

สถานการณ์ของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

1. ภาพรวมของประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

จากผลการศึกษาวิจัยพบว่า นับตั้งแต่ประเทศไทยได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกได้ในปี พ.ศ. 2498 และเป็นมีเดียเดียวกับที่สถานีโทรทัศน์ของประเทศไทยได้มีการส่งสัญญาณแพร่ภาพโทรทัศน์ออกอากาศในประเทศไทยเป็นครั้งแรกนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนก็เป็นรายการทางโทรทัศน์ประเภทหนึ่งที่ได้มีการเริ่มเผยแพร่ออกอากาศมาตั้งแต่ราวปี พ.ศ. 2500 ซึ่งส่วนใหญ่แล้วล้วนเป็นรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ คือ จากประเทศทางยุโรป ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้เพื่อเสริมรายการที่สถานียังขาดแคลนอยู่มาก และเพื่อความบันเทิงแก่เด็ก ตลอดจนคนชั้นทั่วไป ซึ่งก็ได้รับความนิยมนิยมชมชอบจากผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก ตลอดจนมาจนถึงปัจจุบัน

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยนั้น จากปี พ.ศ. 2498 ซึ่งได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้สำเร็จเป็นเรื่องแรกจนถึงปัจจุบัน จากข้อมูลหลักฐานทั้งเอกสารในรูปของสิ่งพิมพ์และวีดิทัศน์ที่ปรากฏและรวบรวมได้ สามารถแบ่งออกตามลักษณะของวัตถุประสงค์การผลิตและนำไปใช้ได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้คือ

1.1 ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์

คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้ผลิตมุ่งผลิตเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ โดยเฉพาะเพื่อให้สาระและความบันเทิงแก่ผู้ชม เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตด้วยเทคนิคเซลแอนิเมชัน (Cel Animation) ด้วยฟิล์มภาพยนตร์ โดยเป็นผลงานของ คุณบุญต งามกระจ่าง ทั้งหมดคือ เรื่อง "เทพมหัสจรรย์" ในปี พ.ศ. 2498 เรื่อง "หนุมานผจญภัย" ในปี พ.ศ. 2500 เรื่อง "เด็กกับหมี่" ในปี พ.ศ. 2502 และเรื่อง "สุคาสคร" ในปี พ.ศ. 2519-

2521 ซึ่งจนถึงปัจจุบัน (2539) ยังไม่มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์
อีกเลย

1.2 ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการโฆษณา

คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าโดยตรง มีทั้ง
ภาพยนตร์ที่ผลิตด้วยเทคนิคเซลแอนิเมชัน ถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์ และผลิตโดยเทคนิค
แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ จากนั้นนำไปแปลงระบบเป็นสัญญาณวิดีโอ เพื่อออก
อากาศทางโทรทัศน์ต่อไป ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการโฆษณานี้ได้มีการผลิตออกโฆษณา
เผยแพร่เป็นปริมาณที่สูงกว่าภาพยนตร์การ์ตูนลักษณะอื่นๆ ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน ยกตัวอย่าง
เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาหม่อง ซึ่งมีตัวการ์ตูนชื่อหนูหล่อเป็นตัวนำเสมอ ผลงานของ
คุณปยุต เงากระจ่าง ในปี พ.ศ.2502-2505 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาบำรุงและ
เสริมอาหารเปอริวิท ผลงานของ โทมัส รัชเวทย์ ช่วงปี พ.ศ.2537-ปัจจุบัน และภาพยนตร์
การ์ตูนโฆษณาชุดคู่ใจคู่หมั้นกับกระเบื้องหน้าตราช้าง ผลงานของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน
จำกัด ช่วงปี พ.ศ.2538-ปัจจุบัน ฯลฯ เป็นต้น

1.3 ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษาและพัฒนาเด็ก

คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษา การรณรงค์
แนวคิดและสาระที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก เทคนิคที่ใช้มีหลากหลายแตกต่างกันออก
ไป เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการพัฒนาเด็ก เรื่อง "คำแพง" ตอนหิว ผลงานของ คุณ
เตรียม ชัยชุมพร (ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว-ผู้วิจัย) เทคนิคเซล แอนิเมชัน ความยาว 10
นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์มสีขนาด 16 มม. และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "เทพธิดาทานตะวัน"
ผลงานของกลุ่มแมงมุม เทคนิคเซล แอนิเมชัน ความยาว 10 นาที ถ่ายทำด้วยฟิล์มขนาด
16 มม. ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวเป็นเพียงภาพยนตร์การ์ตูนในขั้นของการ
ศึกษาและทดลองผลิต ของโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสค.) ในมูลนิธิเพื่อการ
พัฒนาเด็ก (มพค.) เท่านั้น

นอกจากนี้แล้วยังมีภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์อีกจำนวนหนึ่ง คือ
ภาพยนตร์การ์ตูนรณรงค์ให้อนุรักษ์และปลูกป่าถวายพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวองค์ปัจจุบัน

ของโครงการราชพฤกษ์ จำนวน 2 ตอน ตอนละ 30 วินาที ผลิตด้วยเทคนิคเซลล์ เอนิเมชัน ถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์แล้วแปลงระบบเป็นเทปโทรทัศน์ ออกอากาศช่วงปี พ.ศ.2531-2532 ผลงานของ คุณสมชัย กัตตฤตตานนท์ (ชัย ราชวัตร) และทีมงานการผลิต (สมชัย กัตตฤตตานนท์, สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) และภาพยนตร์การ์ตูนรณรงค์ให้ตระหนักถึงความสำคัญและดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ไปก๊ส ชูตสิ่งแวดล้อม" ตอนป่าไม้ ตอนอากาศเสีย และตอนแม่น้ำเน่า ผลงานของคุณจุฑางกูร พุ่มพิมล ในนามของกลุ่มคอตเต้ อำนวยการผลิตโดยมูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย ออกอากาศช่วงปี พ.ศ.2537-ปัจจุบัน (จุฑางกูร พุ่มพิมล, สัมภาษณ์, 31 ธันวาคม 2538) นอกจากนี้แล้วยังมีภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบวีซีดีเพื่อการศึกษา เช่น วีซีดีเพื่อการรณรงค์เรื่องโรคเอดส์ ของกระทรวงสาธารณสุข อีกจำนวนหนึ่ง

1.4 รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์

คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดที่ให้สาระและความบันเทิงสำหรับเด็ก และเผยแพร่ออกอากาศทางโทรทัศน์ โดยตรงอย่างต่อเนื่อง พบว่าได้มีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผ่านมาแล้วจำนวน 2 รายการ คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับใจ" ช่วงปี พ.ศ.2530-2531 และรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอคนัยไว้อ่อน" ช่วงปี พ.ศ.2534-2535 และรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่อยู่ระหว่างการวางแผนและเตรียมการผลิตอีก 1 รายการ คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนของ "รายการคุณหนูช่างฝัน" เป็นโครงการผลิตปี พ.ศ.2539

เป็นที่น่าสังเกตว่า การผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทยมีการผลิตรายการมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2530 แต่มีการผลิตรายการเป็นช่วงๆ ไม่ต่อเนื่อง อาจเป็นไปได้ว่าเนื่องมาจากผู้ผลิตยังขาดความพร้อมในปัจจัยการผลิตและปัจจัยด้านการตลาด ดังเช่นที่ผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องได้ตั้งข้อสังเกตและนำเสนอสาเหตุของปัญหาไว้ คือ 1) ขาดผู้ลงทุน 2) ผู้ผลิตยังไม่มีความรู้และทักษะและประสบการณ์มากเพียงพอ 3) การผลิตยังใช้เวลานานมาก และ 4) ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลอย่างเพียงพอ

จากภาพรวมของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวข้างต้น ผู้ผลิตในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นผู้ผลิตที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการผลิตเป็นธุรกิจอย่างจริงจัง ผู้ผลิตมักคำนึงถึงประโยชน์ต่อสังคม มากกว่าหลักเศรษฐศาสตร์หรือผลตอบแทนทางธุรกิจ หน่วยผลิตมักมีขนาดเล็ก และบุคลากรมีลักษณะเป็นฟรีแลนซ์ (freelance) และมักประสบปัญหาเกี่ยวกับต้นทุนการผลิตสูงมาก ใช้เวลาในการผลิตนานมาก และผลงานมักมีคุณภาพต่ำถึงปานกลาง จึงเป็นสาเหตุทำให้ผู้ผลิตไม่สามารถดำเนินการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหรือรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ได้อย่างต่อเนื่อง

2. สถานการณ์ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน

จากแนวคิดของ Butler (1994) ได้กล่าวถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เชิงธุรกิจอุตสาหกรรม ประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้ คือ 1) ด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ได้แก่ รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอ 2) ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Technology) ได้แก่ ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิต และ 3) ด้านเศรษฐศาสตร์ (Economics) ได้แก่ ปัจจัยด้านการผลิตและปัจจัยด้านการตลาด ดังรายละเอียดที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 แล้ว

ดังนั้นผู้วิจัยจะใช้แนวคิดที่ประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ของการผลิต 2) องค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ 3) องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการผลิต และ 4) องค์ประกอบด้านเศรษฐศาสตร์ เป็นกรอบและแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ถึง สถานภาพของผู้ผลิตรายการ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่รายการ ปัญหาและอุปสรรคของการผลิตและเผยแพร่รายการ และความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย

จากการสำรวจพบว่า การผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน ได้มีการผลิตรายการขึ้นมาตั้งแต่วาระปี พ.ศ. 2530 เป็นต้นมา โดยมีรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทย และออกอากาศเผยแพร่ทางโทรทัศน์แล้วจำนวน 1

รายการ คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับโจ้" ช่วงปี พ.ศ.2530-2531 และ รายการที่ผลิตแล้วแต่ยังไม่สามารถนำออกเผยแพร่ทางโทรทัศน์ได้เนื่องจากขาดปัจจัยสนับสนุน คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" จำนวน 1 รายการ ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2534-2535 และมีรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดที่อยู่ระหว่างการวางแผนและเตรียมการผลิตของบริษัทผู้ผลิตรายการตามโครงการปี พ.ศ.2539 อีกจำนวน 1 รายการ คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูข้างฝัน" ซึ่งทั้ง 3 รายการมีความเป็นมา วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบในการผลิตและเผยแพร่ ดังนี้คือ

2.1 ความเป็นมาและวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการ

2.1.1 รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จำกับโจ้"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จำกับโจ้" เป็น รายการที่ผลิตขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอความบันเทิงสอดแทรกสาระประโยชน์แก่ผู้ชม โดยเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สี ช่วงหลังข่าวภาคค่ำ ออกอากาศเป็น ประจำทุกวันยกเว้นวันเสาร์และอาทิตย์ ระหว่างช่วงปี พ.ศ.2530-2531 ผลิตด้วยเทคนิค เอนิเมชันโดยใช้แบบเซลล์ เอนิเมชัน และนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตขั้นตอน ระยะเวลา และวัสดุที่ใช้ในการผลิตรายการ ความยาวตอนละ 30 วินาที โดย คุณสมชัย กัตตฤตตานนท์ (ชัย ราชวัตร) คุณพิจารณ์ ตั้งคไพศาล และทีมงาน

คุณสมชัย กัตตฤตตานนท์ (สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) ได้ กล่าวถึงความเป็นมาและวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าว ว่า

"ตอนนั้นทางช่อง 7 อยากรู้การ์ตูนหลังข่าวที่มีสาระเป็นประโยชน์ ต่อสังคม ในขณะที่เดียวกันผมเองก็อยากศึกษาเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่เอามาใช้ทำเอนิเมชัน.. คือ ทางช่อง 7 นี่สั่งซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์มาเครื่องหนึ่ง เครื่องนี้เขาเอามาใช้ ทำไคเคิ้ลในรายการต่างๆ อย่างเช่น รายการพยากรณ์อากาศ ก็ทำเป็นเมฆลอยมาแล้วมี สุนัข อะไรทำนองนั้น... เขาก็มาติดต่อให้ผมเขียนเหมือนกับการ์ตูน 3-4 ช่องอย่างที่ ผมเขียนให้ไทยรัฐ... เพื่อจะนำไปทำเป็นหนังสือการ์ตูนโดยใช้เครื่องนี้..."

รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับใจ" เป็นรายการที่ผู้ผลิตเจ้าของรายการคือ สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สี ไม่ได้มีวัตถุประสงค์และนโยบายในการผลิตรายการเพื่อธุรกิจโดยตรง แต่มุ่งผลิตรายการเพื่อส่วระโยชน์แก่ผู้ชมและสังคม เจ้าของรายการพิจารณาเห็นว่า รายการภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น ประกอบด้วยผู้ผลิตมีเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว (animation) ได้ดังที่ได้ใช้ทำภาพเคลื่อนไหวประกอบในรายการพยากรณ์อากาศมาแล้ว จึงได้คิดว่าจ้างผู้วาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น คือ คุณสมชัย กัตตุตตานันท์ หรือ ชัยราชวัตร นักเขียนการ์ตูนการ์ตูนเมืองที่มีชื่อเสียงประจำหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ให้เป็นผู้กำหนดแนวคิดหลัก (concept) ของเรื่อง ตลอดจนแนวคิด (concept) แนวเรื่อง (theme) และโครงเรื่อง (plot) ตลอดจนมุขขำขันหรือเสียดสี (gag) ของรายการในแต่ละตอน โดยผู้วาดได้กำหนดเรื่องและวาดออกมาเป็นภาพการ์ตูนแบบ 3-4 ช่อง มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนการ์ตูนเมืองชุด "ผู้ใหญ่มาอยู่กับหมาเมิน" ที่ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ และนำภาพการ์ตูนดังกล่าวไปทำเทคนิคแอนิเมชันด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ โดยบุคลากรประจำของสถานีโทรทัศน์ต่อไป

2.1.2 รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน" เป็นรายการที่ผลิตขึ้นเพื่อเป็นข้อคิดและเตือนใจในการดำเนินชีวิตประจำวันแก่ผู้ชม โดยเผยแพร่ในรายการ "ปลอศภัยไว้ก่อน" ซึ่งเป็นรายการที่มีความยาว 1 นาที ระหว่างปี พ.ศ. 2534-2535 ผลิตด้วยเทคนิคเซลล์ (Cel Animation) ถ่ายทำ ตัดต่อ และบันทึกเสียงด้วยระบบวีดีโอเทป ผลิตรายการโดยบริษัท ธวัช โปรดัคชั่น จำกัด

รศ. ปิยกุล เลาวัดย์ศิริ (สัมภาษณ์. 14 ธันวาคม 2538) ที่ปรึกษาของบริษัท ธวัช โปรดัคชั่น จำกัด และผู้เขียนเรื่องและบทภาพยนตร์การ์ตูนของรายการโทรทัศน์ดังกล่าว ได้กล่าวถึงความเป็นมาและวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการดังกล่าวว่า

"เมื่อประมาณ 4-5 ปีที่ผ่านมา เป็นช่วงที่ได้ไปทำงานเป็นที่ปรึกษาของบริษัท ธวัช โปรดักชั่น จำกัด โดยเริ่มทำเป็นรายการ 1 นาที รายการของเราคือรายการปลอดภัยไว้ก่อน... พวกเราหลายคนเคยคิดเหมือนกันนะว่าหนังการ์ตูนไทยนี่มันไม่มี เรามีนัดดูโตเรมอน ดูอะไรของญี่ปุ่น แล้วเด็กก็ชอบ ดิคมากเลยแล้วเราก็เห็นว่ามันเป็นธุรกิจได้เหมือนกัน คือ พอเราทำเป็นหนังการ์ตูนแล้ว เราทำหนังสือการ์ตูนได้ แล้วเราก็ทำ Promotion อย่างพวกเสื้อยืด พวกของใช้ ได้ทั้งนั้นเลย"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" เป็นรายการที่ผู้ผลิตพิจารณาเห็นว่า ในช่วงดังกล่าวยังไม่มีรายการภาพยนตร์การ์ตูนของไทยที่ผลิตขึ้นเอง และเผยแพร่ทางโทรทัศน์เลย มีแต่ภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศที่เผยแพร่อยู่ และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายจากผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก ผู้ผลิตพิจารณาเห็นว่าการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นเองจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม และสามารถขยายผลในเชิงธุรกิจได้ จึงดำเนินการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนตัวอย่างขึ้น โดยวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการมีลักษณะทั้งเพื่อประโยชน์ต่อสังคมและเพื่อธุรกิจร่วมกัน

2.1.3 รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างคัน"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างคัน" เป็นรายการที่อยู่ในโครงการหนึ่งของโครงการการผลิตงานด้านแอนิเมชันทั้งหมดในปี พ.ศ. 2539 ของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด เป็นโครงการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชื่อรายการคุณหนูช่างคัน ความยาวตอนละ 3 นาที จะนำเสนอในทุกวันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ ซึ่งปัจจุบันอยู่ระหว่างการวางแผนและเตรียมการผลิต ซึ่งบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด เป็นบริษัทหนึ่งในเครือของบริษัท กันตนา จำกัด บริษัทเอกชนผู้ดำเนินธุรกิจโทรทัศน์ขนาดใหญ่ และมีชื่อเสียงมากที่สุดของประเทศไทยบริษัทหนึ่ง

บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด ก่อตั้งขึ้นมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 โดยดำเนินธุรกิจการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนบางส่วนให้กับบริษัท โตเอะแอนิเมชัน จำกัด ประเทศญี่ปุ่น โดยทำงานในส่วนการวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่าง

(Inbetweens) ภาพหลัก (Key Animation) ให้สมบูรณ์ และระบายสีเบสเซล ก่อนส่งไปถ่ายทำที่บริษัท โตเอะฯ ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทย และจัดจำหน่ายไปทั่วโลก เช่น DRAGON BALL, SAILOR MOON และ SLUMDUNK เป็นต้น

โดยมีนโยบายที่ต้องการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เป็นผลงานการผลิตของประเทศไทยเองโดยตรง และโดยทีมงานคนไทยทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สำหรับแพร่ภาพทางโทรทัศน์หรือจัดฉายทางโรงภาพยนตร์ รวมถึงภาพยนตร์โฆษณาโดยทั่วไป และภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยเทคนิคพิเศษทางด้านแอนิเมชัน โดยการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคที่เป็นสากลครบถ้วนทุกกระบวนการผลิต (เอกสารประชาสัมพันธ์, บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด, 2538)

คุณจุฑาทูร พุ่มพิมล (สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2538) ในฐานะของผู้จัดการบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาและแรงจูงใจแรกเริ่มของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด และโครงการรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" ว่า

"บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด นี้เป็นหน่วยหนึ่ง มีลักษณะเป็นการจดทะเบียนในรูปบริษัทหนึ่งของเครือบริษัท กันตนา... นโยบายของกันตนาในช่วงแรกๆ เป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ของไทยให้เกิดให้ได้สักครั้งหนึ่งก่อน เพราะฉะนั้นการที่จะเกิดให้ได้ก็ต้องเรียนรู้เทคนิควิธีการก็ส่งคนไปเรียนรู้เทคนิควิธีการเพื่อเรียนรู้ที่งานที่บริษัท โตเอะฯ ที่ญี่ปุ่น... เป็นการเตรียมคนเพื่อที่จะสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของเราขึ้นมาเอง โดยเริ่มต้นตั้งแต่กระบวนการแรกจนจบโดยฝีมือคนไทย... มองว่าธุรกิจตรงนี้เป็นไปได้ เท่าที่ทราบมาผู้ใหญ่ก็มองว่ามันไปได้สวย..."

ผู้ผลิตเจ้าของโครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" มีวัตถุประสงค์และนโยบายการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน ทั้งภาพยนตร์

การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ และรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ตลอดจน
ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาหรืออื่นๆ เพื่อธุรกิจโดยตรง

ค่านโยบายการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ นั้น เป็นนโยบายที่บริษัทกำหนดให้เป็นโครงการที่จะดำเนินการผลิตก่อนโครงการการผลิต รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ อาจเนื่องมาจากเหตุผลทางธุรกิจคือ การผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์เป็นงาน (product) ที่มีองค์ประกอบด้าน การผลิต (production) และการตลาด (marketing) ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถลงทุนผลิตครั้งเดียว โดยกำหนดวงเงินได้อย่างชัดเจนและไม่สูงนัก ใช้หน่วยผลิต โดยการจ้างแบบเฉพาะกิจไม่ประจำ วัสดุอุปกรณ์ส่วนใหญ่บริษัทมีพร้อมครบถ้วน และระยะเวลาการผลิตยืดยุ่นได้ ค่านการตลาดไม่ต้องคำนึงถึงตลาดขนาดใหญ่มากนัก และสามารถ หารายผลกำไรในระยะเวลาอันสั้นจากยอดขายภาพยนตร์ จำนวนผู้เข้าชม หรือช่องทาง อื่นๆ เช่นเดียวกับกับการผลิตภาพยนตร์ประเภท Live Action ในประเทศไทยทั่วไป

ส่วนการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์นั้น มี องค์ประกอบการผลิตและการตลาดที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากกว่า คือ การลงทุนจะเป็น การลงทุนจำนวนมาก ใช้หน่วยผลิตและระบบการผลิตเป็นแบบอุตสาหกรรม ต้องใช้ บุคลากรจำนวนมาก และมีการจ้างแบบประจำ ใช้วัสดุอุปกรณ์จำนวนมาก ระยะเวลาการ ผลิตถูกจำกัดให้ต้องผลิตอย่างรวดเร็ว และในระยะเวลาที่กำหนดตามแบบธุรกิจโทรทัศน์ ค่านการตลาดนั้น บริษัทอาจจะยังไม่มี ความมั่นใจ เนื่องจากมีการแข่งขันในธุรกิจดังกล่าว สูงกับบริษัทผู้ผลิตขนาดใหญ่จากต่างประเทศ ประกอบกับบริษัทฯ เองยังขาดความรู้และ ประสบการณ์ทั้งด้านการผลิตและการตลาดในการดำเนินธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนเชิงอุตสาหกรรม โทรทัศน์ ผู้ผลิตจึงมีแนวคิดและนโยบายในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ เป็นเบื้องต้น ดังจะเห็นได้จากคำสัมภาษณ์ของ คุณเจสซายา หงษ์สุวรรณ ผู้จัดการบริษัท กันตนา เอ็นิเมชั่น จำกัด ได้กล่าวถึงการเตรียมการด้านการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ว่า

"ในส่วนหนึ่งเรามีนโยบายที่จะทำภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ด้วยเช่นกัน โครงการงานในปี 39 นี้ บางส่วนผู้ใหญ่ได้มอบหมายให้ทีมงานกลุ่มหนึ่งทำการ

ศึกษาอยู่ ด้านการดูหนังทีวีกำลังดำเนินการหาข้อมูล ข้อมูลที่จะต้องหาคือ ข้อมูลจากเด็กนักเรียนที่เขาวาดรูป เราจะส่งทีมงานไป การประกวดงานอะไรก็แล้วแต่ ทีมที่ไปจะไปเจาะในกลุ่มเด็กๆ แล้วเอาข้อมูลมาให้เรามาสร้างเป็นเรื่อง..." (จุฑาทูกร พุ่มพิมล. สัมภาษณ์. 21 ธันวาคม 2538)

ซึ่งโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" ที่บริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการได้ดำเนินการไปแล้วบางส่วน คือ การศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเด็กในช่วงระดับอนุบาลถึงระดับประถมศึกษา โดยเมื่อมีการจัดงานการประกวดวาดภาพเด็กขึ้น ทีมงานศึกษาจะเข้าไปเก็บรวบรวมข้อมูล อาจจะใช้วิธีการพิจารณาจากภาพที่เด็กวาด และการสัมภาษณ์ สอบถาม พูดคุย ถึงความคิด ความรู้สึก หรือจินตนาการ ของเด็กผู้วาดที่เกี่ยวกับการวาดภาพนั้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปเป็นแนวทางในการวางแผนการผลิตและการตลาด เช่น กำหนดแนวคิด โครงเรื่อง ตลอดจนกำหนดรูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอรายการให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายต่อไป

จากความเป็นมาและวัตถุประสงค์แรกเริ่มของรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ทั้ง 3 รายการ สามารถสรุปจุดประสงค์การผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นตารางสรุปเปรียบเทียบได้ ดังนี้ (ตารางที่ 1)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 สรุปเปรียบเทียบจุดประสงค์ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย

รายการ ความเป็นมา	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูน ชุด "จ่ากับโจ้"	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูน ชุด "ปลอกภัยไว่ก่อน"	ผู้ผลิตเจ้าของโครงการ ผลิตรายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "คุณหนูข้างคัน"
เจ้าของ รายการ	สถานีโทรทัศน์ช่อง 7	บริษัท ธวัช โปร덕ชั่น จำกัด	บริษัท กันตนา จำกัด
ผู้ผลิต	คุณชัย ราชวัตร และทีม	รศ. ปิยะกุล เลาวัดย์ศิริ และทีม	บริษัท กันตนา เอ็มเมชั่น จำกัด
วัตถุประสงค์ ของรายการ	เพื่อสารประโยชน์ต่อ ผู้ชมและสังคม	เพื่อสารประโยชน์ต่อ ผู้ชม/สังคม และธุรกิจ ของบริษัท	เพื่อธุรกิจและสาระ ประโยชน์ต่อสังคม
ลักษณะของ การผลิตและ นำรายการ ไปใช้	ผลิตเพื่อฉายทางสถานี โทรทัศน์ของตนเอง	ทดลองผลิตและนำเสนอ ขายต่อผู้สนับสนุน รายการ (sponsor) เพื่อออกฉายทางสถานี โทรทัศน์ และเป็น รายได้ของบริษัท	วางแผนการผลิตอย่างเป็น ระบบ และวางแผนทาง ด้านการตลาดอย่างเป็น ระบบธุรกิจโทรทัศน์
สรุปลักษณะ ของจุด ประสงค์	แบบไม่เป็นธุรกิจ	แบบกึ่งธุรกิจ	แบบธุรกิจโดยตรง

จากตารางสรุปเปรียบเทียบจุดประสงค์ของการผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย สรุปได้ว่าผู้ผลิตมีลักษณะของจุดประสงค์ ในการผลิตรายการแตกต่างกัน 3 ลักษณะ คือ 1) แบบไม่เป็นธุรกิจ 2) แบบกึ่งธุรกิจ และ 3) แบบธุรกิจโดยตรง

2.2 องค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)

2.2.1 รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอของรายการภาพยนตร์การ์ตูน ทางโทรทัศน์ชุด "จ่ากับโจ้"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จ่ากับโจ้" เป็น รายการการ์ตูนที่ออกอากาศช่วงหลังจากการเสนอข่าวภาคค่ำประจำวันจบลง ซึ่งมักเรียก กันว่า "การ์ตูนหลังข่าว" โดยนำเสนอเป็นตอนๆ ความยาวตอนละ 30 วินาที แต่ละตอน จะจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน และมีเนื้อหาหรือแนวคิดที่แตกต่างกันไปในแต่ละตอน ซึ่งเนื้อหามัก จะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และสะท้อนเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงดังกล่าว ใน แนวขบขัน ล้อเลียน และเสียดสี โดยมีตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแสดงนำคือ "จ่า" ซึ่งเป็นตำรวจ ขึ้นประทวน ซึ่ง "จ่า" เป็นชื่อที่เรียกตามยศของตำรวจ ตัวการ์ตูน "จ่า" มีรูปร่างอ้วนท้วม มีอายุค่อนข้างมากแล้ว โดยสังเกตจากมีหนวดและผมมีสีขาวแซม มีบุคลิกท่าทางที่ฉลาด สุขุม และจิตใจดี และตัวการ์ตูนชื่อ "โจ้" เป็นเด็กผู้ชายอายุระหว่าง 10-15 ปี มักจะ สวมชุดลูกเสือสามัญ มีบุคลิกท่าทางฉลาด สนใจต่อสิ่งแวดลอมรอบตัวและเหตุการณ์ในชีวิต ประจำวัน (สมชัย กศัญญาคานนท์. สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539 และการสังเกต-ผู้วิจัย)

การออกแบบวาดตัวการ์ตูน (character design) และออกแบบวาดฉากหลัง (background design) นั้น มีลักษณะการออกแบบอย่างเรียบง่ายเชิงนามธรรม (abstraction) ภาพตัวการ์ตูนและฉากหลังมีลักษณะแบนเป็นแบบ 2 มิติ ไม่มีการใช้น้ำหนักของสี (shading) เพื่อสร้างมิติของภาพ รูปแบบ (style) ของการวาด เป็นแบบอย่างเฉพาะตัวของผู้อาวุโส คือ ชัย ราชวัตร โดยมีความคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนชุด "ผู้ใหญ่จ่ากับทุ่งหมาเมิน"

2.2.2 รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอของรายการภาพยนตร์การ์ตูน ทางโทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน" เป็นรายการที่ผลิตขึ้นเพื่อนำเสนอในรูปแบบของ "รายการการ์ตูนสั้น" คือ นำเสนอออกอากาศ ในช่วงวันและเวลาที่ถูกกำหนดไว้เป็นประจำ วันและเวลาที่นำเสนอขึ้นอยู่กับผู้ผลิตและ สถานีโทรทัศน์หรือผู้อุปถัมภ์รายการ (sponsor) จะตกลงกัน โดยนำเสนอเป็นตอนๆ ความยาวตอนละ 60 วินาที (1 นาที) แต่ละตอนจะจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน มีเนื้อหาหรือ แนวคิดที่แตกต่างกันในแต่ละตอน

รศ.ปิยกุล เลาว์ฉัยศิริ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้ กล่าวถึงรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการนำเสนอของรายการภาพยนตร์ การ์ตูนดังกล่าวว่า

"พวกเราก็มานั่งคิดกันว่า สมมุติให้ตัวการ์ตูนเป็น 2 พวก คือ พวกหนึ่งเป็นตัวแทนเด็กที่ดี มีลักษณะเป็นเด็กไทย ชื่อก็เป็นแบบไทยๆ เช่น ชื่อกำไล ชื่อโป๊งหน่ง อะไรห่านองนี้ อีกพวกหนึ่งเป็นเด็กสมัยใหม่ ชื่อเอมมี ชื่อเอ็คคี่ พังช่าวคอะเบาท ไว้ผมทรงแปลกๆ ขับรถซิ่ง อะไรอย่างนี้ คือ เป็นตัวแทนของเด็กที่ไม่ใช่แบบเด็กไทย แล้ว ก็ให้มีเหตุการณ์เกิดขึ้น จะมีตัวแสดงที่เพิ่มรสชาติ เช่น มีเจ้าตำรวจที่เป็นตำรวจตัวอย่าง เป็นตำรวจที่ดี แล้วก็มีตัวแสดงประกอบอื่นอีก แล้วก็มีเจ้าบี โกรธ หรือจะทำในสิ่งที่ไม่ดีนี้ ก็จะมีแสงสีแฉงเกิดขึ้นมณหัว อย่างเวลาที่เขาจะทำสิ่งที่ดี เช่น จะช่วยเหลือคน แสงบนหัว จะเป็นสีน้ำเงิน แล้วก็ไปช่วยคน... อย่างเช่น เมื่อเราคิดว่าเราอยากจะให้เด็กดีมมม เราก็จะให้เจ้าบ๊องดีมมม แล้วก็แข่งแรง มีทะเลกำลัง เด็กๆจะได้อยากดีมมม"

"ซึ่งในเรื่องนี้ยังมี Script ที่เขียนไว้อยู่ประมาณ 20 กว่า ตอน มีตอนที่เกี่ยวกับการรักสัตว์บ้าง การรักษาความสะอาด ความรู้ทางวิทยาศาสตร์บ้าง ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในแต่ละเรื่องที่เราตั้งไว้สำหรับเด็กที่ดู"

จากการที่ผู้วิจัยได้ชมตัวอย่างรายการดังกล่าวแล้ว พบว่ารูปแบบการออกแบบวาดตัวการ์ตูนและฉากหลังมีลักษณะแบบเรียบง่ายเชิงนามธรรม (abstraction) ลักษณะภาพวาดตัวการ์ตูนและฉากหลังมีลักษณะแบนเป็น 2 มิติ ไม่มีการใช้น้ำหนักของสี (shading) เพื่อสร้างมิติของภาพ เช่นเดียวกับรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับโจ้" รูปแบบ (style) ของการวาด มีรูปแบบส่วนใหญ่คล้ายคลึงกับรูปแบบของรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง "โคราเอมอน" หรือ "นินจาฮาโตริ" เนื้อหาหรือโครงเรื่อง และวิธีการนำเสนอก็มีความคล้ายคลึงกับแนวเรื่อง "โคราเอมอน" คือ เป็นเรื่องของคู่แฝดหลงมาจากต่างดาว บังเอิญได้มาอาศัยอยู่กับเด็กชนโลกมนุษย์ และเกิดเหตุการณ์ต่างๆที่เด็กและคนมาจากต่างดาวได้ร่วมกันกระทำหรือผจญภัย ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าเนื่องจากแนวเรื่อง (theme) ดังกล่าวเป็นแนวเรื่องที่ได้รับการนิยมนอย่างสูงจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมายในช่วงนั้น (พ.ศ. 2534-2535) ผู้ผลิตจึงอาจได้รับอิทธิพลมา

2.2.3 รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอของโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูข้างคัน"

โครงการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในปี 2539 รายการคุณหนูข้างคันมีรูปแบบและเนื้อหาที่นำเสนอความทันสมัยตรงต่อสภาพแวดล้อมของเด็ก ทั้งทางนิเวศวิทยา การอนุรักษ์ธรรมชาติ การเสริมสร้างจริยธรรม และข้อเสนอแนะทางจิตวิทยา โดยทั่วไปบนพื้นฐานการนำเสนอเชิงศิลปะ ซึ่งเด็กสามารถมีส่วนร่วมในการส่งภาพวาด ความจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยทางบริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัด จะจัดทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนออกเผยแพร่ (บริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัด. เอกสารประชาสัมพันธ์, ไม้ระยี่ พ.ศ.)

คุณจุฑามาศ พุ่มพวง (สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงรายละเอียดเพิ่มเติมว่า

"...อย่างเราจะให้มีการจัดประกวดภาพเด็กขึ้น โดยตั้งหัวข้อให้ขึ้นมาหนึ่งหัวข้อ เช่น ความคิดเกี่ยวกับครอบครัวในเชิงสร้างสรรค์ หรืออะไรก็แล้วแต่

ให้เด็กเขียนคนละภาพส่งมาให้เรา อาจจะมีบักกอนหนึ่งจ่ายเป็นรางวัลให้เด็กเป็นกำลังใจ ส่วนหนึ่งที่ได้รางวัลเราก็จะคิดมาขยายผลเป็นภาพเคลื่อนไหวภายใน 3 นาที แล้วก็จะมีพิธีกรหรือตัวหนูเปีย หรืออะไรสักอย่างหนึ่งที่เราสร้างขึ้นมาเป็นตัวนำเรื่อง เป็นคู่หูแนะนำว่า เด็กชายโตเขาแล้วว่าเขายากให้บ้านเรามีต้นไม้มากกว่านี้ แล้วเขาก็ช่วยพ่อแม่ช่วยกันปลูกในวันหยุด แล้วก็มีการเคลื่อนไหวให้เห็น แล้วก็สรุปง่าย ๆ สั้น ๆ เพียง 3 นาที ว่าอย่าลืมนะครับคุณหนู ใครสนใจก็ส่งภาพเข้ามาประกวด คือ เป็นรูปแบบวีดิทัศน์นำเสนอที่มีชีวิตชีวา มันจะเปลี่ยนในแต่ละครั้งไปเรื่อยๆ แล้วก็ไม่ต้องแปลกใจถ้าเราจะเอาตัวหนูเปียมาสร้างเป็น Series เรื่องยาวแบบโคเรม่อน..."

ซึ่งรายการดังกล่าวจะเป็นรายการที่นำเสนอเป็นตอน ความยาวตอนละ 3 นาที จบสมบูรณ์ในแต่ละวัน นำเสนอเป็นประจำในวันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ โดยแต่ละตอนจะมีเนื้อหาและแนวคิดแตกต่างกันออกไป

เนื่องจากโครงการภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวอยู่ระหว่างการดำเนินการ ยังไม่ได้ผลิตรายการออกมาเสร็จสมบูรณ์ และเนื่องจากบริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการดังกล่าวเป็นผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ให้กับบริษัทในประเทศญี่ปุ่น อยู่ในปัจจุบัน คาดว่าบริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการจะออกแบบวาดตัวการ์ตูนและฉากหลังให้มีลักษณะเรียบง่ายเชิงนามธรรม โดยมีลักษณะของภาพตัวการ์ตูนและฉากหลังมีรูปแบบ (style) เป็นแบบอย่างของญี่ปุ่น โดยอาจมีการเพิ่มการใช้สีน้ำหมึกของสี (shading) เพื่อเพิ่มแสงเงาและมีมิติของภาพอีกเล็กน้อย เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นที่ฉายอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน

ซึ่งสามารถสรุปเปรียบเทียบรูปแบบ เนื้อหา และวีดิทัศน์นำเสนอ รายการของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย โดยใช้รูปแบบ เนื้อหา และวีดิทัศน์นำเสนอรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "โคราเอม่อน" จากประเทศญี่ปุ่นเป็นเกณฑ์เทียบเคียง ดังตารางต่อไปนี้ (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 สรุปเปรียบเทียบรูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอรายการภาพยนต์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย

รายการ รูปแบบ เนื้อหาและวิธีนำเสนอ	รายการภาพยนต์ การ์ตูนชุด "โตราเอมอน"	รายการภาพยนต์ การ์ตูนชุด "จำกับโจ"	รายการภาพยนต์ การ์ตูนชุด "บลอคภัยไวก่อน"	รายการภาพยนต์ การ์ตูนชุด "สุดทึ่งข้างฝัน"
1. รูปแบบ				
1.1 การออกแบบ ตัวการ์ตูนและ ฉากหลัง	<ul style="list-style-type: none"> - แบบเรียบง่าย (Abstraction) - แบบ, 2 มิติ ไม่มี การใช้น้ำหนักสีเพื่อสร้างมิติ (shading) - เป็นเรื่องสนุกสนาน, ผจญภัย - เหตุการณ์ประจำวัน -จินตนาการกว้างไกล - เหมาะสำหรับเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบเรียบง่าย (Abstraction) - แบบ, 2 มิติ ไม่มี การใช้น้ำหนักสีเพื่อสร้างมิติ (shading) - เป็นเรื่องสนุกสนาน, ผจญภัย - เหตุการณ์ประจำวัน -จินตนาการกว้างไกล - เหมาะสำหรับเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบเรียบง่าย (Abstraction) - แบบ, 2 มิติ ไม่มี การใช้น้ำหนักสีเพื่อสร้างมิติ (shading) - เป็นเรื่องสนุกสนาน - เหตุการณ์ประจำวัน - ตระหนักและสิ่งแวดล้อม -จินตนาการกว้างไกล - เหมาะสำหรับเด็ก 	
2. เนื้อหา				

ตารางที่ 2 สรุปรูปแบบเตรียมรูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของคู่ผลิตในประเทศไทย (ต่อ)

รูปแบบ เนื้อหาและวิธีนำเสนอ	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "โคราเอมอน"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "จักษุโจ"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "บลอคภัยไว้ก่อน"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "คุตทนูช่างหิน"
3. วิธีนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอเป็นตอนสั้นๆ แต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน - แต่ละตอนมีแนวคิด หลัง - ความยาวตอนและ 25-30 นาที - หลังข่าวภาคค่ำ 	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอเป็นตอนสั้นๆ แต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน - แต่ละตอนมีแนวคิด หลัง - ความยาวตอนและ 30 วินาที - หลังข่าวภาคค่ำ 	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอเป็นตอนสั้นๆ แต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน - แต่ละตอนมีแนวคิด หลัง - ความยาวตอนและ 1 นาที - แทรกตามความเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอเป็นตอนสั้นๆ แต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน - แต่ละตอนมีแนวคิด หลัง - ความยาวตอนและ 3 นาที - ทุกวันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ เวลาตามความเหมาะสม - กระตุกน้อย - กลไกแบบ Limited Animation
4. การเคลื่อนไหว	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุกน้อย - กลไกแบบ Limited Animation 	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุกมาก - กลไกไม่ถูกต้องตามแบบ Limited Animation 	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุกพอสมควร - กลไกแบบ Limited Animation 	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุกน้อย - กลไกแบบ Limited Animation
คุณภาพ	ดี	ต่ำ	ปานกลาง-ดี	ดี

สรุปรายการภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 รายการ มีรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นรายการที่มีรูปแบบ (style) และการออกแบบ (design) ภาพ แบบเรียบง่ายเชิงนามธรรม (abstraction) มีเนื้อหาและโครงเรื่อง (narration) เกี่ยวกับเด็ก จินตนาการ และชีวิตประจำวันในแง่มุมต่างๆ โดยมีวิธีนำเสนอ เส้นรายการเป็นตอนๆ แต่ละตอนมีเนื้อหาและแนวคิดแตกต่างกันไป และแต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน เป็นที่น่าสังเกตว่ารายการทั้ง 3 รายการมีความยาวของรายการอยู่ระหว่าง 30 วินาที ถึง 3 นาที ซึ่งถือว่ามึ่ระยะเวลานำเสนออย่างมาก

2.3 องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการผลิต (Technology)

2.3.1 ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จ่ากับโจ้"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จ่ากับโจ้" เป็นภาพยนตร์การ์ตูนผลิตโดยวิธีการประยุกต์จากเทคนิคเซลแอนิเมชัน ไปใช้ร่วมกับเทคนิคแอนิเมชันด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้การลงสี (Paint) ภาพในแต่ละเฟรมด้วยคอมพิวเตอร์แทนการลงสีด้วยมือบนเซล (Cel) ซึ่ง คุณสมชัย กัตตฤตพันธ์ (สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) ได้กล่าวถึงขั้นตอนและเทคนิควิธีการผลิตรายการในขณะนั้นว่า

"ชุดนั้นเป็นความเข้าใจผิด... คือ เข้าใจผิดว่าเครื่องที่สั่งเข้ามาสามารถทำได้ ขอเพียงแค่เขียนรูปเข้าไป 3-4 รูป แล้วเครื่องจะทำได้ คือ เขาเอง (ผู้ว่าจ้าง-ผู้วิจัย) ก็ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ ผมเองตอนนั้นก็ยังไม่รู้ คิดว่าเครื่องทำได้... ผมยังไม่รู้ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นมีความสามารถน้อยขนาดไหน ก็ตกลงกัน ให้ผมเขียนอย่างในไทยรัฐทุกวัน วันละ 3-4 ช่อง แล้วก็เอาไปทำ พอเอาไปทำจริงแล้วมันทำไม่ได้ ช่างที่นั่นเขียนรูปไม่เป็น ช่างที่นั่นต้องส่งกลับมาให้ผมช้อยแอคชั่น ซึ่งปกติแล้วการทำแอนิเมชันให้มันเคลื่อนไหวได้ 1 วินาที ต้องเขียน 24 ภาพ และรายการนั้นมัน 30 วินาที 30 วินาทีก็ต้องเขียนถึง 720 ภาพ ซึ่งมันเป็นไปไม่ได้ที่เราทำรายการวันต่อวันแล้วในคืนหนึ่งต้องเขียนรูป 720 รูป ผมก็ต้องไปจ้างเด็กให้มา

ช่วยเขียนรูป เขียนต่อจาก4 ช่องนี้ ถ้า 720 รูปเขียนไม่ได้ก็น่าจะได้สัก 360 รูป
 ครั้งหนึ่ง เหมือนการตูนที่หุ่นแอนดรอย์จะแข็งไปบ้าง กระตุกไปบ้าง มันก็ยังพอดูได้ แต่
 เด็กเขาไม่สามารถเขียนทั้งคืน360 ภาพ ได้อย่างมากก็ 70-80 รูป เพราะฉะนั้นใน 1
 วินาทีจะมีภาพเฉลี่ย 2-3 ภาพทั้งเรื่อง 30 วินาที มีภาพประมาณ 16 ภาพ เพราะฉะนั้น
 การ์ตูนมันจะกระตุกมาก..."

จากคำสัมภาษณ์ดังกล่าววิเคราะห์ได้ว่า ขั้นตอน เทคนิค และ
 วิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จ่ากบใจ" เริ่มจากการขาดความรู้
 และประสบการณ์ในขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่
 ถูกต้องเหมาะสมของผู้ผลิตรายการ ทั้งในระดับบริหารจัดการหรือเจ้าของรายการ และ
 ระดับปฏิบัติการหรือผู้ผลิต

ด้านเทคนิคแอนิเมชัน (Animation Mechanical) ผู้ผลิตทั้ง
 ฝ่ายเทคนิคคอมพิวเตอร์และฝ่ายวาดภาพแอนิเมชันไม่ได้มีการร่วมกันกำหนดอย่างชัดเจนว่า
 จะใช้เทคนิคแบบ Full Animation คือ กำหนดอัตราการเคลื่อนไหวของภาพ
 จำนวน 24 กรอบภาพ (frame) ต่อ 1 วินาที หรือ 1:1 ซึ่งทำให้สิ้นเปลืองเวลา
 แรงงาน วัสดุอุปกรณ์ และงบประมาณมาก หรือจะใช้เทคนิคแบบ Limited
 Animation ซึ่งการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์มักจะใช้เทคนิคแบบ
 Limited Animation คือ กำหนดอัตราการเคลื่อนไหวของภาพจำนวน 18 หรือ16
 กรอบภาพต่อ 1 วินาที หรืออัตรา 1:2 หรือ 1:3 ก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและ
 เทคนิคแบบ Limited Animation ใช้การวาดแยกส่วนการเคลื่อนไหวเฉพาะส่วนที่
 เคลื่อนไหวโดยแยกเซลล์ ไม่เขียนรวมทั้งตัว ทำให้สามารถประหยัดเวลา แรงงาน วัสดุ
 อุปกรณ์ และงบประมาณ ได้มากกว่า

ขั้นตอนวิธีการผลิตในขั้นเตรียมการผลิต (Preproduction)
 นั้น โดยทั่วไปเมื่อวางแผนการผลิต กำหนดแนวคิด (concept) กำหนดแนวเรื่อง
 (theme) และโครงเรื่องย่อ (plot) ตามลำดับแล้ว ผู้ผลิตจะต้องเขียนบท (script)

จัดทำสตอรี่บอร์ด (story board) และนำแต่ละฉาก(sequence) แต่ละช็อต (short) มากำหนดทิศทางการแสดง (path of action) โดยผู้กำกับภาพยนตร์ (director)

เมื่อกำหนดทิศทางการแสดงแล้ว ก็จะนำมำกำหนดและวาดภาพแอนิเมชันหลัก (key animation) วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (inbetweens) และขั้นตอนอื่นๆต่อไปจนถึงระบายสีบนเซลล์เสร็จพร้อมที่จะถ่ายทำ นอกจากนี้ผู้ผลิตยังต้องทำบาร์ชีต (barsheet) หรือชีตสำหรับการถ่ายทำ (shooting script or dope sheet) อีกด้วย

ในระยะแรกในขั้นเตรียมการผลิต (preproduction) ของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับโจ้" คุณสมชัยผู้วาดได้กำหนดแนวคิด(concept) และวาดออกมาเป็นภาพการ์ตูน 3-4 ช่อง (gag strip) แบบการ์ตูนชุด "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน" เสร็จแล้วก็ส่งไปยังทีมงานถ่ายทำเพื่อกำหนดงานในขั้นการผลิต (production) ซึ่งทีมงานดังกล่าวเป็นทีมงาน หรือบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ประจำสถานีโทรทัศน์ฯ ซึ่งไม่สามารถวาดภาพได้ และไม่สามารถนำภาพวาดการ์ตูน 3-4 ช่อง (gag strip) มาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว (animation) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ดังกล่าวได้ จึงส่งภาพกลับมาให้คุณสมชัยและทีมผู้วาดเพื่อให้ทำงานส่วนของการกำหนดภาพวาดแอนิเมชันหลัก (key animation) วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (inbetweens) และวาดตัดเส้นที่แน่นอน (clean up) จึงจะสามารถดำเนินงานในขั้นที่เกี่ยวข้องกับเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ต่อไปได้

ซึ่ง คุณสมชัย กิตติคุณานนท์ (สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) ได้อธิบายถึงขั้นตอนและวิธีการผลิตที่ประยุกต์ หรือนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์มาช่วยในงานดังกล่าวว่า

"... เครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่เราคิดว่ามันทำได้ แต่พอเอาเข้าจริงมันทำไม่ได้ ซึ่งมันมีขีดความสามารถทำได้แค่นั้น ทำอะไรมากกว่านั้นไม่ได้ มัน

ทำ Movement อะไรบางอย่างได้ แต่มันไม่ได้ทันสมัย คือ ทุกอย่างมันคงต้องใช้คนวาดด้วยมือเหมือนแอนิเมชันทั่วไป วาดทีละเฟรมแล้ว Scan เข้าเครื่องไปที่ละเฟรม แล้วก็ลงสี เวลาลงสีมันเร็วขึ้น เพราะมันลงสีด้วย Paint Box มันจะเร็วขึ้น กดปุ่มมันลงสีให้เลย... แล้วก็ใช้กล่องวิดีโอจับทีละรูปทีละรูป..."

ดังนั้นในระยะต่อมา คือ หลังจากที่ถ่ายเทคนิคคอมพิวเตอร์ไม่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพวาดแบบ [gag strip 3-4 ภาพแล้ว จึงส่งงานกลับมาให้ทีมงานวาด วาดภาพ key animation และ inbetweens จนถึงขั้น clean up ซึ่งเมื่อทีมงานวาดได้ทำงานในส่วนแอนิเมชันจนได้งานถึงขั้นงานวาดตัดเส้นที่แน่นอน (clean up) แล้ว โดยจำนวนแค่นงานจะได้ประมาณ 70-80 แค่นต่อวัน ขึ้นอยู่กับเวลาและความยากง่ายของงาน จากนั้นจะส่งกลับไปยังทีมงานถ่ายคอมพิวเตอร์กราฟิกส์อีกเพื่อดำเนินการในขั้นการผลิต (production) โดยวิธีการผลิตจะนำภาพที่วาดตัดเส้นที่แน่นอนแล้วมาผ่านเครื่องสแกนภาพ (scan) และบันทึกไว้ในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ทีละภาพจนครบ แล้วเรียกภาพวาดลายเส้นที่บันทึกไว้ออกมาเพื่อระบายสีโดยใช้เครื่องมือ (tool) ที่เรียกว่า paint box ระบายสีในส่วนต่างๆของภาพทีละภาพจนครบทุกภาพ จากนั้นใช้คำสั่งให้แสดงภาพบนจอภาพ (show view) ทีละภาพ และใช้กล่องวิดีโอบันทึกภาพแต่ละภาพไว้ เป็นเทปต้นฉบับ (master tape) เพื่อนำไปดำเนินการในขั้นคอนหลังการผลิต Post production) คือ ตัดต่อ พากซ์ และบันทึกเสียงต่อไป

การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในขั้นนี้ข้อดีในด้านการประหยัดแรงงานคน ลดขั้นตอนการทำงานและวัสดุ ตลอดจนอาจจะทำงานในส่วนของการระบายสีได้เร็วกว่าการใช้คนระบายสี แต่ก็มีข้อจำกัดคือ ภาพและสีของคอมพิวเตอร์ขาดความงามและความรู้สึกเชิงสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) ราคาของเครื่องยังมีราคาสูงมาก ตลอดจนศักยภาพการทำงานของเครื่องและโปรแกรม (software) ในสมัยนั้น (ปี พ.ศ. 2530) อาจะยังไม่ีมีมากเพียงพอในการนำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน ดังนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจะทำหน้าที่เพียงช่วยการลงสีแทนการลงสีแบบคนเซลล์เท่านั้น

ไม่ได้มีส่วนสนับสนุนในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว (animation) แต่อย่างใด ขึ้นตอน และกระบวนการส่วนใหญ่ยังคงเป็นกระบวนการแบบเทคนิคเซล เอนิเมชัน นั่นเอง

โดยสรุปแล้ว ขึ้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์ การ์ตูน "จ่ากับโจ้" มีกระบวนการผลิตที่ยังไม่เป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐานของการ ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ทั่วไป

2.3.2 ขึ้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทาง โทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน"

รศ.ปิยกุล เลาว์ชัยศิริ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้ กล่าวถึงขึ้นตอนและเทคนิควิธีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน" เพื่อเผยแพร่ ในรายการโทรทัศน์ดังกล่าวว่า

"งานที่ทดลองทำนั้นใช้เทคนิค Cel Animation ถ่ายทำด้วย ระบบวีดีโอ สนวดจบจากเพาะช่าง (สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง- ผู้วิจัย) ใช้ Cel ทั้งหมดไม่ถึง 100 Cel ซึ่งในขณะนั้นวีดีโอยังไม่สามารถถ่ายทีละเฟรม ได้ เราใช้วิธีถ่ายภาพ ภาพหนึ่งยาวเลย แล้วคอยตัดคั่นเราถึงจะมากำหนดว่าแต่ละภาพ จะใช้กี่เฟรมก็ตัดต่อไป ซึ่งเคยวันกล้อง VDO รุ่นใหม่ฯสามารถถ่ายได้"

รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน" เป็นรายการที่ผลิตโดยใช้เทคนิคเซล เอนิเมชัน (Cel Animation) แบบ Limited Animation โดยมีขึ้นตอนและวิธีการผลิตเริ่มจากขั้นการวางแผนและเตรียมการผลิต (preproduction) คือ กำหนดแนวคิด (concept) กำหนดแนวเรื่อง (theme) กำหนด โครงเรื่องย่อ (plot) ตามลำดับ จากนั้นดำเนินการเขียนบท (script) ของแต่ละตอน มีการออกแบบตัวการ์ตูน (character design) จากนั้นกำหนดบท (script) มากำหนด การวาดภาพเอนิเมชันหลัก (key animation) วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่าง ภาพหลัก (inbetweens) การวาดตัดเส้นที่แน่นอน (clean up) การลอกภาพลง

แผ่นเซลล์ (tracing) และการระบายสีตัวการ์ตูนลงบนเซลล์ จากขั้นตอน เทคนิค และวิธีการที่เริ่มต้นมาจนเสร็จถึงขั้นตอนนี้ ซึ่งพร้อมที่จะทำการถ่ายทำได้นั้น เป็นขั้นตอนที่ถูกต้องเหมาะสมตามแบบมาตรฐานของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโดยทั่วไป เพียงแต่อาจจะไม่ได้มีการทำบาร์ชีต (bar sheet) หรือชีตสำหรับการถ่ายทำ (shooting script หรือ dope sheet) เนื่องจากผู้ผลิตใช้กล้องวิดีโอถ่ายทำ ไม่ได้ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ในการถ่ายทำ การถ่ายทำผู้ผลิตจะถ่ายภาพ 1 ภาพต่อ 1 shot โดยถ่ายยาว จากนั้นในขั้นของหลังการผลิต (post production) คือ ตัดต่อ พากซ์ และบันทึกเสียง จะใช้ระบบวิดีโอทั้งหมด

การที่ผู้ผลิตใช้กล้องวิดีโอถ่ายทำแทนการใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ อาจเป็นไปได้ว่าผู้ผลิตไม่มีอุปกรณ์สำคัญ คือ แท่นและอุปกรณ์ควบคุมการถ่ายทำงานแอนิเมชัน โดยเฉพาะที่ได้มาตรฐาน หรืออาจพิจารณาเห็นว่าการใช้ระบบวิดีโอสามารถถ่ายทำและฉายภาพตรวจสอบได้ทันที และหากคิดผลลคก็ถ่ายทำใหม่ได้โดยไม่สิ้นเปลือง แต่การใช้กล้องภาพยนตร์เมื่อถ่ายทำแล้วต้องส่งฟิล์มไปล้างก่อน จึงจะสามารถตรวจสอบภาพได้ และหากมีการคิดผลลคก็จะต้องถ่ายทำใหม่และสิ้นเปลืองฟิล์ม

แม้ว่าการใช้กล้องวิดีโอถ่ายทำจะมีข้อดีดังกล่าว แต่ก็มีข้อจำกัดมาก เช่น ความคมชัดและการเก็บรายละเอียดของภาพน้อยกว่ากล้องถ่ายภาพยนตร์ และความเที่ยงตรงแม่นยำในการถ่ายทำแบบ stop motion หรือการถ่ายทำแบบ 1 ภาพต่อ 1 กรอบภาพ (frame) หรือ 2-3 กรอบภาพ รวมทั้งการสร้างสรรค์เทคนิคทางภาพที่กล้องถ่ายภาพยนตร์สามารถทำได้ดีกว่าในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้มาตรฐานจะใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์และแท่นควบคุมการถ่ายทำงานแอนิเมชันโดยเฉพาะเท่านั้น

จากขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการของรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน" ที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าเป็นรายการที่มีขั้นตอนเทคนิค และวิธีการผลิตรายการแบบกึ่งมาตรฐาน ตามแบบอย่างมาตรฐานการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดยทั่วไป

2.3.3 ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตของโครงการผลิตรายการ
ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูช่างฝัน"

การผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" ซึ่งอยู่ระหว่างการวางแผนและเตรียมการผลิตนั้น เป็นรายการที่จะผลิตด้วยระบบ Limited Animation ตามกระบวนการผลิตที่เป็นสากลทุกประการเช่นเดียวกับการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่บริษัทได้ผลิตให้บริษัทโตเอะ เอ็นิเมชัน จำกัด ประเทศญี่ปุ่น ในปัจจุบัน คือ เป็นรายการที่ผลิตด้วยเทคนิคเซล เอ็นิเมชัน ตามระบบการผลิตแบบ Limited Animation โดยบุคลากรประจำของบริษัทที่ได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตมาจากบริษัทโตเอะ เอ็นิเมชัน จำกัด ถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์บนเครื่องถ่ายทำเอ็นิเมชันโดยเฉพาะ ซึ่งควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย ซึ่งในปัจจุบันบริษัท กันตนา เอ็นิเมชัน จำกัด มีกล้องถ่ายทำจำนวน 1 ชุด (จุทางกูร ทุ่งทิมล. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2538 และจากการสังเกต-ผู้วิจัย)

สามารถสรุปได้ว่า ผู้ผลิตเจ้าของโครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" มีขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการเป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐานทั่วไปของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูน

เมื่อนำองค์ประกอบด้านเทคโนโลยี (Technology) การผลิต คือ ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการ ของผู้ผลิตทั้ง 3 รายการ มาพิจารณาเปรียบเทียบกันโดยใช้กระบวนการผลิตแบบมาตรฐานสากลที่ใช้อยู่ในประเทศอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่น เป็นเกณฑ์พิจารณาเปรียบเทียบ สามารถสรุปเปรียบเทียบได้ดังตารางต่อไปนี้คือ (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 สรุปเปรียบเทียบ ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย

ขั้นตอน เทคนิค วิธีการผลิต	รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"	รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน"	รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูข้างฝัน"
<u>ขั้นตอนการผลิต</u>			
1. <u>ขั้นตอนวางแผน (Planning)</u>			
1.1 กำหนดวัตถุประสงค์	(/)*	(/)	(/)
1.2 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	()**	(/)	(/)
1.3 กำหนดแนวเรื่อง	(x)***	(/)	(/)
2. <u>ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)</u>			
2.1 โครงเรื่องย่อ	()	(/)	(/)
2.2 เขียนบท	(x)	(/)	(/)
2.3 เขียนสตอรี่บอร์ด	()	()	(/)
2.4 ออกแบบตัวการ์ตูนและฉากหลัง	(/)	(/)	(/)
2.5 กำหนดทิศทางการแสดง	()	()	(/)
2.6 ทำบาร์ชีต	()	()	(/)
2.7 วาดภาพหลัก	(/)	(/)	(/)
2.8 วาดภาพระหว่าง	(/)	(/)	(/)
2.9 ตัดเส้น	(/)	(/)	(/)

* (/) = ทำตามแบบอย่างมาตรฐาน ** () = ไม่ได้ทำ

*** (x) = ทำแต่ไม่เป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐาน

ตารางที่ 3 สรุปเปรียบเทียบ ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูน
ทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย (ต่อ)

ขั้นตอน เทคนิค วิธีการผลิต	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "จ๋ากับโจ้"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "ปลอตภัยไว้ก่อน"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "สุดหนูข้างฝัน"
3. ขั้นตอนการผลิต (Production)			
3.1 ลอกภาพลงเซลล์	()	(/) ด้วยมือ	(/) ด้วยเครื่อง Fax
3.2 ระบายสีลงเซลล์	()	(/)	(/)
3.3 ทาบภาพถ่าย	()	(/)	(/)
3.4 ถ่ายทำ	(x) ระบบ VDO	(x) ระบบ VDO	(/) ระบบ Film
4. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)			
4.1 ล้าง ฟิล์มฟิล์ม	()	()	(/) ระบบ Film
4.2 ตัดต่อ	(x) ระบบ VDO	(x) ระบบ VDO	(/) ระบบ Film
4.3 บันทึกเสียง	(/)	(/)	(/)
เทคนิคและเทคโนโลยี			
1) เทคนิค Cel	(x)	(/)	(/)
2) แบบ Limited	(x)	(/)	(/)
3) ใช้คอมพิวเตอร์	(x)	()	(/)
วิธีการ	ไม่ครบทุกขั้นตอน	ส่วนใหญ่ครบทุก ขั้นตอน	ครบทุกขั้นตอน

ตารางที่ 3 สรุปเปรียบเทียบ ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย (ต่อ)

ขั้นตอน เทคนิค วิธีการผลิต	รายการ การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "ปลอศภัยไว้ก่อน"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "คุดหนูช่างคัน"
ระบบการทำงาน	ไม่เป็นไปตาม มาตรฐานสากล	กึ่งมาตรฐานสากล	มาตรฐานสากล

สรุป ขั้นตอน เทคนิค และวิธีการผลิตรายการ ของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทยมีความแตกต่างกัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ 1) แบบไม่มาตรฐานสากล 2) แบบกึ่งมาตรฐานสากล และ 3) แบบมาตรฐานสากล

2.4 องค์ประกอบด้านเศรษฐศาสตร์ (Economics)

บริษัทผู้ผลิตหรือสตูดิโอผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในปัจจุบัน จะเป็นการผลิตในระบบธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิง (Entertainment Industry) ซึ่งจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบด้านเศรษฐศาสตร์ (Economics) โดยการผลิตรายการจะประกอบด้วยปัจจัยด้านการผลิต คือ บุคลากร (man) เงินทุน (money) วัสดุอุปกรณ์(materials) การจัดการ (management) และปัจจัยด้านการตลาด คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนหรือสินค้า (product) ราคา (price) ช่องทางการจัดจำหน่าย (place or distribution) การส่งเสริมการขาย (promotion)

2.4.1 ปัจจัยด้านการผลิต (Production)

2.4.1.1 ปัจจัยด้านการผลิตของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"

2.4.1.1.1 ด้านบุคลากร (man)

คุณสมชัย กัตตฤตตานันท์ (สัมภาษณ์,

16 มกราคม 2539) กล่าวถึงบุคลากรที่มงานการผลิตว่า

"ตอนนั้นทีมที่ทำงานมีอยู่ประมาณ 4 คน

คือ ช่วงนั้นผมเปิดออฟฟิศทำงานด้านออกแบบโฆษณาอยู่กับ คุณพิจารณ์ ตั้งศไพศาล สมกัเลย
พนักงานไปให้คุณพิจารณ์ค่าเนื้องานต่อ คุณพิจารณ์ก็หาคมาช่วยอีก 2 คน มาค่าเนื้องานต่อ
จนครบปี ซึ่งคนที่มาช่วยอีก 2 คนก็คือฝ่ายศิลป์ที่ทำงานในบริษัท เป็นคนมีไฟทำงาน อยากร
ลองของเหมือนผม"

ทีมบุคลากรจำนวน 4 คน เป็น

บุคลากรที่ผลิตงานด้านการวาดแอนิเมชันเป็นหลัก เป็นการทำงานในขั้นการเตรียมการผลิต
(preproduction) คือ การกำหนดแนวคิด (concept) กำหนดมุขขำขันและเสียดสี
(gag) ออกแบบตัวการ์ตูน (character design) วาดภาพแอนิเมชันหลัก (key
animation) วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (inbetweens) และ
วาดตัดเส้นภาพที่แน่นอน (clean up) ก่อนส่งไปยังทีมงานผลิต (production) ต่อไป
มีความสามารถในการวาดภาพ และไม่ใช้บุคลากรด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉพาะ

ทีมงานฝ่ายขั้นตอนผลิต

(production) และขั้นตอนหลังการผลิต (post production) คือ การลงสี
ด้วยคอมพิวเตอร์ การถ่ายทำ คัดต่อ และบันทึกเสียง เป็นบุคลากรประจำของสถานี
โทรทัศน์ช่อง 7 ไม่สามารถระบุจำนวนและคุณลักษณะได้อย่างแน่ชัด

2.4.1.1.2 ด้านเงินทุน (money)

สถานีโทรทัศน์ช่อง 7 เป็นผู้ออก
เงินทุนที่ใช้ในการผลิตงานวาดแอนิเมชัน โดยการว่าจ้างเหมาในอัตราคนละ 2,000
บาท (สมชัย กัตตฤตตานนท์. สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) ซึ่งรายการดังกล่าวมีความ
ยาว 30 วินาที ส่วนเงินทุนอื่นๆ เช่น ค่าใช้จ่ายในขั้นตอนผลิต (production) และขั้น
หลังการผลิต (post production) ผู้ผลิตเจ้าของรายการใช้บุคลากร วัสดุอุปกรณ์ ที่มี
ประจำอยู่แล้วในสถานี

2.4.1.1.3 ด้านวัสดุอุปกรณ์ (materials)

ในขั้นตอนเตรียมการผลิต
(preproduction) ผู้ผลิตรายการใช้วัสดุในงานวาดไม่เป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐาน
สากล เช่น กระดาษสำหรับการวาดส่วนภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก
(inbetweens) แผ่นเซล หรือสีระบายเซลสำหรับงานแอนิเมชันโดยเฉพาะ อาจเนื่องมา
จากผู้ผลิตได้นำเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกส์มาใช้ จึงไม่ต้องใช้แผ่นเซลและสีในขั้นตอนการ
ผลิต (production) ส่วนในขั้นตอนหลังการผลิต (post production) ผู้ผลิตใช้
ระบบวีดิโอที่มีประจำอยู่แล้วในสถานีทั้งหมด

2.4.1.1.4 ด้านการบริหารจัดการ (management)

ผู้ผลิตไม่ได้มีการจัดระบบการผลิต
อย่างเป็นระบบแบบอุตสาหกรรม หน่วยผลิต (unit) แยกทีมงาน (staffs) ออกจากกัน
อย่างชัดเจน ระบบค่าจ้างบุคลากรเป็นแบบอิสระ (freelance) ไม่มีสัญญาว่าจ้างหรือ
สวัสดิการแต่อย่างใด ไม่มีการจัดรูปแบบองค์กรหรือหน่วยผลิต และระเบียบการบริหาร
จัดการอย่างชัดเจน

โดยสรุปแล้ว ด้านปัจจัยการผลิตของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์
การ์ตูน "จ่ากับโจ้" มีลักษณะไม่เหมาะสมกับการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์
เชิงธุรกิจอุตสาหกรรม กล่าวคือ ไม่มีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบอุตสาหกรรม หน่วย

ผลิตมีบุคลากรจำนวนน้อยมาก และไม่ใช้ผู้ผลิตงานด้านภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉพาะ มีการลงทุนในการผลิตต่ำ และการใช้เทคโนโลยีและวัสดุอุปกรณ์ไม่เหมาะสม ไม่เป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐานสากลของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์โดยทั่วไป

2.4.1.2 ปัจจัยด้านการผลิตของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์

การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน"

รศ.ปิยกุล เลาว์ฉัตรศิริ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ในฐานะผู้เขียนบทรายการและที่ปรึกษาของบริษัทผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" ได้กล่าวถึงระบบและปัจจัยการผลิตรายการดังกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

2.4.1.2.1 ด้านบุคลากร (man)

บุคลากรทีมงานการผลิตมีหน่วยผลิต (unit) จำนวน 1 หน่วยการผลิต แบ่งเป็นทีมงาน (staffs) การผลิต 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนวางแผนและเตรียมการผลิต (preproduction) มีบุคลากรหลักจำนวน 2 คน คือ ผู้เขียนบท 1 คน และผู้ทำงานด้านแอนิเมชัน (Animator) 1 คน ผู้เขียนบทมีความรู้และประสบการณ์โดยตรงด้านการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนจากสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ ผู้ทำงานด้านแอนิเมชันหลักจำนวน 1 คนนั้น เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์โดยตรงด้านการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนจากสถาบันการศึกษาในประเทศ ส่วนทีมงานภาคอื่น ๆ ไม่สามารถระบุจำนวนได้แน่ชัด เนื่องจากเป็นผู้รับจ้างภาคอิสระ (freelance) ไม่ได้ประจำ

บุคลากรทีมงานด้านการผลิต

(production) และงานขั้นตอนหลังการผลิต (post production) เป็นบุคลากรประจำอยู่ในบริษัทฯ ไม่สามารถระบุจำนวนได้แน่นอน มีความรู้และประสบการณ์ด้านการผลิตรายการโทรทัศน์โดยตรง

2.4.1.2.2 ด้านเงินทุน (money)

รศ.ปิยกุล เลาวัดย์ศิริ (สัมภาษณ์,

14 ธันวาคม 2538) กล่าวถึงการใช้เงินลงทุนในการผลิตรายการดังกล่าวว่า

"...รายการที่ทำ 1 นาทีนี้ เรายังไม่ได้ใช้ทุนมากแต่อย่างใดในด้าน Production เมื่อก่อนนั้นที่เราทำลงทุนแค่ตอนละ 7,000 บาทเอง..." ซึ่งเป็นวงเงินต้นทุนที่ใช้จ่ายในการทดลองผลิตรายการดังกล่าวออกมา โดยบริษัท ทีวีโปรดักชั่น จำกัด เป็นผู้ลงทุน

2.4.1.2.3 ด้านวัสดุอุปกรณ์ (materials)

ผู้ผลิตใช้วัสดุในส่วนของงานวาด

เช่น กระดาษวาด แผ่นเซลล์ สีระบายเซลล์ ตามลักษณะของการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน โดยทั่วไปอย่างเหมาะสม ส่วนอุปกรณ์การถ่ายทำ ตัดต่อ พากซ์ และบันทึกเสียงนั้น เป็นอุปกรณ์ระบบวิดีโอที่ทางบริษัทมีประจำอยู่แล้ว หรืออาจเข้าใช้ในบางรายการจากสตูดิโอทางโทรทัศน์ต่อไป

2.4.1.2.4 ด้านการบริหารจัดการ (management)

บริษัท ทีวีโปรดักชั่น จำกัด เป็น

บริษัทที่ทำธุรกิจด้านการผลิตรายการโทรทัศน์ขนาดเล็ก มีการจัดองค์กรและระบบบริหารจัดการการผลิตแบบองค์กรธุรกิจทั่วไป มีการจัดหน่วยผลิต (unit) และทีมงาน (staffs) อย่างเป็นระบบ แต่มีขนาดเล็ก ยังไม่เป็นระบบผลิตแบบอุตสาหกรรมเต็มรูปแบบ

โดยสรุปแล้ว ด้านปัจจัยการผลิตของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอตกัยไว่ก่อน" นั้น มีบุคลากรที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการผลิตรายการภาพยนตร์โดยตรง และมีหน่วยผลิตขนาดเล็ก มีเงินทุนสนับสนุนอยู่ในระดับต่ำ มีการใช้วัสดุอุปกรณ์เป็นไปตามแบบอย่างมาตรฐานประมาณกึ่งหนึ่งของกระบวนการผลิต และยังขาดอุปกรณ์สำคัญในการผลิต คือ กล้องและแท่นชุดถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนโดยเฉพาะ

ระบบบริหารจัดการผลิตยังไม่เป็นแบบอุตสาหกรรมเต็มรูปแบบ ยังมีลักษณะเป็นแบบธุรกิจ กึ่งอุตสาหกรรม

เป็นที่น่าสังเกตว่า บัณฑิตการศึกษาด้านเงินทุนหรืองบประมาณที่ใช้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตรายการทั้งสองราย คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกั๊วโจ้" ที่ใช้งบประมาณในวงเงิน 2,000 บาท และของรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอกคั๊วไว่กั๊ว" ที่ใช้งบประมาณในวงเงิน 7,000 บาทนั้น เป็นวงเงินที่ใช้จ่ายเป็นค่าจ้างคนเขียนภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation) ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) ลอกภาพลงเซลล์ (Tracing) ระบายสีเซลล์ (Paint) และออกแบบเขียนภาพฉากหลัง (Background) เท่านั้น อาจจะยังไม่รวมค่าเขียนเรื่อง ค่าเขียนบท ค่าเขียนสตอรี่บอร์ด ค่าวิ๊สคูลูปกรั๊ว และค่าแรงในส่วนของการผลิต (production) และหลังการผลิต (post production) ซึ่งล้วนต้องใช้การทำงานในสตูดิโอ เช่น การถ่ายทำ การตัดต่อ การบันทึกเสียง การพากษ์เสียง ฯลฯ นอกจากนี้แล้วยังไม่ได้รวมถึงค่าเช่าเวลาของสถานีโทรทัศน์ในการออกอากาศ และค่าใช้จ่ายส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องอีก ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าผู้ผลิตรายการมีบั๊จจันการผลิตรายการอยู่แล้ว เช่น มีบุคลากรที่สามารถผลิตรายการโทรทัศน์ประจำอยู่ในบริษัท มีวิ๊สคูลูปกรั๊ว เครื่องมือ และห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์ของบริษัท มีงบประมาณและการจัดการในฐานะของบริษัทผู้ผลิตรายการโทรทัศน์อย่างเป็นทางการเรียบร้อยแล้ว นอกจากนี้วงเงินดังกล่าวยังเป็นวงเงินที่ใช้ในระหว่างปี พ.ศ. 2530-2531 และ 2534-2535 ค่าของเม็ดเงินอาจมีการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นงบประมาณดังกล่าวจึงไม่ใช่เงินลงทุนรวมยอดสุทธิที่สามารถนำมาใช้พิจารณาถึงราคาจำหน่ายรายการ และ/หรืออื่นๆ ได้อย่างชัดเจน

2.4.1.3 บั๊จจันด้านการผลิตของผู้ผลิตโครงการรายการ

ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุดหนุข่างกัน"

ส่วนบั๊จจันด้านการผลิตของโครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุดหนุข่างกัน" ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินการวางแผนและเตรียมการผลิตของบริษัท กันคณา เอนิเมชัน จำกัด นั้น คุณจุฑางกูร หุ้มหิมล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงระบบและบั๊จจันการผลิตของบริษัทว่า

2.4.1.3.1 ด้านบุคลากร (man)

"ตอนแรกบุคลากรเรามีแค่ 8 คน แบ่งเป็นแผนกพนักงานวาด 7 คน ผู้จัดการ 1 คน มีเลขา 1 คน (เป็นพนักงานที่อาจทำงานในแผนกวาดหรืออาจมาจากส่วนกลางของบริษัท กันตนา จำกัด-ผู้วิจัย)... ปัจจุบันเรามีบุคลากรทั้งหมด 25 คน แบ่งเป็นหน้าที่ผู้จัดการ, Director, Key Animator, Designer สี่ตำแหน่งนี้ดำเนินการโดยคนเพียงคนเดียว (คือ คุณจุฑาทงกูร-ผู้วิจัย) แล้วก็แผนกวาด (Inbetweens Animator) มีพนักงาน 9 คน เป็นหัวหน้าแผนก 1 คน แล้วก็แผนกระบายสี (Painter) มีพนักงาน 10 คน มีหัวหน้าแผนกระบายสี 1 คน แผนกตรวจสอบเส้น (Test Line และ Tracing) มีพนักงาน 2 คน แผนกถ่ายเส้นลงเซลล์ (Fax Line on Cel) Fax เส้นด้วยเครื่อง Fax นี้ 1 คน แผนกเขียนฉากหลัง (Background) 1 คน และแผนกถ่ายทำ (Camera Man) อีก 1 คน" ซึ่งบุคลากรดังกล่าวบางคนบางตำแหน่งสามารถโยกย้ายปรับเปลี่ยนไปทำงานในบริษัทด้านอื่นๆได้ รวมจำนวนบุคลากรในปัจจุบันทั้งหมดมีประมาณ 25 คน

ด้านคุณลักษณะ ความรู้ และประสบการณ์ของบุคลากรที่ผลิต บริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการฯได้มีการวางแผนสร้างบุคลากรเพื่อรองรับงานในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม โดย คุณจุฑาทงกูร ผู้พิมพ์ได้อธิบายรายละเอียดว่า

"บริษัทได้ส่งทีมงานไปเรียนรู้

เทคนิควิธีการจากบริษัท โตเอะๆ ที่ญี่ปุ่น ในปี พ.ศ. 2530-2531 ชุดแรกมี 6-7 คน เพื่อเรียนรู้ Basic พอกลับมาส่วนหนึ่งก็เริ่มทำงาน หลังจากนั้นในปีต่อมาก็จะมีการทยอยส่งคนไปฝึกอีกปีละ 2 คน แล้วก็จะมีครูฝึกเป็นชาวญี่ปุ่นมาอยู่กับทางบริษัทเป็นช่วงๆ ช่วงละ 3 เดือน เพื่อเป็นการฝึกและตรวจทานเหมือนอย่างระบบ QCC กลุ่มที่ส่งไปฝึกพวกแรกๆเป็นพวกพนักงานวาด จบการศึกษามีหลายระดับ ตั้งแต่ระดับมัธยมปลายถึงระดับปริญญาตรี ทั้งที่จบมาจากสายศิลปะและอาชีวะ หรือสายอาชีพอื่นๆ เราจะคัดเลือกโดยพิจารณาจากการสัมภาษณ์ ดูจากความชอบ ความรักในงานด้านนี้ และจากการทดสอบ

ให้วาดภาพการ์ตูนที่เขาชอบ และโดยการตั้งใจให้เขียนการ์ตูนที่ต่อเนื่องหรือเคลื่อนไหว 1 ชุด ซึ่งผู้ที่สอบผ่านมีเยอะมาก โดยเฉพาะสายศิลปะ ซึ่งพนักงานของเราโดยทั่วไป ความรู้ก็ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขึ้นไป เพื่อที่จะเข้าใจงาน สื่อสารกันได้ แต่ในส่วนของ Key Animator หรือ Inbetween Animator อย่างน้อยๆ ความรู้ก็ควรจบ ปวช. หรือ ปวส. ขึ้นไป เพราะว่ามันต้องเกี่ยวกับการวาด บางครั้งก็เรื่องเกี่ยวกับภาษาบ้าง คือ มันต้องการคนหรือมุมมองอะไรที่ค่อนข้างมีประสบการณ์"

พนักงานหรือบุคลากรฝ่ายผลิตจะถูกคัดเลือกให้มีคุณสมบัติพื้นฐานที่เหมาะสมกับการทำงานในแต่ละแผนกงาน และส่งไปรับการศึกษา ทัศนศึกษา และวิธีการตามระบบของบริษัท โตเอะเอนิเมชั่น จำกัด ประเทศญี่ปุ่น คุณจุฑาทูร พุ่มพิมล ได้อธิบายรายละเอียดในการฝึกฝนและเรียนรู้ตามระบบของญี่ปุ่นว่า

"คนที่ส่งไปทั้งหมดนี้มีเวลา 3 เดือนในการฝึกวาดภาพ เมื่อครบกำหนดส่วนหนึ่งก็กลับมา โดยยังมีอีก 3 คนที่ยังอยู่ต่อเพื่อฝึกวาดในขั้นตอนที่ละเอียดขึ้น เช่น มุมมอง แต่ยังไม่ถึงกับเป็น Key Animator เป็นเพียงแค่ Trainee เท่านั้น เพราะการฝึกในหลักสูตรของญี่ปุ่นที่เขาวางไว้ั้น สำหรับคุณสมบัติของ Animator นั้น ผู้ที่เป็น Key Animator ต้องสามารถกำหนดมุมมองได้เหมือน Director ต้องมีประสบการณ์ 2 ปี ถ้า Key Animator มีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปี ถึงจะเป็น Director ได้ ตามรายละเอียดของงานทั่วไปในการทำภาพยนตร์การ์ตูน แต่ของเราเราฝึกเพียง 6 เดือน พอกลับมาเราก็พยายามฝึกฝนตนเองมากกว่า โดยฝึกฝนและสร้างประสบการณ์จากการปฏิบัติงานโฆษณาเรื่อยๆ"

"หลังจากบริษัทเปิดมาแล้ว ในช่วงปีที่ 2 ทางบริษัทก็ส่งคนไปดูงานในส่วนของการลงเส้น (Tracing) และระบายสี (Painting) เราส่งคนไปอีก 2 คนไล่ๆกัน ก็ส่งคนไปแผนกแบล็คกราวด์ (Background) อีก ไปในช่วงปีที่ 3 คือ ค่อยๆทยอยส่งบุคลากรแต่ละสาขาแต่ละแผนก

ไปที่สี่ปี หอยังไม่ถึงปีที่ 4 ก็ส่งช่างกล้องไป 2 คน เพื่อฝึกถ่ายทำ ปัจจุบันเหลืออยู่คนเดียวเท่ากับครบกระบวนการ"

"ในขณะเดียวกันนั้น บุคลากรอีกส่วนหนึ่งที่เราส่งไปฝึก อีกส่วนหนึ่งคือเรามาฝึกด้วยตนเองจากตำรับตำราเท่าที่มีอยู่ โดยดูจากตำราของฝรั่งมากกว่า ซึ่งของญี่ปุ่นเองเขาค่อนข้างจะบิดบังเทคนิค ไอเดียของเขา Text Book ของเขา เขามาค่อยแนะนำเท่าไร เขาให้ความร่วมมือดี แต่ว่า... ผมเข้าใจที่เขาไม่แนะนำ อาจเป็นเพราะว่าเห็นว่าในชั้นปีที่ห้ามา ประสบการณ์ของเราอาจไม่พอเพียง เขาเลยไม่อยากให้ เพราะฉะนั้นเราก็เลยทำภาพยนตร์การ์ตูนของเราเอง โดยมีกลิ่นอายของญี่ปุ่นอยู่บ้างแต่ไม่ร้อยเปอร์เซ็นต์"

บุคลากรของบริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการฯ เป็นหน่วยผลิต (unit) ขนาดเล็ก มีจำนวนทีมงานผลิต (staffs) 25 คน มีการแบ่งแผนกหน้าที่ชัดเจน และเป็นบุคลากรที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดยตรง จากการรับการศึกษาตามระบบแบบญี่ปุ่น และการฝึกประสบการณ์ตรงจากการทำงานในบริษัทฯ

2.4.1.3.2 ด้านเงินทุน (money)

สำหรับปัจจัยที่เกี่ยวข้องทางการเงิน (money) นั้น บริษัท กันตนา เอ็นิเมชั่น จำกัด มีรายการหลักจากการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ให้กับบริษัท โตเอะเอ็นิเมชั่น จำกัด ประเทศญี่ปุ่น และรายได้จากการรับผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อโฆษณาให้แก่ผู้ว่าจ้างในประเทศไทย ซึ่ง คุณจุฑางกูร หุ่นพิมพ์ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้ให้รายละเอียดในด้านการเงินว่า

"แรกเริ่มนั้นเรารับทำงานเฉพาะส่วน IB หรือ Inbetweens งานที่เข้ามาตอนแรกเลยก็จ้างงานภาพยนตร์การ์ตูนจากญี่ปุ่น เรื่อง Dr. Slump ของโตเอะ, Lady Lin, Transformer และ Saint Seiya อะไรพวกนี้"

"งานที่ทางบริษัท โตะเอะฯ ส่งมาให้เราทำมีประมาณ 5 เพอร์เซ็นต์ต่อ 1 ตอนต่อ 1 เรื่อง ซึ่ง 5 เพอร์เซ็นต์นี้ในระยะแรกถือว่าไม่น้อย บางตอนที่เราทำเกือบถึง 10 เพอร์เซ็นต์เลย ซึ่งเกือบถึงตอนหนึ่งเลยในบางเรื่อง เพราะว่าช่วงนั้นเรามีพนักงานมากที่สุด"

"ปัจจุบันค่าใช้จ่ายที่ได้มาจากโตะเอะคือ เดือนหนึ่งงานที่เข้ามาประมาณ 5 เพอร์เซ็นต์ ก็ประมาณ 5 นาที เพราะภาพยนตร์ความยาวจะตกประมาณ 25 นาที... รายได้ปัจจุบันใน 5 นาที ประมาณ 2 แสนกว่าบาท ค่าใช้จ่ายทั้งหมดรวมทั้งค่าพนักงาน สถานที่ ค่าไฟ-น้ำ รวมแล้วจะใกล้เคียงกับที่ได้มา คือจะไม่มีกำไร ยกเว้นถ้ามีงานโฆษณาเข้ามา หรืองานที่นอกเหนือจากงานคู่กัน เช่น ตอนนั้นที่ UNESCO ให้เราทำนิทานเรื่องหนึ่ง เมื่อมาคิดแล้วทำให้พนักงานมีรายได้มากขึ้น..."

ผู้ผลิตมีรายได้หลักจากการรับทำงานในส่วนการวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) การถ่ายภาพลงเซลล์ (Fax Line) และระบายสีเซลล์ ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นค่าจ้างพนักงาน โดย คุณจุฑางกูร พุ่มพิมล ได้อธิบายถึงระบบและวิธีการจ้างงานของบริษัทฯ ดังนี้

"การจ้างพนักงานนี้เราคิดเป็นแค้นแค้นละประมาณ 10 กว่าบาท ประมาณ 16 บาท ผู้ที่วาดจะต้องทำไม่ต่ำกว่าจำนวนที่กำหนดมาให้ สมมุติว่าอย่างบริษัทที่ตั้งไว้สำหรับผู้ที่เข้ามาอย่างขั้นมีแรกนี้ 1,500 บาท เพื่อที่ผู้เขียนจะได้มีการศึกษาศึกษาการเขียนมากๆ แต่ละแค้นที่เขียนเพิ่มขึ้นได้จากที่กำหนดไว้ก็จะได้รับรวมเป็นตัวเงินเพิ่ม ซึ่งในปีต่อไปก็จะเพิ่ม โดยจะคำนวณจาก 25 วัน คูณด้วย 16 บาท คูณด้วยจำนวนแค้นที่ทำได้ เพราะฉะนั้นพนักงานก็จะมีเงินเดือน เฉพาะพนักงานวาดโดยทั่วไปก็จะมีเงินเดือนถ้วนเฉลี่ยเอาประมาณ 6,000 บาท จนกระทั่งคนที่วาดได้เร็วมากแล้วขึ้นเป็นหัวหน้าก็จะสูงถึง 20,000 บาท ในกลุ่มระบายสีก็จะมีลักษณะเดียวกัน ห่างกันอยู่นิดหนึ่ง จำไม่ได้ว่าราคาต่อแค้นเท่าไร ก็จะใกล้เคียงกันแต่อาจน้อยกว่านิดหนึ่ง ก็เริ่มตั้งแต่ 5,000-9,000 หรือถ้าเก่งแล้วเป็นหัวหน้าก็จะตกราว 10,000 บาท"

ค่าใช้จ่ายเป็นค่าจ้างพนักงาน

สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆตามความสำคัญของงานได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มระบายสี จะมีค่าใช้จ่ายประมาณ 5,000-9,000 บาทต่อคน และกลุ่มวาดแอนิเมชั่น 6,000-20,000 บาทต่อคน ทั้งนี้อาจขึ้นกับความสามารถของแต่ละคน

2.4.1.3.3 ด้านวัสดุอุปกรณ์ (materials)

ด้านเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งในปัจจัยการผลิตนั้น บริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัด นอกจากแผนกแอนิเมชั่นแล้ว ยังประกอบด้วยแผนกซึ่งดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับให้บริการอุปกรณ์เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์และวิดีโอเพื่อกำกับด้วยเครื่องมือที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น Henry Suit, Harry Suit เพื่องานตัดต่อ ตกแต่ง และสร้างเทคนิคพิเศษต่างๆ มี Telecine รวมทั้ง Computer Graphic สำหรับการสร้างสกรีนงานคุณภาพที่สมบูรณ์แบบ ตลอดจนให้บริการตัดต่อภาพและบันทึกเสียงระบบ Digital และอุปกรณ์บันทึกเสียงคุณภาพสูง และยังมีแผนกฟิล์มแลบส์ของบริษัท ให้บริการล้างฟิล์มภาพยนตร์ด้วยเครื่องมือที่ทันสมัย โดยมีบริการล้างฟิล์มทั้งระบบ 35 มม. และ 16 มม. ตามมาตรฐานของโกดักและฟูจิ (เอกสารประชาสัมพันธ์. บริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัด, 2537) และถ่ายทำงานภาพยนตร์แอนิเมชั่นทุกประเภทด้วยชุดถ่ายทำแอนิเมชั่นที่ทันสมัย ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ตามมาตรฐานสากล โดยโต๊ะชุดถ่ายทำแอนิเมชั่นโดยเฉพาะมีจำนวน 1 โต๊ะ สั่งเข้ามาจากประเทศอังกฤษ ส่วนวัสดุและอุปกรณ์ประเภทอื่นที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทนั้น คุณจุฑาทงกูร พุ่มพิมล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงรายละเอียดว่า

จุฑาทงกูรพุ่มพิมล มหาวิทยาลัย

"วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จะสั่งมาจากญี่ปุ่น

พอดีเราร่วมงานกันกับญี่ปุ่น เพราะฉะนั้นวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จะเป็น spec ของญี่ปุ่นเขา แต่ถ้าเป็นงานของเราเราต้องซื้อ ของเมืองไทยเรานี่บางอย่างก็ใช้ได้ แต่อย่าง Cel นี้มาตรฐานของเราไม่มี โรงงานที่ผลิต Acetate ที่ใช้กับ Overhead นี้ยังเป็น Acetate หรือ Cel ที่มีลูกคลื่นและเป็นรอยขีดข่วนได้ง่ายเวลาช้อนทับก็ 2-3 ชั้นก็จะออกสีฟ้ามาก

เพราะฉะนั้น Cel ยังจำเป็นต้องสั่งจากญี่ปุ่น ราคารวมค่าขนส่ง ค่าภาษีแล้ว ก็จะถูกกว่า บ้านเรานิดหนึ่ง คือ ตกแผ่นละ 6-7 บาท ถือว่าไม่แพง เพราะเวลาเราสั่งนี้เราสั่งหลาย อย่างรวมกับของอื่นๆ ถ้าสั่งแยกเฉพาะนี้เป็นไปได้ว่าราคาอาจจะสูงขึ้น"

"สีที่เราใช้เป็นสี Acrylic สำหรับ Animation โดยเฉพาะ เขาจะส่งมาเป็นกระป๋อง ราคากระป๋องหนึ่งตกประมาณ 800 บาท ซึ่งก็ถือว่าแพง ถ้าจะใช้สีอื่นๆทั่วไปก็อาจจะใช้ได้สำหรับงานเล็กๆ แต่ถ้างานใหญ่ถ้าสีมันได้มาตรฐานแล้วปัญหามันจะไม่มี สีมันจะไม่เหี้ยนหรือแตกขาว จะเก็บไว้ได้นาน แต่ถ้าใช้สีโปสเตอร์ผสมกาวลาเท็กซ์เพื่อนมันจะได้ติด Cel ก็ได้ แต่ถ้าเราใช้งานที่ ต้องใช้จำนวนสีเยอะ ใช้ Cel เยอะ เราใช้สีในลักษณะที่ Set ไว้ สีเบอร์ต่างๆ รหัสสีนั้น รหัสสี เราจะสะดวกในการทำงานมาก สีที่ใช้ขนาดกระป๋องราคา 800 นี้ เขาเรียกเป็น Can ขนาดใหญ่กว่ากระป๋อง COKE 2 เท่า ซึ่งการใช้นี้จะทยอยส่งมาเป็น lot lot ละ 5-6 กระป๋อง โดยเฉลี่ยงานขนาด 3,000 Sheet นี้ก็จะส่งสีมาให้ 10 กระป๋องต่อเดือน ก็ถือว่าสิ้นเปลือง"

"แต่วัสดุที่ถือว่าแพงและเปลืองก็คือ Cel กับกระดาษ คือ เขียนแล้วทิ้งเลย กระดาษที่ใช้วาดถ้าเป็นของญี่ปุ่นนี่ราคาแผ่นหนึ่งตก ประมาณ 1 บาท Size ของกระดาษจะเป็น Size เล็กกว่า A4 มันจะจุกจุกหน่อย เรียก เป็น Standard Size ของ Animation แล้วก็ต้องเจาะรูเป็กรวยเจาะมาจากญี่ปุ่นเลย กระดาษที่บ้านเราหาไม่ได้อย่างที่ต้องการ คือ เวลาเขียนบนตู้ไฟมันจะใส่มาก ช้อนกัน 2-3 ชั้น บนตู้ไฟก็ยิ่งดูใสอยู่ ของบ้านเราไม่ค่อยดี"

ปัจจัยการผลิตด้านวัสดุ (materials) และอุปกรณ์ (equipment) ที่ใช้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ตลอดจน ภาพยนตร์การ์ตูนอื่นๆทั้งหมดของบริษัท กันตนา เอ็นิเมชั่น จำกัด มีครบถ้วนและมีคุณภาพ ตามมาตรฐานสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย

2.4.1.3.4 ด้านการบริหารจัดการ (management)

สำหรับปัจจัยการผลิตที่มีความสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ (management) องค์กรและทรัพยากรการผลิต รายการของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด จากการศึกษาพบว่า บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด แบ่งเป็นแผนกต่างๆ ได้แก่ แผนกที่ให้บริการอุปกรณ์เทคนิคพิเศษสำหรับการตัดต่อ ตกแต่ง และสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานด้านภาพยนตร์และงานด้านโทรทัศน์ แผนกฟิล์ม แล็บส์ที่ให้บริการล้างและพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ และแผนกการ์ตูน (Animation) ซึ่งเป็นแผนกหนึ่งของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด

แผนกการ์ตูน (Animation) ของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทุกประเภท โดยได้ร่วมกับบริษัท โตเอะแอนิเมชัน จำกัด แห่งประเทศญี่ปุ่น ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อฉายในประเทศญี่ปุ่น ประเทศไทย และประเทศอื่นอีกหลายประเทศ โดยทีมงานผู้เชี่ยวชาญด้าน Animation ของบริษัท

คุณจากฤกษ์ กัลย์จากฤกษ์ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) กรรมการผู้จัดการบริษัท กันตนา จำกัด ได้กล่าวถึงนโยบายการบริหารและการจัดการเกี่ยวกับโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของแผนกการ์ตูน บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด ว่า

"เราเคยมีนโยบาย แต่ตอนนี้... เพราะตอนนี้ทางฝ่ายแอนิเมชันค่อนข้างจะมีปัญหาพอสมควร... ช่วงนี้เป็นช่วงปีใหม่ ก็กำลังปรับเปลี่ยนนโยบาย ก็ยังไม่ทราบว่านโยบายในปีใหม่จะเป็นอย่างไร..."

คุณจุฑาทงกูร พุ่มกิมล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) กล่าวถึงการบริหารและการจัดการการดำเนินงานของบริษัทว่า

"งานโตเอะนี่ เราจะเริ่มจากงานในชั้นของ IB (วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพ KEY ที่บริษัท โตเอะฯ ส่งมาให้-ผู้วิจัย) จนไปถึงชั้นระบายสีเสร็จ แล้วก็ส่งกลับไปให้ทางผู้กำกับเขาถ่ายเอง แต่ถ้างานโฆษณาเนี่ย เราทำครบทั้งกระบวนการ"

"ซึ่งการมอบหมายงานเนี่ยจะมีวิธีการจัดงานไว้เป็นชุดๆ และใช้การจับฉลาก โดยคนที่ประสพการณ์ 2 ปีผ่านไปแล้ว เขาจะต้องมาละงานกันโดยไม่เลือกว่าจะเป็นงานยากหรือง่าย... ในส่วนที่เป็นระบบงานธุรกิจไม่มีปัญหา เพียงแค่เราไม่สามารถเอาคนให้อยู่กับบริษัทได้..."

การจัดระบบและระเบียบของการดำเนินงานธุรกิจของบริษัทมีลักษณะเช่นเดียวกันกับองค์กรเอกชนที่ดำเนินการทางธุรกิจโดยทั่วไป คือ มีการจัดแบ่งแผนกและตำแหน่งต่างๆในการดำเนินงาน คือ ตำแหน่งผู้จัดการ ฝ่ายธุรการ และฝ่ายแผนกการผลิตแผนกต่างๆ เช่น แผนกวาด แผนกระบายสี แผนกตรวจสอบ ฯลฯ ตามกระบวนการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเช่นเดียวกับสตูดิโอ (Studio) ขนาดเล็กที่ได้มาตรฐานทั่วไป

2.4.2 ปัจจัยด้านการตลาด (Marketing)

2.4.2.1 ปัจจัยด้านการตลาดของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด

"จ่ากับโจ"

2.4.2.1.1 ด้านรายการ (product)

คุณสมชัย กัตตุตตานนท์ (สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539) ได้กล่าวถึงปัจจัยการตลาดทางด้านรายการว่า

"เราเชื่อว่าเครื่องคอมพิวเตอร์นี้สามารถทำออกมาเป็นหนังการ์ตูนได้... พอเอาเข้าจริง... มันคิดหวังหมด... เป็นงานแอนิเมชั่นที่ออกมาคิดหวังมาก... หนังออกมาเป็นภาพที่ระคายมาก..."

คุณภาพของรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับโจ้" นั้น จากการได้ชมรายการดังกล่าวของผู้วิจัย และความคิดเห็นของผู้ผลิตรายการ มีความคิดเห็นสอดคล้องตรงกันคือ คุณภาพของรายการยังอยู่ในระดับที่ต่ำมากเมื่อเปรียบเทียบกับรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนคันทันรายการที่มีหนูตัวสีเหลืองสวมรองเท้าเหมือนคนอาศัยอยู่ในท่อระบายน้ำ เป็นตัวนำแสดงและออกอากาศในช่วงคันทันรายการต่างๆ ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สี ในช่วงปัจจุบัน (มกราคม 2539-ผู้วิจัย)

2.4.2.1.2 ด้านราคา (price)

ผู้ผลิตไม่ได้มีการกำหนดราคาจำหน่าย เนื่องจากผู้ผลิตไม่ได้ผลิตเพื่อธุรกิจโดยตรง

2.4.2.1.3 ด้านช่องทางจำหน่าย (distribution)

เนื่องจากผู้ผลิตไม่ได้ผลิตเพื่อธุรกิจโดยตรง แต่ผลิตเพื่อเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ของเจ้าของรายการเท่านั้น จึงไม่มีการวางแผนหรือจัดจำหน่ายในช่องทางอื่น

2.4.2.1.4 ด้านการส่งเสริมการจำหน่าย (promotion)

ผู้ผลิตไม่ได้มีการวางแผนหรือดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการจำหน่ายแต่อย่างใด เนื่องจากผู้ผลิตไม่ได้ผลิตรายการเพื่อธุรกิจโดยตรง

การดำเนินการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จำกับโจ้" ยังไม่ได้มีการวางแผนทางด้านการตลาดอย่าง

เป็นระบบให้เห็นอย่างชัดเจน เป็นเพียงการผลิตรายการขึ้นมาและมีช่องทางจำหน่าย (place or distribution) เพียงช่องทางเดียว คือ การขายรายการหรือตัวผลิตภัณฑ์ (product) โดยตรงเพียงอย่างเดียวแก่สถานีโทรทัศน์ หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ เป็นรายการที่ สถานีโทรทัศน์เป็นผู้ผลิตและเป็นเจ้าของรายการ โดยว่าจ้างผู้ผลิตอิสระให้ผลิตงานในบาง ส่วนของรายการ และนำรายการดังกล่าวมาออกรายการในช่วงเวลาของทางสถานีที่ได้ กำหนดไว้ ซึ่งรายการ (product) ดังกล่าวมีคุณภาพสูง

2.4.2.2 ปัจจัยด้านการตลาดของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน"

2.4.2.2.1 ด้านรายการ (product)

จากการที่ผู้วิจัยได้ชมตัวอย่างรายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" แล้ว จากการประเมินโดยใช้กรอบและแนวคิดของ Butler ในด้านสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) ของรายการ และจากประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็น ผู้เขียนการ์ตูน และติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์มานานนับ 10 ปี พบว่า คุณภาพของรายการดังกล่าวมีคุณภาพใกล้เคียงกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "โคราเอม่อน" หรือภาพยนตร์การ์ตูนชุด "นินจาฮาโตริ" ที่เคยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ของไทย

2.4.2.2.2 ด้านราคา (price)

ผู้ผลิตไม่ได้มีการกำหนดราคาจำหน่ายอย่างชัดเจน ราคาจะเป็นไปตามกลไกของธุรกิจโทรทัศน์ คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" นั้น เป็นรายการที่ผลิตโดยบริษัท ธวัชโปรดักชั่น จำกัด ซึ่งเป็นบริษัท ผู้ผลิตอิสระที่ต้องอาศัยปัจจัยการตลาด คือ ช่องทางการจัดจำหน่ายจากการผ่านผู้สนับสนุน รายการ (sponsor) ราคาและผลกำไรจึงขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้สนับสนุนรายการ เช่น เดียวกับการผลิตรายการโทรทัศน์ทั่วไปในประเทศไทยที่เป็นส่วนสำคัญและเอื้อต่อการดำเนิน ธุรกิจ

2.4.2.2.3 ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (distribution)

รศ.ปิยกุล เลาว์ชัยศิริ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงปัจจัยการตลาดด้านช่องทางการจำหน่ายว่า

"ผลผลิตรายการออกมาก็ต้องมี sponsor ใช้ไหม ก็เอาไป present พอที่เราไม่ใช้นายทุน ก็มีนายทุนเขาบอกให้เอาไป present ดิฉันก็เสนอความคิดไปว่า นี่ถ้าเราเป็นบริษัทน้ำมัน เราอยากได้ะหนังกัวร์ตูนอย่างนี้ ไปหา เลือแจกบีใหม่ก็ได้ แล้วก็มองถึง Shell เพราะ Shell เขาเป็นบริษัทน้ำมันที่เข้ากับเด็ก คือ เขาเคยทำรถเล็กแจกเด็ก เคยทำเสื้อยืดอีกคว้างแจกเด็ก รู้สึกว่าเป้าหมายของเขา พยายามดึงเด็กเข้ามา ซึ่งเด็กต้องมากับพ่อแม่ รู้สึกว่าเป้าหมายเขาเป็นอย่างนี้ เราก็เลย คิดว่า นี่ถ้าเราเอาอันนี้ไปเสนอเขาน่าจะสนใจเรานะ แต่ปรากฏว่าก็ไม่ประสบความสำเร็จ ...ซึ่งไม่ทราบเป็นเพราะสาเหตุใด... เพราะว่าเราไม่ได้ทำธุรกิจ"

ในขณะที่เดียวกับผู้ผลิตก็ไม่ได้มีการวางแผนการจัดจำหน่ายในช่องทางการจำหน่ายช่องทางอื่นๆเลย

2.4.2.2.4 ด้านการส่งเสริมการขาย (promotion)

ผู้ผลิตไม่ได้มีการวางแผนหรือดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมการขายปรากฏอย่างชัดเจนแต่อย่างใด

ปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอตกัย ไว้อ่อน" ไม่มีการวางแผนและจัดระบบการตลาดอย่างเป็นระบบชัดเจน เช่นเดียวกับผู้ผลิต รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "แจกบีใจ" ด้านช่องทางจัดจำหน่ายนั้นมีเพียงช่องทางเดียว คือ การผ่านผู้สนับสนุนรายการ (sponsor) เพื่อนำรายการออกเผยแพร่ทางโทรทัศน์ ด้านคุณภาพรายการนั้นมีคุณภาพปานกลาง

แต่สำหรับปัจจัยด้านการตลาด (marketing) ของโครงการผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ลูกหนูข้างฝัน" โดยบริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัด นั้น

มีความแตกต่างจากรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จำกับโจ้" และชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" คือ เป็นรายการที่มีการเตรียมการและวางแผนด้านการตลาด (marketing planning) ตลอดจนถึงปัจจัยด้านการตลาดทั้งที่เอื้อต่อการผลิตรายการและเป็นอุปสรรคต่อการผลิตรายการ ดังนี้คือ

2.4.2.3 ปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตเจ้าของโครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูข้างคัน"

2.4.2.3.1 ด้านรายการ (product)

คุณจุฑาทกกร พุ่มพิณิล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงปัจจัยการตลาดด้านรายการ (product) ของโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าวว่า

"ในปัจจุบันผลงานของบริษัทเราก็พอใจในจุดหนึ่ง แต่เรายังไม่พอใจทั้งหมด แต่ผลงานของเราเราสามารถทำออกฉายทางโรงภาพยนตร์ได้สบาย... การดูคุณภาพของหนังการ์ตูนนี่ดูง่ายครับ ถ้าทำงานเสร็จแล้วเพียง Checker ตรวจสอบเส้น เวลางานเราส่งกลับไปดูกันแล้ว เขาจะติงในส่วนที่เป็นลายเส้นเฉยๆมากก็รีดตรวจสอบลายเส้น ดู Action พอใช้ได้ ตัวที่เป็น Cel ปัญหาเรื่อง Action ก็จะไม่ค่อย แล้วก็จะดูเรื่องสีว่าสีมั่วๆไหมบ้างเท่านั้นเอง เพราะมาตรฐานเรื่องสีเป็นควเดียวกัน เขามั่นใจใน Checker และในส่วนของสีที่เรียกว่า Inspector ของเรา เขาไม่จำเป็นต้องตรวจสอบซ้ำอีก"

"ซึ่งการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ให้ได้เร็วให้ได้ทันนั้นเราไม่มีปัญหา ผลิตไว้นั้น การ์ตูนทางโทรทัศน์มีรายละเอียดมันไม่ใช่แบบหนังการ์ตูนที่ใกล้เคียงกับสากล ซึ่งเราสามารถทำได้ดีกว่าที่อื่น คือ เราจะไม่ให้แข็งแบบนั้น ถ้าเราจะทำเราสามารถทำได้วันละ 1 นาที ถ้าเป็น Character ที่ดูง่าย ดูเหมาะสมที่จะมาทำเป็นเรื่อง"

แม้ว่าโครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ดังกล่าว บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด ยังอยู่ระหว่างการเตรียมการดำเนินการอยู่ แต่ไม่ได้ผลิตรายการหรือผลิตภัณฑ์ (product) ออกมาเลย แต่จากประสบการณ์และผลงานการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ร่วมกันกับบริษัท โตเอะแอนิเมชัน จำกัด ประเทศญี่ปุ่น มากกว่า 40 เรื่อง นานนับเกือบ 10 ปี รวมทั้งผลงานการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันอื่น ๆ อีก (รายชื่อและรายละเอียดของผลงานอยู่ในภาคผนวก-คู่มือวิจัย) เป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงคุณภาพที่ได้มาตรฐานสากลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท

2.4.2.3.2 ด้านราคา (price)

ปัจจุบันผู้ผลิตเจ้าของโครงการยังไม่ได้ผลิตรายการออกมา และยังไม่มีการกำหนดราคาจำหน่ายไว้อย่างชัดเจน คุณจุฑางกูร ห่มพิมพ์ (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) กล่าวว่า

"อย่างการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ก็เคยมีบริษัทที่สนใจมาชมงาน แต่ราคาที่ตั้งไว้ราคาต่อวินาทีมันสูง... แต่มาออกอากาศทางโทรทัศน์แบบเดียว ผลกำไรที่ได้ไม่ว่าจะเป็น Rating หรือกำไรอาจจะไม่สวยงาม แต่ถ้าจะขาดทุนก็ไม่ถึงขาดทุนนะครับ ก็เลยไม่มีใครสนใจลงทุน จึงไปซื้อการ์ตูนสำเร็จรูปจากเบลเยียม เยอรมัน สวีเดน... การที่จะลดต้นทุนหรือราคาสีตินคงลดลงไม่ได้ เพราะมันมีค่าใช้จ่ายพนักงาน ค่าวัสดุ และอื่น ๆ อีก..."

แม้ว่าราคาของรายการที่ตั้งไว้จะมีราคาสูง นั้นอาจเนื่องมาจากเป็นราคาที่ตั้งจากต้นทุนการผลิตโดยตรง หากคิดราคาโดยเฉลี่ยเมื่อวางแผนจัดช่องทางจำหน่ายอย่างเหมาะสม และมีช่องทางมากพอ ราคาของรายการจะถูกลง

2.4.2.3.3 ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (distribution)

สำหรับช่องทางด้านการจำหน่าย (place or distribution) นั้น ผู้ผลิตเจ้าของโครงการได้มีแนวทางในการจัดช่องทางการจัด

จำหน่าย ช่องทางต่างๆ เช่น การขายรายการผ่านผู้สนับสนุนรายการ (sponsor) การขายสินค้าอื่นที่เกี่ยวข้อง (merchandise) ตลอดจนการผลิตรายการเพื่อออนเคเบิลทีวี ซึ่ง คุณจุฑางกูร พุ่มพิมล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538) ได้กล่าวถึงแผนงานของโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวว่า

"โครงการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ มีลักษณะซื้อเวลา แล้วรายได้ได้จาก sponsor นี้จะทำได้ เป็นการลงทุนในระยะแรกที่ไม่หวังผลกำไรมากนัก คือ หวังในระยะยาว และสินค้าอื่นที่เกี่ยวข้อง เรื่องการตลาดของกันคนานี้ไม่เป็นปัญหา เพราะเราเป็นที่รู้จักโดยทั่วไป เรื่อง sponsor นี้สำหรับกันคนาพร้อม เวลาสำหรับการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ สถานีสามารถจัดให้ได้ sponsor ก็มักจะยินดีให้การสนับสนุนสำหรับกันคนา"

"นอกเหนือจากมีเรื่องที่ฉายประจำในแต่ละอาทิตย์ แล้ว เคื่องหนึ่งก็อาจจะมีการพิเศษอีกสักเรื่องหนึ่งมาฉายแทรก ซึ่งในเชิงธุรกิจมันย่อมเกิดได้แน่นอน อย่างเช่น ตุ๊กตาหนูเปีย มีเสื้อกรีนรูปหนูเปียเยอะเยอะเลย คิดแล้วมันเยอะเยอะเลยที่เราจะทำ... ในระยะแรกๆมันมาแล้วคนที่อยู่ในวงการเคเบิลทีวีก็ให้ความสนใจ ซึ่งจริงๆแล้วถ้าเราทำออนเคเบิลทีวีอย่างเดียว แล้วเขาซื้อตลอดนี้ เราก็อยู่ได้ อันนี้เป็นจุดหนึ่งที่คนอยู่ในสายงานเขาพูดถึง แต่ก็เงียบไป เพราะเขาไม่เห็นผลงานของเราอย่างเห็นรูปธรรม..."

บริษัทผู้ผลิตเจ้าของโครงการได้มีการวางแผนทางการจัดช่องทางการจัดจำหน่ายไว้หลายช่องทางในระยะเริ่มแรกนี้ และคาดว่าจะสามารถวางแผนการจัดจำหน่ายได้อย่างเหมาะสมในขั้นต่อไป

2.4.2.3.4 ด้านการส่งเสริมการจำหน่าย (promotion)

สำหรับปัจจัยการตลาดด้านการส่งเสริมการจำหน่าย (promotion) นั้น บริษัท กันคนาเอนิเมชั่น จำกัด ได้มีการประชาสัมพันธ์ถึงการดำเนินงาน

และผลงานการผลิภาพยนตร์การ์ตูนในสื่อสารมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์บ้างแล้วพอสมควร
ดังนี้

ข่าวประชาสัมพันธ์ในหนังสือพิมพ์มติชนรายวัน ฉบับ
วันที่ 5 กรกฎาคม 2538 มีใจความสำคัญดังนี้คือ "การ์ตูนกันคนาไปได้สวย ล่าสุดขยับทำ
รวมเกียรติ... การ์ตูนกันคนาไปโลด องค์การยูเนสโกให้ความไว้วางใจผลิการ์ตูน "เจ้า
เขี้ยวสุนัขตัวที่อยากเป็นพระอาทิตย์" ไปฉายทั่วโลก เผยก้าวต่อไปจะนำรวมเกียรติมาแพร่
ฉายในรูปการ์ตูนขายต่างประเทศ... นายจุฑาธุชกล่าวว่า สำหรับโครงการผลิภาพยนตร์
การ์ตูนเรื่อง "มอม" จากบทประพันธ์ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช ที่เคยมีข่าวจะถ่ายนั้น
ต้องเก็บไว้ก่อน เพราะยังไม่พร้อม เรื่องมอมถ้าจะถ่ายจริงๆจะต้องใช้บุคลากรเพื่อการวาด
การ์ตูนถึง 150 คน แต่ตอนนี้เรามีคนวาดแค่ 30 คน ก็เลยคิดว่ายังไม่ทำดีกว่า รอให้เรา
สร้างบุคลากรให้พร้อมก่อนแล้วคงจะกลับมาทำแน่นอน แต่ตอนนี้บริษัทกำลังนำเรื่องรวมเกียรติ
มาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเช่นกัน เพื่อฉายในเมืองไทย และจำหน่ายให้กับต่างประเทศ
ซึ่งตอนนี้กำลังเตรียมการอยู่"

คุณจุฑาธุช พุ่มพิมล (สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม
2538) ได้กล่าวถึงแนวทางการส่งเสริมการจำหน่าย (promotion) โดยการดำเนิน
กิจกรรมทางด้านการตลาดอย่างเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและต่อเนื่องของทางบริษัทว่า

"ที่จริงแล้วโครงการงานการผลิตรายการภาพยนตร์
การ์ตูนทางโทรทัศน์มีความเป็นไปได้สวยงาม ถ้าทำ จะขยายผลได้ยิ่งใหญ่ คือ เราจะ
ทำโดยตั้งเป็นชมรม เช่น ชมรมหนูเปีย... สมมุตินะ อาจจะได้เวลาพิเศษจากทางสถานี
สักครึ่งชั่วโมง แล้วเปิดเป็น Fanclub ถ้าทีมงานของเราใหญ่ขึ้น เอาการ์ตูนไปทำประโยชน์
ทางสังคมบ้าง ไปจัดตามโรงเรียนคอนแทก เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือการเขียน
การ์ตูน เขียนหนูเปียนี้เขียนอย่างไร เป็นการให้ความรู้อีกทางหนึ่ง หรือจะจัดมาทัวร์ดูว่า
เราเขียนการ์ตูนเขียนหนูเปียกันอย่างไร เด็กก็จะมาวันละโรงเรียน 2 โรงเรียน อะไร
แบบนี้"

"สื่อมวลชนเข้ามาหาเราเองมากพอสมควร เดือนหรือสองเดือนครั้งก็จะมีเข้ามาหาในลักษณะที่สนใจงานของเรา เรายังเคลื่อนไหวอยู่โดยไม่ต้องไปไหนประชาสัมพันธ์เอง" นอกจากนี้บริษัท กันตนา เอ็นิเมชั่น จำกัด ยังเป็นหนึ่งในเครือข่ายบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด ซึ่งมีบริการวางสื่อโฆษณาสำหรับสินค้าทั่วไป และขายเวลาโฆษณาในรายการต่างๆทางสถานีวิทยุโทรทัศน์อีกด้วย (บริษัท กันตนา จำกัด. เอกสารประชาสัมพันธ์, 2538)

ปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตเจ้าของโครงการการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "คุณหนูช่างฝัน" ได้มีการวางแผนและจัดระบบการตลาดอย่างเป็นระบบ และมีปัจจัยทางการตลาดเอื้อมากพอสมควร

เมื่อนำองค์ประกอบทางด้านเศรษฐศาสตร์

(Economics) คือ ปัจจัยทางด้านการผลิต (Production) และปัจจัยทางด้านการตลาด (Marketing) ของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ของประเทศไทยทั้ง 3 รายการ มาพิจารณาตามลักษณะปัจจัยของบริษัทผู้ผลิตที่ได้มาตรฐานตามแนวคิดของ Halas (1990) สามารถสรุปเปรียบเทียบปัจจัยทางด้านการผลิต และปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตได้ดังตารางต่อไปนี้ (ตารางที่ 4)

สรุป ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย มีปัจจัยทางด้านการผลิต (Production) และปัจจัยทางด้านการตลาด (Marketing) แตกต่างกัน สามารถแบ่งออกเป็นลักษณะได้ 3 แบบ คือ 1) ไม่เป็นแบบธุรกิจ 2) แบบกึ่งธุรกิจ และ 3) แบบธุรกิจระบบอุตสาหกรรมทางโทรทัศน์

จากการศึกษาและสำรวจถึงสถานภาพของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย จากตัวอย่างที่ปรากฏทั้ง 3 รายการ โดยพิจารณาจาก 1) ความเป็นมาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต 2) องค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) คือ รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอ ตลอดจนคุณภาพ

ตารางที่ 4 สรุปเปรียบเทียบปัจจัยทางด้านการผลิตและปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตรายการ
ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

ผู้ผลิต ปัจจัย	ผู้ผลิตแบบธุรกิจ อุตสาหกรรม	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลอกภัยไว้ก่อน"	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูข้างฝัน"
1. ปัจจัยทางการ ผลิต (Production)				
1.1 บุคลากร	- หน่วยผลิตขนาดเล็ก 25-40 คน - หน่วยผลิตขนาดกลาง 40-60 คน - หน่วยผลิตขนาดใหญ่ 60-100 คน - มีหน่วยผลิตมากกว่า 1 หน่วย - มีความรู้และประสบการณ์โดยตรงและ มีความเชี่ยวชาญสูง	- หน่วยผลิต 4 คน - ไม่มีความรู้และ ประสบการณ์โดยตรง	- หน่วยผลิต 2 คน - มีความรู้และ ประสบการณ์ตรง แต่ขาดความ เชี่ยวชาญ	- หน่วยผลิต 25 คน - มีความรู้และประสบ- การณ์โดยตรงและ มีความเชี่ยวชาญสูง
1.2 เงินทุน	- สูง	- ต่ำ	- ต่ำ	- สามารถระดม เงินทุนได้
1.3 วัสดุ อุปกรณ์	- มาตรฐาน	- ไม่มาตรฐาน	- ส่วนใหญ่ มาตรฐาน	- มาตรฐาน

ตารางที่ 4 สรุปเปรียบเทียบปัจจัยทางด้านการผลิตและปัจจัยทางด้านการตลาดของผู้ผลิตรายการ
ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย (ต่อ)

ผู้ผลิต ปัจจัย	ผู้ผลิตแบบธุรกิจ อุตสาหกรรม	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "ปลดก๊อญไว่ก่อน"	ผู้ผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "คุณหนูช่างฝัน"
1.4 ระบบ บริหาร จัดการ	- แบบธุรกิจอุตสาหกรรม	- แบบไม่เป็นธุรกิจ	- แบบกึ่งธุรกิจ	- แบบธุรกิจอุตสาหกรรม
2. ปัจจัยทางด้านการตลาด (Marketing)				
2.1 รายการ	- คุณภาพสูง - ปริมาณมาก	- คุณภาพต่ำ - ปริมาณต่ำ	- คุณภาพปานกลาง ถึงสูง - ปริมาณต่ำ	- คุณภาพสูง - ปริมาณปานกลาง ถึงสูง
2.2 ราคา	- ต่ำ	- ต่ำ	- ค่อนข้างสูง	- ค่อนข้างสูง
2.3 ช่องทาง จัด จำหน่าย	- หลายช่องทาง	- ช่องทางเดียว	- ช่องทางเดียว	- หลายช่องทาง
2.4 การส่งเสริม การขาย จำหน่าย	- อย่างเป็นระบบและ กว้างขวาง	- ไม่มีการส่งเสริม การขาย	- ไม่มีการส่งเสริม การขาย	- อย่างเป็นระบบและ กว้างขวาง
การบริหารจัดการ ระบบการผลิตและ การตลาด	แบบธุรกิจระบบอุตสาหกรรมทางโทรทัศน์	ไม่เป็นแบบธุรกิจ	แบบกึ่งธุรกิจ	แบบธุรกิจระบบอุตสาหกรรมทางโทรทัศน์

ของรายการ 3) องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการผลิตรายการ (Technology) คือ ขั้นตอนเทคนิคและวิธีการผลิตรายการ และ 4) องค์ประกอบด้านเศรษฐศาสตร์ (Economics) คือ ปัจจัยทางการผลิต (Production) และปัจจัยทางการตลาด (Marketing) พบว่าสถานภาพของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของไทยมีสถานภาพแตกต่างกัน ดังตารางสรุปเปรียบเทียบองค์ประกอบของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทยนี้ (ตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 สรุปเปรียบเทียบองค์ประกอบของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย

ผู้ผลิต องค์ประกอบ	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "จ่ากับโจ้"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "ปลอดภัย ไว้ก่อน"	รายการภาพยนตร์ การ์ตูนชุด "สุดหนู ข้างคัน"
จุดประสงค์	ไม่เป็นธุรกิจ	กึ่งธุรกิจ	ธุรกิจ
สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)	ต่ำ	ปานกลาง-สูง	สูง
เทคโนโลยีการ ผลิต (Technology)	ไม่มาตรฐาน	ส่วนใหญ่มาตรฐาน	มาตรฐาน
เศรษฐศาสตร์ (Economics)	ไม่เป็นแบบระบบธุรกิจ	เป็นแบบกึ่งระบบธุรกิจ	แบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

สรุป

สถานการณ์ของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย มี สถานภาพแตกต่างกัน สามารถสรุปลักษณะสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้ 3 แบบ ดังนี้

- 1) ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์แบบไม่เป็นระบบธุรกิจ
มีลักษณะดังนี้คือ ไม่มีจุดประสงค์ในการผลิตรายการเป็นธุรกิจ การผลิต รายการไม่เป็นไปตามกระบวนการผลิตและระบบแบบอุตสาหกรรม ซึ่งคุณภาพของรายการ จะมีคุณภาพค่อนข้างต่ำ
- 2) ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์แบบกึ่งระบบธุรกิจ
มีลักษณะดังนี้คือ มีจุดประสงค์ในการผลิตรายการไม่เป็นธุรกิจโดยตรง การผลิตรายการส่วนใหญ่เป็นไปตามกระบวนการที่ได้มาตรฐาน แต่ไม่ได้จัดการการผลิต และการตลาดแบบธุรกิจอุตสาหกรรม คุณภาพของรายการจะมีคุณภาพจากระดับปานกลางถึง ระดับสูง
- 3) ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์แบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรม
มีลักษณะดังนี้คือ มีจุดประสงค์ในการผลิตรายการเป็นธุรกิจโดยตรง การ ผลิตรายการเป็นไปตามกระบวนการที่ได้มาตรฐาน มีการจัดการการผลิตและการตลาด แบบธุรกิจระบบอุตสาหกรรม และคุณภาพของรายการจะมีคุณภาพในระดับสูง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย