

การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies ที่สาวแสนชน  
จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง



นางสาวณิศรา บุญโพธิ์แก้ว

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2551  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

AN INTERTEXTUAL ANALYSIS OF ANIMATED 4 ANGIES FROM TV TALK SHOW HOST



Ms.Nisara Boonpotikaew

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น

4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

โดย

นางสาวณิศา บุญโพธิ์แก้ว

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต บุญจงศิริ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถนัฏฐ์ธัญ วังศ์บ้านตุ)

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

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นิศรา บุญโพธิ์แก้ว : การวิเคราะห์สัมพันธบทของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาว  
แสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง. (An Intertextual Analysis of Animated 4 Angies from  
TV Talk Show Host) อ. ที่ปรึกษา : รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ, 203 หน้า.

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละคร  
การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เพื่อวิเคราะห์ร่องรอยเนื้อหาเดิม (Convention) และสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (Invention) ศึกษาปัจจัยที่มี  
ผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหา และศึกษาการรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน  
4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา  
การสัมภาษณ์เจาะลึก และการสนทนากลุ่ม โดยนำเสนอข้อมูลการวิจัยในลักษณะพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตให้ความสำคัญกับการถ่ายโอนบุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครการ์ตูนมากกว่า  
การถ่ายโอนภาพลักษณ์ โดยปัจจัยสำคัญที่ผู้ผลิตเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบ ได้แก่ 1. การสร้างความ  
แปลกใหม่ 2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว 3. อายุวัยหรือวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ 4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ และ  
5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์ โดยมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร คือ 1. ตัวละครมีรูปร่างง่ายต่อการจดจำ 2. ตัวละคร  
ต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง 3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัว และ 4. กำหนดสีเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละคร  
จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาของผู้ผลิต มี 3 ประการ คือ 1. ภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง  
2. อายุวัยของตัวละคร 3. งบประมาณการผลิต

ด้านการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า ผู้ผลิตไม่ได้ถ่ายโอนเนื้อหาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมายังการ์ตูน 4 Angies สีสาว  
แสนชน แต่พบการถ่ายโอนเนื้อหาที่มาจากแหล่งอื่นเป็นจำนวนมากตลอดทั้งเรื่อง ในด้านการออกแบบตัวละครพบว่า ผู้ผลิต  
ถ่ายโอนบุคลิกลักษณะเฉพาะจุดเด่นด้านนิสัย การแสดงออก และความสามารถพิเศษของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครโดยมิได้  
ถ่ายโอนภาพลักษณ์ นอกจากนี้พบว่าผู้ผลิตใช้การขยายความจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง โดยใช้ตรรกะของการเล่า  
เรื่องกับตัวบทปลายทางที่เป็นการ์ตูนซึ่งไม่มีในตัวบทต้นทางที่เป็นรายการเล่าข่าว กล่าวได้ว่า การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน  
มีสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่มากกว่าร่องรอยเนื้อหาเดิม และการถ่ายโอนเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

ด้านการวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กพบว่า เด็กมีการเชื่อมโยงทัศนคติแบบ "สลับต้นทางกับปลายทาง"  
เนื่องจากตัวบทต้นทางไม่ใช่รายการสำหรับเด็ก ซึ่งบริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครการ์ตูนและผู้ดำเนิน  
รายการ ได้แก่ 1. ประเภทของรายการ 2. ฐานความรู้เดิม 3. เพศ 4. อายุ

# จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน  
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน  
ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนิสิต..... *Sar Inthar*  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... *Gy*



##4985081828 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: Intertextuality / Animation

NISARA BOONPOTIKAEW : AN INTERTEXTUAL ANALYSIS OF ANIMATED 4 ANGIES FROM TV TALK SHOW HOST. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. KANJANA KAEWTHEP, Ph.D. , 203 pp.

This research aims to study the intertextualization between TV news talk show hosts "Women to Women" (primary text), to 4 Angies cartoon characters (secondary text) in order to analyze the convention and invention, study factors influencing intertextualization and study children perception and attitude in terms of intertextuality between the two texts. The methods of the qualitative research were applied, namely, textual analysis, in-depth interview and focus group while the research data was analytical descriptive.

The research found that the producer paid more attention on the intertextualization of TV news talk show hosts' personality than their image. The important factors on selecting TV talk show hosts (Women to Women) as the model were (1) innovative creation, (2) fast awareness building, (3) product life cycle, (4) their prominent characteristics, and (5) television station. The main concepts of the cartoon design were (1) it should be easy to recognize the characters, (2) the characters shall be different from the model, (3) the characters shall have magic, and (4) a specific dress color is assigned to each character. The research also showed that there were 3 factors affecting the intertextualization of the producer, namely, (1) image of the well-know person, (2) cycle life of the character, (3) production budget.

In term of the textual analysis, the producer did not intertextualize the content of 4 Angies cartoon from Women to Women TV news talk show but intertextualized from other sources instead. In term of the character design, the producer intertextualized only outstanding personalities, expression and talent of TV hosts while failed to intertextualize their image. In addition, it was found that the producer extended the logic of narration, which did not have the primary text, to the secondary text. Therefore, animated 4 Angies is considered the invention not the convention, and most of the intertextualization was derived from other sources more than the TV news talk show.

In term of children perception and attitude, it was found that children had the as "the switching attitude between primary and secondary texts" because the primary text was not the show for children. The contexts affecting children perception and attitude toward cartoon characters and TV talk show hosts were (1) genres, (2) background knowledge, (3) gender, (4) age.

Department Mass Communication

Field of study Mass Communication

Academic year 2008

Student's signature..... 

Advisor's signature..... 

## กิตติกรรมประกาศ

แต่ก่อนนี้ไม่เคยคิดเลยว่าจะต้องมาทำงานวิจัย เพราะเราไม่ใช่คนที่มีระเบียบแบบแผนในชีวิต งานวิชาการไม่เคยอยู่ในความคิดของเราเลย จนถึงตอนนี้ก็ยังไม่อยากเชื่อเลยว่างานวิจัยเล่มนี้จะสำเร็จได้ด้วยดี และทำให้เราได้พิสูจน์ตัวเอง ทำให้เรารู้ว่าถึงแม้จะไม่ใช่วิถีทางที่ถนัด แต่ถ้าเราตั้งใจเราก็สามารถทำได้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จไปไม่ได้หากไม่ได้รับความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ ที่คอยให้คำแนะนำตลอดการทำงานวิจัย ทำให้หนูรู้สึกว่าคุณอาจารย์เป็น “ครู” อย่างแท้จริงอีกคนหนึ่งของหนูค่ะ ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน ที่มีคอมเมนต์ดีๆ เขียนมาให้ในเล่มตลอดทุกครั้ง คอมเมนต์ของอาจารย์สองทางให้หนูได้มากทีเดียวค่ะ ขอบพระคุณอาจารย์ม้าที่อารมณ์ดีของอาจารย์ทำให้หนูไม่เครียดเวลาสอบ หนูขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสามท่านจากใจจริงค่ะ

มาถึงตาของเพื่อนๆ บ้างนะ เพื่อนทศ คนที่มาพร้อมกับคำว่า “ป้า” (ไม่เคยมีใครเรียกเราอย่างนี้) ขอบคุณที่มาสร้างสีสันให้เรานะ เพื่อนพร ขอบคุณที่อยู่ด้วยกันตลอด ไทมาเสมอ และทำให้เรามีเพื่อนแปลก (แต่ดี) ที่เราไม่เคยมีมาก่อนเพิ่มอีกหนึ่งคน เพื่อนอ้อม เสียงแจ๊วๆ ของอ้อมมันยังติดอยู่ในสมองเรา ขอบคุณอ้อมที่เป็นเพื่อนที่น่ารักเสมอมาและตลอดไป ก็อบ อร พี่เมย์ ช่วงหนึ่งที่อยู่ด้วยกันมันเป็นช่วงที่มีความสุขสำหรับเรานะ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ แห่งบ้านอนุรักษ์ มศว (หริ หน้อย โบว์ เอ็น จุง เอพลีว พี่ก๊ พี่ไอ พี่โร พี่จ้วง พี่ปอก พี่ชุม พี่เก๋ น้องมด น้องลักษณ น้องรุ่ง) ขอบคุณที่ถามไถ่กันตลอด ความห่วงใยของพวกเราไม่เคยจางเลยจริงๆ ขอบคุณคร่ำบอบ! ขอบคุณเพื่อนเอกวรรณฯ เจอกันที่ไร่ยังอบอุ่นเหมือนเดิม สุดท้ายอยากบอกว่า “เรารักทุกคนจ้า..!”

สุดท้ายอยากยกความดีทั้งหมดทั้งปวงให้พ่อ-แม่ คนที่พร้อมจะสนับสนุนลูกในทุกทาง และเข้าใจตัวตนของลูก เป็อยากบอกว่าถึงจะเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง ไม่ค่อยได้เล่าอะไรให้ฟังมากนัก แต่ก็ใส่ใจในความรักที่มีให้กันนะ ปริญาโทใบนี้ขอยกให้พ่อกับแม่ค่ะ

ศูนย์วิจัยทรัพยากรชีวภาพ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	16
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	16
ขอบเขตของการวิจัย.....	17
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	17
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	18
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก.....	29
แนวคิดเกี่ยวกับการการ์ตูนและการเขียนภาพการ์ตูน.....	34
แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	48
รูปแบบการวิจัย.....	48
แหล่งข้อมูลในการวิจัย.....	49
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
การนำเสนอข้อมูล.....	52

บทที่	หน้า
4	กระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาของผู้ผลิต.....53
	กระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน.....53
	ชั้นวางแผนงานหรือชั้นก่อนการผลิต.....53
	ชั้นการผลิต.....60
	ปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน.....75
	การวิเคราะห์ภาพรวมของกระบวนการผลิตในทัศนะผู้ผลิต.....78
5	การวิเคราะห์สัมพันธภาพของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน.....87
	การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอ.....87
	การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูน.....123
	การวิเคราะห์สัมพันธภาพที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน.....138
6	การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง.....163
	การรับรู้และทัศนคติต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน.....165
	การรับรู้และทัศนคติต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง.....169
	การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง.....171
7	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....179
	การวิเคราะห์ผู้ผลิต.....179
	การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอ.....183
	การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน.....184
	การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูน.....185
	การวิเคราะห์สัมพันธภาพที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน.....186
	การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง.....189
	อภิปรายผล.....191
	ข้อเสนอแนะ.....195



บทที่	หน้า
รายการอ้างอิง.....	196
ภาคผนวก.....	198
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	203



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 5.1: บุคลิกลักษณะ การแสดงออก และการสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการ ผู้หญิงถึงผู้หญิง.....	146
ตาราง 5.2: บุคลิกลักษณะ การแสดงออกและการสร้างความหมายของตัวละคร 4 Angies สี่สาวแสนชน.....	147
ตาราง 5.3: ร่องรอยเนื้อหาเดิมและสิ่งี่สร้างขึ้นใหม่ของบุคลิกลักษณะตัวละคร.....	148
ตาราง 5.4: ร่องรอยเนื้อหาเดิมและสิ่งี่สร้างขึ้นใหม่ของการแสดงออกตัวละคร.....	150
ตาราง 6.1: เปรียบเทียบตัวละครที่เด็กชอบตามเพศและอายุจากกลุ่มตัวอย่าง 40 คน.....	166



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพ 1.1: ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำก่อนคริสตกาล .....	2
ภาพ 1.2: ภาพแสดงตัวอย่างของ Thaumatrope .....	3
ภาพ 1.3: ภาพตัวอย่าง Phenakistiscope .....	3
ภาพ 1.4: ภาพตัวอย่าง Zoetrope .....	3
ภาพ 1.5: ภาพตัวอย่าง Praxinoscope .....	3
ภาพ 1.6: โปสเตอร์ภาพยนตร์ “Tron” .....	4
ภาพ 1.7: พิธีกรรายการ “ผู้หญิงถึงผู้หญิง” และ ตัวละครในการ์ตูน “4 Angies สีสาวแสนชน” .....	9
ภาพ 1.8: ป้าป๋วย.....	11
ภาพ 1.9: ไก่จิ้ง .....	11
ภาพ 1.10: นิน่า.....	12
ภาพ 1.11: กาละแมร์.....	12
ภาพ 2.1: แผนภาพพัฒนาการของการเกิดงานเขียนประเภทบันเทิงคดี.....	31
ภาพ 2.2: กรอบแนวคิดการวิจัย.....	47
ภาพ 4.1: การ์ตูนในขั้นพัฒนาการ ภาพที่ 1.....	62
ภาพ 4.2: การ์ตูนในขั้นพัฒนาการ ภาพที่ 2.....	62
ภาพ 4.3: ภาพการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ที่ใช้จริง.....	63
ภาพ 4.4: ชุดหลักฐานของขบวนการพาวเวอร์ เรนเจอร์ (Power Rangers).....	67
ภาพ 4.5: ผู้ดำเนินรายการช่วยประชาสัมพันธ์การ์ตูน.....	79
ภาพ 4.6: ชุดตัวการ์ตูน (Mascot) 4 Angies สีสาวแสนชน.....	81
ภาพ 5.1: ฉากหลังของผู้ดำเนินรายการ.....	89
ภาพ 5.2: ฉากหลังของการนำเสนอภาพข่าว.....	89
ภาพ 5.3: ฉากโรงเรียน.....	112
ภาพ 5.4: ฉากนอกโรงเรียน.....	112
ภาพ 5.5: ความน่ารักของการ์ตูน.....	115
ภาพ 5.6: สีสดใสของการ์ตูน.....	116
ภาพ 5.7: การ์ตูนมีคติสอนใจ.....	116
ภาพ 5.8: ความตลกของการ์ตูน.....	117
ภาพ 5.9: ฝ่ายดีปะทะฝ่ายร้าย.....	117
ภาพ 5.10: นิน่าเต้น.....	118

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพ 5.11: เอกลักษณะของการ์ตูน.....	121
ภาพ 5.12: พลังวิเศษของการ์ตูน.....	121
ภาพ 5.13: เวทมนต์ของการ์ตูน.....	122
ภาพ 5.14: ความเกินจริงของการ์ตูน.....	122
ภาพ 5.15: ตัวละคร “ป้าป๋วย”.....	124
ภาพ 5.16: กระเป่าเก็บตก.....	124
ภาพ 5.17: โดราเอมอน.....	125
ภาพ 5.18: ตัวละคร “ไก่อัจฉ”.....	125
ภาพ 5.19: ปรกาศตาไก่อัจฉ.....	126
ภาพ 5.20: ปรกาศตาของการ์ตูนญี่ปุ่น.....	126
ภาพ 5.21: ตัวละคร “นิน่า”.....	127
ภาพ 5.22: นิน่ากับผ้าพันคอ.....	127
ภาพ 5.23: ตัวละคร “กาละแมร์”.....	128
ภาพ 5.24: กาละแมร์ปากกว้าง.....	128
ภาพ 5.25: เดอะ พาวเวอร์ฟูลฟ์ เกริร์ล.....	129
ภาพ 5.26: ตัวละคร “ครูใหญ่”.....	130
ภาพ 5.27: ตัวละคร “แก๊งค์เอ็กซ์โพร์”.....	131
ภาพ 5.28: ตัวละคร “กัปตันเจ” หรือ “ครูแจ๊”.....	132
ภาพ 5.29: ตัวละคร “พ่อมดคูซุ”.....	133
ภาพ 5.30: ตัวละคร “คุณยายชายทุกอย่าง”.....	133
ภาพ 5.31: ตัวละคร “แพร์ริส”.....	134
ภาพ 5.32: ตัวละคร “ครูติม”.....	135
ภาพ 5.33: ภาพระยะใกล้.....	137
ภาพ 5.34: ภาพระยะกลาง.....	137
ภาพ 5.35: ภาพระยะใกล้.....	138
ภาพ 5.36: รองเท้ามหาโกยและยาดมแบ่งปันนิสัย.....	141
ภาพ 5.37: ร้าน G-Choice .....	157
ภาพ 5.38: พี่เรนในฝัน.....	158
ภาพ 5.39: ผักบั้ง Eye Pop .....	158
ภาพ 5.40: ชุดกีฬาของครูติม.....	158

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพ 5.41: ดึงกินผักและบาร์บี สเปียร์.....	159
ภาพ 5.42: ลายเซ็นครูแจ้.....	159
ภาพ 5.43: อนุสาวรีย์เมืองแองเจิ้ลทาวน์.....	159
ภาพ 5.44: ชูคชูเปอร์แมร์.....	160
ภาพ 5.45: หอคอยคูร์ใหญ่.....	160
ภาพ 5.46: ปมความกลัว.....	161



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แอนิเมชัน (Animation) หรือที่คนไทยเรียกกันติดปากว่า “หนังการ์ตูน” เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่คนดูมานานหลายทศวรรษ โดยเป็นสื่อที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างอย่างมาก จนอาจเรียกได้ว่าแอนิเมชันแต่ละเรื่องเปรียบเสมือนงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด ข้อมูลต่างๆ และวัฒนธรรมออกมาในรูปแบบของสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้เป็นวงกว้าง ซึ่งไม่ใช่เพียงเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กที่สามารถปลดปล่อยจินตนาการไปกับเรื่องราวต่างๆ เท่านั้น แต่สำหรับกลุ่มผู้ใหญ่เองก็เป็นอีกกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของผู้สร้างแอนิเมชันเช่นกัน เพราะนอกจากแอนิเมชันจะให้ความบันเทิงในแง่ความสนุกสนาน ขบขัน เร้าใจสำหรับเด็กแล้วนั้น ยังมีการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศอีกหลายเรื่องที่แฝงแง่คิดที่ซับซ้อนและมีเนื้อหาหนักเกินกว่าความเข้าใจของเด็ก

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว แอนิเมชันเกิดจากองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัว เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในโลกปัจจุบัน ซึ่งแอนิเมชันยังเป็นสื่อที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว (Story Teller) อีกด้วย (ธรรมปพน สีสำนวยโชค, 2550) โดยแอนิเมชันได้ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย ในปัจจุบันเราสามารถเห็นแอนิเมชันในสื่อต่างๆ เช่น แอนิเมชันในภาพยนตร์ มิวสิควิดีโอ โฆษณา อินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่ในโทรศัพท์มือถือ เพราะคำว่าแอนิเมชันไม่ได้หมายถึงการ์ตูนที่มีภาพสีสันสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่รวมไปถึงสเปเชียลเอฟเฟกต์ (Special Effects) ในภาพยนตร์ ภาพตัวอักษรเคลื่อนไหวไปมาในโฆษณาทางโทรทัศน์หรือเกมส์คอมพิวเตอร์ก็ถือเป็นแอนิเมชันชนิดหนึ่งเช่นกัน

หากแบ่งแอนิเมชันตามลักษณะการผลิตแล้ว จะสามารถแบ่งชนิดของแอนิเมชันออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ Drawn Animation, Stop Motion และ Computer Animation ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

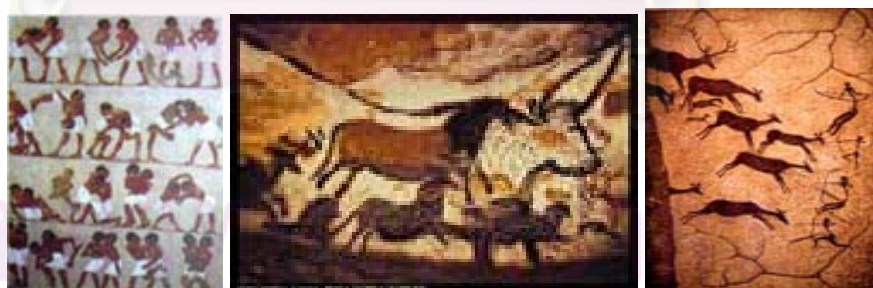
- Drawn Animation คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพจากหลายๆ ฟันภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ

มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้นักวาดการ์ตูนจำนวนมาก และต้นทุนสูง

- Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว แต่การทำ Stop Motion นั้น ต้องอาศัยเวลาและการทุ่มเทมาก

- Computer Animation เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนกว่าวิธีอื่นเป็นอย่างมาก

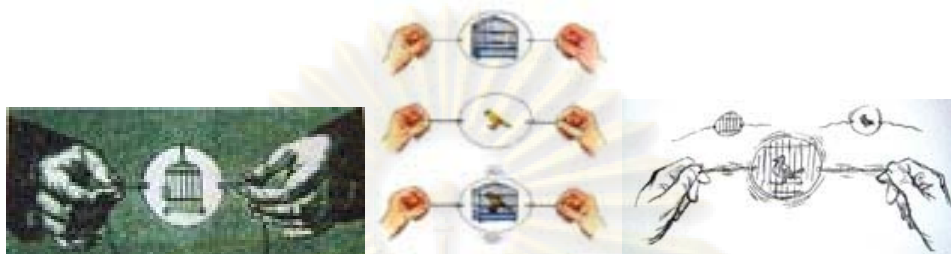
เมื่อพิจารณาดูประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน (Animation) จะพบว่า มีประวัติอันยาวนาน เนื่องจากมนุษย์พยายามศึกษาการมองเห็นภาพเคลื่อนไหวตั้งแต่ยุคโบราณอีกทั้งเทคโนโลยีที่พัฒนาอยู่ตลอดเวลา การผลิตแอนิเมชันจึงมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา คำว่า Animation มีที่มาจากคำว่า Anima ในภาษาละตินแปลว่า วิญญาณ (Soul and Spirit) เมื่อเขียนเป็นคำกริยา ใช้คำว่า Animate แปลว่า ทำให้มีชีวิต (To give life to) แอนิเมชันในอดีตถูกบันทึกไว้เมื่อ 18,000 ปีก่อนคริสตกาล มีการวาดรูป Figure ต่างๆ ที่ผนังถ้ำ ซึ่งนักประวัติศาสตร์สันนิษฐานว่า ภาพเหล่านั้นถูกออกแบบมาให้ดูเหมือนภาพเคลื่อนไหวเมื่อมีเงาตกกระทบจากกองไฟ ซึ่งในอดีตเป็นการวาดรูปเพื่อบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ



ภาพ 1.1 ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำก่อนคริสตกาล

7,000 ปีก่อนคริสตกาล ชาวจีนได้มีการทำเงาหุ่นเชิด (Shadow of Puppet) ขยายลงบนกระดาษคล้ายการเล่นหนังตะลุงทางภาคใต้ของไทย 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ชาวกรีกได้วาดภาพการเคลื่อนไหวหลายรูปแบบลงบนแจกันและเหยือกต่างๆ

ในยุคการพัฒนาแอนิเมชันมีการพัฒนาจากหลักการของเล่นยอดนิยมหลายชิ้น ในต้นยุค 1800's ที่เรียกว่า Thaumatrope ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี ค.ศ. 1824 มีลักษณะเป็นจานที่วาดรูปไว้ทั้งสองด้าน เมื่อใดที่จานถูกหมุนโดยเชือกที่ผูกไว้ทั้งสองด้านก็จะดูเหมือนรูปทั้งสองรูปมารวมกัน



ภาพ 1.2 ภาพแสดงตัวอย่างของ Thaumatrope

ปี 1830's The Phenakistiscope ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างภาพเคลื่อนไหว มีลักษณะเป็นวงล้อมีรูปภาพต่อเนื่องวาดอยู่รอบวงล้อ เมื่อหมุนล้อก็จะเกิดภาพเคลื่อนไหวผ่านกระจกเงา ต่อมา มีการประดิษฐ์เครื่อง Zoetrope โดย William George โดยมีหลักการเดียวกับเครื่อง Phenakistiscope แต่ไม่จำเป็นต้องใช้กระจกเงาอีกต่อไป 1860's มีการสร้างตู้ชมแอนิเมชันพัฒนาจากหลักการของ Flip Book โดยจะต้องหยอดเหรียญเพื่อให้ผู้ชมสามารถหมุนคันโยกเพื่อพลิกภาพหนึ่งทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ปี ค.ศ. 1877 Emily Raynand คิดเครื่อง Praxinoscope หลักการคล้ายเครื่อง Zoetrope แต่คนดูสามารถดูภาพจากกระจกเงาได้ แทนที่จะต้องดูผ่านช่อง ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือแรกที่สามารถแก้ปัญหาการขาดตอนระหว่างภาพได้สำเร็จ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 20)



ภาพ 1.3 ภาพตัวอย่าง Phenakistiscope



ภาพ 1.4 ภาพตัวอย่าง Zoetrope



ภาพ 1.5 ภาพตัวอย่าง Praxinoscope

ปี ค.ศ.1895 William Harbatt ได้คิดค้นวัสดุที่ชื่อว่า Plasticine ซึ่งต่อมาวัสดุนี้เป็นที่นิยมใช้ในการทำ Model Animation และมีผลงานที่มีชื่อเสียงอย่างเช่น Wallace and Gromit และ Chicken Run การทำโมเดลแอนิเมชันนั้นถือได้ว่าเป็นต้นแบบของแอนิเมชันสามมิติในปัจจุบัน

ปี ค.ศ.1914 Winsor Mccay มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรก เรื่อง Gertie the Dinosaur เป็นหนังขาวดำปราศจากเสียง

ปี ค.ศ.1915 มีการผลิต Cel หรือ Cellulose (กระดาษไข) ทำให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น โดยในปี ค.ศ.1920 เริ่มมีการใส่เสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน ค.ศ.1928 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Mickey Mouse จาก Walt Disney เปิดตัวเป็นครั้งแรกและประสบความสำเร็จเป็นอย่างยิ่ง ต่อมาในปี ค.ศ.1930 ได้มีการทำภาพยนตร์สี และภาพยนตร์เรื่อง Snow White ก็เป็นภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกที่มีภาพเป็นสี ซึ่งต่อมากลางการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับเอาเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาจนกระทั่งมีการพัฒนาขั้นตอนการผลิตโดยนำเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในกระบวนการผลิตงานแอนิเมชันด้วย



ภาพ 1.6 โปสเตอร์ภาพยนตร์ "Tron"

สำหรับงานแอนิเมชันที่ทำในคอมพิวเตอร์นั้น ช่วงปี 1980's หนึ่งเรื่อง Tron เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ทำในคอมพิวเตอร์ เป็นการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชันในภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) คล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง Star Wars

หากย้อนอดีตกลับไปมองวงการภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ จะพบว่าปรากฏร่องรอยของการถ่ายโยงเนื้อหาจากวรรณกรรมมาสู่ภาพยนตร์ ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างมากจากผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ปี ค.ศ. 1921 มีการนำนิทานคลาสสิกของลิวอิส แคร็โรลล์ (Lewis Carroll) เรื่อง *อลิซในแดนมหัศจรรย์* หรือ *Alice's Adventures in Wonderland* มาทำเป็นการ์ตูน โดยใช้เด็กจริงมาแสดงเป็นอลิซ ส่วนตัวแสดงอื่นๆ เป็นการ์ตูนทั้งหมด (ศุภาศิริ สุพรรณภัสช, 2546: 72)

นอกจากนี้ยังปรากฏร่องรอยการส่องทางให้กันของศิลปะต่างแขนงได้แก่ การ์ตูนเรื่อง *มาลาและพฤกษา* หรือ *Flowers and Trees* อันเป็นหนึ่งในชุด 'Silly Symphony' ซึ่งออกฉายเมื่อปี ค.ศ. 1932 ได้มีการนำเพลงคลาสสิกของคีตกวีที่มีชื่อเสียงมาประกอบการ์ตูน เนื่องจากดนตรีคลาสสิกสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้นักวาดการ์ตูนทำมุขตลกได้มากกว่าปกติด้วย (ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช, 2546)

หากจะกล่าวถึงแอนิเมชันในประเทศไทย ปัจจุบันวงการภาพยนตร์และโฆษณาโทรทัศน์หันมาใช้แอนิเมชันในกระบวนการผลิตมากขึ้น ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงและทักษะของบุคลากรที่มีมากขึ้น (เว็บไซต์ <http://www.adslthailand.com>) หากมองย้อนกลับไปที่แอนิเมชันในประเทศไทยมีจุดเริ่มต้นมาแต่อดีต นั่นคือ หนังสติ๊ก ซึ่งเป็นศิลปะบันเทิงพื้นบ้านทางภาคใต้ อันเป็นความสนุกสนานที่ผู้ชมได้จากการขยับปากและแขนขาของตัวหนังสือตลก ประกอบกับบทพูดที่สนุกสนานของผู้เชิดหนังสติ๊กนั่นเอง

ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย ได้แก่ เรื่อง "สุดสาคร" ผลิตโดย อ.ปยุต เงากระจ่าง เป็นการ์ตูนแอนิเมชันความยาว 1 ชั่วโมง 21 นาที ใช้ภาพทั้งสิ้น 60,000 ภาพ โดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิต ได้ออกฉายทางโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2522 ตัวละครเอกของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ นำมาจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีที่แต่งโดย สุนทรภู่ (พ.ศ. 2327-2397) โดยคัดเลือกเรื่องราวมาจากวรรณคดี 3 ตอน ได้แก่ กำเนิดสุดสาคร, สุดสาครเข้าเมืองการเวก และสุดสาครตามหาพ่อ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุดสาครได้ส่งไปร่วมงาน Ninth Pacific Film Show 1978 (พ.ศ. 2521) ที่ประเทศไต้หวัน และงาน International Animation 1996 (พ.ศ. 2539) ที่ประเทศญี่ปุ่น (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2547, อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548: 5)

หลังจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย "สุดสาคร" ได้ออกฉาย ภายหลังจากนั้นก็ไม่มีการ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ในประเทศไทยอีก จนกระทั่งปี พ.ศ. 2526 ได้มีการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องผีเสื้อแสนรัก ออกฉายทางโทรทัศน์แต่ก็ไม่ได้ได้รับความนิยม และยังมีการ์ตูนอีกหลายเรื่อง เช่น เด็กชายคำแพง ตอนหิว, หนูน้อยเนรมิต, เทพธิดาทานตะวัน, จ่ากับโจ้ เป็นต้น แต่ก็ไม่มีแอนิเมชันเรื่องใดได้รับความนิยมเท่ากับเรื่องสุดสาคร การ์ตูนแอนิเมชันของไทยจึงมีปรากฏอยู่ในรูปแบบการโฆษณา และการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์สั้นๆ เท่านั้น จนกระทั่งปี พ.ศ. 2546 รัฐบาลไทยเริ่มหันมาให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดังที่ได้



กล่าวมาแล้ว ทำให้การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสะดวกขึ้น ซึ่งทำให้ลดต้นทุนการผลิตได้บ้าง นอกจากนี้ผู้คนก็เริ่มให้ความสนใจการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากขึ้น ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผลิตเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง, สังข์ทอง, ไกรทอง ฯลฯ ผลิตโดยบริษัทบรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ชน 100% ผลิตโดยบริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด ซึ่งการ์ตูนเหล่านี้สามารถได้รับความสนใจจากผู้ชมเด็กพอควร (ศิริระ ชัยยะสมุทร, 2547: 50 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548: 5)

แต่อย่างไรก็ตามสำหรับประเทศไทย ผลงานแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ผีเสื้อแสนรัก (ออกฉายเมื่อ พ.ศ. 2526 ผลิตโดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เด็กชายคำแพงตอนหิว, หนูน้อยเนรมิต, เทพธิดาทานตะวัน (ออกฉายเมื่อ พ.ศ. 2528 ผลิตโดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก) ซึ่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันของไทยในยุคแรกๆ ต่อมางานแอนิเมชันได้รับความสนใจจากผู้ชมมากขึ้นจึงทำให้มีงานแอนิเมชันออกสู่สายตาประชาชนมากขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 เป็นต้นมา ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ได้แก่เรื่อง ปลาบู่ทอง, บั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน, ไกรทอง, สังข์ทอง, แก้วหน้าม้า, โสนน้อยเรือนงาม, สุดสาคร, อภินิหารขวานฟ้า, แก้วจอมแก่น, ชน 100% เป็นต้น นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวผลงานคนไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์มีอยู่ด้วยกันสองเรื่อง ได้แก่ บั้งปอนด์ และ ก้านกล้วย ซึ่งหลังจากที่แอนิเมชันทั้งสองเรื่องออกฉายในโรงภาพยนตร์และได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชมแล้ว ยังมีบั้งปอนด์และก้านกล้วยที่ออกฉายทางโทรทัศน์ตามมาอีกด้วย

โดยทั่วไปแล้วการ์ตูนแอนิเมชันของไทยเป็นสื่อที่สร้างมาจากเรื่องราวจากวรรณคดีซึ่งเป็นเรื่องที่เป็นที่รู้จักของคนไทย เรื่องที่แต่งขึ้นและสร้างโดยใช้จินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก กล่าวคือการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่ขายจินตนาการ โดยมีเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ที่เหนือจินตนาการของผู้ชมทำให้ผู้ชมคาดไม่ถึงว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร โดยเฉพาะตัวละครของเรื่องมักเป็นตัวละครที่เกิดขึ้นจากจินตนาการโดยอาจเป็นตัวละครที่เป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นตัวละครที่มาจากหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แต่งขึ้นใหม่หรือนิทานพื้นบ้านที่มีมาแต่โบราณ น้อยเรื่องนักที่ตัวละครจะสร้างมาจากบุคคลที่เป็นที่รู้จักและมีตัวตนอยู่จริง

หากจะกล่าวถึงสื่อโทรทัศน์ในยุคที่สตรีมีบทบาททัดเทียมบุรุษอย่างปัจจุบันนี้ ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ต่างให้ความสำคัญกับผู้หญิงมากขึ้น เห็นได้ชัดจากการที่มีรายการโทรทัศน์

สำหรับผู้หญิงเพิ่มมากขึ้นในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา รวมทั้งรายการที่มีผู้หญิงเป็นผู้ดำเนินรายการยังเป็นรายการที่ได้รับความนิยมและได้รับการยอมรับจากมหาชนอย่างมาก

เช่นเดียวกับรายการ “ผู้หญิงถึงผู้หญิง” ซึ่งเป็นรายการเล่าข่าว (News Talk) ที่นำเสนอข่าวและสาระความรู้ต่างๆ สำหรับผู้หญิง ออกอากาศเป็นประจำทุกวันจันทร์-ศุกร์ เวลา 8.45 น. – 10.20 น. ทางไทยทีวีสีช่อง 3 โดยมีกลุ่มเป้าหมายของรายการคือ ผู้หญิง โดยอาจเป็นแม่บ้าน หรือนักศึกษาที่มีเวลาว่างในช่วงเช้า ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีความเหมาะสมกับเวลาออกอากาศเนื่องจากเป็นวันธรรมดา กลุ่มแม่บ้าน และนักศึกษาที่เรียนภาคบ่ายจึงสามารถชมรายการได้ เนื่องจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการเล่าข่าวที่นำเสนอผ่านรูปแบบรายการสนทนาทางโทรทัศน์ โดยนำเสนอข่าวสาร และสาระความรู้ต่างๆ สำหรับผู้หญิง จึงทำให้มีแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เช่น หนังสือพิมพ์ ซึ่งทางรายการได้นำเนื้อหาของคอลัมน์ต่างๆ ในหนังสือพิมพ์ที่เป็นการให้ความรู้มาแนะนำเสนอแก่ผู้ชม, นิตยสาร มีการนำเนื้อหาจากคอลัมน์ในนิตยสารมาแนะนำเสนอแก่ผู้ชม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเกร็ดความรู้ ความงาม แฟชั่น การดูแลรักษาสุขภาพ เป็นต้น, อินเทอร์เน็ต เป็นการค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับเรื่องราวที่น่าสนใจทั้งของไทยและต่างประเทศมาแนะนำเสนอแก่ผู้ชม และแหล่งข้อมูลจากทางทีมงานของรายการ คือ การที่ทางรายการออกไปทำข่าวแล้วบันทึกภาพมาแนะนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับงานต่างๆ ที่จัดขึ้น เช่น งานแอลแฟชั่นวีค เป็นต้น กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงนำเสนอ นั้น มีทั้งเรื่องที่เป็นของคนไทยและเรื่องจากต่างประเทศ โดยหลักๆ แล้ว เนื่องจากเป็นรายการเล่าข่าวสำหรับผู้หญิง สิ่งที่น่าสนใจจึงมีทั้งข่าวสารและสาระความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ที่ผู้หญิงควรทราบ ไม่ว่าจะเป็นเกี่ยวกับสุขภาพ ความงาม กฎหมาย การใช้ชีวิต และยังมีเกร็ดความรู้อื่นๆ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่เกี่ยวกับเรื่องบันเทิงและแฟชั่นอีกด้วย เรียกได้ว่ารายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการที่นำเสนอเนื้อหาสาระที่หลากหลายแต่อยู่บนจุดยืนที่ว่าเป็นรายการสำหรับผู้หญิง

หากจะกล่าวถึงผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรนั้น สำหรับผู้ดำเนินรายการซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของรายการสนทนาทางโทรทัศน์ M.Asrama (2000) เสนอว่า พิธีกรที่ดีจำเป็นต้องมีบุคลิกภาพที่ดี สามารถปรับการพูดคุยในรายการให้กลายเป็นการพูดคุยในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึก ภาษาท่าทาง (กำจร หลุยยะพงศ์, 2545 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545: 305) อีกทั้งพิธีกรยังเปรียบเสมือนผู้มีอำนาจ มีสิทธิในการพูด ส่วนผู้ไร้อำนาจหรือผู้ชม (Receiver) จะเป็นฝ่ายฟัง จึงเท่ากับว่าอำนาจอยู่ที่ผู้ส่งสาร (Sender) ซึ่งเป็นพิธีกรเพียงฝ่ายเดียว

นอกจากนี้ ซอผกา วิริยานนท์ (2539) ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของผู้ส่งสารในฐานะพิธีกร มีอยู่ 5 ประการ คือ 1. มีบุคลิกภาพส่วนบุคคลที่น่าประทับใจ น่าศรัทธา เป็นตัวของตัวเอง 2. มีความสามารถเฉพาะตัว 3. มีความสามารถด้านการสื่อสารโดยเฉพาะในมิติของโทรทัศน์ 4. เข้าใจกระบวนการทำงานของโทรทัศน์ และ 5. จะต้องสร้างภาพลักษณ์ของตนเองมิให้ผู้อื่นล้ม ด้วยการออกหน้าออกตาทางสื่อมวลชน (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545: 305)

เมื่อสังเกตผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งประกอบไปด้วยพิธีกรผู้หญิง 4 คน ได้แก่ ปุ้ย-พิมลวรรณ หุ่นทองคำ, ไก่-มีสุข แจ่มมีสุข, นิษา-กุลนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์ และ กาละแมร์-พัชรศรี เบญจมาศ จะพบว่า เป็นพิธีกรที่มีคุณสมบัติตรงกับองค์ประกอบที่กล่าวไปแล้วข้างต้น อีกทั้งยังมีความสามารถในการจัดรายการสด และเป็นที่ยอมรับจากผู้ชมที่ติดตามรายการนี้ โดยผู้ดำเนินรายการแต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกัน กล่าวคือ “พิมลวรรณ หุ่นทองคำ” เป็นผู้ดำเนินรายการที่อายุมากที่สุดในรายการ มีครอบครัวและมีบุตรแล้ว จึงเป็นตัวแทนภาพของความเป็นแม่ได้ดี ทั้งในเรื่องของการใส่ใจดูแลครอบครัวและการเป็นคนประหยัดมัธยัสถ์ และเป็นพี่ใหญ่ของพิธีกรอีก 3 คน “มีสุข แจ่มมีสุข” เป็นผู้ดำเนินรายการที่มีความเรียบร้อยสมกับเป็นผู้หญิงไทย ที่มีความสุภาพอ่อนหวาน วางตัวดี และมีภาพของความเป็นผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่ง ด้วย “กุลนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์” เป็นตัวแทนของสาวสมัยใหม่ที่มีการศึกษาดี จบการศึกษาจากต่างประเทศ มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษ แต่ยังคงมีความเป็นผู้หญิงไทยอยู่สูงด้วยกิริยาที่เรียบร้อยแต่คล่องแคล่ว “พัชรศรี เบญจมาศ” เป็นผู้ดำเนินรายการที่ถือได้ว่าสร้างสีสันให้กับรายการคนหนึ่ง ด้วยความเป็นผู้หญิงกล้าพูด กล้าทำ มีนิสัยสนุกสนาน จึงเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ที่กล้าต่อปากต่อคำ และเก่งไม่แพ้ผู้ชาย ด้วยลักษณะนิสัยของเธอจึงทำให้รายการมีความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ ลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันแต่สามารถรวมกันได้อย่างลงตัวในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงนี้ ทำให้ผู้ชมชื่นชอบและรักผู้ดำเนินรายการทั้ง 4 คน จนเกิดความสนใจติดตามรายการเป็นประจำ โดยเฉพาะภาพลักษณ์ที่เป็นผู้หญิงเก่ง ฉลาด คล่องแคล่วของทั้ง 4 คน ถือเป็นจุดดึงดูดและเป็นที่ยึดตามองของผู้หญิงอีกหลายๆ คนในสังคมไทยเลยทีเดียว

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับความนิยมและการยอมรับจากมหาชนจนได้รับรางวัลจากสถาบันต่างๆ และถือว่าเป็นรายการที่มีระยะเวลาการออกอากาศติดต่อกันนานกว่า 3 ปี อีกทั้งภาพที่น่าเสนอความสามารถของผู้หญิงโดยมีผู้ดำเนินรายการเป็นผู้หญิงทั้งสี่คน ได้สร้างกระแสการยอมรับในความสามารถของผู้หญิงในสื่อให้แก่สังคมไทยมากขึ้น โดยจะเห็นได้จากรางวัลของสถาบันต่างๆ ที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงหรือแม้แต่ตัวผู้ดำเนินรายการ

ได้รับ เป็นการตอกย้ำถึงความสำเร็จของรายการที่สามารถครองใจผู้ชมได้ ซึ่งมีรางวัลต่างๆ ได้แก่ รางวัลจาก "Star Entertainment Awards" ประจำปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) ซึ่งเป็นรางวัลที่สมาคมนักข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทยได้จัดให้มีงานประกาศรางวัลผลงานบันเทิงยอดเยี่ยมขึ้น โดยรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับรางวัล "รายการสำหรับสตรียอดเยี่ยม" , รางวัลจาก "Top Awards" ประจำปี พ.ศ. 2548 (ค.ศ. 2005) ซึ่งเป็นรางวัลที่ทางนิตยสารทีวีพูลจัดขึ้น โดยการรวบรวมผลลงคะแนนเสียงจากประชาชนทั่วประเทศเป็นการตัดสิน ซึ่งรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับรางวัล "วาไรตี้ทอล์กโชว์ยอดเยี่ยม" และคุณกมลละเมร์ พัชรศรี เบญจมาศ ยังได้รับรางวัล "ผู้ประกาศข่าวยอดเยี่ยม", รางวัลจาก "Top Awards" ประจำปี พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006) ซึ่งรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับรางวัล "วาไรตี้ทอล์กโชว์ยอดเยี่ยม" ติดต่อกันเป็นปีที่ 2 นอกจากนี้ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงยังอยู่ในการจัดอันดับ "ผู้ทรงอิทธิพลในวงการบันเทิง" อีกด้วย โดยการจัดอันดับเป็นประจำทุกปีของหนังสือพิมพ์สยามรัฐโดย "บันเทิง สยามรัฐ" ซึ่งจะรวบรวมผู้ทรงอิทธิพลในวงการบันเทิง ในแต่ละสาขามารวมกันไว้ แล้วนำมาจัดอันดับเพื่อให้เห็นภาพรวมของวงการบันเทิงในแต่ละปี ซึ่งผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้ติดอยู่ในอันดับเมื่อปี พ.ศ. 2548 ลำดับที่ 22 และปี พ.ศ. 2549 ลำดับที่ 21 (เว็บไซต์ <http://www.siamzone.com>)

จากกระแสความสนใจ ความชื่นชมรายการและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงในปี พ.ศ. 2549 จึงเกิดการทุนแอนิเมชันเรื่องใหม่ โดยออกแพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง "4 Angies สีสาวแสนชน"



ภาพ 1.7 พิธีกรรายการ "ผู้หญิงถึงผู้หญิง" และ ตัวละครในการ์ตูน "4 Angies สีสาวแสนชน"

“4 Angies สีสาวแสนชน” เป็นแอนิเมชันสามมิติ<sup>1</sup> ซึ่งผลิตโดยบริษัท โฮมรัน เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด และบริษัท อัญญา อนิเมชัน เป็นผู้สร้างงานแอนิเมชัน โดยจุดเริ่มต้นของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีที่มาจากการ์ตูนที่แต่เดิมโฮมรันเป็นบริษัทที่ทำธุรกิจผลิตและจำหน่ายคอนเทนต์บันเทิง ต่อมาต้องการขยายการบริหารคอนเทนต์โดยการต่อยอดทางธุรกิจมาสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์และผลิตคอนเทนต์เอง โครงการ 4 Angies จึงเกิดขึ้น โดยเริ่มจากการผลิตการ์ตูนออกฉายในโทรทัศน์ และต่อยอดสู่สินค้าเมอร์ชันไดส์ วิธีดีการ์ตูน ดิจิทัลคอนเทนต์ (เว็บไซต์ <http://www.bangkokbizweek.com>)

การ์ตูนแอนิเมชัน “4 Angies สีสาวแสนชน” มีรูปแบบการนำเสนอแบบเนื้อเรื่องจบในตอน โดยเนื้อเรื่องเน้นความสนุกสนาน แฟนตาซี มีสาระและคติเตือนใจในตอน ความยาวตอนละ 15 นาที ออกอากาศวันจันทร์และอังคาร เวลา 19.45 น. – 20.00 น. ทางไทยทีวีสีช่อง 3 โดยคาแรกเตอร์ตัวละครเอกได้พัฒนาจากเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ 4 พิธีกรรายการ “ผู้หญิงถึงผู้หญิง” ได้แก่ “กัลละแมร์-พัชรศรี เบญจมาศ” “ไก่อ-มีสุข แจ่มมีสุข” “ป๋วย-พิมลวรรณ หุ่นทองคำ” และ “นิน่า-กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์” มาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ ในแนวสดใส สนุกสนานสำหรับเด็กและทุกคนในครอบครัว โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ เด็กอายุ 6-9 ปี และนอกจากจะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กแล้ว ยังมีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและครอบครัว เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่มีการพัฒนาคาแรกเตอร์มาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจึงเป็นที่รู้จักของผู้ใหญ่ ช่วงเวลาที่ออกอากาศยังเป็นช่วงเวลาของเด็กและผู้ใหญ่อยู่กันพร้อมหน้าหลังจากกลับจากโรงเรียนและที่ทำงาน ซึ่งระหว่างชมรายการผู้ใหญ่ก็สามารถให้คำแนะนำสั่งสอนแก่นุทรหลานได้

4 Angies สีสาวแสนชน ได้นำเสนอเรื่องราวผ่านโครงเรื่องหลัก ได้แก่ ความสนุกสนานของเรื่องที่เกิดขึ้น ณ เมืองแองเจิลทาวน์ ที่โรงเรียนประถมแองเจิล โดยมีสี่สาว กัลละแมร์ ไก่อ ป๋วย นิน่า เป็นเพื่อนรักประจำกลุ่ม 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งทั้งสี่ต้องพบกับเรื่องวุ่นๆ ไม่เว้นแต่ละวัน ทั้งจากการคุมเข้มของ “ครูใหญ่” ประจำโรงเรียน และการก่อกวนจากคู่ปรับแก๊งค์หนุ่มซ่า X4 (เอ็กซ์โฟร์) เด็กหญิงทั้งสี่ต้องใช้ไหวพริบและพลังวิเศษในตัวมาช่วยคลี่คลายสถานการณ์จาก

<sup>1</sup> การ์ตูนสามมิติ (3D Animation) เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะของภาพที่มองเห็นความกว้าง ความยาวและยังสามารถมองเห็นถึงความลึกของภาพ โดยใช้เทคนิคการสร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่างจากการ์ตูนสองมิติ (2D Animation) ที่ลักษณะภาพจะมองเห็นเพียงความกว้างและความยาว (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546 : 14)



ร้ายให้กลายเป็นดี โดยผู้ชมจะสนุกสนานกับมุขตลกที่สอดแทรกไว้ตลอดเรื่อง บวกกับความน่ารัก และน่าประทับใจในมิตรภาพของทั้งสี่สาว

สำหรับช่วงเวลาที่ออกอากาศ คือทุกวันจันทร์-อังคาร เวลา 19.45 น. – 20.00 น. ทางไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กลุ่มเป้าหมายสามารถกลับบ้านมาทันดูกันพร้อมหน้าพร้อมตาทั้งครอบครัว และสำหรับเด็กก็ถือเป็นการดูก่อนนอนตอน 2 ทุ่มด้วย โดยออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม 2549 (ความยาวทั้งหมด 24 ตอน) และออกอากาศ 4 Angies สี่สาวแสนซน เทอม 2 เมื่อวันที่ 10 กันยายน 2550 (มีความยาวทั้งหมด 26 ตอน)

ตัวละครหลักในเรื่อง 4 Angies สี่สาวแสนซน ที่มีการเชื่อมโยงภาพลักษณ์และได้รับพัฒนาบุคลิกลักษณะมาจากพิธีกรรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ได้แก่ “ป้าปุย”, “ไก่อัจฉ”, “นิน่า” และ “กาละแมร์” ซึ่งแต่ละตัวละครมีนิสัยและบุคลิกดังนี้



ภาพ 1.8 ป้าปุย

#### - ป้าปุย

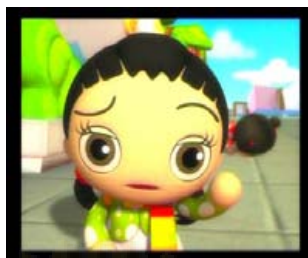
เพื่อนลือว่าเป็น “ป้า” เพราะปล่อยมุขแซะ แต่ก็เป็นที่ปรึกษาของน้องๆ ได้ เป็นคนมัธยัสถ์ สะพายกระเป๋าไว้ตลอดเวลา ไว้คอยเก็บสิ่งของเหลือใช้ ซึ่งของที่เก็บไว้ในกระเป๋าสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในยามคับขันได้



ภาพ 1.9 ไก่อัจฉ

#### - ไก่อัจฉ

สวย น่ารัก เรียนเก่ง ฉลาดรอบรู้ นิสัยดี แต่บางทีก็โง่ เวลาจะขอร้องอะไร ดวงตาของไก่อัจฉจะส่องประกาย “ว๊ิง ว๊ิง” ทำให้คนที่ไก่อัจฉมองตาแล้วเคลิ้มยอมทำตามที่ไก่อัจฉขอร้อง



ภาพ 1.10 นิน่า

#### - นิน่า

เด็กหึงมึน ภายนอกดูเรียบร้อย ด้วยความสงบเสงี่ยมจึงมักโดนโขกสับเสมอ ชี้เกรงใจ ซื่อสัตย์ ใฝ่ธรรมมะ ทำอะไรคิดถึงคนอื่น เสียสละเพื่อคนอื่นเสมอ นิน่าแพ้เสียงดนตรีแดนซ์ได้ยืนเมื่อใดต้อง ขยับตัว และพลิกแพลงเป็นท่าต่อสู้โดยไม่รู้ตัว



ภาพ 1.11 กาละแมร์

#### - กาละแมร์

พูดเป็นต่อยหอย ปอดใหญ่ เสียงดัง ไม่เคยกลัวใคร พร้อมลุยทุกสถานการณ์ ฝิวดำกว่าเพื่อน แต่ใจไม่ดำ มีความมั่นใจในตนเอง กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง ถ้าตะโกนเมื่อใดคำพูดจะออกมาเป็น ตัวหนังสือทับคนได้

หลังจากที่การ์ตูนแอนิเมชัน “4 Angies สีสาวแสนชน” มีการออกอากาศไปแล้วนั้น ปรากฏว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี หลังจากเปิดตัวออกอากาศได้ประมาณ 8 ตอน เท่านั้น ก็สามารถทำเรตติ้งสูงถึง “11” ซึ่งเป็นคะแนนเรตติ้ง จากผู้ชมทั้งครัวเรือน แต่หากจะวัดเฉพาะ กลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี พบว่าเรตติ้งพุ่งสูงถึง “21” ซึ่งเป็นการทำลายสถิติรายการเด็กของช่องที่เคยฉายใน เวลาเดียวกัน และเมื่อฉายครบทั้ง 24 ตอนสำหรับ 4 Angies สีสาวแสนชน เทอม 1 ผลปรากฏว่า “4 Angies สีสาวแสนชน” เทอม 1 ได้สร้างสถิติเรตติ้งสูงสุดถึง “14” สำหรับผู้ชมทั่วไป และได้เรตติ้งสูง ถึง “24” ในกลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี (สุเทพ ตันนิรัตน์, ผู้ผลิตการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน, สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2550)

นอกจากความสำเร็จด้านความนิยมของผู้ชมในประเทศไทยแล้ว การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “4 Angies สีสาวแสนชน” ยังได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ด้วยการได้รับการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ เพื่อนำไปออกอากาศในช่องโทรทัศน์สำหรับเด็ก สถานีโทรทัศน์ CANAL J ซึ่งเป็นฟรีทีวีช่องรายการสำหรับเด็กอันดับหนึ่งของประเทศฝรั่งเศส โดยได้ติดต่อซื้อลิขสิทธิ์ “4 Angies สีสาวแสนชน” ทั้งเทอม 1 และ เทอม 2 ไปฉายที่ประเทศฝรั่งเศส รวมทั้งประเทศอื่นๆ ในแถบยุโรป เช่น เบลเยียม สวิตเซอร์แลนด์ อีกด้วยเหตุผลความมั่นใจในคุณภาพการผลิต เนื้อหาที่มีทั้งความบันเทิง และคติสอนใจ ตลอดจนได้เห็นโมเดลธุรกิจที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทยที่มีการทำตลาดครบวงจร โดยได้ซื้อทั้งลิขสิทธิ์ทีวีซีรีส์ไปออกอากาศ ลิขสิทธิ์ดีวีดี คอนเทนท์มือถือ และสินค้าลิขสิทธิ์ด้วย อีกทั้งการ์ตูนแอนิเมชัน “4 Angies สีสาวแสนชน” ยังได้รับคัดเลือกจากสถานีโทรทัศน์ TBS (Tokyo Broadcasting System) ประเทศญี่ปุ่น เป็นตัวแทนประเทศไทยจากการประกวดภายในประเทศแล้วได้รับรางวัลชนะเลิศ จึงได้เป็นตัวแทนประเทศไทยไปร่วมชิงรางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมที่ประเทศญี่ปุ่นในงาน “Digicon6+3” โดยจะต้องแข่งขันกับผลงานจากอีก 8 ประเทศในเอเชีย อาทิ จีน ฮองกง ไต้หวัน เกาหลี สิงคโปร์ อินเดีย และ ประเทศเจ้าภาพ คือ ญี่ปุ่น โดยในปีนี้เป็นปีแรกที่ประเทศไทยเริ่มส่งผลงานประกวดในเวทีระดับนานาชาติ จากการประสานงานของ SIPA หรือ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)

จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชัน “4 Angies สีสาวแสนชน” นับเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ของรายการทีวีเมืองไทย ที่ทำให้ “4 Angies สีสาวแสนชน” ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงคุณภาพของงานแอนิเมชัน ที่ไม่เพียงเป็นที่ชื่นชอบของเด็กทั่วประเทศ แต่ยังได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติด้วย นอกจากนี้ยังมีการผลิตสื่ออื่นๆ ออกวางจำหน่าย ไม่ว่าจะเป็นวีซีดี และวีซีดีคาราโอเกะ รวมไปถึงสมุดภาพระบายสีสำหรับเด็ก โดยตัวละครเอกของเรื่องมีลักษณะเฉพาะตัวที่สร้างมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างมาจากบุคลิกจริงของคนที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในสังคม โดยอาจเรียกได้ว่าเป็นการส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างตัวบททั้งสอง ได้แก่ ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่า โดยปกติการ์ตูนแอนิเมชันไทยมักสร้างจากเรื่องราวที่แต่งขึ้นใหม่โดยเฉพาะ หรืออาจมีแหล่งที่มาจากการนำวรรณคดีไทย และ/หรือนิทานพื้นบ้านซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้ชมเคยเห็นมาก่อนแล้วมาดัดแปลงให้เป็นการ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างตัวละคร ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและสนุกสนาน ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการ ซึ่งตัวละครที่ดีจะทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปด้วย เพราะตัวละครคือผู้กระทำเรื่องราว

ต่างๆ และได้รับผลการกระทำดังกล่าว โดยการดูเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนบุคคล แนวคิดหรือสถานการณ์ต่างๆ เพื่อชักจูงความคิดของผู้ดูให้เกิดความรู้สึกตามความมุ่งหมายนั้นๆ (สังเขตนาคไฟจิตร, 2530)

ปัจจุบันนี้สื่อต่างๆ ต่างส่องทางให้แก่กัน กล่าวคือการที่เราเห็นสื่อต่างประเภทกันได้มีการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือรูปแบบมาสู่อีกประเภทหนึ่ง (Media illuminate media) อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาจากรรณกรรมที่เป็นสิ่งพิมพ์มาสู่ละครโทรทัศน์ การเชื่อมโยงเนื้อหารรณกรรมมาสู่ภาพยนตร์ สำหรับการดูนั้นก็เช่นกัน ในอดีตมีการนำวรรณคดีไทยของสุนทรภู่เรื่อง พระอภัยมณี มาสร้างเป็นการดูเรื่อง สุดสาคร ซึ่งถือเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย นอกจากนี้ยังมีการนำนิทานพื้นบ้านอย่างเช่น ปลาบู่ทอง ไกรทอง สังข์ทอง ฯลฯ มาสร้างเป็นการดูแอนิเมชันในสมัยที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก้าวหน้าอย่างในปัจจุบันด้วย

หากจะกล่าวถึงการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือสัมพันธ์ (Intertextuality) ซึ่งในที่นี้หมายถึงการเชื่อมโยงตัวละครจากสื่อเดิม (Primary Text) มาสู่อีกสื่อใหม่ (Secondary Text) สำหรับการดูแอนิเมชันที่ผ่านมา นั้น หากสังเกตตัวละครที่ปรากฏในการดูแอนิเมชันไทยเรื่องต่างๆ ที่ผ่านมา เช่น อภินิหารขวานฟ้า, แก้วจอมแก่น, บั้งปอนด์, ก้านกล้วย เป็นต้น เป็นการดูที่มีตัวละครเชื่อมโยงมาจากรรณกรรม หนังสือการ์ตูน และเป็นตัวละครที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้าง แต่สำหรับ “4 Angies สีสาวแสนชน” มีความแตกต่างจากเรื่องอื่นที่ตัวละครถูกพัฒนามาจากผู้ดำเนินรายการโทรทัศน์ที่เป็นตัวบุคคลที่มีตัวตนจริงและเป็นบุคคลที่เป็นที่รู้จัก อีกทั้งเมื่อการ์ตูนออกฉายแล้วยังได้รับความนิยมจากผู้ชมมากอีกด้วย เท่ากับว่าตัวละครเดิม (Primary Text) ที่เป็นผู้ดำเนินรายการ มีอำนาจเข้าถึงและกำหนดการรับรู้ของผู้รับสารได้มาก จึงเป็นที่มาของความสนใจประเด็นการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากตัวคนจริงๆ มาสู่ตัวละครในการดูแอนิเมชัน

ผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีตัวละครเป็นส่วนสำคัญ ในการพัฒนาลักษณะตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ยอมส่งผลให้เกิดการรับรู้และจดจำต่อผู้ชม และยังเป็นเอกลักษณ์ของแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ด้วย

อีกทั้งยังมีประเด็นเกี่ยวกับการสร้างตัวละครใหม่สำหรับแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ที่ต้องอยู่บนพื้นฐานของต้นแบบผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงทั้งสี่คน หากเปรียบเทียบกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เคยมีมา ตัวละครได้ถูกสร้างมาจากเรื่องที่แต่งขึ้น (Fiction) ดังนั้นจึงไม่มีภาพลักษณ์ใดๆ มาเป็นตัวกำหนดในการออกแบบตัวละคร แต่สำหรับการสร้างตัวละคร

4 Angies สีสาวแสนชน ย่อมมีภาพลักษณ์ของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งถือเป็นความจริง (Factual) มาเป็นตัวกำหนดในการออกแบบซึ่งผู้ออกแบบตัวละครต้องคำนึงถึงกรอบความเป็นจริงในการเชื่อมโยงภาพลักษณ์นั้นๆ มาสู่ตัวละครที่เป็นการ์ตูน ซึ่งผู้ผลิตต้องใช้ร่องรอยของเนื้อหาเดิม (Convention) และสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (Invention) ในการถ่ายโยงเนื้อหาสาระจากตัวบทเดิมที่เป็นคนที่มีอยู่จริงมาสู่ตัวบทใหม่ที่เป็นการ์ตูน และผู้ผลิตต้องใช้การถ่ายโยงความหมายจากตัวบทแรกมาสู่ตัวบทใหม่เพื่อให้ผู้รับสารสามารถอ่านความหมายได้อย่างถูกต้อง โดยมีจุดมุ่งหมายคือผู้รับสารสามารถรับรู้ได้ว่า ตัวละครที่เป็นการ์ตูนนั้นได้ถูกเชื่อมโยงมาจากผู้ดำเนินรายการ

ดังนั้นผู้วิจัยเกิดความสงสัยว่าเพราะเหตุใดผู้ผลิตจึงสนใจที่จะสร้างตัวละครหลักใน “4 Angies สีสาวแสนชน” จากการนำบุคลิกพิธีกรรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาพัฒนาให้เป็นการ์ตูน โดยผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ผลิตได้จับกระแสนิยมในตัวพิธีกรรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาผลิตเป็นการ์ตูนเนื่องด้วยเห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างกระแสประชาสัมพันธ์ให้แก่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาถึงการที่ผู้ผลิตมีกระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากคนจริงมาเป็นตัวละครอย่างไร เพื่อตอบสนองความอยากรู้ของผู้วิจัยถึงที่มาที่ไปของตัวละครเอกของเรื่อง ทั้งสี่ตัว อันได้แก่ “ป้าปุย” ที่มาจาก คุณพิมลวรรณ หุ่นทองคำ, “ไก่จิ้ง” ที่มาจาก คุณมีสุข แจ่มมีสุข, “นินา” ที่มาจาก คุณกุลนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์ และ “กาละแมร์” ที่มาจาก คุณพัชรศรี เบญจมาศ อันจะเป็นประโยชน์ต่อวงการแอนิเมชันไทยในการเป็นแนวทางและตัวอย่างในการพัฒนาการสร้างตัวละครที่มีความแปลกใหม่ และดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ต่อไป

นอกจากนี้ยังมีประเด็นการวิจัยในเรื่องการรับรู้ของผู้ชมอีกว่า ผู้ชมที่เป็นเด็กจะทราบหรือไม่ว่าตัวละครที่ปรากฏในเรื่องมีการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของตัวละครมาจากตัวบุคคลจริง และหากผู้ชมที่เป็นเด็กทราบถึงการเชื่อมโยงนี้จะมีทัศนคติต่อตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร และมีบริบทใดบ้างที่มีผลต่อการรับรู้และจดจำของเด็ก อันจะเป็นการวัดถึงการรับรู้และการจดจำของเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการชมการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งสามารถนำผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยไปใช้กับการพัฒนาการผลิตรายการสำหรับเด็กเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดต่อตัวเด็กเองในแง่ของการใช้ตัวละครเพื่อดึงดูดความสนใจและการจดจำเนื้อหาที่นำเสนอ

ดังที่กล่าวมาทั้งหมด จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สัมพันธ์ของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง



ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการ การเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันว่ามีกระบวนการอย่างไร

อีกทั้งยังศึกษาเกี่ยวกับการรับสารของผู้ชมที่เป็นเด็กและความสัมพันธ์ในแง่ของทัศนคติที่เด็กมีต่อผู้ดำเนินรายการและตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันอีกด้วย เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการสร้างตัวละคร กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน และทัศนคติของเด็กที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ โดยมุ่งประเด็นศึกษาไปที่สัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยจะทำการศึกษาถึงผู้ผลิต เนื้อหา และผู้รับสาร อันจะเป็นประโยชน์ต่อไปสำหรับผู้ผลิตรายการสำหรับเด็กในการนำความรู้และข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนางานการ์ตูนแอนิเมชันไทยสำหรับเด็กเพื่อให้เด็กได้รับชมผลงานที่มีคุณภาพ และสามารถนำการคิดเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

### ปัญหานำวิจัย

1. การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน มีการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากรายการโทรทัศน์ผู้หญิงถึงผู้หญิงอย่างไร
2. การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ปรากฏมีร่องรอยของเนื้อหาเดิมและสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่อย่างไรบ้าง
3. ปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน มีอะไรบ้าง
4. การรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นอย่างไร และมีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน
2. เพื่อวิเคราะห์ร่องรอยเนื้อหาเดิม (Convention) และสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (Invention) ที่ปรากฏอยู่ในตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน
3. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

4. เพื่อศึกษาการรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

### ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธ์ในด้านของเนื้อหา และรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นหลัก โดยศึกษาวิเคราะห์ถึงกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหา การดัดแปลงเนื้อหา การวิเคราะห์ตัวละครเปรียบเทียบกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยศึกษาจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตรายการ และแผ่นวีดีโอซีดีการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

2. การศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนครั้งนี้ มุ่งศึกษาจากเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีอายุตั้งแต่ 6-9 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้ผลิตรายการ โดยศึกษาที่โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์ และโรงเรียนปราโมชวิทยารามอินทรา

### นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. การเชื่อมโยงภาพลักษณ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ในระบบของการถ่ายทอดเนื้อหาสารจากผู้ดำเนินรายการรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน โดยวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงเนื้อหาสารในมิติต่างๆ ได้แก่ การออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน การวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณลักษณะระหว่างตัวผู้ดำเนินรายการกับตัวละคร และการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน

2. การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน หมายถึง การ์ตูนที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งมีการออกอากาศ 2 ช่วง ได้แก่ 4 Angies สีสาวแสนซน และ 4 Angies สีสาวแสนซน เหอม 2 ซึ่งถูกบันทึกเป็นวีดีโอซีดีเพื่อวางจำหน่ายจำนวน 16 ชุด รวม 50 ตอน

3. ตัวละคร หมายถึง รูปแบบตัวละครและการแสดงออกของตัวการ์ตูนหลัก 4 ตัว ที่ปรากฏในเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนซน ได้แก่ ป้าปุย, ไก่จิ้ง, นิน่า และกาละแมร์

4. ผู้รับสาร หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอายุ 6-9 ปี ที่ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน จากทางโทรทัศน์และทางวีดีโอซีดีการ์ตูนที่มีวางจำหน่าย

5. การแสดงออกของตัวละคร หมายถึง การเคลื่อนไหว การกระทำ การพูด และความคิดของป้าปุย, ไก่จิ้ง, นิน่า และกาละแมร์

6. บุคลิกลักษณะของตัวละคร หมายถึง ภาพรวมของตัวละครในด้านการแสดงออก เช่น เป็นคนเรียบร้อย เป็นเด็กดี เป็นเด็กซน เป็นคนกล้าหาญ เป็นเด็กเกเร เป็นต้น

7. รูปแบบการนำเสนอ หมายถึง ลักษณะการนำเสนอเรื่องราว 4 Angies สีสาวแสนชน ที่ผู้ผลิตตั้งใจสร้างขึ้น เช่น ลักษณะของภาพที่สวยงามมีสีสันสดใส เสียงพากย์ที่ตลก มีเพลงประกอบที่สนุกสนาน เป็นต้น

8. การสร้างความหมาย หมายถึง กระบวนการที่ทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กรับรู้ และจดจำตัวละครได้ อันได้แก่ ชื่อตัวละคร คำพูด นิสัย เอกลักษณ์ และพลังพิเศษของตัวละคร

9. การรับรู้ หมายถึง การเข้าใจและการจดจำตัวละครในประเด็นสัมพันธ์บทจากการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ของเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

10. ทักษะคิด หมายถึง ความเห็นของเด็กเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางต่อไปสำหรับผู้ผลิตรายการสำหรับเด็ก ซึ่งสามารถนำการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากสิ่ง que เด็กรู้จักและชื่นชอบไปสร้างสรรค์รายการที่เหมาะสมกับเด็กต่อไป

2. สำหรับผู้สนใจด้านสื่อสารมวลชน การวิจัยนี้เป็นการบันทึกเนื้อหาความเชื่อมโยงระหว่างสื่อของผู้ใหญ่กับสื่อของเด็กที่ปรากฏในวงการสื่อสารมวลชนไทย

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สัมพันธบทของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงภาพลักษณ์และการเชื่อมโยงความหมายจากคนจริงมาสู่ตัวละครใน การ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิต เนื้อหาสารที่ผู้ผลิตนำเสนอ และการรับรู้ของผู้รับสารที่เป็นเด็ก โดยจะ ทำการศึกษา ผู้ส่งสาร (Sender) ตัวสาร (Message) และ ผู้รับสาร (Receiver) ซึ่งในการวิจัย ผู้วิจัยใช้แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ ต่อไปนี้ในการเป็นแนวทางการวิเคราะห์

1. แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา / สัมพันธบท (Intertextuality)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narration)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก
4. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและการเขียนภาพการ์ตูน
5. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน

#### 1. แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา / สัมพันธบท (Intertextuality)

ในทุกวันนี้แทบจะไม่มีตัวบท (Text) อันใดที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่โดยไม่มีเนื้อหา หรือรูปแบบซ้ำรอยเดิมกับตัวบทที่เคยมีมาในอดีต ดังนั้นตัวบทใหม่ๆ นี้จึงมักจะผลิตซ้ำของเก่า หยิบยืมของเก่าหรือดัดแปลงของเก่าอยู่เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 193)

แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา หรือ สัมพันธบท (Intertextuality) เป็นแนวคิดที่กำเนิดขึ้น เมื่อปลายทศวรรษ 1960 โดย จูเลีย คริสเตอวา (Julia Kristeva) เป็นผู้คิดค้นคำว่า Intertextuality ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของนักสัญวิทยาชาวรัสเซีย มิคาอิล บาคทิน โดยบาคทินมีแนวคิด เกี่ยวกับการเชื่อมโยงเนื้อหาว่า การพูดในแต่ละครั้งคือ ตัวเชื่อมในห่วงโซ่ของการสื่อสารทางการ พูด กล่าวคือ “เมื่อใดก็ตามที่คนเราพูด สิ่งที่เราพูดจะมีความผูกพันกับสิ่งที่ถูกพูดในอดีตมาก่อน และคำพูดนั้นๆ ก็มีโอกาที่จะถูกนำมาพูดอีกในอนาคต และถ้ามีการนำความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และเคลื่อนย้ายจากคำพูดมาสู่เนื้อหาก็คงจะบรรลุถึงความเข้าใจในเรื่องการเชื่อมโยง

เนื้อหาอย่างแท้จริง ซึ่งถือได้ว่า การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นรากฐานของวิธีการสนทนาที่คนใช้สื่อสารต่อกัน” (Jeremy G. Butler อ้างถึงใน ศศิวิมล สันติราชภักดิ์, 2539 : 13)

การที่สื่อใหม่ๆ จำเป็นต้องหยิบยืมบางสิ่งบางอย่างจากสื่อเก่าๆ นั้น เกิดเนื่องมาจากลักษณะ “Repetition” (Convention) ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการเพื่อความมั่นใจ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายต่างก็ต้องการ “Variation” (Invention) ด้วย ดังนั้นคุณสมบัติทั้ง 2 ประการจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งเป็นความจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับในการตีความหมาย

การวิเคราะห์เรื่อง การนำของเดิมกลับมาทำใหม่/สิ่งที่คิดขึ้นใหม่ (Convention/Invention) สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- แนวคิดเรื่อง Convention/Invention นี้ ช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนได้ใช้ลักษณะ Invention ของตนเองสร้างแบบฉบับเฉพาะตัว (ความเป็น Convention ประจำตัว) ที่เรียกว่า “Author Theory” อันมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้าง/ผู้กำกับภาพยนตร์บางท่านที่มีลักษณะเฉพาะโดดเด่นประจำตัวจนอาจกล่าวได้ว่า “หนังของใครก็เป็นแบบเจ้าของหนัง”

- จะพบลักษณะของเดิมกลับมาทำใหม่ (Convention) บวกผสมกับ สิ่งที่คิดขึ้นใหม่ (Invention) ได้ในองค์ประกอบย่อยๆ ของสูตร (Formula) ต่างๆ ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตอย่างมาก เพราะสามารถจะหยิบสูตรที่เป็นของเดิมกลับมาทำใหม่ (Convention) มาดัดแปลงสร้างเป็นสิ่งที่คิดขึ้นใหม่ (Invention) ได้เลย

- ส่วนการศึกษาเรื่องการทำซ้ำ (Repetition) Eco (1985) เสนอว่า มีวิธีการทำซ้ำในหลายรูปแบบ เช่น Retake เป็นการทำซ้ำในลักษณะเรื่องเดิม แต่เปลี่ยนตัวแสดง, Remake เป็นการเอาเรื่องเดิมทุกอย่างมาทำใหม่หมด ใช้ดาราชุดใหม่หมด เพื่อแสดงให้เห็นความแตกต่าง, Series เป็นงานชุดที่มีตัวหลักยืนโรง เรื่องคล้ายเดิม แต่เปลี่ยนตัวรองและตัวประกอบ

นอกจากนี้สัมพันธภาพยังเป็นเรื่องของการอ้างถึง (Quotation) การขโมยความคิด (Plagiarism) และการพุดถึง (Allusion) มีลักษณะของการเลียนแบบ (Imitation) การล้อเลียน (Parody) การทำซ้ำ (Repetition) ดัดแปลง/เปลี่ยนแปลง (Alteration) การตีความ (Interpretation) โดยต้องมีปัจจัยหลักสำคัญสองตัวเสมอ ได้แก่ ตัวบท (Text) และ บริบท (Context)

เกี่ยวกับการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือสัมพันธ์กันนั้น สิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาใหม่ (Secondary Text) มักมีร่องรอยจากเนื้อหาดั้งเดิม (Primary Text) โดยที่ตัวเนื้อหาก็มีความเป็นสัมพันธ์กันตั้งแต่กำเนิด เนื่องจากถูกประกอบขึ้นด้วยองค์ประกอบของเนื้อหาอื่นๆ โดยรอบ ตัวเนื้อหานั้นถูกก่อตัวขึ้นมาได้จากอดีต และการเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอดีตของตัวเนื้อหานี้ ได้ทำให้ตัวเนื้อหามีบทบาทสำคัญในสังคมปัจจุบัน ในฐานะที่เป็นตัวนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเนื้อหาใหม่กับเนื้อหาเดิมมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน และการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือสัมพันธ์กัน จะมีความสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้ผลิต ตัวสาร และผู้รับสาร อยู่เสมอ

### ประเภทของสัมพันธ์กัน

J. Fiske (1987) ได้จำแนกแยกประเภทของสัมพันธ์กันออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ โดยแยกประเภทของสัมพันธ์กันออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 15)

#### 1. สัมพันธ์กันแนวนอน (Horizontal intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary text) คือระหว่างฝ่ายผู้ส่ง/ผู้ผลิตด้วยกันที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของตัวบท โดยอาจจะมองเห็นอย่างชัดเจนว่ามีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้

Fiske กล่าวว่า รูปแบบที่มักมีการศึกษาหรือพูดถึงกันอย่างกว้างขวางในเรื่องสัมพันธ์กันแนวนอนก็คือ การกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง/ตระกูลหนึ่ง (genres) ไปสู่อีกประเภทหนึ่ง/อีกตระกูลหนึ่ง การกระโดดข้ามนี้ที่เห็นได้ง่ายที่สุดก็คือ การโดดข้ามของ "ตัวละคร/นักแสดง"

การวิเคราะห์สัมพันธ์กันแนวนอนนี้ หากวิเคราะห์ในระดับพื้นผิว ก็อาจจะสรุปได้ว่า ในทัศนะของผู้ผลิต เนื่องจากผู้ผลิตได้เล็งเห็นความนิยมใน "นักแสดง/ตัวละคร" แต่หากเป็นการวิเคราะห์ในระดับที่ลึกถึงเรื่อง "ความหมาย" ก็อาจจะให้คำอธิบายเพิ่มเติมว่า "ความนิยม/ความมีชื่อเสียง" อย่างเดียวอาจจะยังไม่ใช่คำอธิบายที่เพียงพอ เพราะนักแสดง/ตัวละครที่มีชื่อเสียงไม่สามารถจะนำไปใช้โฆษณาสินค้าได้ทุกประเภท ทั้งนี้เพราะตัวละคร/นักแสดงเหล่านี้มี "ความหมายบางอย่าง" บรรจุอยู่แล้ว และในการถ่ายโอนนั้นก็จะเกิดการถ่ายโอนความหมายไปด้วยทั้งในฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสาร



สำหรับในฝ่ายผู้ผลิตนั้น กระบวนการสร้าง "ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท" ทั้งสองมักจะ เป็นไปอย่างรู้ตัวและตั้งใจ ส่วนในฝ่ายผู้ชม หากเป็นผู้ชมที่เคยดูตัวบทแรกมาแล้ว เมื่อมา "อ่าน" ตัวบทที่สอง ผู้ชมจะถ่ายโอนความหมายจากตัวบทแรกมายังตัวบทที่สองได้อย่างแน่นอน แต่ สำหรับกลุ่มผู้ชมที่ไม่ได้ดูตัวบทแรก ตัวบทที่สองก็จะกลายเป็นตัวบทแรกของผู้ชมกลุ่มนี้ และ ความหมายที่ถูกสร้างขึ้นโดยมิได้มีการถ่ายโอนก็อาจจะผิดแผกแตกต่างไปจากผู้ชมกลุ่มแรก

S. Hall (1986 อ้างจาก J. Fiske, 1987 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2551) กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 20 นี้ เนื่องจากกระบวนการผลิตที่พัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารไปอย่างมาก จึงทำให้เกิดการผลิตซ้ำและการแพร่กระจาย "ภาพลักษณ์" (image) อย่างมากมายมหาศาล ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ และส่งผลกระทบต่อให้เรื่องของ "ภาพตัวแทน" (representation) กลายมาเป็นหัวใจของกระบวนการทางวัฒนธรรมของโลกยุคหลังสมัยใหม่

Hall กล่าวว่า เริ่มมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ที่ศักยภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารได้ทำให้ สถานะของ "ภาพลักษณ์" ซึ่งเป็นตัวบทที่สองที่สร้างมาจาก "ตัวจริง" (ตัวบทแรก) อยู่เหนือกว่าตัว บทแรก/ของจริง ความสัมพันธ์ระหว่าง 2 สิ่งนี้มีแง่มุมที่ขัดแย้งกัน เพราะในโลกยุคหลังสมัยใหม่นี้ ความหมายของภาพลักษณ์ไม่เคยหยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่ขัดแย้ง แยกแยก และหลากหลายจน ไม่รู้ว่าภาพลักษณ์อันไหนที่สามารถเป็นภาพตัวแทนของ "ตัวจริง" ได้ ส่งผลกระทบต่อที่สำคัญ คือ การ "อ่าน"/ตีความ จากแต่เดิม ผู้รับสารจะอ่าน/ตีความภาพลักษณ์โดยอ้างอิงจากของจริง แต่ใน โลกยุคหลังสมัยใหม่ที่มีภาพตัวแทนอยู่มากมาย ความสัมพันธ์นี้จะกลับหัวกลับหางกัน เนื่องจาก ผู้รับสารจะอ่านความหมายของ "ของจริง" จาก "ภาพลักษณ์" ที่เกิดขึ้น เนื่องจากในโลกปัจจุบัน ผู้รับสารมักจะ "สัมผัส" กับภาพลักษณ์ของบุคคลก่อนจะได้พบกับ "ตัวจริง" (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 21)

## 2. สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิง อย่างชัดเจน J. Fiske (1987) ได้แบ่งระดับของตัวบทในแนวตั้งออกเป็น 3 ระดับ

(ก) ตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary Text) หมายถึงตัวบทเริ่มแรกที่จะเป็นรายการข่าว รายการเพลง รายการละครโทรทัศน์ ฯลฯ



(ข) ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary Text) เป็นตัวบทที่เกิดมาจากการอ่านตัวบทแรก แล้วนำมาเสนอเป็นตัวบทที่สอง เช่น คอลัมน์วิจารณ์ รายการข่าวบันเทิง การโฆษณา การประชาสัมพันธ์รายการต่างๆ เป็นต้น

(ค) ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary Text) ตัวบทระดับนี้ Fiske หมายถึงขั้นตอนสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากการอ่านของผู้รับสาร

Jeremy G. Butler (1994) ได้กล่าวไว้ว่า “การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) เป็นส่วนประกอบหลักที่สำคัญในการสร้างความมีชื่อเสียง และการทำให้เป็นที่รู้จักต่อผู้แสดงจากผู้รับสารในแต่ละสื่อ จะมีรูปแบบเนื้อหาของสื่อ (Media Text) ที่แตกต่างกันในการนำเสนอ แต่โดยส่วนใหญ่ของการนำเสนอด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหาจะกระจุกตัวอยู่ในปัจจัยหลัก 4 ประการ ที่มีความเหลื่อมล้ำ หรือเกิดความสัมพันธ์ต่อกันอยู่เสมอ (ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี, 2539 : 14)

Jeremy G. Butler (1994) มีความเห็นว่า "ดารา" นั้นมีความแตกต่างจาก "นักแสดงทั่วไป" (actor) เนื่องจากคุณสมบัติที่สำคัญคือ การมีสัมพันธ์กับตนเอง เนื่องจาก "ดารา" จะมีผู้ใช้ที่ปรากฏตัวอยู่ในละคร/ภาพยนตร์/การร้องเพลง ฯลฯ เท่านั้น หากทว่าจะไปปรากฏตัวตามรายการอื่นๆ /สื่อประเภทอื่นๆ ซึ่งมีบทบาทหน้าที่พิเศษของกระบวนการสร้างความเป็นดาราที่ Butler ได้ประมวลเอาไว้เป็น 4 บทบาทหลักๆ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 32)

#### 1. ตัวบทที่ช่วยส่งเสริม/สนับสนุน/โปรโมทดารา (Promotional text)

เป็นตัวบทที่สร้างโดยตัวดารารเอง หรือต้นสังกัดของดารา ฝ่ายประชาสัมพันธ์ของกองถ่ายทำภาพยนตร์ หรือคณะผู้ผลิตละคร ฯลฯ กระบวนการผลิตตัวบทประเภทนี้มักจะเป็นรูปแบบของการข่าวแจก ข่าวประชาสัมพันธ์ เปิดตัวแถลงข่าวต่อสื่อมวลชน ฯลฯ เนื้อหาของตัวบทจะเป็นข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับตัวดารา ความคิดเห็นของดาราต่อผลงานที่กำลังจะนำเสนอ เนื้อหาในคอลัมน์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์และโทรทัศน์ การไปปรากฏตัวในรายการต่างๆ ของโทรทัศน์ (รวมทั้งรายการข่าวบันเทิง) หน้าที่สำคัญของตัวบทเหล่านี้ก็คือ “การก่อรูปของการรับรู้และความคิดเห็นที่ผู้ชมจะมีต่อดาราผู้นั้น”

#### 2. ตัวบทที่ช่วยให้ดาราเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง (Publicity)

Butler ได้แยกตัวบทประเภทนี้ออกมาจากตัวบทประเภทแรก ทั้งๆ ที่ตัวบททั้งสองประเภทอาจจะคาบเกี่ยวกันอยู่ตลอดเวลา แต่ความแตกต่างจะอยู่ตรงที่ว่า ในขณะที่ตัวบทที่

ส่งเสริมสนับสนุนดารานั้นมักจะอยู่ในการควบคุมเนื้อหาจากตัวดารารเองหรือองค์กรที่สังกัด แต่ตัวบทที่ทำให้ดารารเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง (อาจจะทั้งดีหรือร้าย) จะอยู่นอกเหนือจากการควบคุมของตัวดาราร เช่น การรายงานซุบซิบเกี่ยวกับความประพฤติของดาราร การนำภาพหลุดๆ ของดารารมาเผยแพร่ การให้สัมภาษณ์ที่ดารารควบคุมไม่ได้ เป็นต้น

### 3. การนำเสนอตัวดารารในหลายๆ ตัวบท

ในสื่อโทรทัศน์ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือมีรายการมากมายหลากหลายประเภท และมีการนำเสนออย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกวัน ดังนั้น จึงเป็นช่องทางให้ดารารได้นำเสนอตัวเองในหลายๆ รายการ หลายๆ ตัวบท ซึ่งในแต่ละตัวบทนั้นอาจจะต้องการ "ความหมายของตัวดาราร" ที่เหมือนหรือแตกต่างกันออกไป สัมพันธบทของรายการโทรทัศน์จึงมีลักษณะที่ซับซ้อนพอสมควร

### 4. บทวิจารณ์ (Criticism)

คอลัมน์วิจารณ์ถือได้ว่าเป็นตัวบทที่เป็นอิสระจากฝ่ายผู้ผลิตหรือจากตัวดารารเอง Butler ตั้งข้อสังเกตว่า บทวิจารณ์ของสื่อแต่ละประเภทจะมีความสำคัญต่อตัวบทต้นทางไม่เท่ากัน ในขณะที่คอลัมน์วิจารณ์โทรทัศน์นั้นจะมีผลกระทบต่อรายการโทรทัศน์ไม่มากนัก แต่ทว่าคอลัมน์/นิตยสารวิจารณ์ภาพยนตร์กลับจะมีบทบาทและความสำคัญต่อตัวบทต้นทางอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการโน้มน้าวใจให้ออกไปดูหรือไม่ไปดู ตลอดจนการทำหน้าที่คล้ายๆ การประเมินคุณค่าของภาพยนตร์นั้นไปเลย

นอร์แมน แฟร์คลัฟ (Norman Fairclough) ได้กล่าวไว้ว่า “ทฤษฎีของการถ่ายโยงเนื้อหา/สัมพันธบทในแง่ของการผลิต จะให้ความสำคัญกับหลักฐานในอดีตของตัวบท โดยพิจารณาว่ามีการประกอบตัวบทเพิ่มขึ้นอย่างไร เพื่อที่จะทำให้วงโซ่แห่งการสื่อสารด้วยคำพูดนั้นมีชีวิตอยู่ด้วยการตอบโต้กันไปมาระหว่างตัวบทก่อนหน้านั้น อีกทั้งยังมีประโยชน์ในเรื่องของการแพร่กระจาย เพื่อให้การสำรวจความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวบทเหล่านั้น ได้เคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน จนสามารถผ่านการเปลี่ยนแปลงได้ เท่ากับว่าตัวบทได้มีการเปลี่ยนตำแหน่งจากตัวบทประเภทหนึ่งไปสู่ตัวบทอีกประเภทหนึ่ง เช่น บ่อยครั้งที่คำพูดทางการเมืองได้เปลี่ยนรูปไปเป็นรายงานข่าว และท้ายสุดยังเป็นประโยชน์ในแง่ของการบริโภค โดยให้ความสำคัญกับ “ตัวบท” ที่ไม่ใช่แค่ตัวบทที่ผ่านกระบวนการ “การเชื่อมโยงเนื้อหา/สัมพันธบท” แต่ตัวบทเหล่านั้นมักจะถูกผู้แปลนำเข้าสู่กระบวนการตีความ และนั่นจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการแปลความหมายออกมา” (Norman Fairclough อ้างถึงใน จารวี เอียงผาสุข, 2548 : 17)

ในการนำแนวคิดการเชื่อมโยงเนื้อหา/สัมพันธ์ (Intertextuality) มาใช้ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงสู่การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน จะพิจารณาถึง ผู้ส่งสาร (ผู้ผลิต) เนื้อหาสาร และผู้รับสาร โดยจะพิจารณากระบวนการหลักๆ คือ ผู้ผลิตมีกระบวนการผลิตแอนิเมชันเรื่องนี้อย่างไร ผู้ผลิตสร้างความเป็น 4 Angies สีสาวแสนซนอย่างไร และผู้ชมมีความรู้สึกต่อกาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้อย่างไร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ให้เห็นแง่ของผู้ผลิต ตัวสาร และผู้รับสาร ต่อไป

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narration)

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่า มนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ “เหตุผลที่ดี” (good reason) ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสาร และสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกัน การเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน ทฤษฎีนี้จึงมองว่าการสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้น (John Fiske, 1987: 65 อ้างถึงใน รวมพร ศรีสุมานันท์, 2547: 18)

โดยทั่วไปแล้ว อาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่เราคุ่นเคยและอยู่รอบๆ ตัวเรา ดังนั้น การศึกษาการเล่าเรื่องเป็นการศึกษาโครงสร้างพิเศษของงานภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ผลิตและผู้ชมมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี ทั้งนี้การเล่าเรื่องยังมีความหมายต่อสื่อภาพเคลื่อนไหวมาก เพราะถือเป็นส่วนสำคัญในการก่อเกิดการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตและผู้ชม (ทัศนัย กุลบุญลอย, เรียบเรียง 2543)

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการสื่อสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน ที่เรียกว่าต้องมี “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (Logic of Narration) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 188)

- ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก
- ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย
- ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
- ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ซึ่งอาจจะเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
- ต้องมี Magic ซึ่งในนิทานพื้นบ้านอาจหมายถึงของวิเศษต่างๆ ในหนังสือลับอาจ

หมายถึงการวางแผนการอย่างดีเกี่ยวกับอาวุธทันสมัย หรืออาจหมายถึงความสามารถอย่างเหนือมนุษย์ธรรมดาของพระเอก

ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง แบ่งโดยลำดับของการพัฒนาเรื่อง (Story Development) สามารถแบ่งขั้นตอนของการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน คือ

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวต่อไป มีการแนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือปมปัญหาเพิ่มความเข้มข้นมากขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจและสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยากมากขึ้น

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้ ข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจมีจุดจบได้หลายๆ แบบ เช่น อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ ทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น

โดยในระหว่าง 5 ขั้น อาจจะมีจุดหักเหทิศทางของเรื่อง (Turning Point) เกิดขึ้นแทรกอยู่ ซึ่งจุดหักเหนี้อาจจะมีมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ เช่น การแนะนำตัวละครใหม่ การให้ข้อมูลหรืออารมณ์ใหม่เข้าไปในเรื่อง

สำหรับสิ่งที่ขาดไม่ได้ของเรื่องราวต่างๆ องค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความสนุกสนาน น่าติดตาม มีความน่าตื่นเต้น คือ ความขัดแย้ง (Conflict) อาจจำแนกได้เป็นหลายประเภท เช่น

- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- ความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์เอง

องค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการเล่าเรื่อง ได้แก่ เนื้อเรื่อง (Story) หมายถึง “เกิดอะไรขึ้นกับใคร” Shlomith Rimmon Kenan (1992) ให้คำนิยามของเนื้อเรื่องว่า “ลำดับของเหตุการณ์ที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลา” และให้คำนิยามคำว่าเหตุการณ์ว่า “การเปลี่ยนแปลงจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง” ขณะที่ Tzvetan Todorov (1992) ให้คำนิยามว่า “เหตุการณ์และเรื่องราวคือการเปลี่ยนแปลงจากภาวะสมดุลหรือดุลยภาพไปสู่ภาวะที่ไม่สมดุล จากนั้นกลับมาสู่ภาวะสมดุลใหม่อีกครั้ง” (รวมพร ศรีสุมานันท์, 2541 : 20 อ้างถึงใน มาโนช ชุมเมืองปัก, 2547)

Todorov (1977) ได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวะการณ์ในวิธีการเล่าเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 4 สภาวะ คือ สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปรากฏตอนเริ่มเรื่อง, ภาวะวิกฤต (Disruption) ได้แก่ ขั้นตอนที่ปัญหาได้เริ่มก่อตัวขึ้นและทวีความรุนแรงเข้มข้นมากขึ้นทุกที, การแก้ไขปัญห (Equalizing) ได้แก่ สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไปซึ่งอาจล้มเหลวบ้าง ประสบความสำเร็จบ้าง และ การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium) หลังจากปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว สภาวะสงบสุขปกติก็กลับคืนมาอีกครั้ง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) มีรูปแบบดังนี้

- ตัวละครและการปรากฏตัวในเรื่อง (Existents of Characters and Setting) เป็นการพิจารณาบุคลิกภาพ บทบาท และหน้าที่ของตัวละคร รวมทั้งความสัมพันธ์ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง

- ความสัมพันธ์ของเรื่องราว (The Relation in the Story) แบ่งเป็น

- การจัดลำดับตามเหตุการณ์ (Chronological) ตามเวลาที่เกิดขึ้น
- ผลกระทบที่เกิดขึ้น (Cause - Effect) โดยดูว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีผลกระทบอย่างไร
- การแก้ปัญหาหลังจากมีเหตุการณ์เกิดขึ้น (Problem - Resolve)

- การสรุปเรื่อง (Conclusion) ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ว่าจะมีวิธีการสรุปเรื่องเช่นไร โดยมีสองลักษณะคือ การสรุปเรื่องแบบปิด (Closing) คือ การคลี่คลายปัญหาทั้งหมด มีบทสรุปที่ชัดเจนแน่นอน และการสรุปเรื่องแบบเปิด (Opening) คือ การทิ้งปมปัญหาไว้ให้คิด ไม่สรุปไปในทางใดทางหนึ่ง

แก่นความคิดหลัก (Theme) หมายถึง แก่นความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อ โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของ



เรื่อง โดยแก่นความคิดหลักนี้หากผู้รับสารไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ ก็จะไม่เข้าใจถึงวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person Narrator) เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวละครของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงที่เป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การใช้มุมมองแบบนี้มักมุ่งที่จะสื่อความคิด หรือการตีความเหตุการณ์ต่างๆ ในมุมมองของตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่อง

2. มุมมองบุคคลที่สาม (Third-person Narrator) ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอก

3. มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์ เป็นมุมมองที่พยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ มีความเป็นกลาง แต่มีข้อเสียที่ไม่สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ ความคิด และจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

4. มุมมองที่ผู้เล่าเรื่องรู้รอบด้าน (Omniscient) การเล่าเรื่องแบบนี้ผู้เล่าอาจเป็นบุคคลที่หนึ่ง บุคคลที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง แต่ผู้เล่าสามารถรู้สึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผู้ส่งสารซึ่งได้แก่ผู้ผลิต ว่าต้องการส่งสารใดให้แก่ผู้รับสาร และผู้ส่งสารมีจุดมุ่งหมายใดในการส่งสารนั้น รวมไปถึงกลวิธีการดำเนินเรื่อง และการวิเคราะห์ตัวละครด้วย

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

เนื่องจากขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันขั้นตอนแรกๆ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญประการหนึ่ง ได้แก่ การแต่งเนื้อเรื่อง ถึงแม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้น แต่ก็ยังเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของแอนิเมชันทั้งโปรเจ็ค โดยทั่วไปผู้ผลิตแอนิเมชันมักจะนำเนื้อเรื่องมาจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียง หรือหนังสือที่แต่งโดยนักเขียนมืออาชีพ หรืออาจเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ก็ได้ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 31) ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ซึ่งถือเป็นจุดกำเนิดของเรื่องราวที่เกิดขึ้นและอยู่ในขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production) ของงานการ์ตูนแอนิเมชันมาเป็นแนวทางการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน

ก่อนจะกล่าวถึงบันเทิงคดีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรม จะขอกล่าวถึงที่มาของวรรณกรรมเสียก่อนเพื่อให้ทราบถึงพื้นฐานที่มาของบันเทิงคดีว่ามีที่มาจากสิ่งใด

#### กำเนิดของวรรณกรรม

ก่อนที่มนุษย์จะรู้จักคิดค้นตัวหนังสือขึ้นมา เพื่อให้เป็นเครื่องมือสำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างกันนั้น ชีวิตที่ต้องผจญภัยในการล่าสัตว์มาเป็นอาหาร และการต่อสู้เพื่อความอยู่รอดของตนเองได้รับการถ่ายทอด โดยการใช้สัญลักษณ์ผ่านการขีดเขียน และเมื่อมนุษย์ได้พัฒนาในเรื่องของการพูดแล้ว เรื่องราวต่างๆ ในชีวิตก็ได้รับการเล่าขานจากคนผู้หนึ่งไปสู่อีกผู้หนึ่ง แล้วขยายวงกว้างออกไป เรื่องราวการต่อสู้ที่เล่าขานกันได้กลายเป็นตำนาน จากตำนานก็กลายเป็นนิทานที่ผู้เล่าแต่งเติมเสริมต่อสืบมา

วิธีการเล่านิทานได้คลี่คลายไปหลายรูปแบบ ในสมัยโบราณพวกมินสเตรล (Minstrel) หรือทรูบาดูร์ (Troubadour) ในยุโรปนับว่าเป็นนักขับลำนำที่มีชื่อเสียง พวกเขาท่องเที่ยวไปพร้อมกับการนำเรื่องราวต่างๆ มากมาย เมื่อมนุษย์มีภาษาเขียนและพัฒนาขึ้นมาตามลำดับ เรื่องราวต่างๆ ก็ได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบแยกแยะไปตามประเภท ตามลักษณะการคิดค้นของนักคิดนักเขียน จนกลายเป็นบทเพลง โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน รวมไปถึงเรื่องนิทาน นิยาย และเรื่องสั้น (ถวัลย์ มาศจรัส, 2544 : 12)

จากวิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2515 เรื่อง ประวัติ นวนิยายไทยตั้งแต่ปลายสมัยรัชกาลที่ 5 ถึงสมัยเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ของ สุพรรณีย์ วราทร ได้กล่าวถึงกำเนิดของวรรณกรรมทั่วไป (หมายรวมถึงงานเขียนประเภทบันเทิงคดี ด้วย) ไว้ว่า วรรณกรรมนั้นเริ่มแรกมาจากการบอกเล่าในลักษณะต่อไปนี้ คือ

1. การบอกเล่าและขับร้อง เรียกว่า วรรณกรรมประเภทดูและฟัง (See and Hear) หรือ โสตทัศนศึกษา (Audio-Visual Type) ซึ่งมักแสดงควบคู่ไปกับการเต้นรำหรือพิธีกรรมต่างๆ

2. การเรียบเรียง ประพันธ์เรื่องราวขึ้น มีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง คือมีการเรียบเรียง คำลายภาษาสามัญ แต่มีการบังคับจังหวะและ/หรือมีการสัมผัสสระหรืออักษร ส่วนใหญ่เรื่อง ประเภทนี้ใช้เป็นสื่อแสดงความคิดเห็น จากนั้นจึงมีรูปแบบของการประพันธ์ขึ้น เช่นนิยายและ กาพย์กลอนสั้นๆ

3. การเล่าเรื่องซึ่งมีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง สามารถแยกออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

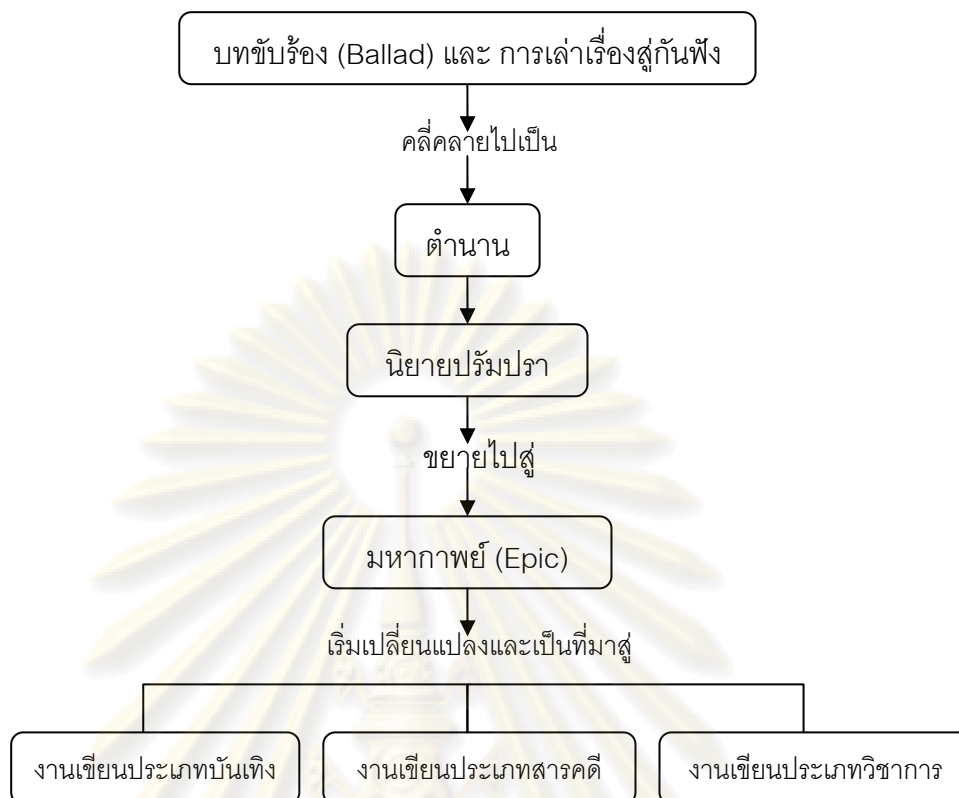
- เรื่องเล่าที่เริ่มขึ้นมีลักษณะเป็นร้อยกรอง ได้แก่ บัลลาด (Ballad) นิยายกลอน (Romance) และมหากาพย์ (Epic)
- เรื่องเล่าที่เป็นร้อยแก้ว ซึ่งอาจเกิดขึ้นเพราะผู้คนเห็นว่าเรื่องเล่าที่เป็นร้อย

กรอง

เย็นเยือกเกินไป เรื่องเล่าที่เป็นร้อยแก้ว ได้แก่ นิทานพื้นบ้าน (Folklore) ตำนาน (Legend) และนิทาน (Tale) จุดเริ่มต้นของเรื่องลักษณะนี้เป็นเรื่องของความ บันเทิงเกือบทั้งสิ้น

ในปัจจุบันงานเขียนได้พัฒนารูปแบบมาเป็นงานเขียนใน 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ งานเขียน ด้านบันเทิงคดี สารคดี และงานเขียนด้านวิชาการ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพ 2.1 แผนภาพพัฒนาการของการเกิดงานเขียนประเภทบันเทิงคดี

บันเทิงคดี หมายถึง เรื่องที่เขียนหรือแต่งขึ้นโดยมุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่าน และเรื่องบันเทิงคดี หมายถึง เรื่องที่เขียนหรือแต่งขึ้นเพื่อให้อ่านเกิดความเบิกบานใจ รื่นเริงใจ มีความสนุกสนานตามความรู้สึกของแต่ละคน

### องค์ประกอบของการเขียนเรื่องบันเทิงคดี

การเขียนเรื่องบันเทิงคดีต้องตระหนักไว้เสมอว่า ผู้เขียนกำลังเขียนเรื่องบันเทิงคดี ซึ่งการตระหนักดังกล่าวมีความสำคัญยิ่งกับการเขียน ทั้งนี้เพราะรูปแบบวัตถุประสงค์การกำหนดโครงเรื่อง สำนวน ภาษา ของงานเขียนแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกัน โดยการเขียนเรื่องบันเทิงคดีมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่หลายประการ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2544 : 17)

การเขียนบันเทิงคดีมีองค์ประกอบที่สำคัญ 10 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แนวคิดหรือแก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Characters), ฉาก (Setting), บทสนทนา (Dialogues), ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of View), การเปิดเรื่อง (Opening), การดำเนินเรื่อง (Action), การปิดเรื่อง (Ending) และ ท่วงทำนองการเขียน (Style) โดยจะกล่าวถึงรายละเอียดดังต่อไปนี้

● **โครงเรื่อง (Plot)** ในความหมายของการเขียนเรื่องบันเทิงคดี หมายถึงการกำหนดเหตุการณ์เรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งไว้เป็นเอกภาพ ก่อให้เกิดผลอย่างหนึ่งตามมา ซึ่งในโครงเรื่องจะมีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่องและปิดเรื่อง

หลักในการคิดโครงเรื่องมี 3 ประการ คือ

1. โครงเรื่องต้องมีปมแห่งปัญหา มีการต่อสู้ ขัดแย้ง ยกย่อง มีปรัชญาในการต่อสู้ไม่ว่าฝ่ายธรรมะหรือฝ่ายอธรรม
2. การดำเนินเรื่อง ต้องมีทั้งอุปสรรค ความหวาดเสียวบ้างเพื่อให้เรื่องเร้าใจมีการซ่อนบางสิ่งบางอย่างให้ผู้อ่านฉงน กระแทกอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเจ็บปวด เหนงว้าเหว่ หัวเราะหรือร้องไห้ไปกับการดำเนินเรื่อง
3. ปิดเรื่องลงด้วยสวาระ ประโยชน์ที่ผู้เขียนต้องการจะบอก จะสื่อสารให้ผู้อ่านรับรู้ด้วยจุดสุดยอดของเรื่อง

● **แนวคิด หรือ แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สวรรค์ละสำคัญของเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เขียนขึ้น แก่นเรื่องจะทำหน้าที่สะท้อนประเด็นสำคัญของการนำเสนอให้ผู้อ่านเห็น และเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อสาร นั่นหมายถึง ความหมายที่ผู้อ่านสรุปได้หลังจากอ่านงานเขียนเรื่องนั้นๆ จบลง โดยสรุปจากข้อความที่ปรากฏอยู่ในเรื่องที่เป็นประโยคสำคัญ 2-3 ประโยค หรือจากเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร คำพูดของตัวละคร เป็นต้น

● **ตัวละคร (Characters)** คือ ผู้ที่มีบทบาทปรากฏอยู่ในเรื่องสั้น ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของก็ได้ โดยปกติแล้วตัวละครในเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็กและเยาวชนจะมีน้อย ทั้งนี้เพื่อความกระชับฉับไวในการดำเนินเรื่อง

● **ฉาก (Setting)** หมายถึง สถานที่และสิ่งแวดล้อมรอบตัวละครที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง

● **บทสนทนา (Dialogues)** คือ คำพูดโต้ตอบระหว่างตัวละครในเรื่องที่เขียนถึง ซึ่งบทสนทนาดังกล่าวนี้อาจต้องมีความสอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร ถ้าเป็นตัวร้าย คำพูด กิริยา มารยาท จะต้องสอดคล้องให้สมกับเป็นตัวร้ายของเรื่อง เป็นต้น

โดยปกติแล้ว บทสนทนาที่ดีจะทำหน้าที่ ดังนี้

1. ช่วยในเรื่องดำเนินไปด้วยความกระชับ มีความหมายแทนการบรรยายของผู้แต่ง



2. ช่วยให้อ่านจินตนาการของผู้อ่านแจ่มชัดขึ้น โดยผู้อ่านจะรู้จักนิสัยใจคอ พฤติกรรมของตัวละครได้จากบทสนทนา
3. ช่วยทำให้เรื่องที่แต่งมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพราะตัวละครมีการสนทนาโต้ตอบกันเหมือนชีวิตจริงในสังคม
4. จุดประกายความคิดให้ผู้อ่านในแง่มุมต่างๆ กัน

- ทรรศนะ หรือ มุมมอง (Point of View) หมายถึง กลวิธีการเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านรับทราบในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยผ่านผู้เล่าเรื่องออกไปด้วยการใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง หรือบุรุษที่สาม ให้เป็นผู้คลี่คลายขยายเรื่องให้ผู้อ่านได้รับรู้ในมุมมองที่ผู้เขียนกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องเลือกใช้ โดยในการเขียนเรื่องบันเทิงคดีนั้น ผู้เขียนกับผู้เล่ามิใช่บุคคลเดียวกัน

- การเปิดเรื่อง (Opening) คือ การเริ่มต้นในฉากแรกของเรื่องที่เขียน เพื่อสร้างความสนใจให้น่าติดตาม

- การดำเนินเรื่อง (Action) คือ การกำหนดให้ตัวละครแสดงบทบาท เรื่องราวไปตามที่ผู้เขียนกำหนดไว้ในโครงเรื่องที่ละบททีละตอน เพื่อบ่งบอกเรื่องราวแก่ผู้อ่าน

- การปิดเรื่อง (Ending) คือ การจบเรื่องซึ่งจะคลี่คลายปมสงสัย ปมปัญหาทั้งหมดลง หรืออาจจะทิ้งปมไว้ก็ได้ โดยการจบเรื่องมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ จบแบบให้ผู้อ่านประหลาดใจ และจบลงแบบธรรมดาๆ

- ท่วงทำนองการเขียน (Style) คือ สติลาการใช้ถ้อยคำสำนวน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด เจตคติของผู้แต่ง ซึ่งระบายความลึกซึ้ง ความชัดเจนชีวิต และเป็นการสะท้อนความคิดของผู้แต่งด้วย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็กมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนซน เพื่อใช้ในการประเมินคุณค่าและความเหมาะสมของเนื้อหาที่นำเสนอต่อเด็ก

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและการเขียนภาพการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาละตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้า幔หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสก (Mosaic) The Encyclopedia Americana ให้ความหมายการ์ตูนว่า A Cartoon is a drawing, representational or symbolic, that makes a satirical, witty, or humorous point. หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

สรุปได้ว่า การ์ตูนมีความหมายถึง ภาพชวนขันแท้ๆ แต่เพียงอย่างเดียว เดิมใช้เป็นภาพแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมือง เป็นภาพที่ผิดจากความจริง น้อยกว่าความจริง หรือเกินความจริง เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง เป็นภาพที่ยึดหลักของความจริงอยู่บ้าง แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวางก็ตาม (สังเขต นาโคไพจิตร, 2530 : 1)

คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำกว้างๆ ใช้เรียกลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ เป็นคำนิยามกว้างๆ ที่คนไทยใช้เรียกหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะใช้คำว่า คอมิกส์ (Comics) เรียกหนังสือการ์ตูน และ แอนิเมชัน (Animation) เรียกหนังสือการ์ตูน และในภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (Manga) เรียกหนังสือการ์ตูนว่า อะนิเมะ (Anime)

สำหรับคำว่า “แอนิเมชัน” ใช้เรียกภาพลายเส้นที่เคลื่อนไหวได้เพื่อแสดงเรื่องราวใดๆ ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมตั้งแต่หนังสือการ์ตูนลายเส้นที่วาดด้วยมือ ซึ่งปัจจุบันเรียกว่า การ์ตูนสองมิติ (2D Animation) ที่ลักษณะภาพจะมองเห็นเพียงความกว้างและความยาว ไปจนถึงการ์ตูนที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า การ์ตูนสามมิติ (3D Animation) ที่ลักษณะของภาพนอกจากจะมองเห็นความกว้างและความยาวแล้ว ยังสามารถมองเห็นถึงความลึกด้วย (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546 : 14)

สำหรับประเภทของการ์ตูนนั้น เราสามารถแบ่งประเภทของการ์ตูนได้ตามลักษณะรูปแบบและแบ่งตามชนิดของการแสดงออก ดังนี้

- แบ่งตามลักษณะรูปแบบ

1. รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิง

วิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

● แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (Strip)
4. การ์ตูนซ้ำชั้นรูปเดียวจบ ซึ่งเป็นการตลกขบขันหรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)
5. การ์ตูนซ้ำชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics, Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว หรือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern)

การ์ตูนนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังถือเป็นเรื่องสำคัญประการหนึ่งเพราะการ์ตูนสามารถสื่อความหมาย ในด้านลายเส้น ซึ่งดึงดูดความสนใจ และมีอิทธิพลต่อเจตคติ และพฤติกรรมของผู้ดู ในต่างประเทศถือว่าการ์ตูนมีความสำคัญมาก เนื่องจากความรู้อย่างถ่ายทอดออกมาเป็นรูปการ์ตูน เด็กสามารถอ่านการ์ตูนเพื่อความเพลิดเพลินและได้รับความรู้ไปด้วย (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 : 70)

### การเขียนภาพการ์ตูน

เนื่องจากการ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนบุคคล แนวคิด หรือสถานการณ์ต่างๆ เพื่อชักจูงความคิดของผู้ดูให้เกิดความรู้สึกตามความมุ่งหมายนั้นๆ การ์ตูนจึงควรมีลักษณะเรียบง่าย ตัดรายละเอียดออก ขนาดของภาพใหญ่ และมีเส้นรอบรูปชัดเจน ดังนั้นการ์ตูนที่ดีต้องมีลักษณะสำคัญ ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 : 83)

1. สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายไว้

2. ภาพที่เขียนเป็นภาพง่ายๆ แสดงลักษณะเด่นๆ ไม่ซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป
3. ภาพการ์ตูนแต่ละภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียวและมีจุดเด่นของภาพ
4. ถ้ามีคำบรรยายควรเป็นคำบรรยายสั้นๆ กระชับรัด และช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์

นอกจากนี้ในเรื่องของ “สี” ยังมีอิทธิพลต่อความชอบและความสนใจของเด็กอีกด้วย โดย “สี” ในทางทัศนศิลป์ หมายถึงความเข้มของแสงที่ส่งไปกระทบวัตถุแล้วสะท้อนสู่ตาเรา ซึ่งสีแต่ละสีจะมีความหมายและให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ดังนี้

สีแดง	หมายถึง	ความกล้าหาญ, ความไม่ปลอดภัย, ให้ความรู้สึกตื่นเต้น
สีเหลือง	หมายถึง	ความสดชื่น, ความสดใส
สีเหลืองปนเขียว	หมายถึง	ความหนุ่มสาว
สีม่วงแดง	หมายถึง	ความมั่นคง, ความโอโงะ
สีม่วง	หมายถึง	ความเยือกเย็น, ความสงบ
สีน้ำเงิน	หมายถึง	ความฉงน, ความเศร้าโศก, ความสงบ
สีเขียว	หมายถึง	ความสดชื่น, ความเยือกเย็น, ให้ความรู้สึกปลอดภัย
สีชมพู	หมายถึง	ความนุ่มนวล, ความอ่อนโยนน่ารัก
สีดำ	หมายถึง	ความเศร้าโศก, ความมืด
สีขาว	หมายถึง	ความบริสุทธิ์, ไร้เดียงสา
สีเทา	หมายถึง	ความสงบ, ความสง่างามแผย
สีเทาปนเขียว	หมายถึง	ความชรา

การ์ตูนที่ดีสามารถดึงความสนใจของผู้ดูได้ การใส่ลักษณะพิเศษให้แก่การ์ตูนเป็นสิ่งหนึ่งที่นักวาดการ์ตูนทำให้กับการ์ตูนตัวเองของเรื่อง เพื่อประโยชน์ในการจดจำ เนื่องจากมีความเด่นกว่าการ์ตูนตัวอื่นในเรื่อง ความพิเศษนี้อาจใส่ลงบนใบหน้า รูปร่าง รวมไปถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวการ์ตูนก็ได้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 : 137)

สำหรับการ์ตูนที่เป็นคนนั้น สิ่งสำคัญอยู่ที่ส่วนใบหน้าทีแสดงให้เห็นถึงวัย เพศ ผู้วาดจึงต้องวาดให้ผู้ชมดูออกว่า คนแก่หน้าตาเป็นอย่างไร เด็กหน้าตาเป็นอย่างไร เพราะตัวละครแต่ละตัวย่อมมีความแตกต่างกันตามเพศ วัยของตัวละครนั้นๆ โดยจะกล่าวถึงการออกแบบตัวละครต่อไป

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน

สำหรับงานออกแบบทางด้านแอนิเมชันนั้น ศิลปินนักออกแบบ (Characters Designer) เป็นผู้ที่มีความชำนาญมากในธุรกิจผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ถ้าเปรียบกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) นักออกแบบตัวละครก็เป็นเหมือนผู้คัดเลือกนักแสดง (Casting Director) เพราะตัวละครมีส่วนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ประสบความสำเร็จ ซึ่งภาพของตัวละครเป็นสิ่งแรกที่คนดูได้เห็น ก่อนที่จะรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์นั้นๆ ดังนั้นคนดูจะสนใจหรือไม่ยอมขึ้นอยู่กับตัวละครที่ได้เห็น เป็นครั้งแรกนั่นเอง (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548 : 78)

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย ได้กล่าวไว้ว่า ก่อนการออกแบบตัวละคร ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้

1. ผู้ออกแบบต้องรู้จักตัวละครให้มากพอ วิธีที่จะทำให้รู้จักตัวละครได้ดีที่สุดคือ ศึกษาจากบทภาพยนตร์ และวิเคราะห์ออกมาอย่างละเอียดว่าตัวละครเป็นใคร มีบุคลิกลักษณะนิสัยใจคอ จุดเด่นจุดด้อยอย่างไรบ้าง

นอกจากสิ่งที่ปรากฏในบทแล้ว ยังต้องศึกษาถึงรายละเอียดเบื้องลึก (Back Story) ด้วยว่าตัวละครมีความเป็นมาอย่างไร, เติบโตขึ้นมาอย่างไร, มีปมปัญหาอะไรในชีวิต, โปรดปรานสิ่งใดเป็นพิเศษ, มีความเชี่ยวชาญทางด้านใด, ใครบ้างที่มีอิทธิพลต่อตัวละครตัวนั้น เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละครบางครั้งมีการนำนักแสดงที่มีตัวตนจริงๆ มาเป็นต้นแบบโดยดึงบุคลิกและจุดเด่นของนักแสดงคนนั้นๆ มาใช้ โดยเมื่อคนดูเห็นก็จะรู้ทันทีว่าเป็นใคร ซึ่งถือเป็นลูกเล่นหนึ่งในการออกแบบ

2. การเรียนรู้จากของจริง ก่อนที่จะเริ่มออกแบบ ผู้ออกแบบควรศึกษาจากธรรมชาติ แล้วจึงนำสิ่งที่ได้พบมาพัฒนา ปรับเปลี่ยน ลดทอน หรือผสมผสาน จนเกิดมาเป็นงานออกแบบ โดยผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจถึงหลักการวาดภาพสิ่งต่างๆ ทั้งคน สัตว์ สิ่งของ และเข้าใจในเรื่องของกายวิภาค ความสมดุล น้ำหนัก รูปร่าง ฯลฯ การเรียนรู้จากของจริง ไม่เพียงแต่สำคัญต่อการออกแบบเท่านั้น ในขั้นตอนอื่นๆ ของการทำแอนิเมชัน การเรียนรู้จากของจริงยังเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ละเลยไม่ได้อีกด้วย

3. แรงบันดาลใจ สำหรับแรงบันดาลใจไม่จำเป็นต้องมาจากงานแอนิเมชันเสมอไป แต่อาจได้จากภาพจิตรกรรมสกุลต่างๆ ภาพล้อในหนังสือพิมพ์ การ์ตูนคอมิกส์ (Comics) ภาพประกอบในหน้านิตยสาร ภาพถ่ายแฟชั่น ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) ฯลฯ



สิ่งเหล่านี้อาจจุดประกายให้เกิดการออกแบบในลักษณะต่อยอดจากงานที่ได้เห็น ผสมผสานจนเกิดเป็นแนวทางใหม่ หรือฉีกหนีจากงานเหล่านั้นโดยสิ้นเชิงก็เป็นได้

การออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่าง คือ ขนาด (Size), รูปทรง (Shape) และ สัดส่วน (Proportion) (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548 : 88)

#### ● ขนาด (Size)

ขนาดเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า อ่อนแอกว่า คล่องแคล่วว่องไวกว่าและมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง เรื่องของขนาดจึงไม่ใช่แค่หลักเกณฑ์ที่ควรทำ แต่เป็นกฎที่ต้องทำของการออกแบบ เพราะนอกจากขนาดของตัวละครจะทำให้เกิดความหลากหลายแล้ว ยังแสดงถึงบทบาทที่ตัวละครเหล่านั้นมีต่อกันด้วย

#### ● รูปทรง (Shape)

รูปทรงหลักๆ มีอยู่ 2 รูปทรง ได้แก่

1. รูปทรงอิสระ (Free Shape) คือ รูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น ควันไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า แผนที่ประเทศต่างๆ เป็นต้น
2. รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) คือ รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอน อยู่ในลักษณะของรูปทรงเรขาคณิต เช่น ลูกฟุตบอล ไต้ะ กรวยจระจก เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน ศิลปินนักออกแบบจะให้ความสำคัญกับรูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) มากกว่ารูปทรงอิสระ (Free Shape) เนื่องจากเป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน ดึงดูดสายตาผู้ชมได้มาก จัดจาง่าย และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน

รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) พื้นฐานที่นำมาใช้กับงานแอนิเมชันได้ตลอดเวลา มีอยู่ 3 แบบ ได้แก่ วงกลม สีเหลี่ยม และสามเหลี่ยม โดยแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันไป

- วงกลม ให้ความรู้สึกอบอุ่น สว่าง ดึงดูดสายตาได้ดี
- สีเหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง มีเหตุมีผล ตรงไปตรงมา
- สามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกตื่นเต้น หวือหวา มีทิศทาง

แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่ารูปทรงทั้งสามจะให้ความรู้สึกตายตัวเช่นนี้เสมอไป เพราะนักออกแบบสามารถนำรูปทรงต่างๆ มาใช้ในการออกแบบให้ตัวละครเป็นไปตามบุคลิกที่ต้องการ พร้อมสร้างความน่าสนใจและความแปลกใหม่ให้กับตัวละครไปด้วยได้

นอกจากนี้หากมองในแง่ของหลักทัศนศิลป์ยังมีสิ่งที่เรียกว่า รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form) ซึ่งมีความหมายและลักษณะแตกต่างกัน คือ รูปร่าง หมายถึง บริเวณที่มีลักษณะ 2 มิติ (Two Dimensional Areas) ซึ่งเป็นบริเวณที่แบนราบ โดยมีเส้นรอบนอกบ่งบอกรูปร่างชัดเจน รูปร่างจะประกอบด้วยด้านเพียง 2 ด้านเท่านั้น คือ ด้านกว้างและด้านยาว จะไม่ปรากฏด้านลึกหรือความหนา ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงจะไม่พบว่ามีวัตถุสิ่งของรอบตัวเราเป็น 2 มิติ แต่จะพบว่ามีแต่วัตถุที่เป็น 3 มิติ ซึ่งเรียกว่าเป็น รูปทรงหรือรูปร่างวัตถุสิ่งของที่มีลักษณะ 3 มิติ (Three Dimensional Areas) หรือมีด้านครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกว้าง ด้านยาว และด้านลึก (สมชาย พรหมสุวรรณ, 2548 : 66)

ในการออกแบบจะเริ่มจากการลากเส้นรอบนอกของตัวละคร ให้เป็นรูปทรงต่างๆ ได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม หรืออาจใช้หลายๆ รูปทรงประกอบกัน แล้วจึงเติมรายละเอียดเข้าไปจนได้ตัวละครที่เสร็จสมบูรณ์ และในการออกแบบตัวละครเป็นกลุ่ม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือตัวละครทั้งหมดต้องมีรูปร่างที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความหลากหลาย (Variety) ให้กับภาพยนตร์

#### ● สัดส่วน (Proportion)

เมื่อสัดส่วน (Proportion) รวมกับ รูปร่าง (Shape) จึงมีส่วนสำคัญในการรักษาภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องว่ามุ่งไปทางสมจริงหรือนามธรรมมากกว่ากัน เนื่องจากการออกแบบตัวละครเปรียบเสมือนการขีดเส้นตรงที่ปลายด้านหนึ่งเป็นงานที่สมจริงทุกประการ (Realistic) และปลายอีกข้างหนึ่งเป็นนามธรรม (Abstract) ระหว่างปลายทั้งสองด้านจะเป็นผลงานที่ผสมผสานระหว่างความสมจริงกับนามธรรม ซึ่งแต่ละงานจะมีอัตราส่วนผสมมากน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่างานนั้นๆ เข้มเข้าหาปลายด้านไหนมากกว่ากัน

ฉะนั้นยิ่งตัวละครมีรูปร่าง และ สัดส่วน ผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไร ก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้น การสร้างภาพการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การขยายสัดส่วนให้ใหญ่ขึ้น, การยืดให้ยาวออก, การบีบให้เล็กลงหรือหดหายไป เป็นต้น

ข้อสำคัญในการแบ่งสัดส่วนตัวละคร ซึ่งแยกออกเป็นส่วนตัว ตัว แขน ขา และอื่นๆ ควรระวังอย่าให้เท่ากัน เพราะจะทำให้ตัวละครดูน่าเบื่อ ในทางตรงข้าม ยิ่งสัดส่วนมีความแตกต่างมาก ตัวละครจะยิ่งดูเตะตามากขึ้น เช่น ตัวใหญ่มากแต่หัวเล็ก หรือ ตัวผอมมากแต่หัวโต เป็นต้น เช่นเดียวกับสัดส่วนของใบหน้า สัดส่วนของ หู ตา จมูก ปาก ที่เท่ากันเกินไปจะทำให้บุคลิกของตัวละครไม่เด่นชัด และดูไม่น่าสนใจ

การสร้างจุดสนใจให้กับตัวละคร ควรเน้นที่จุดใดจุดหนึ่งเพียงจุดเดียว เนื่องจากหากวางจุดสนใจไว้หลายจุดจะเกิดการแข่งกันเอง ทำให้บุคลิกตัวละครดูไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ในการออกแบบตัวละครจึงต้องคำนึงถึงบุคลิกตัวละครที่วางไว้แต่แรกว่าต้องการให้ภาพของตัวละครออกมาในลักษณะใด การออกแบบตัวละครก็จะออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับบุคลิกของตัวละครที่วางไว้เช่นกัน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชันมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวละครเอกในเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนซน ซึ่งเป็นตัวละครที่พัฒนามาจากพิธีการรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เพื่อให้เข้าใจถึงการออกแบบตัวละคร และภาพลักษณ์ที่มีผลต่อการจดจำของเด็ก

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยด้านการวิเคราะห์สัมพันธ์บท

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การเชื่อมโยงเนื้อหา “นวนิยาย” ในสื่อสิ่งพิมพ์และในสื่อละครโทรทัศน์” ของ ปิยะพิมพ์ สมิตติลภ (2541) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างนวนิยายในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อละครโทรทัศน์ในสังคมไทย และวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อมโยง เปลี่ยนแปลง ดัดแปลงเนื้อหา ระหว่างนวนิยายในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อละครโทรทัศน์ในสังคมไทย

จากการวิจัยพบว่ามี การเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างนวนิยายและละครโทรทัศน์ ดังมีรายละเอียดเช่น การสร้างแนวคิดและภาพ การเล่าเรื่อง ตัวละครและการสร้างตัวละคร สำหรับการเชื่อมโยงเนื้อหาสามารถแบ่งรูปแบบการเชื่อมโยงได้เป็นลักษณะดั้งเดิมที่เป็นจุดร่วมของ นว

นิยายและละครโทรทัศน์ ได้แก่ รูปแบบของการเล่าเรื่อง และลักษณะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างระหว่างสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์ ได้แก่ การสร้างแนวคิดและการใช้ภาพ การนำเสนอเนื้อหา การตีความ และรูปแบบของสื่อ โดยมีปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์ ได้แก่ ธรรมชาติของสื่อ ระบบการสร้างดารา และความแตกต่างของประเภทรายการ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทยจากการสื่อสารระหว่างบุคคลไปสู่การสื่อสารผ่านแผ่นซีดีวีดีทัศน์” ของ จารวี เอียงผาสุข (2548) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทยจากการสื่อสารระหว่างบุคคลไปสู่การสื่อสารผ่านแผ่นซีดีวีดีทัศน์ การวิเคราะห์องค์ประกอบและปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทย และสำรวจความคิดเห็นของผู้ผลิตและผู้รับสารที่มีต่อการถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทย

จากการศึกษาพบว่า การถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทยในครั้งนี้เป็นการถ่ายโยงเนื้อหาที่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากผู้ประกอบการและทีมผู้ผลิตทำการถ่ายโยงเนื้อหาสารโดยมองข้ามความแตกต่างของช่องทางการสื่อสารเดิมที่เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลและช่องทางการสื่อสารใหม่ที่เป็นแผ่นซีดีวีดีทัศน์ ทำให้เนื้อหาสารใหม่มีความผิดเพี้ยน บิดเบือนและห่างไกลจากเนื้อหาสารเดิม ทำให้ผู้รับสารไม่เกิดความพึงพอใจในเนื้อหาสารจากแผ่นซีดีวีดีทัศน์

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากงานวิจัยเหล่านี้มาเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการนำแนวคิดสัมพันธบทมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาสาร ว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถ่ายโยงเนื้อหา และปรากฏผลกระทบจากการถ่ายโยงเนื้อหาอย่างไรบ้าง โดยนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เพื่อวิจัยถึงการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงสู่ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน

#### งานวิจัยด้านการวิเคราะห์เนื้อหาสาร

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาสังคม” ของ จุฑามาส ศรีโมรา (2545) ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานและเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เรื่อง ป.ปลาตากลม, โลกนิทาน, สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดีแอนิเมชัน

จากการศึกษาพบว่าลักษณะพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์มีโครงเรื่องที่ ไม่สลับซับซ้อน และเหตุการณ์เกิดขึ้นเรียงตามลำดับเวลา แก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา ทักษะคติ/ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ ความรู้/การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และ บทบาททางสังคม ตัวละครส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว และฉากที่ปรากฏในเรื่องสอดคล้องกับ สภาพสังคมไทย โดยฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ได้สะท้อนภาพสำคัญของสังคมไทย ได้แก่ ภาพความสัมพันธ์ในครอบครัว และมีฉากที่สื่อถึง คุณค่าต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมไทย เช่น ความกตัญญู ความสามัคคี เป็นต้น ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ทางโทรทัศน์มีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านต่างๆ 3 ประการ ได้แก่ 1. เนื้อหาการขัดเกลา สังคมทางด้านจิตใจ 2. เนื้อหาการขัดเกลาสังคมทางด้านสติปัญญา 3. เนื้อหาการขัดเกลาสังคม ทางด้านพฤติกรรม จากการศึกษพบว่า ปรากฏเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจมากที่สุด ประกอบด้วยเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยา ค่านิยม/ประเพณี แรงบันดาลใจ และทักษะคติ/ความ คิดเห็น รองลงมาได้แก่การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ประกอบด้วยเนื้อหาประเภท กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม และมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้าน สติปัญญาปรากฏน้อยที่สุด ประกอบด้วยเนื้อหาประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา และทักษะ/ ความชำนาญ สาเหตุที่ทำให้การ์ตูนมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาปรากฏน้อย ที่สุด เนื่องจากรูปแบบของรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักซึ่งเป็นความ บันเทิงที่ได้จากการดำเนินเรื่องของตัวละคร รูปแบบรายการจึงไม่ค่อยเหมาะสมกับการให้ความรู้ที่ เน้นสาระเป็นหลัก

วิทยานิพนธ์เรื่อง "การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการ สร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์" ของ มาโนช ชุมเมืองปัก (2547) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" จำนวน 6 ภาค และแนวทางการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้มีบทบาทสูงสุดในการ สร้างภาพยนตร์ชุดนี้



จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ชุด “บุญชู” เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยแนวทางการทำภาพยนตร์เอาใจตลาดผสมผสานกับแนวทางการทำภาพยนตร์คุณภาพ มีการนำเสนอที่เรียบง่าย แต่มีการดำเนินเรื่องที่น่าติดตามโดยใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ชีวิตผสมผสานกับรสชาติที่ครบรสแบบไทยๆ และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย อีกทั้งมีการสอดแทรกสาระทางความคิด และนำประเด็นปัญหาสังคมต่างๆ มานำเสนอในเรื่องด้วย ซึ่งปัญหาต่างๆ มักเป็นเรื่องราวใกล้ตัว และสอดคล้องกับสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมไทยขณะนั้น โดยเฉพาะในส่วนของแก่นความคิดหลักซึ่งเป็นการพูดถึงความมีน้ำใจที่ขาดหายไปจากสังคม นอกจากนี้ การที่ลักษณะภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ภาคต่อ ดังนั้นจึงมีการใช้ตัวละครหลักชุดเดิมที่เติบโตไปตามวัฏจักรชีวิตจริง โดยมีสถานการณ์และประเด็นปัญหาใหม่ๆ เกิดขึ้นในแต่ละตอน จึงมีแนวทางการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อโดยการรักษาคูณภาพพระหว่างการคงสิ่งที่คนคุ้นเคยจากภาคก่อนๆ เอาไว้ส่วนหนึ่ง ขณะเดียวกันก็มีการปรับและเสริมสิ่งใหม่ๆ เข้าในภาพยนตร์ภาคต่อด้วยเสมอ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากงานวิจัยเหล่านี้มาเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูนของไทย โดยนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะการเล่าเรื่องของการ์ตูนไทย และนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเนื้อเรื่อง ซึ่งเน้นการวิเคราะห์ตัวละครเป็นหลัก

#### งานวิจัยด้านการวิเคราะห์ผู้รับสารที่เป็นเด็ก

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น” ของ เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์ (2544) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการแสดงพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น ศึกษาการรับรู้ จดจำ และตีความของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจัง

จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังที่พบส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสม พฤติกรรมที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ พฤติกรรมที่เกี่ยวกับการพูด เช่น พูดจาอวดดี เถียงผู้ใหญ่ พูดตำหนิผู้อื่น พฤติกรรมคืออ้วนซุกซน เอาแต่ใจตนเอง และการแสดงพฤติกรรมทางด้านเพศ เช่น อวดอวัยวะเพศหรือกั้นต่อหน้าผู้อื่น ซึ่งผู้แต่งได้นำพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสมเหล่านี้มาสร้างเป็นมุขตลกของการ์ตูน ส่วนการศึกษาผู้รับสารด้านการวิเคราะห์การรับรู้



จดจำ และตีความของเด็กพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กวัยเรียนที่มาจากสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวในระดับปานกลาง-สูงจะสามารถรับรู้และจดจำตัวละครและพฤติกรรมของการ์ตูนชินจังได้มากที่สุด พฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างจดจำได้ส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสม ในด้านการตีความ กลุ่มตัวอย่างสามารถแยกแยะพฤติกรรมในด้านที่ดีและไม่ดีได้ และยังสามารถนำเนื้อหาที่ได้รับรู้มาทั้งหมดตีความเป็นข้อคิดหรือคติเตือนใจที่ได้จากเรื่อง สำหรับความคิดเห็นของเด็กที่มีต่อการ์ตูนชินจังจอมแก่น พบว่าเด็กมีการรับรู้ว่าชินจังเป็นเด็กไม่ดี และไม่มีเด็กคนใดอยากเลียนแบบชินจัง แต่ที่ชอบดูการ์ตูนชินจังเพราะความตลก สนุกสนาน

วิทยานิพนธ์เรื่อง “คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์ ชุด สุดสาคร ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ” ของ ฐิติ หิรัญพฤกษ์ (2548) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะสำคัญที่ผู้ผลิตนำมาประกอบเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสาคร และวิเคราะห์คุณลักษณะสำคัญที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสาคร

จากการศึกษาพบว่าคุณลักษณะสำคัญเฉพาะที่ผู้ชมกลุ่มเด็กไทยชื่นชอบในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสาคร มีทั้งหมด 22 คุณลักษณะ เป็นคุณลักษณะด้านเนื้อหา 11 คุณลักษณะ คือ เรื่องราวเกินความเป็นจริง เรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย เรื่องราวเกี่ยวกับของวิเศษ เรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ เรื่องราวเกี่ยวกับพระเอกที่เป็นคนเก่งและดี เนื้อเรื่องเน้นความตลก เนื้อเรื่องเน้นความเป็นไทย เนื้อเรื่องแฝงคุณธรรม เนื้อเรื่องเน้นการต่อสู้ มีเพื่อนพระเอกที่มีความสามารถพิเศษ มีอาจารย์พระเอกที่มีความสามารถพิเศษ เป็นคุณลักษณะด้านรูปแบบการนำเสนอ 11 คุณลักษณะ คือ การพากย์ใช้คำทันสมัย การพากย์ที่ตลก ตัวการ์ตูนแสดงท่าทางที่ตลก มีการเดินของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์โดดเด่น ตัวการ์ตูนมีความน่ารัก ตัวการ์ตูนมีลักษณะแบบไทย ฉากหลังเน้นความเป็นไทย สีฉันทันตึงใจจัดจ้าน นำเสนอแบบคาราโอเกะ มีเบื้องหลังการถ่ายทำ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากงานวิจัยเหล่านี้มาเพื่อศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการรับรู้ จดจำ และทัศนคติของเด็กที่มีต่อการ์ตูน อีกทั้งปัจจัยที่มีผลต่อการชื่นชอบ การรับรู้ และจดจำ ของเด็กที่มีต่อการ์ตูนไทย โดยนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผู้รับสารในด้านของลักษณะความคิดเห็นของเด็กที่มีต่อตัวการ์ตูน ลักษณะตัวการ์ตูน เรื่องราว และรูปแบบการนำเสนอที่เด็กชื่นชอบและสามารถจดจำได้ เพื่อให้เข้าใจผู้รับสารที่เป็นเด็กมากขึ้น

### งานวิจัยด้านการวิเคราะห์การ์ตูนแอนิเมชัน

วิทยานิพนธ์เรื่อง “นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ” ของ นันทอง ทองใบ (2548) ภาควิชาชาวาทวิทยาและสื่อสารการการแสดง คณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับนวลักษณ์ เอกลักษณ์ และสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน ของฮายาโอะ มียาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์ภูมิหลัง ผลงาน แรงบันดาลใจ และ พัฒนาการในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว ทุกเรื่องของฮายาโอะ มียาซากิ

จากการศึกษาพบว่า เอกลักษณ์ในงานของมียาซากิได้รับแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ ในวัยเด็ก ความประทับใจในงานศิลปะต่างๆ รวมทั้งบุคคลิกส่วนตัวได้ถ่ายทอดสู่ผลงานไปยังผู้ชม ส่งผลต่อแนวทางสร้างสรรค์งานที่มีกลุ่มเป้าหมายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ในแง่กลวิธีการเล่าเรื่อง ผลงานของมียาซากิมีความแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไป เนื่องจากมียาซากิคิดเรื่องราวขึ้นเอง โดย นำเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้ามาสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกส่วนใหญ่ เป็นผู้หญิง มีแก่นเรื่องที่สะท้อนแง่มุมชีวิตอย่างลึกซึ้ง โดยบทสรุปของเรื่องทิ้งให้ผู้ชมจินตนาการ ต่อเองได้และมีสัญลักษณ์ทิ้งไว้ให้ผู้ชมขบคิดอีกด้วย ในแง่การสร้างสรรค์งานแอนิเมชันใช้การ ออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย เคลื่อนไหวนุ่มนวล และให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของ ตัวละคร ในแง่สุนทรียภาพในงานของมียาซากิเกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราว ผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียภาพแห่งการใช้จินตนาการ สุนทรียภาพแห่งการสัมผัสและเข้าถึงเรื่องราว สุนทรียภาพแห่งการหยุดคิด และสุนทรียภาพแห่ง ความเป็นศิลปะในผลงาน

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก” ของ เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

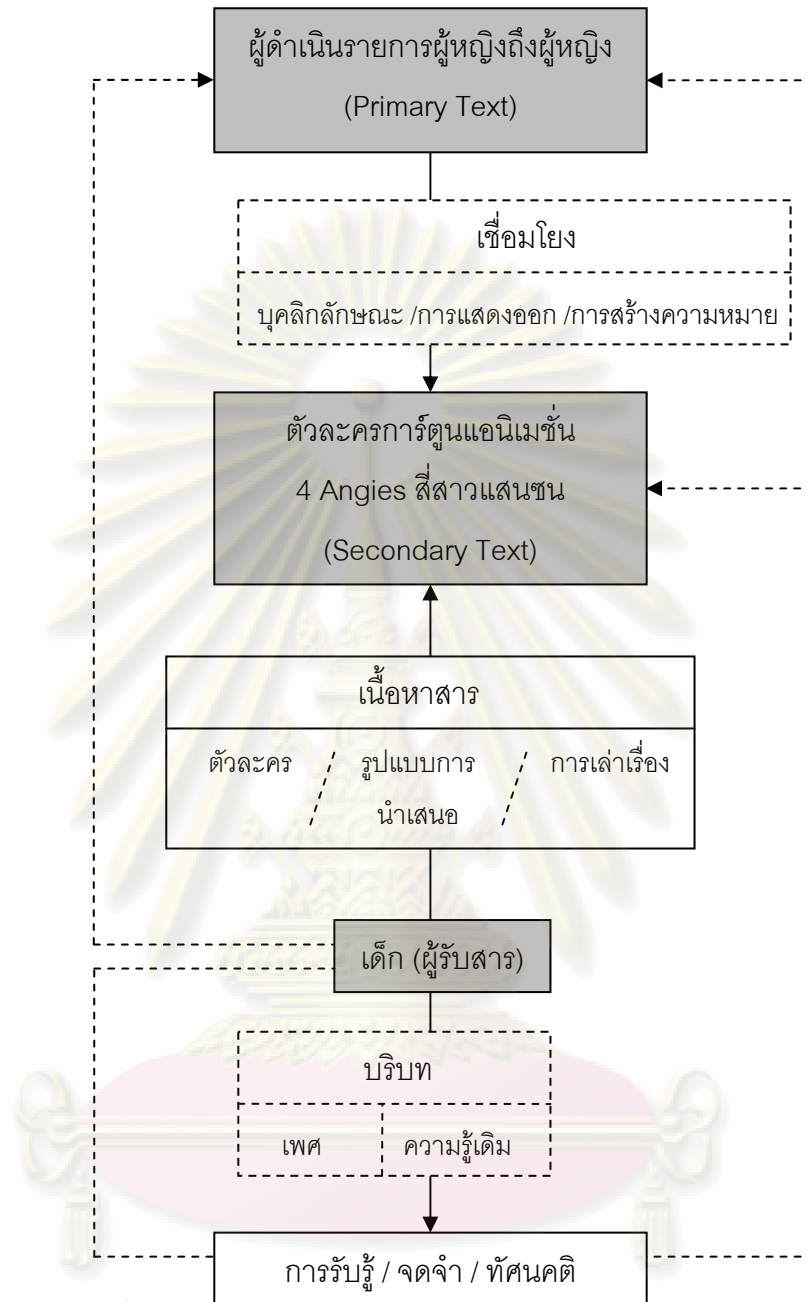
งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมใน ประเทศและผู้ชมต่างประเทศและศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากการศึกษาพบว่าบริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ (เนื้อหาและการออกแบบ), ด้านเทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน, ด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม (ด้านบุคลากร งบประมาณและการดำเนินการด้านการตลาด), ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม, ความเป็นสากลของสื่อมวลชน ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย คือ การนำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรมความเป็นไทย, บุคลากรผู้ผลิตไทยมีความสามารถและทักษะทางศิลปะ, งบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต่ำกว่าแอนิเมชันต่างประเทศ และการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังเป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก ส่วนปัจจัยที่เป็นจุดด้อยที่ต้องพัฒนาต่อไป ได้แก่ ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ซึ่งแนวเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังขาดความสนุก ไม่น่าติดตาม การออกแบบตัวละครยังไม่ีเอกลักษณ์, ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่ทันสมัยเท่าเทคโนโลยีของต่างประเทศ, ปัจจัยด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรมซึ่งขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อีกทั้งงบประมาณการผลิตสูงหากไม่สามารถดำเนินการด้านการตลาดให้ครอบคลุมทั้งในประเทศและต่างประเทศ และความเป็นสากลของสื่อมวลชนซึ่งการนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทยบางอย่างผู้ชมต่างประเทศอาจไม่เข้าใจ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากงานวิจัยเหล่านี้มาเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์งานแอนิเมชันทางด้านคุณค่าและสุนทรียภาพของงานแอนิเมชัน และความเป็นมาของวงการแอนิเมชันไทย เพื่อให้เข้าใจถึงพื้นฐานวงการแอนิเมชันไทย อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์การ์ตูนแอนิเมชันในแง่ของผู้ผลิต โดยนำมาใช้ในการวิเคราะห์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนซน เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยร่วมกับการใช้แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก และแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ในการวิจัยการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ในการวิจัยดังนี้

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพ 2.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

##### รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งศึกษาที่การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน และยังศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และทัศนคติของผู้รับสารที่เป็นเด็กด้วย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และนำเสนอข้อมูลการวิจัยในลักษณะของการบรรยาย หรือพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive)

##### การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis)

ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และถูกบันทึกลงวิดีโอซีดีที่มีวางจำหน่าย จำนวน 16 ม้วน รวม 50 ตอน แบ่งเป็น 2 ชุด ได้แก่ 4 Angies สีสาวแสนชน จำนวน 24 ตอน และ 4 Angies สีสาวแสนชน เทอม 2 จำนวน 26 ตอน โดยเน้นการวิเคราะห์ตัวละคร เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเทคนิคการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร โดยนำไปวิเคราะห์ร่วมกับการศึกษาเนื้อหาของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เพื่อค้นหาลักษณะของสิ่งที่ถูกถ่ายโยงเนื้อหาเข้าสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน

##### การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)

ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหา โดยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ได้แก่ ป้าบุญ ไก่จิ้ง นิน่า และ กาละแมร์

### การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ จุดจำ และทัศนคติต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ของผู้รับสารที่อยู่ในช่วงอายุที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้ผลิตการ์ตูน ได้แก่ เด็กในช่วงอายุ 6-9 ปี ที่ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

### **แหล่งข้อมูลในการวิจัย**

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล และแหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์

#### 1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยศึกษาข้อมูลจากหนังสือ และงานวิจัยที่เคยมีมา รวมทั้งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน การเขียนการ์ตูน รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

#### 2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) และ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีกลุ่มตัวอย่างดังนี้

##### 2.1 การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)

###### 2.1.1 ผู้ผลิตรายการการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ได้แก่

- คุณโสภิตา ธรรมสังคีติ (บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด)
- คุณสุเทพ ตันนวิรัตน์ (บริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด)

###### 2.1.2 ผู้ควบคุมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

- คุณทินกรรต์ หล่อศรีศุภชัย (บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด)

###### 2.1.3 ผู้ออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน

- คุณฉัตรกร ทิมสุวรรณ

###### 2.1.4 ผู้เขียนบทการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

- คุณเจริญ ไกรธิติสุวรรณ



## 2.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

- เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากเด็กที่มีอายุ 6-9 ปี ในขณะที่การตื่นออกอากาศอยู่ และต้องเป็นเด็กที่เคยดูแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์ และ โรงเรียนปรางโมชวิทยาธรรมอินทรา โรงเรียนละ 20 คน (เด็กชาย 10 คน และเด็กหญิง 10 คน) รวมทั้งสิ้นจำนวน 40 คน ซึ่งคัดเลือกโดยคุณครูของแต่ละโรงเรียน เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างครบตามจำนวน 40 คน

## 3. แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ได้แก่

- สื่อวิดีโอซีดีการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เทอม 1 และเทอม 2 รวมทั้งสิ้น 50 ตอน (โดยเป็นตอนเดียวกับที่ออกอากาศทางไทยทีวีสีช่อง 3)
- สื่อวิดีโอซีดีบันทึกรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง 5 เทปรายการ (วันจันทร์ ที่ 26 พฤศจิกายน ถึง วันศุกร์ ที่ 30 พฤศจิกายน 2550 )

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ในการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้วิจัยใช้วิดีโอซีดีการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน ที่มีวางจำหน่าย จำนวน 16 ม้วน รวม 50 ตอน แบ่งเป็น 2 ชุด ได้แก่ 4 Angies สีสาวแสนซน จำนวน 24 ตอน และ 4 Angies สีสาวแสนซน เทอม 2 จำนวน 26 ตอน ซึ่งในแต่ละตอนผู้วิจัยจะทำการจดบันทึก โดยบันทึก เรื่องย่อ ลักษณะท่าทางการแสดงออกของตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก และการปิดเรื่อง ซึ่งมีประเด็นในการวิเคราะห์ดังนี้

- รูปแบบการนำเสนอ
- ร่องรอยของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง (เนื้อหาเดิม) และสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่
- การสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร

2. ในการสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้วิจัยใช้เครื่องบันทึกเสียงในการอัดเสียงสัมภาษณ์ โดยในการสัมภาษณ์ผู้วิจัยมีการเตรียมแนวคำถามในประเด็นต่างๆ ดังนี้

- ที่มาของการเชื่อมโยงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน
- ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหา
- กระบวนการออกแบบตัวละคร

- แนวคิดในการเขียนบทละคร
- ผลที่คาดว่าจะได้รับจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

3. ในการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยใช้การจดบันทึกการสนทนา การอัดเสียงสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยมีการเตรียมแนวคำถามในประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

- ความคิดเห็นที่มีต่อกำตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน
- การรับรู้ การจดจำ และทัศนคติที่มีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน
- ความคิดเห็นที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้เครื่องมือสำหรับฉายวิดีโอซีดีให้กลุ่มตัวอย่างชมด้วย ได้แก่ โทรทัศน์ เครื่องเล่นวิดีโอซีดี และวิดีโอซีดีการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

### วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาและภาพลักษณ์ที่ปรากฏในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน จากการดูโทรทัศน์และวิดีโอซีดี รวมถึงการรวบรวมข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรายการดังกล่าว โดยทำการเก็บบันทึกข้อมูลที่ได้ไว้ และจดบันทึกขณะดูรายการในประเด็นต่างๆ ได้แก่ บุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการ ลักษณะตัวละคร การดำเนินเรื่อง การตอบรับจากผู้ชม

2. การสัมภาษณ์เจาะลึกเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา อายุ 6-9 ปี ที่ดูการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์ และโรงเรียนปราโมชวิทยารามอินทรา โดยการสนทนากลุ่ม การให้ดูการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน การให้ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ แล้วจึงสัมภาษณ์เกี่ยวกับการรับรู้ การจดจำและความคิดเห็นที่เด็กมีต่อกำตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยทำการจดบันทึกขณะสัมภาษณ์ และนำแบบทดสอบที่ได้มาประเมินผลภายหลัง

3. การสัมภาษณ์ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เกี่ยวกับแนวคิดและการนำเสนอ การออกแบบตัวละครเอกในการ์ตูนที่พัฒนามาจากพิธีกรรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยทำการบันทึกเสียงขณะสัมภาษณ์

## วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แล้ว ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทั้งหมด โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย

โดยข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เป็นผู้ผลิตรายการจะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ของการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงต่อการตัดสินใจสนับสนุน 4 Angies สีสาวแสนชน

ข้อมูลที่ได้จากเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา อายุ 6-9 ปี โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์ และโรงเรียนปราโมชวิทยารามอินทรา จะถูกนำมาวิเคราะห์ในแง่ของความสัมพันธ์ของการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

โดยผู้วิจัยเป็นผู้เรียบเรียงข้อมูล จัดประเภทข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

## การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในลักษณะของการบรรยาย หรือพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive) เขียนบรรยายข้อมูลอย่างเป็นระเบียบโดยแบ่งเป็นหัวข้อเรียงลำดับตามโจทย์การวิจัย มีการใช้แผนภาพ รูปภาพประกอบการเขียนบรรยายเพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้น จากนั้นจึงทำการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลไว้ในบทสุดท้าย

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### กระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาของผู้ผลิต

ในการศึกษาวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์โดยการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้ผลิตซึ่งแบ่งเป็น 4 ภาคส่วน ดังนี้

1. ส่วนของผู้ผลิตรายการ ได้แก่
  - คุณโสภิตา ธรรมสังคีติ กรรมการผู้จัดการบริษัท โฮมวัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด
  - คุณสุเทพ ตันนิรัตน์ ผู้กำกับภาพยนตร์บริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด
2. ส่วนของผู้ควบคุมการผลิต
  - คุณทินกรรต์ หล่อศรีศุภชัย (บริษัท โฮมวัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด)
3. ผู้ออกแบบตัวละคร
  - คุณฉัตรกร ทิมสุวรรณ
4. ผู้เขียนบทการ์ตูน
  - คุณเจริญ ไกรธิติสุวรรณ

จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับแนวคิดหลักของกระบวนการถ่ายโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอถึงแนวคิดและกระบวนการต่างๆ ในการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ ดังนี้

### กระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

กระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน สามารถแบ่งเป็นขั้นวางแผนงานหรือขั้นก่อนการผลิต และขั้นการผลิต ได้ดังนี้

#### 4.1 ขั้นวางแผนงานหรือขั้นก่อนการผลิต

จุดเริ่มต้นของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เริ่มจากบริษัท โฮมวัน เอ็นท์เทอร์เทนเมนท์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่ก่อตั้งขึ้นใหม่เมื่อปี พ.ศ. 2549 ด้วยความตั้งใจที่จะเป็นบริษัทที่ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ เนื่องจากผู้ก่อตั้งบริษัท คือคุณโสภิตา

ธรรมสังคีติ มีความเห็นว่า รายการสำหรับเด็กในประเทศไทยยังมีอยู่น้อย และไม่ค่อยมีรายการดี ๆ ให้เด็กได้ดูเมื่อเทียบกับต่างประเทศแล้ว ซึ่งบางประเทศจะมีช่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก โดยเฉพาะ

ดังนั้นผู้ผลิตจึงทำการศึกษาถึงสภาพตลาดการ์ตูนในขณะนั้น โดยทำการศึกษาควบคู่ไปกับการศึกษาความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เพื่อวางแผนงานให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นแนวทางในการทำงานต่อไป

ผู้ผลิตเห็นว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้รายการสำหรับเด็กในประเทศไทยมีอยู่น้อยคือสภาพของการแข่งขันทางธุรกิจ เนื่องจากรายการสำหรับเด็กมักจะได้ช่วงเวลาออกอากาศช่วงบ่ายหรือเย็นซึ่งไม่ใช่ช่วงเวลาไพรม์ไทม์ทำให้ความสนใจจากผู้ชมมีน้อย จึงส่งผลทำให้ผู้สนับสนุนรายการไม่สนใจสนับสนุนรายการสำหรับเด็กมากนัก เมื่อไม่มีเงินสนับสนุนจึงทำให้ผู้ผลิตไม่สามารถลงทุนผลิตงานที่มีคุณภาพสูงได้ ดังนั้นบริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์จึงมีความคิดที่จะมุ่งมั่นผลิตรายการที่มีคุณภาพดีสำหรับเด็กและเยาวชนโดยหวังว่าจะทำลายข้อจำกัดด้านทุนการผลิตให้ได้

*“ประเทศไทยรายการเด็กไม่ค่อยมีอะไรดี ๆ ดูเลย เห็นต่างประเทศ ญี่ปุ่นเขาก็มี NHK รายการดี ๆ เมืองนอกก็มี Sesame Street รายการเด็กไทยมันน้อย และสภาพของการแข่งขันสำหรับรายการเด็กจะไม่ค่อยมีสปอนเซอร์ เมื่อไม่มีโฆษณาทำให้คนลงทุนไม่สามารถลงทุนอะไรได้เลยอะ ก็เลยทำให้งานที่ออกมาสู้สึกว่าเด็กไทยไม่ค่อยได้ดูอะอะไรที่เจ๋ง ๆ เลย”* (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ดังนั้น บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ซึ่งเป็นผู้ผลิตจึงได้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากเด็ก ๆ โดยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับรายการเด็กที่มีอยู่ในตลาดโทรทัศน์ไทย และความสนใจของเด็ก ทำให้ได้ข้อสรุปว่ารายการสำหรับเด็กและเยาวชนที่เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กมากที่สุดคือ การ์ตูน เนื่องด้วยการ์ตูนเป็นสื่อที่มีสีสัน มีภาพเคลื่อนไหว และมีความน่ารัก เมื่อเด็กเห็นสีสันและภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้มาก ซึ่งในขณะนั้นก็มีการ์ตูนออกอากาศอยู่ในตลาดโทรทัศน์ไทยอยู่ก่อนแล้ว ทางผู้ผลิตจึงมุ่งเป้าหมายที่การผลิตการ์ตูน โดยตั้งใจไว้ว่าจะทำอย่างไรให้เป็นการ์ตูนที่ได้ออกอากาศในช่วงเวลาไพรม์ไทม์ เป็นการ์ตูนที่คนจะสนใจ และเป็นการ์ตูนที่มีมาตรฐานคุณภาพทัดเทียมกับต่างประเทศ โครงการแอนิเมชั่น 4 Angies สีสาวแสนซนจึงเกิดขึ้น

“เรารู้สึกว่าการ์ตูนเป็นอะไรที่เข้าถึงเด็กได้มากที่สุด เด็กทุกคนชอบดูการ์ตูน ดูรู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่อง พอเด็กเห็นสีสັນ เห็นลวดลายน่ารักก็จะหยุดดูแล้ว เราก็เลยตั้งใจทำว่า โครงการแรกทำเป็นการ์ตูนดีกว่า” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

### ● ปัจจัยสำคัญในการเลือกต้นแบบ

ผู้วิจัยพบว่า เหตุผลที่ผู้ผลิตการ์ตูนเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบในการพัฒนาคาแรกเตอร์ให้เป็นตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีดังนี้

1. การสร้างความแปลกใหม่
2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness)
3. อายุขัย หรือ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product life cycle)
4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ
5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์

เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญที่ผู้ผลิตตัดสินใจเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบให้แก่ตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมาวิเคราะห์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

#### 1. การสร้างความแปลกใหม่

เนื่องจากบริษัทผู้ผลิตเป็นบริษัทที่ก่อตั้งขึ้นใหม่จึงยังไม่มีเป็นที่รู้จัก ผู้ผลิตจึงต้องการสร้างความแปลกใหม่ให้แก่วงการการ์ตูนไทย โดยคิดผลิตการ์ตูนที่พัฒนามาจากบุคคลจริง ทำให้เป็นที่สนใจของทางสถานีโทรทัศน์และผู้ชมทั่วไป ซึ่งการ์ตูนที่ออกอากาศอยู่ในตลาดการ์ตูนโทรทัศน์ขณะนั้นมีทั้งการ์ตูนจากต่างประเทศ เช่น ไดราเอมอน ดรากอนบอล นารูโตะ และการ์ตูนไทยที่มีชื่อเสียงขณะนั้น ได้แก่ สุดสวคร และ บังปอนด์ นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในช่วงเย็นเป็นการ์ตูนที่ผลิตโดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ซึ่งเป็นการ์ตูนนิทานพื้นบ้านไทย เช่น ปลาบู่ทอง โสนน้อยเรือนงาม ไกรทอง สังข์ทอง ผู้ผลิตจึงเล็งเห็นว่าการพัฒนาคาแรกเตอร์จากคนจริงๆ ที่เป็นที่รู้จักในวงสังคมทั่วไปให้มาเป็นตัวการ์ตูนและสร้างเรื่องราวการ์ตูนให้มีความแปลกใหม่แบบที่ผู้ชมไม่เคยเห็นมาก่อน เพื่อเป็นการเติมเต็มช่องว่างให้เด็กไทยได้มีโอกาสเลือกดูการ์ตูนที่หลากหลายมากขึ้นนอกเหนือจากการ์ตูนที่นำเข้ามา



จากต่างประเทศ และถือเป็นการสร้างความแปลกใหม่ให้กับการ์ตูนไทยที่ออกอากาศอยู่ในขณะนั้นได้

“จะอย่างไร้ให้เป็นการ์ตูนที่คนสนใจ เราก็เลยต้องทำการสำรวจ จากที่เราตั้งเป้าหมายไปที่รายการเด็กทั้งหมดลงมาที่การ์ตูนแล้ว ตอนนั้นก็นั่งดูการ์ตูนทุกช่องเลยในตลาด ก็มีทั้งของต่างประเทศ ทั้งในประเทศ...แล้วเราก็หาข้อมูลว่าจะหยิบตรงไหนมาเป็นเนื้อหาทำการ์ตูน ตอนนั้นก็คิดเยอะว่าเด็ก ๆ ก็ชอบสัตว์ หรือว่าจะทำการ์ตูนสัตว์ แต่พอมาคิดอีกทีคนอื่นเขาก็ทำเยอะแล้ว” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

## 2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness)

การนำบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสร้างเป็นตัวละครการ์ตูน นอกจากจะสร้างความแปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมแล้ว การนำบุคคลที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วมาสร้างเป็นตัวการ์ตูนถือเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่จะสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness) ให้แก่การ์ตูนอีกด้วย ซึ่งในขณะนั้น ปี พ.ศ. 2549 ตรงกับที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกำลังได้รับความนิยมซึ่งทางผู้ผลิตเห็นว่าการเป็นที่รู้จักอยู่แล้วของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจะช่วยทำให้การ์ตูนที่สร้างขึ้นใหม่เป็นที่รู้จักไปด้วย โดยอาศัยตัวผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงให้มามีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์การ์ตูนและตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

“เรารู้ว่าสำหรับการ์ตูน ปกติเราจะได้เวลาออกอากาศช่วงสั้นๆ เราไม่มีเวลาที่จะมาสร้าง Awareness อะไรเลย เพราะว่าเราเป็นบริษัทใหม่ จะอย่างไร้ให้ออกไปแล้วคนพูดถึงเลย เลยคิดว่าเอาคนจริงมาเลยดีกว่า เอาคนที่ มีชื่อเสียงมาทำ” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวบททั้งสอง คือ รายการเล่าข่าว “ผู้หญิงถึงผู้หญิง” และการ์ตูนแอนิเมชัน “4 Angies สีสาวแสนชน” ของผู้ผลิตเป็นไปอย่างรู้ตัวและตั้งใจ เนื่องจากผู้ผลิตได้เล็งเห็นความนิยมในตัวผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง การที่ผู้ผลิตสร้างคาแรกเตอร์ตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นการกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง/ตระกูลหนึ่ง (Genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่ง/อีกตระกูลหนึ่งซึ่งเป็นสัมพันธ์บทแนวนอน (Horizontal Intertextuality) ตรงกับทัศนะของ

Fiske ที่กล่าวว่า การกระโดดข้ามที่เห็นได้ง่ายที่สุดก็คือ การกระโดดข้ามของ “ตัวละคร/นักแสดง” (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 15)

### 3. อายุขัย หรือ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product life cycle)

ผู้ผลิตมีแนวคิดที่ว่า การสร้างการ์ตูนที่พัฒนามาจากบุคลิกของบุคคลที่มีชื่อเสียงนั้น สิ่งสำคัญคือบุคคลที่เลือกมาเป็นต้นแบบจะต้องอยู่ในกระแสนิยม และจะต้องเป็นบุคคลที่อยู่ในสื่อเป็นระยะเวลาต่อเนื่องหรือที่เรียกว่ามีวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product life cycle) ไม่ใช่บุคคลที่อยู่ในกระแสนิยมเพียงช่วงเวลาสั้นๆ เท่านั้น เพื่อสนับสนุนในด้านของการเป็นที่รู้จัก อีกทั้งด้วยนโยบายของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ที่เน้นรายการเกี่ยวกับผู้หญิง จึงทำให้ผู้ผลิตมั่นใจว่า รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและผู้ดำเนินรายการทั้งสี่คน ได้แก่ พิมลวรรณ หุ่นทองคำ, มีสุข แจ่มมีสุข, กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ และ พัชรศรี เบญจมาศ จะยังคงอยู่ในผังรายการของช่อง 3 อีกเป็นระยะเวลาหนึ่งระดับหนึ่ง

“ในช่วง 2 ปีที่แล้วรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงก็ดังมาก แล้วเราก็ทราบว่ายางช่อง 3 เขาก็เน้นรายการเกี่ยวกับผู้หญิง เพราะฉะนั้นสี่ท่านนี้ก็คงจะอยู่ไปอีกนาน เพราะเขาไม่ได้เป็นผู้ประกาศข่าวแพชั่น ก็ประเมินว่าเป็นคนที่มีชื่อเสียงแบบไม่หือฮวา เขาคงจะอยู่ยาว” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

### 4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ

การนำคนจริงมาพัฒนาให้เป็นตัวละครการ์ตูนนั้น สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การที่บุคคลที่เป็นต้นแบบจะต้องมีบุคลิกการแสดงออกที่ชัดเจนเหมาะแก่การนำมาสร้างเป็นคาแรกเตอร์การ์ตูน เนื่องจากตัวละครการ์ตูนจะต้องเชื่อมโยงมาจากคนจริง ดังนั้นการที่ต้นแบบมีบุคลิกชัดเจน ผู้ผลิตจึงสามารถดึงเอาบุคลิกที่ชัดเจนของแต่ละคนมาใส่ให้กับตัวละครแต่ละตัวได้ง่าย

ซึ่งตัวละครการ์ตูนที่มีบุคลิกโดดเด่นชัดเจนจะทำให้เป็นที่จดจำได้ของผู้ชม เช่นเดียวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่แต่ละคนมีบุคลิกที่ชัดเจนและแตกต่างกัน หากแต่ละคนไม่มีความแตกต่างกันก็จะเป็นที่จดจำ สำหรับตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ทั้ง 4 ตัว เมื่อ

มาอยู่รวมกลุ่มเดียวกัน แต่ละตัวจึงต้องมีบุคลิกที่ชัดเจนและแตกต่างกันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถจดจำตัวละครได้ง่าย

“พอโจทย์มาเป็นคนที่มีชื่อเสียง เราก็คิดว่าต้องเอาคนที่มีความแรกเตอร์เด่นชัด การ์ตูนไม่สำคัญว่าดาราคนนั้นต้องหล่อต้องสวย แต่ต้องเป็นคนที่มีความแรกเตอร์เฉพาะตัว มีนิสัย มีภาพลักษณ์ที่คนเห็นแล้วก็นึกถึงได้...สี่คนนี้ ความแรกเตอร์เขาชัดมาก” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

## 5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์

เนื่องจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นบุคลากรของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 จึงส่งผลให้ทางสถานีใช้เวลาไม่นานในการอนุมัติโครงการการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สี่สาวแสนซน ด้วยเหตุผลที่ว่า การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เหมือนเป็นการต่อยอดให้กับบุคลากรของทางสถานี ทำให้ทั้งผู้ผลิตและทางสถานีได้รับประโยชน์ด้วยกันทั้งสองฝ่าย กล่าวคือผู้ผลิตมีบุคคลที่มีชื่อเสียงมาทำเป็นการ์ตูนและทางสถานีได้มีความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นกับบุคลากรด้วย นอกจากนี้ยังเป็นการขยายฐานกลุ่มเป้าหมายของรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง และต่อยอดจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิงและแม่บ้านมาสู่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กด้วยการทำการ์ตูนขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับอายุของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และยังง่ายต่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เนื่องจากผู้ปกครองรู้จักตัวผู้ดำเนินรายการเป็นทุนเดิมอยู่ก่อนแล้ว ทำให้เกิดความไว้วางใจต่อการ์ตูนที่ผลิตขึ้นมาในคาแรกเตอร์ของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

ด้วยเหตุผลข้างต้นดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ทางสถานีจึงอนุมัติเวลาออกอากาศให้การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สี่สาวแสนซน ออกอากาศในช่วงเวลา 19.45 น. – 20.00 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ค่อนข้างดี ถือเป็นการทำลายข้อจำกัดด้านเวลาออกอากาศที่ส่งผลให้มีผู้สนใจสนับสนุนรายการผู้ผลิตจึงสามารถลงทุนในการผลิตได้มาก ส่งผลให้คุณภาพของงานแอนิเมชันตรงตามมาตรฐานสากลดังที่ตั้งใจไว้ ซึ่งเห็นได้จากการที่การ์ตูน 4 Angies สี่สาวแสนซนได้รับการซื้อลิขสิทธิ์ไปออกอากาศที่ต่างประเทศ

“เราอยากจะมีการ์ตูนออกอากาศช่วงไพรม์ไทม์ แล้วตัวโจทย์ที่เราเลือกมาเป็นบุคลากรของทางช่อง 3 ซึ่งพอเอาโครงการไปเสนอ ทางช่องก็ใช้เวลา

ไม่นานในการอนุมัติ เพราะเขารู้สึกว่ายังไงก็ได้ประโยชน์จากตรงนี้ เขาได้ต่อยอดทำให้พิธีกรเขามีชื่อเสียงไปอีก และรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ดีว่าพิธีกรเขาดังจนมีคนมาขอไปทำเป็นการ์ตูน” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

หากมองสัมพันธภาพในแง่ “การอ่านตัวบท” ของผู้ชม กล่าวได้ว่าผู้ชมจะเข้าใจเรื่องราว/ความหมายของตัวบทใหม่ได้ด้วยการอ้างอิงจากตัวบทเก่าทั้งสิ้น โดยที่อิทธิพลจากตัวบทเดิมจะทิ้งร่องรอยเอาไว้ในตัวบทใหม่อยู่เสมอ ในกรณีที่ช่องว่างระหว่างตัวบทใหม่กับตัวบทเก่ามีไม่มากนัก ผู้อ่านจะสืบสาวได้ว่า สัมพันธภาพนั้นเกิดขึ้นระหว่างตัวบทใด (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 28)

สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้วิจัยพบว่า การที่ผู้ผลิตสร้างตัวบทใหม่ที่เป็นรายการการ์ตูนขึ้นโดยอ้างอิงจากตัวบทเก่าที่เป็นรายการเล่าข่าวสำหรับผู้หญิง มีส่วนสำคัญในการอ่านตัวบทของผู้ชม กล่าวคือผู้ผลิตอาศัยความรู้จักผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงของผู้ปกครองมาใช้ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ถือเป็นกรถ่ายโยงความไว้วางใจของผู้ชมรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เนื่องจากผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่เห็นถึงที่มาที่ไปของการ์ตูนว่ามาจากรายการที่เชื่อถือได้ เรียกได้ว่าเป็นอิทธิพลของการอ้างอิงจากตัวบทเดิมมาสู่ตัวบทใหม่

หากกล่าวโดยสรุปแล้วกระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนของผู้ผลิตในขั้นวางแผนงานหรือขั้นก่อนการผลิต สามารถแบ่งเป็นขั้นตอน ได้ดังนี้

- ศึกษาตลาดการ์ตูนในขณะนั้นว่ามีการ์ตูนลักษณะใดออกอากาศอยู่บ้าง และศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กว่า กลุ่มเป้าหมายสนใจและชื่นชอบสิ่งใด เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบตัวละคร และวางโครงเรื่องเพื่อให้ตรงตามความต้องการและเป็นที่น่าสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

- วางกลยุทธ์ในการสร้างความมีชื่อเสียง (Awareness) เพื่อให้การ์ตูนเป็นที่รู้จักก่อนการออกอากาศ โดยอาศัยความมีชื่อเสียงของบุคคลต้นแบบตัวการ์ตูน

- การเลือกต้นแบบคาแรกเตอร์ ซึ่งเน้นบุคคลต้นแบบที่มีคาแรกเตอร์ชัดเจนเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ และบุคคลต้นแบบต้องเป็นที่รู้จักในวงสังคมเพื่อมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์ให้การตูนเป็นที่รู้จักได้เร็วขึ้น

- เสนอโครงการต่อสถานีโทรทัศน์เพื่อขอการอนุมัติ และทำการผลิตต่อไป

#### 4.2 ขั้นตอนการผลิต

หลังจากได้รับการอนุมัติและได้ช่วงเวลาในการออกอากาศจากสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ผู้ผลิตจึงเริ่มต้นการผลิตเพื่อให้ทันกับช่วงเวลาการออกอากาศที่ได้กำหนดไว้ในผังรายการ โดยมีระยะเวลาในการผลิตงานประมาณ 11 เดือน (เริ่มผลิตเดือนมกราคม พ.ศ. 2549 เพื่อออกอากาศเดือนธันวาคม พ.ศ. 2549) โดยมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวการ์ตูนดังที่จะกล่าวต่อไป

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ควบคุมการผลิต และผู้ออกแบบตัวละคร ได้แก่ คุณทินกรรต์ หล่อศรีศุภชัย และคุณฉัตรกร ทิมสุวรรณ (เมื่อวันที่ 21 เมษายน 2551) ผู้วิจัยได้ทราบถึงกระบวนการทำงานและแนวคิดในการทำงานของผู้ออกแบบตัวละครที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบตัวละครอย่างมาก

การออกแบบตัวละครถือมีส่วนสำคัญยิ่งต่อการวางโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เนื่องจากผู้ผลิตทำการออกแบบตัวละครก่อนขั้นตอนอื่น เพื่อให้ได้ความชัดเจนของบุคลิกตัวละครหลักแต่ละตัวซึ่งเป็นตัวละครที่อ้างอิงมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ดังนั้นการวางรูปแบบตัวละครที่ชัดเจนจะส่งผลให้มีโครงเรื่องที่ชัดเจนและเหมาะสมกับตัวละครที่ออกแบบมาด้วย

จากที่ได้กล่าวไปในขั้นก่อนการผลิต ผู้ผลิตได้มีการสำรวจความชอบของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กก่อนการออกแบบตัวละคร ดังนั้นผู้ผลิตจึงคำนึงถึงความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ในการเชื่อมโยงเนื้อหาจากสื่อเดิมให้เป็นสื่อการ์ตูนสำหรับเด็ก กล่าวได้ว่าผู้ผลิตมุ่งเน้นให้เด็กชอบตัวการ์ตูนและให้ความสำคัญกับสิ่งที่ผู้ชมที่เป็นเด็กจะชื่นชอบ

ผู้วิจัยพบว่าผู้ผลิตให้ความสำคัญกับสิ่งที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายจะชื่นชอบ 2 ประการ ดังนี้

1. **ลักษณะตัวละคร** การกำหนดรูปแบบตัวละครให้เป็นตัวละครที่มีลักษณะที่เด็กชื่นชอบ ได้แก่ การ์ตูนที่มีลักษณะกลมๆ เตี้ยๆ

2. **โครงเรื่อง** จากการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะกลมๆ เตี้ยๆ แสดงถึงความเป็นเด็ก ทำให้กำหนดโครงเรื่องได้ว่าต้องเป็นโครงเรื่องที่เขียนขึ้นสำหรับเด็ก จากการหาข้อมูลของผู้ผลิตพบว่าเด็กวัย 6-9 ปี ชอบเรื่องราวเกี่ยวกับเวทมนต์ ของวิเศษ พลังวิเศษ ตัวละครที่มีความพิเศษอยู่ในตัว ดังที่เห็นได้จากการ์ตูนยอดนิยมอย่างโดเรม่อน พาวเวอร์พัฟเกิร์ล ไปแกม่อน เป็นต้น ผู้ผลิตจึงเริ่มวางคาแรกเตอร์ของตัวละครว่าจะนำพลังวิเศษต่างๆ มาทำให้เด็กสนใจ จึงได้วางคาแรกเตอร์ที่มีพลังวิเศษให้แก่ตัวละครหลักทั้งสี่ตัว

#### 4.2.1 หลักการออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน

ขั้นแรกของการออกแบบตัวละคร ผู้ผลิตจะศึกษาถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอายุ 6-9 ปี พบว่าเด็กชอบตัวการ์ตูนที่สนุกสนาน มีการแสดงออกชัดเจน นอกจากนี้ผู้ออกแบบตัวละครยังศึกษาตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบว่าเป็นตัวการ์ตูนที่มีรูปแบบอย่างไร จึงเป็นที่มาของการออกแบบตัวละครและการคิดคาแรกเตอร์ของตัวละครให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก โดยมุ่งเน้นความเป็นการ์ตูนที่สนุกสนาน มีการแสดงออกชัดเจน ดูแล้วติดตาเป็นแนวคิดหลัก และมีสาระสอดแทรก เสริมกับการสอนจริยธรรมในทางอ้อม (ทินกรรต์ หล่อศรีสุภชัยและลัสกร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

ผู้ออกแบบตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนได้กำหนดกรอบการทำงานในการออกแบบเพื่อให้ตัวละครที่เชื่อมโยงมาจากต้นแบบมีความสมบูรณ์แบบ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ในช่วงแรกผู้ออกแบบจะทำการออกแบบตัวละครตามที่ตนคิดไปให้บุคคลต้นแบบได้ดูก่อน เพื่อขอความคิดเห็นว่าตัวการ์ตูนที่ออกแบบไปนั้น มีความเหมาะสมและเป็นที่พอใจสำหรับบุคคลต้นแบบหรือไม่ โดยผู้ออกแบบตัวละครได้กำหนดแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละครที่เชื่อมโยงมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงไว้ดังนี้

##### ● แนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร

#### 1. เป็นตัวละครที่มีรูปทรงง่ายต่อการจดจำ



ผู้ออกแบบตัวละครได้เลือกใช้รูปทรงกลมเป็นหลัก เนื่องจากเป็นรูปทรงพื้นฐานที่เด็กรู้จัก และเด็กสามารถจดจำได้ง่าย การทำให้ตัวการ์ตูนเป็นรูปทรงแบบง่ายๆ เหมือนกับเวลาที่เด็กวาดรูปเล่น เป็นรูปทรงพื้นฐานที่เด็กสามารถจดจำได้ วาดตามได้ง่าย เนื่องจากรูปทรงดังกล่าวจำได้ง่ายกว่ารูปทรงเสมือนจริง (Realistic) ผู้ออกแบบจึงใช้รูปทรงกลม นอกจากง่ายต่อการจดจำแล้วยังทำให้ตัวการ์ตูนดูน่ารักกว่ารูปทรงเสมือนจริงด้วย

“อยากให้ เป็นรูปทรงแบบง่ายๆ อย่างเวลาเด็กวาดรูป ก็จะชอบวาดกลมๆ วาดตามได้ง่าย ตัวละครที่รูปทรงง่ายๆ ก็จะจำได้ง่ายกว่าที่เป็นเสมือนจริง แบบที่มีแขนขายาว” (ลัสกร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)



ภาพ 4.1 การ์ตูนในขั้นพัฒนาการ ภาพที่ 1



ภาพ 4.2 การ์ตูนในขั้นพัฒนาการ ภาพที่ 2

โดยในการออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้ออกแบบได้ทำการออกแบบตัวละครหลายครั้งเพื่อให้ได้ตัวการ์ตูนที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ในระหว่างการออกแบบตัวการ์ตูน ผู้ผลิตจึงมีการนำภาพการ์ตูนที่ออกแบบไปสำรวจกับเด็กในช่วงที่กำลังพัฒนาการออกแบบตัวละคร ซึ่งเป็นเพียงการนำภาพวาดการ์ตูนไปให้เด็กดูเพื่อสังเกตว่าเด็กชอบหรือไม่

“ออกไปสำรวจกับเด็กจะมีแต่ในช่วงของการออกแบบ ช่วงพัฒนาตัวละคร แต่ก่อนออกอากาศเราไม่ได้เอาไปให้เด็กดู” (ลัสกร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

“การที่เราทำ แล้วเอาไปเปิดให้ผู้ชมดูก่อนออกอากาศ เป็นไปไม่ได้เลย เพราะว่าเป็นความลับ” (ทินกรรต์ หล่อศรีศุภชัย, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)



ภาพ 4.3 ภาพการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ที่ใช้จริง

เมื่อทราบถึงความชอบของกลุ่มเป้าหมายประกอบการปรึกษากันในกลุ่มผู้ผลิตจึงได้ข้อสรุปสุดท้ายของการออกแบบตัวละครเพื่อนำไปใช้จริงในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน โดยผู้ผลิตตกลงใช้ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะที่สื่อถึงความเป็นเด็ก มีความน่ารัก สดใส

## 2. ตัวละครต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง

พบว่าผู้ผลิตให้ความสำคัญกับการถ่ายโยงคาแรกเตอร์มากกว่าการถ่ายโยงรูปร่างหน้าตา เนื่องจากการออกแบบตัวละครการ์ตูน ไม่สามารถออกแบบให้เหมือนกับต้นฉบับได้ร้อยเปอร์เซ็นต์ ดังนั้น ผู้ผลิตจึงใช้การถ่ายโยงคาแรกเตอร์เป็นหลัก เพราะคาแรกเตอร์สามารถบ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของต้นฉบับได้ หากผู้ผลิตถ่ายโยงภาพลักษณะมาทั้งหมดจะทำให้ตัวการ์ตูนขาดความน่ารัก และไม่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย

ในการออกแบบผู้ผลิตเห็นว่าตัวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีข้อแตกต่างระหว่างตัวการ์ตูนกับผู้ดำเนินรายการ คือ ต้นแบบที่เป็นคนจริงมีอายุอยู่ตามความเป็นจริง แต่การ์ตูนสามารถมีช่วงชีวิต (Life time) ที่ยาวกว่าต้นแบบที่เป็นคนจริงได้ เพราะฉะนั้นผู้ออกแบบตัวละครจึงเชื่อมโยงคาแรกเตอร์จริงกับคาแรกเตอร์การ์ตูนโดยการดึงเอาจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงโดยเน้นการสร้างบุคลิกและพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครให้สะท้อนถึงบุคคลต้นแบบ โดยนำมาเป็นจุดเด่นให้แก่ตัวการ์ตูนเท่านั้น มิได้ลอกเลียนแบบเสมือนจริงมาทั้งหมด เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในรูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมแก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก

*“สุดท้ายแล้วภาพลักษณ์การ์ตูนมันจะเหมือนระดับหนึ่ง แต่ที่จะทำให้เหมือนและจำได้ คือ คาแรกเตอร์ในการแสดง ว่าตัวนี้แสดงเป็นแบบนี้สะท้อนถึงใครในสี่สาว” (ฉัตร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)*

## 3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัวเอง

ความพิเศษเป็นสิ่งที่เพิ่มความน่าสนใจให้แก่ตัวละคร ดังนั้นผู้ผลิตจึงสร้างความพิเศษให้แก่ตัวละครหลักแต่ละตัวโดยดึงเอาจุดเด่นของต้นฉบับที่เป็นคนมาสร้างเป็นความพิเศษให้แก่ตัวการ์ตูน

กระบวนการนี้ผู้ออกแบบตัวละครจะสังเกตจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงแต่ละคนจากการติดตามชมรายการ เพื่อสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และผู้ออกแบบได้นำเอาลักษณะคาแรกเตอร์ การแสดงออกและอุปนิสัยของผู้ดำเนินรายการมาจากประเด็นที่ผู้ดำเนินรายการพูดคุยหยอกล้อหรือแซวกันในรายการ ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว ความสามารถเฉพาะตัว ความชื่นชอบส่วนตัว มาสร้างเป็นจุดเด่นให้กับตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ทั้ง 4 ตัว ดังนี้

- **ป้าป๋วย** เป็นตัวละครที่มาจากคุณพิมพ์ฉวีวรรณ หุ่นทองคำ บุคคลที่มีความเป็นแม่บ้าน ประหยัดมัธยัสถ์ แต่จุดเด่นนี้ไม่สามารถนำมาใส่ให้ตัวการ์ตูนที่เป็นเด็กได้ เพราะจะทำให้เกินความเป็นเด็กซึ่งในเรื่องนี้เป็นเด็กประถม หากนำคาแรกเตอร์นี้มาใส่ให้ตัวการ์ตูนจะทำให้มีความแตกต่างจากตัวละครอื่นมากเกินไป ดังนั้นผู้ออกแบบตัวละครจึงมีความคิดว่าหากป้าป๋วยไม่ได้มีพลังที่อยู่ในตัวเองก็ควรจะหาสิ่งของบางอย่างให้แก่ป้าป๋วยเพื่อเป็นการเสริมความพิเศษให้กับตัวละคร และเนื่องจากป้าป๋วยเป็นคนประหยัดมัธยัสถ์ มีนิสัยชอบเก็บของแล้วนำมาใช้ใหม่ จึงเป็นที่มาของ “กระเป๋าเก็บตัก” ซึ่งเป็นกระเป๋าที่สามารถบรรจุของได้มากมายเกินความเป็นจริง

“เราไม่สามารถเอาคาแรกเตอร์ที่เป็นคนงก เป็นแม่บ้านมาใส่การ์ตูนที่เป็นเด็กได้ ถ้าใส่ตรงนี้จะดูเกินเด็ก โดดจากเพื่อนๆ ก็เลยรู้สึกว่ป้าป๋วยเขาไม่ได้มีพลังที่อยู่ในตัว อาจจะต้องหาอะไรที่เป็นตัวเสริมขึ้นมา เพราะป้าป๋วยเป็นคนประหยัดมัธยัสถ์ ก็เลยต้องเก็บของ และสามารถเอามาใช้ได้อีก เป็นอะไรที่สามารถส่งเสริมเด็กได้ จึงเป็นกระเป๋าเก็บตัก” (ฉัตร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

- **ไก่อัจ** เป็นตัวละครที่มาจากคุณมีสุข แจ่มมีสุข ซึ่งเป็นผู้ที่มีภาพของความนุ่มนวล เป็นผู้หญิงอ่อนหวาน หากดูจากภายนอกจะสังเกตเห็นได้ว่า เป็นคนที่มีประกายตาสวย เวลาพูดตาจะเป็นประกาย คุณมีความฝัน ผู้ออกแบบตัวละครคิดว่าไก่อัจจึงน่าจะมีจุดเด่นอยู่ที่ดวงตา โดยให้ไก่อัจมีพลังพิเศษที่ชื่อว่า “เนตรสลายใจ” ซึ่งเป็นพลังที่ทำให้คนที่ไก่อัจมองตาทำตามไก่อัจขอร้อง

“เขาเป็นคนนุ่มๆ นุ่มๆ แล้วถ้าสังเกตดีๆ เขาจะเป็นคนที่มีตาสวยมาก ตาเป็นประกายที่สุด เป็นผู้หญิงที่มีความอ่อนหวานมากๆ เวลาพูดอะไรก็จะพูดแบบตาเป็นประกาย คุณมีความฝัน ก็เลยมีความคิดว่า จุดเด่นของเขาต้องเป็นตา เลยกลายมาเป็นพลังเนตรสลายใจ” (ฉัตร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

- **นิน่า** เป็นตัวละครที่มาจากคุณกุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ ซึ่งมีความสามารถในด้านของการเต้นและเคยเป็นนักเต้นให้กับธงไชย แมคอินไตย์มาก่อน นอกจากนี้เวลาที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีข่าวเกี่ยวกับการเต้นรำหรือเกี่ยวกับดนตรี คุณกุลนัดดาจะเป็นผู้นำเสนอข่าวหรือถูกถามความคิดเห็นจากผู้ดำเนินรายการด้วยกันเกี่ยวกับข่าวนั้น จุดเด่นของนิน่าจึงอยู่ที่การเต้นทำให้เกิดพลังในการต่อสู้ โดยนิน่ามีพลังพิเศษชื่อว่า “พายุแดนซ์” เป็นพลังพิเศษที่ไม่ได้เกิดมาจากความตั้งใจ

แต่เป็นพลังที่เกิดขึ้นเองเมื่อนิน่าได้ยินเสียงเพลงแดนซ์ นิน่าจะเต้นเป็นพายุทำให้ต่อสู้กับคนอื่นได้โดยไม่ตั้งใจ

“นิน่าเขามีจุดเด่นเรื่องการเต้น เวลาผู้ชายที่เสนอกับเกี่ยวกับการเต้นรำหรือมีอะไรเกี่ยวกับดนตรี สีสาวเขาก็จะถามความเห็นนิน่า เราเลยมีความรู้สึกที่สิ่งนี้นิน่าจะเป็นจุดเด่นของเขา อีกอย่างหนึ่ง นิน่าจะเป็นคนที่พูดน้อยที่สุดในสีสาว เราเลยรู้สึกว่ามันยังไม่พอต้องมีตัวเสริม มีอยู่วันหนึ่งที่เขาชวนกันเรื่องผ้าพันคอเจ็ดสีของนิน่าที่นิน่าจะใส่ประจำ ถ้าคนที่แฟนคลับจะรู้เกี่ยวกับผ้าพันคอเจ็ดสีแน่ๆ อีกอย่างเราไม่อยากจะให้คนดูสับสนระหว่างกालะแมร์กับนิน่า เพราะผิวสีคล้ายเหมือนกัน เลยใช้ผ้าพันคอมาเป็นข้อแตกต่างให้นิน่า”  
(ลัสกร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

- กาละแมร์ เป็นตัวละครที่มาจากคุณพัชรศรี เบญจมาศ เป็นบุคคลที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการพูดจา กล้าพูด มีวาจาเชือดเฉือน และหากสังเกตจากภาพถ่ายของคุณพัชรศรีจะเห็นว่าคุณพัชรศรีมีท่าที่เป็นเอกลักษณ์คือ ท่าอ้าปาก ผู้ออกแบบตัวละครจึงนำจุดเด่นที่เกี่ยวกับปากและคำพูดมาเป็นพลังพิเศษให้แก่กาละแมร์ โดยให้กาละแมร์มีพลังพิเศษเป็น “พลังเสียงแข็ง” ซึ่งหากกาละแมร์ตะโกนเสียงดัง จะมีตัวอักษรตามคำพูดที่ตะโกนนั้นออกมาจากปาก และตัวอักษรจะพุ่งไปชนคนอื่นอย่างแรง

“ถ้าเราสังเกตจะเห็นว่า ผิวเขาเข้มนิดนึง แล้วไม่ว่าจะถ่ายรูปอะไรเขาชอบอ้าปาก เป็นคนเด่นเกี่ยวกับการพูดจา เราก็เลยรู้สึกว่าเขาอาจจะต้องมีความพิเศษที่เกี่ยวกับปาก เลยคิดพลังว่าเป็นพลังเสียงแข็ง เวลาพูดทำให้เสียงออกมาได้” (ลัสกร ทิมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

#### 4. กำหนดสีเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละคร

เนื่องจากการ์ตูนสำหรับเด็ก การสร้างความแตกต่างให้แก่ตัวละครจะทำให้เด็กเกิดการจดจำได้ง่ายขึ้น ดังนั้นผู้ออกแบบจึงออกแบบให้ตัวละครมีเครื่องแต่งกายที่คล้ายกันเพื่อสื่อถึงความ เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน หากแต่ใช้สีที่ต่างกันเพื่อสร้างการจดจำให้แก่ผู้ชม เพราะเด็กจะจำอะไรจากสีได้ง่าย ผู้ออกแบบจึงนึกถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นขบวนการต่อสู้ 5 คนที่แต่ละคนมีสีประจำตัว





ภาพ 4.4 ชุดหลากหลายสีของขบวนการพาวเวอร์ เรนเจอร์ (Power Rangers)

“ตอนแรกจะทำเป็นยูนิฟอร์มเหมือนกันหมดแต่ถ้าสังเกตดีๆ เด็กจะจำอะไร จากสิ่งง่าย เลยนึกถึงขบวนการหลายสี” (ลัสกร ทีมสุวรรณ, สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2551)

ดังนั้นผู้ออกแบบจึงกำหนดสีประจำตัวให้แก่ตัวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นการ ใช้สีในการสร้างความหมายซึ่งเป็นการถ่ายโอนบุคลิกมาสู่สี โดยใช้สีที่สะท้อนจากบุคลิกของ ตัวละคร ดังนี้

- **ป้าน้อย** ผู้ออกแบบเลือกใช้ สีเหลือง เนื่องจากเป็นสีที่สื่อให้รู้สึกถึงของมีค่า สีที่สะท้อนมาจากเงิน เหรียญทอง อันตรงกับนิสัยประหยัดรู้ถึงคุณค่าของสิ่งของต่างๆ และสีเหลืองยังสื่อถึงความสุขซึ่งตรงกับบุคลิกของป้าน้อย

- **ไก่อัจฉ** ผู้ออกแบบเลือกใช้ สีชมพู เนื่องจากเป็นสีที่สื่อถึงความอ่อนหวาน เป็นสีของเด็กผู้หญิง และตรงกับบุคลิกของไก่อัจฉที่เป็นคนเรียบร้อยอ่อนหวาน ไม่มีพิษมีภัย และสีชมพูยังเป็นสีที่ได้รับความนิยมจากเด็กผู้หญิงอีกด้วย

- **นิน่า** ผู้ออกแบบเลือกใช้ สีเขียว ซึ่งเป็นสีที่สื่อถึงความสงบ ร่มเย็น ทำให้จิตใจสบาย เพราะเป็นสีของธรรมชาติ ซึ่งตรงกับบุคลิกของนิน่าที่เป็นคนเจียมๆ พูดน้อย ดูเป็นคนสงบเสงี่ยม เจียมตัว

- **กาดะแมร์** ผู้ออกแบบเลือกใช้ สีแดง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง เผ็ดร้อน ซึ่งตรงกับนิสัยของตัวละครที่เป็นคนโมโหง่าย อารมณ์ร้อน โผงผาง และสีแดงยังทำให้โดดเด่นมากขึ้นด้วยเพราะเป็นสีที่เข้ากับผิวสีคล้ำของกาดะแมร์ได้ดี



ผู้วิจัยสังเกตว่า จากหลักการออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนที่ได้กล่าวมา จะเห็นได้ว่านอกจากจะเป็นการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของตัวละครจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึง ผู้หญิงแล้วนั้น สิ่งสำคัญที่ผู้ผลิตต้องการสร้างให้แก่ตัวการ์ตูนคือ เอกลักษณ์และสี ซึ่งเห็นได้จากการที่ผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครมีรูปทรงที่ง่ายต่อการจดจำ ถึงแม้จะเป็นตัวละครที่ถูกเชื่อมโยงมา แต่ก็ยังเป็นสิ่งจำเป็นที่ตัวละครจะต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ไม่ว่าจะมีความพิเศษที่มีอยู่ในตัว หรือแม้แต่สีเครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นๆ

#### 4.2.2 การเขียนบทการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

ตามที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า การออกแบบตัวละครถือมีส่วนสำคัญยิ่งต่อการวางโครง เรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เนื่องจากผู้ผลิตทำการออกแบบตัวละครก่อน ขั้นตอนอื่น เพื่อให้ได้ความชัดเจนของบุคลิกตัวละครหลักแต่ละตัวซึ่งเป็นตัวละครที่อ้างอิงมาจากผู้ ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ดังนั้นการวางรูปแบบตัวละครที่ชัดเจนจะส่งผลให้มีโครงเรื่องที่ ชัดเจนและเหมาะสมกับตัวละครที่ออกแบบมาด้วย ดังนั้นหลังจากที่มีตัวละครเรียบร้อยแล้ว กระบวนการผลิตขั้นต่อมาคือการเขียนบท

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เขียนบท ได้แก่ คุณเจริญ ไกรธิตสุวรรณ (เมื่อวันที่ 13 มีนาคม 2552) ผู้วิจัยได้ทราบถึงแนวคิดในการเขียนบทสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งผู้ผลิตได้ให้ความสำคัญกับการเขียนบทโดยมีจุดมุ่งหมายให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน นอกจากจะเป็นการ์ตูนที่มีความสนุกสนานแล้วยังสอดแทรกคติสอนใจต่อผู้ชมด้วย

#### ● แนวคิดหลักในการเขียนบท

##### 1. โครงเรื่อง (Plot)

แนวคิดหลักที่ใช้ในการเขียนบทการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน คือ “ต้องเป็นการ์ตูนที่ดู สนุกและสอนเด็กได้ด้วย (Edutainment)” (เจริญ ไกรธิตสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552) เนื่องจากการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีกลุ่มเป้าหมายคือ เด็กอายุ 6 - 9 ปี ดังนั้นผู้ผลิตจึงเน้น การวางโครงเรื่อง (Plot) ที่มีความสนุกสนานมาเป็นอันดับแรก เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานและ สนใจติดตามชม โดยโครงเรื่องในแต่ละตอนจะมีคติสอนใจแฝงไว้เพื่อเป็นการสอนเด็กไปในตัวด้วย

จากการศึกษาพบว่า ในการวางโครงเรื่องจะมีการประชุมร่วมกันระหว่างผู้ผลิต ผู้ควบคุมการผลิต ผู้ออกแบบตัวละคร และผู้เขียนบท โดยมีแนวคิดในการเขียนบทที่ไม่ต้องการให้การ์ตูนสอนเด็กโดยตรง จึงเน้นการดำเนินเรื่องที่มีความน่าติดตาม สนุก มีมุขตลกสอดแทรก และใช้การสร้างปมปัญหาให้ตัวละครต้องแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็นการสอดแทรกการสอนคุณธรรมให้แก่ผู้ชมที่เป็นเด็ก

“แนวคิดหลักในการวางโครงเรื่องคือ เน้นการ์ตูนสนุกสนาน แต่ต้องสอน มีคติแฝงเพื่อสอนเด็ก ส่งเสริมคุณธรรมด้วย แต่เน้นความสนุกสนานมากกว่า”  
(เจริญ ไกรจิตติสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

สำหรับการวางโครงเรื่องในแต่ละตอน ผู้เขียนบทจะนำสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวในวัยเด็กของผู้เขียนมาปรับใช้เป็นแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการวางโครงเรื่อง โดยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนเป็นสิ่งที่เด็กสามารถอ้างอิงมาจากชีวิตจริง เช่น การมาโรงเรียนสาย การเลือกหัวหน้าห้อง การเล่นกับเพื่อน ซึ่งสถานการณ์ต่างๆ เหล่านี้ผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายเนื่องจากเป็นเรื่องราวที่อยู่ในชีวิตประจำวันของเด็ก ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการถ่ายโยงเนื้อหาจากต้นฉบับ (primary text) ที่เป็นชีวิตจริงของเด็กมาสู่จากสถานการณ์และโครงเรื่อง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่มีในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

“บางอย่างก็ตอนเด็กๆ เราเคยทำอะไรกันบ้าง เรื่องมาสาย เรื่องการบ้าน เอาตัวเองเป็นหลักก่อนว่ามีประสบการณ์อะไรบ้าง แต่ก็ต้องมาปรับให้เข้ากับเด็กสมัยนี้เพราะด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ก็มีการปรึกษากันกับทีมเขียนบทด้วย” (เจริญ ไกรจิตติสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน มาจากการวางโครงเรื่องและการวางสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่องและผู้ผลิตต้องการให้มีสิ่งใดเกิดขึ้นในการ์ตูนบ้าง จากสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจะสรุปลงที่ผลของการกระทำของตัวละคร ซึ่งเป็นบทสรุปที่สอนผู้ชม โดยแก่นเรื่องจะอยู่ในสิ่งที่ผู้เขียนบทต้องการสอนผู้ชมที่เป็นเด็ก

### 3. ตัวละคร (Characters)

ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ได้รับการวางคาแรกเตอร์มาตั้งแต่ในขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ดังนั้น ผู้เขียนบทจึงเห็นภาพตัวละครได้ชัดเจนมาตั้งแต่ต้น ในการเขียนบทบาทให้แก่ตัวละครจึงต้องคำนึงถึงคาแรกเตอร์ของตัวละครโดยจะต้องรักษาคาแรกเตอร์ของตัวละครเอาไว้ ผู้เขียนบทจะต้องนำคาแรกเตอร์ที่มีการเชื่อมโยงมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้แก่ พลังวิเศษ และ ลักษณะนิสัย ตามที่ได้กล่าวไปแล้วในหลักการออกแบบตัวละครมาใส่ไว้ในเนื้อเรื่อง โดยแต่งเรื่องให้ตัวละครแสดงออกถึงคาแรกเตอร์ที่เป็นจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งตัวละครจะมีคาแรกเตอร์ที่แสดงออกมาเกินความเป็นจริงเพื่อให้การ์ตูนมีความสนุกสนานมากขึ้น

“พวกพลังวิเศษ และลักษณะนิสัย พอมาเป็นการ์ตูนเราจะเน้นให้เวอร์ชันเรานำเอาจุดเด่นเขามาขยายให้ดูเวอร์ๆ ขึ้น แต่พอจะทำให้หนักถึงพิถีกรได้”  
(เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

### 4. ฉาก (Setting)

สำหรับการคิดฉากสถานที่และสิ่งแวดล้อมรอบตัวละครที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง ผู้เขียนบทจะต้องคำนึงถึงข้อจำกัดในเรื่องต้นทุนการผลิตและระยะเวลาในการผลิต ดังนั้นจึงต้องคิดฉากไว้ตั้งแต่แรก โดยต้องเป็นฉากที่สามารถนำมาใช้ใหม่ได้ในหลายๆ ตอน การนำฉากเก่ามาใช้ใหม่เพื่อลดต้นทุนการผลิตและประหยัดเวลาในการสร้างงานแอนิเมชัน

“ในการผลิตงานแอนิเมชันจะมีข้อจำกัดเรื่องทุนและเวลา จึงต้องคิดถึงฉากเอาไว้ตั้งแต่ต้นซีซั่นเพื่อบอกให้ฝ่ายผลิตเตรียมเอาไว้ก่อน จะเห็นว่ามีฉากเดิมใช้อยู่ในหลายๆ ตอน เพื่อให้คุ้มกับต้นทุนการผลิตและเวลาในการผลิตที่เสียไป” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

### 5. บทสนทนา (Dialogues)

บทสนทนามีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมคาแรกเตอร์ตัวละครให้ชัดเจนขึ้น ผู้เขียนบทจึงต้องคำนึงถึงคาแรกเตอร์ตัวละครเป็นหลักสำคัญ บทสนทนาที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเป็นคำพูดที่

ผู้เขียนบทจินตนาการขึ้นเองแล้วปรับให้เข้ากับการแสดงออกของการ์ตูน โดยผู้เขียนบทมีวิธีการทำ  
ให้บทสนทนาของตัวละครสอดคล้องกับคาแรกเตอร์ด้วยการใช้คำพูดและอารมณ์ในการพูดที่  
ต่างกัน เช่น ป้าปู้ยใช้คำพูดที่เป็นผู้ใหญ่ ไก่จิ้งพุดจาคะขา กาละแมร์พูดตรงไปตรงมา นิน่าพุดจา  
เรียบร้อยมีเหตุมีผล เป็นต้น ทั้งนี้เป็นบทสนทนาที่สร้างขึ้นใหม่โดยไม่อิงจากผู้ดำเนินรายการ

“บทสนทนาจะขึ้นอยู่กับตัวคาแรกเตอร์ การใช้คำพูดและอารมณ์ในการพูด  
จะต่างกัน สำหรับบทสนทนาเราจะคิดกันขึ้นมาเองไม่ได้ไปนั่งคุยกับเด็กว่า  
เด็กเค้าพูดกันยังไง” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

## 6. ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of view)

ผู้เขียนกำหนดให้มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นมุมมองบุรุษที่หนึ่ง เป็นมุมมองของตัวละคร  
เอกทั้งสี่ตัว ทำให้เรื่องดำเนินไปได้ด้วยการกระทำของตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน โดย  
ตัวละครแต่ละตัวจะต้องเผชิญปัญหาและคลี่คลายปัญหาเพื่อเป็นการเล่าเรื่องให้ผู้ชมรับทราบถึง  
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

## 7. การเปิดเรื่อง (Opening)

ในการเปิดเรื่องจะใช้เสียงบรรยายเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมผู้ชม และบอกผู้ชมว่า  
เรื่องราวเกิดขึ้นที่ไหน โดยในการเปิดเรื่องของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน จะเป็นการเปิดเรื่อง  
จากการสร้างปัญหาให้แก่ตัวละครในจุดเริ่มต้นของเรื่อง เพื่อที่ตัวละครจะได้คลี่คลายปัญหาต่อไป  
ในขั้นการดำเนินเรื่อง โดยเสียงบรรยายที่ใช้เป็นเสียงของกาละแมร์ พัชรศรี เบญจมาศ เป็นเสียงที่  
มีเอกลักษณ์และผู้ชมที่เป็นเด็กจะคุ้นเคยมากกว่าเสียงของผู้ดำเนินรายการคนอื่น เพื่อให้เป็น  
เอกลักษณ์กับการ์ตูนที่เชื่อมโยงมาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

“เราจะได้ยินเสียงกาละแมร์บ่อยๆ เลยเอาตรงนี้มาเป็นลูกเล่น ให้เสียงเขามา  
อยู่ในตอนเปิดเรื่องการ์ตูน” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม  
2552)

## 8. การดำเนินเรื่อง (Action)

ในการดำเนินเรื่องการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ที่ต้องคำนึงถึงคาแรกเตอร์ของตัวละครเป็นหลัก ผู้เขียนจึงต้องสร้างสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ตัวละครได้แสดงออกถึงคาแรกเตอร์เฉพาะตัว ผู้เขียนบทจะใช้การสมมติตัวเองให้เป็นตัวละครแต่ละตัว แล้วคิดต่อยอดไปว่าลักษณะนิสัยของตัวละครจะนำพาให้ไปพบกับเรื่องราวใดได้บ้าง เช่น กาละแมร์น่าจะไปวิ่งเล่นแล้วทำการบ้านไม่เสร็จ นิน่าน่าจะรักสัตว์รักต้นไม้ ป้าบุญน่าจะเชื่อเรื่องโชคลาง ไก่จิ้งน่าจะดูละครแล้วเก็บไปฝันหวาน เป็นต้น

“ดำเนินเรื่องโดยยึดคาแรกเตอร์ไว้เป็นหลัก ใช้การแทนตัวเองว่าสมมติถ้าเราเป็นคนแบบนี้เราน่าจะแสดงออกแบบนี้ แก้ไขปัญหาด้วยวิธีการแบบนี้ ถ้าเจอเหตุการณ์แบบนี้ น่าจะสนุก” (เจริญ ไกรธิตีสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

## 9. การปิดเรื่อง (Ending)

ในการปิดเรื่องผู้เขียนจะกำหนดให้ปัญหาทั้งหมดคลี่คลายลง และจบด้วยการให้ข้อคิดแก่ผู้ชมที่เป็นเด็ก ให้เห็นถึงผลของการกระทำดีและไม่ดี โดยปิดเรื่องด้วยการใช้เสียงบรรยายของพัชรรศรี เบญจมาศ เช่นเดียวกับการเปิดเรื่อง

## 10. ท่วงทำนองการเขียน (Style)

เนื่องจากกลุ่มผู้เขียนบทประกอบด้วยผู้เขียนบทที่เป็นผู้ชายและผู้เขียนบทที่เป็นผู้หญิง ดังนั้นการใช้ถ้อยคำและสำนวนคำพูดที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน จะแตกต่างกันไปตามอารมณ์และเรื่องราวที่กำหนดไว้ในแต่ละตอน เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่ผู้ผลิตตั้งใจให้กลุ่มเป้าหมายชมได้ทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย หากเรื่องราวเน้นไปที่ตัวละครมีการแสดงออกแบบเด็กผู้ชาย เช่น ตัวละครกาละแมร์ สีลาในการเขียนก็จะนำต้นเต็น หากเรื่องราวเน้นไปที่ตัวละครแบบเด็กผู้หญิง เช่น ตัวละครไก่จิ้ง สีลาในการเขียนก็จะมีควมามนุนนวลอ่อนหวานแบบเด็กผู้หญิง

“ด้วยสไตล์การเขียนบทของแต่ละคนด้วย ถ้าเป็นผู้ชายก็จะใส่มุขใสความ  
ห่ามเข้าไปเยอะ แต่ถ้าตอนไหนเป็นผู้หญิงเขียนก็จะมีความหวานแหวว  
อยู่” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

ผู้วิจัยเห็นว่า ถึงแม้ตัวละครหลักของเรื่องจะเป็นผู้หญิง แต่ผู้ผลิตมิได้มุ่งเป้าหมายหลักไป  
ที่เด็กผู้หญิงหรือเด็กผู้ชายทางใดทางหนึ่ง เพราะสื่อการ์ตูนเป็นสื่อสำหรับเด็ก ผลิตขึ้นเพื่อเด็ก  
 อีกทั้งผู้ผลิตพยายามสร้างสรรค์การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนให้ผู้ชมดูสนุกได้ทั้งเด็กผู้ชายและ  
เด็กผู้หญิง โดยผู้ผลิตคิดถึงความเป็นเด็กมากกว่าสิ่งอื่นใด

แม้ผู้ชมจะเห็นเด่นชัดว่าตัวละครหลักเป็นเด็กผู้หญิง แต่ผู้ผลิตก็พยายามสร้างตัวละคร  
เพื่อเด็กผู้ชายเข้าไปด้วย เช่น ครูใหญ่ แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ กัปตันเจ เป็นต้น นอกจากตัวละครแล้ว  
ผู้ผลิตยังพยายามสร้างเรื่องราวให้เด็กผู้ชายดูการ์ตูนสนุกไปด้วย เช่น ฉากที่แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เล่นชน  
แข่งคนอื่น ฉากการแข่งขันกีฬา ฉากการโต้แย้งกันระหว่างแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์และไฟร์เองจัส เป็นต้น

“อยากให้ดูแล้วสนุกทั้งเด็กผู้ชายและผู้หญิง เราคิดถึงความเป็นเด็กมากกว่า  
มาแยกว่าเด็กผู้ชายหรือเด็กผู้หญิง เพียงแต่ว่ามันอยู่ที่หน้าหนังมากกว่าที่  
หน้าหนังเป็นเด็กผู้หญิง แต่ในเนื้อเรื่องนอกจากตัวละครที่เป็นผู้ชายแล้ว  
บางทีวิธีการแก้ปัญหาหรือมุขในการ์ตูนมันก็ห่ามๆ เกินการ์ตูนเด็กผู้หญิง ซึ่ง  
ก็มีส่วนในการทำให้เด็กผู้ชายสนุกไปด้วย” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ,  
สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

### ● กลวิธีในการเขียน

กลวิธีของผู้เขียนบทในการสร้างเนื้อหาและเรื่องราวต่างๆ ที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies  
สีสาวแสนชนเพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กชื่นชอบการ์ตูนมีอยู่ด้วยกัน 2 ประการ

#### 1. เน้นความสนุกสนานของเรื่องราว

ผู้เขียนบทจะให้ความสำคัญกับความสนุกสนานของเนื้อเรื่อง โดยใช้วิธีการสอดแทรกมุข  
ตลกจากการแสดงออกของตัวละคร ตัวละครมีการแสดงออกเกินจริงอย่างชัดเจน เช่น ครูใหญ่  
ลงโทษนักเรียนที่ทำผิดกฎด้วยชอล์กพิฆาต กาละแมร์โกรธจนหน้าแดงและมีเขางอก เป็นต้น



“คิดให้เราสนุกไว้ก่อน เด็กๆ ก็น่าจะสนุกตามเรา เน้นที่ความสนุกสนาน ตลก เพราะเด็กๆ จะยังดูอะไรที่ซับซ้อนมากไม่ได้ เลยเน้นที่การแสดงออก ของตัวละครให้ชัดเจน เช่น วิ่งไล่กัน ทำท่าทางตลก” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

## 2. อ่างอิงการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ

สำหรับการสร้างสรรค์เรื่องราวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้เขียนบทได้ใช้การ์ตูนที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กมาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบท โดยนำแนวทางในการเขียนเรื่องมาเป็นแบบอย่าง ได้แก่ ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจในการแต่งเรื่องราวให้มีความแฟนตาซีเกินจริงมาจากการ์ตูนดิ๊กเตอร์สลับกับหุ่นน้อยอาราเล่ที่สิ่งใดก็สามารถเกิดขึ้นได้ ฉากในการ์ตูนทอมแอนด์เจอร์รี่ที่มีฉากการวิ่งไล่กันไปมา ซึ่งการหยิบยืมแนวทางในการเขียนเรื่องมาจากการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จมาก่อนถือเป็นการถ่ายโยงความสนุกสนานจากตัวบทเดิมมาสู่ตัวบทใหม่ เป็นการนำความสนุกที่ผู้ชมเคยสนุกมาแล้วกลับมาทำให้ผู้ชมสนุกอีกครั้ง

“มีอ้างอิงมาจากการ์ตูนเรื่องอื่นบ้าง เช่น ในเรื่องของแฟนตาซีก็จะประมาณ อาราเล่ อยากให้การ์ตูนเกิดอะไรขึ้น ก็สามารถเกิดขึ้นได้” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

### ● ข้อจำกัดในการเขียนบท

จากการศึกษาการเขียนบทการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน พบว่าผู้เขียนบทจะต้องคำนึงถึงภาพพจน์ของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงทำให้มีข้อจำกัดในการแต่งเรื่องราว กล่าวคือ ผู้เขียนจะไม่เขียนบทให้ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน แสดงบทบาทที่เสื่อมเสียหรือกระทำความผิดมากเกินไป เพื่อเป็นการรักษาชื่อเสียงของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและทำให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นเด็ก

เนื่องจากตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นตัวบทที่สองที่ถ่ายโยงมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่เป็นตัวบทแรก แต่เมื่อประเภทของสื่อการ์ตูนทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเปลี่ยนไปจากเดิมจนผู้ชมที่เป็นเด็กอาจรู้จักการ์ตูนในฐานะตัวบทแรก ดังนั้นการ

รักษาภาพพจน์ให้ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงถือเป็นสิ่งจำเป็น เพราะความหมายที่ถูกสร้างขึ้นใหม่จากความเป็นการ์ตูนอาจถูกถ่ายโยงในทางกลับกันไปสู่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

“การที่ต้องคำนึงถึงภาพลักษณ์ของสีสาว ทำให้มีข้อจำกัดนิดหน่อย อย่างเราจะให้ตัวละครทำแยๆ ผิดระเบียบมากหน่อย พอเขาให้อิงจากตัวจริงก็เลยใช้ไม่ได้ เราก็เลยต้องปรับให้เรื่องเหมาะสมกับเด็กด้วย...เราคิดแหกกรอบให้การ์ตูนทำผิดได้บ้าง แต่สุดท้ายก็ต้องหาบทสรุปที่ดึงามมาตอบโจทย์การ์ตูนสำหรับเด็ก” (เจริญ ไกรฤทธิสุวรรณ, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2552)

#### 4.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน

การสร้างสรรคตัวละครการ์ตูนที่มีการพัฒนาคาแรกเตอร์มาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ผู้ผลิตต้องทำการขออนุญาตผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเพื่อนำชื่อและบุคลิกลักษณะมาทำเป็นการ์ตูน และผู้ผลิตต้องคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ที่เป็นข้อจำกัดและเป็นตัวกำหนดแนวคิดในการออกแบบตัวละคร เนื่องจากบุคคลที่นำมาเป็นต้นแบบตัวละคนั้นเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในสังคม เป็นบุคคลที่จำเป็นต้องรักษาภาพพจน์และชื่อเสียงของตนเอง ดังนั้นผู้ออกแบบตัวละครจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เป็นข้อจำกัดและตัวกำหนดแนวคิดในการออกแบบ 4 ประการ ต่อไปนี้

##### 4.3.1 ภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง

ในระหว่างการออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ผู้ออกแบบได้สอบถามความคิดเห็นจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่อนุญาตให้ใช้คาแรกเตอร์ของตนมาเป็นตัวการ์ตูนได้ในระหว่างการออกแบบตัวละคร ผู้ผลิตจะถามความคิดเห็นบุคคลต้นแบบถึงความเหมาะสมของคาแรกเตอร์การ์ตูนว่าเป็นที่พอใจหรือต้องการปรับเปลี่ยนสิ่งใดในคาแรกเตอร์การ์ตูนหรือไม่ ซึ่งในกรณีนี้ บุคคลต้นแบบได้ขอให้มีการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ นิสัย และพฤติกรรมบางอย่างเพื่อเป็นการรักษาภาพพจน์ของตน

ยกตัวอย่างเช่น

คุณพิมลวรรณ หุ่นทองคำ ได้ขอให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวละคร “ป้าปู้ย” เนื่องจากในการออกแบบครั้งแรกนั้น ผู้ออกแบบได้วางคาแรกเตอร์ของตัวละครให้มีพฤติกรรมที่

แสดงถึงความมกมากจนเกินไป เช่น การเก็บสิ่งของทุกอย่างที่เจอตามท้องถนนใส่ลงในกระเป๋า แม้แต่สิ่งที่เป็นขยะก็ยังเก็บเอาไว้ คุณพิมลวรรณได้ให้ความเห็นว่า ถึงแม้จะเป็นการ์ตูนแต่ก็ขออย่าให้มีพฤติกรรมที่เกินจริงขนาดนี้ เนื่องจากจะดูไม่ดีเพราะงกเกินความเป็นจริง

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ว่ามีความหมายถึง ภาพที่ผิดจากความจริง น้อยกว่าความจริงหรือเกินความจริง โดยมีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือทำให้เกิดอารมณ์ขัน จะเห็นได้ว่า การ์ตูนต้องมีลักษณะที่เกินความเป็นจริง แต่สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น (Fiction) โดยมีเรื่องจริง (Factual) อันหมายถึงตัวจริงของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นปัจจัยในการออกแบบตัวละครด้วย ฉะนั้นผู้ผลิตจึงต้องคำนึงถึงภาพพจน์ของผู้ดำเนินรายการที่จะเกิดขึ้นในความเป็นจริง ทำให้มีผลต่อการถ่ายโยงคาแรกเตอร์ตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนที่ไม่สามารถเป็นตัวละครแบบสุดโต่งและเกินความเป็นจริงได้

#### 4.3.2 อายุขัย (Life time) ของตัวละคร

ผู้ผลิตไม่ต้องการให้ตัวละครเป็นตัวแทนของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ด้วยเหตุผลที่ว่าหากวันหนึ่งรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับความนิยมน้อยลง หรือไม่ได้อยู่ในผังรายการอีกต่อไปแล้ว การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนจะต้องอยู่ต่อไปได้

ดังนั้นการออกแบบจึงไม่ยึดติดกับการออกแบบที่หน้าตาเหมือนมาก เพราะด้วยระดับอายุของตัวละครที่อยู่ในการ์ตูนไม่มีทางที่จะเหมือนกับคนจริง และเนื่องจากมีเหตุผลทางธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้ผลิตต้องการขยายผลต่อ ยอดสินค้าให้ได้มากที่สุด จากรายการสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ต่อยอดมาเป็นสินค้าต่างๆ เรียกได้ว่าเป็น “ธุรกิจคาแรกเตอร์” (Character business) คือการสร้างคาแรกเตอร์ขึ้นมาตัวหนึ่ง เพื่อให้คาแรกเตอร์นี้ทำได้ทั้งทีวีซีรีส์ซึ่งเป็นองค์ประกอบใหญ่ ในขณะที่เดียวกันยังมีสินค้าอื่นต่อยอดไปได้อีกในส่วนของธุรกิจบันเทิง (Entertainment business) เช่น การนำไปทำภาพยนตร์, ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital content) เปิดบริการดาวน์โหลดสำหรับมือถือ (Mobile content), โฮมเอนเตอร์เทนเมนต์ (Home entertainment) การผลิตวีซีดีการ์ตูนและวีซีดีเพื่อการศึกษา (Edutainment) สอนภาษาอังกฤษ, การขายลิขสิทธิ์ (Licensed merchandise) เพื่อนำไปทำเป็นสินค้าต่างๆ เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องเขียน สมุดภาพระบายสี เป็นต้น (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ดังที่กล่าวไปแล้วหากตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนได้รับการยอมรับและยังสามารถอยู่ในตลาดได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยการอ้างอิงจากบุคคลที่เป็นต้นแบบ ย่อมทำให้แผนงานด้านธุรกิจดำเนินต่อไปได้ด้วยตัวของคาแรกเตอร์เอง หรือที่เรียกว่า Unlimited opportunity ซึ่งกรณีนี้เป็นการนำคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนที่มีอยู่แล้วมาขยายผล แทนที่จะไปสร้างคาแรกเตอร์การ์ตูนตัวใหม่ที่ต้องใช้เวลาในการสร้างความรู้จักกับผู้ชม

หากวิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้ในแง่ของสัมพันธภาพแนวนอน (Horizontal Intertextuality) จะพบว่า คาแรกเตอร์การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ถือเป็นภาพลักษณ์ (Image) ที่มีการผลิตซ้ำและถูกแพร่กระจายอย่างมาก จนทำให้สถานะของตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ที่เป็นตัวบทที่สองอยู่เหนือกว่าตัวบทแรกที่เป็นของจริง ทำให้ตัวละครกลายเป็นภาพตัวแทน (Representation) ของผู้ดำเนินรายการ จนอาจทำให้ผู้รับสารเกิดการอ่านความหมายของผู้ดำเนินรายการตัวจริงจากภาพลักษณ์ของการ์ตูน เนื่องจากผู้รับสารได้รู้จักกับภาพลักษณ์ของการ์ตูนก่อนที่จะได้พบกับตัวจริง

#### 4.3.3 งบประมาณการผลิต

งบประมาณการผลิตการ์ตูนซีรีส์ที่เป็นการออกแบบที่สะท้อนมาจากคนจริง จะมีข้อจำกัดที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ทั่วไป เนื่องจากถูกจำกัดด้วยจำนวนโฆษณาที่จะเข้ามาสนับสนุนรายการ หากมีผู้สนับสนุนรายการน้อยผู้ผลิตก็จะได้เงินสนับสนุนในการผลิตน้อยไปด้วย ซึ่งการผลิตแอนิเมชันจะใช้ต้นทุนสูงหากงานแอนิเมชันมีรายละเอียดของภาพมาก ดังนั้นในขั้นตอนการผลิตจึงต้องพิจารณาว่า รูปแบบของตัวการ์ตูนต้องไม่มีลักษณะรายละเอียดที่ซับซ้อนจนเกินไป เช่น ถ้าการ์ตูนที่ออกแบบเป็นการ์ตูนที่มีแขนขายาวๆ มีนิ้วมือครบทั้ง 5 นิ้ว จะทำให้ขั้นตอนในการผลิตทำได้ยากมากขึ้น เวลาในการผลิตก็จะเพิ่มขึ้น ซึ่งตรงกับการ์ตูนเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชนที่ผู้ผลิตได้ตีกรอบการออกแบบตัวละครเข้าไปด้วย โดยผู้ออกแบบตัวละครเลือกที่จะใช้รูปทรงกลมเพื่อให้ง่ายต่อการทำงานด้านเทคนิคแอนิเมชัน เพื่อเป็นการประหยัดเวลาและลดต้นทุนการผลิตให้พอดีกับงบประมาณการผลิตที่ตั้งไว้ แต่ยังคงความน่ารักของตัวการ์ตูน เป็นที่จดจำได้ง่ายและยังสะท้อนถึงตัวผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงด้วย

#### 4.3.4 การขายลิขสิทธิ์การ์ตูนให้ต่างประเทศ

เนื่องจากผู้ผลิตสังเกตเห็นถึงช่องทางการต่อยอดธุรกิจไปยังต่างประเทศจากที่ได้ดำเนินการไปแล้วกับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนภาคแรก จึงทำให้การผลิตการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ภาค 2 มีการปรับเปลี่ยนเกี่ยวกับการเขียนบทพูดให้ตัวละคร เนื่องจากคำพูดบางคำที่ตัวละคร กาละแมร์ ตะโกนออกมาเป็นตัวหนังสือภาษาไทย เช่นคำว่า “หยุด!” ทำให้ต้องแทรกคำบรรยาย (Subtitle) เพื่อให้ชาวต่างชาติเข้าใจ ผู้ผลิตจึงปรับบทให้มีการใช้คำภาษาอังกฤษแทนคำไทย เช่น คำว่า “STOP!” เพื่อให้เหมาะกับผู้ชมต่างชาติและมีความเป็นสากลมากขึ้น ซึ่งผู้ผลิตได้วางแผนไว้ตั้งแต่ช่วงแรกของการทำงานว่าจะไม่สร้างอะไรที่แสดงความเป็นไทยมากเกินไป เช่น การไหว้ หรือ มุขตลกที่เป็นภาษา คำกำกวม เพราะชาวต่างชาติจะไม่เข้าใจ อีกทั้งผู้ผลิตยังหวังไว้แต่ต้นว่าจะมีช่องทางในการส่งการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนไปสู่ตลาดสากล ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการวางแผนการทำงานที่ครอบคลุมจึงทำให้คุณภาพผลงานเป็นที่สนใจของชาวต่างชาติและสามารถทำให้แอนิเมชันไทยไปสู่ตลาดสากลได้

#### 4.4 การวิเคราะห์ภาพรวมของกระบวนการผลิตในทัศนะผู้ผลิต

นอกจากประเด็นในการวิจัยที่เกี่ยวกับกระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของผู้ผลิตและปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ยังมีประเด็นอื่นที่ผู้วิจัยเห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจงานด้านการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยจึงขอแนะนำเพิ่มเติมในหัวข้อต่อไป

4.4.1 ข้อดีและข้อเสียของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูน

4.4.2 ปัญหาและอุปสรรคในการผลิตงานแอนิเมชัน

4.4.3 การส่งผลงานแอนิเมชันไทยสู่ตลาดสากล

4.4.1 ข้อดีและข้อเสียของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูน

คุณโสภิตา ธรรมสังคีติได้ให้สัมภาษณ์ในฐานะผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูนไว้ดังนี้



## ● ข้อดี

ประการแรก ผู้วิจัยพบว่า ผู้ผลิตใช้ประโยชน์ของการสนับสนุนส่งเสริม (Promotion) และการทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลาย (Publicity) จากตัวบทต้นทาง โดยข้อดีที่ชัดเจนของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาทำเป็นการ์ตูนคือ สร้างความเป็นที่รู้จักได้รวดเร็ว (Fast awareness building) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก เนื่องจากการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนออกอากาศเพียงแค่ 3 เดือน ซึ่งโดยปกติแล้วการทำการตลาดสินค้าใหม่ ต้องใช้เวลาในการทำให้คนรู้จักตราสินค้าเป็นเวลา 3 เดือน แต่สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนที่มีเวลาออกอากาศแค่ 3 เดือน กว่าที่ผู้ผลิตจะทำให้ตัวการ์ตูนเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปก็เท่ากับว่าหมดเวลาออกอากาศพอดี

ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องหาทางลัดในการทำให้การ์ตูนเป็นที่รู้จัก นั่นคือการนำดารามาทำเป็นการ์ตูน เรียกได้ว่าเป็นการนำดารามาเป็นตัวแทนสินค้า (Presenter) ซึ่งได้ผลดีมากในแง่ของการประชาสัมพันธ์ กล่าวคือตัวสีสาวผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์ได้มาก เนื่องจากชื่นชอบที่ตัวเองได้มาเป็นการ์ตูน จึงช่วยเหลือในการประชาสัมพันธ์ให้การ์ตูนเป็นที่รู้จัก อีกทั้งทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งเป็นต้นสังกัดของผู้ดำเนินรายการก็ช่วยในส่วนของ การประชาสัมพันธ์ด้วยเช่นกัน

“...ในแง่ของการประชาสัมพันธ์ ตัวสีสาวเองก็ช่วยในการประชาสัมพันธ์ได้มาก เพราะเขาชอบที่ตัวเขาได้มาเป็นการ์ตูน เขาก็ช่วยประชาสัมพันธ์ให้ตลอด เราได้ผลในเชิงประชาสัมพันธ์เยอะมากและทางช่อง 3 ก็ช่วยด้วย”  
(โศภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)



ภาพ 4.5 ผู้ดำเนินรายการช่วยประชาสัมพันธ์การ์ตูน



นอกจากผลดีที่ได้จากตัวผู้ดำเนินรายการและทางสถานีแล้ว ผู้ผลิตยังได้วางแผนการประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า 3 เดือน เนื่องจากระยะเวลาออกอากาศมีเพียง 3 เดือนโดยแต่ละตอนมีช่วงเวลาออกอากาศเพียง 15 นาที แตกต่างจากละครโทรทัศน์ที่มีช่วงระยะเวลาออกอากาศ 10 สัปดาห์ โดยมีช่วงเวลาออกอากาศแต่ละตอนที่ยาวนาน 2 ชั่วโมง จึงสามารถประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า 1-2 สัปดาห์ ก่อนการออกอากาศจริง แต่สำหรับการ์ตูนที่ไม่เป็นที่รู้จักมาก่อนแล้ว จึงจำเป็นที่จะต้องวางแผนการประชาสัมพันธ์ก่อนออกอากาศล่วงหน้า 3 เดือน เพื่อให้แน่ใจว่าการ์ตูนจะเป็นที่รู้จัก โดยผู้ผลิตเน้นการออกไปทำกิจกรรมด้วยการติดต่อขอเข้าร่วมกิจกรรมกับทางสถานี นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมตามโรงเรียนต่างๆ หรือที่เรียกว่า Road show เพื่อเป็นการแนะนำตัวละครให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กรู้จัก และเกิดความสนใจอยากติดตามการ์ตูนเรื่องใหม่

“เรากังวลอยู่ว่า ออกอากาศแค่ 3 เดือน ปกติแล้วพวกละคร เวลาเราเห็นออกข่าวเขาจะโปรโมทล่วงหน้า 1-2 สัปดาห์ แต่เราทำอย่างนั้นไม่ได้ เพราะไม่ได้มีชื่อเสียงมาก่อน ไม่เป็นที่รู้จัก เลยโปรโมทล่วงหน้า 3 เดือน เน้นในเรื่องของการออกไปทำกิจกรรม เด็กๆ ก็ยังไม่รู้จักหรือว่าเป็นตัวอะไร แต่ก็ไปบอกมาจากผู้หญิงถึงผู้หญิง อีก 3 เดือนเราจะออกทีวีให้รอดูนะ”  
(โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ประการที่สอง คือ การที่การ์ตูนมีการเชื่อมโยงมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียง ทำให้มีกลุ่มผู้ชมที่เป็นฐานแฟนคลับของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ถึงแม้จะไม่ใช้กลุ่มเป้าหมายหลัก แต่ถือเป็นกลุ่มเป้าหมายรอง นั่นคือกลุ่มผู้ใหญ่ที่สามารถชักจูงให้ลูกหลานและคนในบ้านมาดูการ์ตูนและผู้ผลิตได้อาศัยกลุ่มแฟนคลับในการช่วยประชาสัมพันธ์แบบปากต่อปากด้วย (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

### ● ข้อเสีย

สำหรับข้อเสียของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูน คือหากอนาคตบุคคลที่เป็นต้นแบบให้การ์ตูนได้รับความนิยมน้อยลงอาจส่งผลกระทบต่อการ์ตูนในแง่ของการได้รับความสนใจจากผู้ชมน้อยลงด้วย

ดังนั้นผู้ผลิตจึงพยายามลดโอกาสที่จะเกิดข้อเสียนี้ ประการแรกผู้ผลิตพยายามเลือกบุคคลต้นแบบคาแรกเตอร์ในเบื้องต้นที่นำมาใช้ต้องเป็นคนที่ไม่อยู่ในกระแสนิยมสั้นๆ แต่ละคนมี

ข่าวเสียหายน้อย ไม่ทำอะไรในทางเสื่อมเสีย เพื่อให้ตัวละครเปิดตัวต่อผู้ชมและเป็นที่ยอมรับจากผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง

ประการที่สอง ผู้ผลิตวางแผนให้ตัวละครอยู่ได้ด้วยตนเองหลังจากที่ช่วงแรกอาศัยบุคคลต้นแบบช่วยให้การ์ตูนเป็นที่รู้จักแล้ว ผู้ผลิตต้องการให้ผู้ชมนึกถึงตัวละครที่เป็นการ์ตูนโดยไม่ต้องอ้างอิงถึงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งการที่จะทำให้ตัวละครอยู่ได้ด้วยตัวเองนั้นขึ้นอยู่กับ การทำให้เด็กรักการ์ตูนนี้ ซึ่งผู้ผลิตได้พยายามออกแบบตัวละครให้เด็กชื่นชอบ โดยสิ่งที่มีส่วนช่วยให้การ์ตูนมีชีวิตคือภาพลักษณ์ที่น่ารักง่ายต่อการจดจำ และการแสดงออกของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ ทำให้ผู้ชมชอบคาแรกเตอร์ของตัวละคร ผู้ผลิตจึงเน้นการประชาสัมพันธ์การ์ตูนที่ความน่ารักของคาแรกเตอร์ โดยใช้คนใส่ชุดตัวการ์ตูน (Mascot) ไปพบกับเด็กๆ นอกจากนี้ในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนภาคต่อมาจะมีการสร้างตัวละครใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเพื่อให้เด็กชอบ เป็นการสร้างความแปลกใหม่จากเรื่องเดิมและเป็นการใช้ตัวละครใหม่เพื่อดึงดูดผู้ชม



ภาพ 4.6 ชุดตัวการ์ตูน (Mascot) 4 Angies สีสาวแสนซน

#### 4.4.2 ปัญหาและอุปสรรคในการผลิตงานแอนิเมชัน

ปัญหาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจะอยู่ในช่วงของการวางแผนงาน เนื่องจากทางบริษัท เพิ่งเริ่มงานผลิตการ์ตูนเป็นเรื่องแรกจึงยังไม่มีทีมงานและไม่มี ความสามารถในการผลิตงานได้เอง บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์เป็นเพียงผู้วางกรอบแนวคิด (Concept) ของการ์ตูน ปัญหาจึงอยู่ที่การหาบุคลากรมาร่วมงานในส่วนงานการผลิตแอนิเมชัน

ในช่วงแรกของการทำงาน เมื่อผู้ผลิตวางกรอบแนวคิดของการ์ตูนแล้วว่าจะเป็นการ์ตูนที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับชีวิตเด็กในโรงเรียนและมีกลุ่มเด็กนักเรียนเกเร เป็นเรื่องราวที่จบในตอน จึงเริ่มหาบุคลากรมาออกแบบตัวละคร เมื่อออกแบบคาแรกเตอร์เสร็จเรียบร้อยแล้วซึ่งในขณะนั้นยังเป็น

ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นภาพลายเส้นบนกระดาษ ขั้นต่อมาคือการหาบุคลากรมาช่วยงานซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการเริ่มต้นงานหากทำได้ดี งานที่ทำลำดับต่อไปจะค่อนข้างทำได้ง่ายราบรื่น หากเริ่มต้นงานได้ไม่ดี มีทีมงานที่ไม่เป็นมืออาชีพ กระบวนการผลิตต่อไปย่อมไม่เป็นระบบระเบียบก่อให้เกิดอุปสรรคปัญหามากยิ่งขึ้น จึงเป็นสิ่งสำคัญมากในการเลือกบุคลากรที่จะมาร่วมงาน โดยสิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ต้องเป็นบุคลากรที่มีความชำนาญในการผลิตงานแอนิเมชัน มีความคิดทัศนคติในการทำงานไปในทางเดียวกันสามารถสื่อสารกันได้ง่าย คุณภาพงานที่ทำสอดคล้องกับโครงการและงบประมาณที่วางไว้ ซึ่งจากการที่ผู้ผลิตได้ติดต่อบริษัทที่ทำงานด้านแอนิเมชันไว้ 3 แห่ง หลังจากที่ได้พูดคุยกับทั้ง 3 บริษัทแล้ว บริษัทที่มีผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มีทัศนคติในการทำงานและคุณภาพงานที่เหมาะสมกับงบประมาณการผลิตที่วางไว้ ได้แก่ บริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด เนื่องจากเป็นบริษัทขนาดกลางที่มีผลงานเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเป็นหลัก มีบุคลากรที่พร้อมต่อการผลิต และมีความกระตือรือร้นที่จะสร้างสรรค์งานการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ จึงทำให้ผู้ผลิตเลือกทำงานกับบริษัทดังกล่าว

*“ปัญหาจะอยู่ในช่วงของการวางแผนงานมากกว่า เราตั้งบริษัทมาแบบไม่รู้เรื่องอะไรเลย คือมีแต่ความอยากจะทำ เราไม่ได้มีสตูดิโอเอง เราแค่คิดคอนเซ็ปต์ขึ้นมาว่าอยากได้ประมาณไหน แล้วเราก็ให้คนรู้จักออกแบบคาแรกเตอร์ให้ แต่นอกเหนือจากนี้เรายังไม่มีอะไรเลย เราคิดโครงเรื่องคร่าวๆ แล้วว่าจะเป็นอย่างไง เป็นเรื่องจบในตอน คิดไว้หมดแล้ว แต่ว่าจะทำจริงๆ ใครจะทำ ส่วนที่ยากจริงๆ คือการหาคนมาช่วยงานซึ่งเรามองว่าเป็นสิ่งสำคัญ” (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)*

สำหรับสิ่งที่เป็อุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนที่ผู้ผลิตคำนึงถึงเป็นพิเศษคือ การควบคุมดูแลงานทุกภาคส่วนให้เป็นไปในทางเดียวกัน ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าผู้ผลิตไม่ได้มีความสามารถในการผลิตงานแอนิเมชันจึงต้องอาศัยบริษัทอื่นมาเป็นผู้ผลิตงานให้ ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญกับการควบคุมดูแลทุกภาคส่วนที่ส่งงานออกไปให้ทำงานตรงตามวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของผู้เขียนบทและผู้ผลิตงานแอนิเมชัน เพราะแต่ละภาคส่วนย่อมมีความคิดเป็นของตัวเองและมีความเป็นศิลปินอยู่ในตัว เช่น อยากทำในสิ่งที่ตนคิดซึ่งไม่ตรงกับแนวคิดที่ผู้ผลิตวางไว้ ซึ่งถือเป็นอุปสรรคในการควบคุมการผลิตที่ต้องควบคุมแนวคิดของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องแต่ละคนให้ตรงกันด้วย ผู้ผลิตจึงต้องควบคุมให้บุคลากรส่วนต่างๆ ทำงานให้เป็นไปตามโครงเรื่องและกรอบการแสดงผลออกของตัวละครที่ได้วางไว้แล้ว ซึ่งถือเป็นเรื่องของการทำความเข้าใจให้ทุกภาคส่วนเดินหน้าไปในทางเดียวกัน

“ทุกสตูดิโอเขาก็มีความเป็นศิลปิน เขามีความคิดเป็นของตัวเอง เราวาง  
กรอบการแสดงผลของตัวละครไว้แล้ว แต่บางทีเขาก็อยากทำอีกแบบ เราก็  
ต้องคุยกัน บอกว่าถ้าทำแบบนั้นแล้วมันไม่ใช่สิ่งที่เราคิด หรือเขาอยากทำ  
เป็นเรื่องยาว เราก็บอกว่าไม่ได้เราอยากทำให้จบในตอนแค่ 10 นาที ฟรุ้งนี่ก็  
ดูได้อีก มันเป็นเรื่องของการทำความเข้าใจกัน” (โสภิตา ธรรมสังคีติ,  
สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

#### 4.4.3 การส่งผลงานแอนิเมชันไทยสู่ตลาดสากล

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการ์ตูนที่มีคุณภาพ  
มาตรฐานสากล เห็นได้จากการที่แอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นแอนิเมชันสามมิติของไทย  
ที่ได้รับรางวัล Best animation of Thailand จากงานประกวดแอนิเมชัน “Digicon6+3” ที่ประเทศ  
ญี่ปุ่น ซึ่งการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนได้รับคัดเลือกจากสถานีโทรทัศน์ TBS (Tokyo  
Broadcasting System) ประเทศญี่ปุ่น โดยผู้ผลิตได้ส่งผลงานเข้าประกวดระดับประเทศและได้รับ  
การตัดสินจากคณะกรรมการของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติให้เป็นตัวแทน  
ประเทศไทยไปร่วมชิงรางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมในงาน “Digicon6+3” เมื่อวันที่ 29 กันยายน  
2550 (สุเทพ ตันนิรัตน์, สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2550)

จากผลงานที่มีคุณภาพเทียบเท่าระดับสากลทำให้การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาว  
แสนซนได้รับการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ เนื่องจากผู้ผลิตพยายามขยายตลาดการ์ตูน  
แอนิเมชันไทยโดยการนำแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนไปร่วมแสดงในงาน Tokyo Anime  
Fair 2007 ที่ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นงานที่มีบริษัทผู้ซื้อจากทั่วโลกให้ความสนใจร่วมชมงาน จึงทำให้  
สถานีโทรทัศน์ Canal J ประเทศฝรั่งเศสซึ่งเป็นสถานีโทรทัศน์สำหรับเด็กโดยเฉพาะสนใจติดต่อขอ  
ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนกับบริษัทผู้ผลิตโดยตรง เนื่องจากการ์ตูนมีความ  
เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของทางสถานี

นอกจากนี้ทางสถานี Canal J ยังให้ความสนใจกับคาแรกเตอร์การ์ตูนที่ความน่ารัก มีสีสัน  
สดใสและเป็นแอนิเมชัน 3 มิติแปลกใหม่สำหรับเด็ก เนื่องจากรายการการ์ตูนที่ออกอากาศอยู่เป็น  
การ์ตูนสองมิติ ทางสถานีจึงให้ความเห็นว่า แอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนน่าจะได้รับความ  
ชื่นชอบจากเด็กในประเทศฝรั่งเศส ซึ่งข้อดีของสื่อการ์ตูนคือความเป็นสากล ไม่จำกัดว่าการ์ตูน  
จะต้องมีสีผิว สีมผมหรือหน้าตาอย่างไร เพียงแค่เป็นการ์ตูนก็สามารถเข้าถึงใจเด็กๆ ได้ นอกจากนี้

ผู้ผลิตยังเสนอแผนการประชาสัมพันธ์และแผนการตลาดที่ได้ทำในประเทศไทยให้เป็นตัวอย่าง สำหรับการนำการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนไปสู่ธุรกิจอื่นด้วย (โสภิตา ธรรมสังคีติ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างในประเทศไทย ใช้ภาษาไทยในการตั้งชื่อเรื่อง และชื่อตัวละคร จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนชื่อเรื่องและชื่อตัวละครให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมต่างประเทศ ทั้งนี้ พบว่าการ์ตูนภาคภาษาฝรั่งเศสมีแบบแผนการการถ่ายโยงความหมายที่เหมือนกันกับภาคภาษาไทยด้วย

หลังจากสถานีโทรทัศน์ Canal J ประเทศฝรั่งเศสซื้อลิขสิทธิ์ไปแล้ว สิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนสำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนเพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กฝรั่งเศสคือ การเปลี่ยนชื่อเรื่องและชื่อตัวละคร เนื่องจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมภาษา สำหรับคำว่า “Angies” ที่คนไทยเข้าใจว่า “นางฟ้า” แต่ชาวต่างชาติไม่เข้าใจความหมายเนื่องจากคนไทยแสดงคำมาใช้เอง ผู้ผลิตจึงต้องอธิบายถึงความหมายของชื่อเรื่องที่ใช้ในประเทศไทย เมื่อนำไปออกอากาศที่ประเทศฝรั่งเศสชื่อเรื่อง “4 Angies” จึงถูกเปลี่ยนเป็น “Kanikazo, Super Angies” โดยคำว่า “Kanikazo” มาจากชื่อพยางค์แรกของตัวละครที่เปลี่ยนไปเนื่องจากชื่อภาษาไทยเป็นคำที่ออกเสียงยากสำหรับชาวฝรั่งเศส ผู้ซื้อลิขสิทธิ์จึงเปลี่ยนชื่อตัวละครดังนี้ “กาละแมร์” เปลี่ยนเป็น “Kapucine” “นิน่า” เปลี่ยนเป็น “Ninon” “ไกจ้ง” เปลี่ยนเป็น “Kamille” และ “ป้าปู้ย” เปลี่ยนเป็น “Zoé” ซึ่งเป็นชื่อที่ใช้เรียกเด็กน่ารักๆ ในประเทศฝรั่งเศส เป็นชื่อที่เด็กฝรั่งเศสนิยมใช้และเป็นชื่อที่ออกเสียงคล้องจองกับชื่อเดิมของตัวละครที่เป็นภาษาไทย ซึ่งในการ์ตูนต้นฉบับของไทยก็มีการใช้ชื่อพยางค์แรกของตัวละครมาเป็นคำอุทานของตัวละครเช่นกัน โดยใช้คำว่า “กานิกานู” ซึ่งแผลงคำมาจาก “กายจ้ง” “นิน่า” “กาละแมร์” และ “ปู้ย” ถือเป็นการสร้างลักษณะร่วมของตัวละครที่ทำให้ตัวละครยังคงมีคำอุทานที่มีที่มาจากชื่อตัวละครเช่นเดียวกันทั้งในประเทศฝรั่งเศสและประเทศไทย

ผู้วิจัยเห็นว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนประสบความสำเร็จในการขายลิขสิทธิ์ไปสู่ต่างประเทศ ประการแรก คือคุณภาพงานที่ดี ในที่นี้หมายถึงการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติที่มีสีสันสวยงาม มีความแปลกใหม่เนื่องจากการ์ตูนทั่วไปที่มีอยู่ในตลาดขณะนั้น (ปี พ.ศ. 2549) เป็นการ์ตูน 2 มิติ ประการที่สอง คือการวางแผนงานของผู้ผลิต ตั้งแต่การหาบุคลากร ขั้นตอนการผลิต การประชาสัมพันธ์ ตลอดจนการวางแผนการตลาด เพื่อต่อยอดธุรกิจที่ชัดเจนและเป็นแบบอย่างให้กับผู้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูน ทำให้ผู้ซื้อลิขสิทธิ์มองเห็น



ถึงความเป็นไปได้ในการลงทุน ดังที่กล่าวมาจึงทำให้การตูน 4 Angies สีสาวแสนชนประสบความสำเร็จในการขายลิขสิทธิ์ไปสู่ต่างประเทศ

## สรุป

จากทัศนะของผู้ผลิตตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ผลิตเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบในการพัฒนาคาแรกเตอร์ให้เป็นตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีอยู่ด้วยกัน 5 ประการ ดังนี้

1. การสร้างความแปลกใหม่ เพื่อให้เป็นที่สนใจของทางสถานีโทรทัศน์และผู้ชมทั่วไป
2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness) เป็นกลยุทธ์ที่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์ทำให้การ์ตูนที่สร้างขึ้นใหม่เป็นที่รู้จัก
3. อายุขัย หรือ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product life cycle) บุคคลต้นแบบต้องเป็นบุคคลที่อยู่ในสื่อเป็นระยะเวลาต่อเนื่อง เพื่อสนับสนุนการ์ตูนในด้านของการเป็นที่รู้จัก
4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ บุคคลที่เป็นต้นแบบจะต้องมีบุคลิกที่ชัดเจน ผู้ผลิตจึงจะสามารถดึงบุคลิกที่ชัดเจนมาใส่ให้กับตัวละครได้ง่าย โดยบุคลิกที่โดดเด่นชัดเจนของตัวละครการ์ตูนจะทำให้เป็นที่จดจำได้ของผู้ชม
5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์ การเลือกบุคลากรของสถานีมาเป็นต้นแบบทำให้ทางสถานีใช้เวลาไม่นานในการอนุมัติโครงการการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน

จากการศึกษาพบว่า ผู้ผลิตมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละคร 4 ประการ ดังนี้

1. เป็นตัวละครที่มีรูปร่างง่ายต่อการจดจำ เพื่อให้ผู้ชมที่เป็นเด็กจดจำตัวละครได้
2. ตัวละครต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง เพื่อให้การ์ตูนมีความน่ารักเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และทำให้การ์ตูนมีชีวิตอยู่ได้ด้วยตัวเองโดยผู้ผลิตใช้การถ่ายโยงคาแรกเตอร์ที่เป็นจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครการ์ตูน
3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัวเอง เป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ตัวละคร โดยดึงเอาจุดเด่นของต้นฉบับที่เป็นคนมาสร้างเป็นความพิเศษให้แก่ตัวการ์ตูน
4. กำหนดสีเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละคร เป็นการสร้างความแตกต่างให้แก่ตัวละครที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน โดยการใช้สีที่แตกต่างกันเพื่อให้ผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถจดจำตัวละครได้ง่าย ซึ่งสีที่กำหนดให้ตัวละครจะสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวด้วย



จากการศึกษาพบว่า แนวคิดในการเขียนบทการ์ตูนแอนิเมชั่น 4 Angies สีสาวแสนชนของผู้ผลิตมีแนวคิดหลักคือ ผู้ผลิตมีจุดมุ่งหมายให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เป็นการ์ตูนที่เน้นความสนุกสนานเป็นหลักโดยสอดแทรกคติสอนใจต่อผู้ชมด้วย (Edutainment)

สำหรับการทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบการ์ตูน ผู้ผลิตมีกลวิธีในการเขียนบท 2 ประการคือ 1. เน้นความสนุกสนานของเรื่องราว และ 2. อ้างอิงการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จมาเป็นแนวทางในการแต่งเรื่อง

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ผู้ผลิตต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เป็นข้อจำกัดและตัวกำหนดแนวคิดในการออกแบบ 4 ประการ ได้แก่ 1. ภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง 2. อายุขัย (Life time) ของตัวละคร 3.งบประมาณการผลิต และ 4. การขายลิขสิทธิ์การ์ตูนให้ต่างประเทศ

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาสัมพันธ์บทที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งรายละเอียดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาสัมพันธ์บทจะกล่าวต่อไปในบทที่ 5

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

### การวิเคราะห์สัมพันธบทของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

การวิเคราะห์สัมพันธบทของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มีสาระสำคัญเพื่อวิเคราะห์ร่องรอยเนื้อหาเดิมและสิ่งสร้างใหม่ที่ปรากฏอยู่ในตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ได้แก่ ตัวละคร “ป้าปุย” “ไก่อัจ” “นิน่า” และ “กาละแมร์” ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ โดยนำเสนอด้วยการเขียนบรรยาย ซึ่งจะนำเสนอตามหัวข้อต่างๆ ต่อไปนี้

#### 5.1 การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอ

##### 5.1.1 การวิเคราะห์เนื้อหารายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

##### 5.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

#### 5.2 การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูน

#### 5.3 การวิเคราะห์สัมพันธบทที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

### 5.1 การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอ

#### 5.1.1 การวิเคราะห์เนื้อหารายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงตามหลักองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 10 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แนวคิดหรือแก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Characters), ฉาก (Setting), บทสนทนา (Dialogues), ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of View), การเปิดเรื่อง (Opening), การดำเนินเรื่อง (Action), การปิดเรื่อง (Ending) และ ท่วงทำนองการเขียน (Style) มีผลการวิจัยดังนี้

##### 1. โครงเรื่อง (Plot)

สำหรับรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงโครงเรื่องได้แก่ รูปแบบของรายการ รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีรูปแบบรายการที่เป็นรายการเล่าข่าวหรือคุยข่าว (News Talk) ด้วยการนำเสนอเนื้อหาของรายการผ่านผู้ดำเนินรายการที่เป็นผู้หญิงที่มีความสามารถ โดยมีผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิง

## 2. แนวคิดหรือแก่นเรื่อง (Theme)

รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการเล่าข่าวที่นำเสนอข่าวสารที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยมีแนวคิดหลักคือ นำเสนอสาระ ความรู้ และข่าวสารที่มีประโยชน์และน่าสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิง

## 3. ตัวละคร (Characters)

ตัวละครของรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงคือ ผู้ดำเนินรายการทั้ง 4 คน ได้แก่ พิมลวรรณ หุ่นทองคำ, มีสุข แจ่มมีสุข, กุลนัสดา บัจฉิมสวัสดิ์ และ พัชรศรี เบญจมาศ ที่รับบทบาทเป็นผู้เล่าข่าวต่างๆ ให้แก่ผู้ชม โดยผู้ดำเนินรายการแต่ละคนมีบทบาทในการเล่าหัวข้อข่าวที่ต่างกันและมีบุคลิกเฉพาะตัวที่ต่างกัน ดังนี้

- พิมลวรรณ หุ่นทองคำ มีหน้าที่เล่าข่าวเกี่ยวกับครอบครัว ภัยผู้หญิง ภัยสังคม ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตครอบครัว ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้เงิน มีบุคลิกที่เป็นผู้ใหญ่ เป็นตัวแทนแม่บ้านสมัยใหม่

- มีสุข แจ่มมีสุข มีหน้าที่เล่าข่าวเกี่ยวกับสิทธิสตรี ข่าวการศึกษา การรณรงค์ให้ดูแลรักษาสุขภาพ ข่าวประชาสัมพันธ์ที่เป็นการช่วยเหลือสังคม มีบุคลิกน่าเชื่อถือ เป็นตัวแทนของผู้ต่อสู้เพื่อสิทธิสตรี

- กุลนัสดา บัจฉิมสวัสดิ์ มีหน้าที่เล่าข่าวเกี่ยวกับข่าวต่างประเทศ ข่าวผู้หญิงเก่ง ข่าวที่เกี่ยวกับคุณค่าของผู้หญิง มีบุคลิกเรียบร้อย รอบรู้ข่าวต่างประเทศ เป็นตัวแทนผู้หญิงเก่งที่ทันสมัย

- พัชรศรี เบญจมาศ มีหน้าที่เล่าข่าวเกี่ยวกับเรื่องราวแปลกๆ ที่สร้างความบันเทิง สก๊ิปของรายการที่ถ่ายทำนอกสถานที่ ข่าวสังคมเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในแต่ละจังหวัด มีบุคลิกร่าเริงสนุกสนาน ตลก กล้าพูด เป็นตัวแทนผู้หญิงสมัยใหม่ที่มีความกล้าพูดกล้าแสดงออก

## 4. ฉาก (Setting)

ฉากที่ใช้ในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงประกอบไปด้วย 2 ส่วน ได้แก่ ฉากหลังของผู้ดำเนินรายการ และฉากหลังของการนำเสนอภาพข่าว

- ฉากหลังของผู้ดำเนินรายการ

เป็นฉากที่มีชื่อรายการอยู่ด้านบนตรงกลางฉาก ตัวฉากเน้นการเล่นโทนสีฟ้า-ชมพู เป็นฉากที่เน้นสีโทนเย็นด้วยสีฟ้าดูแล้วสบายตา ฉากเป็นลวดลายภาพกราฟฟิกรูปดอกไม้ใบไม้

มีเส้นลายจุดบ่งบอกถึงความน่ารักเป็นผู้หญิง ลวดลายที่ใช้มีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบหลัก สีและลวดลายที่ใช้สื่อถึงอารมณ์อ่อนหวานมีความเคลื่อนไหวจากเส้นโค้ง



ภาพ 5.1 ฉากหลังของผู้ดำเนินรายการ

- ฉากหลังของการนำเสนอภาพข่าว

การนำเสนอภาพข่าวที่เป็นภาพกรอบใหญ่และมีภาพผู้ดำเนินรายการอยู่ในกรอบเล็ก ฉากหลังที่ใช้เป็นพื้นหลังของภาพข่าวเป็นภาพกราฟฟิกเล่นสีม่วง ชมพู มีภาพกราฟฟิกรูปใบหน้า ผู้หญิงบ่งบอกถึงกลุ่มเป้าหมายประกอบกับลวดลายกิ่งไม้ที่มีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบให้ความรู้สึกอ่อนไหวสื่อถึงความเป็นผู้หญิง



ภาพ 5.2 ฉากหลังของการนำเสนอภาพข่าว

นอกจากนี้ด้านล่างของจอที่แสดงข้อความสั้น (SMS) ที่ผู้ชมส่งเข้ามา มีการใช้กราฟฟิกที่พื้นหลังเป็นสีม่วงมีลายดอกไม้อยู่ทางด้านซ้ายและขวาสื่อถึงความเป็นผู้หญิง (เห็นได้จากภาพ 5.1

และ 5.2) จึงกล่าวได้ว่าฉากและภาพกราฟฟิกที่ใช้ในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิง

#### 5. บทสนทนา (Dialogues)

คำพูดที่ใช้ในการเล่าข่าวและพูดโต้ตอบกันระหว่างผู้ดำเนินรายการเป็นภาษาพูดที่เข้าใจง่ายและมีความเป็นกันเอง ให้ความรู้สึกเหมือนเพื่อนคุยกับเพื่อนเนื่องจากการพูดจาโต้ตอบแทรกกันในรายการ

#### 6. ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of View)

ผู้ดำเนินรายการอยู่ในฐานะมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) กล่าวคือผู้ดำเนินรายการเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในข่าว โดยเล่าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับบุคคลในข่าว เป็นการเล่าเรื่องของคนอื่นให้ผู้ชมได้รับทราบ

#### 7. การเปิดเรื่อง (Opening)

รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีการเปิดหัวข่าวในแต่ละช่วงด้วยการกล่าวถึงข่าวที่จะนำเสนอในช่วงถัดไป และก่อนการเล่าข่าวในแต่ละหัวข้อย่อย ผู้ดำเนินรายการจะเกริ่นนำก่อนว่าเป็นข่าวเกี่ยวกับอะไร มีที่มาของข่าวจากแหล่งใด เช่น ผู้ดำเนินรายการเกริ่นว่าเป็นข่าวที่สะท้อนปัญหาสังคมจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ แล้วจึงเล่าเนื้อหาข่าวว่าเกี่ยวกับการร่ายตัวของผู้หญิงท้องที่ต้องการหาเงินไปซื้อนมให้ลูกเพราะถูกสามีทิ้ง เป็นต้น

#### 8. การดำเนินเรื่อง (Action)

ผู้ดำเนินรายการมีการแบ่งหัวข้อย่อยกัน โดยผู้ดำเนินรายการรู้ล่วงหน้าว่าใครจะเป็นผู้เล่าข่าวคนต่อไป ทำให้การดำเนินรายการเป็นไปอย่างราบรื่น ด้วยการนำเสนอข่าวที่ละข่าวต่อเนื่องกันในแต่ละช่วงจนจบรายการ

#### 9. การปิดเรื่อง (Ending)

สำหรับรายการเล่าข่าวที่มีการนำเสนอข่าวเหตุการณ์และสาระความรู้ต่างๆ แก่ผู้ชม ผู้ดำเนินรายการจะเป็นผู้เล่ารายละเอียดทั้งหมดของข่าว ดังนั้นผู้ชมจึงทราบถึงบทสรุปของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามข้อเท็จจริงโดยผู้ชมไม่ต้องคิดหาบทสรุปของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยตัวเอง

## 10. ท่วงทำนองการเขียน (Style)

รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีท่วงทำนองในการเล่าข่าวเป็นไปอย่างไม่เป็นทางการ เนื่องจากเป็นรายการที่มีการพูดคุยกันระหว่างผู้ดำเนินรายการที่สร้างความเป็นกันเองให้กับผู้ชม นอกจากนี้ผู้ชมจะได้รับสาระความรู้ยังได้รับความเพลิดเพลินในการชมด้วย

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่ออกอากาศระหว่างวันที่ 26 พ.ย. 2550 ถึง 30 พ.ย. 2550 พบว่ามีเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับข่าวและสาระความรู้ต่างๆ โดยมีแหล่งข้อมูลในการนำเสนอจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และการทำข่าวของทางรายการ ซึ่งเนื้อหาที่น่าสนใจมีทั้งข่าวในประเทศและข่าวจากต่างประเทศ จากการวิเคราะห์เนื้อหาสามารถสรุปเนื้อหาที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงนำเสนอได้ดังนี้

### เนื้อหาที่น่าสนใจในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

#### 1. ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นกับผู้หญิง

มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงจนก่อให้เกิดเป็นปัญหาสังคม เช่น ข่าวผู้หญิงท้องเร่ขายตัวข้างถนน เป็นต้น

#### 2. การดูแลรักษาสุขภาพ

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแนะนำการดูแลรักษาสุขภาพให้แก่ผู้ชม เช่น การออกกำลังกายแบบจำลองย้อนยุคของผู้สูงวัย เป็นต้น

#### 3. ข้อคิดในการใช้ชีวิตสำหรับคนทำงาน

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแนะนำแนวทางในการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข เช่น อาชีพเสริมสำหรับมนุษย์เงินเดือนที่เงินเดือนไม่มาก เป็นต้น

#### 4. การเลี้ยงดูบุตร

มีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อคิดและวิธีการเลี้ยงดูบุตร เช่น การเลี้ยงลูกให้เป็นคนดีและประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น

#### 5. สิทธิสตรี



มีเนื้อหาเกี่ยวกับช่างการรณรงค์ต่างๆ เพื่อประโยชน์ของผู้หญิง เช่น ช่างรณรงค์ให้ใช้ถุงยางอนามัยเพื่อผู้หญิงไม่ติดเอดส์ เป็นต้น

#### 6. ทักษะของผู้ชายที่มีต่อผู้หญิง

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอความคิดที่ผู้ชายมีต่อผู้หญิงหรือภรรยา เช่น ความคิดเห็นเรื่องความอดทนของผู้ชายที่ต้องไปซื้อของกับผู้หญิง เป็นต้น

#### 7. ภัยสังคมและภัยใกล้ตัว

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเตือนภัยสิ่งทีอาจเป็นอันตรายที่เราพบได้ในสังคมและจากสิ่งทีเราไม่คาดคิด เช่น การหลอกลวงผ่านการทำธุรกรรมทางการเงิน การถูกปลอมแปลงบัตรเครดิต เป็นต้น

#### 8. ความสวยความงาม

มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการบำรุงรักษาความงามของผู้หญิง เช่น วิธีลดความอยากอาหารเพื่อลดน้ำหนัก เป็นต้น

#### 9. วิทยาการและเทคโนโลยีสมัยใหม่

มีเนื้อหาเกี่ยวกับประดิษฐกรรม เทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ เช่น หุ่นยนต์ที่สามารถรำไทยได้ หุ่นยนต์ฝึกทำฟันสำหรับนักศึกษาทันตแพทย์ เป็นต้น

#### 10. ข้อคิดการใช้ชีวิตครอบครัว

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแนะแนวทางการใช้ชีวิตและข้อคิดสำหรับคนที่มีความครอบครัวแล้ว เช่น กรณีผู้หญิงขอหย่าสามีด้วยเรื่องเล็กน้อย เป็นต้น

#### 11. ชาวผู้หญิงเก่ง

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอชาวผู้หญิงที่มีความสามารถ เช่น ชาวผู้หญิงไทยในออสเตรเลียได้รับเหรียญกล้าหาญ ชาวทหารหญิงไทยแข่งยิงปืนกับทหารหญิงจากอินโดนีเซีย เป็นต้น

#### 12. เกร็ดข่าวที่เกี่ยวกับผู้หญิง

มีเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับผู้หญิง เช่น ข่าวค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของสาวใหญ่จากยุโรปที่นิยมไปเที่ยวเคนยาเพื่อคงเด็กหนุ่ม เป็นต้น

### 13. ข่าวสังคม

มีเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ สำหรับผู้หญิง เช่น ข่าวการแข่งขันฟุตบอลระหว่างสาวแท้และสาวเทียม ข่าวทัศนสถานหญิงกลางจัดทำผ้าบาติกยาวที่สุดในโลกเพื่อเทิดพระเกียรติในหลวง เป็นต้น

### 14. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์โครงการที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เช่น โครงการช่วยเด็กด้อยโอกาสให้ได้ไปดูหนังในโรงภาพยนตร์ซึ่งจัดโดยมูลนิธิศุภนิมิตร์ เป็นต้น

### 15. กฎหมายที่ควรรู้

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายพื้นฐาน เช่น การเลือกตั้งล่วงหน้าและการเลือกตั้งนอกเขต เป็นต้น

เนื้อหาที่ทางรายการนำเสนอเป็นเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ โดยนำเสนอผ่านรูปแบบของการเล่าข่าวหรือคุยข่าว (News Talk) ที่ไม่เคร่งเครียด การพูดคุยของผู้ดำเนินรายการเป็นไปอย่างเป็นกันเอง มีการแบ่งหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการอย่างชัดเจนในการรับหน้าที่ผู้เล่าข่าวในแต่ละช่วงรายการ โดยสามารถสรุปลักษณะของรูปแบบการนำเสนอรายการได้ดังนี้

### ลักษณะรูปแบบการนำเสนอรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

#### 1. ผู้ดำเนินรายการมีความเป็นกันเองกับผู้ชม

เนื่องจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการเล่าข่าว ดังนั้นผู้ดำเนินรายการจึงใช้คำพูดหรือภาษาที่เป็นกันเอง ทำให้รูปแบบรายการมีความเข้าใจง่ายต่อผู้ชม ซึ่งรูปแบบดังกล่าวเป็นสิ่งที่ผู้ชมมีความพึงพอใจในการรับชมรายการมากที่สุด (อัมพวัน สาลี, 2550 : 36)

#### 2. ผู้ดำเนินรายการมีบุคลิกเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน

เนื่องจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีผู้ดำเนินรายการ 4 คน อีกทั้งผู้ดำเนินรายการแต่ละคนต่างก็มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่สามารถดำเนินรายการได้สนุกสนานและกลมกลืนกัน ได้แก่ พิมลวรรณ หุ่นทองคำ มีภาพลักษณ์ของแม่บ้านสมัยใหม่, มีสุข แจ่มมีสุข มีบุคลิกน่าเชื่อถือ, กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ มีภาพลักษณ์ของผู้หญิงไทยที่เรียบร้อยแต่ทันสมัย, พัชรศรี เบญจมาศ มีบุคลิกสนุกสนานร่าเริง โฉบเฉี่ยว แสดงความคิดเห็นตรงไปตรงมา

### 3. มีการสอดแทรกมุขตลกของผู้ดำเนินรายการ

ความสนุกสนานของรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาจากการพูดจาตลกขบขันของผู้ดำเนินรายการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมุขตลกที่มาจากการแสดงความคิดเห็นของพัชรศรี เบญจมาศ เช่น ในการนำเสนอข่าวที่มกทพบกหญิงไทยแย่งชิงปืนกับที่มกทพบกหญิงอินโดนีเซียที่สนามฝึกยิงปืนเขาปากทวาร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พัชรศรี เบญจมาศได้พูดว่า “แหม...นำไปยิงเหลือเกิน” เป็นการล้อชื่อ “เขาปากทวาร” และในข่าวปรากฏว่ากองทัพหญิงไทยเป็นฝ่ายชนะ พัชรศรี เบญจมาศ ได้พูดอีกว่า “ตรงกับที่เขาว่าไว้ ผู้ชายพายเรือ ผู้หญิงยิงเรือ บอกแล้วว่าเรืออย่าผ่าน ก็เลยไปอยู่กองทัพก ไม่จั่งยิงเรือหมด” เป็นต้น

### 4. มีการแสดงความคิดเห็นของผู้ดำเนินรายการ

เนื่องจากเป็นรายการเล่าข่าวที่มีลักษณะเป็นการพูดคุยระหว่างผู้ดำเนินรายการจึงมีการแสดงความคิดเห็นของผู้ดำเนินรายการเกี่ยวกับข่าวที่เล่าในบางกรณี เช่น ข่าวการประกวดนางงามเปอโตริโกที่ผู้ประกวดกลั่นแกล้งผู้ประกวดที่ได้รับตำแหน่งมาจากหลายเวที ซึ่งเวทีนี้ได้เป็นตัวเก็ง ผลการประกวดปรากฏว่า นางงามที่ถูกกลั่นแกล้งได้รับตำแหน่งชนะเลิศ มีสุข แจ่มมีสุข ได้แสดงความคิดเห็นว่า “ถึงหลายคนมองว่าเป็นนางงามที่ประกวดมาเยอะจนซ้ำ แต่ถ้ามองในด้านบวก คนที่ได้ตำแหน่งคงเป็นผู้มีคุณสมบัติพร้อมจึงได้รับตำแหน่งชนะเลิศไปครอง” เป็นต้น

### 5. มีอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอข่าว

เนื่องจากในบางครั้งเรื่องที่นำมาเล่าข่าวจะพูดถึงสิ่งแปลกใหม่ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมนึกภาพได้ไม่ชัดเจน ดังนั้นเพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางรายการจึงมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ เช่น ในการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่หุ่นยนต์สามารถรำไทยได้ ทางรายการจึงนำหุ่นยนต์ดังกล่าวมาในรายการเพื่อแสดงท่าทางการรำไทยให้ชม เป็นต้น

### 6. มีสื่อบันทึก

เป็นการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่ทางรายการเป็นผู้ออกไปถ่ายทำนอกสถานที่ โดยมีพิธีกรภาคสนามเป็นผู้รายงานข่าว เช่น พิธีกรภาคสนามพาไปชมงานมหกรรมการเกษตรรวมใจเทิดไถ้มหาราชาที่จัดขึ้นเพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้ทราบถึงพระอัจฉริยภาพด้านการเกษตรของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นต้น

#### 7. มีการพูดแซวกันเองระหว่างผู้ดำเนินรายการ

การพูดแซวกันเป็นการแสดงออกที่สื่อถึงความสนิทสนมกันระหว่างผู้ดำเนินรายการที่ทำให้ผู้ชมรู้จักตัวตนของผู้ดำเนินรายการได้มากขึ้น เช่น พัชรศรี เบญจมาศ พูดจาแซว พิมลวรรณ หุ่นทองคำ ว่าจำวันเงินเดือนออกได้ แต่กลับจำวันครบรอบแต่งงานไม่ได้ ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่า พิมลวรรณ หุ่นทองคำ มีนิสัยมัธยัสถ์ เป็นต้น

#### 8. เสนอข่าวแบบไม่เครียด

ผู้ดำเนินรายการนำเสนอข่าวต่างๆ ผ่านการพูดคุยกันแบบเพื่อน ทำให้รายการมีบรรยากาศสนุกสนานเป็นกันเอง มีบทพูดที่รับส่งกันเป็นจังหวะกลมกลืน ทำให้ผู้ชมสามารถติดตามชมได้อย่างเพลิดเพลิน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า รูปแบบการนำเสนอรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการเล่าข่าวที่นำเสนอสาระความรู้ต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้รับสาร โดยนำเสนอข่าวและสาระผ่านการพูดคุยที่สนุกสนาน เรียกได้ว่าเป็นรายการที่มีสาระความรู้ที่ดูแล้วไม่เครียด เนื่องจากผู้ดำเนินรายการมีความเป็นกันเองสูง อีกทั้งมีมุขตลกและการพูดจาแซวกันของผู้ดำเนินรายการซึ่งสามารถสร้างความเป็นกันเองกับผู้ชมได้

### 5.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนมีการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามหลักองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 10 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แนวคิดหรือแก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Characters), ฉาก (Setting), บทสนทนา (Dialogues), ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of View), การเปิดเรื่อง (Opening), การดำเนินเรื่อง (Action), การปิดเรื่อง (Ending) และ ท่วงทำนองการเขียน (Style)

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการ์ตูนที่นำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนเพื่อความบันเทิง ออกอากาศทางโทรทัศน์ มีลักษณะเนื้อเรื่องแบบจบในตอน ซึ่งเนื้อหาในแต่ละตอนจะต่างกันไปตามแก่นเรื่องที่ถูกผลิตต้องการนำเสนอต่อผู้รับสาร โดยในแต่ละตอนมีโครงเรื่องตามที่ผู้วิจัยจะนำเสนอจำนวนทั้งหมด 50 ตอน จากการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ทั้งหมด 24 ตอน และ 4 Angies สีสาวแสนซน เทอม 2 ทั้งหมด 26 ตอน ดังนี้

#### - โครงเรื่องโดยรวม

ความสนุกสนานของเรื่องเกิด ณ เมืองแองเจิลทาวน์ ที่โรงเรียนประถมแองเจิล กาละแมร์ ไก่จิ้ง ป้าปู้ย นิน่า เพื่อนรักประจำกลุ่ม 4 Angies สีสาวแสนซน ต้องพบกับเรื่องราววุ่นวายไม่เว้นแต่ละวัน ทั้งจากการคุมเข้มในกฎระเบียบประจำโรงเรียนของครูใหญ่ และการก่อกวนจากคู่ปรับแก๊งค์เด็กชานามว่า แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ที่คิดว่าตัวเองเท่และมาเฟียที่สุด เด็กหญิงทั้งสี่ต้องใช้ไหวพริบและพลังพิเศษในตัวมาช่วยคลี่คลายสถานการณ์จากร้ายให้กลายเป็นดี โดยแต่ละตอนจะมีความสนุกสนานและมุกตลกที่สอดแทรกไว้ตลอดเรื่อง นำเสนอผ่านความน่ารักและน่าประทับใจในมิตรภาพของสี่สาวแสนซน

#### - โครงเรื่องการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน

โครงเรื่องการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน (24 ตอน) มีดังนี้

ตอนที่ 1 “พบเพื่อนใหม่ กานิก้าปู้”

เปิดเทอมวันแรก กาละแมร์ นิน่า ไก่จิ้ง และป้าปู้ยมาโรงเรียนสาย เพราะระหว่างทางมาโรงเรียนนิน่าได้ยินเพลงแดนซ์จนเต้นไม่หยุดทำให้ไปชนกาละแมร์ ป้าปู้ยและไก่จิ้ง ครูใหญ่ออกกฎไว้ว่าหากใครมาสายจะต้องถูกทำโทษในเรดโซน สีสาวแสนซนจึงต้องหาวิธีเข้าไปในโรงเรียนโดยที่ครูใหญ่จะไม่ทำโทษ แล้วทั้งสี่คนก็รอดพ้นจากการทำโทษของครูใหญ่ด้วยพลังพิเศษของไก่จิ้ง ทั้งสี่คนตกลงเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกันและตั้งชื่อกลุ่มว่า “ไฟร์แองเจิ้ลสี่สาวแสนซน”

แก่นเรื่อง คือ เด็กดีต้องไม่มาโรงเรียนสาย

ตอนที่ 2 “หัวหน้าห้องของเรา”

เปิดเทอมวันแรกเด็กๆ ในห้องจึงต้องเลือกหัวหน้าห้องกันก่อนเพื่อหาผู้นำของห้องที่จะคอยรับผิดชอบหน้าที่ที่คุณครูมอบหมายให้ เด็กๆ ทุกคนยกเว้นนิน่าต่างก็แย่งกันเป็นหัวหน้าห้อง

แสดงออกถึงความสามารถของตนเพื่อหาเสียงให้เพื่อนๆ เลือก ต่างก็ส่งเสียงดังเอะอะจนครูใหญ่เข้ามาดู ครูใหญ่อบรมและบอกกับเด็กๆ ว่าคนที่ป็นหัวหน้าห้องจะต้องมาอบรมกับครูใหญ่เป็นเวลา 1 สัปดาห์ เด็กๆ ทุกคนกลัวความดุของครูใหญ่จึงยกให้นิน่าเป็นหัวหน้าห้องในที่สุด

แก่นเรื่อง คือ หัวหน้าห้องต้องเป็นผู้เสียสละ เป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบ

ตอนที่ 3 “ผจญแก๊งค์ X4”

แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เด็กเกเรประจำโรงเรียนประถมเองเจิ้ล ชอบแกล้งคนอื่น เมื่อไ้จ้งมาเห็นแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์กำลังแกล้งน้องไอติม ไ้จ้งทนไม่ได้จึงเข้าไปช่วยโดยใช้พลังเนตรสลายใจจัดการให้เอ็กซ์ไฟร์หยุดแกล้งน้องไอติม ทำให้เอ็กซ์ไฟร์โกรธและจับตัวไ้จ้งไปที่โรงยิม ป้าป๋วย นิน่า กาละแมร์จึงต้องตามมาช่วยไ้จ้ง

แก่นเรื่อง คือ สุภาพบุรุษไม่ควรแกล้งคนอื่น

ตอนที่ 4 “ผจญแก๊งค์ X4” (ตอนจบ)

สามสาวนิน่า ป้าป๋วย กาละแมร์ ตามไปช่วยไ้จ้งที่โรงยิม ทำให้เกิดการสู้กันสุดดุระหว่างแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์กับสี่สาวแสนชน สี่สาวใช้พลังวิเศษในการช่วยเหลือไ้จ้ง จนท้ายที่สุดก็สามารถช่วยไ้จ้งได้ด้วยความช่วยเหลือและร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อน

แก่นเรื่อง คือ เพื่อนต้องช่วยเพื่อนเมื่อเพื่อนเดือดร้อน

ตอนที่ 5 “ไ้จ้งหญิงเพอร์เฟคท์”

ไ้จ้งเป็นที่อิจฉาของแพรี่สหนูน้อยไฮโซ เพราะไ้จ้งเก่งไปเสียทุกอย่าง แพรี่สพบความลับของไ้จ้งว่าไม่ได้เป็นเด็กเพอร์เฟคท์ เพราะไ้จ้งกลัวตุ๊กตาหมี แพรี่สจึงเอาเรื่องนี้ไปบอกให้ทุกคนรู้ ครูตี๋มจึงสอนเด็กๆ ว่าเด็กดีไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่มีสมบรูณ์แบบก็ได้

แก่นเรื่อง คือ ไม่มีใครสมบูรณ์แบบไปเสียทุกอย่าง จึงไม่ควรล้อเลียนข้อเสียของคนอื่น

ตอนที่ 6 “ตำนานโรงเรียนสยอง”

ป้าป๋วยลืมนอนไว้ที่โรงเรียนจึงชวนให้เพื่อนๆ กลับไปเอาของที่ลืมนอนเก็บค่า แต่แล้วทุกคนก็ต้องเผชิญเรื่องที่น่าขนลุกเมื่อป้าป๋วยเล่าตำนานโรงเรียนสยองให้ฟัง แต่สุดท้ายสี่สาวก็พบว่าเรื่องสยองในโรงเรียนไม่มีจริง ล้วนเป็นเรื่องที่คิดไปเองทั้งสิ้น

แก่นเรื่อง คือ ฝันไม่มีในโลก ความกลัวทำให้เราจินตนาการไปเอง



### ตอนที่ 7 “เจ้าหญิงนิรนา”

ไก่อัจกับป่าปู้ยแอบได้ยินนิรนา กับครุฑติมคุยกันเรื่องทีนิรนาเป็นเจ้าหญิง เลยเอามาบอกกอลละแมร์ ทำให้สามสาววิตกกังวลว่าควรจะทำตัวอย่างไรกับนิรนา เพราะกลัวทำผิดแล้วจะโดนประหาร สามสาวจึงปฏิบัติกับนิรนาเปลี่ยนไปจนนิรนาน้อยใจ แก๊งค์เอ็กซ์โพร์ก็บังเอิญรู้เรื่องทีนิรนาเป็นเจ้าหญิงจึงแย่งกันประจบนิรนาเป็นการใหญ่ แต่แล้วเรื่องทีนิรนาเป็นเจ้าหญิงกลับเป็นเรื่องเข้าใจผิด เพราะครุฑติมขอให้นิรนาช่วยซ่อมละครรับบทเป็นเจ้าหญิง

แก่นเรื่อง คือ ฟังไม่ได้ศัพท์จับไปกระเดียด

### ตอนที่ 8 “ที่ปรึกษาข้างหู”

กอลละแมร์ยังทำการบ้านไม่เสร็จทั้งๆ ทีกำลังจะเข้าเรียนแล้ว และสมุดการบ้านของนิรนา ก็อยู่บนโต๊ะตรงหน้ากอลละแมร์ ภายในจิตใจของกอลละแมร์ทั้งฝ่ายนางฟ้าจิตใจใฝ่ดีและฝ่ายซาตานจิตใจใฝ่ร้ายต่างก็เถียงกันว่า จะลอกการบ้านของนิรนา หรือจะทำการบ้านด้วยตัวเองดี แต่แล้วฝ่ายซาตานก็ยู่ให้กอลละแมร์ลอกการบ้านของนิรนาจนสำเร็จ ปรากฏว่ากอลละแมร์ลอกการบ้านผิดวิชา ทำให้ได้รับการลงโทษ กอลละแมร์จึงได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ถูกต้องควรทำเช่นไร

แก่นเรื่อง คือ เด็กดีควรมีความรับผิดชอบทำการบ้านให้เสร็จด้วยตนเอง มิฉะนั้นจะเกิดผลเสียต่อตัวเอง

### ตอนที่ 9 “ร้านขายขายทุกอย่าง”

ครุฑติมสั่งการบ้านให้นักเรียนปลูกต้นไม้คนละต้น เด็กๆ ต่างก็สรรหาต้นไม้แปลกๆ มาปลูก สีสาวไฟร์เองก็สั่งจิ้งไปที่ร้านขายขายทุกอย่างเพื่อขอซื้อเมล็ดพันธุ์ไม้แปลกๆ มาปลูกเพื่อแข่งกับต้นบัวหิมะพันธุ์ของแพร์ริส ยกเว้นนิรนาที่ปลูกแค้ต้นกุหลาบธรรมดาๆ สุดท้ายต้นไม้แปลกๆ ทีเด็กๆ ปลูกก็ไม่เป็นอย่างที่คิดไว้ ทำให้นิรนาได้คะแนนในการปลูกต้นไม้มากกว่าใครๆ

แก่นเรื่อง คือ จงพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ ไม่ควรแข่งกันเด่น ควรทำอะไรง่ายๆ และพอเพียงจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุด

### ตอนที่ 10 “ยุทธการช่วยเจ้าน้ำตาล” (ไปจิโรต่างหาก)

ไก่อัจกับป่าปู้ยเจอลูกสุนัขหลงอยู่ข้างทาง ไก่อัจเรียกลูกสุนัขว่า “เจ้าน้ำตาล” ป่าปู้ยเรียกว่า “ไปจิโร” ทั้งสองเกรงว่าลูกสุนัขจะเป็นอันตรายที่อยู่ข้างถนนจึงหาทางช่วยเหลือ แต่ที่โรงเรียนครูใหญ่ออกกฎว่าห้ามนำสัตว์เลี้ยงเข้ามาในโรงเรียน ทั้งสองจึงหาทางแอบพาลูกสุนัขเข้ามาในโรงเรียน แต่ถูกครูใหญ่จับได้ในที่สุด แต่แล้วเจ้าน้ำตาลก็ได้รับความช่วยเหลือจากครูใหญ่

แก่นเรื่อง คือ ความรักความเมตตาเป็นสิ่งที่ดี จงมีใจเมตตาต่อสัตว์

ตอนที่ 11 “ครูใหญ่ถูกมนุษย์ต่างดาวจับตัวไป”

ป้าบุญเก็บของเล่นได้ระหว่างทางที่มาโรงเรียน เมื่อหยิบเอามาให้เพื่อนๆ ดูตรงกับจังหวะที่ครูใหญ่มาเห็นพอดี ครูใหญ่จึงรีบของเล่นไป เพราะโรงเรียนมีกฎว่าห้ามนำของเล่นมาที่โรงเรียน ครูใหญ่ให้ป้าบุญไปพบที่หอคอยครูใหญ่เพื่อรับการลงโทษ ปรากฏว่าป้าบุญเห็นครูใหญ่กำลังสู้อยู่กับตัวอะไรสักอย่างที่ครูใหญ่เรียกว่า “เจ้ามนุษย์ต่างดาว” ป้าบุญจึงรีบไปบอกเพื่อน ทั้งสี่สาวจึงหาทางช่วยครูใหญ่จากมนุษย์ต่างดาว

ตอนที่ 12 “ครูใหญ่ถูกมนุษย์ต่างดาวจับตัวไป” (ตอนจบ)

สี่สาวหาทางช่วยครูใหญ่ เพราะคิดว่าครูใหญ่ถูกจับตัวไว้ และครูใหญ่ที่เห็นอยู่ในโรงเรียนเป็นครูใหญ่ที่มนุษย์ต่างดาวปลอมตัวมา จึงคิดวิธีขึ้นไปบนหอคอยครูใหญ่ด้วยการแกล้งทำผิดกฎของโรงเรียน เพื่อให้ครูใหญ่ตัวปลอมเรียกไปทำโทษบนหอคอย แต่ครูใหญ่รู้ทัน และกลัวสี่สาวรู้ความลับว่าตนชอบเล่นของเล่นจึงไม่ยอมส่งลงโทษ ในที่สุดทั้งสี่สาวก็ได้รู้ความลับของครูใหญ่และเข้าใจในตัวครูใหญ่มากขึ้น

แก่นเรื่อง คือ ความสามัคคีและความกล้าหาญในการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งดี

ตอนที่ 13 “เคล็ดลับความงาม”

กาลละแมร์ถูกแก๊งค์ไอ้ชัฟไฟร์ล้อเลียนว่าตัวดำ ทำให้กาลละแมร์ไปซื้อครีมที่ทำให้ผิวขาวขึ้นทันทีจากร้านขายยาทุกอย่างมาใช้ โดยที่ไม่ได้อ่านฉลากข้อบ่งใช้เสียก่อน จึงเกิดอาการผิดปกติกับกาลละแมร์ทำให้ต้องแอบไปทาครีมบ่อยๆ จนไม่เป็นอันเรียนและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ไม่ได้ เพื่อนๆ เข้าใจผิดคิดว่ากาลละแมร์เปลี่ยนไป พอดีกับเหตุการณ์รูปปั้นครูใหญ่เสียทำให้ยิงเลเซอร์มีวไปหมด แล้วกาลละแมร์ก็เป็นคนมาช่วยทุกคนในโรงเรียนไว้ได้ แต่กาลละแมร์กลับมาดำเหมือนเดิม จึงถูกแก๊งค์ไอ้ชัฟไฟร์ล้อเลียนอีก แต่เพื่อนๆ ในโรงเรียนเห็นถึงความดีของกาลละแมร์ที่ได้ช่วยเหลือตนไว้ ต่างก็พากันชื่นชมที่กาลละแมร์เป็นฮีโร่

แก่นเรื่อง คือ คนเราภายนอกจะเป็นอย่างไรไม่สำคัญ แต่สำคัญที่ความดีที่อยู่ภายใน

ตอนที่ 14 “หรือเขาคือชายในฝัน”

ไก่อัจฉริยะกลับมาในวันฝันจนถึงรุ่นพี่ใส่เสื้อเบอร์ 9 ชื่อ “เรน” ไก่อัจฉริยะคิดว่าเขาเป็นเนื้อคู่ เพราะเป็นชายในฝันที่ไก่อัจฉริยะเห็นบ่อยๆ ไก่อัจฉริยะว่ารุ่นพี่อยู่กับเรื่องนี้จนทำให้พลังเนตรสลายใจชัดของไก่อัจฉริยะไม่ได้ผล ไก่อัจฉริยะได้เห็นรุ่นพี่เรนอยู่ในโรงยิม เพียงแค่เห็นด้านหลังของพี่เรนไก่อัจฉริยะก็รู้สึกตื้นๆ ต่อมๆ และในที่สุดไก่อัจฉริยะก็รู้ว่ารุ่นพี่เรนที่เห็นอยู่ไม่ใช่รุ่นพี่เรนในฝัน เพราะไม่หล่อแถมยังฟันเหย็นด้วย

แก่นเรื่อง คือ รักในวัยเรียนเป็นสิ่งที่ยังไม่สมควร

ตอนที่ 15 “ป้าปู้ยู้กัล้าหาญ”

สี่สาวเล่นกันหลังเลิกเรียนจนลืมนเวลากลับบ้าน เมื่อเล่นกันเสร็จจึงเดินไปเข้าห้องน้ำ สี่สาวเจอสุนัขอยู่ในห้องน้ำแต่ป้าปู้ยู้รีบหนีเอาตัวรอด ทำให้สามสาวโดนสุนัขกัด เข้าวันต่อมา เพื่อนๆ งอนที่ป้าปู้ยู้ชี้ขาดหนีเอาตัวรอดไปคนเดียว ขณะเดียวกันเอ็กซ์ไฟร์ก็ถือโอกาสที่สามสาวบาดเจ็บ ทำตัวล สามสาวใช้พลังไม่ได้เพราะเจ็บตัวอยู่ ป้าปู้ยู้จึงเข้ามาช่วยโดยกินผักนึ่งกระป๋องที่ซื้อมาจากร้านขายยาทุกอย่าง ทำให้ป้าปู้ยู้กัล้าหาญสู้กับเอ็กซ์ไฟร์ได้และช่วยเพื่อนได้สำเร็จ แต่ท้ายที่สุดป้าปู้ยู้ก็รู้ว่าผักนึ่งที่กินไม่ใช่ยากัล้าหาญแต่เป็นยาตาหวาน

แก่นเรื่อง คือ ความมั่นใจทำให้เรากัล้าหาญ

ตอนที่ 16 “ปฏิบัติกาห้ำมฝั้น”

นินารู้ข่าวว่าเมืองแองเจิ้ลทาวน์มีการประกวดเต้นรำ นิน่าจึงจะลงประกวด เพื่อนๆ กลัวว่าพลังอายุแดนซ์ของนิน่าจะทำให้เมืองแองเจิ้ลทาวน์พังพินาศและข้าวของเสียหาย เพื่อนๆ จึงหาทางขัดขวางนิน่าด้วยวิธีต่างๆ แต่ก็ไม่สำเร็จ จนกาลละแมร์ตัดสินใจจับตัวนิน่ามัดเอาไว้ สุดท้ายพอลเพื่อนๆ รู้ว่าการประกวดเต้นรำเป็นสิ่งที่นิน่าฝั้นไว้ตั้งแต่เด็ก แต่นิน่าก็ไม่กล้าประกวดจนกระทั่งครั้งนี้ เพื่อนๆ เลยยอมให้นิน่าไปประกวด จนนิน่าชนะการประกวดและเมืองก็ไม่พังพินาศ เพราะนิน่าใช้เพลงช้าประกวดด้วยการเดินบัลเล่ต์

แก่นเรื่อง คือ จงอย่าละทิ้งความฝั้น ฝั้นให้ไกลแล้วไปให้ถึง

ตอนที่ 17 “เขาวานให้หนูเป็นสายลับ”

เด็กๆ สงสัยว่าครูใหญ่มีความลับอะไร จึงแอบโดดเรียนตามครูใหญ่ไปถึงร้านขายยาทุกอย่าง เด็กแอบเห็นว่าขายยาทุกอย่างกับครูใหญ่คุยกันว่า เลี้ยง “ตัวเล็ก” ไม่ได้ จึงจะพาไปสถานสงเคราะห์ เด็กๆ เข้าใจว่า “ตัวเล็ก” เป็นลูกครูใหญ่จึงพากันไปหาครูใหญ่ ครูใหญ่บอกว่าตัวเล็กเป็นลูกแมว เด็กๆ จึงเข้าใจว่าที่แท้แล้วเข้าใจผิด ความจริงคือครูใหญ่เจอลูกแมวที่แม่มาคลอดทิ้งไว้หลังโรงเรียน และที่ครูใหญ่ไม่เลี้ยงไว้ที่โรงเรียนเพราะแมวยังเล็ก เกรงว่าเด็กๆ มาเล่นแล้วจะเผลอมือตายเสียก่อน

แก่นเรื่อง คือ เด็กดีต้องไม่โดดเรียน มีเหตุผลอะไรก็ไม่ควรโดดเรียน

### ตอนที่ 18 “ยาตมแบ่งปันนิสัย”

นิน่าถูกแก๊งค์ไอ้กซ์ไฟร์แก๊งค์แต่กาลละแมร์ก็มาช่วยไว้ได้ทัน พอถึงชั่วโมงเรียนกาลละแมร์ไม่มีการบ้านส่งเพราะยังทำไม่เสร็จ ทั้งสองจึงคิดว่า ถ้าต่างคนต่างมีนิสัยของอีกฝ่ายคือ เข้มแข็งเหมือนกาลละแมร์และขยันเหมือนนิน่าคงจะดี เด็กๆ จึงพากันไปที่ร้านยายขายทุกอย่าง ถามหาของที่จะทำให้มีนิสัยของคนอื่นมาเป็นของเรา ยายขายทุกอย่างจึงให้ยาตมแบ่งปันนิสัยมา ทำให้นิน่ากับกาลละแมร์มีนิสัยเหมือนกัน แต่ปรากฏว่านิสัยที่แต่ละคนได้มากกลายเป็นยาตมที่ช่วยเสริมนิสัยที่แย่ๆ ของแต่ละคน เช่น อ่อนแอ ไม่ทำการบ้าน หลับในห้องเรียน ชี้ซลาด

แก่นเรื่อง คือ คนเราไม่สมบูรณ์พร้อม แต่เราสามารถสำรวจและปรับปรุงตัวเองได้

### ตอนที่ 19 “วิกฤตการณ์ในโรงยิม”

ธนาคารกลางเมืองแองเจิลทาวน์มีโจรมาปล้น แต่ยานของโจรบังเอิญโดนตัวหนังสือของกาลละแมร์ ทำให้นานตกลงมาในโรงยิมของโรงเรียน โจรได้จับตัวเด็กๆ ในโรงเรียนรวมทั้งครูตี๋มไว้เป็นตัวประกัน ครูใหญ่มาพบเข้า คิดว่ายานเป็นของเล่นจึงจะรีบเอาไว้ โจรกับครูใหญ่จึงปะทะกันสุดท้ายแล้วครูใหญ่เป็นฝ่ายชนะและช่วยเหลือทุกคนเอาไว้ได้

แก่นเรื่อง คือ คนทำผิดกฎจะต้องถูกลงโทษ เพื่อความเป็นระเบียบของคนหมู่มาก

### ตอนที่ 20 “สามศรีแองจีเกิร์ล”

ป้าปู้ยกำลังจะระบายสีรูปที่วาดเอาไว้ แต่นิน่ากับไก้จ้งเล่นลูกบอลกระเด็นมาโดนขวดสีทำให้ตัวป้าปู้ยเลอะเทอะ ไก้จ้งกับนิน่ารีบพาป้าปู้ยไปล้างตัวที่ห้องน้ำ โดยป้าปู้ยฝากกระเป๋าเก็บตกไว้กับกาลละแมร์ ด้วยความสงสัยกาลละแมร์จึงแอบรื้อของในกระเป๋าป้าปู้ยมาเล่นจนกระเป๋าขาดเป็นรู ป้าปู้ยโกรธกาลละแมร์มาก กาลละแมร์คิดว่าเพื่อนๆ ต้องไล่ตนออกจากกลุ่มเหลือเพียงสามศรีแองจีเกิร์ลเป็นแน่ แต่ความจริงเพื่อนๆ ไม่ได้โกรธและยอมยกโทษให้กาลละแมร์

แก่นเรื่อง คือ เพื่อนกันต้องรู้จักขอโทษและให้อภัยซึ่งกันและกัน

### ตอนที่ 21 “รุ่นพี่เรนรีเทิร์น”

รุ่นพี่เรนเกิดอุบัติเหตุขณะฝึกซ้อมบาสเก็ตบอล ทำให้ได้รับบาดเจ็บที่ใบหน้าต้องเข้าโรงพยาบาลเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ครูใหญ่จึงเตรียมจัดงานต้อนรับการกลับมาของรุ่นพี่เรน ครูใหญ่มอบหมายให้กลุ่มไฟร์แองจี้ส์เป็นเชียร์ลีดเดอร์ต้อนรับการกลับมาของรุ่นพี่เรน แต่ไก้จ้งกลัวหน้าตาของรุ่นพี่เรน เพื่อนๆ จึงวางแผนให้ไก้จ้งเดินแบบไม่ต้องเข้าใกล้รุ่นพี่เรน แต่เมื่อรุ่นพี่เรนกลับมาพร้อมการทำศัลยกรรมใบหน้าหล่อเหลา ทำให้เด็กหญิงในโรงเรียนต่างก็วิ่งตามกันหลุมุนวุ่นวายไปหมด

แก่นเรื่อง คือ เรื่องความรักควรรอให้ถึงเวลาเสียก่อน

ตอนที่ 22 “โรงเรียนมาตรฐานสากล”

มิสเตอร์เค เจ้าหน้าที่จากองค์การวัดระดับและขึ้นทะเบียนโรงเรียนตามมาตรฐานแห่งประชาคมโลกได้มาประเมินโรงเรียนประถมแองเจิ้ล เพื่อหาโรงเรียนที่สมควรได้รับรางวัลเงินสด แต่กลับเจอแต่ข้อผิดพลาดของเด็กๆ ในโรงเรียน ครูใหญ่จึงถูกมิสเตอร์เคต่อว่า แต่ครูใหญ่ก็ไม่ได้เห็นว่ารางวัลจะสำคัญกว่าเด็กๆ ที่ครูใหญ่รัก

แก่นเรื่อง คือ ของรางวัลไม่ได้สำคัญเท่าความรักที่เรามีให้แก่กัน

ตอนที่ 23 “มหกรรมแข่งกีฬา”

ไฟร์แองเจิ้ลและเอ็กซ์ไฟร์เป็นสองทีมที่มีคะแนนสูงสุดในการแข่งขันกีฬาประจำปีของโรงเรียน ทั้งสองกลุ่มจึงต้องมาแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ เอ็กซ์ไฟร์และไฟร์แองเจิ้ลต่างก็หาทางเอาชนะกันโดยใช้อุบายและพลังวิเศษ คุณครูจึงเรียกทุกคนมาตักเตือนและให้แข่งกีฬาประเภทสุดท้าย แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ยังใช้กลโกงแต่ไฟร์แองเจิ้ลใช้ความสามารถของตัวเอง ด้วยความสามัคคีของสี่สาวไฟร์แองเจิ้ลทำให้ชนะในที่สุด

แก่นเรื่อง คือ การแข่งขันย่อมมีแพ้มีชนะ แต่การชนะใจตัวเองเป็นสิ่งที่ดีที่สุด

ตอนที่ 24 “ฉลองวันปิดเทอม”

ครูใหญ่จัดงานฉลองวันปิดเทอม โดยให้มีการจับสลากแลกของขวัญกัน เด็กทุกคนต่างสรรหาของขวัญมาร่วมจับสลากเป็นการใหญ่ รวมทั้งครูแจ้ ครูคนใหม่ที่จะมาสอนในเทอมหน้า จากนั้นครูใหญ่ให้โอวาทนักเรียนว่าถึงแม้โรงเรียนจะปิดเทอม แต่การหาความรู้ที่ไม่มีวันหยุด

แก่นเรื่อง คือ การแสวงหาความรู้ให้ตัวเองอยู่ตลอดเวลาเป็นสิ่งดี

โครงเรื่อง 4 Angies สี่สาวแสนชน เทอม 2 (26 ตอน) มีดังนี้

ตอนที่ 1 “แผนครองโลกจากต่างดาว”

นานมาแล้ว พ่อมดคูซุตัวประหลาดจากต่างดาวแอบฝังอาวุธมหาประลัยไว้ใต้พื้นดินของดาวเคราะห์ต่างๆ แต่เมื่อพ่อมดคูซุกลับมาเพื่อขุดอาวุธมหาประลัย กลับพบว่ามิโรงเรียนประถมแองเจิ้ลสร้างทับพื้นที่ตรงนั้น พ่อมดคูซุจึงหาหนทางกอบกู้อาวุธมหาประลัยที่ฝังตัวอยู่ สี่สาวไฟร์แองเจิ้ลจึงต้องคอยขัดขวางแผนการร้ายของพ่อมดคูซุ โดยมีกัปตันเจหรือครูแจ้ครูคนใหม่ของโรงเรียนคอยช่วยเหลือ



แก่นเรื่อง คือ คนดียอมต้องคอยขัดขวางคนชั่ว

#### ตอนที่ 2 “หัวหน้าห้องฉบับปรับปรุง”

กัปตันเจผู้ผดุงความยุติธรรมขัดขวางแผนการร้ายของพ่อมดดูซู แต่กัปตันเจไม่สามารถใช้พลังวิเศษได้เพราะเข็มขัดพลังขัดข้อง กัปตันเจจึงคิดหาผู้ช่วยในการปราบพ่อมดดูซู ระหว่างที่กัปตันเจหรือครูแจ้สอนอยู่ก็ได้พบกับพลังวิเศษของสี่สาว ขณะเดียวกัน นิน่าหัวหน้าห้องซึ่งเกรงใจไม่สามารถควบคุมความเรียบร้อยของห้องได้ ครูใหญ่ตำหนินิน่าไม่มีความเฉียบขาด ไม่เชื่อมั่น ไม่มีความเป็นผู้นำ ทำให้ครูใหญ่ผิดหวัง นิน่าเสียใจกับความไม่มั่นใจของตน แต่ด้วยการช่วยเหลือของกัปตันเจที่ให้นิน่าฝึกฝนหัดควบคุมอาการบ้าจี้เพลงแดนซ์จนสำเร็จ ทำให้นิน่ามีความมั่นใจมากขึ้น จนสามารถชนะใจเพื่อนได้และได้รับคำชมเชยจากครูใหญ่

แก่นเรื่อง คือ ความพยายามสามารถชนะอุปสรรคต่างๆ ได้

#### ตอนที่ 3 “เรื่องของเจ้าหญิงโซอิน”

ไก่อัจฉริยะครหลังข่าวเรื่อง “เจ้าหญิงโซอินแสนชน” จนติดงอมแงม ทำให้มีผลต่อการใช้พลังเนตรสลายใจ ไก่อัจฉริยะใช้พลังเนตรสลายใจไม่ได้ผล แม้จะใช้พลังช่วยเพื่อนแต่ก็ได้ผลตรงกันข้าม จนครูใหญ่ทำโทษหนูแพริส ครูตี๋มสั่งการบ้านเพิ่ม ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายไปหมด

แก่นเรื่อง คือ การดูโทรทัศน์มากเกินไปจะส่งผลเสียต่อสายตา

#### ตอนที่ 4 “เบื่องหลังร้านขายยาทุกอย่าง”

ป้าบุญไปซื้อของที่ร้านขายยาทุกอย่าง แต่ปรากฏว่าชากลบมีของๆ ยาติดกลับมาด้วย ป้าบุญเลยเอากลับไปคืนยายที่ร้าน แต่กลับมาแล้วไม่เจอยายเจอแต่น้องไอติม ทั้งสองได้ยินเสียงมาจากในร้านจึงเข้าไปดูในร้านขายยาทุกอย่าง จนหาทางออกมาจากร้านไม่ได้ และยังเจอกลไกในร้านขายยาเล่นงานจนเกือบแย่ ป้าบุญจึงต้องทั้งดูแลน้องไอติมและเจ้าน้ำตาลที่อยู่ในร้านขายยา แล้วยังต้องหาทางเอาตัวรอดให้ได้ โชคดีที่ออกมาได้เพราะกุญแจของยายที่ติดมากับป้าบุญนั่นเอง สุดท้ายยายกลับมาชื่นชมที่ป้าบุญคอยดูแลน้องไอติมและเจ้าน้ำตาล จึงแต่งตั้งให้ป้าบุญเป็นพิธีเซนต์ออร์ร้านขายยาทุกอย่าง

แก่นเรื่อง คือ การทำตัวดีมีความรับผิดชอบจะได้รับผลดีตอบแทน

#### ตอนที่ 5 “รวมพลัง 4 อภินิหาร”

กัปตันเจแจกบัตรเชิญให้นิน่า ไก่อัจฉริยะและป้าบุญ เข้าร่วมเป็นขบวนการ 3 อภินิหาร แต่สามสาวไม่สนใจ มีแต่กาดะแมร์คนเดียวเท่านั้นที่อยากร่วมขบวนการเพื่อพิทักษ์โลก แต่กาดะแมร์



ขอรับรองอย่างไรก็ตามก็ไม่น่าจะมารับการประเมินเข้าร่วมขบวนการ ก็ปัดป้องใจจึงให้กาลละมั้งทดสอบความสามารถ ด้วยความพยายามและการพลิกแพลงวิธีแก้ปัญหาของกาลละมั้ง ทำให้ปัดป้องใจยอมรับการประเมินเข้าร่วมขบวนการด้วยในที่สุด

แก่นเรื่อง คือ ความไม่ย่อท้อนำมาซึ่งความสำเร็จ

ตอนที่ 6 “เชื่อมชื่อภิมหาเฮง”

ป้าป๋วยรู้สึกตัวเองโชคร้าย จึงหยิบ “เชื่อมชื่อมือถือ” หรือ “โมบายล์เชื่อมชื่อ” ที่ได้มาจากร้านขายยาทุกอย่าง มาลองเสี่ยงทายดวงชะตา ป้าป๋วยเชื่อถือในโชคกลาง ต้องเช็คดวงชะตาทุกวันไม่ให้โชคร้าย เพื่อนๆ เป็นห่วงป้าป๋วยจนต้องหาวิธีให้ป้าป๋วยเลิกมกมาย สุดท้ายป้าป๋วยก็รู้ความจริงว่าหนังสือคู่มือเชื่อมชื่อที่ป้าป๋วยดูอยู่ทุกวัน แท้จริงแล้วเป็นคู่มือออกกำลังกายแบบโบราณ ไม่ใช่คู่มือเชื่อมชื่ออย่างที่คิด และสิ่งที่ป้าป๋วยเชื่อและปฏิบัติตามอยู่ทุกวันเป็นการออกกำลังกายไม่ใช่การทำให้หายโชคร้าย

แก่นเรื่อง คือ การมกมายอะไรเกินไปจะเกิดผลเสีย ชีวิตคนเราต้องเลือกเดินอย่างมีสติ

ตอนที่ 7 “แผนร้ายของพ่อมดดูฮู”

หลังจากที่พ่อมดดูฮูหายานอวกาศของตัวเองเจอ ก็ได้เริ่มวางแผนร้ายที่จะยึดครองเมืองแองเจิ้ลทาวน์ ด้วยการส่ง “ผลปีศาจ” ออกมาทำลายล้างเมือง ครูแจ้ได้เรียกสี่สาวแสนชนให้มาประชุมหาทางรับมือกับพ่อมดดูฮู แต่สี่สาวไม่ได้มาตามนัดเพราะคิดว่าครูแจ้คงคิดมากไปเอง สุดท้ายสี่สาวก็รู้ว่าสิ่งที่ครูแจ้บอกเป็นเรื่องจริง

แก่นเรื่อง คือ เป็นนักเรียนต้องเชื่อถือคำพูดของคุณครู

ตอนที่ 8 แผนร้ายของพ่อมดดูฮู” (ตอนจบ)

พ่อมดดูฮูส่ง “ผลปีศาจ” ที่มีรูปร่างเหมือนทุเรียนเข้ามาโจมตีเมืองแองเจิ้ลทาวน์ สี่สาวไฟร์แองเจิ้ลและปัดป้องใจจึงต้องช่วยกันขัดขวาง ด้วยการหาจุดกำเนิดพลังแล้วทำลายเสีย ปัดป้องใจและสี่สาวจึงต้องร่วมมือกันปกป้องไม่ให้เมืองแองเจิ้ลทาวน์เป็นเหมือนดาวอังคาร และแล้วปัดป้องใจกับสี่สาวก็สามารถทำลายจุดกำเนิดพลังผลปีศาจได้สำเร็จ เมืองแองเจิ้ลทาวน์จึงกลับมาอยู่ในสถานการณ์ปกติและสงบสุขอีกครั้ง

แก่นเรื่อง คือ ความสามัคคีคือบ่อเกิดพลังอันยิ่งใหญ่

ตอนที่ 9 “จอมโจรมีเสื้อแสนสวย”

ครูแจ้งสั่งการบ้านให้เด็กๆ ทำรายงานเกี่ยวกับการศึกษาชีวิตผีเสื้อ เด็กๆ จึงช่วยกันจับผีเสื้อใส่กล่อง เอาไปเก็บไว้ในห้องเรียน แต่ผีเสื้อที่จับตัวไว้ได้หายไปหมด เด็กๆ จึงสืบหาว่าใครเป็นคนเอาผีเสื้อไป แล้วเด็กๆ ก็ได้รู้ความจริงว่า คนที่ปล่อยผีเสื้อไปคือนิน่า เพราะนิน่าสงสารผีเสื้อ เห็นว่าผีเสื้อก็มีชีวิตไม่ควรถูกขังเอาไว้ ผีเสื้ออยู่ในธรรมชาติดีที่สุด

แก่นเรื่อง คือ การศึกษาสิ่งมีชีวิตที่ดีที่สุดคือการศึกษเวลาที่สิ่งมีชีวิตนั้นอยู่ในธรรมชาติ

ตอนที่ 10 “ตามหาหมาแพนดี้”

“เทาเทา” หมีแพนด้าหายตัวไป เจ้าของจึงตั้งรางวัลให้สำหรับคนที่หาเทาเทาเจอ สีสาวเจอเทาเทาอยู่ด้านหลังร้านขายยาทุกอย่าง แก๊งค์เอ็กซ์โฟร์มาเห็นเข้าพอดีจึงรีบไปตามเจ้าของมาจับตัวเทาเทาไป สีสาวจึงช่วยกันขัดขวางเพราะไม่อยากให้เทาเทาถูกกักขังอีก

แก่นเรื่อง คือ สัตว์ก็มีความรู้สึกเหมือนคน เด็กๆ ไม่ควรรังแกสัตว์

ตอนที่ 11 “ของขวัญสุดพิเศษ”

กอละแมร์เก็บเงินซื้อของขวัญให้คุณแม่ แต่เก็บเท่าไรก็ยังไม่ครบค่าของสักที เพื่อนๆ เลยแนะนำให้กอละแมร์ไปหางานพิเศษทำ สีสาวจึงช่วยกันทำงานพิเศษที่ร้านหนังสือของคุณแม่ ช่วยคุณแม่ทำแซนด์วิชไว้รับรองแขก แต่แล้วก็เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้น สุดท้ายกอละแมร์ก็รู้ว่าของขวัญพิเศษไม่ได้อยู่ที่ราคาของแพงๆ กอละแมร์จึงตั้งใจทำข้อสอบให้ได้คะแนนดีๆ เพื่อไปเป็นของขวัญให้คุณแม่ชื่นใจ

แก่นเรื่อง คือ ค่าของของขวัญไม่ได้อยู่ที่ราคา แต่อยู่ที่ความตั้งใจของผู้ให้

ตอนที่ 12 “ได้ออกทีวีเกมส์โชว์”

รายการเกมส์โชว์ชื่อดังมาถ่ายทำที่โรงเรียนประถมเองเจ็ด ทางรายการเลือกเด็กนักเรียน 3 กลุ่มมาเป็นผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาความรู้รอบตัว นั่นก็คือ ทีมโพร์แองจีส ทีมเอ็กซ์โฟร์ และทีมแพร์ริส ทั้งสามทีมต่างแย่งกันเพื่อให้ทีมของตัวเองเด่นกว่าทีมอื่น จนทำให้รายการเกมส์โชว์ชุลมุนวุ่นวายไปทั้งหมด

แก่นเรื่อง คือ การชิงดีชิงเด่นกันจะสร้างความวุ่นวายให้เกิดขึ้น

ตอนที่ 13 “4 Devies ปีศาจแสนกล”

ที่โรงเรียนเกิดเหตุการณ์วุ่นวาย เด็กนักเรียนโดนแกล้ง จนทุกคนคิดว่าเป็นฝีมือของสี่สาวโพร์แองจีส จึงตั้งชื่อกลุ่มให้ใหม่ว่าเป็นกลุ่ม 4 Devies ปีศาจแสนกล ด้วยความวุ่นวายที่เกิดขึ้นทำ

ให้ครูใหญ่โกรธถึงกับทำทัณฑ์บนไว้กับสี่สาวโพรงจี้ส์ แต่ผู้ที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ทั้งหมดคือ พ่อมดคูซุที่ส่งสี่สาวตัวปลอมมาสร้างความเข้าใจผิดให้ทุกคนในโรงเรียน

แก่นเรื่อง คือ ไม่ว่าใครจะมองเราอย่างไร จงยึดมั่นกับความดีงามของเราที่พอ

ตอนที่ 14 “4 Devies ปีศาจแสนกล” (ตอนจบ)

พ่อมดคูซุสร้างตัวปลอมของสี่สาวโพรงจี้ส์ แล้วส่งไปอาละวาดสร้างความวุ่นวายให้กับทุกคน เพราะมีแผนการให้โพรงจี้ส์ถูกไล่ออก พ่อมดคูซุจะได้เข้าครอบครองโรงเรียนได้โดยไม่มีใครคอยขัดขวาง เพื่อจะได้ขูดเอาอาวุธมหาประลัยขึ้นมาจากใต้โรงเรียน สี่สาวที่ถูกใส่ร้ายจึงต้องพิสูจน์ตัวเองว่าไม่ได้ทำอะไรผิด ด้วยความช่วยเหลือของกัปตันเจทำให้ความจริงทุกอย่างปรากฏ และสามารถหยุดยั้งแผนการร้ายของพ่อมดคูซุจนได้

แก่นเรื่อง คือ การแอบอ้างชื่อคนอื่นเพื่อใส่ร้ายเป็นสิ่งไม่ดี

ตอนที่ 15 “คุณครูของหนูเก่งที่สุด”

ข่าวคราวที่ “ครูแจ๋ว” ครูสาวใจดีแห่งเมืองบิวตี้ทาวน์สามารถปราบ “โจรแมวเหมียว” โจรเรียกค่าไถ่เด็กนักเรียนได้ ร่ำลือกันมาถึงเมืองแองเจิลทาวน์ แพรี่สบอกว่าอยากมีคุณครูเก่งๆ แบบนี้บ้าง แล้วยังบอกอีกว่า “ครูดีมี” ไม่เห็นเก่งและยังดีมีชื่อ สี่สาวจึงช่วยกันวางแผนเพื่อพิสูจน์ว่าครูดีมีไม่ได้ดีมีชื่อ โดยให้ครูแจ๋ปลอมตัวเป็นโจรแมวเหมียว แต่เด็กๆ กลับเจอโจรแมวเหมียวตัวจริง แล้วแพรี่สก็รู้ว่า ด้วยความรักของครู ทำให้ครูดีมีสู้กับโจรแมวเหมียวจนสามารถปกป้องลูกศิษย์ให้พ้นจากอันตรายได้

แก่นเรื่อง คือ ผู้เป็นครูย่อมรักและห่วงใยลูกศิษย์

ตอนที่ 16 “ไขปริศนาของโดนขโมย”

แพรี่สเอาการ์ดลายเซ็นที่ได้จากเจ้าหญิงโซอินตัวจริงมาอวดเพื่อนๆ ไก่จ้งบอกว่าอยากได้บ้าง จนป้าบู้ไปหามาให้ไก่จ้งได้ แต่วาการ์ดลายเซ็นของแพรี่สหายไป ป้าบู้จึงถูกกล่าวหาว่าเป็นขโมย เพื่อนๆ อีกสามคนจึงต้องหาทางสืบหาการ์ดที่หายไปให้เจอ เพื่อลบล้างความผิดของป้าบู้

แก่นเรื่อง คือ เพื่อนกันต้องมั่นใจในมิตรภาพและจริงใจต่อกัน

ตอนที่ 17 “อะไรเอ่ย...น่ากลัวที่สุดในโลก”

พ่อมดคูซุพยายามหาสิ่งที่คนในโรงเรียนประหมองแองเจิ้ลกลัว จะได้เอามาใช้ไล่ทุกคนให้ออกไปจากโรงเรียน พ่อมดคูซุเลยลองไปสำรวจดูว่าใครกลัวอะไรบ้าง แล้วพ่อมดคูซุก็ได้เจอกับแก๊งค์เอ็กซ์โพร์ พ่อมดคูซุหลอกให้เอ็กซ์โพร์ไปเอาของที่ทุกคนในโรงเรียนกลัวมาให้ ของสิ่งนั้นคือ

“ไม่เรียวกฎใหญ่” แล้วพอมดดูฐเอาไม่เรียวกมาเสกให้ใหญ่ๆ แล้วเอาไปตั้งไว้เฉยๆ เลยไม่มีใครกลัว  
แผนการร้ายจึงไม่สำเร็จในที่สุด

แก่นเรื่อง คือ การคิดร้ายกับคนอื่นทำให้ตัวเองเป็นทุกข์

ตอนที่ 18 “ขบวนการล่องหน”

เอ็กซ์ไฟร์เก็บ “บิวล่องหน” ของพอมดดูฐได้ จึงเอามาใช้แก๊งไฟร์เองจัสส์และคนอื่นๆ ใน  
โรงเรียน ครูแจ้สงสัยว่าเป็นฝีมือของพอมดดูฐจึงตามสืบความจริง ขณะที่เอ็กซ์ไฟร์ทำประลอง  
กับไฟร์เองจัสส์โดยใช้พลังล่องหน แต่ความจริงบิวล่องหนเป็นยาละลายของพอมดดูฐ มีสรรพคุณ  
ทำให้หายตัวได้ก่อนตายท้องเพื่อไม่ต้องอายใคร เอ็กซ์ไฟร์เลยถ่ายท้องกันยกใหญ่

แก่นเรื่อง คือ การคิดร้ายกับผู้อื่นจะทำให้เราได้รับผลร้าย

ตอนที่ 19 “ซูเปอร์ฮีโร่สอบตก”

ในช่วงโมงเรียน ครูตี๋มีให้ทุกคนออกมาพูดเรียงความที่เขียนมาเรื่อง “โตขึ้นหนูอยากเป็น  
อะไร” กาละแมร์บอกว่าอยากเป็นซูเปอร์ฮีโร่คอยพิทักษ์โลกเพราะไม่ต้องใช้ความรู้อะไร ใช้เพียงแต่  
พลังกำลัง แล้วกาละแมร์ก็หลับฝันไปเจอเหตุการณ์ต่างๆ ที่ต้องใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ และ  
ภาษาอังกฤษ ซึ่งกาละแมร์ไม่ตั้งใจเรียนทำให้เรียนไม่เก่งทั้งสองวิชาจึงไม่สามารถช่วยใครได้ เมื่อ  
กาละแมร์ตื่นขึ้นมาจึงรู้ว่า ควรตั้งใจเรียน โตขึ้นจะได้ไม่ลำบาก

แก่นเรื่อง คือ เด็กๆ ควรตั้งใจเรียนเพื่ออนาคตที่ดี

ตอนที่ 20 “ฝันๆ ในวันสดใส”

ระหว่างที่ไก่อ๊ง นิน่า และกาละแมร์ กำลังนั่งคุยกันเรื่องฝันร้ายของกาละแมร์ ป้าป๋วยก็  
เข้ามาร่วมวงฟังไปด้วยและกินขนมไปด้วย ป้าป๋วยบอกวิธีแก้ฝันร้ายให้เพื่อนๆ ฟัง ในช่วงโมงพลัง  
ป้าป๋วยผลอหลับไปด้วยความเหนื่อยอ่อน แล้วก็ต้องฝันร้ายเพราะกินขนมหมดอายุเข้าไปท้องได้  
ปั่นป่วน แม้ป้าป๋วยจะทำตามวิธีแก้ฝันร้ายอย่างไรก็ยังไม่ตื่นจากฝัน

แก่นเรื่อง คือ เวลาจะรับประทานอะไรต้องเลือกให้ดี เพราะสุขภาพเป็นสิ่งสำคัญ

ตอนที่ 21 “ครูใหญ่อยู่ไหน?”

ครูใหญ่หายไป ทำให้ทั้งโรงเรียนุ่นวายไร้ระเบียบ เด็กๆ เถียงกันเรื่องลำโพงยักษ์ที่ตั้งอยู่  
หน้าเสาธง บ้างก็ว่ามีคอนเสิร์ตของวงดนตรีชื่อดังจะมาแสดง เถียงกันไปเถียงกันมาจนเกิดความ  
ุ่นวายซุลมุน สุดท้ายเมื่อครูใหญ่กลับมาจึงลงโทษทุกคนที่ฝ่าฝืนกฎโรงเรียนและทำตัวไร้ระเบียบ

แก่นเรื่อง คือ กฎระเบียบสำคัญกับคนหมู่มาก เราต้องช่วยกันปฏิบัติตามกฎ

ตอนที่ 22 “เข้าค่าย โหด มั่น ฮา”

สี่สาวไฟร์แองเจิ้ลส์ไปเข้าค่ายทำกิจกรรมนอกสถานที่กับทางโรงเรียน นักเรียนทุกคนต้องเข้าฐานผจญภัยตามด่านต่างๆ กาลละแมร์ต้องตั้งใจทำคะแนนในกิจกรรมนี้ให้ดี มิฉะนั้นจะต้องเรียนซ้ำชั้น แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์อยากเป็นทีหนึ่งจึงใช้กลโกง ครูใหญ่รู้ความจริงที่เอ็กซ์ไฟร์โกง ในขณะที่เห็นว่ากาลละแมร์ยอมเสียสละ เดินย้อนกลับไปช่วยเหลือเพื่อน และสมาชิกในกลุ่มก็ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ครูใหญ่จึงให้คะแนนพิเศษเพิ่มอีก 5 คะแนน กาลละแมร์จึงไม่ต้องเรียนซ้ำชั้น

แก่นเรื่อง คือ เพื่อนแท้ต้องมีน้ำใจไม่ทิ้งกัน

ตอนที่ 23 “เจ้าหญิงแห่งดาวศุกร์”

ครูแจ้แอบหลงรักครูตี๋แต่ไม่กล้าแสดงออก เพราะครูแจ้มาจากดาวอังคาร และพ่อของครูแจ้สั่งไว้ว่าห้ามรักกับหญิงชาวโลก สี่สาวไฟร์แองเจิ้ลส์รู้เรื่องเข้าจึงวางแผนให้ครูทั้ง 2 คนได้รักกัน โดยสี่สาวบอกกับครูแจ้ว่าความจริงแล้วครูตี๋เป็นเป็นเจ้าหญิงที่มาจากดาวศุกร์ ทำให้ครูแจ้ดีใจและมีความสุขมากที่จะได้หาของขวัญไปสรรภาพรักครูตี๋

แก่นเรื่อง คือ ความรักทำให้เราอยากทำอะไรดี ๆ เพื่อคนอื่น

ตอนที่ 24 “ครูแจ้อกหัก”

พอมดดูฐคิดว่าครูตี๋เป็นเจ้าหญิงมาจากดาวศุกร์จริงๆ เลยวางแผนสะกดวิญญานครูตี๋เพื่อให้มาเล่นงานสี่สาวไฟร์แองเจิ้ลส์กับครูแจ้ พอมดดูฐใช้พลังสะกดวิญญานให้ครูตี๋มาเป็นพวกท่าทีของครูตี๋ที่มีต่อครูแจ้เปลี่ยนไป ทำให้ครูแจ้ผิดหวังมาก ครูตี๋ไปขโมยไม้เท้าวิเศษของพอมดดูฐมาจากหอคอยครูใหญ่ จึงเกิดการต่อสู้กันจนกับตันเจถูกแช่แข็งด้วยเวทมนตร์ของไม้เท้า

แก่นเรื่อง คือ การให้ความสำคัญกับความรักมากเกินไปอาจเกิดผลเสียต่อตัวเอง

ตอนที่ 25 “ปฏิบัติการร้ายครั้งสุดท้าย”

ครูแจ้โดนแช่แข็งด้วยพลังของครูตี๋ สี่สาวไฟร์แองเจิ้ลส์จึงต้องพยายามหาทางช่วยเหลือให้ครูแจ้กลับมาเป็นเหมือนเดิม โดยต้องหาผลึกอัญคาไรท์ที่มาจากดาวอังคารมาให้ได้ ฝ่ายพอมดดูฐได้เตรียมบุกยึดโรงเรียนประถมแองเจิ้ลส์เพื่อขุดเอาอาวุธมหาประลัย พอมดดูฐเริ่มแผนการร้ายโดยมีครูตี๋ที่ถูกสะกดวิญญานเป็นผู้ช่วย เด็กๆ ช่วยกันฟื้นความทรงจำของครูตี๋ด้วยการพูดถึงความผูกพันที่มีให้กันตลอดมา ขณะเดียวกันพอมดดูฐใช้เวทมนตร์ยกโรงเรียนขึ้น เด็กๆ เห็นว่าโรงเรียนกำลังจะถูกทำลายต่างพากันเศร้าและร้องไห้ เมื่อครูตี๋เห็นภาพเช่นนี้จึงรู้สึกได้ถึงความรักความผูกพันอันแสนอบอุ่น ทำให้เวทมนตร์ที่สะกดวิญญานครูตี๋ไว้สลายไป

แก่นเรื่อง คือ ความรักความผูกพันที่ครูและศิษย์มีให้ต่อกันเป็นพลังอันยิ่งใหญ่

ตอนที่ 26 “ปฏิบัติการร้ายครั้งสุดท้าย” (ตอนอวสาน)

คุณยายชายทุกอย่างหาผลึกอังกาไรท์มาได้ด้วยความช่วยเหลือของครูใหญ่ จึงสามารถช่วยเหลือกัปตันเจ้ได้ กัปตันเจ้ต่อสู้กับพอมมดดูฮู พอมมดดูฮูเสกไฟร์แองจี้ตัวปลอมมาสู้กับสี่สาว แล้วตัวปลอมก็พ่ายแพ้ไปในที่สุด กัปตันเจ้ชนะพอมมดดูฮูด้วยแท่งผลึกอังกาไรท์ที่มาช่วยเพิ่มพลังให้มากกว่าเดิม กัปตันเจ้กับสี่สาวไฟร์แองจี้สามารถรักษาโรงเรียนประถมแองเจิ้ล และคุ้มครองโลกให้ปลอดภัยได้ในที่สุด ทุกคนดีใจที่โรงเรียนอันเป็นที่รักปลอดภัย และจากเหตุการณ์ที่ผ่านมา เด็กๆ ทุกคนรักกันมากขึ้น แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เลิกรังแกและเป็นเพื่อนกับน้องไอติม แพรี่สก็ก็เป็นเพื่อนที่ดีของไฟร์แองจี้ มีตราบาปของสี่สาวก็แนบแน่นขึ้น

แก่นเรื่อง คือ ความรักความสามัคคีจะช่วยให้ผ่านพ้นวิกฤตการณ์ไปได้

## 2. แนวคิดหรือแก่นเรื่อง (Theme)

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angels สี่สาวแสนซน พบว่ามีการนำเสนอแนวคิดหรือแก่นเรื่องเกี่ยวกับพื้นฐานการใช้ชีวิตในวัยเด็กเป็นหลัก ประกอบกับการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้ชม ซึ่งสามารถสรุปแก่นเรื่องที่น่าสนใจได้ดังนี้

### แก่นเรื่องที่น่าสนใจในการ์ตูน 4 Angels สี่สาวแสนซน

1. ความรับผิดชอบต่อหน้าที่
2. ความเป็นผู้เสียสละ
3. การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
4. ความมีน้ำใจ
5. ความมีเหตุผล
6. ความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่
7. ความมีเมตตาต่อสัตว์
8. ความสามัคคี
9. ความมั่นใจในตนเอง
10. ความพยายาม
11. การรู้จักสำรวจและแก้ไขข้อบกพร่องของตนเอง
12. การปฏิบัติตามกฎระเบียบสังคม
13. การรู้จักให้อภัย
14. ความรักในวัยเรียน
15. ความรักมีค่ากว่าสิ่งอื่นใด



16. การมีน้ำใจนักกีฬา
17. การชวนชวนหาความรู้
18. การรักษาสุขภาพ
19. การเชื่อฟังผู้ใหญ่
20. การอนุรักษ์ธรรมชาติ
21. ความยึดมั่นทำแต่สิ่งดีงาม
22. การไม่คิดร้ายกับผู้อื่น
23. ความสำคัญของการศึกษา

เนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สี่สาวแสนซนมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เนื่องจากเป็นเรื่องราวใกล้ตัวเด็ก ได้แก่ การใช้ชีวิตประจำวัน การใช้ชีวิตในโรงเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงกับประสบการณ์ของเด็ก และสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ความสนุกสนาน สอดแทรกมุกตลกซึ่งปรากฏอยู่หลายฉาก มีฉากตื่นเต้นผจญภัยทำให้น่าติดตาม มีการสร้างเสริมจินตนาการในฉากที่เกินความเป็นจริง มีการสอดแทรกจริยธรรม มีการกล่าวถึงสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ผู้รับสารได้พบอยู่ในความเป็นจริงและสามารถนำมาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในเรื่องได้ ถึงแม้จะมีฉากของความรุนแรงและการต่อสู้กันของตัวละครอยู่บ้าง แต่ก็เป็น การต่อสู้กันของฝ่ายดีและฝ่ายร้ายเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องราว ซึ่งมีบทสรุปในแต่ละตอนที่ชัดเจนว่าคนที่ทำดีย่อมได้รับผลดี

### 3. ตัวละคร (Characters)

การ์ตูน 4 Angies สี่สาวแสนซนมีตัวละครสำคัญที่เป็นตัวดำเนินเรื่องทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีสีสัน ตัวละครแต่ละตัวมีนิสัยที่แตกต่างกันตามคาแรกเตอร์ ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่ผู้รับสารสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายหรือที่เรียกว่าเป็น ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) ลักษณะนิสัยและการแสดงออกของตัวละครในเรื่องถือเป็นการสร้างความหลากหลายให้แก่ผู้ชม โดยสามารถจำแนกตัวละครได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครหลัก และ ตัวละครรอง

- ตัวละครหลัก คือตัวละครที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง เรียกได้ว่าถ้าไม่มีตัวละครหลักก็จะมีเรื่องราวเกิดขึ้น ตัวละครหลักของการ์ตูน 4 Angies สี่สาวแสนซน ได้แก่ ป้าปุย ไก่จิ้งนิ่น่า และกาละแมร์ เป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กันตลอดเรื่อง กล่าวคือเป็นตัวละครที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน เผชิญปัญหาและช่วยกันแก้ปัญหาด้วยกัน เรียกได้ว่าเป็น “วีรสตรี”

ของเรื่อง ตัวละครเอกแต่ละตัวมีนิสัยที่แตกต่างกันแต่ก็อยู่ในกลุ่มเดียวกันได้อย่างกลมกลืน  
ตัวละครเอกแต่ละตัวมีนิสัย ดังนี้

- *ป้าบู๊* มีนิสัยขี้กลัว เศษ เป็นคนมัธยัสถ์ ชอบเก็บสิ่งของเหลือใช้ไว้ในกระเป่า
- *ไก่อั้ง* เป็นเด็กน่ารัก เรียนเก่ง นิสัยดี เป็นคนอ่อนหวานมากที่สุดในกลุ่ม
- *นิ่น่า* เป็นคนเรียบร้อย ขี้เกรงใจ ซื่อสัตย์ เสียสละ รักเพื่อน รับผิดชอบต่อหน้าที่
- *กาดะแมร์* มีความมั่นใจในตนเอง พุดเก่ง โผงผาง กล่าวหาเหมือนเด็กผู้ชาย

- ตัวละครรอง เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องรองลงมาจากตัวละครหลัก ได้แก่ *ครูใหญ่* *แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์* *กัปตันแจหรือครูแจ้* *พอมดดูยู* *คุณยายชายทุกอย่าง* *แพร์ริส* และ *ครูตี๋* ตัวละครรองแต่ละตัวมีนิสัย ดังนี้

- *ครูใหญ่* เป็นผู้รักษากฎระเบียบของโรงเรียนอย่างเคร่งครัด รักความถูกต้อง รักและปรารถนาดีต่อเด็กนักเรียนทุกคน
- *แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์* เป็นกลุ่มเด็กผู้ชายสี่คนที่เป็นคู่ปรับกับสี่สาวไฟร์แองเจิ้ล มีความมั่นใจในตัวเอง นิสัยเกเร ชอบแกล้งคนที่อ่อนแกว่าเสมอ
- *กัปตันแจหรือครูแจ้* มีนิสัยรักความยุติธรรม รักความถูกต้อง คอยปกป้องเมืองให้พ้นจากการทำลายของพอมดดูยู
- *พอมดดูยู* เป็นตัวประหลาดจากต่างดาวที่มีนิสัยชั่วร้าย มีเวทย์มนต์ ชอบทำให้นักเรียนเดือดร้อน อยากยึดครองโลกและทำลายล้างโลก
- *คุณยายชายทุกอย่าง* เป็นคนแก่ที่ร่างกายแข็งแรง คล่องแคล่ว จิตใจ เป็นเจ้าของร้านขายของที่มีทุกอย่างที่ลูกค้าต้องการ
- *แพร์ริส* เป็นคนรักสวยรักงาม ฐานะที่บ้านร่ำรวย เป็นคุณหนู มีนิสัยชอบอวดว่าตนมีฐานะมากกว่าคนอื่น ไม่ชอบเห็นใครได้ดีกว่าตัวเอง
- *ครูตี๋* เป็นคนใจดี รักลูกศิษย์ มีนิสัยเรียบร้อย ขี้อาย ถึงแม้จะตี๋มสมชื่อ แต่เมื่อลูกศิษย์เดือดร้อนจะกล่าวหาและยอมทำทุกอย่างเพื่อช่วยเหลือลูกศิษย์

#### 4. ฉาก (Setting)

เนื่องจากการ์ตูน 4 Angels สี่สาวแสนซนเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ดังนั้นฉากที่ปรากฏในเรื่องจะมีฉากหลัก คือ ฉากโรงเรียน ซึ่งเรื่องราวส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นในโรงเรียน



ภาพ 5.3 ฉากโรงเรียน

นอกจากฉากหลักที่เป็นฉากโรงเรียนแล้ว ยังมีฉากที่อยู่นอกโรงเรียน ได้แก่ ฉากบริเวณ  
ร้านคุณยายขายทุกอย่าง ฉากบริเวณในเมืองแองเจิลทาวน์ เป็นต้น



ภาพ 5.4 ฉากนอกโรงเรียน

จากภาพ 5.3 และ 5.4 จะเห็นได้ว่า การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีภาพฉากที่สีสัน  
สดใสสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม รูปทรงที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นรูปทรงโค้งดูแล้วสบายตา  
อ่อนโยนซึ่งเหมาะกับสื่อการ์ตูนสำหรับเด็ก

## 5. บทสนทนา (Dialogues)

คำพูดของตัวละครมีความสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร สามารถบ่งบอกถึงนิสัยและความเป็นตัวตนของตัวละครได้

### ยกตัวอย่างเช่น

ป้าบุญ ที่มีนิสัยเซยจึงชอบพูดภาษาผู้ใหญ่ที่เด็กไม่พูดกัน เช่น ป้าบุญพูดแนะนำตัวเองว่า “สวัสดิ์คะท่านผู้มีเกียรติทุกท่าน เนื่องในโอกาสที่เราได้พบกันครั้งแรก หนูขอแนะนำตัวอย่างเป็นทางการนะคะ อันตัวข้าพเจ้ามีนามกรว่า...”

ไก่อ้ง เป็นคนอ่อนหวานจึงพูดจาอดอ่อนคะขา เช่น ไก่อ้งกำลังจะโดนครูใหญ่ทำโทษที่มาโรงเรียนสาย ไก่อ้งพูดว่า “คุณครูขา ไก่อ้งสำนึกผิดแล้วค่ะ ได้โปรดอย่าลงโทษไก่อ้งหนักมากนะคะ ไก่อ้งเป็นแค่เด็กน้อยตาดำๆ ตัวเล็กๆ ไม่รู้จะทนได้สักแค่ไหน”

นิน่า เป็นคนรักเพื่อนจึงพูดจาให้กำลังใจเพื่อน เช่น ป้าบุญว่ากาละแมร์ว่าชอบหลับในห้องเรียนถึงทำการบ้านไม่ได้ นิน่าจึงพูดให้กำลังใจกาละแมร์ว่า “ไม่หอรอก เภาว่าเธอทำได้ อยู่แล้วกาละแมร์ เนอะไก่อ้งเนอะ”

กาละแมร์ มีนิสัยโผงผางจึงพูดจาตรงไปตรงมาตามความรู้สึก เช่น นิน่าเดินมาชนกาละแมร์ตอนพบกันครั้งแรก กาละแมร์โกรธที่นิน่าชนตัวเองจนหกล้มจึงพูดว่า “ยัยบ๊องส์ หัดเดินดูตาม้าตาเรือชะบ้างสิ”

## 6. ทรรศนะหรือมุมมอง (Point of View)

มุมมองในการเล่าเรื่องของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นมุมมองที่ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) กล่าวคือ การที่ตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง โดยการตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ของตัวละครเอกทั้งสี่ตัว ดังนั้นจึงทำให้ผู้ชมมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์

## 7. การเปิดเรื่อง (Opening)

การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีวิธีการเปิดเรื่องจากการสร้างปมปัญหาให้แก่ตัวละครในจุดเริ่มต้นของเรื่อง เพื่อที่ตัวละครจะได้คลี่คลายปัญหาต่อไปในขั้นการดำเนินเรื่อง

### 8. การดำเนินเรื่อง (Action)

ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนจะดำเนินเรื่องไปตามคาแรกเตอร์และเหตุการณ์ที่ผู้เขียนวางโครงเรื่องไว้ โดยเรื่องราวจะเข้มข้นขึ้นตามลำดับจนเข้าขั้นภาวะวิกฤต (Climax) และขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) จนไปถึงขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

### 9. การปิดเรื่อง (Ending)

การปิดเรื่องของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนจะจบลงด้วยการที่ปมปัญหาทั้งหมดจะคลี่คลายลง และมีการให้ข้อคิดแก่ผู้ชมที่เป็นเด็กเป็นคติสอนใจท้ายเรื่อง

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการเปิดเรื่อง(Opening) การดำเนินเรื่อง (Action) และการปิดเรื่อง (Ending) ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน กล่าวคือ ขั้นตอนของการเล่าเรื่องในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนจะเป็นไปตามลำดับของการพัฒนาเรื่อง (Story Development) ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) โดยขอยกตัวอย่างขั้นตอนการเล่าเรื่องของ 4 Angies สีสาวแสนชนจากตัวอย่างในตอนต่อไป

ตอน “4 Devies ปีสาวแสนกล” เริ่มเรื่องด้วยการสร้างปมปัญหาให้แก่ตัวละครเอกของเรื่อง โดยการกระทำของไฟร์แองจี้ส์ตัวปลอม เหตุการณ์ได้พัฒนาขึ้นด้วยการให้ไฟร์แองจี้ส์ตัวปลอมกลั่นแกล้งครูและนักเรียนในโรงเรียนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนทุกคนเข้าใจว่าเป็นฝีมือของสีสาวไฟร์แองจี้ส์ จนทำให้เข้าสู่ขั้นภาวะวิกฤตด้วยการที่ครูใหญ่ทำทัณฑ์บนสีสาวไฟร์แองจี้ส์ ถ้าหากไฟร์แองจี้ส์ทำผิดอีกครั้งจะต้องถูกไล่ออก แต่เหตุการณ์ต่างๆ ก็คลี่คลายลงเพราะความจริงเปิดเผยให้ทุกคนรู้ว่าสีสาวไฟร์แองจี้ส์ไม่ได้กลั่นแกล้งใคร เรื่องราวจบลงด้วยการที่สีสาวไฟร์แองจี้ส์สามารถปราบตัวปลอมลงได้ และโรงเรียนก็กลับมาสงบสุขดังเดิม

### 10. ท่วงทำนองการเขียน (Style)

พบว่าลีลาการใช้ถ้อยคำและสำนวนในการดำเนินเรื่องการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการดำเนินเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน มีมุขตลก ใช้ภาษาที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจของเด็ก เป็นการนำเสนอเรื่องราวด้วยความสนุกสนานซึ่งสามารถสื่อถึงเจตคติของผู้เขียนผ่านทางแก่นเรื่องที่สรุปไว้ท้ายเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจตรงตามที่ต้องการสื่อและเป็นการสอนผู้ชมที่เป็นเด็กไปในตัว



จากการศึกษาพบว่า ลักษณะพื้นฐานของการ์ตูน 4 Angies ที่สาวแสนชนมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านตัวละครหลักในเรื่องทั้งสี่ตัว ได้แก่ ป้าปุย ไก่จิ้ง นิน่า และกาละแมร์ ตามที่ได้กล่าวถึงตัวละครไปแล้วในองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง พบว่าตัวละครหลักทั้งสี่เป็นตัวละครมิติเดียว (Flat Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่ผู้รับสารสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย ผู้รับสารสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไป ทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย เพราะนอกจากโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อนแล้ว ตัวละครยังสามารถเข้าใจง่ายด้วย ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ จุฑามาส ศรีโมรา (2545) ที่พบว่าลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์มีเนื้อหาและโครงเรื่องที่นำเสนอเป็นโครงเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน เหตุการณ์เกิดขึ้นเรียงตามลำดับเวลา แก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม ซึ่งตัวละครส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยประกอบกับงานวิจัยของภุริ ธีรบุญฤกษ์ (2548) ที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ พบว่าลักษณะรูปแบบการนำเสนอการ์ตูน 4 Angies ที่สาวแสนชนเป็นรูปแบบการนำเสนอที่มีส่วนช่วยให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างสนุกสนาน ชวนติดตาม รูปแบบการนำเสนอของการ์ตูนทำให้การ์ตูน 4 Angies ที่สาวแสนชนเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมที่เป็นเด็ก เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กและสร้างความสนุกสนาน ตลกขบขันแก่เด็กได้

จากการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอของการ์ตูน 4 Angies ที่สาวแสนชน สามารถสรุปเป็นข้อๆ ได้ดังนี้

### ลักษณะรูปแบบการนำเสนอการ์ตูน 4 Angies ที่สาวแสนชน

#### 1. ตัวการ์ตูนมีความน่ารัก

ตัวการ์ตูนมีรูปร่างหน้าตาและท่าทางการเคลื่อนไหวที่น่ารัก และเป็นตัวการ์ตูนที่ออกแบบด้วยรูปทรงที่ง่ายต่อการจดจำของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.5 ความน่ารักของการ์ตูน



ตรงกับคุณลักษณะของการการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ ตัวการ์ตูนมีรูปร่าง หน้าตา ท่าทาง น่ารัก (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 65)

## 2. การ์ตูนมีสีสันสดใส

รูปแบบการนำเสนอของการการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีการใช้สีที่สดใสในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็ก โดยผู้ชมจะเห็นภาพที่มีสีสันสดใสได้ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ละคร ฉาก สถานที่หรือสิ่งของต่างๆ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.6 สีสันสดใสของการการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ สีสันของภาพ ฉาก และตัวการ์ตูนมีความสดใสจัดจ้าน (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 66)

## 3. นำเสนอด้วยความสนุกสนานสอดแทรกสาระ

เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่ผู้ผลิตให้ความสำคัญไปที่ความสนุกของผู้ชม โดยผู้ผลิตต้องการให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการ์ตูนที่ดูสนุกและแฝงคติสอนใจที่ใช้การกระทำของตัวการ์ตูนเป็นตัวช่วยให้ผู้ชมเห็นถึงผลที่จะได้รับจากการทำดีและทำไม่ดี เช่น ตอน “ที่ปรึกษาข้างหู” กาละแมร์ตัดสินใจลอกการบ้านนิน่า ซึ่งเป็นความผิดและการกระทำที่ไม่ดี สุดท้ายกาละแมร์จึงถูกครูใหญ่ทำโทษให้วิ่งรอบสนาม ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.7 การ์ตูนมีคติสอนใจ

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เนื้อเรื่องแฝงไว้ด้วยคุณธรรม (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 61)

#### 4. การ์ตูนมีความตลก

เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้การ์ตูนมีความสนุกสนาน จึงสร้างความตลกให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนจากท่าทางการแสดงออกที่ตลก ภาพที่ดูแล้วขบขัน เช่น การวิ่งมาชนกันของตัวละคร และภาพที่ตัวละครแก้มักกัน เป็นต้น ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.8 ความตลกของการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เนื้อเรื่องเน้นความตลก (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 60)

#### 5. การ์ตูนมีการต่อสู้ระหว่างฝ่ายดีและฝ่ายร้าย

ตัวละครเอกของเรื่องถือเป็นฝ่ายดีจะต่อสู้กับตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง โดยตัวละครเอกจะมีความเก่งกาจและต่อสู้กับตัวร้ายของเรื่องเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น เช่น ตอน “4 Devies ปีสัจแสงกล” ตัวละครสีสาว “4 Angies” ต่อสู้กับสีสาวตัวปลอม “4 Devies” เพื่อให้โรงเรียนกลับมาสู่ภาวะปกติ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.9 ฝ่ายดีปะทะฝ่ายร้าย

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับพระเอกที่เป็นคนเก่งมีความสามารถและเป็นคนดี (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 60)

#### 6. เพลงประกอบสแนกสแนน

การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีการใช้เพลงประกอบที่สแนกสแนน เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ช่วยสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชมขณะที่กำลังชมอยู่ได้ เช่น เพลงประกอบที่ใช้สำหรับฉากที่ตัวละครนิน่าไม่สามารถควบคุมพลังต้นของตัวเองได้ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.10 นิน่าตื่น

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เพลงประกอบมีจังหวะที่สแนกสแนน (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 64)

ผู้วิจัยพบว่า ในส่วนของเพลงประกอบรายการถือเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความหมายให้ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ซึ่งในแต่ละเพลงสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของตัวละครได้ดี โดยการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีเพลงประจำรายการ และเพลงประกอบรายการ ดังนี้

#### ● เพลงประจำรายการ

เพลงประจำรายการเป็นเพลงที่เปิดตอนก่อนเริ่มเรื่องและหลังจากจบเรื่องในแต่ละตอน ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้กับการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นเพลงที่ผู้ชมที่เป็นเด็กคู้หนู สามารถจดจำและร้องตามได้ เพลงประจำรายการได้แก่เพลง “4 Angies”

#### เนื้อเพลง “4 Angies”

โพร์แองจี้ส์รวมพลังซุกซน บ๊วยก็เป็นคนประหยัด ดูแลน้องทุกๆ วัน  
ไก้จ้งดูดี กุลสตรีปานนั้น ไก้ะประจำ ผิดตรงไหน  
เจียมตัวใจดีนิน่านี้เอง อู๊ยเพลงอะไรมันส์จริงๆ ต้องแดนซีให้เป็นไฟ

กาละแมร์ดำ แต่จิตใจงามไซ้ใหม่ ไม่กลัวใคร ชัดใจเดียวโดน

\*\* โอ เบบี แองจี้ แองจี้ จั๊ด จา ดี ดา

แองจี้ แองจี้ สุดเหวี่ยงเกินใคร

แองจี้ แองจี้ มา มาเร็วไว

สาว กวนๆ แสนชน อารมณดี

สาว กวนๆ แสนชน อารมณดี

### ● เพลงประกอบรายการ

เพลงประกอบรายการ เป็นเพลงประจำตัวละครหลักทั้ง 4 ตัว ได้แก่

- เพลงของนิน่า คือ “พายุแดนซ์”
- เพลงของไก่อัจฉริยะ คือ “แค่สบตา”
- เพลงของบ๊ายบ๊าย คือ “ฉันไม่ใช่ป่า”
- เพลงของกาละแมร์ คือ “ตัวดำใจไม่ดำ”

#### เนื้อเพลง “พายุแดนซ์”

ออกกำลังกันให้คึกหน่อย ออกมาโชว์ฟอร์มให้เร้าใจ ปล่อยให้ตัวเรากล่องลอยไป  
เต็มพลังกันด้วยเสียงเพลง สายตัวกันไปให้พลัวเลย ออกมาโชว์ลีลาแดนซ์กัน ปล่อยอารมณ์ไปให้  
เมามัน เต็มให้เป็นพายุ Do u wanna dance? Do u wanna dance? Come and dance  
with me. กำมือขึ้นแล้วหมุนๆ ชูมือขึ้นโบกไปมา กำมือขึ้นแล้วหมุนๆ ชูมือขึ้นโบกไปมา กางแขนขึ้น  
และลง พับแขนมือตะไหง่ กางแขนขึ้นและลง ชูมือตรงหมุนไปรอบตัว

#### เนื้อเพลง “แค่สบตา”

เจอเธอครั้งใด ทำไม่หัวใจต้องหวั่นไหว ช่มใจเรื่อยไป แต่ว่าตัวฉันยังไม่กล้าพอ  
กลัวเธอรู้ว่าฉันคิดอะไร/อย่างไร กลัวเธอรู้ความจริงที่ซ่อนไว้ อยากเพียงได้ลองแค่สบตา แต่ไม่เคย  
กล้าสักที ต้องหลบตาเธออย่างนี้นานเท่าไร อยากมีเวทมนตร์สะกดใจ ทำให้ฉันกล้าหันไป  
ได้สบตาเธอตอนนั้นสักที แล้วแววตาคงช่วยทำให้ดวงใจเราทั้งสองคนมาพบกัน แค่ขอเพียงสัก  
ครั้งเดียว พอเธอหันมา ใจมันยิ่งเต้นแรงสั่นรัว สั่นไปทั้งตัว คงเป็นเพราะฉันยังไม่กล้าพอ สบตาแค่  
สักครั้งก็เพียงพอแล้วกับหัวใจ ก็คงไม่ขออะไรมากเกินไปกว่านี้

### เนื้อเพลง “ฉันไม่ใช่ป่า”

เพลงเก่าช่างเพราะพริ้ง ฟังแล้วมันอินมันคลาสสิก มันเซยตรงไหนเฮอะ  
สร้างสรรค้จรรโลงหัวใจ แต่งตัวอย่างฉันเนี่ยะ ไม่สวยมันดูไม่ดียังไง ก็ดูสดใส เดินไปใครๆ ก็มอง  
ประหยัดแบบฉันเนี่ยะ ไม่กไม่ใจคำซักหน่อย ก็คอยมาดูแล ช่วยเหลือทุกคนเรื่อยไป อบรม  
ตักเตือนเธอ ไม่ได้ขี้บ่น แค่เพียงห่วงใย จ้าจี้จ้ำไซ ที่ทำเพราะฉันรักเธอ ฉันไม่ใช่ป่า พอกันที  
เล็กกว่าเล็กแซวกันไปเลย ฉันไม่ได้เซย ยังอินเทรนด์เหมือนคนยุคใหม่ ฉันไม่ใช่ป่า พอกันที ฉันนั้น  
แค่เป็นไม่เหมือนใคร น่ารักน่าชังแบบนี้ไง เข้าใจไหมเธอ

### เนื้อเพลง “ตัวดำใจไม่ดำ”

มองๆ อะไร ช่วยบอกมา ฉันนั้นแปลกตาตรงไหนกัน มามอง มาเล็ง จ้องยังกับฉัน  
นั่นคือตัวประหลาด อะไรไม่ดี ไหนบอกที ผิดฉันอย่างเนี่ยะแปลกหรือไง มันทำอะไรให้ใคร  
เดือดร้อน ช่วยเคลียร์กันสักครั้ง มองๆ อะไรช่วยบอกที ชุบชิบอย่างเนี่ยะก็รู้ทัน ดำๆ ไม่ดีไม่งาม  
ตรงไหน เกรงใจกันสักหน่อย ไม่ขาว ไม่ใช่ว่าไม่สวย ไม่หมวยก็ดีได้เหมือนกัน ดำๆ เเด่นดี เข้มออก  
อย่างนั้น สะดุดตาใช่ไหม ดำๆ ผิดตรงไหนกัน ดำๆ ก็มีหัวใจ ดำๆ ยิ่งดูยิ่งน่ารัก ไม่ได้แพ้ใคร ดำๆ  
ออกจะสวยดี ดำๆ ใจดีเห็นใคร ดำๆ ก็ภายนอกเท่านั้น ใจไม่ได้ดำ อย่างมาตัดสินกันแค่ตรงนี้เลย  
ไม่ขาวไม่ใช่ว่าไม่สวย ไม่หมวยก็ดีได้เหมือนกัน ดำๆ เเด่นดี เข้มออกอย่างนั้น สะดุดตาใช่ไหม

จะเห็นได้ว่า เนื้อหาของเพลงประจำรายการและเพลงประกอบรายการเป็นเนื้อหาที่เขียน  
ขึ้นเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เนื้อหาในเพลงประจำ  
รายการเป็นเหมือนการแนะนำตัวให้ผู้ชมรู้จักตัวละครหลักของเรื่องว่าแต่ละตัวละครมีนิสัยและ  
จุดเด่นอย่างไรเป็นการควบคุมความหมายของตัวละครให้เด็กเข้าใจตรงกันกับที่ผู้ผลิตต้องการสื่อ  
ความหมาย สำหรับเนื้อหาของเพลงประกอบรายการเปรียบเหมือนการตอกย้ำผู้ชมให้มีความ  
ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากเนื้อหาของเพลงสะท้อนให้เห็นบุคลิกของตัวละคร

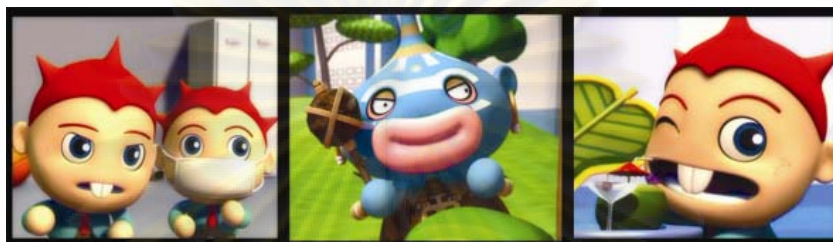
### ยกตัวอย่างเช่น

- เพลง “พายุแดนซ์” เป็นการตอกย้ำถึงความสามารถและจุดเด่นของนินาที่มี  
ความสามารถด้านารเต้นรำและภาษาอังกฤษ ซึ่งมีท่อนภาษาอังกฤษอยู่ในเพลงด้วย
- เพลง “แค่สบตา” แสดงถึงความซื่อของไก้จ้ง และตอกย้ำเรื่องแววตาของไก้จ้ง
- เพลง “ฉันไม่ใช่ป่า” บ่งบอกถึงนิสัยและคาแรกเตอร์ของตัวละครป่าปู้ย เช่น ความเซย  
ของป่าปู้ย ความประหยัดของป่าปู้ย
- เพลง “ตัวดำใจไม่ดำ” มีเนื้อหาตอกย้ำเรื่องความดำของตัวละครกาละแมร์



### 7. ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

การออกแบบตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน เช่น ตัวละครมีตาโต หัวโต รูปร่างหน้าตาแปลก มีลักษณะโดดเด่น ช่วยให้ผู้ชมที่เป็นเด็กเกิดความสนใจและสามารถจดจำตัวละครได้ เช่น แก๊งค์เอ็กซ์โพร์ที่มีทรงผมสีแดงลักษณะเหมือนเขา ฟ่อมดคูฐูที่หน้าตาแปลกประหลาดไม่เหมือนคน เป็นต้น ดังภาพต่อไปนี้

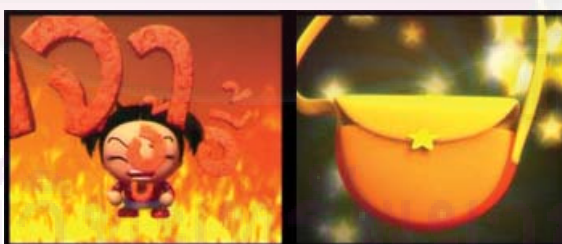


ภาพ 5.11 เอกลักษณ์ของการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 65)

### 8. ตัวการ์ตูนมีพลังวิเศษ

ในการดำเนินเรื่องมีการใช้ของวิเศษและพลังวิเศษซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครหลัก และถือเป็นความสามารถพิเศษของตัวละครที่เกินความเป็นจริง เช่น พลังเสียงแข็งของกาละแมร์ กระเป่าเก็บตกของป้าปุย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.12 พลังวิเศษของการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับของพิเศษ อาวุธพิเศษ (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 59)



### 9. ตัวการ์ตูนมีเวทมนต์

ในการดำเนินเรื่องตัวละครมีการใช้เวทมนต์คาถาในการต่อสู้ ซึ่งตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนที่มีเวทมนต์ได้แก่ พ่อมดดูฮู ดังภาพต่อไปนี้

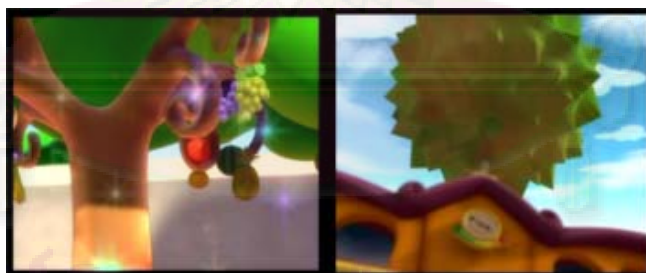


ภาพ 5.13 เวทมนต์ของการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์คาถาอาคม (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 59)

### 10. มีเรื่องราวเกินความเป็นจริง

พบว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีเรื่องราวที่เกินความเป็นจริง เรียกได้ว่ามีความแฟนตาซีอยู่หลายประการ ซึ่งช่วยส่งเสริมจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็ก เช่น ต้นไม้ที่ออกผลสารพัดอย่าง อาวุธทำลายล้างของพ่อมดดูฮูที่เป็นลูกทุเรียนลอยอยู่บนฟ้า ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 5.14 ความเกินจริงของการ์ตูน

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ เรื่องราวเกินความเป็นจริง สร้างจินตนาการ (ภุริ หิรัญพฤษ, 2548 : 58)

## 11. มีการพากย์ที่ตลก

การพากย์ที่มีความตลกทำให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนาน ซึ่งการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการใช้เสียงพากย์ที่ตลกกับตัวละครแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์และพ่อมดคูซุที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นการพากย์ที่มีการใช้สำเนียงตลกกับตัวละครดังกล่าว

ตรงกับคุณลักษณะของการ์ตูนที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชื่นชอบ ได้แก่ การพากย์ที่เน้นความตลก (ภุริ หิรัญพฤกษ์, 2548 : 63)

## 5.2 การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูน

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูนเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

### 5.2.1 การวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

#### 5.2.2 การวิเคราะห์ลักษณะของภาพ

### 5.2.1 การวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบตัวละครแอนิเมชันของผู้ผลิต โดยวิเคราะห์จากสีสันการออกแบบเสื้อผ้า ทรงผม รูปทรงของตัวละคร รวมไปถึงเสียงพากย์ของตัวละคร เนื่องจากปัจจัยเหล่านี้มีอิทธิพลต่อความชอบ ความสนใจ การรับรู้และจดจำได้ของเด็ก ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นตัวละครหลักและตัวละครรอง เพื่อวิเคราะห์การออกแบบที่สื่อถึงความหมายของตัวละครแต่ละตัวที่มีความสัมพันธ์กับบทบาทการแสดงออกในเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชน

#### 5.2.1.1 ตัวละครหลัก

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยกำหนดว่าตัวละครหลักของเรื่องได้แก่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เป็นตัวละครที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ได้แก่ “ป้าบู้ย” “ไก่จั้ง” “นิน่า” และ “กาละแมร์”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

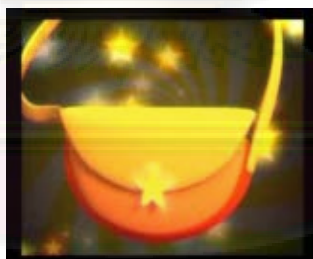


ภาพ 5.15 ตัวละคร “ป้าปุย”

### ● ป้าปุย

ผู้ออกแบบเลือกใช้สีเหลืองสำหรับเสื้อผ้าของป้าปุย สีเหลืองสื่อถึงความสดใส ความสดใส ให้ความรู้สึกที่แจ่มใส แคล้วคล่องซึ่งสื่อถึงความเป็นป้าปุยในแง่ของความเป็นเด็กที่แจ่มใส และสีเหลืองเป็นสีที่สื่อถึงของมีค่า เงินเหรียญ ทองคำ ซึ่งตรงกับลักษณะนิสัยของป้าปุยที่ชอบเก็บของต่างๆ ใส่กระเป๋า

ทรงผมของป้าปุย จะสังเกตได้ว่าเป็นผมทรงสวอน ซึ่งเป็นทรงผมที่เป็นที่นิยมในสมัยก่อน สื่อถึงนิสัยเซี่ยๆ ของป้าปุย และเหตุที่สีผมของป้าปุยเป็นสีน้ำตาลเนื่องจากต้นแบบที่เป็นผู้ดำเนินรายการคือ พิมลวรรณ หุ่นทองคำ มีสีผมสีน้ำตาลแตกต่างจากคนอื่น ผู้ออกแบบจึงออกแบบให้ป้าปุยมีผมสีน้ำตาลด้วยเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ต้นแบบ



ภาพ 5.16 กระเป๋าเก็บตก

จุดเด่นของป้าปุยที่ผู้ดำเนินรายการไม่มีเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (invention) คือ กระเป๋าเก็บตก ที่สามารถเก็บของได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะสิ่งของจะมีขนาดเล็กหรือใหญ่ ลักษณะกระเป๋าเป็นรูปครึ่งวงกลม มีกระดุมเป็นรูปดาวเพื่อเพิ่มความพิเศษให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นกระเป๋าไม่ธรรมดา หากพิจารณากระเป๋าเก็บตกจะเห็นว่า ไม่ว่าจะเป็กรูปทรง หรือคุณลักษณะของกระเป๋าที่สามารถหยิบของออกมาได้มากมายเช่นนี้ มีความคล้ายคลึงกับกระเป๋าหน้าท้องของโดราเอมอน ตัวละครญี่ปุ่นขวัญใจเด็กๆ การที่ป้าปุยมีกระเป๋าเก็บตกจึงทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กรู้สึกคุ้นเคยกับตัวละครได้เร็วขึ้น เนื่องจากการเชื่อมโยงกับการ์ตูนที่เด็กเคยดูมาก่อน



ภาพ 5.17 โดราเอมอน

เสียงพากย์ของตัวละครป้าป๋วยเป็นเสียงที่แสดงออกถึงความร่าเริงตรงตามนิสัยของตัวละครป้าป๋วย ผู้พากย์เสียงมีการใช้น้ำเสียงและจังหวะลีลาที่บ่งบอกถึงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นอย่างเหมาะสม เช่น ระยะเวลาที่ป้าป๋วยกับกาละแมร์เถียงกัน น้ำเสียงและลีลาของตัวละครป้าป๋วยจะพูดดังและเร็วกว่าปกติ เป็นต้น



ภาพ 5.18 ตัวละคร “ไก่อัจฉริยะ”

### ● ไก่อัจฉริยะ

ผู้ออกแบบเลือกใช้สีชมพูสำหรับเสื้อผ้าของไก่อัจฉริยะ สีชมพูสื่อถึงความเป็นผู้หญิง ความอ่อนโยน ไก่ลึซิดง่าย ให้ความรู้สึกนุ่มนวล ความอ่อนโยนน่ารัก ซึ่งตรงกับบุคลิกของตัวละครไก่อัจฉริยะที่เป็นผู้หญิงอ่อนหวาน ใจดี น่าเข้าใกล้และไม่เป็นพิษเป็นภัยกับใคร

ทรงผมของไก่อัจฉริยะเป็นทรงผมบ๊อบแบบเด็กนักเรียนเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (invention) สำหรับตัวละครไก่อัจฉริยะ เป็นทรงผมที่เข้ากับวัยประถมศึกษา ไกอัจฉริยะที่คาถาผมเพื่อให้ดูมีความเรียบร้อยอ่อนหวานมากขึ้น ทั้งนี้ทรงผมที่สั้นจะง่ายต่อการผลิตงานแอนิเมชัน เนื่องจากส่วนของทรงผมจะไม่ไปบังส่วนอื่นเพราะมีความเคลื่อนไหวน้อยกว่าผมยาว หากเป็นผมยาวผู้ผลิตจะต้องเพิ่มรายละเอียดของทรงผม เช่น ลักษณะการพริ้วไหว ดังนั้นจึงเป็นการเพิ่มความยุ่งยากในการผลิตขึ้นด้วย



ภาพ 5.19 ประกายตาไก่อัจ

จุดเด่นของไก่อัจ คือ ดวงตาที่กลมโตกว่าและมีประกายตามากกว่าตัวละครอื่น กล่าวคือ หากเปรียบเทียบกับตัวละครที่อยู่ในกลุ่มไฟร์แองจี้ส์จะเห็นได้ว่าขนาดดวงตาของไก่อัจจะมีขนาดใหญ่กว่าเมื่อเทียบกับสัดส่วนใบหน้า วัดได้ประมาณ 1 ใน 3 ของใบหน้า และประกายตาของไก่อัจจะมีจุดสีขาว 2 จุด แต่ตัวละครอื่นจะมีประกายตาเพียง 1 จุดเท่านั้น ซึ่งการออกแบบตาในลักษณะนี้สื่อถึงพลังวิเศษที่มีอยู่ในตัวไก่อัจ ได้แก่ พลังเนตรสลายใจ ซึ่งประกายตาดังกล่าวมีลักษณะที่คล้ายกับการตุนญี่ปุ่นที่มักมีประกายที่ดวงตา



ภาพ 5.20 ประกายตาของการ์ตูนญี่ปุ่น

เสียงพากย์ของตัวละครไก่อัจเป็นเสียงที่มีความอ่อนหวาน มีการใช้หางเสียงในการพูดมากกว่าตัวละครอื่น เนื่องจากไก่อัจมีนิสัยอ่อนหวานเป็นผู้หญิง สำเนียงและลีลาในการพากย์จึงค่อนข้างเป็นเสียงนางเอกเหมาะสมกับตัวละครไก่อัจที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อถึงความเป็นผู้หญิงมากกว่าตัวละครอื่น เมื่อนำน้ำเสียงที่อ่อนหวานออกดอ่อนมารวมเข้ากับพลังเนตรสลายใจ ทำให้ตัวละครไก่อัจมีความสมบูรณ์มากขึ้น





ภาพ 5.21 ตัวละคร “นิน่า”

● นิน่า

ผู้ออกแบบเลือกใช้สีเขียวสำหรับเสื้อผ้าของนิน่า สีเขียวสื่อถึงความสดชื่น ความเยือกเย็น ให้ความรู้สึกปลอดภัย เป็นที่พึ่งของคนอื่นได้ มีความยึดมั่น ซึ่งตรงกับบุคลิกของนิน่าที่ใจเย็น หงิมๆ เรียบร้อย แต่ก็มีจิตใจแน่วแน่ในสิ่งที่ถูกต้อง สามารถเป็นที่พึ่งยามเพื่อนเดือดร้อนได้ นอกจากนี้นิน่ายังมีผ้าพันคอหลากสีซึ่งเป็นการเชื่อมโยงมาจากผู้ดำเนินรายการต้นแบบ กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ ที่ชอบใช้ผ้าพันคอผืนหนึ่งที่มีหลากหลายสีเช่นเดียวกับในการ์ตูน

ทรงผมของนิน่าออกแบบมาให้เหมาะกับพฤติกรรมตัวละครที่ชอบเต้น เป็นทรงผมที่มีความทันสมัย ผมนยาวที่รัดไว้ด้านหลังทำให้ง่ายต่อขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชัน และรู้สึกถึงความคล่องตัวเมื่อนิน่าใช้พลังพายุแดนซ์



ภาพ 5.22 นิน่ากับผ้าพันคอ

จุดเด่นของนิน่า ได้แก่ ผ้าพันคอหลากสี เนื่องจากตัวละครนิน่ามีบุคลิกค่อนข้างเรียบร้อย จึงไม่โดดเด่นเท่าตัวละครเอกอีก 3 ตัว การเพิ่มเครื่องแต่งกายให้มากขึ้นกว่าคนอื่นช่วยทำให้ตัวละครดูไม่เรียบจนเกินไป นอกจากนี้ดวงตาของนิน่ายังแตกต่างจาก ป้าปุย ไก่จิ้ง และ กาละแมร์ จะเห็นได้ว่าดวงตาของตัวละครทั้งสามไม่มีเปลือกตา แต่ดวงตาของนิน่ามีเปลือกตาสีเขียว ซึ่งการออกแบบให้นิน่ามีเปลือกตาช่วยทำให้นิน่าดูตาปริบ ส่งเสริมกับบุคลิกที่เป็นคนหงิมๆ ตี๋มๆ

เสียงพากย์ของตัวละครนี้มีการใช้น้ำเสียงที่ไม่ค่อยมั่นใจเป็นการสะท้อนบุคลิกตัวละครที่เป็นคนเงียบ เรียบร้อย ลีลาในการพากย์ใช้การพูดที่ไม่เร็วมากแต่พูดจาวุ่นๆ เชื่อมติดตรงกับการเป็นคนมีเหตุผล เรียบเก่ง น้ำเสียงของตัวละครนี้มีความเหมาะสมและเข้ากันกับการออกแบบดวงตาที่ดูเหมือนตาปรี๊ด บ่งบอกถึงความเป็นคนไม่ค่อยมั่นใจ ไม่มีปากเสียงกับคนอื่น



ภาพ 5.23 ตัวละคร “กาละแมร์”

● กาละแมร์

ผู้ออกแบบเลือกใช้สีแดงสำหรับเสื้อผ้าของกาละแมร์ สีแดงสื่อถึงความกล้าหาญ ความไม่ปลอดภัย ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ร่าเริง มั่นใจ เชื่อมมั่นในตัวเอง ซึ่งสะท้อนออกมาจากบุคลิกของตัวละครกาละแมร์ที่เป็นเด็กแก่นขน มั่นใจในตนเอง ชี้ไวยวายเป็นกอล์ฟๆ ไม่กลัวใคร

ทรงผมของกาละแมร์เป็นทรงผมที่มีความทะมัดทะแมงเนื่องจากคาแรกเตอร์ของกาละแมร์จะเป็นเด็กหัว กอล์ฟๆ คล้ายๆ เด็กผู้ชาย ทรงผมสั้นแสกกลางแล้วมัดไว้เป็นผมแกละ ทำให้เหมาะกับลักษณะนิสัยของกาละแมร์



ภาพ 5.24 กาละแมร์ปากกว้าง

จุดเด่นของกาละแมร์ คือ ปากที่กว้างกว่าตัวละครเอกตัวอื่น การออกแบบให้กาละแมร์มีจุดเด่นที่ปากเป็นการสื่อถึงความสามารถและพลังพิเศษของกาละแมร์ เนื่องจากมีพลังเสียงแข็งเป็นพลังพิเศษ เป็นพลังที่ออกมาจากปาก นอกจากนี้อุปนิสัยของกาละแมร์ยังชี้ไวยวายเป็นกอล์ฟๆ และพูดจาเสียงดัง ขนาดปากที่กว้างกว่าตัวละครอื่นจึงเป็นจุดเด่นที่เข้ากับความเป็นกาละแมร์

เสียงพากย์ของตัวละครกาลละแมร์ ผู้พากย์ใช้น้ำเสียงที่โหวกโหวกเสียงดังกว่าตัวละครอื่น เนื่องจากกาลละแมร์มีบุคลิกที่โผงผาง กล้าหาญ ไม่กลัวใคร ลีลาในการพากย์เสียงกาลละแมร์ค่อนข้างพูดเร็ว พูดดังเป็นการใส่อารมณ์ให้ตัวละครซึ่งเป็นคนโมโหง่าย ใจร้อน น้ำเสียงที่ใช้ค่อนข้างเป็นเสียงแหลมซึ่งเป็นเสียงที่ง่ายต่อการกระทบประสาทหูจึงเหมาะกับการใช้พลังเสียงแข็งที่เป็นเสียงแหวกอากาศออกมาเป็นตัวหนังสือ

จากการศึกษาพบว่า เสียงพากย์ของตัวละคร 4 Angies ทั้งสี่ตัวเป็นเสียงพากย์ที่สร้างขึ้นใหม่ (invention) กล่าวคือเป็นเสียงพากย์ที่ไม่ได้ถ่ายโยงมาจากผู้ดำเนินรายการ ไม่ใช่เสียงของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงทั้งสี่คน แต่เป็นเสียงของนักพากย์การ์ตูนอาชีพที่มีประสบการณ์ในการพากย์การ์ตูนมาก่อนแล้ว เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้เสียงพากย์ ลีลาและอารมณ์ในการพากย์มีความเหมาะสมกับตัวละครที่เป็นการ์ตูน ดังนั้นจึงไม่ใช่เสียงของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่ไม่มีประสบการณ์พากย์การ์ตูนเมื่อเทียบกับนักพากย์อาชีพ

“เคยให้สี่สาวมาลองทดสอบเสียงพากย์ แต่ฟังแล้วไม่เหมาะ เขาก็พยายามกันเต็มที่ แต่สุดท้ายเราก็ใช้นักพากย์ที่เป็นมืออาชีพ เพราะเขาจะรู้ทางของการ์ตูนอยู่แล้ว พอเราฟังแล้วก็ตกลงว่าใช้มืออาชีพดีกว่า” (สุเทพ ตันนิรัตน์, สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2550)



ภาพ 5.25 เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล

จะเห็นได้ว่า ตัวละครหลักของเรื่องได้รับการออกแบบโดยมีการถ่ายโยงมาจากตัวละครการ์ตูนที่เด็กรู้จักอยู่แล้ว ได้แก่ การ์ตูนเรื่อง เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล (The Powerpuff Girls) ซึ่งมีการออกแบบให้ตัวละครเป็นรูปทรงง่าย หน้ากลม ตากลมโต อีกทั้งมีลักษณะของการออกแบบให้สื่อถึงการเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน มีการแต่งกายเหมือนกัน แตกต่างกันเพียงสีส้น และทรงผม

ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนทั้งสี่ตัวได้รับการออกแบบให้เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน กล่าวคือเสื้อผ้ารองเท้าที่ตัวละครใส่เป็นรูปแบบเดียวกันทั้งสี่ตัวละคร ต่างกันเพียงสีของเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่มีเพิ่มเติมสำหรับตัวละครบางตัวเท่านั้น เพื่อรักษาความเป็นหมู่เหล่า เนื่องจากเป็นตัวละครเอกที่ตามเนื้อเรื่องอยู่กลุ่มเดียวกัน ทำสิ่งใดก็ทำด้วยกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การออกแบบให้เสื้อผ้าอยู่ในลักษณะเดียวกันย่อมทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กรู้สึกที่ตัวละครป่าปู้ย ไก่จิ้ง นิน่า และกาละแมร์เป็นเพื่อนสนิทกัน เช่นเดียวกับแก๊งค์เอ็กซ์โพร์ที่ใส่เสื้อผ้าแบบเดียวกัน หน้าตาเหมือนกัน ต่างกันเพียงทรงผม การออกแบบลักษณะนี้เพื่อรักษาความเป็นกลุ่มก้อนของตัวละคร หากเทียบกับตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง จะพบว่าไม่มีตัวละครใดที่แต่งตัวในลักษณะเดียวกันเช่นกลุ่มสีสาวโพร์แอนจี้ และแก๊งค์เอ็กซ์โพร์ เนื่องจากตัวละครอื่นๆ มีบทบาทที่แยกจากกัน

### 5.2.1.2 ตัวละครรอง

จากการศึกษาพบว่าตัวละครรองในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ (invention) โดยไม่ได้ถ่ายโยงมาจากตัวบทเดิม (primary text) ที่เป็นรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง แต่พบว่ามีตัวละครรองบางตัวได้รับการถ่ายโยงมาจากตัวบทต้นทางแหล่งอื่น



ภาพ 5.26 ตัวละคร “ครูใหญ่”

#### ● ครูใหญ่

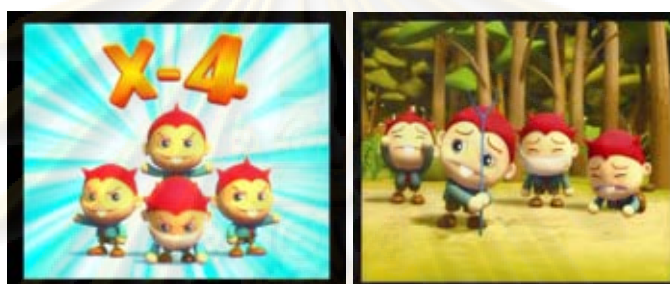
ผู้ผลิตออกแบบให้ครูใหญ่ใส่เสื้อผ้าและมีทรงผมเหมือนกับทหาร เนื่องจากครูใหญ่เป็นตัวละครที่มีอำนาจในโรงเรียน เป็นผู้คุมกฎระเบียบของโรงเรียนอย่างเคร่งครัด และมักจะทำโทษเด็กนักเรียนที่ทำผิดอยู่เสมอ ด้วยบุคลิกที่น่าเกรงขามของครูใหญ่จึงต้องใส่แว่นตาดำเพื่อปกปิดสายตา เพื่อให้ทุกคนยำเกรง ซึ่งความจริงแล้วครูใหญ่เป็นคนอ่อนโยน มีแววตาเหมือนเด็ก ชอบสะสมของเล่น นอกจากนี้ที่เข็มขัดของครูใหญ่ยังมีซอล์กพิฆาตที่ใช้สำหรับทำโทษเหน็บอยู่ด้วย

ถึงแม้ครูใหญ่จะมีรูปหน้าเป็นทรงกลม แต่ผู้ออกแบบได้เลือกใช้ทรงผมที่มีลักษณะเป็นเหลี่ยม เพื่อลดทอนความนุ่มนวลของทรงกลมให้ดูเข้มแข็งขึ้น เนื่องจากรูปทรง



สี่เหลี่ยมเป็นรูปทรงที่ให้ความรู้สึกมั่นคง มีเหตุมีผล ตรงไปตรงมา อีกทั้งรูปทรงของแว่นตาดำ ลักษณะหนวดและคิ้วของครู่ใหญ่สามารถเพิ่มความดู และความโหดให้แก่ตัวละครครู่ใหญ่ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

เสียงพากย์ของตัวละครครู่ใหญ่เป็นเสียงที่ทรงพลัง เสียงค่อนข้างหุ้มและดั่งฟังดูเป็นผู้มีอำนาจเหมาะสมกับการเป็นผู้รักษาภาวะเปียบของโรงเรียน ท่วงทำนองในการใช้เสียงเป็นไปอย่างชัดถ้อยชัดคำ ฟังดูมีน้ำหนักเสริมกับบุคลิกของครู่ใหญ่ที่เป็นคนมีเหตุผล ตรงไปตรงมาและน่าเกรงขาม



ภาพ 5.27 ตัวละคร “แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์”

#### ● แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์

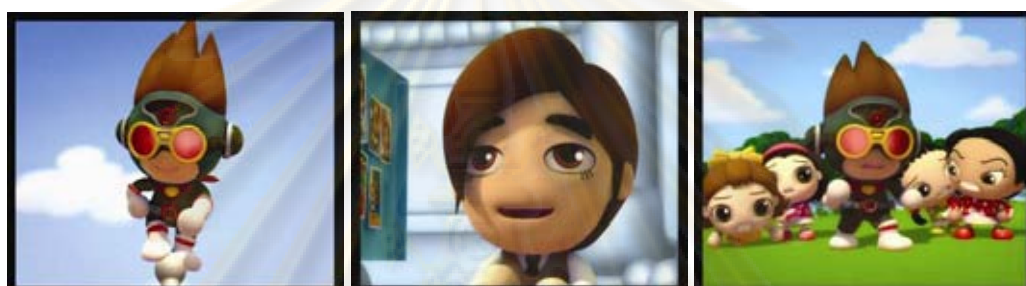
ผู้ออกแบบเลือกใช้สีฟ้าสำหรับเสื้อผ้าของแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ สีฟ้าสื่อถึงความเป็นเด็กผู้ชาย การออกแบบให้แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ใส่สูทผูกไทด์เพื่อแสดงถึงความหล่อ เท่ มาดดี ซึ่งแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เรียกตัวเองว่า “สุดหล่อ สุดเท่ สุดเจ๋ง สุดจีบ สีนุ่มซ่า Extra Ordinary 4” ฟันที่ยื่นออกมาและคิ้วที่ชี้ขึ้นช่วยส่งเสริมให้รู้สึกถึงความเ็นเด็กเกเร สำหรับชื่อกลุ่ม “เอ็กซ์ไฟร์” (X4) มีเสียงคล้ายคลึงกับคำว่า “เอฟไฟร์” (F4) ซึ่งเป็นชื่อวงนักร้องบอยแบนด์ของไต้หวันที่เคยมีชื่อเสียงในประเทศไทย

ทรงผมสี่แดง มีหนามแหลมให้ความรู้สึกรุนแรงและเป็นอันตราย ซึ่งตรงกับคาแรกเตอร์ในเรื่องที่แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ชอบแกล้งคนอื่น ๆ ในโรงเรียน เนื่องจากแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เป็นเด็กที่มีหน้าตาเหมือนกันแต่งตัวเหมือนกัน เพราะเป็นแฝดสี่ ดังนั้นจึงต้องมีสิ่งที่แตกต่างกัน คือจำนวนหนามที่ทรงผม ใช้แทนชื่อเรียกเพื่อให้รู้ว่า ใครคือเจ้าหนึ่ง เจ้าสอง เจ้าสาม และเจ้าสี่ ซึ่งชื่อเรียกที่เป็นเลขต่อกันทำให้ผู้ชมจำได้และเรียกได้ง่าย โดยในแก๊งค์มีเจ้าหนึ่งเป็นพี่ใหญ่คอยสั่งการน้องๆ และเจ้าสี่เป็นน้องคนสุดท้องที่ไม่พูดแต่ใช้การแสดงท่าทางในการสื่อสารกับคนอื่น จึงมีผ้า



ปิดปากไว้เพื่อให้แตกต่างจากคนอื่น และการมีผ้าปิดปากเป็นการสื่อถึงผู้ชมอีกนัยหนึ่งว่า ตัวละครตัวนี้ไม่ต้องใช้ปากเนื่องจากไม่ต้องพูด

เสียงพากย์ของตัวละครแก๊งค์เอ็กซ์โพร์ ผู้พากย์ใช้น้ำเสียงที่ค่อนข้างอยู่ในโทนเสียงสูงสื่อถึงความเป็นเด็ก มีการใช้น้ำเสียงที่แบนเหมือนเสียงพูดตอนบีบจมูกสื่อถึงความเป็นเด็กแสบ มีจังหวะในการพูดเร็วและเสียงพูดดังเหมาะสมกับบุคลิกตัวละครที่มีความมั่นใจ เสียงพากย์ของแก๊งค์เอ็กซ์โพร์เป็นเสียงที่ฟังดูแล้วค่อนข้างตลกเข้ากับการแสดงออกที่เป็นเด็กชนชอบแกล้งคนอื่น



ภาพ 5.28 ตัวละคร “กัปตันเจ” หรือ “ครูแจ้”

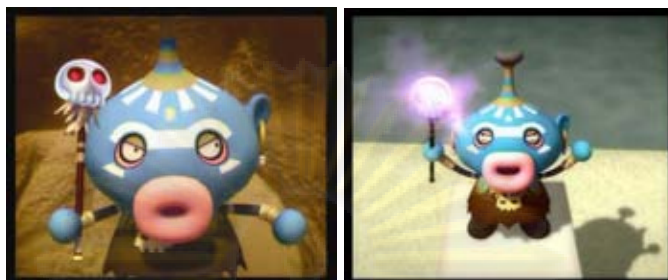
#### ● กัปตันเจ หรือ ครูแจ้

เครื่องแต่งกายของกัปตันเจบ่งบอกถึงความเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ดูไม่ธรรมดา ชุดสีเขียวเข้มให้ความรู้สึกเข้มแข็ง มั่นคง มีพลัง ถุงมือและรองเท้าสีขาวสื่อถึงความดี ความเป็นฝ่ายธรรมะที่จะต่อสู้กับอธรรม สีแดงและสีเหลืองที่แว่นตาให้ความรู้สึกร้อนแรง กล้าหาญ ทรงผมสามเหลี่ยมแหลมชี้ขึ้นด้านบนสื่อถึงความตื่นเต้น หัวใจห้าว มีทิศทาง ให้ความรู้สึกถึงพลังที่พุ่งขึ้นข้างบน แต่เป็นพลังในฝ่ายดี ไม่มีอันตราย เนื่องจากเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมที่มีความโค้งมน

สำหรับครูแจ้ใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวผูกเน็คไท แสดงออกถึงความเรียบร้อย มีแบบแผน เสื้อทับด้านบนอกและกางเกงสีน้ำตาล ให้ความรู้สึกปลอดภัย จริงใจ ไม่เสแสร้ง ทรงผมของครูแจ้เป็นทรงผมทันสมัย ผมด้านหน้าค่อนข้างยาวเหมือนวัยรุ่นเหมาะสมกับวัยของครูแจ้ที่เป็นชายหนุ่ม

เสียงพากย์ของตัวละครกัปตันเจมีลักษณะเสียงที่บ่งบอกถึงความเป็นพระเอก ผู้พากย์ใช้เสียงนุ่มหล่อ โทนเสียงที่ใช้อยู่ในโทนระดับปานกลางทำให้ฟังง่าย ซึ่งโทนเสียงดังกล่าวเหมาะสมกับอายุของกัปตันเจที่เป็นคนหนุ่ม ลีลาในการพากย์จะเปลี่ยนไปตามอารมณ์ตัวละคร เช่น

กัปตันเจจะใช้เสียงที่จริงจังตอต่อสู้กับพอมดดูยู และใช้เสียงที่ค่อนข้างนุ่มนวลตอนตกอยู่ในความรัก เป็นต้น

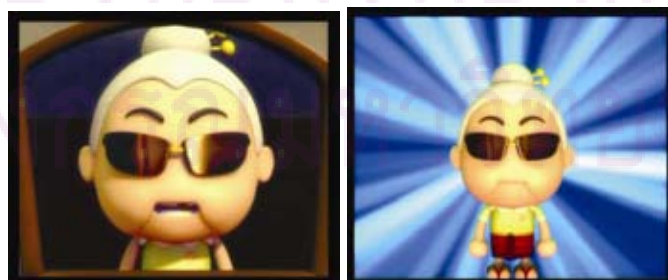


ภาพ 5.29 ตัวละคร “พอมดดูยู”

● พอมดดูยู

พอมดดูยูมีส่วนหัวเป็นรูปทรงแจกัน มีสีผิวเป็นสีฟ้า ให้ความรู้สึกแปลกประหลาด ตรงกับที่พอมดดูยูมาจากนอกโลก พอมดดูยูมีลวดลายบนใบหน้า ปากหนา ซูดขาดรุ่งริ่ง บนซูดมีสัญลักษณ์หัวกะโหลก ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นคนป่า อารมณ์เป็นไม้เท้าด้านบนเสียบหัวกะโหลก เหมือนหัวหน้าเผ่า เข้ากับสำเนียงชื่อ “ดูยู” ที่เหมือนคนป่า และมีคาถาที่ท่องว่า “ดูวอท ดูแว ดูเวน ดูวาย” ซึ่งเป็นมุขที่ล้อกันกับชื่อที่มีเสียงเหมือนประโยคคำถามภาษาอังกฤษ รูปลักษณะที่เหมือนคนป่าสื่อถึงความโหดร้ายป่าเถื่อน หัวกะโหลกสื่อถึงความอันตราย ซึ่งตรงกับภารกิจของพอมดดูยูที่คิดร้ายกับผู้อื่น คิดจะยึดครองโลกและทำลายโลก

เสียงพากย์ของตัวละครพอมดดูยูเป็นเสียงที่ค่อนข้างตลกเข้ากับรูปร่างหน้าตาที่แปลกประหลาดไปจากตัวละครอื่น มีการใช้สำเนียงในการพากย์สื่อถึงความเป็นผู้ร้าย โทนเสียงที่ใช้อยู่ในระดับปานกลางฟังได้ชัดเจน ลีลาในการพากย์มีการแสดงออกของอารมณ์ที่ชัดเจนเข้ากันกับบุคลิกที่พอมดดูยูมักจะแสดงอารมณ์ออกมาอย่างชัดเจน เช่น อารมณ์สะใจที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน เป็นต้น

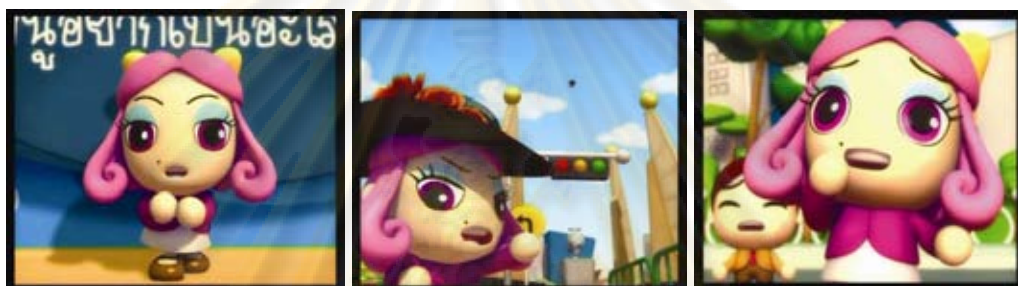


ภาพ 5.30 ตัวละคร “คุณยายชายทุกอย่าง”

### ● คุณยายชายทุกอย่าง

คุณยายชายทุกอย่างได้รับการถ่ายโยงมาจากคุณยายที่ร้านจี๋ฉ่อยตลาดสามย่าน คุณยายชายทุกอย่างใส่เสื้อสีเหลืองปกคอบัว นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ ให้ความรู้สึกเป็นคนไทย ยุคเก่า แก้มห้อยและผมมวยขาวปักปิ่น สื่อถึงความชรา เสื้อสีเหลืองให้ความรู้สึกที่ร่าเริง นอกจากนี้ ยังใส่แว่นตาดำรูปทรงสมัยใหม่แสดงให้เห็นว่าเป็นคนแก่ที่ยังคล่องแคล่วทันสมัย ไม่ธรรมดา

เสียงพากย์ของตัวละครคุณยายชายทุกอย่าง ผู้พากย์มีการใช้น้ำเสียงสั้นเล็กน้อย เพื่อแสดงออกถึงความชรา แต่มีการพูดจาที่คล่องแคล่วตรงกับบุคลิกของตัวละครที่เป็นคนแก่ที่ยัง แข็งแรงทันสมัย



ภาพ 5.31 ตัวละคร “แพริส”

### ● แพริส

แพริสได้รับการถ่ายโยงมาจาก ปารีส ฮิลตัน ที่มีความเป็นคุณหนูไฮโซเหมือนกัน ผู้ออกแบบเลือกใช้สีชมพูสำหรับเสื้อผ้าของแพริส สีชมพูสื่อถึงเด็กผู้หญิง แพริสทาตาสีฟ้า ให้ความรู้สึกว่าเป็นตัวละครที่แสบแสบ ทำตัวโตกว่าอายุ ผมเป็นลอนเหมือนได้รับการเซ็ทมาอย่างดี ดวงตาที่ขึ้นและมีไฟที่ปากสื่อถึงความเย่อหยิ่งตามนิสัยที่แพริสมักจะอวดว่าตัวเองรวย มีสิ่งของ ดีกว่าเพื่อน และมักพูดไทยสำเนียงฝรั่ง ทำตัวไม่ธรรมดาซึ่งเข้ากับผมสีชมพูที่ดูแตกต่างจาก ธรรมชาติ

เสียงพากย์ของตัวละครแพริส ผู้พากย์ใช้น้ำเสียงค่อนข้างหยิ่งและดูถูกคนอื่น ลีลาในการพากย์แสดงออกถึงความแสบแสบ มีการใช้โทนเสียงเด็ก พูดจาฉะฉานผสมสำเนียงฝรั่ง ซึ่งเหมาะสมกับแพริสที่เป็นคุณหนูบ้านรวยชอบดูถูกและอวดว่าตัวเองดีกว่าทุกคน



ภาพ 5.32 ตัวละคร “ครูติ่ม”

● ครูติ่ม

ครูติ่มใส่เสื้อสีขาว กระโปรงสีกรมท่าให้ความรู้ถึงความเป็นครู เนื่องจากชุดที่ใส่เหมือนเครื่องแบบครู การใส่แว่นตาสีเหลี่ยมสื่อถึงความเป็นผู้มีความรู้ น่าเชื่อถือ มีเหตุผล ทรงผมยาวประบ่าค่อนข้างเซยสำหรับวัยสาว สื่อถึงตัวละครที่เรียบริ่อย มีความเป็นผู้หญิงไทยสูง ซึ่งตรงกับนิสัยของครูติ่มที่ซื่ออายุ ใจดี เรียบริ่อย เหมาะกับอาชีพครูที่เป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็กได้

เสียงพากย์ของตัวละครครูติ่ม ผู้พากย์ใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวล โทนเสียงปานกลาง น้ำเสียงที่ใช้ฟังง่ายเหมาะกับอาชีพครูที่ต้องอบรมสั่งสอนเด็กนักเรียน ลีลาในการพากย์เป็นไปอย่างเรียบง่าย สื่อถึงการเป็นตัวละครที่เรียบริ่อยไม่โผงผาง

รูปทรงที่ผู้ออกแบบใช้สำหรับตัวละครหลักและตัวละครรองเป็นรูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) เป็นรูปทรงที่ไม่ซับซ้อนมีโครงสร้างแน่นอน อยู่ในลักษณะของรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งรูปทรงที่ใช้กับใบหน้าตัวละครทุกตัวเป็นรูปทรงที่มีพื้นฐานมาจากทรงกลม ซึ่งเป็นรูปทรงที่สื่อถึงความรู้สึกอบอุ่น ดึงดูดสายตาได้ดี จดจำได้ง่าย ส่วนของลำตัวเป็นรูปทรงที่มีพื้นฐานมาจากรูปทรงสี่เหลี่ยม ถึงแม้ลำตัวจะเล็กกว่าส่วนหัวแต่รูปทรงสี่เหลี่ยมก็ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง และไม่แย่งความโดดเด่นมาจากส่วนหัวและใบหน้าของตัวละคร

สัดส่วนของตัวละครถือว่ามีความสำคัญสำหรับการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับ 4 Angies สีสาวแสนซน จะเห็นว่ามีการใช้สัดส่วนที่ต่างจากความเป็นจริง เช่น หัวโต ตาโต ขาสั้น เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับตัวละครโดยดึงดูดความสนใจไปที่ใบหน้าของตัวละครเป็นการสร้างความโดดเด่นให้อยู่ในจุดเดียว เพื่อส่งเสริมด้านการเป็นที่จดจำของผู้ชม เห็นได้ชัดเจนว่าส่วนหัวของตัวละครหากเทียบสัดส่วนแล้วจะใหญ่กว่าความเป็นจริงมาก มือเป็นทรงกลมไม่มีนิ้วมือ เป็นการสร้างบุคลิกให้ตัวละครมีลักษณะเป็นการ์ตูนมากยิ่งขึ้น และเพื่ออำนวยความสะดวกต่อการผลิต เนื่องจากหากมีรายละเอียดของนิ้วมือจะทำให้การผลิตยากและใช้งบประมาณมากขึ้น

## 5.2.2 การวิเคราะห์ลักษณะของภาพ

จากการวิเคราะห์การออกแบบลักษณะของภาพที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยผู้วิจัยอิงแนวคิดเกี่ยวกับการเขียนภาพการ์ตูนและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน จากการศึกษพบว่าผู้ออกแบบมีการใช้ลักษณะของภาพดังต่อไปนี้

### ลักษณะของภาพการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

#### 1. ภาพง่ายๆ ไม่ซับซ้อน

ผู้ออกแบบการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนได้ออกแบบให้ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่ไม่มีความซับซ้อนหรือแสดงส่วนรายละเอียดของภาพมากเกินไป ทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กเข้าใจได้ง่าย มองแล้วรู้ว่าเป็นภาพคน สัตว์หรือสิ่งของ

#### 2. ภาพมีความเป็นเอกภาพ

ภาพการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนเป็นภาพที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน กล่าวคือเป็นภาพที่มองแล้วไม่มีความขัดแย้งต่อกัน เนื่องจากผู้ออกแบบเลือกใช้รูปทรงในการวาดที่เหมาะสม โดยผู้ออกแบบใช้รูปทรงอิสระ เช่น ก้อนเมฆ ควัน และรูปทรงง่ายๆ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม มาเป็นส่วนประกอบของภาพ ซึ่งเมื่อรูปทรงอิสระและรูปทรงง่ายๆ มาอยู่รวมกันแล้วทำให้ภาพมีความน่าสนใจ มองแล้วเป็นหนึ่งเดียว

#### 3. ภาพมีสีสันสวยงาม

ผู้ออกแบบได้ใช้สีที่มีอิทธิพลต่อความชอบและความสนใจของเด็ก โดยใช้สีส้มที่มีความสดใส ได้แก่ สีเหลือง เขียว ชมพู แดง ที่เป็นสีของตัวละครหลัก สีฟ้าสำหรับท้องฟ้า สีเขียวสว่างสำหรับต้นไม้ สีส้มสำหรับอาคารเรียน เป็นต้น ซึ่งการใช้สีสดใสเป็นการดึงดูดความสนใจของเด็กได้

#### 4. ภาพมีความคมชัด

ความคมชัดของภาพมีส่วนทำให้ผู้ชมดูการ์ตูนได้อย่างต่อเนื่อง ภาพที่ชัดเจนจะทำให้ผู้ชมจดจำการ์ตูนได้ง่าย การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนใช้การลงสีและแรเงาให้ภาพดูมีมิติ ทำให้ภาพมีขอบเขตของตัวเอง ดูแล้วไม่ทับซ้อนกัน กล่าวคือ สำหรับเด็กการวาดการ์ตูนบนกระดาษจะใช้ดินสอในการเขียนเส้นรอบนอก (ตัดเส้น) ของคน สัตว์ สิ่งของเพื่อให้เห็นภาพที่วาด



ได้ชัดเจน แต่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนใช้การแรงาแทนการตัดเส้น ซึ่งจะทำให้ภาพมีขอบเขตในตัวและให้ความรู้สึกนุ่มนวลมากกว่าการตัดเส้น

#### 5. ภาพมีความสมดุล

ภาพการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนเป็นภาพที่มีความสมดุลดูแล้วไม่เอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ด้วยการให้น้ำหนักภาพและการจัดสัดส่วนของภาพได้เหมาะสม ทำให้ภาพการ์ตูนดูแล้วน่าเชื่อถือ

#### 6. องค์ประกอบของภาพ

การจัดองค์ประกอบของภาพมีส่วนสำคัญในการทำให้ดูแล้วสบายตา และมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายว่าผู้วาดต้องการเน้นสิ่งใดหรือต้องการให้ผู้ชมสนใจสิ่งใด ซึ่งการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการจัดองค์ประกอบของภาพที่เหมาะสม คือ การวาดฉากหลังไม่ให้เด่นกว่าตัวละคร เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมสนใจที่ตัวละคร

#### 7. ระยะเวลาภาพ

พบว่ามีการใช้ภาพระยะต่างๆ กันในการเล่าเรื่องด้วยภาพ ได้แก่ การใช้ภาพระยะไกลเพื่อให้เห็นภาพรวมของฉาก การใช้ภาพระยะกลางเพื่อให้เห็นถึงความเป็นปกติของสถานการณ์ และการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อเน้นสิ่งที่ต้องการนำเสนอ



ภาพ 5.33 ภาพระยะไกล



ภาพ 5.34 ภาพระยะกลาง



ภาพ 5.35 ภาพพระยะใกล้

### 5.3 การวิเคราะห์สัมพันธ์ที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สัมพันธ์ที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อ คือ

5.3.1 การวิเคราะห์ข้อเหมือน / ข้อต่าง

5.3.2 การวิเคราะห์ Convention / Invention จากองค์ประกอบในการเชื่อมโยงเนื้อหา

5.3.3 การถ่ายโยงตัวบทต้นทางจากแหล่งอื่น

#### 5.3.1 การวิเคราะห์ข้อเหมือน / ข้อต่าง

ผู้วิจัยพบว่าการถ่ายโยงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน มีสิ่งที่เพิ่มเติมขึ้น สิ่งที่หายไป และสิ่งที่ถูกดัดแปลง ตามแนวคิดของนพพร ประชากุล (2543) ที่ได้เสนอการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกและตัวบทที่ถูกสร้างต่อยอดมาจากตัวบทแรก ได้แก่ “ตัวบทต้นทาง” และ “ตัวบทปลายทาง” ไว้เกี่ยวกับ การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และ การดัดแปลง (Modification) (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

##### 5.3.1.1 การขยายความ (Extension)

จากการศึกษาพบว่า ผู้ผลิตใช้ “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (Logic of Narration) ซึ่งเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน ซึ่งในตัวบทต้นทางที่เป็นรายการเล่าข่าว (news talk) ไม่มีการใช้ตรรกะของการเล่าเรื่อง โดยผู้วิจัยพบว่าการที่การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน มีองค์ประกอบครบทั้ง 5 ประการ ได้แก่ ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย ต้องมีความขัดแย้งระหว่างทั้งสองฝ่าย ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม และต้องมี Magic เป็น

ความตั้งใจของผู้ผลิตในการขยายความ (Extension) จากตัวบทต้นทาง โดยมีการขยายความดังต่อไปนี้

### ก. เพิ่มความพิเศษ

ผู้วิจัยพบว่า การขยายความจากผู้ดำเนินรายการที่เป็นตัวบทต้นทางมาสู่ตัวละครที่เป็นตัวบทปลายทางมีการแต่งเนื้อหาใหม่ให้กับตัวบทปลายทาง โดยมีการใช้องค์ประกอบหนึ่งในตรรกะของการเล่าเรื่อง ได้แก่ การเพิ่ม “พลังพิเศษ” ให้กับตัวละครซึ่งเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น (Fiction) มาเพิ่มเติม เนื่องจากตัวบทต้นทางที่มาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นเรื่องจริง (Factual) ที่มีผู้รับสารเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นการเปลี่ยนประเภทของสื่อมาเป็นรายการการ์ตูนที่มีผู้รับสารเป็นเด็กจำเป็นต้องมีการเพิ่มเนื้อหาของสื่อให้เหมาะสมกับผู้รับสาร การเพิ่มพลังพิเศษถือเป็นการสร้างความสนุกสนานให้แก่การ์ตูน ซึ่งพลังพิเศษได้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับนิสัย พฤติกรรม และบุคลิกของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง จึงเป็นที่มาของการที่เรื่องจริง (Factual) สามารถถ่ายทอดมาเป็นเรื่องแต่ง (Fiction) นอกจากนี้การเพิ่มพลังพิเศษให้แก่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนยังเป็นการเสริมความหมายของการเป็นการ์ตูนให้แข็งแรงยิ่งขึ้น เนื่องจากการ์ตูนมักมีเรื่องราวที่เหลือเชื่อและไม่อาจเกิดขึ้นจริง

### ข. เพิ่มตัวละคร

- ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก

การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีฝ่ายนางเอก ได้แก่ กลุ่มสีสาวแสนซน ป้าน้อย นิน่า ไก่จิ้ง และกาดะแมร์ เป็นตัวละครเอกของเรื่องที่มีความเป็นฮีโร่ สามารถต่อสู้กับฝ่ายผู้ร้ายได้

- ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย

ฝ่ายผู้ร้ายของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ได้แก่ แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ ประกอบไปด้วยเด็กชายฝาแฝด 4 คน ที่เรียกกันว่า เจ้าหนึ่ง เจ้าสอง เจ้าสาม และเจ้าสี่ นอกจากนี้แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์แล้วยังมีตัวละคร แพริส และ พ่อมดคดดู ซึ่งตัวละครทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นตัวละครที่อยู่ฝ่ายตรงข้ามกับสีสาวไฟร์แองจี้ส์ มีการปะทะต่อสู้กันอยู่เนืองๆ

- ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม

ตัวละครที่ถือเป็นผู้ช่วยของสีสาวไฟร์แองจี้ส์ ได้แก่ ครูใหญ่ คุณนายชายทุกอย่าง และกัปตันเจ โดยตัวละครทั้งสามนี้จะคอยช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไฟร์แองจี้ส์

แก้ปัญหาเองไม่ได้เช่น ตอน “หัวหน้าห้องฉบับปรับปรุง” เป็นตอนที่กัปตันเจช่วยฝึกฝนให้ผู้นำสามารถควบคุมพลังพายุแดนซ์ได้ ซึ่งก่อนหน้านี้ผู้นำมีปัญหาในการไม่สามารถควบคุมพลังพายุแดนซ์มาโดยตลอด, ตอน “ปฏิบัติการร้ายครั้งสุดท้าย” เกิดเหตุการณ์ที่สี่สาวต้องการผลึกอังกาไรท์มาช่วยเหลือกัปตันเจ จึงไปหาคุณยายที่ร้านขายยาทุกอย่าง แต่ที่ร้านขายยาทุกอย่างไม่มีผลึกอังกาไรท์ คุณยายขายทุกอย่างจึงโทรไปหาครูใหญ่ ครูใหญ่จึงรีบขึ้นยายอวกาศบินออกจากโรงเรียนเป็นการเร่งด่วนเพื่อไปหาผลึกอังกาไรท์มาจนสำเร็จ ที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าครูใหญ่ คุณยายขายทุกอย่าง และกัปตันเจหรือครูแจ้เป็นคนที่ช่วยเหลือและหวังดีกับสี่สาวไฟร์เองจี้ส์มาโดยตลอด

### ค. เพิ่มความขัดแย้ง

- ต้องมีความขัดแย้งระหว่างทั้งสองฝ่าย

สี่สาวไฟร์เองจี้ส์กับแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์มีความขัดแย้งกันในประเด็นของความเป็นกลุ่มเด็กหญิง และเด็กชายประจำโรงเรียน เนื่องจากแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เป็นกลุ่มเด็กชายที่มีนิสัยเกเรชอบแกล้งคนอื่น ๆ สี่สาวไฟร์เองจี้ส์ซึ่งเป็นเด็กที่มีนิสัยดี ชอบช่วยเหลือเห็นว่าแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ทำไม่ถูกต้อง จึงเกิดความขัดแย้งและปะทะกัน โดยส่วนใหญ่จะมีการขัดขวางการกระทำของอีกกลุ่ม มีการแข่งขันกันเพื่อเป็นผู้ชนะ โดยที่แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เป็นฝ่ายร้ายที่ใช้กลโกงในการต่อสู้กับไฟร์เองจี้ส์ ส่วนไฟร์เองจี้ส์ก็ใช้พลังพิเศษในการต่อสู้กับแก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์เช่นกัน

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างแพร็สและสี่สาวไฟร์เองจี้ส์ เนื่องจากแพร็สเป็นคุณหนูผู้มีฐานะร่ำรวย วางตัวเหนือคนอื่นเพราะมีความเพียบพร้อมทุกอย่าง เว้นแต่นิสัยที่ยอมให้ใครเด่นกว่าไม่ได้ ด้วยความสามารถและความเก่งของสี่สาวไฟร์เองจี้ส์ทำให้แพร็สไม่ชอบจึงคอยแข่งขันเพื่อให้ตัวเองเด่นกว่า และพูดจาโต้เถียงกันอยู่ตลอดเวลา

สำหรับความขัดแย้งระหว่างสี่สาวไฟร์เองจี้ส์ กับ พ่อมดคูซุ เป็นความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดเจนในลักษณะของ ความดีกับความชั่ว สี่สาวไฟร์เองจี้ส์เป็นตัวแทนแห่งความดีที่ต้องคอยขัดขวางพ่อมดคูซุที่เป็นตัวแทนแห่งความชั่วมิให้ปฏิบัติแผนการร้ายได้สำเร็จ ซึ่งพ่อมดคูซุพยายามจะทำลายล้างโลก จึงมีการต่อสู้กันไปมาอยู่ตลอดใน 4 Angies สี่สาวแสนชน เทอม 2

## ง. เพิ่มฉากที่เกินจริง

### ● ต้องมี Magic

พบว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการใช้สิ่งที่เป็นเรื่องเกินความเป็นจริงอยู่มาก ได้แก่ การใช้พลังวิเศษของตัวละครเอก ได้แก่ กระเป่าเก็บตของป้าป๋วย พลังเนตรสลายใจของไก่จิ้ง พลังพายูแดนซ์ของนิน่า และพลังเสียงแข็งของกาดะแมร์

นอกจากพลังวิเศษของตัวละครในเรื่องแล้ว ยังมีพลังวิเศษของตัวละครอื่น อย่างกับต้นเจ็ดที่สามารถแปลงร่างจากคนธรรมดาอย่างครูแจ้ให้กลายเป็นกับต้นเจ็ดผู้คอยพิทักษ์โลก การใช้เวทมนตร์ของพ่อมดคูตูที่มีไม่เท่าใช้ร่วมกับคาถาในการเสกให้เกิดสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น การสะกดจิตครูตี๋ม การเสกไฟร์แองจี้ตัวปลอม การใช้เวทมนตร์ยกโรงเรียนให้ลอยสูงขึ้น ครูใหญ่มีไม้เรียวที่มีปุ่มกดเพื่อสั่งให้รูปปั้นครูใหญ่ที่ตั้งอยู่ในโรงเรียนปล่อยแสงเลเซอร์ออกมาทำโทษนักเรียนที่ทำผิดกฎของโรงเรียน คุณยายชายทุกอย่างมีสิ่งของแปลกประหลาดที่ไม่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น รองเท้ามหาโกย ต้นไม้ที่ออกดอกเป็นนางงาม ยาดมแบ่งปันนิสัย เป็นต้น



ภาพ 5.36 รองเท้ามหาโกยและยาดมแบ่งปันนิสัย

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยพบว่า การใช้ตรรกะของการเล่าเรื่อง (Logic of Narration) ในการส่งสารจากสื่อการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนที่เป็นตัวบทปลายทาง ถือเป็นวิธีการหนึ่งของผู้ผลิตในการขยายความ (Extension) จากตัวบทต้นทางที่เป็นรายการสำหรับผู้ใหญ่มาสู่ตัวบทปลายทางที่เป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งการเล่าเรื่องโดยมีองค์ประกอบเหล่านี้ ช่วยสร้างความสนุกและความน่าติดตามให้แก่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

### 5.3.1.2 การตัดทอน (Reduction)

ในประเด็นของการตัดทอนเนื้อหาจากตัวบทต้นทาง พบว่าบทบาทของผู้ดำเนินรายการที่เป็นผู้อ่านข่าว น่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นบุคคลที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิง ได้ถูกตัดทอน



ในส่วนของคุณเป็นบุคคลที่มีสาระลง เช่น การที่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีหน้าที่เป็นผู้ให้ความรู้แก่ผู้ชม จะเห็นได้ว่าแต่เดิมที่เป็นรายการที่นำเสนอข่าวสาร สาระความรู้ต่างๆ แต่เมื่อถ่ายโยงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน เรื่องของสาระจึงถูกมองว่าเป็นเรื่องรองลงมาในทัศนะของผู้ผลิต เนื่องจากผู้ผลิตการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนให้ความสำคัญกับความสนุกสนานมาเป็นอันดับแรก เพราะสื่อการ์ตูนเป็นสื่อที่มุ่งให้ความบันเทิงกับผู้รับสาร คุณสมบัติของการ์ตูนที่ดีคือมีความสนุก ซึ่งตรงกับความหมายของการ์ตูนที่หมายถึงภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างให้เกิดอารมณ์ขัน ภาพที่แสดงอารมณ์ขัน และให้เกิดความขบขัน เป็นประการสำคัญ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 :1)

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการตามที่ได้กล่าวไปแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการตัดทอนเนื้อหา ดังกล่าวเพื่อความเหมาะสมกับประเภทของสื่อที่เป็นการ์ตูน การลดทอนสาระความจริงจ้งลง เพื่อให้ความสนุกสนานมีมากขึ้นจะเหมาะกับผู้รับสารที่เป็นเด็ก ทั้งนี้การตัดทอนสาระออกไป ส่งผลให้ความหมายของตัวบทต้นทางเปลี่ยนไป กล่าวคือ หากผู้รับสารนึกถึงรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจะนึกถึงรายการที่มีสาระที่ดูสนุก แต่เมื่อเป็นการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนจะนึกถึงการ์ตูนสนุกที่สอดแทรกสาระ

### 5.3.1.3 การดัดแปลง (Modification)

สำหรับการดัดแปลงเนื้อหาของตัวบทปลายทางที่ทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณ์ ไม่เหมือนหรือแตกต่างไปจากเดิม ในกรณีการถ่ายโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน พบว่าผู้ผลิตมีการดัดแปลง (Modification) ดังนี้

#### ก. การดัดแปลงชื่อตัวละคร

การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการดัดแปลงชื่อและสถานภาพของตัวละคร ซึ่งการดัดแปลงชื่อจากคนจริงมาสู่ชื่อการ์ตูนเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้แก่ตัวละคร กล่าวคือ จากชื่อเล่นของผู้ดำเนินรายการพิมลวรรณ หุ่นทองคำ หรือ “ป๋วย” และ มีสุข แจ่มมีสุข หรือ “ไก่อ” ได้แปลงมาเป็น “ป้าป๋วย” และ “ไก่อจ้ง” เมื่อมาเป็นตัวละครในการ์ตูน

ผู้วิจัยสังเกตว่ามีตัวละครหลักเพียงตัวละคร 2 ตัวเท่านั้นที่ได้รับการดัดแปลงชื่อ เนื่องจากชื่อ “ป๋วย” และ “ไก่อ” เป็นชื่อไทยที่ใช้กันมาแต่อดีต หากยุคปัจจุบันนิยมใช้ชื่อที่ทันสมัยมีความแปลกใหม่ ชื่อของ “นิน่า” และ “กาละแมร์” ผู้ผลิตการ์ตูนจึงยังคงไว้เช่นเดิม เนื่องจากมี

ความทันสมัยและแปลกใหม่ นอกจากนี้ชื่อ “ป้าป๋วย” ยังสร้างความหมายให้กับตัวละครด้วยคำว่า “ป้า” ซึ่งเป็นคำไทยที่หมายถึงผู้ที่มีวัยแก่กว่าพ่อหรือแม่ พี่สาวพ่อหรือแม่ จึงทำให้ชื่อ “ป้าป๋วย” บ่งบอกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครที่ชอบทำอะไรเซซเซๆ ตามเนื้อเรื่องที่ตั้งให้ป้าป๋วยพูดจาภาษาโบราณ เช่น ตอน “พบเพื่อนใหม่กานิกานู้” ป้าป๋วยออกความคิดเห็นในการตั้งชื่อกลุ่มว่า “สี่สาววัยแรกแย้ม” ซึ่งเป็นภาษาที่เด็กไม่ใช้กัน สำหรับชื่อ “ไก่อัจ” ได้สร้างความหมายในแง่ของความเป็นเด็กผู้หญิงอ่อนหวาน คึกขุ คำว่า “ัจ” เป็นคำที่มาจากภาษาญี่ปุ่น เป็นคำลงท้ายชื่อเด็กผู้หญิง เมื่อนำมาใช้กับตัวละครไก่อัจจึงให้ความหมายตรงกับคาแรกเตอร์ของตัวละครไก่อัจที่ชอบอะไรที่เป็นผู้หญิงมากๆ เช่น ไก่อัจเสนอความคิดเห็นให้ตั้งชื่อกลุ่มว่า “สี่อาโนเนะ” “สี่ไสวย์กิง” หรือการที่ไก่อัจขึ้นชอบและติดละครเกาหลีเรื่อง “เจ้าหญิงโซอินแสนชน” จนพูดถึงอยู่บ่อยๆ หรือการฝันเห็นชายในฝัน เป็นต้น

## ข. การดัดแปลงสถานภาพตัวละคร

จากการศึกษาพบว่าการดัดแปลงสถานภาพของตัวละครจากเดิมที่ตัวบทต้นทางเป็นผู้ใหญ่ มีหน้าที่อ่านข่าว เป็นผู้ดำเนินรายการ ซึ่งหมายความถึงการเป็นผู้หญิงเก่ง เมื่อดัดแปลงมาเป็นตัวการ์ตูนสถานภาพจากตัวบทเดิมที่เป็นผู้ดำเนินรายการจึงกลายมาเป็นเด็กนักเรียนประถมศึกษาที่มีชีวิตประจำวันอยู่ในโรงเรียน การมีพลังวิเศษที่ใช้ในการแก้ปัญหา จึงทำให้จากเดิมที่เป็นผู้หญิงเก่งกลายมาเป็นเด็กเก่ง ซึ่งเป็นตัวแทนของเด็กจากโลกแห่งความเป็นจริงให้ได้เข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการ

## ค. การดัดแปลงมุมมองผู้เล่าเรื่อง

เนื่องจากการดัดแปลงจากตัวบทเดิมที่เป็นรายการเล่าข่าวซึ่งเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงแก่ผู้ชมโดยผู้ดำเนินรายการ เมื่อเปลี่ยนตัวบทมาสู่การ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเรื่องแต่ง จึงทำให้มุมมองในการเล่าเรื่องเปลี่ยนไป โดยจากตัวบทเดิมที่ผู้ดำเนินรายการอยู่ในฐานะมุมมองบุรุษที่สาม (The Third-Person) ซึ่งมีหน้าที่เล่าเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องของตัวเอง เมื่อกลายมาเป็นการ์ตูนจึงถูกดัดแปลงมุมมองของตัวละครการ์ตูนที่อยู่ในฐานะผู้เล่าเรื่องจากมุมมองบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person) ที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องและดำเนินเรื่องราวอันเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง กล่าวได้ว่าเป็นการดัดแปลงมุมมองผู้เล่าเรื่องจากเดิมที่เป็นคนจริงที่เล่าเรื่องของคนอื่นให้ผู้รับสารฟัง แต่เมื่อได้รับการถ่ายโยงแล้วจึงกลายมาเป็นตัวละครการ์ตูนที่เล่าเรื่องของตัวเองให้ผู้ชมฟัง

### 5.3.2 การวิเคราะห์ Convention/Invention จากองค์ประกอบในการเชื่อมโยงเนื้อหา

หากจำแนกประเภทสัมพันธ์ตามทัศนะของ J. Fiske ซึ่งแบ่งสัมพันธ์ออกเป็นสองระนาบใหญ่คือ สัมพันธ์แนวนอน (Horizontal intertextuality) และ สัมพันธ์แนวตั้ง (Vertical intertextuality) การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน จัดอยู่ในประเภทสัมพันธ์แนวนอน (Horizontal intertextuality) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน เป็นการกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง/ตระกูลหนึ่ง (Genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่ง/อีกตระกูลหนึ่ง (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

กล่าวคือ มีการเชื่อมโยงจากสื่อรายการเล่าข่าวทางโทรทัศน์ไปเป็นการ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์เช่นกัน การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนมีตัวละครที่ดัดแปลงและพัฒนาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งผู้ผลิตมีความตั้งใจที่จะหยิบเอาบุคลิกของผู้ดำเนินรายการโทรทัศน์มาสร้างเป็นตัวละครในการ์ตูน โดยอาศัยความมีชื่อเสียงและความเป็นดาราในการทำให้การ์ตูนเป็นที่รู้จักแพร่หลาย (Publicity) และเป็นการสนับสนุนส่งเสริม (Promotion) ให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นที่รู้จักเร็วขึ้น ซึ่งเปรียบเสมือนแนวทางในการสร้างความยอมรับจากผู้รับสาร เนื่องด้วยผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นที่รู้จักและกำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้น

สำหรับแนวคิดสัมพันธ์ที่ได้กล่าวถึงสิ่งที่เรียกว่า “ขนบ” (Convention/Repetition) คือ ส่วนเสี้ยวที่เป็นส่วนร่วมกับอดีต และยังกล่าวถึง ส่วนเสี้ยวที่เป็นความแปลกใหม่ มีความเป็นตัวของตัวเองที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ซึ่งเรียกว่า “Invention/Variation” ในผลงานสื่อ/วัฒนธรรมทุกประเภทมีส่วนผสมทั้ง Convention และ Invention เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

จากการวิเคราะห์สัมพันธ์ของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของการถ่ายโอนความหมายจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงไปสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนมีการตัดทอน เพิ่มเติมและดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับประเภทของสื่อที่เปลี่ยนไปตามที่ได้กล่าวไปแล้ว

แต่สำหรับสิ่งที่คงไว้เป็นขนบ และสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวบทปลายทางที่เป็นตัวละครการ์ตูน 4 Angies

สี่สาวแสนชน จากองค์ประกอบในการเชื่อมโยงเนื้อหา ได้แก่ บุคลิกลักษณะ การแสดงออก และการสร้างความหมาย

จากกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ในการวิจัยที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเชื่อมโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สี่สาวแสนชน เพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบในการเชื่อมโยงที่มีอยู่ด้วยกัน 3 ประการได้แก่ บุคลิกลักษณะ การแสดงออก และการสร้างความหมาย

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์บุคลิกลักษณะจากรูปร่างหน้าตาของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง วิเคราะห์การแสดงออกของผู้ดำเนินรายการจากพฤติกรรมที่แสดงออกในรายการ และวิเคราะห์การสร้างความหมายจากหัวข้อข่าวที่ผู้ดำเนินรายการแต่ละคนนำเสนอ การสังเกตการแซวกัน และการพูดคุยกันในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงของผู้ดำเนินรายการทั้งสี่คน โดยวิเคราะห์รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจากวิดีโอซีดีที่บ้านที่รายการไว้ระหว่างวันที่ 26 – 30 พฤศจิกายน 2550

ผู้วิจัยพบว่าบุคลิกลักษณะ การแสดงออกและการสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการที่ปรากฏอยู่ในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 5.1 บุคลิกลักษณะ การแสดงออก และการสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการ  
ผู้หญิงถึงผู้หญิง

ผู้ดำเนินรายการ	บุคลิกลักษณะ	การแสดงออก	การสร้างความหมาย
พิมลวรรณ หุ่นทองคำ (บู๊)	1. ผิวขาว 2. ผมยาว สีน้ำตาล 3. ตาโต 4. อายุมากกว่าคนอื่น	1. พูดจามาเชื่อก็คือ 2. ชี้ตักใจ 3. หน้าตาจริงจัง	1. ตัวแทนของผู้เป็นแม่ และภรรยา 2. เป็นคนประหยัด
มีสุข แจ่มมีสุข (ไก)	1. ผิวขาว 2. ผมยาว สีดำ 3. ดวงตาเป็นประกาย 4. รูปร่างอวบ	1. เสียงหวาน 2. เรียบร้อย 3. ทำทางใจดี 4. ชอบทำอะไรโก้ๆ	1. ตัวแทนของผู้หญิงไทย ที่ใส่ใจสังคม 2. ตัวแทนสิทธิสตรี
กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ (นิน่า)	1. ผิวคล้ำ 2. ผมยาว สีดำ 3. ตาเล็ก	1. พูดจาเรียบร้อย 2. เรียบร้อย 3. ทำทางสงบ	1. ตัวแทนผู้หญิงเก่ง 2. ภาษาอังกฤษดี 3. มีความสามารถในการ เต้น
พัชรศรี เบญจมาศ (กาละแมร์)	1. ผิวคล้ำ 2. ผมยาว สีดำ 3. ตาเล็ก	1. พูดเสียงดัง ช่างพูด 2. ตลก 3. ไม่เรียบร้อย 4. ชอบออกความคิดเห็น	1. ตัวแทนผู้หญิงกล้า 2. ชอบกิจกรรมและ ความบันเทิง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ในแง่ของบุคลิกลักษณะจากรูปร่างหน้าตาของตัวละคร วิเคราะห์การแสดงออกของตัวละครจากพฤติกรรมที่แสดงออกในเรื่อง และวิเคราะห์การสร้างความหมายจากการกระทำและนิสัยของตัวละคร โดยวิเคราะห์ตัวละครจากจากวิดีโอซีดีการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ทั้ง 50 ตอน

ผู้วิจัยพบว่าบุคลิกลักษณะ การแสดงออกและการสร้างความหมายของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ตาราง 5.2 บุคลิกลักษณะ การแสดงออกและการสร้างความหมายของตัวละคร

## 4 Angies สีสาวแสนซน

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะ	การแสดงออก	การสร้างความหมาย
ป้าป๋วย	1. ผิวขาว 2. ผมหสั้น สีน้ำตาล 3. ตาโต	1. พูดจาภาษาผู้ใหญ่ 2. ชอบอะไรเซ็กซี่ เก๋ๆ 3. ซึ่กั้ว ไม่สู้คน 4. ชอบเถียงกับกาละแมร์ 5. ชอบเก็บของใส่กระเป๋า	1. เป็นเด็กเซ็กซี่ 2. เป็นเด็กไม่กล้าหาญ
ไก่อัจฉ	1. ผิวขาว 2. ผมหสั้น สีดำ 3. ตาโตเป็นประกาย	1. พูดจาอ่อนหวาน 2. ช่างฝัน 3. เรียบร้อย 4. เรียนเก่ง รอบรู้	1. เป็นเด็กดี เรียบร้อย 2. เป็นเด็กน่ารัก 3. เป็นเด็กเรียน
นิน่า	1. ผิวคล้ำ 2. ผมยาว สีดำ 3. ตาโต	1. เรียบร้อย 2. ซื่อาย พูดน้อย 3. ใจดี มีน้ำใจ 4. ไม่สู้คน 5. เก่งภาษาอังกฤษ	1. เป็นเด็กดี เรียบร้อย 2. เป็นเด็กมีความ รับผิดชอบ 3. เป็นเด็กมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือ
กาละแมร์	1. ผิวคล้ำ 2. ผมหสั้น สีดำ 3. ตาโต 4. ปากกว้าง	1. ซึ่โมโห ใจร้อน 2. พูดเสียงดัง พูดมาก 3. กล้าหาญ ไม่ยอมใคร 4. ไม่ตั้งใจเรียน ชอบวิ่งเล่น 5. เจ้าความคิดจอมวางแผน	1. เป็นเด็กซน ไม่เรียบร้อย 2. เป็นเด็กกล้าหาญเหมือน เด็กผู้ชาย

## 5.3.2.1 การถ่ายโยงบุคลิกลักษณะ

จากตาราง 5.1 และ 5.2 หากนำบุคลิกลักษณะของตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางมาเปรียบเทียบกันจะเห็นได้ว่า ในองค์ประกอบบุคลิกลักษณะผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน จะมีทั้งสิ่งที่เหมือนกันและแตกต่างกันโดยมีร่องรอยของเนื้อหาเดิมและสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 5.3 ร่องรอยเนื้อหาเดิมและสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ของบุคลิกลักษณะตัวละคร

ตัวละคร	ร่องรอยเนื้อหาเดิม	สิ่งที่สร้างขึ้นใหม่
ป้าบุญ	1. ผิวขาว 2. ผมน้ำตาล 3. ตาโต	1. ผมหัน 2. อายุเท่ากับตัวละครอื่น
ไก่อัจ	1. ผิวขาว 2. ผมหดำ 3. ตาเป็นประกาย	1. ผมหัน 2. รูปร่างเหมือนตัวละครอื่น
นิน่า	1. ผิวคล้ำ 2. ผมหดำ 3. ผมหยาว	1. ตาโต
กาละแมร์	1. ผิวคล้ำ 2. ผมหดำ	1. ผมหยาว 2. ตาโต 3. ปากกว้าง

จากการศึกษาพบว่าในการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะมีสิ่งที่คงไว้เป็นร่องรอยของเนื้อหาเดิมในตัวละครทั้ง 4 ตัว ได้แก่ การคงไว้ซึ่งบุคลิกลักษณะที่เป็นจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการ ผู้หญิงถึงผู้หญิง ได้แก่ สีผิวและสีผมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล สิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ ได้แก่ ทรงผม ดวงตา ปาก รูปร่าง และอายุของตัวละคร จึงกล่าวได้ว่าการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สี่สาวแสนซนที่เป็นตัวบทใหม่ (secondary text) มีสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (invention) มากกว่าร่องรอยเนื้อหาเดิม (convention) ซึ่งตรงตามที่ผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครการ์ตูนหน้าตาไม่เหมือนกับผู้ดำเนินรายการที่เป็นต้นแบบ

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้ผลิต พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะ คือ

1. ข้อจำกัดในการสร้างงานแอนิเมชัน มีผลต่อการออกแบบทรงผมของตัวละคร เนื่องจากทรงผมที่สั้นจะมีขั้นตอนการผลิตที่ง่ายกว่าทรงผมยาวซึ่งทรงผมที่มีความยาวผู้ผลิตจะต้องใช้เทคนิคในการผลิตเพิ่มขึ้นด้วยการทำให้เส้นผมมีความพริ้วไหว ดังนั้น ทรงผมของตัวละครป้าบุญ ไก่อัจ และกาละแมร์ จึงแตกต่างจากตัวบทต้นทางที่มีผมหยาว

2. การสร้างให้ตัวละครมีความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน มีผลต่อการออกแบบใบหน้า ดวงตา รูปร่าง และอายุของตัวละครซึ่งถูกออกแบบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ได้แก่

- การออกแบบให้ตัวละครมีดวงตากลมโต เป็นผลทำให้ดวงตาของตัวละครหน้า และกอละแมร์มีความแตกต่างจากตัวบทต้นทางที่มีดวงตาเล็ก

- การออกแบบรูปร่างของตัวละครที่ถูกออกแบบให้มีขนาดเท่ากันจึงทำให้รูปร่างของตัวละครไ่จ้งมีความแตกต่างจากตัวบทต้นทางที่มีรูปร่างอวบกว่าผู้ดำเนินรายการคนอื่น

- การกำหนดอายุตัวละครให้เป็นเด็กในวัยเดียวกัน อายุเท่ากัน จึงทำให้ตัวละครป้าป๋วยมีอายุเท่ากันกับตัวละครอื่น มิได้เป็นรุ่นพี่ตามตัวบทต้นทาง

3. การสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ตัวละคร มีผลต่อการออกแบบปากของตัวละคร กอละแมร์ให้มีความกว้างโดดเด่นกว่าตัวละครอื่น และแตกต่างจากตัวบทต้นทาง ซึ่งการออกแบบให้ตัวละครกอละแมร์มีปากกว้างเป็นการสื่อความหมายถึงการเป็นคนพูดมาก พูดเก่งเหมือนกับ พัชรศรี เบญจมาศ ซึ่งเป็นตัวบทต้นทาง

### 5.3.2.2 การถ่ายโยงการแสดงออก / คาแรกเตอร์

จากการศึกษาพบว่า การแสดงออกของตัวละครได้เชื่อมโยงมาจากการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยผู้ผลิตได้นำการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการมาพัฒนาให้เป็นคาแรกเตอร์ของตัวละครหลักทั้ง 4 ตัว ซึ่งเป็นการถ่ายโยงการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงประกอบกับการสร้างการแสดงออกเพิ่มเติมให้แก่ตัวละครเพื่อเป็นการสร้างคาแรกเตอร์ตัวละครให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

เนื่องจากตัวละครหลักทั้ง 4 ตัวเป็นตัวละครที่ตามเนื้อเรื่องอยู่ในกลุ่มเดียวกัน การทำให้คาแรกเตอร์ตัวละครแต่ละตัวมีความเด่นชัดและแตกต่างกัน เป็นการสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ตัวละครนั้น เพื่อไม่ให้มีตัวละครใดที่เด่นกว่าตัวละครใด ซึ่งในการถ่ายโยงการแสดงออกมีสิ่งที่เป็นร่องรอยของเนื้อหาเดิมและสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ดังนี้

ตาราง 5.4 ร่องรอยเนื้อหาเดิมและสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ของการแสดงออกตัวละคร

ตัวละคร	ร่องรอยเนื้อหาเดิม	สิ่งที่สร้างขึ้นใหม่
ป้าบุญ	1. ซี้ตใจ ซี้กั้ว	1. ชอบอะไรเซซๆ เก๋าๆ 2. พูดจาภาษาผู้ใหญ่ 3. ชอบเถียงกับกาละแมร์ 4. ชอบเก็บของใส่กระเป๋
ไก่อัจ	1. พูดจาอ่อนหวาน 2. เรียบร้อย	1. ช่างฝัน 2. เรียนเก่ง รอบรู้
นิน่า	1. เรียบร้อย	1. ซี้อาย พูดน้อย 2. ใจดี มีน้ำใจ 3. ไม่สู้คน 4. เก่งภาษาอังกฤษ
กาละแมร์	1. พูดเสียงดัง พูดมาก 2. เจ้าความคิดจอมวางแผน	1. ซี้โมโห ใจร้อน 2. กล้าหาญ ไม่ยอมใคร 3. ไม่ตั้งใจเรียน ชอบวิ่งเล่น

จากการวิเคราะห์การถ่ายโยงการแสดงออกของตัวละครพบว่า มีร่องรอยของเนื้อหาเดิมในตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน มีอยู่ด้วยกัน 6 ประการ ดังนี้

1. การถ่ายโยงความ “ซี้ตใจ ซี้กั้ว” จากผู้ดำเนินรายการพิมลวรรณ หุ่นทองคำ ให้เป็นความ “ซี้กั้ว ไม่สู้คน” ของตัวละครป้าบุญ

#### ยกตัวอย่างเช่น

ความซี้ตใจซี้กั้วของผู้ดำเนินรายการพิมลวรรณ หุ่นทองคำ ได้แก่ ขณะที่ผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุขนำเสนอข่าวเกี่ยวกับหุ่นยนต์ร่าไทยโดยมีหุ่นยนต์ของจริงมาประกอบการนำเสนอด้วย ทันใดนั้นหุ่นยนต์ก็มีการเคลื่อนไหวกะทันหันทำให้พิมลวรรณส่งเสียงร้องด้วยความตกใจและนั่งอยู่ห่างๆ หุ่นยนต์ด้วยความหวาดระแวง

ความซี้ตใจซี้กั้วของตัวละครป้าบุญ ได้แก่ ตอน “ป้าบุญผู้กล้าหาญ” สีสาวโพธิ์แองจีส้อยเล่นที่โรงเรียนจนเย็น เมื่อจะกลับบ้านจึงตกลงกันไปล้างมือที่ห้องน้ำ ปรากฏว่ามีเสียงแปลกๆ อยู่ในห้องน้ำ ทำให้ป้าบุญตกใจกลัวมากซึ่งความจริงเป็นเสียงของสุนัขที่เข้าไปในห้องน้ำ แต่ป้าบุญก็วิ่งหนีเอาตัวรอดไปก่อน ปล่อยให้เพื่อนอีกสามคนถูกสุนัขเล่นงาน

2. การถ่ายโยงการพูดจา “เสียงหวาน” จากผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข ให้เป็น “การพูดจาอ่อนหวาน” ของตัวละครไก่อัจ จากกรณีน้ำเสียงอ่อนหวานเวลาพูดของผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข ทำให้ผู้ผลิตถ่ายโยงมาเป็นลักษณะการพูดของตัวละครไก่อัจที่มักจะพูดจาด้วยเสียงอ่อนหวานและพูดจาคะซา เช่น ตอน “ยุทธการช่วยเจ้าน้ำตาล (ไปจิโร่ต่างหาก)” ไก่อัจพูดขอรับรองครูใหญ่ด้วยคำพูดว่า “ครูใหญ่ขา ไก่อัจมีเรื่องจะขอรับรองครูใหญ่ค่ะ ไม่รู้ว่าครูใหญ่จะช่วยไก่อัจหน่อยได้ไหมค่ะ”

3. การถ่ายโยงการแสดงออกที่ “เรียบร้อย” จากผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข มาเป็นการแสดงออกที่เรียบร้อยของตัวละครไก่อัจ จากการแสดงออกที่เรียบร้อยของผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข ทำให้ผู้ผลิตถ่ายโยงมาเป็นลักษณะการแสดงออกที่เรียบร้อยของตัวละครไก่อัจที่เป็นเด็กเรียบร้อย เช่น เวลาเรียนไม่นั่งยุกยิก มีความอ่อนน้อมต่อผู้ใหญ่ เป็นต้น

4. การถ่ายโยงความ “เรียบร้อย” จากผู้ดำเนินรายการกฤษณา บัณฑิตมา เป็นการแสดงออกที่เรียบร้อยของตัวละครนิน่า จากการแสดงออกที่เรียบร้อยของผู้ดำเนินรายการกฤษณา บัณฑิต ทำให้ผู้ผลิตถ่ายโยงมาเป็นลักษณะการแสดงออกที่เรียบร้อยของตัวละครนิน่าที่เป็นเด็กเรียบร้อย เช่น เวลาพูดจะค่อยๆ พูด เวลาเรียนก็ตั้งใจเรียน เป็นต้น

5. การถ่ายโยงการ “พูดเสียงดัง ช่างพูด” ของผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ ให้เป็น “การพูดเสียงดัง พูดมาก” ของตัวละครกาละแมร์ ลักษณะการพูดของผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ ได้ถ่ายโยงสู่การแสดงออกของตัวละครกาละแมร์ เช่น การพูดจาฉะฉาน พูดเยอะและพูดเร็วกว่าตัวละครอื่น เป็นต้น

6. การถ่ายโยงการ “ชอบออกความคิดเห็น” ในระหว่างการจัดรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงของผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ ให้เป็น “เจ้าความคิดจอมวางแผน” ของตัวละครกาละแมร์

#### ยกตัวอย่างเช่น

การชอบออกความคิดเห็นของผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ เช่น หัวข้อข่าวที่ผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข นำเสนอเกี่ยวกับชาวต่างชาติที่มาเที่ยวเมืองไทยแล้วโดนคนไทยเอาเปรียบ เมื่อกลับไปประเทศของตนแล้วจึงได้บอกต่อกับคนอื่นให้รู้ถึงสิ่งที่ไม่ดีเกี่ยวกับเมืองไทย ผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ ได้ออกความคิดเห็นว่า “เวลาเห็นชาวต่างชาติ แทนที่



จะคิดว่าจะช่วยเหลือเขา เพราะต่างบ้านต่างเมืองมา กลับคิดว่าเอาไรต์เอาเปรียบเขาดีกว่า เขาเปรียบเขาเรื่องค่าใช้จ่าย ความจริงควรจะช่วยดูแลเขาแน่ แล้วพอวันหนึ่งเขาไม่มาประเทศเรา ผลกระทบมันก็ตกอยู่กับตัวคนที่เอาเปรียบเขานั้นแหละ”

ความเป็นคนเจ้าความคิดจอมวางแผนของตัวละครกาละแมร์ เช่น ตอน “ครูใหญ่ ถูกมนุษย์ต่างดาวจับตัวไป” สี่สาวโพร์เองก็สนใจคิดว่าครูใหญ่ถูกมนุษย์ต่างดาวจับตัวเอาไว้ ส่วนครูใหญ่ที่อยู่ในโรงเรียนเป็นมนุษย์ต่างดาวปลอมตัวมา จึงช่วยกันวางแผนให้ถูกทำโทษ แต่สี่สาวทำผิดให้ครูใหญ่เห็นยังงี้ก็ยังไม่ถูกทำโทษ กาละแมร์จึงวางแผนว่า “ที่ผ่านมามีมนุษย์ต่างดาวทำเหม็นไม่ยอมลงโทษพวกเราก็เพราะไม่มีคนอื่นเห็นที่พวกเราทำผิด แต่ถ้าเกิดว่าเราทำ ความผิดให้คนทั้งโรงเรียนเห็นละก็ เจ้ามนุษย์ต่างดาวจะต้องเรียกเราไปรับโทษ เพราะไม่อยากให้คนอื่นสงสัยว่าเป็นครูใหญ่ตัวปลอม” เป็นต้น

ร่องรอยของเนื้อหาเดิมที่พบในการถ่ายโยงการแสดงออกจากผู้ดำเนินรายการ ผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละคร 4 Angies สี่สาวแสนชน ถือเป็นภารกิจไว้ซึ่งคาแรกเตอร์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ดำเนินรายการ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ช่วยสร้างคาแรกเตอร์ที่แตกต่างกันให้แก่ตัวละคร 4 Angies สี่สาวแสนชน

สำหรับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ในการแสดงออกของตัวละคร 4 Angies สี่สาวแสนชน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การแสดงออกของตัวละครประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้ผลิต พบว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำให้ตัวละครและเนื้อเรื่องการ์ตูนมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่สำหรับการแสดงออกของตัวละครมีความสำคัญดังนี้

#### 1. เพื่อเป็นการสร้างคาแรกเตอร์ตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครแต่ละตัวมีคาแรกเตอร์ในการแสดงออกที่ชัดเจน เพื่อหลีกเลี่ยงความน่าเบื่อของการ์ตูน

#### 2. เพื่อเป็นการสร้างความแตกต่างให้แก่ตัวละครหลักในเรื่อง

นอกจากความแตกต่างในด้านของการออกแบบบุคลิกลักษณะและสีเส้นเครื่องแต่งกายตัวละครซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวแล้ว คาแรกเตอร์ของตัวละครยังมีส่วนในการสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ตัวละคร ซึ่งนิสัยและการแสดงออกที่ต่างกันของตัวละครแต่ละตัวมีส่วนในการทำให้ผู้รับสารสามารถจดจำตัวละครได้

### 3. เพื่อสร้างความสนุกสนานให้แก่เนื้อเรื่อง

ความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัว เมื่อต้องมาอยู่รวมกันทำให้เรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้น ซึ่งในการเขียนบทสิ่งที่มีส่วนในการกำหนดสถานการณ์และเรื่องราวต่างๆ ให้เกิดขึ้น คือ คาแรกเตอร์ของตัวละครที่มีความแตกต่างกัน

### 4. เพื่อเป็นการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร

จากการวิเคราะห์พบว่า การแสดงออกของตัวละครมีส่วนในการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร เนื่องจากนิสัยและการแสดงออกของตัวละครจะบ่งบอกให้ผู้รับสารทราบว่า การที่ตัวละครมีการแสดงออกตามที่ปรากฏในการ์ตูนจะหมายถึงการที่ตัวละครเป็นคนอย่างไร เช่น กาละแมร์ไม่ตั้งใจเรียนและชอบวิ่งเล่น หมายถึง กาละแมร์เป็นเด็กชน ไม่เรียบร้อย เป็นต้น

ผู้วิจัยพบว่า นอกจากการถ่ายโยงการแสดงออกที่มาจากการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง สิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ในการถ่ายโยงการแสดงออกของตัวละคร การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ยังมีการถ่ายโยงการแสดงออกของตัวละครที่มาจากสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 ประการ ได้แก่

ประการที่หนึ่ง การถ่ายโยงความหมาย “ความเป็นคนประหยัด” ของพิมลวรรณ หุ่นทองคำ มาเป็นการแสดงออกของตัวละครป่าปู้ยี่ที่ “ชอบเก็บของใส่กระเป๋ายี่”

ประการที่สอง การถ่ายโยงความหมาย “ความสามารถภาษาอังกฤษดี” ของกุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ มาเป็นการแสดงออกของตัวละครนิน่าที่ “เก่งภาษาอังกฤษ”

ประการที่สาม การถ่ายโยงความหมาย “ความเป็นคนชอบกิจกรรมและความบันเทิง” ของพัชรศรี เบญจมาศ มาเป็นการแสดงออกของตัวละครกาละแมร์ที่ “ไม่ตั้งใจเรียน ชอบวิ่งเล่น”

#### 5.3.2.3 การสร้างความหมาย

ผู้วิจัยพบว่า การสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน มีการสร้างความหมายที่แตกต่างกัน โดยมีปัจจัยที่สำคัญคือ ชนิดของสื่อ (Genres) ซึ่งมีรูปแบบต่างกัน

กล่าวคือ รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นรายการเล่าข่าวที่ให้สาระความรู้ด้วยการนำเสนอข่าวผ่านการพูดคุยของผู้ดำเนินรายการ โดยผู้ดำเนินรายการแต่ละคนแบ่งบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอหัวข้อข่าวแต่ละประเภทอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นการสร้างความหมายให้แก่ตัวผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจะถูกกำหนดจาก “ประเภทของข่าว” ดังนี้

● พินฉนวนรณ หุ่นทองคำ ทำหน้าที่เสนอสาระเกี่ยวกับ

- ปัญหาสังคมที่เกี่ยวกับผู้หญิง
- ความรุนแรงในครอบครัว
- สุขภาพผู้สูงอายุ
- ทัศนคติของภรรยาที่มีต่อสามี
- ข้อคิดในการใช้เงิน ภัยสังคมที่เกี่ยวกับการทำธุรกรรมการเงินและบัตรเครดิต
- ความคิดเห็นของผู้ชายที่มีต่อผู้หญิง
- ข้อคิดเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตร

เนื่องจากหัวข้อข่าวที่นำเสนอมีสาระเกี่ยวกับการใช้ชีวิตครอบครัว การเลี้ยงดูบุตร อันเป็นประโยชน์ต่อผู้รับสารที่เป็นผู้หญิงที่อยู่ในสถานะภรรยาและแม่ และมีประเด็นข่าวที่เกี่ยวกับการใช้เงิน ทำให้ผู้ดำเนินรายการพินฉนวนรณ หุ่นทองคำ ได้รับการสร้างความหมายจากรายการว่าเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่แต่งงานแล้ว อยู่ในสถานะภรรยาและแม่ และเป็นคนที่ใช้จ่ายอย่างประหยัด

● มีสุข แจ่มมีสุข ทำหน้าที่เสนอสาระเกี่ยวกับ

- สิทธิสตรี เช่น ความรุนแรงที่เกิดกับผู้หญิง
- การรณรงค์ให้ดูแลรักษาสุขภาพ
- การดูแลความสวยความงาม
- ข่าวการศึกษา
- ประชาสัมพันธ์ข่าวที่เป็นการช่วยเหลือสังคม

จากสาระที่นำเสนอเกี่ยวกับการรณรงค์เพื่อสุขภาพ การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการช่วยเหลือสังคม และแง่มุมที่เกี่ยวกับสิทธิสตรี ผู้ดำเนินรายการมีสุข แจ่มมีสุข ได้รับการสร้างความหมายจากรายการว่าเป็นตัวแทนของผู้หญิงไทยที่ใส่ใจสังคม และเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่ต่อสู้เพื่อสิทธิสตรี

● กุลนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์ ทำหน้าที่เสนอสาระเกี่ยวกับ

- ชาวและสาระจากต่างประเทศ
- การดูแลรักษาสุขภาพ
- ชาวผู้หญิงเก่ง
- ชาวที่เกี่ยวกับคุณค่าของผู้หญิง เช่น ค่านิยมทางเพศที่ไม่เหมาะสม
- เกร็ดความรู้แปลกใหม่เกี่ยวกับผู้หญิง

จากการนำเสนอข่าวที่มีที่มาจากต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นจากทางเว็บไซต์หรือสื่อสิ่งพิมพ์ของต่างประเทศ และเนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับความเก่ง ความสามารถ คุณค่าของผู้หญิง และการนำเสนอการออกกำลังกายประกอบจังหวะดนตรี ทำให้ผู้ดำเนินรายการกุลนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์ ได้รับการสร้างความหมายจากรายการว่า เป็นตัวแทนผู้หญิงเก่ง มีความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษดี และมีความสามารถในการเต้น

● พัชรศรี เบญจมาศ ทำหน้าที่เสนอสาระเกี่ยวกับ

- เรื่องราวแปลกที่สร้างความบันเทิง เช่น การออกแบบทรงผมคริสมาสต์
- กิจกรรมที่จัดตามจังหวัดต่างๆ เช่น การแข่งฟุตบอลระหว่างสาวแท้กับสาวเทียม
- สถิติของรายการที่เสนอนิทรรศการต่างๆ ที่จัดขึ้น
- ชาวผู้หญิงเก่ง ผู้หญิงแกร่ง เช่น ชาวทหารหญิงไทยแข่งยิงปืนกับทหารต่างชาติ
- ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่ทางรายการจัดขึ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

จากสาระที่นำเสนอเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ และข่าวของผู้หญิงที่มีความเก่งกล้า ทำให้ผู้ดำเนินรายการพัชรศรี เบญจมาศ ได้รับการสร้างความหมายจากรายการว่า เป็นตัวแทนของผู้หญิงที่มีความกล้า และชื่นชอบการทำกิจกรรมและความบันเทิง

สำหรับการดูแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน ที่ดำเนินเรื่องผ่านการแสดงออกและพฤติกรรมของตัวละครตามตาราง 5.2 ทำให้ผู้รับสารรับรู้ถึงลักษณะของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งการแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวจะสร้างความหมายที่แตกต่างกันให้แก่ตัวละคร

ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ได้รับการสร้างความหมายจากการแสดงออกดังต่อไปนี้

- ป่าป๋วย ได้รับการสร้างความหมายให้เป็นเด็กเซ็กซี่ เป็นเด็กไม่กล้าหาญ แต่รักเพื่อน
- โก๋จิ้ง ได้รับการสร้างความหมายให้เป็นเด็กดี เรียบร้อย น่ารัก เป็นเด็กเรียน
- นิน่า ได้รับการสร้างความหมายให้เป็นเด็กมีความรับผิดชอบ เรียบร้อยเป็นเด็กดี มีน้ำใจชอบช่วยเหลือ
- กอละแมร์ ได้รับการสร้างความหมายให้เป็นเด็กชน ไม่เรียบร้อย เป็นเด็กกล้าหาญเหมือนเด็กผู้ชาย

จะเห็นได้ว่าการสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน มีการสร้างความหมายที่แตกต่างกัน โดยผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับการสร้างความหมายมาจากหัวข้อสาระที่นำเสนอในรายการ ส่วนตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ได้รับการสร้างความหมายมาจากการแสดงออกที่ผู้ผลิตวางไว้ให้เป็นพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว

ซึ่งหมายถึง ผู้ผลิตไม่ได้ถ่ายโอนการสร้างความหมายของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละคร เนื่องจากมีการสร้างความหมายในระดับความเข้าใจของผู้ใหญ่ที่เป็นการสร้างความหมายจากประเภทของข่าว แต่ผู้ผลิตทำการถ่ายโอนบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละคร และใช้การแสดงออกของตัวละครที่เป็นเด็กในการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร เพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจการสร้างความหมายในระดับความเข้าใจของเด็ก ซึ่งสิ่งที่เป็นตัวกำหนดการแสดงออกของตัวละคร คือ แก่นเรื่อง

สำหรับการถ่ายโอนความหมายที่ตัวบทปลายทางได้รับการถ่ายโอนมาจากตัวบทต้นทาง ได้แก่ “ความเก่ง” ซึ่งตัวบทต้นทางได้ชื่อว่าเป็นผู้ดำเนินรายการที่มีความสามารถ เป็นผู้หญิงเก่ง เป็นผู้ดำเนินรายการที่ได้รับการยอมรับด้านความสามารถในการเป็นผู้ดำเนินรายการทัดเทียมผู้ชาย ดังนั้น ผู้ผลิตจึงคงไว้ซึ่ง “ความเก่ง” ของตัวบทต้นทางและได้ถ่ายโอนมายังตัวบทปลายทางที่เป็นตัวละครโพร์เองจี้ส์ ซึ่งแสดงออกถึงความเก่งจากการที่มีพลังวิเศษ สามารถต่อสู้กับฝ่ายตรงข้ามที่เป็นผู้ชายได้

กล่าวได้ว่าตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนได้ถ่ายโอนความหมายจากบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยถ่ายโอนสิ่งที่เป็นจุดเด่นของ



ผู้ดำเนินรายการมาเป็นคาแรกเตอร์ตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครและผู้ดำเนินรายการมีเหมือนกัน เรียกได้ว่าเป็น “ชนบ” จากตัวบทต้นทางที่ถ่ายโยงมาสู่ตัวบทปลายทาง

ส่วนสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่สำหรับตัวบทปลายทาง พบว่าผู้ผลิตได้สร้างให้ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน มีนิสัยและภาพลักษณ์ภายนอกที่ต่อยอดมาจากตัวบทเดิมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยอาศัยการออกแบบตัวละคร การวางโครงเรื่อง และการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละครที่แสดงออกชัดเจนตามตาราง 5.2 และมีการเพิ่มพลังวิเศษให้กับตัวละคร ซึ่งสามารถสร้างความหมายของความเป็นการ์ตูนได้

### 5.3.3 การถ่ายโยงตัวบทต้นทางจากแหล่งอื่น

กล่าวได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการ์ตูนที่มีจุดเด่นในด้านของการนำผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาถ่ายโยงเป็นตัวละครหลักของเรื่อง แต่นอกจากคาแรกเตอร์ตัวละครหลักแล้ว พบว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนยังมีสัมพันธ์ที่มิได้ถ่ายโยงมาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง แต่เป็นการถ่ายโยงมาจากสถานที่ ภาพยนตร์ การ์ตูน และบุคคลที่เป็นที่รู้จักไม่ว่าจะเป็นคนไทย หรือคนต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีส่วนที่ถ่ายโยงมาจากตัวบทต้นทางแหล่งอื่น ดังนี้

1. กระเป๋ากีบตอกของป้าปุย ถ่ายโยงมาจากกระเป๋าน้ำท้องของโดราเอมอน ซึ่งเป็นกระเป๋ากีบที่สามารถเก็บสิ่งของต่างๆ ได้มากมายเช่นกัน



ภาพ 5.37 ร้าน G-Choice

2. คุณยายขายทุกอย่าง ถ่ายโยงมาจากคุณยายร้อยจี๋ฉ่อย สามย่าน ซึ่งในการ์ตูนร้านของคุณยายใช้ชื่อว่า “G-Choice” และคาแรกเตอร์ของคุณยายคือ มีของทุกอย่างขายเช่นเดียวกับตัวบทต้นทางที่เป็นร้านจี๋ฉ่อย นอกจากนี้ตัวละครคุณยายขายทุกอย่างถูกออกแบบให้มีฟันหลอและ

พื้นเหลี่ยมทองเช่นเดียวกับคุณยายร้านจี๋ด้วย อีกทั้งลักษณะของร้านค้าที่มีของขายทุกอย่างยังมีลักษณะที่คล้ายกับร้านขายของในเรื่อง “แฮร์รี่ พอตเตอร์” อีกด้วย



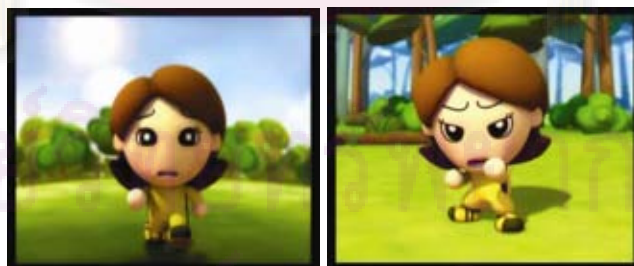
ภาพ 5.38 พี่เรนในฝัน

3. พี่เรน รุ่นพี่ที่ไถ่จิ้งผืนถึง ถ่ายโยงมาจากนักร้องยอดนิยมชาวเกาหลี



ภาพ 5.39 ฝึกบู้ง Eye Pop

4. ฝึกบู้ง Eye Pop หรือ ยาดาทหวาน สิ้นค้าจากร้านขายทุกอย่าง ถ่ายโยงมาจากการ์ตูนเรื่อง ป๊อปปาย สังเกตได้จากภาพที่กระเบื้องฝึกบู้ง เป็นภาพที่คล้ายกับที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนป๊อปปายเวลาที่กินผักโขม



ภาพ 5.40 ชุดกีฬาของครูตี๋

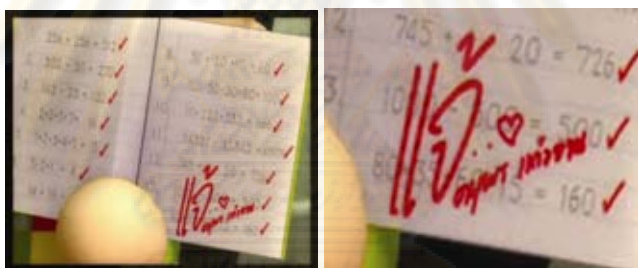
5. ชุดกีฬาของครูตี๋ ถ่ายโยงมาจาก บรูซ ลี และภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill ชุดของครูตี๋เป็นชุดสีเหลืองคาดดำเช่นเดียวกับ บรูซ ลี และนางเอกเรื่อง Kill Bill สวมใส่เวลาต่อสู้



ภาพ 5.41 ลิงกินผักและบาร์บี้ สเปียร์

6. ชื่อวงดนตรี ตอน “ครูใหญ่อยู่ไหน?” เด็กๆ เกือบกันว่าจะมีคอนเสิร์ตของนักร้องคนใดมาที่โรงเรียน มีชื่อวง “ลิงกินผัก” “บาร์บี้ สเปียร์” และ “เปิงมางสะดั่ง” ซึ่งถ่ายโยงมาจากวงดนตรีและนักร้องที่มีชื่อเสียงอย่าง “ลินกิ้นพาร์ค” “บริทนีส์ สเปียร์” และ “โปงลางสะออน”

7. ชื่อตอน “เขาวานให้หนูเป็นสายลับ” ถ่ายโยงมาจากชื่อละครไทยที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งมีชื่อเรื่องเดียวกันว่า “เขาวานให้หนูเป็นสายลับ”



ภาพ 5.42 ลายเซ็นครูแจ้

8. ครูแจ้ ถ่ายโยงมาจากนักร้อง “แจ้ ดนุพล แก้วกาญจน์” ซึ่งตัวละครครูแจ้นอกจากจะมีชื่อเล่นว่าครูแจ้แล้ว ยังมีชื่อจริงว่า “ดนุพร แก้วจาน”



ภาพ 5.43 อนุสาวรีย์เมืองแองเจิลทาวน์

9. อนุสาวรีย์กลางเมืองแองเจิลทาวน์ ในการออกแบบได้ถ่ายโยงมาจากอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ถนนราชดำเนิน สังเกตได้จากรูปทรงที่เหมือนกันดังภาพ

10. หมีแพนด้า จากตอน “ตามหาหมีแพนด้า” หมีแพนด้าในเรื่องชื่อ “เทาเทา” ได้รับการถ่ายโยงมาจากหมีแพนด้าที่เด็กๆ รู้จัก ได้แก่ “ช่วงช่วง” ที่สวนสัตว์เชียงใหม่ ซึ่งมีชื่อเรียกซ้ำคำเช่นกัน



ภาพ 5.44 ชูตชูเปอร์แมน

11. โลโก้ชูตชูเปอร์แมน โลโก้ของชูตที่ออกแบบเป็นรูปทรงเหมือนเพชรมีอักษรย่อภาษาอังกฤษตัว M ข้างใน ได้รับการถ่ายโยงมาจากสัญลักษณ์ของชูเปอร์แมนที่มีลักษณะเป็นรูปเพชรและมีตัวอักษรย่อภาษาอังกฤษตัว S ข้างใน



ภาพ 5.45 หอคอยครุใหญ่

12. หอคอยครุใหญ่ ห้องของครุใหญ่อยู่บนหอคอยที่ค่อนข้างลึกลับเช่นเดียวกับในเรื่อง “แฮรี่ พอตเตอร์” ที่ห้องของศาสตราจารย์ดัมเบิลดอร์เป็นห้องที่ลึกลับอยู่บนหอคอย

13. การปลอมตัว การ์ตูนตอน “4 Devies ปีศาจแสนกล” มีตัวปลอมของสี่สาว 4 Angies ได้รับการถ่ายโยงมาจากเรื่อง “แฮรี่ พอตเตอร์” ที่มีการปลอมตัวของตัวละครในเรื่อง

14. ผลึกอังกาไรท์ เป็นผลึกที่ช่วยเพิ่มพลังให้กับต้นเจ ได้รับการถ่ายโยงมาจากศิลาอาถรรพ์ในเรื่อง “แฮรี่ พอตเตอร์” ที่มีความสามารถในการรักษาอาการเจ็บป่วยและช่วยให้ผู้ครอบครองเป็นอมตะได้

15. บิวรี่ล่องหน เมื่อใครอมบิวรี่นี้จะทำให้คนอื่นมองไม่เห็น ได้รับการถ่ายโยงมาจากเรื่อง “แฮร์รี่ พอตเตอร์” ได้แก่ ผ้าคลุมล่องหนซึ่งเมื่อใครคลุมผ้านี้จะทำให้คนอื่นมองไม่เห็น

16. เจ้าหญิงแห่งดาวศุกร์ ครูแจ้ที่มาจากดาวอังคาร เข้าใจผิดว่าครูตี๋มาจากดาวศุกร์ ได้รับการถ่ายโยงมาจากชื่อหนังสือ “ผู้ชายมาจากดาวอังคาร ผู้หญิงมาจากดาวศุกร์”



ภาพ 5.46 ปมความกลัว

17. ปมความกลัว ตอนเด็กไก่อังถูกตุ๊กตาดาวมีลัมทับทำให้หายใจไม่ออกจนเกือบตาย เมื่อโตขึ้นไก่อังจึงกลัวตุ๊กตาดาวมีด้วยความฝังใจ ได้รับการถ่ายโยงปมความกลัวมาจากการ์ตูนเรื่อง “โดราเอมอน” ที่ถูกหนูแทะหูจนทำให้ไม่มีหู โดราเอมอนจึงมีปมฝังใจที่ทำให้กลัวหนูมาก

18. ประสบการณ์แบบเด็กๆ การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนมีการถ่ายโยงประสบการณ์ที่เด็กเคยประสบพบเจอมาไว้ในการ์ตูน ได้แก่ การตรวจวัดมาตรฐานโรงเรียนจากคณะกรรมการโฆษณาครีมบำรุงผิวขาว การเข้าค่าย การแข่งกีฬา ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กรู้จักมาก่อน โดยการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนถ่ายโยงมาเป็นการ์ตูนตอน “โรงเรียนมาตรฐานโลก” ที่มีคนมาตรวจโรงเรียน ตอน “เคล็ดลับความงาม” ที่กาละแมร์ใช้ครีมเพื่อให้ผิวขาว ตอน “เข้าค่าย โหด มัน ฮา” ที่เด็กๆ ต้องออกไปเข้าค่ายนอกสถานที่กับทางโรงเรียน และตอน “มหกรรมแข่งกีฬา” ที่มีการแข่งกีฬากันในโรงเรียน

จากที่กล่าวมา เห็นได้ว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน มีการถ่ายโยงเนื้อหาจากสิ่งที่เราเคยเห็นเคยรู้จักมาก่อน เป็นต้น “เหล่าเก่าในขวดใหม่” และเป็นไปตามคำกล่าวของ มิคาอิล บัคทิน ที่ว่า “สิ่งทั้งหลายที่เรากำลังพูดในวันนี้ ก็คือสิ่งที่เราได้พูดมาแล้วเมื่อวานนี้ และเป็นสิ่งที่เราจะพูดในวันพรุ่งนี้” ซึ่งสัมพันธ์กับที่พบมีลักษณะของการเลียนแบบ (Imitation) การล้อเลียน (Parody) และการดัดแปลง (Atteration) จากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง



อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่พบ สัมพันธ์พบอยู่ตลอดการนำเสนอ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการสองทางให้แก่กันของสื่อเก่าและสื่อใหม่ แต่ในทางกลับกัน สื่อใหม่อย่างการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนก็มีอิทธิพลต่อสื่อเก่าด้วยเช่นกัน เนื่องจากประเภทของสื่อที่เปลี่ยนไปเป็นการ์ตูนและกลุ่มผู้รับสารที่เปลี่ยนไปเป็นเด็ก ทำให้ ผู้รับสารคิดว่าผู้ดำเนินรายการมีนิสัยเช่นเดียวกับการ์ตูน เห็นได้จากกรณีที่ผู้รับสารที่เป็นเด็กให้ ความเห็นเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เช่น “ชอบกอลาแมร์มากที่สุด เพราะดูดี” น้องแคช, “ไม่ค่อยชอบบิริน่าเพราะเขาเต้นผิดวิธี” น้องหมีง

ฉะนั้นสิ่งที่ผู้ผลิตให้ความสำคัญในเรื่องของภาพลักษณ์ของผู้ดำเนินรายการที่เป็นต้นแบบ ให้แก่ตัวละคร จึงเป็นสิ่งที่ตรงกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากมีการถ่ายโยงจากสื่อหนึ่งมายัง สื่ออื่นหนึ่ง กลุ่มผู้รับสารจึงแตกต่างกันไปด้วย กล่าวคือ แต่เดิมผู้รับสารเป็นผู้ใหญ่ แต่เมื่อถ่ายโยง มายังสื่อใหม่ที่เป็นการ์ตูน ผู้รับสารจึงเป็นเด็ก ดังนั้นผู้รับสารกลุ่มใหม่จึงไม่รู้จักตัวบทเดิมมากนัก ส่งผลให้ตัวบทใหม่มีอิทธิพลในการกำหนดความคิดของผู้รับสารว่า ตัวบทเดิมจะมีลักษณะ เช่นเดียวกับตัวบทใหม่ ซึ่งในที่นี้คือ เด็กเข้าใจว่าผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวละคร โฟร์แองเจิ้ลมีนิสัยเหมือนกัน

นอกจากนี้ ในแง่ของผู้รับสารตัวบทใหม่ที่เป็นตัวการ์ตูนมีอำนาจในการกำหนดการจดจำ ทำให้ผู้รับสารเรียกชื่อผู้ดำเนินรายการเช่นเดียวกับชื่อตัวละคร เนื่องจากเด็กใกล้ชิดและผูกพันกับ สื่อการ์ตูนมากกว่า จึงเท่ากับว่าแทนที่ตัวบทเดิมจะเป็นตัวกำหนดตัวบทใหม่ แต่สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นไปในทางกลับกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 6

### การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อ ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

งานวิจัยหัวข้อ การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มีวัตถุประสงค์การวิจัยประการหนึ่งเพื่อศึกษาการรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยผู้วิจัยได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา อายุ 6-9 ปีที่เคยดูการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนในขณะออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 (ปัจจุบันเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีอายุ 7-10 ปี และกำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-5)

#### เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อายุ 7 ปี จำนวน 10 คน มีรายชื่อดังนี้

ด.ช.ชลเทพ มังกรโรทัย (ไอซ์)	ด.ญ.จีรวรรณ เพ็ชรแสง (มีมี)
ด.ช.ภาสวิชญ์ อภิวัต (ภูมิจ)	ด.ญ.ปุณณภา กระแสร์ตานนท์ (ครีม)
ด.ช.พัศสนะ ทวีธีรธรรม (พอดี้)	ด.ญ.พัชรมัย กิจบุญศรี (ใหม่)
ด.ช.ศุภณัฐ แซ่อึ้ง (ฟลุค)	ด.ญ.จารุกกร สุขยั้ง (จา)
ด.ช.ณัฐวุฒิ ภูอูตตะ (น้อยต)	ด.ญ.รัชชานันท์ วิมลสังข์ (เฟ)

#### เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุ 8 ปี จำนวน 10 คน มีรายชื่อดังนี้

ด.ช.พีรวิชญ์ สุรพฤกษ์ (พีร์)	ด.ญ.วรินดา สกกุลพาเจริญ (เชอริ)
ด.ช.สิชล นครินทร์ (หมิง)	ด.ญ.ปภัณธร กำรกรกิจตระกูล (หยก)
ด.ช.ภูริ อร่ามจิต (พีค)	ด.ญ.ววรรษชล ไฉ่มั่นคง (จิ้น)
ด.ช.วีรภัทร พิทักษ์สินากร (ฟาง)	ด.ญ.พศิกาญจน์ ทับประดง (ไข่มุก)
ด.ช.จากรุเกียรติ ศรีชะฎา (ใจใจ)	ด.ญ.ลภาวรรณ รัตนมณี (ไบเตย)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อายุ 9 ปี จำนวน 10 คน มีรายชื่อดังนี้

ด.ช.ชินวุฒิ อภินันทโน (ชัน)	ด.ญ.ณัชชา โรจน์ศิริสถิต (แทต)
ด.ช.สรวินทร์ ศุภสิริวิสาร (แคช)	ด.ญ.ณัฐชานันท์ อึ้งอร่าม (เอนเอน)
ด.ช.นราวิชญ์ ตรีสุข (ข้าวโอ๊ต)	ด.ญ.พัชรพลย์ บัวแก้ว (ตันหยง)
ด.ช.ปิยะพล เพิ่มพงศ์ไพบูลย์ (ฟลุค)	ด.ญ.พริมลดา สุวรรณทอง (พริม)
ด.ช.ปรเมศวร์ ไปรยบำรุง (ยอร์ช)	ด.ญ.อรรชมพร เอมบุตร (เพิร์สท์)

### เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อายุ 10 ปี จำนวน 10 คน มีรายชื่อดังนี้

ด.ช.พีรณัฐ แก้วสัมฤทธิ์ (พีพ)	ด.ญ.นภาสินี ทองเจริญ (สไมล์)
ด.ช.ปรมัตต์ จรัสดำรง (แดงโม)	ด.ญ.ธนภรณ์ ทองประเสริฐ (มุก)
ด.ช.นราวิชญ์ จันทรสุนทร (ไบรท์)	ด.ญ.ธนพร ชูศิลป์กิจเจริญ (ฟ้า)
ด.ช.ศิวกร คุณาปราโมทย์ (มอส)	ด.ญ.พัฒนิตา สีสุก (พันธ์)
ด.ช.คณัฐพล ศรีมณีธรรม (บอลโต้)	ด.ญ.กัญญาณัฐ กุลมงคล (เดือน)

กลุ่มตัวอย่างจะต้องทำกิจกรรมตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ตามลำดับดังนี้

ขั้นแรก ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ซึ่งแบบทดสอบมีลักษณะเป็นแบบฝึกหัดสำหรับเด็ก แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก มีคำสั่งให้เด็กเขียนชื่อตัวการ์ตูนให้ถูกต้องจากภาพที่เห็น และส่วนที่สอง สั่งให้โยงเส้นจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันซึ่งเป็นภาพของตัวละครและผู้ดำเนินรายการ

ขั้นที่สอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างชมวิดีโอซีดีการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน เพื่อเป็นการเตือนความจำให้กลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากขณะที่ทำการเก็บข้อมูลการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ได้จบการออกอากาศแล้ว ซึ่งการ์ตูนตอนที่ผู้วิจัยนำมาให้เด็กชมชื่อตอน “พบเพื่อนใหม่ กานิกานู” เป็นตอนแรกๆที่ออกอากาศและมีตัวละครสำคัญครบทุกตัว

ขั้นที่สาม ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดูแผ่นภาพตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนทั้งภาพสีและภาพลายเส้น และให้กลุ่มตัวอย่างดูแผ่นภาพผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง แล้วให้เด็กตอบชื่อตัวละครและชื่อผู้ดำเนินรายการเพื่อเป็นการทดสอบว่ากลุ่มตัวอย่างรู้จักตัวละครและผู้ดำเนินรายการได้หรือไม่ และให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของตัวละครและผู้ดำเนินรายการ

ขั้นที่สี่ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้ถาม เพื่อสังเกตการรับรู้และทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อตัวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยมีผู้ช่วยเป็นคนคอยจดพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างและผู้วิจัยใช้เครื่องอัดเสียงในการบันทึกการสนทนาด้วย

จากข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยนำเสนอการวิจัยโดยการเขียนบรรยายแบ่งเป็นประเด็นดังนี้

- 6.1 การรับรู้และทัศนคติต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน
- 6.2 การรับรู้และทัศนคติต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง
- 6.3 การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

#### 6.1 การรับรู้และทัศนคติต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน

จากการสนทนากลุ่มผู้วิจัยได้ถามคำถามเกี่ยวกับการรับรู้และทัศนคติเกี่ยวกับตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ซึ่งได้ผลการวิจัยดังนี้

##### ก. เพศกับความชื่นชอบ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กผู้หญิงทุกคนชอบดูการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน และบอกว่าเป็นการ์ตูนที่สนุก ส่วนเด็กผู้ชายจำนวน 8 คน จากทั้งหมด 20 คน รู้สึกเฉยๆ กับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เนื่องจากชอบดูการ์ตูนเรื่องอื่นที่มีฉากการต่อสู้และมีตัวละครเอกเป็นผู้ชายมากกว่า

ผู้วิจัยสังเกตว่า แม้ว่าผู้ผลิตไม่มีความตั้งใจในการทำการ์ตูนเพื่อเด็กผู้หญิงและต้องการให้ทั้งเด็กชายและเด็กหญิงมีความสุขเมื่อได้ชมการ์ตูน แต่เนื่องจากตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้หญิงซึ่งเรียกได้ว่าเป็น “วีรสตรี” และตัวละครที่เป็น “ตัวร้าย” เป็นผู้ชาย จึงส่งผลให้เด็กชายชอบดูการ์ตูนเรื่องอื่นที่มีตัวเอกเป็นผู้ชายและเป็น “วีรบุรุษ” ของเรื่อง

### ข. ตัวละครที่ชอบ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 40 คน ผู้วิจัยพบว่าตัวละครที่กลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุดคือ “กาละแมร์” มีกลุ่มตัวอย่างชอบ 11 คน ส่วนตัวละครที่เด็กชอบลงลงมาได้แก่ “นิน่า” มีกลุ่มตัวอย่างชอบ 7 คน “ไก่อัจฉ” มีกลุ่มตัวอย่างชอบ 7 คน “ป้าป๋วย” มีกลุ่มตัวอย่างชอบ 5 คน และตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง มีกลุ่มตัวอย่างชอบ 10 คน ซึ่งสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ตามตารางต่อไป

ตาราง 6.1 เปรียบเทียบตัวละครที่เด็กชอบตามเพศและอายุจากกลุ่มตัวอย่าง 40 คน

อายุ / เพศ (คน)	อายุ 7 ปี		อายุ 8 ปี		อายุ 9 ปี		อายุ 10 ปี		รวม (คน) (ช./ญ.)
	ช.	ญ.	ช.	ญ.	ช.	ญ.	ช.	ญ.	
1. กาละแมร์	-	1	-	1	3	-	3	3	11 (6/5)
2. นิน่า	1	1	1	2	-	1	-	1	7 (2/5)
3. ไก่อัจฉ	-	2	1	1	-	2	-	1	7 (1/6)
4. ป้าป๋วย	2	-	-	2	-	1	-	-	5 (2/3)
5. อื่นๆ									
- ครูใหญ่	2	-	1	-	1	-	1	-	5 (5/0)
- แก๊งค์เอ็กซ์โพร์	1	-	-	-	1	-	-	-	2 (2/0)
- น้องไอติม	-	-	1	-	-	-	-	1	2 (1/1)
- คุณยายชาย	-	-	-	-	1	-	-	-	1 (1/0)
ทุกอย่าง									

จากตาราง 6.1 แสดงให้เห็นว่า เด็กชายจำนวน 8 คน จากทั้งหมด 20 คน ชอบตัวละครที่เป็นผู้ชาย ได้แก่ ครูใหญ่ แก๊งค์เอ็กซ์โพร์ และน้องไอติม ส่วนตัวละครผู้หญิงที่เด็กชายชอบมากที่สุด (เด็กชายจำนวน 6 คน) ได้แก่ กาละแมร์ ซึ่งเป็นตัวละครที่มีนิสัยกล้าหาญเหมือนเด็กผู้ชาย จึงสามารถกล่าวได้ว่า บริบทด้านเพศของผู้รับสารมีผลต่อทัศนคติที่มีตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนที่เป็นผู้หญิง ซึ่งเด็กชายได้ให้ความเห็นที่ชอบตัวละครกาละแมร์และตัวละครอื่นที่เป็นผู้ชาย ดังนี้

#### (i) เหตุผลของการชอบของเด็กชาย

##### - ชอบที่ตัวละครเหมือนตัวเอง

“กาละแมร์เขาซี้ไม่โง่ง่ายเหมือนผม” น้องพ็พ

“น้องไอติมชอบกินไอติมเหมือนผม” น้องหมีง



- ชอบที่นิสัยโหด/ดุ

“ชอบกालะแมร์เพราะดุดี” น้องแคช

“ครูใหญ่โหดดี ผมชอบ” น้องโจโจ้

“ชอบครูใหญ่เพราะโหดดี” น้องบอลโต้

- ชอบที่บุคลิก

“ชอบกาละแมร์ครับ เพราะเทดี โหดดี มีพลังเสียงแข็ง” น้องแตงโม

“แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ผมสีแดง เทดี” น้องซัน

(ii) เหตุผลของการชอบของเด็กหญิง

สำหรับผู้รับสารที่เป็นเด็กหญิงทั้งหมดจำนวน 20 คน ให้ความเห็นว่าชอบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน มากถึง 19 คน โดยมีเด็กหญิงเพียง 1 คน ที่ชอบตัวละครที่เป็นผู้ชาย ได้แก่ น้องไอติม กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กหญิงให้ความเห็นว่า

- ชอบที่บุคลิก

“หนูชอบไก้จ้งเพราะไก้จ้งตาโตน่ารัก” น้องหยก

“ชอบไก้จ้งเพราะไก้จ้งน่ารัก” น้องเดือน

“กालะแมร์ตัวดำดี ดำได้ใจ” น้องฟ้า

- ชอบที่ความสามารถ

“กालะแมร์เสียงใหญ่และเก่ง” น้องจา

“หนูชอบดูนิ่น่าเต้น” น้องไข่มุก

- ชอบที่ความพิเศษ

“ชอบป้าป๋วย เพราะมีกระเป๋าวีเศษและก็น่ารักด้วย” น้องจิ้น

“หนูชอบป้าป๋วยเพราะมีทุกอย่าง” น้องต้นหยง

- ชอบที่ตัวละครเหมือนตัวเอง

“หนูชอบนิ่น่า เพราะหนูชอบแดนซ์” น้องฟ้าง

- ชอบที่ชื่อตัวละคร

“หนูชอบน้องไอติม เพราะหนูชอบกินไอติม” น้องพริม

ค. การรับรู้ภาพลักษณ์ตัวละคร

ในด้านของการรับสารจากการออกแบบตัวละครของผู้ผลิต พบว่าการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์และเพลงประจำรายการที่เด็กสามารถร้องตามได้ มีผลต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

โดยกลุ่มตัวอย่างทุกคนสามารถระบุนิสัยและลักษณะของตัวละคร 4 Angies ที่สาวแสนช่นได้ถูกต้อง โดยสามารถบอกรายละเอียดเครื่องแต่งกายและทรงผม รวมทั้งพลังวิเศษของตัวละครได้ ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะจำภาพลักษณ์ตัวละคร 4 Angies ที่สาวแสนช่น จากลักษณะต่างๆ ที่เป็นจุดเด่นและแตกต่างกันของตัวละคร 5 ลักษณะ ได้แก่ 1.สีของตัวละคร 2.พลังวิเศษ 3.หน้าตา 4.เครื่องแต่งกาย 5.พฤติกรรม

โดยสังเกตได้จากการตอบคำถามของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

#### 1. สีของตัวละคร

“กาลละแมร์ใส่ชุดแดงจุดขาว ผมดำมัดเกล้า มีเขาเวลาโกรธ” น้องพีร์  
 “นิน่าชุดสีเขียว มีผ้าพันคอหลายสี” น้องเชอริ  
 “กาลละแมร์ชุดสีแดง มีเขางอกเวลาโกรธ ผมสั้นผูกผมไว้” น้องมอส  
 “นิน่าแต่งตัวสีเขียว ถักเปีย มีผ้าพันคอ” น้องจา

#### 2. พลังวิเศษ

“นิน่าชอบเดิน เขาเดินแบบเดินไปเดินมาแล้วก็ไปชกคนอื่น” น้องหมีง  
 “กาลละแมร์เวลาตะโกนจะมีตัวอะไรออกมา เวลาไปโดนใครก็จะล้ม เป็นอาวูธ”  
 น้องพอดี้  
 “พลังวิเศษครับ ดูจากพลังวิเศษ กาลละแมร์มีพลังเสียงแข็ง” น้องแดงโม

#### 3. หน้าตา

“ผมของป้าปู้ยมันจะสั้นๆ กาลละแมร์จะมัดจุก ไก่จิ้งจะผมสั้นๆ” น้องครีม  
 “ไก่อ้งน่ารัก ยิ้มบ่อย ชอบยิ้ม มีความสุขตลอดเวลา” น้องพีร์  
 “ไก่อ้งจะมีตาโตๆ ป้าปู้ยจะมีกระเป่าสะพาย กาลละแมร์ใส่ชุดสีแดงแล้วตัวดำๆ  
 นิน่าชอบใส่ชุดสีเขียวแล้วมัดผมไว้” น้องฟ้า

#### 4. เครื่องแต่งกาย

“กาลละแมร์ใส่ชุดสีแดงลายจุด กระโปรงขาว มัดจุกที่ผมครับ ผมสั้นด้วย”  
 น้องแดงโม  
 “ป้าปู้ยเสื้อสีเหลืองผสมขาว มีกระเป่า ผมสั้นน้ำตาล” น้องฟลุ๊ค  
 “ไก่อ้ง ชุดสีชมพูลายจุดสีขาว ผมสีดำ หน้าตาน่ารัก มีที่คาดผมสีชมพู”  
 น้องไบเตย  
 “ป้าปู้ยใส่ชุดสีเหลือง มีกระเป่าเก็บตก มีดาวติดไว้ด้วย มัดผมติดโบว์ด้วย”  
 น้องมุก

## 5. พฤติกรรม

“กอละแมร์จะมีนิสัยแบบดๆ” น้องพอดิ

“ป้าบู้ไม่ชอบให้คนอื่นมาว่าเป็นป้า” น้องแตงโม

“ไก่อัจจะเป็นคนอ่อนหวาน” น้องสไมล์

“นิน่าชอบเต้น เป็นคนอ่อนกับเพลง แพ้เพลง” น้องฟ้า

“ไก่อัจเรียนเก่ง ชอบดูละคร ใจดี รักเพื่อน” น้องเดือน

“ไก่อัจอ่อนหวานมาก มากกว่าเพื่อนทุกคนเลย” น้องเอนเอน

“นิน่าเรียบร้อยแต่ถ้าได้ยินเสียงเพลงก็จะเหมือนเด็กชน” น้องหยก

“กอละแมร์ดู ชอบตะโกน ชอบนอนหลับในห้องเรียน โกรธง่าย” น้องแคช

## 6.2 การรับรู้และทัศนคติต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

จากการสนทนากลุ่มที่ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดูรูปภาพผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง และตั้งคำถามเกี่ยวกับการรับชมรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและคำถามเกี่ยวกับบุคลิกและนิสัยของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เพื่อเป็นการวัดว่าผู้รับสารที่เป็นเด็กรู้จักผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมากในระดับใด

### ก. ความรู้จักผู้ดำเนินรายการ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างรู้จักผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงในระดับผิวเผิน คือ เด็กรู้จักชื่อและหน้าตา แต่ไม่รู้จักถึงนิสัยส่วนตัวและบุคลิกที่ปรากฏในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เนื่องจากเป็นรายการที่เด็กได้ชมไม่บ่อยและไม่ใช่วางการสำหรับเด็กจึงไม่อยู่ในความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง ต่างจากความรู้จักที่เด็กมีต่อการ์ตูน 4 Angels สีสาวแสนซนที่เด็กสามารถบอกชื่อ การแต่งกาย และนิสัยของตัวละครได้ถูกต้อง เนื่องจากได้ดูบ่อยครั้ง

จากการให้กลุ่มตัวอย่างดูรูปภาพผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงและตอบคำถาม พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 40 คน มีเด็กที่รู้จักรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง จำนวน 36 คน และมีกลุ่มตัวอย่างที่ไม่รู้จักรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง จำนวน 4 คน โดยเป็นที่สังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างบางคนสามารถตอบชื่อผู้ดำเนินรายการได้อย่างรวดเร็ว กลุ่มตัวอย่างบางคนใช้เวลาในการคิดเล็กน้อยแต่ก็สามารถตอบชื่อของผู้ดำเนินรายการได้ถูกต้องทั้งหมด และกลุ่มตัวอย่างบางคนสามารถตอบชื่อของผู้ดำเนินรายการบางคนได้ โดยผู้ดำเนินรายการที่กลุ่มตัวอย่างจดจำได้แม่นยำมากที่สุด คือ

กาละแมร์ พัชรศรี เบญจมาศ เนื่องจากเป็นผู้ดำเนินรายการที่กลุ่มตัวอย่างเห็นอยู่ในโทรทัศน์บ่อยกว่าผู้ดำเนินรายการคนอื่น และเป็นคนตลกเป็นที่ชื่นชอบของเด็ก โดยกลุ่มตัวอย่างกล่าวว่า

“กาละแมร์เขาเล่าเรื่องตลก” น้องใหม่

“เขาเต้นตลก เวลาอยู่ในเก็บตกก็ตลก” น้องใจใจ

### ข. สื่อที่เคยเห็นผู้ดำเนินรายการ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างเคยเห็นผู้ดำเนินรายการทั้งสี่คนจากสื่อต่างๆ ได้แก่ สื่อภาพยนตร์ หนังสือนิตยสาร หนังสือพิมพ์ โฆษณาโทรทัศน์ รายการโทรทัศน์ ผู้ดำเนินรายการที่กลุ่มตัวอย่างเห็นบ่อยที่สุดคือ กาละแมร์ โดยกลุ่มตัวอย่างบอกว่าเห็นกาละแมร์ในโฆษณาแชมพูสระผม และรายการเก็บตกโดยกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า

“เคยเห็นนิน่าสอนภาษาอังกฤษตอนเย็นก่อนมีนาจา” น้องเทต

“กาละแมร์โฆษณาคลินิกเคลียร์” น้องหมีง

“กาละแมร์โฆษณาแชมพู” น้องจา

“กาละแมร์เป็นคนอ่านข่าวตอนเช้า” น้องใหม่

### ค. อายุกับการรับรู้

จากการศึกษาพบว่าอายุของผู้รับสารมีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยผู้รับสารที่มีอายุมากกว่าสามารถรับรู้ได้มากกว่าผู้รับสารที่มีอายุน้อย จากการศึกษา กลุ่มตัวอย่างพบว่าเด็กที่มีอายุ 10 ปี จะสามารถรับรู้และรู้จักผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้มากกว่าผู้รับสารที่มีอายุ 7 ปี โดยสามารถบอกรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นดังนี้

“เห็นกาละแมร์กับนิน่าในรายการเก็บตก” น้องแดงโม

“กาละแมร์เป็นแฟนกับพีเค” น้องฟ้า

“เคยเห็นนิน่าในรายการสอนภาษาอังกฤษตอนเย็น” น้องพ็อพ

“หนูดูหนังแก๊งค์ชะนีกับอ๊อบบ เห็นทั้ง 4 คนเลย” น้องฟ้า

### ง. ทศนคติที่เด็กมีต่อผู้ดำเนินรายการ

ในด้านทศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน จากทั้งหมด 40 คน ให้ความสำคัญกับ “ความเป็นดารา” ของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า หากมีผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมาที่โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างจะรีบไปหาผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงก่อน เนื่องจากอยากขอถ่ายรูปลงและขอลายเซ็นผู้ดำเนินรายการที่เป็นดารา จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 40 คน มีเพียง 1 คน ที่ให้ความเห็นว่า จะไปหาตัวละครจากการ์ตูนก่อน โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า

“จะไปถ่ายรูปกับการ์ตูนเพราะอยากได้ของขวัญพิเศษจากป้าป๊าย” น้องจิ้น

ผู้วิจัยเห็นว่า การที่เด็กจำนวน 39 คน จากทั้งหมด 40 คน ให้ความสำคัญกับคำว่า “ดารา” (Star) เนื่องจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงไม่ได้ปรากฏตัวอยู่ในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังไปปรากฏตัวตามรายการอื่นๆ อีกด้วย ซึ่งเป็นตัวบทที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมช่วยให้เป็นที่รู้จัก เป็นการนำเสนอผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงในหลายๆ ตัวบท ทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กเห็นถึงความสำคัญของการเป็นคนมีชื่อเสียง ซึ่งตรงตามที่ Butler (1994) มีความเห็นว่า “ดารา” มีความแตกต่างจาก “นักแสดงทั่วไป” (Actor) เนื่องจากคุณสมบัติที่สำคัญคือ การมีสัมพันธบท ดาราจึงมิใช่ผู้ที่ปรากฏตัวอยู่ในละคร ภาพยนตร์ การร้องเพลง ฯลฯ เท่านั้น หากทว่าจะไปปรากฏตัวตามรายการอื่นๆ สื่อประเภทอื่นๆ ซึ่งมีบทบาทหน้าที่พิเศษของกระบวนการสร้างความเป็นดารา (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 32)

### 6.3 การวิเคราะห์การรับรู้และทศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

จากการศึกษาการรับรู้และทศนคติต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน และการรับรู้และทศนคติต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-5 อายุ 7-10 ปี จำนวน 40 คน สามารถวิเคราะห์การรับรู้และทศนคติของกลุ่มตัวอย่างในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้ ดังที่จะกล่าวต่อไปนี้



### ก. การรับรู้ที่มีต่อตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนได้มากกว่า การรับรู้เกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง กล่าวคือเนื่องจากความแตกต่างกันของประเภท รายการ กลุ่มตัวอย่างจึงรับรู้เกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนได้มากกว่า โดยการการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เป็นสื่อการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและได้ดูบ่อยครั้งจนสามารถจดจำชื่อตัวละคร เอกลักษณะและพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครได้ แต่สำหรับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่มีบทบาทเป็นแค่ผู้ดำเนินรายการ ซึ่งมีบทบาทอยู่ในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่เป็นรายการสำหรับผู้ใหญ่ อีกทั้งเวลาออกอากาศที่ไม่ตรงกับช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างสามารถดูได้บ่อยครั้ง และเป็นรายการที่ไม่ได้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก ผู้รับสารที่เป็นเด็กจึงไม่คิดว่าเป็นรายการสำหรับเด็ก จึงทำให้การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีไม่มากนัก เป็นเพียงบุคคลมีชื่อเสียงที่กลุ่มตัวอย่างรู้จักและเคยเห็นหน้าทางสื่อเท่านั้น

### ข. การถ่ายโยงความหมายของเด็ก

จากการศึกษาพบว่า ความแตกต่างกันของประเภทรายการมีผลต่อการรับสารที่เป็นตัวบทต้นทาง ทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กขาดความรู้เดิมที่จะนำไปถ่ายโยงสู่ตัวบทปลายทาง จึงเกิดการถ่ายโยงในลักษณะ “สลับต้นทางกับปลายทาง” กล่าวคือผู้รับสารที่เป็นเด็กรู้จักชื่อและหน้าตาของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง แต่ไม่ทราบถึงลักษณะนิสัยซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตนำมาถ่ายโยงเป็นพฤติกรรมของตัวละคร ดังนั้นผู้รับสารที่เป็นเด็กจึงไม่เกิดการถ่ายโยงความหมายจากตัวบทต้นทาง แต่มีการถ่ายโยงความหมายจากตัวบทปลายทางมาสู่ตัวบทต้นทางแทน โดยจะเห็นได้จากทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยกลุ่มตัวอย่างยังมีความคิดเชื่อมโยงระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงว่ามีความสัมพันธ์กัน โดยกลุ่มตัวอย่างบอกว่า ปู๊ย พิมลวรรณ หุ่นทองคำ เป็นคนทิ้งกที่สุดเนื่องจากมีความคิดว่าเคยเห็นป้าปู๊ยที่เป็นตัวการ์ตูนหวงสิงของจึงคิดว่าตัวคนจริงคงเป็นคนหวงสิงของเช่นกัน

สำหรับการถ่ายโยงตัวบทต้นทางที่มาจากแหล่งอื่น ได้แก่ การถ่ายโยงกระเป๋าเก็บตกมาจากกระเป๋าพิเศษของโดเรมอน ผู้รับสารที่เป็นเด็กสามารถถ่ายโยงความหมายมาได้ทั้งหมด ซึ่งหมายถึงผู้ผลิตสามารถถ่ายโยงตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางได้สำเร็จ ทำให้ผู้รับสารเข้าใจและเชื่อมโยงตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางได้ โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า

“ป้าปู๊ยมีกระเป๋าพิเศษแบบโดเรมอน ในกระเป๋ามีของเยอะ” น้องมีมี

### ค. ทศนคติที่มีต่อตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง

ผู้วิจัยพบว่าทศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นทศนคติที่มีการเชื่อมโยงสลับกันโดยกลุ่มตัวอย่างนำทศนคติที่มีต่อตัวบทใหม่เชื่อมโยงมาสู่ตัวบทเดิม กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างเชื่อมโยงทศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน ไปสู่ผู้ดำเนินรายการ โดยกลุ่มตัวอย่างคิดสรุปความว่านิสัยของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเหมือนกับตัวละครในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน อธิบายได้จากประการแรก กลุ่มตัวอย่างไม่ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ติดตามชมรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง และประการที่สองคือ ชื่อของตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนตรงกับชื่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ด้วยเหตุที่ตัวละครและผู้ดำเนินรายการใช้ชื่อเดียวกัน และกลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นชินกับสื่อการ์ตูนมากกว่าจึงนำทศนคติที่มีต่อตัวละครมาเชื่อมโยงกับผู้ดำเนินรายการ

#### ยกตัวอย่างเช่น

- กลุ่มตัวอย่างบอกว่าเคยเห็นตัวละครบ๊านบูชอบเก็บสิ่งของไว้ในกระเป๋าและหวงกระเป๋าเก็บตกมากจึงคิดว่าพิมลวรรณ หุ่นทองคำน่าจะมีนิสัยกเช่นเดียวกับตัวละครบ๊านบู
- กลุ่มตัวอย่างเห็นตัวละครไก่อังชอบทำตาโต และอ่อนหวานจึงคิดว่าไม่ค่อยชอบมีสุข แจ่มมีสุขเพราะชอบทำตัวแสบแสบ
- กลุ่มตัวอย่างเห็นตัวละครนิน่าเด่นโดยไม่ตั้งใจเมื่อได้ยินเสียงเพลงแดนซ์จึงคิดว่าชอบ กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ น้อยที่สุดเพราะเด่นผิวดี
- กลุ่มตัวอย่างเห็นตัวละครกาละแมร์ซีโมโห โกรธง่ายและดุ จึงให้ความเห็นว่าชอบพัชรศรี เบญจมาศ น้อยที่สุดเพราะในการ์ตูนดูมาก

### ง. อายุของผู้รับสาร

พบว่าหากเปรียบเทียบอายุของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 7-10 ปี ผู้รับสารที่มีอายุน้อยไม่สามารถแยกแยะตัวละครกับผู้ดำเนินรายการได้ จึงนำเอานิสัยของตัวละครจากการ์ตูนมาเชื่อมโยงกับตัวผู้ดำเนินรายการที่เป็นคน เช่น เมื่อผู้วิจัยถามว่ากลุ่มตัวอย่างชอบใครในสีสาวที่เป็นคนน้อยที่สุด กลุ่มตัวอย่างตอบว่า “ชอบกาละแมร์น้อยที่สุด เพราะน่าเกลียดที่สุด พอโกรธแล้วหน้าแดงเปิดเลย” จึงสามารถสรุปได้ว่าผู้รับสารที่มีอายุน้อยใช้ตัวละครการ์ตูนในการอ้างอิงถึงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

สำหรับผู้รับสารที่มีอายุมากกว่า สามารถแยกแยะระหว่างตัวละครกับตัวผู้ดำเนินรายการ ได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่า ซึ่งเป็นการอ้างอิงจากตัวผู้ดำเนินรายการตามที่ได้รับสาร ที่เป็นเด็กได้ดูจากสื่อต่างๆ โดยสังเกตได้จากคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบคำถามที่ผู้วิจัยถามว่า ชอบใครมากที่สุดและน้อยที่สุดในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ ความชื่นชอบผู้ดำเนินรายการไว้ดังนี้

“ชอบกาละแมร์เพราะเขาตลกดี เขาไม่ผู้หญิงเกินไป” น้องมุก

“ชอบกาละแมร์ตัวดำ เท่มาก ตลกด้วย เท่ตรงที่เขาพูดเก่ง แสดงออกเยอะๆ” น้องแตงโม

“ชอบนิน่าน้อยที่สุดเพราะเวลาเขาอยู่ในรายการอิงลิชออนทัวร์ เวลาเขาพูดภาษาอังกฤษ ไม่ค่อยชอบ เขาพูดภาษาอังกฤษเยอะมากเกินไป” น้องฟ้า

#### จ. ข้อเหมือนและข้อต่าง

สำหรับประเด็นการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของตัวละครการ์ตูน 4 Angies สาวแสนซนจาก ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 40 คน มีความเห็นว่าตัวละคร กับผู้ดำเนินรายการมีความแตกต่างกันมากกว่าความเหมือน โดยสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าตัวละคร และผู้ดำเนินรายการมีเหมือนกันคือ ชื่อ และสีผิว ตรงตามสิ่งที่ผู้ผลิตตั้งใจเชื่อมโยงมาสู่ตัวละคร สำหรับตัวละครที่กลุ่มตัวอย่างบอกว่าเหมือนกับผู้ดำเนินรายการมากที่สุดคือ กาละแมร์ ซึ่งกลุ่ม ตัวอย่างให้เหตุผลว่าตัวดำเหมือนกัน

กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าสิ่งที่แตกต่างกันระหว่างตัวละครและผู้ดำเนินรายการมีดังนี้

#### 1. รูปร่างหน้าตา

กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 40 คน ให้ความเห็นว่าหน้าตาของตัวละครกับ ผู้ดำเนินรายการไม่เหมือนกัน โดยกลุ่มตัวอย่างบอกว่าผู้ดำเนินรายการที่ตาโตที่สุดคือ บ๊วย พิมล วรธรณ์ หุ่นทองคำ ซึ่งความเป็นจริงแล้วในการ์ตูนผู้ผลิตได้ออกแบบให้ตัวละคร “ไก่อัจฉ” มีเอกลักษณ์ที่ดวงตากลมโตและมีพลังวิเศษอยู่ที่ดวงตา กลุ่มตัวอย่างยังบอกอีกว่า มีสุข แจ่มมีสุข ตาโตไม่เท่าในการ์ตูน

ทั้งนี้การที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าหน้าตาของตัวละครกับผู้ดำเนินรายการ ไม่เหมือนกัน เป็นสิ่งที่ตรงตามความต้องการของผู้ผลิตที่ต้องการให้ตัวละครหน้าตาไม่เหมือนกับ ต้นแบบที่เป็นคนจริง เนื่องจากต้องการให้ตัวละครมีชีวิตอยู่ได้ด้วยตนเอง

## 2. ทรงผม

กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าทรงผมของตัวละครกับผู้ดำเนินรายการไม่เหมือนกัน เนื่องจากผู้ดำเนินรายการผมยาวกว่าตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน

## 3. นิสัย

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่านิสัยของตัวละครบางตัวไม่เหมือนกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่เป็นคนจริง ได้แก่ ตัวละครไก่อ้ง กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า

“ไก่อ้งในรายการกับการ์ตูนไม่เหมือนกัน ตัวจริงเขาไม่ได้เป็นคนที่ยาวๆ มาก เขาจะเป็นคนที่แบบว่าทำซ้ำๆ ได้ แต่ในการ์ตูนจะหวานมาก หวานจนเลียน” น้องฟ้า

## 4. การแต่งกาย

กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าตัวละครกับผู้ดำเนินรายการแต่งกายไม่เหมือนกัน เนื่องจากไม่เคยเห็นผู้ดำเนินรายการแต่งตัวแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน นอกเสียจากผู้วิจัยนำภาพผู้ดำเนินรายการที่มีเครื่องประดับเหมือนกับตัวการ์ตูนมาให้กลุ่มตัวอย่างได้ดู ได้แก่ กุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ มีผ้าพันคอหลายสี พิมลวรรณ หุ่นทองคำติดโบว์สีเหลืองที่ผม กลุ่มตัวอย่างจึงบอกว่าตัวละครนี้มีผ้าพันคอหลากสีเหมือนกุลนัดดา ปัจฉิมสวัสดิ์ และพิมลวรรณ หุ่นทองคำติดโบว์เหมือนกับตัวละครป้าป๋วย

## 5. ความเป็นการ์ตูน

กลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งบอกว่าตัวละครกับผู้ดำเนินรายการไม่เหมือนกันเพราะว่าตัวละครเป็นการ์ตูนแอนิเมชันส่วนผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นคนธรรมดา ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถแยกแยะระหว่างความจริง (factual) ในที่นี้คือผู้ดำเนินรายการที่เป็นคนจริง กับเรื่องที่แต่งขึ้นได้ (fiction) ในที่นี้หมายถึงตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน

จึงกล่าวได้ว่าผู้รับสารไม่เข้าใจถึงการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์จากตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวบทปลายทางของผู้ผลิต เนื่องจากมุมมองของผู้รับสารที่เป็นเด็กแตกต่างจากผู้ผลิตที่มองภาพรวมของตัวละคร ผู้รับสารที่เป็นเด็กจึงมองความแตกต่างระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงโดยวัดโดยตรงจากภาพลักษณ์ที่เห็นภายนอกซึ่งมองภาพแบบเสมือนจริง หากมองในฐานะผู้ผลิต ถือว่าเป็นไปตามความตั้งใจที่ผู้ผลิตไม่ต้องการให้ตัวละครมีหน้าตาเหมือนผู้ดำเนินรายการ เพื่อที่ผู้รับสารจะจดจำ

ตัวละครในฐานะการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ซึ่งจะทำให้ตัวละครสามารถอยู่ต่อไปได้ด้วยตัวเองตามที่ผู้ผลิตวางเป้าหมายไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการ์ตูนที่ผู้รับสารไม่เข้าใจถึงการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ดังกล่าวไม่มีผลต่อการที่การ์ตูนจะอยู่ต่อไปได้ด้วยตัวเอง เนื่องจากเด็กยอมต้องดูการ์ตูนที่เป็นสื่อสำหรับเด็กอยู่แล้ว อีกทั้งเด็กรู้จักผู้ดำเนินรายการแคฝิวเฝิน ดังนั้นการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนจึงเป็นตัวบทต้นทางของเด็ก

### จ. ความชื่นชอบ

ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 26 คน จากทั้งหมด 40 คน ชื่นชอบตัวละครมากกว่าคนจริงเนื่องจากตัวละครมีความน่ารักในแบบการ์ตูนและมีพลังวิเศษเหนือธรรมดา ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ดำเนินรายการไม่มี แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อการ์ตูนที่เข้าถึงผู้รับสารที่เป็นเด็กได้ง่ายตรงตามจุดประสงค์ของผู้ผลิตที่ต้องการให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กชื่นชอบตัวละครการ์ตูน เพื่อให้ตัวละครการ์ตูนคงอยู่ได้ด้วยตัวเอง โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า

“การ์ตูนมันตัวป๊อมๆ น่ารัก แล้วเวลามันเดินมันสร้างสรรคดี” น้องแตงโม

“การ์ตูนแต่งตัวเก๋ดี” น้องฟ้า

“การ์ตูนน่ารักกว่าแล้วก็มีเวทย์มนต์ด้วย” น้องมีมี

“การ์ตูนมันมีเอฟเฟกต์เหาะได้” น้องไอ้ต

“ในการ์ตูนอะไรก็เป็นไปได้ทุกอย่าง” น้องมอส

“ชอบการ์ตูนเพราะสนุกดี และมันมีพลังวิเศษ” น้องฟลุค

โดยสรุปแล้วกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงว่า มีลักษณะที่แตกต่างกันมากกว่าลักษณะที่เหมือนกัน ผู้รับสารจึงมีการถ่ายโยงความหมายมาเพียงบางส่วน ได้แก่ส่วนที่ผู้ดำเนินรายการและตัวละครมีเหมือนกัน คือ ชื่อ และสีผิว

จากการศึกษาพบว่าทัศนคติด้านความชื่นชอบที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงไม่ได้มีลักษณะการถ่ายโยง เนื่องจากผู้รับสารมีเหตุผลในการตัดสินใจที่ต่างกัน กล่าวคือ ความชื่นชอบที่มีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนจะมาจากนิสัยและพฤติกรรมการแสดงออกของตัวการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างชอบ ส่วนความชื่นชอบที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจะมาจากการเป็นบุคคลที่เก๋ เป็นคนสวย มีความสามารถในการอ่านข่าว และความสามารถที่โดดเด่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างชอบผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่



หน้าตาสวยงาม และผู้ดำเนินรายการที่กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าชื่นชอบมากที่สุดเพราะเก่งและตลกได้แก่ พัชรศรี เบญจมาศ

### บริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็ก

เกี่ยวกับประเด็นการรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ผู้วิจัยพบว่าบริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีอยู่ 4 ประการคือ

#### 1. ประเภทของรายการ

ประเภทของรายการที่ต่างกันมีผลต่อการรับรู้และความสนใจรายการของกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีนี้เห็นได้ชัดจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก ย่อมต้องสนใจรายการที่ผลิตมาเพื่อเด็กมากกว่ารายการที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษา พบว่าความเป็นรายการการ์ตูนของ 4 Angies สีสาวแสนซนส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำและรับรู้เนื้อหาของสื่อได้ดี ตรงกันข้ามกับรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่กลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำเนื้อหาของรายการได้น้อยเนื่องจากเป็นรายการที่กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ให้ความสนใจ

ซึ่งส่งผลต่อการถ่ายทอดใจความหมายของผู้รับสารที่เป็นเด็ก เนื่องจากประเภทของรายการดังที่ได้กล่าวไปแล้ว หากเป็นรายการที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจจะส่งผลให้ความบอยครั้งในการชมมีมากไปด้วย ในกรณีนี้ กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจกับการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจึงติดตามชมรายการอยู่บ่อยครั้ง ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับการ์ตูน ผู้รับสารที่เป็นเด็กจึงสามารถจดจำรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนได้ดี อีกทั้งยังมีทัศนคติติดอยู่กับตัวละคร ส่งผลให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กมีการเชื่อมโยงทัศนคติที่มีต่อตัวละครไปสู่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยผู้รับสารไม่เกิดการเชื่อมโยงใจความหมายจากตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เนื่องจากเป็นตัวบทต้นทางที่ผู้รับสารไม่ได้รับชม จึงทำให้ผู้รับสารไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและบุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการตามที่ถูกผลิตนำมาใช้ในการเชื่อมโยงคาแรกเตอร์ ดังนั้นทัศนคติของผู้รับสารที่เป็นเด็กจึงสลับการเชื่อมโยงจากตัวบทปลายทางมาสู่ตัวบทต้นทาง เรียกได้ว่า “สลับต้นทางกับปลายทาง”

## 2. ความรู้เดิม

ฐานความรู้เดิมเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่างออกไป กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไม่ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่รู้ว่าตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเกิดมาจากการเชื่อมโยงคาแรกเตอร์ของผู้ดำเนินรายการ จึงทำให้ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อตัวละครและผู้ดำเนินรายการเป็นไปในทางสลับต้นทางกับปลายทาง กล่าวคือ ผู้รับสารเชื่อมโยงคาแรกเตอร์ของตัวละครไปสู่ผู้ดำเนินรายการ ซึ่งตามแนวคิดสัมพันธบทผู้รับสารจะเข้าใจสื่อที่เกิดขึ้นใหม่ได้ก็ต่อเมื่อผู้รับสารมีความรู้เดิมเกี่ยวกับสื่อต้นแบบ

## 3. เพศ

ผู้วิจัยพบว่าเพศของกลุ่มตัวอย่างส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อตัวละคร กล่าวคือ การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นที่ชื่นชอบของเด็กผู้หญิง เนื่องจากมีตัวละครหลักเป็นผู้หญิง แต่สำหรับเด็กชาย พบว่าเด็กชายชื่นชอบตัวละครที่มีความโลดโผน และเป็นตัวละครเพศชาย ซึ่งโดยธรรมชาติของเด็กผู้ชายจะชอบการ์ตูนที่มีความผาดโผนมีฉากการต่อสู้ และมีตัวเอกของเรื่องเป็นผู้ชาย

## 4. อายุ

จากการศึกษาพบว่า เด็กที่มีอายุมากกว่าจะมีฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวบทต้นทางมากกว่า โดยสามารถแยกแยะการรับรู้ระหว่างตัวละครกับผู้ดำเนินรายการได้ว่าเป็นคนละคน เนื่องจากเคยเห็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจากสื่อต่างๆ มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า ทั้งนี้อายุของผู้รับสารไม่มีผลต่อการเชื่อมโยงผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละคร เนื่องจากผู้รับสารไม่สามารถเชื่อมโยงการ์ตูนผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นประจำ จึงไม่เกิดการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะและนิสัยของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครการ์ตูน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 7

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีจุดประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์และปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาเดิมมาสู่เนื้อหาใหม่ของผู้ผลิต ศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ในด้านผู้รับสารศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และทัศนคติของผู้รับสารในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน และผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### การวิเคราะห์ผู้ผลิต

##### กระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์และปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาของผู้ผลิต

กระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ในชั้นวางแผนงานหรือขั้นก่อนการผลิต เริ่มจากผู้ผลิตทำการศึกษาถึงสภาพตลาดการ์ตูนและศึกษาความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนงาน

พบว่าผู้ผลิตให้ความสำคัญกับเวลาออกอากาศที่เป็นช่วงเวลาไพร์ทิม (19.45-20.00 น.) และให้ความสำคัญกับความแปลกใหม่ของการ์ตูนเพื่อไม่ให้ซ้ำกับที่มีอยู่ในตลาดการ์ตูนไทย ดังนั้นผู้ผลิตจึงมีแนวคิดในการนำบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีชื่อเสียงมาสร้างขึ้นมาใหม่เป็นคาแรกเตอร์การ์ตูน ซึ่งการสร้างการ์ตูนที่พัฒนามาจากบุคลิกของบุคคลที่มีชื่อเสียงนั้น สิ่งสำคัญคือบุคคลที่เป็นต้นแบบจะต้องอยู่ในกระแสนิยม และต้องเป็นบุคคลที่อยู่ในสื่อเป็นระยะเวลาอย่างต่อเนื่อง การวางกลยุทธ์ในการสร้างความมีชื่อเสียง (Awareness) เพื่อให้การ์ตูนเป็นที่รู้จักก่อนการออกอากาศด้วยการนำบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีชื่อเสียงมาเป็นต้นแบบการ์ตูนจึงเป็นสิ่งสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการเลือกบุคคลที่จะมาเป็นต้นแบบให้กับตัวละคร ซึ่งจะต้องเป็นบุคคลที่มีคาแรกเตอร์ชัดเจน

ผู้ผลิตจึงเลือกผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาเป็นต้นแบบด้วยเหตุผลที่ว่า จะเป็นการต่อยอดให้กับบุคลากรของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 จึงเป็นช่องทางที่ดีในการที่ผู้ผลิตจะทำการชวนตัวอย่างไปนำเสนอ เพื่อขอเวลาออกอากาศ โดยหวังว่าจะได้เวลาออกอากาศที่ค่อนข้างดี ซึ่งถือเป็นการทำลายข้อจำกัดด้านเวลาออกอากาศที่ส่งผลให้มีผู้สนใจสนับสนุนรายการ ผู้ผลิตจึงสามารถลงทุนในการผลิตได้มาก ส่งผลให้สามารถผลิตงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดีได้ตามต้องการ

พบว่าผู้ผลิตมีปัจจัยสำคัญในการเลือกต้นแบบดังนี้

1. การสร้างความแปลกใหม่ ผู้ผลิตต้องการสร้างความแปลกใหม่ให้แก่วงการการ์ตูนไทย โดยคิดผลิตการ์ตูนที่พัฒนามาจากบุคคลจริง ทำให้เป็นที่สนใจของทางสถานีโทรทัศน์และผู้ชมทั่วไป
2. การสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness) การนำบุคคลที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว มาสร้างเป็นตัวการ์ตูนถือเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่จะสร้างความเป็นที่รู้จักโดยเร็ว (Fast awareness) ให้แก่การ์ตูน
3. อายุขัย หรือ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product life cycle) บุคคลที่เลือกมาเป็นต้นแบบจะต้องอยู่ในกระแสนิยม และจะต้องเป็นบุคคลที่อยู่ในสื่อเป็นระยะเวลาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการสนับสนุนให้การตูนเป็นที่รู้จักแก่ผู้ชมทั่วไป
4. ความเด่นชัดของคาแรกเตอร์ต้นแบบ บุคคลที่เป็นต้นแบบจะต้องมีบุคลิกที่ชัดเจนเหมาะแก่การนำมาสร้างเป็นคาแรกเตอร์การ์ตูน ซึ่งตัวละครการ์ตูนที่มีบุคลิกโดดเด่นชัดเจนจะทำให้เป็นที่จดจำได้ของผู้ชม
5. ปัจจัยด้านสถานีโทรทัศน์ การเลือกบุคลากรของสถานีมาเป็นต้นแบบทำให้ทางสถานีใช้เวลาไม่นานในการอนุมัติโครงการการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นผลดีต่อผู้ผลิตที่จะมีสถานีออกอากาศผลงานที่จะผลิตขึ้น

เมื่อผ่านการอนุมัติจากทางสถานี ผู้ผลิตจึงเริ่มขึ้นการผลิตซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบซึ่งมีหน้าที่โดยตรงเกี่ยวกับกระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มาสู่ตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน ซึ่งมีกระบวนการเชื่อมโยงภาพลักษณ์ดังนี้

ผู้ผลิตทำการออกแบบตัวละครก่อนขึ้นตอนอื่น เพื่อให้ได้ความชัดเจนของบุคลิกตัวละครหลักแต่ละตัวซึ่งเป็นตัวละครที่อ้างอิงมาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง โดยความชัดเจนของบุคลิกตัวละครจะส่งผลทำให้การวางโครงเรื่องมีความชัดเจนและเหมาะสมกับตัวละครที่ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งพบว่าเด็กชอบตัวการ์ตูนที่สนุกสนาน มีการ

แสดงออกชัดเจน ชอบเรื่องราวเกี่ยวกับเวทมนตร์ ของวิเศษ พลังวิเศษ ตัวละครที่มีความพิเศษอยู่ในตัว

ต่อจากการออกแบบตัวละครคือ ในส่วนของการเขียนบทมีแนวคิดหลักคือ ต้องเป็นการ์ตูนที่ดูสนุกสอดแทรกคติสอนใจ ในการวางโครงเรื่องจึงเน้นการดำเนินเรื่องที่มีความน่าติดตาม สนุก มีมุขตลกสอดแทรก และใช้การสร้างปมปัญหาให้ตัวละครต้องแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งมีการสรุปแก่นเรื่องที่ผู้แต่งต้องการสื่อไว้ตอนท้ายเรื่อง ถือเป็น การสอดแทรกการสอนคุณธรรมให้แก่ผู้ชม โดยเนื้อหาที่ปรากฏในเรื่องจะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในโรงเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับลูกศิษย์ ซึ่งผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถอ้างอิงมาจากประสบการณ์ส่วนตัวได้

ผู้ผลิตกำหนดกรอบการทำงานในการออกแบบเพื่อให้ตัวละครที่เชื่อมโยงมาจากผู้ดำเนินรายการมีความสมบูรณ์แบบ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก โดยมีแนวคิดหลักในการออกแบบตัวละครดังนี้

1. เป็นตัวละครที่มีรูปร่างง่ายต่อการจดจำ ซึ่งผู้ผลิตใช้รูปร่างพื้นฐานที่เด็กสามารถจดจำได้ง่าย
2. ตัวละครต้องหน้าตาไม่เหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง เนื่องจากข้อจำกัดในเรื่องของอายุขัยของต้นแบบที่ไม่เท่ากับตัวละครการ์ตูน ผู้ออกแบบจึงดึงเอาจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาใช้ โดยเน้นการสร้างบุคลิกและพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครจากจุดเด่นของต้นแบบให้เชื่อมโยงเป็นจุดเด่นของตัวละคร
3. ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัวเอง ผู้ผลิตดึงเอาจุดเด่นของต้นฉบับที่เป็นคนมาสร้างเป็นความพิเศษให้แก่ตัวการ์ตูน โดยใช้การดัดแปลงทางความคิดให้คุณสมบัติของผู้ดำเนินรายการมีความเหมาะสมกับการ์ตูน ได้แก่ การนำความมีธัญสิทธิ์ของพิมลวรรณ หุ่นทองคำ มาดัดแปลงเป็นกระเป๋าเก็บตักของตัวละครป่าบูนัย นำความเป็นผู้หญิงอ่อนหวาน มีประกายตาของมีสุข แจ่มมีสุข มาเป็นพลังเนตรสลายใจของตัวละครไก่อัจ นำความสามารถในด้านกรัดตัวของกูดนัดดา บัจฉิมสวัสดิ์ มาเป็นพลังพายุแดนซ์ของตัวละครนินา และนำความโดดเด่นในด้านการพูดจาของพัชรีศรี เบญจมาศ มาเป็นพลังเสียงแข็งของตัวละครกาละแมร์



4. กำหนดสี่เครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละคร โดยเน้นการทำให้เด็กเกิดการจดจำได้ง่ายขึ้น ด้วยการออกแบบให้ตัวละครมีเครื่องแต่งกายที่คล้ายกันเพื่อสื่อถึงความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน หากแต่ใช้สีที่ต่างกันเพื่อสร้างการจดจำให้แก่เด็ก โดยเลือกใช้สีที่สะท้อนจากบุคลิกของตัวละคร

ผู้วิจัยพบว่าสิ่งสำคัญที่ผู้ผลิตต้องการสร้างให้แก่ตัวละครคือ เอกลักษณ์ ซึ่งมีผลต่อการจดจำของผู้ชมที่เป็นเด็ก ซึ่งสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ได้แก่ ความพิเศษที่มีอยู่ในตัว สีของเครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละครที่มีความแตกต่างกัน

ในการออกแบบตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน ปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาซึ่งผู้ผลิตให้ความสำคัญมีอยู่ด้วยกัน 4 ประการ คือ

ประการแรก ภาพพจน์ความเป็นคนมีชื่อเสียงของต้นแบบ ซึ่งบุคคลต้นแบบได้มีส่วนในการออกความคิดเห็นให้ผู้ผลิตปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ นิสัย และพฤติกรรมบางอย่างของตัวละคร เพื่อเป็นการรักษาภาพพจน์ของตน

ประการที่สอง อายุขัย (Life time) ของตัวละคร เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครอยู่ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นในการออกแบบผู้ผลิตจึงไม่ยึดติดกับการออกแบบที่หน้าตาเหมือนกับผู้ดำเนินรายการ

ประการที่สาม งบประมาณการผลิต เป็นผลสืบเนื่องมาจากการออกแบบให้ตัวละครมีรูปร่างที่ง่าย ไม่มีรายละเอียดมากนัก เพื่อให้ง่ายต่อกระบวนการผลิต เพื่อเป็นการควบคุมงบประมาณให้อยู่ในงบประมาณที่วางไว้ แต่ยังคงความน่ารักของตัวการ์ตูนไว้ได้ด้วย

ประการที่สี่ การขายลิขสิทธิ์การ์ตูนให้ต่างประเทศ ทำให้ผู้ผลิตมีการปรับเปลี่ยนบทบาทให้กับตัวละคร เนื่องจากมีตัวหนังสือภาษาไทยปรากฏในเรื่องจึงต้องเปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษ และตัวละครจะไม่แสดงความเป็นไทยมากเกินไป เพื่อให้การ์ตูนมีความเป็นสากล

ข้อดีและข้อเสียของการนำบุคคลมีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูน

จากทัศนนะของผู้ผลิต ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อดีของการนำบุคคลมีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูน โดยสรุปเป็นข้อ ได้ 2 ข้อ ดังนี้

1. สร้างความเป็นที่รู้จักได้รวดเร็ว (Fast awareness building)

2. ผู้ผลิตมีกลุ่มผู้ชมที่เป็นฐานแฟนคลับของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นกลุ่มเป้าหมายรองสำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

ข้อเสียของการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเชื่อมโยงเป็นการ์ตูนในทัศนะของผู้ผลิต คือ หากในอนาคตบุคคลที่เป็นต้นแบบได้รับความนิยมน้อยลงอาจส่งผลกระทบต่อการ์ตูนในแง่ของการได้รับความสนใจจากผู้ชมน้อยลงด้วย ซึ่งผู้ผลิตพยายามลดโอกาสที่จะเกิดข้อเสียดังกล่าว ด้วยการเลือกบุคคลต้นแบบคาแรกเตอร์ที่ไม่มีเรื่องเสียหาย ไม่ได้อยู่ในกระแสนิยมเพียงชั่วคราว เพื่อให้ตัวละครได้รับการยอมรับจากผู้ชมในระดับหนึ่ง และผู้ผลิตวางแผนให้ตัวละครอยู่ได้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องอาศัยความมีเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูนที่ง่ายต่อการจดจำและการแสดงออกของตัวการ์ตูนที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบ

### การวิเคราะห์เนื้อหารายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

รูปแบบของรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีรูปแบบรายการที่เป็นรายการเล่าข่าวหรือคุยข่าว (News Talk) ที่นำเสนอข่าวสารที่มีเนื้อหาหลากหลาย โดยมีแนวคิดหลักคือ นำเสนอสาระ ความรู้ และข่าวสารที่มีประโยชน์และน่าสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิง โดยผู้ดำเนินรายการจะเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในข่าวที่มีแหล่งที่มาจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และการทำข่าวของทางรายการ

ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงแต่ละคนจะมีบทบาทในการเล่าหัวข้อข่าวที่ต่างกันและมีบุคลิกเฉพาะตัวที่ต่างกันซึ่งเป็นตัวแทนของผู้หญิงในแบบต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคม ทั้งนี้ความแตกต่างของผู้ดำเนินรายการแต่ละคนเมื่อมาอยู่รวมกันก็สามารถดำเนินรายการร่วมกันได้อย่างกลมกลืน โดยในการเล่าข่าวจะใช้ภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ มีการเล่าข่าวที่เป็นไปอย่างไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ยังมีการพูดโต้ตอบกันระหว่างผู้ดำเนินรายการเพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองแก่ผู้ชม

จากการวิเคราะห์เนื้อหาสามารถสรุปเนื้อหาที่รายการผู้หญิงถึงผู้หญิงนำเสนอได้ 15 หัวข้อ ดังนี้ 1. ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นกับผู้หญิง 2. การดูแลรักษาสุขภาพ 3. ข้อคิดในการใช้ชีวิตสำหรับคนทำงาน 4. การเลี้ยงดูบุตร 5. สิทธิสตรี 6. ทัศนะของผู้ชายที่มีต่อผู้หญิง 7. ภัยสังคมและภัยใกล้ตัว 8. ความสวยความงาม 9. วิทยาการและเทคโนโลยีสมัยใหม่ 10. ข้อคิดการใช้ชีวิตครอบครัว 11. ข่าวผู้หญิงเก่ง 12. เกร็ดข่าวที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิง 13. ข่าวสังคม 14. การประชาสัมพันธ์

กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม และ 15. กฎหมายที่ควรรู้ ซึ่งเนื้อหาข้างดังกล่าวเป็นเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่

ทั้งนี้เนื้อหาที่ปรากฏในรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นเนื้อหาที่ไม่ได้รับการถ่ายโยงมาสู่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เนื่องจากมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชมที่มีวัยและความสนใจที่แตกต่างกัน

### การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน

#### โครงเรื่อง

เรื่องราวของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในเมืองแองเจิลทาวน์ โดยมีกัลละแมร์ ไก่จิ้ง ป้าบู๊ย นิน่า เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาอยู่ในโรงเรียนประถมแองเจิล ทั้งสี่คนเป็นเพื่อนรักประจำกลุ่ม 4 Angies สีสาวแสนซน ในแต่ละตอนสีสาวไฟร์แองเจิ้ลจะต้องพบเจอกับเรื่องวุ่นวาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวุ่นที่เกิดจากการคุมเข้มในกฎระเบียบประจำโรงเรียนของครูใหญ่ การก่อกวนจากคู่ปรับแก๊งค์เด็กชานามว่า แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ การบุกมาของพ่อมดคู่สุดตัวประหลาดจากต่างดาว สีสาวไฟร์แองเจิ้ลจึงต้องใช้ไหวพริบและพลังวิเศษในตัวมาช่วยคลี่คลายสถานการณ์จากร้ายให้กลายเป็นดี โดยในแต่ละตอนจะมีความสนุกสนานและมุขตลกที่สอดแทรกไว้ตลอดเรื่อง ซึ่งนำเสนอผ่านความน่ารักและน่าประทับใจในมิตรภาพของสีสาวแสนซน

การเล่าเรื่องของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นไปตามลำดับการพัฒนาเรื่อง ได้แก่ การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำฉากหรือสถานที่ มีการพัฒนาเหตุการณ์ที่เพิ่มปมปัญหาให้ตัวละครมากขึ้น จนเข้าสู่ขั้นภาวะวิกฤตที่ปัญหาของตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ลำบากที่สุด และเมื่อจุดวิกฤตได้ผ่านไป จึงเข้าสู่ขั้นคลี่คลายซึ่งปัญหาต่างๆ ของตัวละครได้รับการแก้ไขแล้ว ซึ่งในขั้นการยุติเรื่องราวของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นการจบลงอย่างมีความสุข

เนื้อหาของการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนสามารถตอบสนองของความต้องการของผู้รับสารที่เป็นเด็กได้ด้วยเรื่องราวที่สนุกสนาน ผ่านการแสดงของฝ่ายนางเอกซึ่งได้แก่ สีสาวไฟร์แองเจิ้ล โดยที่ฝ่ายนางเอกมีการต่อสู้กับฝ่ายผู้ร้ายได้แก่ แก๊งค์เอ็กซ์ไฟร์ แพริส และพ่อมดคู่สุด ซึ่งเกิดความขัดแย้งต่อกันโดยมีการปะทะกันไม่ว่าจะทางวาจาหรือการขัดขวางการกระทำของอีกฝ่าย ซึ่งสีสาวไฟร์แองเจิ้ลได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครที่อาจเรียกได้ว่าเป็นผู้ช่วย ได้แก่ ครูใหญ่ คุณยายชายทุกอย่าง และกัปตันเจ และที่สำคัญที่เรียกได้ว่าเป็นส่วนที่ทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กชื่นชอบการ์ตูน

4 Angies สีสาวแสนชนมากที่สุดคือ การที่การ์ตูนมีเรื่องของเวทมนตร์หรือของวิเศษและเรื่องที่เกินความเป็นจริง ซึ่งได้แก่พลังวิเศษของตัวละครหลัก การใช้เวทมนตร์ของพ่อมดคู่หู การที่ครูใหญ่ลงโทษนักเรียนด้วยแสงเลเซอร์ คุณนายชายทุกอย่างมีของแปลกๆ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่ได้กล่าวไปแล้ว ช่วยสร้างความตื่นเต้น น่าติดตามให้กับผู้รับสาร เป็นการเสริมสร้างจินตนาการ ไม่เพียงแต่ความสนุกสนานของเนื้อเรื่องเท่านั้น เนื้อหาของการ์ตูนยังมีการสอดแทรกข้อคิด จริยธรรมในสิ่งที่เด็กควรปฏิบัติอีกด้วย

ทั้งนี้เนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนเป็นเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงมาจากชีวิตประจำวัน และประสบการณ์ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประสบการณ์ที่เด็กพบได้จากการใช้ชีวิตในโรงเรียน เช่น การเลือกหัวหน้าห้อง การรับผิดชอบต่อหน้าที่ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างครูและลูกศิษย์ เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาต่างๆ เหล่านี้ผู้รับสารที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายและยังนำมาเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของเด็กได้ด้วย

### การวิเคราะห์การออกแบบการ์ตูน

พบว่าตัวละครหลักทั้งสี่ตัวได้รับการออกแบบให้เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน เพื่อสื่อถึงการที่ตัวละครเป็นเพื่อนรักที่อยู่กลุ่มเดียวกัน การแต่งกายของตัวละครหลักจึงเหมือนกันแต่มีข้อแตกต่างอยู่ที่สีสันทันที่ผู้ออกแบบเลือกใช้เพื่อสะท้อนถึงความเป็นตัวละคนนั้น ซึ่งสีมีความสำคัญต่อการสร้างความเป็นที่จดจำให้กับกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก เนื่องจากผู้รับสารจะสามารถจดจำตัวละครได้จากสีที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัยพบว่าผู้ออกแบบพยายามนำจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงไม่ว่าจะเป็นด้านนิสัย การแสดงออก และความสามารถพิเศษของต้นแบบมาสะท้อนเป็นจุดเด่นของตัวละคร ซึ่งแต่ละตัวละครจะแตกต่างกันไป กล่าวคือ การออกแบบตัวละครให้มีภาพลักษณ์สะท้อนถึงจุดเด่นที่นำมาจากผู้ดำเนินรายการ โดยมีให้ภาพลักษณ์ของตัวละครเหมือนกับตัวผู้ดำเนินรายการมาก เนื่องจากผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครมีวงจรชีวิตอยู่ในตลาดการ์ตูนได้ด้วยตัวเอง จึงต้องสร้างความเป็นเอกลักษณ์และดึงดูดสนใจของผู้ชมด้วยความน่ารักของตัวละครหลักทั้งสี่ตัว

เช่นเดียวกับตัวละครรองซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ (Invention) เป็นตัวละครที่ต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นตัวละครที่เด็กจดจำได้ง่าย พบว่ารูปทรงที่นำมาใช้สำหรับออกแบบตัวละครจะเป็นรูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) อยู่ในลักษณะของรูปทรงเลขาคณิต และสัดส่วน

ของตัวละครมีการใช้สัดส่วนที่ต่างจากความเป็นจริง เพื่อให้ตัวละครมีบุคลิกลักษณะที่เป็นการ์ตูนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชม ทำให้ผู้ชมจดจำตัวละครได้ง่าย และเพื่ออำนวยความสะดวกต่อการผลิตที่ต้องคำนึงถึงงบประมาณที่วางไว้

### การวิเคราะห์สัมพันธ์ที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สัมพันธ์ที่ปรากฏในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

#### ก. การวิเคราะห์ข้อเหมือน / ข้อต่าง

ผู้วิจัยวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกและตัวบทที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ตามแนวคิดของ นพพร ประชากุล ซึ่งวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวบทต้นทางและต้นบทปลายทางใน 3 ประเด็น คือ การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และ การดัดแปลง (Modification)

##### - การขยายความ (Extension)

พบว่า การขยายความจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ (Invention) ให้กับตัวบทปลายทาง โดยผู้ผลิตได้ใช้ตรรกะของการเล่าเรื่อง (Logic of Narration) ในการการขยายความ (Extension) จากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง ซึ่งสามารถสรุปสิ่งที่ขยายความเพิ่มเติมขึ้นได้ 4 ประการ คือ

ประการที่หนึ่ง เพิ่มความพิเศษ มีการเพิ่ม “พลังพิเศษ” ให้กับตัวละคร เนื่องจากตัวบทต้นทางเป็นเรื่องจริง (Factual) ซึ่งผู้รับสารเป็นผู้ใหญ่ การเปลี่ยนประเภทของสื่อมาเป็นรายการการ์ตูนซึ่งเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น (Fiction) มีผู้รับสารเป็นเด็ก จึงต้องเพิ่มเนื้อหาของสื่อใหม่ให้เหมาะสมกับผู้รับสาร การถ่ายโยงในครั้งนี้ทำให้ความหมายจากตัวบทต้นทางเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากคนจริงได้กลายมาเป็นการ์ตูนที่มีความเหลือเชื่อ

ประการที่สอง เพิ่มตัวละคร ได้แก่ การเพิ่มตัวละครในฝ่ายผู้ร้าย คือ แก๊งค์เอ็กซ์โพร์ แพร็ส และพอมมดอูฐ และการเพิ่มตัวละครที่เป็นผู้ช่วย คือ ครูใหญ่ คุณนายชายทุกอย่าง และกัปตันเจ

ประการที่สาม เพิ่มความขัดแย้ง ได้แก่ การสร้างความขัดแย้งให้ตัวละครฝ่ายดีที่เป็นสีสาวโพร์เองจัสส์และฝ่ายร้ายที่เป็นแก๊งค์เอ็กซ์โพร์ แพร็สและพอมมดอูฐ



ประการที่สี่ เพิ่มฉากที่เกินจริง เพื่อเป็นการสร้างสีสันความสนุกสนานให้ผู้ชม จึงมีฉากของการแปลงร่าง การใช้เวทมนต์ และการมีสิ่งของแปลกประหลาดในเรื่อง

- การตัดทอน (Reduction)

พบว่ามีการตัดทอนเนื้อหาในแง่ของบทบาทของตัวบทต้นทาง ซึ่งการเป็นผู้ดำเนินรายการมีบทบาทในการให้ความรู้ และการเป็นผู้มีสาระเป็นประการสำคัญ ซึ่งจะควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิงเป็นสิ่งรองลงมา แต่เมื่อถูกเชื่อมโยงมาสู่ตัวบทปลายทางบทบาทดังกล่าวได้ถูกตัดทอนเหลือเพียงบทบาทของการให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสารเป็นประการสำคัญ ซึ่งการตัดทอนเนื้อหา ดังกล่าวทำให้เกิดความเหมาะสมกับสื่อประเภทการ์ตูน ซึ่งการลดทอนสาระความจริงจึงลงได้เพิ่มความสนุกสนานให้มากยิ่งขึ้นสำหรับผู้รับสารที่เป็นเด็ก

- การดัดแปลง (Modification)

การดัดแปลงเนื้อหาของตัวบทปลายทางที่ทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณ์ไม่เหมือนหรือแตกต่างไปจากเดิม พบว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมีการดัดแปลงชื่อเพื่อเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้แก่ตัวละคร ได้แก่ ตัวละคร ป้าปู้ย และ ไก่จิ้ง การดัดแปลงสถานภาพของตัวละครจากตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการซึ่งหมายความว่าถึงเป็นผู้หญิงเก่ง แต่เมื่อดัดแปลงมาเป็นตัวการ์ตูนเด็กซึ่งมีพลังวิเศษ จึงหมายความว่า เป็นเด็กเก่ง และการดัดแปลงมุมมองผู้เล่าเรื่องจากเดิมที่ผู้ดำเนินรายการมีฐานะมุมมองบุรุษที่สาม (The Third-Person) มาเป็นตัวละครที่มีมุมมองบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person)

ข. การวิเคราะห์ Convention / Invention จากองค์ประกอบในการเชื่อมโยงเนื้อหา

การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซน จัดอยู่ในสัมพันธ์ขอบทประเภทแนวนอน (Horizontal intertextuality) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน เป็นการกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง/ตระกูลหนึ่ง (Genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่ง/อีกตระกูลหนึ่ง ซึ่งผู้ผลิตมีความตั้งใจที่จะหยิบเอาบุคลิกของผู้ดำเนินรายการโทรทัศน์มาสร้างเป็นตัวละครในการ์ตูน โดยอาศัยความมีชื่อเสียงและความเป็นดาราในการทำให้การ์ตูนเป็นที่รู้จักแพร่หลาย (Publicity) และเป็นการสนับสนุนส่งเสริม (Promotion) ให้การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเป็นที่รู้จักเร็วขึ้น

ผู้วิจัยพบว่าสื่อต้นทางและสื่อปลายทางมีสิ่งที่เหมือนกันและต่างกัน โดยสิ่งที่คงไว้เป็นขนบ และสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยมืองค์ประกอบในการถ่ายโยง 3 ประการ ได้แก่ บุคลิกลักษณะ การแสดงออก และการสร้างความหมาย

- การถ่ายโยงบุคลิกลักษณะ

การถ่ายโยงบุคลิกลักษณะมาสู่ตัวละคร พบว่ามีการคงไว้ซึ่งบุคลิกลักษณะที่เป็นจุดเด่นของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ได้แก่ สีผิวและสีผมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล และมีสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ ได้แก่ ทรงผม ดวงตา ปาก รูปร่าง และอายุของตัวละคร โดยการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะมาสู่ตัวละคร ผู้ผลิตได้คำนึงถึงข้อจำกัดในการสร้างงานแอนิเมชัน การออกแบบให้ตัวละครมีความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน และการสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ตัวละคร

- การถ่ายโยงการแสดงออก

พบว่ามีถ่ายโยงการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงประกอบกับการสร้างการแสดงออกเพิ่มเติมให้แก่ตัวละครเพื่อเป็นการสร้างคาแรกเตอร์ตัวละครให้เด่นชัดยิ่งขึ้น โดยใช้ความแตกต่างกันของคาแรกเตอร์ตัวละครแต่ละตัวเพื่อเป็นการสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละครนั้น

- การถ่ายโยงความหมาย

พบว่าตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชากับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีการสร้างความหมายที่แตกต่างกัน โดยมีปัจจัยที่สำคัญคือ ชนิดของสื่อ (Genres) ซึ่งมีรูปแบบต่างกัน โดยผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงได้รับการสร้างความหมายจากหัวข้อสาระที่แต่ละคนนำเสนอในรายการ ส่วนตัวละครการ์ตูนได้รับการสร้างความหมายมาจากการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว

จากการศึกษาพบว่า ผู้ผลิตทำการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละคร และใช้การแสดงออกของตัวละครที่เป็นเด็กในการสร้างความหมายให้แก่ตัวละคร เพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจการสร้างความหมายในระดับความเข้าใจของเด็กได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีการสร้างความหมายให้ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชากับเพลงประจำรายการและเพลงประกอบรายการ โดยเนื้อหาของเพลงประจำรายการและเพลงประกอบรายการเป็นเนื้อหาที่เขียนขึ้นเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาว

แสนชน เป็นเหมือนการแนะนำตัวละครให้ผู้รับสารรู้จัก และผู้ส่งสารมีการใช้เพลงประกอบรายการ ในการตอกย้ำให้ผู้ชมรู้จักตัวละครหลักของเรื่องมากยิ่งขึ้นด้วยเนื้อหาของเพลงที่สะท้อนให้เห็น บุคลิกของตัวละครอย่างชัดเจน

### ค. การถ่ายโยงตัวบทต้นทางจากแหล่งอื่น

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า นอกจากการถ่ายโยงตัวบทต้นทางที่มาจากผู้ดำเนินรายการ ผู้หญิงถึงผู้หญิง ยังมีการถ่ายโยงตัวบทต้นทางจากแหล่งอื่นมาสู่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน เรียกได้ว่าไม่เพียงแต่เฉพาะการถ่ายโยงที่พบจากตัวละครหลัก แต่ยังมีสัมพันธ์อยู่ในเนื้อหา การ์ตูน ซึ่งเป็นการถ่ายโยงมาจากสถานที่ ภาพยนตร์ การ์ตูน และบุคคลที่มีชื่อเสียงตามที่ได้ นำเสนอไปแล้ว จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีสัมพันธ์อยู่ตลอดการนำเสนอเป็นการสองทางให้แก่กันของสื่อเก่าและสื่อใหม่

โดยมีข้อค้นพบที่สำคัญคือ การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ไม่ได้มีตัวบท ต้นทางที่เป็นต้นแบบเพียงแหล่งเดียวเท่านั้น แต่กลับมีตัวบทต้นทางมาจากหลายแหล่ง เรียกได้ว่าเป็นการถ่ายโยงมาจากตัวบทต้นทางที่มี “หลายพ่อพันธุ์แม่”

### การวิเคราะห์การรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

พบว่าการรับรู้ของผู้รับสารที่เป็นเด็กประถมศึกษาปีที่ 2-5 จำนวน 40 คน มีการรับรู้ เกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนได้มากกว่าผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เนื่องจากสื่อการ์ตูนเป็นสื่อที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและได้ดูบ่อยครั้งจนสามารถจดจำชื่อตัวละคร เอกลักษณ์และพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครได้

ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมีการเชื่อมโยงมาจาก ทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชน กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างได้จดจำ ทัศนคติที่มีต่อตัวละครมาเชื่อมโยงกับผู้ดำเนินรายการ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างเข้าใจว่าผู้ดำเนิน รายการมีนิสัยเหมือนกับตัวละคร และกลุ่มตัวอย่างเรียกชื่อผู้ดำเนินรายการเช่นเดียวกับชื่อ ตัวละคร เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีการรับสารจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงน้อย และได้รับสารจาก สื่อการ์ตูนมากกว่าจึงมีการเชื่อมโยงทัศนคติจากสื่อที่ใกล้ตัวมากกว่าไปสู่สื่อที่ไม่คุ้นเคย

ดังนั้น ผู้รับสารจึงไม่เกิดการเชื่อมโยงความหมายจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง เนื่องจากตัวบทต้นทางเป็นตัวบทที่ไม่อยู่ในความสนใจของผู้รับสาร จึงทำให้ผู้รับสารไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและบุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการตามที่ผู้ผลิตนำมาใช้ในการเชื่อมโยงคาแรกเตอร์ ส่งผลให้ทัศนคติของผู้รับสารที่เป็นเด็กสลับการเชื่อมโยงจากตัวบทปลายทางมาสู่ตัวบทต้นทาง เป็นการเชื่อมโยงทัศนคติแบบ “สลับต้นทางกับปลายทาง”

ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าตัวละครกับผู้ดำเนินรายการมีลักษณะที่แตกต่างกันมากกว่าลักษณะที่เหมือนกัน โดยสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าตัวละครและผู้ดำเนินรายการมีเหมือนกันคือ ชื่อ และสีผิว สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าเป็นข้อแตกต่างระหว่างผู้ดำเนินรายการและตัวละคร สามารถสรุปเป็นข้อได้ดังนี้ 1. รูปร่างหน้าตา 2. ทรงผม 3. นิสัย 4. การแต่งกาย และ 5. ความเป็นการ์ตูน ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ผู้รับสารไม่เห็นถึงการเชื่อมโยงภาพลักษณ์จากตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวบทปลายทางของผู้ผลิต เนื่องจากมุมมองของผู้รับสารที่เป็นเด็กแตกต่างจากผู้ผลิตที่มองภาพรวมของตัวละคร ส่วนผู้รับสารที่เป็นเด็กจะมองโดยตรงจากภาพลักษณ์ที่เห็นภายนอก

จากการศึกษาการรับรู้และทัศนคติของเด็กในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับผู้ดำเนินรายการ ผู้วิจัยพบว่าบริบทที่มีผลต่อการรับรู้และทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซนและผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง สามารถสรุปเป็นข้อๆ ได้แก่

1. ประเภทของรายการ มีผลต่อการรับรู้เนื่องจากผู้รับสารที่เป็นเด็กจะให้ความสนใจกับสื่อที่ชอบเช่นการ์ตูน และจะรับรู้และจดจำเกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูนได้ดี ความบ่อยครั้งในการชมจะทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กสามารถจดจำรายละเอียดของสื่อชิ้นนั้นได้มาก อีกทั้งยังมีทัศนคติติดอยู่กับสื่อชิ้นนั้นเนื่องจากมีความคุ้นเคย จึงมีการเชื่อมโยงทัศนคติที่มีต่อตัวละครไปยังผู้ดำเนินรายการ

2. ความรู้เดิม พื้นฐานของสัมพันธ์ที่ผู้รับสารจะรับรู้ถึงสัมพันธ์นั้นได้ก็ต่อเมื่อผู้รับสารเคยรับรู้เกี่ยวกับตัวบทเดิมมาบ้างแล้ว จึงจะสามารถเชื่อมโยงมาสู่ตัวบทใหม่ได้ กรณีนี้ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไม่ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่รู้ว่าตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนเกิดมาจากการเชื่อมโยงคาแรกเตอร์ของผู้ดำเนินรายการ จึงทำให้ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อตัวละครและผู้ดำเนินรายการเป็นไปในทางสลับต้นทางกับปลายทาง

3. เพศ สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน พบว่าผู้รับสารที่เป็นเด็กชายมีความชื่นชอบต่อการ์ตูนน้อยกว่าผู้รับสารที่เป็นเด็กหญิง เนื่องจากตัวละครหลักของเรื่องเป็นตัวละครผู้หญิง ประกอบกับเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้นผาดโผนน้อยกว่าการ์ตูนที่มีตัวละครหลักเป็นผู้ชาย ซึ่งผู้รับสารที่เป็นเด็กชายชอบมากกว่า

4. อายุ อายุของผู้รับสารไม่มีผลต่อการเชื่อมโยงตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง เนื่องจากผู้รับสารไม่ได้ชมรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเป็นประจำ จึงไม่เกิดการถ่ายโยงบุคลิกลักษณะและนิสัยของผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละครการ์ตูน แต่พบว่าอายุมีผลต่อฐานความรู้เดิมซึ่งเด็กที่มีอายุมากกว่าจะมีฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวบทต้นทางจากการชมสื่อต่างๆ ที่ผู้ดำเนินรายการปรากฏอยู่ จึงสามารถแยกแยะการรับรู้ระหว่างตัวละครกับผู้ดำเนินรายการได้ว่าเป็นคนละคน เนื่องจากเคยเห็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงจากสื่อต่างๆ

### อภิปรายผล

งานแอนิเมชันเป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานอย่างมาก อาจเรียกว่างานแอนิเมชันเปรียบเสมือนงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์นอกจากจะต้องลงมือลงแรงทำแล้วยังต้องมีความรักที่จะทำด้วยจึงจะเกิดผลงานศิลปะชิ้นดีชิ้น นอกจากเป็นงานที่สามารถทำให้ผู้ชมได้เพลิดเพลินกับภาพสวยๆ แล้ว ยังอาจทำให้ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจ และจินตนาการต่อไปได้อีก โดยเฉพาะกับเด็กซึ่งเป็นวัยที่บางครั้งก็ยังคงอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ และเป็นวัยแห่งการเรียนรู้จดจำ ดังนั้น คงเป็นเรื่องดีหากมีการ์ตูนแอนิเมชันสักเรื่อง ที่สามารถเปิดโลกทัศน์ พัฒนาความคิดและจินตนาการของเด็ก ควบคู่ไปกับการสอนอย่างแนบเนียนเพื่อให้เด็กซึมซับแง่คิดสำหรับการใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

แต่หากมองในแง่ของสัมพันธบทในยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏการณ์สัมพันธบทได้กลายเป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมของสังคม<sup>2</sup> เราจะพบว่าความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏอยู่ในงานแอนิเมชัน อาจเป็นสิ่งที่มีความมาก่อนแล้ว เป็นการสร้างสรรค์งานใหม่ที่มีเงาสะท้อนของผลงานเก่าอยู่ตลอดเวลา เช่นเดียวกับการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนที่มีการถ่ายโอนเนื้อหาจากตัวบทที่เคยมีมาก่อนแล้ว

<sup>2</sup> กาญจนา แก้วเทพ. เอกสารประกอบการสอน “สัมพันธบท (Intertextuality) : เหล้าเก่าในขวดใหม่ ในสื่อสารศึกษา”. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2551.



จากการศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน ผู้วิจัย ค้นพบข้อค้นพบที่สำคัญเกี่ยวกับสัมพันธ์ คือ การ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชนไม่ได้มีการถ่ายโยงตัวบทต้นทางมาจากผู้ดำเนินรายการรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงเพียงแหล่งเดียวเท่านั้น แต่กลับพบว่ามี การถ่ายโยงจากตัวบทต้นทางแหล่งอื่นเป็นจำนวนมากเรียกได้ว่ามีต้นแบบที่มาจาก “หลายพ่อพันธุ์แม่” ซึ่งปรากฏร่องรอยอยู่ในเนื้อหาของการ์ตูนตลอดการดำเนินเรื่อง โดยเป็นเนื้อหาที่ผู้รับสารที่เป็นเด็กรู้จักมาก่อนแล้ว เช่น ตัวบทต้นทางที่มาจากเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เด็กให้ความสนใจและรู้จักมากกว่ารายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

โดยในการถ่ายโยงเนื้อหาจาก “หลายพ่อพันธุ์แม่” มีประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจและการอ่านความหมายของผู้รับสารที่เป็นเด็ก เนื่องจากตัวบทต้นทางที่เป็นผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เป็นตัวบทต้นทางที่เด็กไม่รู้จัก จึงไม่ส่งผลกระทบต่อถ่ายโอนความหมายจากสื่อของผู้ใหญ่มาสู่สื่อของเด็ก หากแต่ตัวบทต้นทางที่มาจากแหล่งอื่น เป็นตัวบทต้นทางที่เด็กมีความรู้จักอยู่ก่อนแล้ว จึงส่งผลให้เด็กสามารถเข้าใจความหมายจากตัวบทต้นทางแหล่งอื่นที่มีอยู่ในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชนได้

นอกจากนี้ยังพบว่า ทักษะคิดของผู้รับสารที่เป็นเด็กซึ่งมีทักษะคิดแบบ “สลับต้นทางกับปลายทาง” เนื่องจากการถ่ายโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนชนเป็นการถ่ายโยงแบบข้ามชนิดของสื่อ (Genres) ทำให้มีผลต่อการรับรู้และทักษะคิดของผู้รับสารที่เป็นเด็ก เนื่องจากเด็กไม่มีฐานความรู้เดิมจากสื่อต้นทางที่เป็นสื่อสำหรับผู้ใหญ่ ดังนั้นการถ่ายโยงเนื้อหาจึงไม่เป็นไปตามหลักสัมพันธ์ที่ผู้รับสารจะเข้าใจความหมายของตัวสารก็ต่อเมื่อผู้รับสารมีความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวสารที่ถูกถ่ายโยงมาสู่ตัวบทใหม่ สำหรับการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน ผู้รับสารที่เป็นเด็กรับเอาการ์ตูนเป็นตัวบทแรก ดังนั้นจึงเกิดการถ่ายโยงทักษะคิดที่มีต่อตัวละครการ์ตูนไปสู่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงที่เป็นตัวบทที่สองสำหรับเด็ก ดังนั้นจึงเกิดเป็นข้อค้นพบในประเด็นของสัมพันธ์ที่มีการถ่ายโยงข้ามประเภทของสื่อจะทำให้ผู้รับสารเกิดการรับสารสลับต้นทางกับปลายทางได้

ทั้งนี้ อาจมองได้ว่าการเรียงลำดับตัวบทต้นทางและปลายทางในฐานะ “ผู้ส่งสาร/การผลิต” และการเรียงลำดับตัวบทต้นทางและปลายทางในฐานะ “ผู้รับสาร/การเปิดรับ” อาจมีการเรียงลำดับที่แตกต่างกัน ดังนั้นคำว่า “ต้นทางและปลายทาง” จึงไม่ตายตัว นอกจากนี้การที่ผู้รับสารที่เป็นเด็กไม่มีฐานความรู้เกี่ยวกับตัวบทต้นทางของผู้ผลิต อาจเป็นเพราะเด็กไม่ได้เปิดรับสารจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง เนื่องจากเป็นรายการที่ไม่ใช่เนื้อหาสำหรับเด็ก

อาจกล่าวได้ว่า ในการถ่ายโยงเนื้อหาสารที่มีชนิดของสื่อและกลุ่มผู้รับสารที่แตกต่างกันมากในด้วบทต้นทางและด้วบทปลายทาง จะส่งผลให้ไม่เกิดการเชื่อมโยงที่เป็นไปตามรูปแบบสัมพันธ์บท ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของด้วบทปลายทางจะไม่เกิดการอ่านความหมายที่ถูกต้องตามที่ถ่ายโยงมาจากต้นทาง อีกทั้งยังเกิดการสลับการถ่ายโยงขึ้นในรูปแบบใหม่ที่เป็นแบบ “สลับต้นทางกับปลายทาง” ทั้งนี้อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า สำหรับการถ่ายโยงเนื้อหาจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชั่น 4 Angies สีสาวแสนซนของผู้ผลิต เป็นไปโดยผู้ผลิตมิได้มุ่งหวังให้เนื้อหาจากรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงถ่ายโอนมาสู่การ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซนมากนัก เป็นเพียงการถ่ายโอนมาเฉพาะจุดเด่นของคาแรกเตอร์ผู้ดำเนินรายการมาสู่ตัวละคร อีกทั้งผู้ผลิตมิได้มุ่งหวังถึง “การถ่ายโอนความหมาย” แต่ผู้ผลิตหวังผลในเรื่องของการทำให้การ์ตูน “เป็นที่รู้จักโดยเร็ว” (fast awareness) เท่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตได้ประสบความสำเร็จในด้านของธุรกิจการสร้างคาแรกเตอร์การ์ตูน เรียกได้ว่าเป็นปรากฏการณ์สัมพันธ์ที่อยู่บนพื้นฐานเหตุผลเชิงธุรกิจ

การถ่ายโยงภาพลักษณ์จากคนจริงมาสู่ตัวละครอาจมิได้เป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับวงการการ์ตูนไทย เนื่องจากในการออกแบบตัวละครการ์ตูนผู้ออกแบบอาจได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนรอบข้าง เช่น การ์ตูนบ๊องปอนด์ที่ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจมาจากลูกชาย แต่สำหรับการออกแบบที่ต้องนำคนมีชื่อเสียงมาเป็นแรงบันดาลใจนั้น อาจเป็นเรื่องที่ค่อนข้างมีคนทำน้อยเนื่องจากบุคคลที่มีชื่อเสียงค่อนข้างมีความอ่อนไหวในเรื่องภาพลักษณ์ สิ่งที่ต้องคำนึงอย่างมากคือ การรักษาภาพลักษณ์ให้กับบุคคลต้นแบบ ตามที่ S. Hall (1986 อ้างจาก J. Fiske, 1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2551) กล่าวว่า ศักยภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารได้ทำให้สถานะของ “ภาพลักษณ์” ซึ่งเป็นด้วบทที่สองที่สร้างมาจาก “ตัวจริง” (ด้วบทแรก) อยู่เหนือกว่าด้วบทแรก/ของจริง ความหมายของภาพลักษณ์นั้นไม่เคยหยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่ขัดแย้งแตกแยก และหลากหลายจนไม่รู้ว่ภาพลักษณ์อันไหนที่สามารถเป็นภาพตัวแทนของ “ตัวจริง” ได้

อาจกล่าวได้ว่า ในการถ่ายโยงเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง โดยเฉพาะการถ่ายโยงเนื้อหาจากสื่อที่มีผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายต่างกัน เช่นเดียวกันกับการถ่ายโยงผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงมาสู่ตัวละครการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน การปรับเปลี่ยน ดัดแปลง ตัดทอน และเพิ่มเติมเนื้อหาจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสื่อใหม่ที่เชื่อมโยงมาจากสื่อเดิมให้มีเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด โดยต้องคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้รับสารเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้รับสารที่เป็นเด็กซึ่งเป็นวัยที่เป็อง่าย และสนใจกับความ

ต้องการของตนเองเป็นหลัก การทำให้สื่อสำหรับเด็กมีความน่าสนใจจึงต้องศึกษาถึงสิ่งที่เด็กชื่นชอบเสียก่อน

อย่างไรก็ดี ดูเหมือนว่าการถ่ายโยงเนื้อหาจากสื่อของผู้ใหญ่มาสู่สื่อของเด็กนั้น ได้สร้างปรากฏการณ์ที่ผู้ผลิตให้ความสนใจสื่อการ์ตูนสำหรับเด็กมากขึ้น เป็นแบบอย่างที่ดีต่อวงการการ์ตูนแอนิเมชันไทย เป็นต้นแบบในการทำธุรกิจที่สามารถประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากความพิเศษของการ์ตูนแอนิเมชันที่เข้าถึงเด็กได้ง่าย ผู้ผลิตจึงสามารถนำคาแรกเตอร์การ์ตูนไปต่อยอดทำเป็นสินค้าได้อีก ผู้วิจัยเห็นว่าการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนซน อาจมีส่วนในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ผลิตการ์ตูนอีกหลายคนนำแนวคิดของการพัฒนาบุคลิกของคนที่มีชื่อเสียงให้กลายเป็นตัวละครการ์ตูน เห็นได้จากการที่มีผู้นำบุคลิกของผู้ที่มีชื่อเสียงมาสร้างเป็นการ์ตูนเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งเรื่อง ได้แก่เรื่อง “โปงลางละอ่อน” ที่นำบุคลิกของวงโปงลางสะออนมาทำเป็นการ์ตูนทางโทรทัศน์

ปัจจุบัน ผู้วิจัยเห็นว่ามีการ์ตูนเรื่องใหม่ๆ ออกมาให้เด็กดูอย่างสม่ำเสมอ ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้เทคโนโลยีในการผลิตมีมากขึ้น ซึ่งถือเป็นผลดีต่อผู้รับสารที่เป็นเด็กจะมีตัวเลือกหลากหลายสำหรับสื่อการ์ตูนไทย ถึงแม้ผู้ใหญ่บางคนอาจมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องสำหรับเด็กเท่านั้น แต่หลายคนคงลืมไปว่า การ์ตูนที่เด็กดูในวันนี้เป็นเป้าหมายทางความคิดที่เข้าถึงเด็กได้มาก โดยสิ่งที่เด็กได้ดูในวันนี้จะเป็นสิ่งที่เด็กนำไปใช้เป็นประสบการณ์สำหรับวันข้างหน้า เช่นเดียวกับหลักสัมพันธภาพที่มีคาอิล บัคทิน กล่าวไว้ว่า “สิ่งทั้งหลายที่เรากำลังพูดในวันนี้ ก็คือสิ่งที่เราได้พูดมาแล้วเมื่อวานนี้ และเป็นสิ่งที่เราจะพูดในวันพรุ่งนี้”

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. เนื่องจากงานวิจัยของไทยที่เกี่ยวกับสัมพันธบทยังมีการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนอยู่น้อย ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธบทของสื่อการ์ตูน โดยอาจศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารว่า ต้องการให้การ์ตูนมีการเชื่อมโยงมาจากสื่อใด หรือตัวบทใหม่ๆ ตัวบทใดบ้าง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาการและเป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตสื่อการ์ตูนและผู้สนใจเกี่ยวกับการ์ตูนไทยต่อไป

2. สำหรับขั้นตอนในการวิจัย เนื่องจากผู้วิจัยมีได้วิเคราะห์เนื้อหารายการทั้งตัวบทเดิม (primary text) และตัวบทใหม่ (secondary text) ก่อนทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิต จึงทำให้ประเด็นในการสัมภาษณ์ไม่ละเอียดถึงตัวเนื้อหา ดังนั้น หากมีผู้ทำการศึกษาสัมพันธบทต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยจึงควรทำการวิเคราะห์เนื้อหารายการให้เรียบร้อยเสียก่อน เพื่อให้ได้คำถามในการสัมภาษณ์ผู้ผลิตที่ละเอียดครบถ้วนครอบคลุมทุกเนื้อหา

### ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ผลิตสื่อ

1. เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมีข้อจำกัดในการผลิตซึ่งขึ้นอยู่กับงบประมาณการผลิต ดังนั้นผู้ผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันจึงควรมีเงินทุนเพิ่มมากขึ้นจากผู้สนับสนุนรายการ หรือหน่วยงานต่างๆ ที่จะเข้ามาช่วยสนับสนุน เพื่อเป็นการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีการผลิตให้เทียบเท่าสากล ซึ่งจะส่งผลดีต่อผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอนาคต

2. จากที่ผู้วิจัยเห็นว่าปัจจุบันมีการ์ตูนแอนิเมชันผลิตออกมาใหม่อย่างต่อเนื่อง แต่บางครั้งคุณภาพของการ์ตูนยังไม่ดีเท่าที่ควร ดังนั้นผู้ผลิตจึงควรเรียกร้องให้มีหน่วยงานที่สนับสนุนด้านการ์ตูนแอนิเมชันโดยเฉพาะเพื่อดูแลในด้านต่างๆ เช่น เพื่อเป็นการสนับสนุนในด้านงบประมาณ เพื่อควบคุมผลงานให้อยู่ในมาตรฐานสากล เพื่อเป็นตัวกลางในการส่งผลงานการ์ตูนไทยไปสู่ตลาดต่างประเทศ เป็นต้น

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ. กรุงเทพฯ: ออล อเบอร์ท พรินท์, 2545.

กาญจนา แก้วเทพ. เอกสารประกอบการสอน “สัมพันธบท (Intertextuality) : เหล้าเก่าในขวดใหม่ ในสื่อสารศึกษา”. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2551.

จาร์วี เอียงผาสุข. การถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทยจากการสื่อสารระหว่างบุคคลไปสู่การสื่อสารผ่าน แผ่นซีดีวีดีทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

จุฑามาส ศรีโมรา. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทางสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. สวัสดีแอนิเมชัน. กรุงเทพฯ: กันทนา พับลิชชิ่ง, 2548.

ถวัลย์ มาศจรัส. ตัวอย่างการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: ธารอักษร, 2544.

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. Intro to Animation. กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊คส์, 2550.

นับทอง ทองใบ. นวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์. การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจินตนาการในทาง โทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหาการ์ตูน. กรุงเทพฯ: มติชน, 2546.

ปิยนันท์ พัชรสำราญเดช. การถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548

ปิยะพิมพ์ สมิตติโลก. การเชื่อมโยงเนื้อหา “นวนิยาย” ในสื่อสิ่งพิมพ์และในสื่อละครโทรทัศน์.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.



พุทธชาติ สุขรอด. การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขึ้น และสัมพันธ์ในการ์ตูนระกากับราณี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทะวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

ภุริ หิรัญพฤกษ์. คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์ ชุด สุดสาคร ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

มานิช ชุมเมืองปัก. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์

ของผู้กำกับภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2547.

เมทินี สิ่งทิวสกุล. การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก. วิทยานิพนธ์

ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

รวมพร ศรีสุมานันท์. การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์. วิทยานิพนธ์

ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย. 2541.

ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช. มหัศจรรย์วอลต์ ดิสนีย์. กรุงเทพฯ: มติชน, 2546.

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่ออน

นิยาย และสื่อละครโทรทัศน์ เรื่อง สีแผ่นดิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต,

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.

สนั่น ปัทมะทิน. ภาพยนตร์การ์ตูน : กรรมวิธีง่ายๆ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525.

สมชาย พรหมสุวรรณ. หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สังเขต นาคไพจิตร. การ์ตูน. มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์, 2530.

สุเทพ ตันนिरัตน์. สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2550.

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม

### แนวคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ จุดจำและทัศนคติที่มีต่อการดู 4 Angies สีสาวแสนชน

1. เด็กๆ รู้จักการ์ตูนเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชน หรือไม่
2. เด็กๆ ได้ดูการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน บ้างหรือไม่ ดูวันไหน
3. เด็กๆ เคยดูวีซีดี 4 Angies สีสาวแสนชนใหม่ ชื่อหรือยี่ห้อ/ใครชื่อให้
4. ใครมีวีซีดี 4 Angies สีสาวแสนชนบ้าง มีเยอะไหม ครบทุกชุดหรือเปล่า
5. เด็กๆ ได้ดู 4 Angies สีสาวแสนชนจากไหน ที่วีหรือวีซีดีมากกว่ากัน
6. เด็กๆ เคยชื่อของที่มีรูป 4 Angies สีสาวแสนชนหรือไม่
7. เด็กๆ รู้จักอะไรบ้างที่มีรูป 4 Angies สีสาวแสนชนติดอยู่ เคยเห็นที่ไหน
8. เวลาดู 4 Angies สีสาวแสนชน เด็กๆ ดูกับใคร
9. เด็กๆ ชอบการ์ตูนเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชนใหม่ การ์ตูนสนุกไหม
10. เด็กๆ จำได้ไหมว่าการ์ตูนเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชน มีตัวละครอะไรบ้าง
11. เด็กๆ ชอบตัวการ์ตูนตัวไหนมากที่สุด
12. คุณพ่อคุณแม่เคยคุยกับเด็กๆ เกี่ยวกับ 4 Angies สีสาวแสนชนใหม่ คุยเรื่องอะไรกันบ้าง
13. เด็กๆ จำได้ไหมว่า ในการ์ตูน 4 Angies สีสาวแสนชน สีอะไรบ้าง
14. เด็กๆ จำได้อย่างไรว่าการ์ตูนตัวไหนชื่ออะไร
15. 4 Angies สีสาวแสนชนแต่งตัวยังไง ทรงผมเป็นยังไง
16. ป้าป๋วย ไก่จิ้ง นิน่า กาละแมร์ มีนิสัยยังไง
17. 4 Angies สีสาวแสนชนมีพลังวิเศษอะไรบ้าง
18. เวลา 4 Angies สีสาวแสนชนดีใจ ชอบตะโกนว่าอะไร
19. เด็กๆ ชอบพลังวิเศษของใคร เพราะอะไร
20. เด็กๆ ชอบใครมากที่สุดในเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชน เพราะอะไร
21. เด็กๆ ชอบใครน้อยที่สุดในเรื่อง 4 Angies สีสาวแสนชน เพราะอะไร
22. เด็กๆ รู้จักใครที่เหมือน 4 Angies สีสาวแสนชนใหม่

### แนวคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ จุดจำและทัศนคติที่มีต่อผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง

1. เด็กๆ รู้จักสีสาวผู้หญิงถึงผู้หญิงใหม่ เขาเป็นใคร ชื่ออะไรบ้าง
2. เด็กๆ เคยดูรายการผู้หญิงถึงผู้หญิงใหม่ ดูกับใคร ดูบ่อยไหม รายการมีวันไหนบ้าง
3. เคยเห็นสีสาวผู้หญิงถึงผู้หญิงที่ไหน
4. เห็นใครบ่อยที่สุด เห็นใครน้อยที่สุด

5. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง เด็กๆ ชอบใครมากที่สุด เพราะอะไร
6. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิงเด็กๆ ชอบใครน้อยที่สุด เพราะอะไร
7. เด็กๆ คิดว่าสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง กับ ตัวการ์ตูน เกี่ยวข้องกันไหม
8. สี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง กับ ตัวการ์ตูน เหมือนกันไหม
9. สี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง กับ ตัวการ์ตูน เหมือนกันยังไงบ้าง
10. สี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง กับ ตัวการ์ตูนมีอะไรที่ไม่เหมือนกัน
11. เด็กๆ รู้จักใครก่อนกันระหว่างสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิงกับตัวการ์ตูน 4 Angies สี่สาวแสนชน
12. เด็กๆ รู้จักสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิงได้อย่างไร
13. เด็กๆ ชอบคนหรือชอบการ์ตูนมากกว่ากัน
14. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครเก่งภาษาอังกฤษมากที่สุด
15. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครที่แต่งงานมีลูกแล้ว
16. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครเสียงดังที่สุด
17. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครตาโตที่สุด
18. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครตลกที่สุด
19. ในสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง ใครเป็นคนงกที่สุด
20. ถ้าสี่สาวผู้หญิงถึงผู้หญิง และตัวการ์ตูน 4 แองจีมาที่โรงเรียน เด็กๆ จะวิ่งเข้าไปหาใครก่อน เพราะอะไร

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบการจดจำตัวละคร 4 Angies สีสาวแสนซน

จงเติมชื่อตัวการ์ตูนให้ถูกต้องจากตัวเลือกต่อไปนี้

ไก่อัจฉ

นิน่า

กาละแมร์

ป้าป๋วย



.....



.....



.....



.....

ศูนย์วิจัยทางการแพทย์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จงโยงเส้นจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันให้ถูกต้อง



ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
อุษาคเนย์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณิศรา บุญโพธิ์แก้ว เกิดเมื่อวันพฤหัสบดี ที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2524 เป็นคนกรุงเทพมหานครแต่กำเนิด จบการศึกษาระดับปริญญาตรีเมื่อปี พ.ศ. 2546 จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ วิชาเอกวรรณกรรมสำหรับเด็ก และเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทเมื่อปี พ.ศ. 2549 ในภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย