

การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
(พ.ศ.2551-2553)



นายตปากร พุทธเกส

ศูนย์วิทยพัทยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

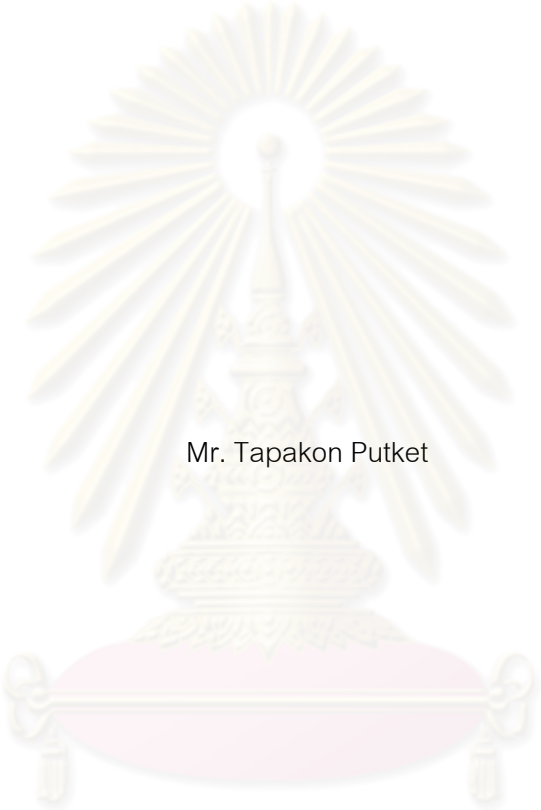
ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



5 2 8 4 6 7 1 5 2 8

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



Mr. Tapakon Putket

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการดูแอนิเมชันไทย
ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)

โดย

นายตปากร พุทธเกส

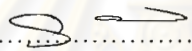
สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

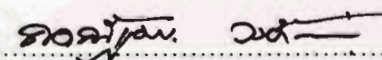
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ

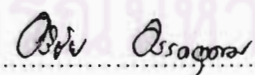
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ


..... คณบดีคณะนิติศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณัฐธัญ วังศ์บ้านตู)


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


..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.อริชัย อรรคอุดม)

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

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

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

ภาควิชา..... การสื่อสารมวลชน.....
สาขาวิชา..... การสื่อสารมวลชน.....
ปีการศึกษา..... 2553.....

ลายมือชื่อผู้ผลิต.....
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

5284671528 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : PRODUCTION / PERCEPTION / THAINESS / ANIMATION

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

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

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

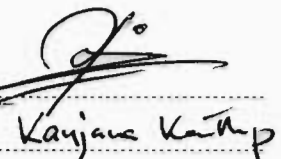
Department : Mass Communication

Student's Signature

Field of Study : Mass Communication

Advisor's Signature

Academic Year : 2010


Kanjana Kaewthep

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยฉบับนี้เป็นการทำวิจัยเต็มรูปแบบฉบับแรกในชีวิตของผู้วิจัย ดังนั้น หากอาศัยเฉพาะความรู้ความสามารถของผู้วิจัยเพียงลำพังนั้น ย่อมไม่มีทางเป็นไปได้ที่จะทำงานชิ้นนี้บรรลุผล การศึกษาในครั้งนี้จึงมีทั้งมือที่มองเห็นและมองไม่เห็นมากมายช่วยค้ำจุน

ผู้วิจัยคงไม่สามารถริเริ่มกระบวนการคิดให้เป็นระบบได้ หากไม่ได้รับความกรุณาจากคณาจารย์ทุกท่านที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชา มอบแนวคิด และกระบวนการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ ที่ช่วยรับเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ด้วยเมตตาจิต หากไม่มีอาจารย์การวิจัยฉบับนี้ก็จะไม่มีทางเกิดขึ้นได้ และหากไม่ได้รับคำแนะนำของอาจารย์ งานวิจัยฉบับนี้ก็จะไม่มีทางสำเร็จลงได้เช่นกัน คำแนะนำของอาจารย์ล้วนแต่เป็นประโยชน์ยิ่ง เสมือนเป็นเข็มทิศสำคัญที่ผู้วิจัยใช้ในการเดินทางจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับความกรุณาจาก อ.ดร.อริชัย อรรถอุดม ที่คอยให้คำแนะนำซึ่งเป็นประโยชน์แก่การศึกษาวิจัยอย่างดียิ่งมาโดยตลอด แม้ว่าผู้วิจัยจะเพิ่งรู้จักอาจารย์ได้ไม่นาน แต่อาจารย์ก็ให้การช่วยเหลือและยินดีที่จะสละเวลาเพื่อจัดการปัญหาให้กับผู้วิจัยทุกครั้งที่ร้องขอ และที่ขาดเสียไม่ได้คือความมุงิตตาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ฌาณภวัตรัฐัญ วงศ์บ้านดู่ หัวหน้าภาควิชาที่ไม่เคยถือตัว หลากๆ ครั้งที่ต้องรบกวนอาจารย์ให้ช่วยแก้ไขปัญหส่วนตัวของผู้วิจัย อาจารย์ก็ให้การช่วยเหลือด้วยความเต็มใจทุกครั้ง ไม่เคยปรีดาบ่นหรือตำหนิใดๆ แม้แต่ครั้งเดียว ผู้วิจัยจึงขอแสดงความเคารพและขอกราบขอบพระคุณผ่านหน้ากระดาษนี้ไปถึงคณาจารย์ทุกท่าน หากได้ล่วงเกินสิ่งใด ไป ทั้งที่ตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ต้องขอกราบขออภัยอาจารย์ทุกท่านมา ณ ที่นี้ด้วย ผู้วิจัยจะจดจำคำสอนต่างๆ ของอาจารย์ทุกท่านและนำไปใช้ในเวลาต่อไป

นอกจากมีอาจารย์ที่ดีแล้ว ผู้วิจัยยังมีพรรคพวกที่น่ารักซึ่งคอยแลกเปลี่ยนข้อมูล และร่วมทุกข์สุขเสมอมา โดยเฉพาะ เอื้อง ผืน กิ๊ก ท๊อบ ที่ร่วมศึกษาในรายวิชาเดียวกันกับผู้วิจัย เกือบจะทุกหน่วยกิต และเป็นเพื่อนที่คอยช่วยเหลือในยามยากหลายต่อหลายครั้ง ขอขอบคุณ นิ หนึ่ง และโอ้ ที่ช่วยเรื่องปริ้นเอกสารเป็นอย่างดี ขอขอบคุณน้องอิมที่เป็นธุระช่วยติดต่อประสานงานในส่วนของ การสัมภาษณ์ และเป็นกำลังใจที่สำคัญมาตลอด ขอขอบคุณผู้ที่ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือทุกท่าน ที่มอบข้อมูลซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏในงานชิ้นนี้ก็ตาม และขอขอบคุณไปถึงทุกๆ คน ที่ไม่ได้เอ่ยชื่อนาม เนื่องจากข้อจำกัดของหน้ากระดาษที่เหลืออยู่

สุดท้ายนี้ขอยกความดีงามทั้งหมดของงานศึกษาชิ้นนี้ให้กับคุณพ่อและคุณแม่ ผู้ซึ่งให้การสนับสนุน เชื่อมั่น และไม่เคยสิ้นหวังในตัวลูกชายคนนี้แม้แตวินาทีเดียว

สารบัญ

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

| | |
|---|-----|
| วิธีการนำเสนอข้อมูล..... | 59 |
| บทที่ 4 การวิเคราะห์หัตถ์บทที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่..... | 60 |
| การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ชุมชนนิมนต์เยี่ยม..... | 60 |
| การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซอิ๋วเดอะมังกี..... | 95 |
| การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซคิกฮีโร่..... | 120 |
| การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด เซลล์ดอน..... | 139 |
| การเปรียบเทียบภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องจาก องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย..... | 158 |
| บทที่ 5 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ของผู้ผลิตการ์ตูน แอนิเมชันไทย..... | 163 |
| ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในชุมชนนิมนต์เยี่ยม..... | 165 |
| ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซอิ๋วเดอะมังกี..... | 182 |
| ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซคิกฮีโร่..... | 198 |
| ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในเซลล์ดอน..... | 212 |
| สรุปผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทย..... | 228 |
| บทที่ 6 การสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์..... | 235 |
| การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์..... | 238 |
| สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็กที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ | 250 |
| การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชัน ไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์..... | 251 |
| สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์ยุคใหม่..... | 261 |
| เปรียบเทียบการรับรู้ตีความหมายระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่..... | 264 |
| บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... | 268 |
| อภิปรายผล..... | 280 |

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



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

หน้า

| | | |
|---------------|--|-----|
| ตารางที่ 1.1 | แสดงยุคและลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย | 15 |
| ตารางที่ 4.1 | ข้อมูลตัวละครที่แสดงถึงเชื้อชาติในเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 64 |
| ตารางที่ 4.2 | องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 65 |
| ตารางที่ 4.3 | ชุดความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 69 |
| ตารางที่ 4.4 | สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 72 |
| ตารางที่ 4.5 | ชุดความหมายที่แสดงความหมายความเป็นไทยผ่านสิ่งปลูกสร้างในชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 76 |
| ตารางที่ 4.6 | การสร้างความหมาย พระพอเพียง จาก พระพยอม กัลยาโณ | 84 |
| ตารางที่ 4.7 | การสร้างความหมาย เณรธีร์ จาก พระมหาอุฒิชัย (ว. วชิรเมธี)..... | 85 |
| ตารางที่ 4.8 | การสร้างความหมาย เณรปิ่น จาก พระมหาสมปอง..... | 86 |
| ตารางที่ 4.9 | การสร้างความหมายพีเบิร์ด จาก ธงไชย แมคอินไตย์..... | 87 |
| ตารางที่ 4.10 | สรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย | 93 |
| ตารางที่ 4.11 | ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์ยิ้ม... 94 | |
| ตารางที่ 4.12 | เปรียบเทียบความแตกต่างของการนำเสนอ “ไซอิ๋ว” ในแต่ละฉบับ | 96 |
| ตารางที่ 4.13 | ข้อมูลตัวละครไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 97 |
| ตารางที่ 4.14 | สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 98 |
| ตารางที่ 4.15 | องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซอิ๋วเดอะมังกี้.... | 100 |
| ตารางที่ 4.16 | ความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 102 |
| ตารางที่ 4.17 | แสดงเนื้อหาช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนกับช่วงห้องเรียนคุณธรรมในไซอิ๋วเดอะมังกี้. 103 | |
| ตารางที่ 4.18 | การสัมพันธ์บทของคงจากถั่วแระเห็ดยี่มโนไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 113 |
| ตารางที่ 4.19 | การสัมพันธ์บทต่อปิยกายจากโก๊ะตี๋ในไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 115 |
| ตารางที่ 4.20 | แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทช่วงใจในไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 116 |
| ตารางที่ 4.21 | แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทปีศาจทนายขาวจากน้องทนาย | 117 |
| ตารางที่ 4.22 | ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไซอิ๋วเดอะมังกี้.. 119 | |
| ตารางที่ 4.23 | ข้อมูลตัวละครไซคิกฮีโร่จากเรื่องย่อไซคิกฮีโร่..... | 120 |
| ตารางที่ 4.24 | ลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซคิกฮีโร่ | 123 |
| ตารางที่ 4.25 | องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซคิกฮีโร่ | 124 |

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

| | |
|--|-----|
| ตารางที่ 6.13 การรับรู้ความหมายเนื้อหา ชุมชนนิมนต์เยี่ยม ของกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 253 |
| ตารางที่ 6.14 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์เยี่ยม ของกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 254 |
| ตารางที่ 6.15 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 255 |
| ตารางที่ 6.16 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไชอิ้วเดอะมังกี้ ของกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 256 |
| ตารางที่ 6.17 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 257 |
| ตารางที่ 6.18 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไชคิกฮีโร่ ของกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 258 |
| ตารางที่ 6.19 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 259 |
| ตารางที่ 6.20 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มผู้ใหญ่อ..... | 260 |
| ตารางที่ 6.21 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่อ..... | 262 |
| ตารางที่ 6.22 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่อ..... | 262 |
| ตารางที่ 6.23 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของผู้ใหญ่อ..... | 263 |
| ตารางที่ 6.24 การรับรู้ความหมายการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่อ..... | 264 |
| ตารางที่ 6.25 เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างกลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่อ..... | 265 |
| ตารางที่ 6.26 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของเด็กและผู้ใหญ่อ..... | 266 |

สารบัญภาพ

หน้า

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

| | |
|---|-----|
| รูปที่ 4.14 เปรียบเทียบท่านว.วชิรเมธี กับ เณรธีร์..... | 85 |
| รูปที่ 4.15 เปรียบเทียบพระมหาสมปอง กับ เณรบัน | 86 |
| รูปที่ 4.16 เปรียบเทียบเบิร์ดธงไชย กับ พีเบิร์ด | 87 |
| รูปที่ 4.17 เปรียบเทียบทีโอป ดารณีนุช กับ ป้าจืด..... | 88 |
| รูปที่ 4.18 เปรียบเทียบไฟโรจน์ ใจสิงห์ กับ โกเฮง | 88 |
| รูปที่ 4.19 เปรียบเทียบไฟร์มด กับ หมวยเล็กหมวยใหญ่..... | 88 |
| รูปที่ 4.20 เปรียบเทียบ อ.ยิ่งศักดิ์ กับ แม่ตั๋ยนางรำ..... | 89 |
| รูปที่ 4.21 เปรียบเทียบ (ซ้าย)TV 360 องศา กับ (ขวา) TV 369 องศา | 89 |
| รูปที่ 4.22 โครงสร้างของเนื้อหาที่แพร่ภาพใน 1 ตอนของไอ้ควงเดอะมังกี้ | 103 |
| รูปที่ 4.23 การนำเสนอ (ซ้าย) แพนด้าพาเที่ยวจีน (ขวา) ห้องเรียนคุณธรรม | 104 |
| รูปที่ 4.24 เมืองสวรรค์ที่มีสภาพแวดล้อมสวยงามและมีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล..... | 106 |
| รูปที่ 4.25 ลักษณะสิ่งปลูกสร้างที่แสดงลักษณะอารยธรรมแบบจีน..... | 106 |
| รูปที่ 4.26 ฉากธรรมชาติรูปแบบต่างๆ ในไอ้ควงเดอะมังกี้..... | 107 |
| รูปที่ 4.27 ปราสาทมารและสภาพแวดล้อมเมืองปีศาจในไอ้ควงเดอะมังกี้ | 107 |
| รูปที่ 4.28 การแสดงกิริยาเอิบแฉิวขององค์หญิงพัดเหล็ก | 108 |
| รูปที่ 4.29 พาหนะในไอ้ควงเดอะมังกี้ จากซ้ายไปขวา หงอคงขี่เมฆ พระถังซำจั๋ง และการใช้เรือถ่อ | 108 |
| รูปที่ 4.30 ภาษาไทยที่ปรากฏในป้ายและใบปลิวจากไอ้ควงเดอะมังกี้..... | 109 |
| รูปที่ 4.31 ขนาดร่างกายที่แตกต่างกันของตัวละคร..... | 110 |
| รูปที่ 4.32 การ์ตูนGraphic (ซ้าย) Panty & Stocking (Jap) (ขวา) Hi Hi Puffy Ami Yumi (USA) | 111 |
| รูปที่ 4.33 จากซ้ายไปขวา หงอคง(ไอ้ควงกี้) ถั่วแระ และหงอคง(ไอ้ควงเดอะมังกี้)..... | 112 |
| รูปที่ 4.34 การสัมพันธ์บทพระถังซำจั๋งจากจตุรงค์มัจฉิกในไอ้ควงเดอะมังกี้ | 114 |
| รูปที่ 4.35 จากซ้ายไปขวา พระถังซำจั๋ง (ไอ้ควงกี้) จตุรงค์มัจฉิก พระถังซำจั๋ง (ไอ้ควงเดอะมังกี้) .. | 114 |
| รูปที่ 4.36 จากซ้ายไปขวา ตี๋อเปี้ยก่าย (ไอ้ควงกี้) เกี๊ยะตี๋ ตี๋อเปี้ยก่าย (ไอ้ควงเดอะมังกี้)..... | 115 |
| รูปที่ 4.37 จากซ้ายไปขวา ชั่วเจ๋ง (ไอ้ควงกี้) คู่ดเป็นต่อ ชั่วเจ๋ง (ไอ้ควงเดอะมังกี้) | 116 |
| รูปที่ 4.38 ตัวละครชาวบ้านในไอ้ควงเดอะมังกี้ที่มีลักษณะคล้ายตัวละครจากหมู่หลาน | 117 |
| รูปที่ 4.39 การแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยของตัวประกอบในเมืองควีนส์นคร..... | 125 |

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

| | |
|---|-----|
| รูปที่ 5.7 ตัวอย่างสินค้าจากไซคิกฮีโร่..... | 204 |
| รูปที่ 5.8 (ซ้าย) ชุดยิงลูกข้างของเล่น (ขวา) วิธีใช้งานจริงในการ์ตูนเรื่อง Beyblade | 204 |
| รูปที่ 5.9 (ซ้าย) โมโมะตัวละครเด็ก (ขวา) ไทย ตัวละครผู้ใหญ่..... | 210 |
| รูปที่ 5.10 แสดงวิธีการแบ่งตอนที่ผลิตของเซลล์ดอนไปออกอากาศทางช่อง 3 | 217 |
| รูปที่ 5.11 ลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนที่มีพื้นฐานมาจากหอย | 223 |
| รูปที่ 5.12 (ซ้าย) เซลล์ดอนในช่วงที่ทดลอง (ขวา) เซลล์ดอนปัจจุบัน | 223 |
| รูปที่ 5.13 (ซ้าย) หอยพระอาทิตย์ (ขวา) เซลล์ดอน..... | 224 |



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา



รูปที่ 1.1 แอนิเมชันประกอบสื่อการสอนเรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”

“รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ (Ramayana : Ram's mighty army)” เป็นโครงการที่ถูกตัดสินใจให้ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้ายในการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 (2544) ประเภทซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา และถูกเชิญให้แสดงผลงานที่ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการและผู้เข้าชมงานได้รับชมและทดลองใช้งาน ผลงานชิ้นนี้เป็นความภาคภูมิใจหนึ่งของผู้วิจัยในสมัยที่ยังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (สจพ.) สื่อการสอนชิ้นนี้ใช้การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ (Form) ที่ผู้วิจัยคุ้นเคยและเป็นการผลิตชิ้นใหม่ (Innovation) เพื่อเล่าเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นเรื่องราวเดิม (Convention) ด้วยการหยิบยกเนื้อหาตอนที่มีความสำคัญ 10 ตอนในช่วงเนื้อหาตั้งแต่การกำเนิดทศกัณฐ์ไปจนถึงช่วงที่พระรามรวบรวมพลพรรค เพื่อจัดทัพเตรียมทำศึกกับเจ้ากรุงลงกา ในการเล่าเรื่องรามเกียรติ์จะใช้การ์ตูนแอนิเมชันความยาวตอนละประมาณ 8-15 นาที สลับด้วยเกมส์สั้นๆ เป็นกิจกรรมเสริมแรงจูงใจและสร้างการปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ใช้ (Interaction) เมื่อโครงการนี้ได้ถูกนำไปจัดแสดงปรากฏว่า ได้รับความสนใจและมีเสียงตอบรับที่ดีจากผู้รับชมส่วนใหญ่ซึ่งเป็นนิสิตนักศึกษาและผู้สนใจที่มาเยี่ยมชมการจัดงานประกวดในครั้งนั้น แต่โครงการชิ้นนี้ก็ไม่สามารถ

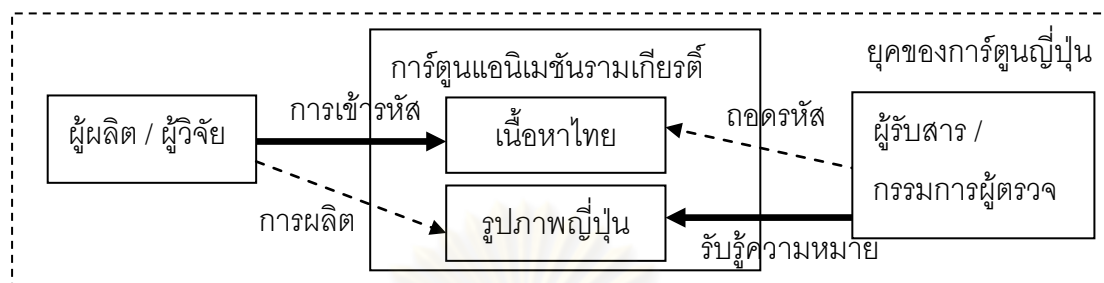
เอาชนะใจกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำหน้าที่ให้คะแนนได้ โดยคำวิจารณ์ที่ผู้วิจัยได้รับจากกรรมการจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันเช่น “เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น” หรือ “ดูสนุกดีแต่ไม่ค่อยเป็นไทย” คำวิจารณ์เหล่านั้นทำให้ผู้วิจัยรู้สึกแปลกใจอย่างมาก เนื่องจากในขั้นตอนการผลิตนั้น สิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญที่สุดคือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นไทย แต่การ์ตูนไทยในมุมมองของผู้วิจัยกลับไม่สามารถสื่อความหมายไทยให้กับคณะกรรมการผู้ตัดสินได้ จากครั้งนั้นทำให้เกิดคำถามว่า

“เหตุใดการ์ตูนแอนิเมชันไทยของผู้วิจัยจึงถูกวิจารณ์ว่าเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น?”

แม้ว่าจะพยายามมองหาคำตอบด้วยการสังเกตหาเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยและการ์ตูนญี่ปุ่นในสื่อต่างๆ หรือใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ในวงการนักเขียนการ์ตูน ก็ไม่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนว่าความเป็นชนชาติในการ์ตูนมีลักษณะอย่างไร เนื่องจากไม่มีเครื่องมือและกระบวนการในการค้นหาคำตอบที่น่าเชื่อถือ จนกระทั่งผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้ามาศึกษาวิชาการด้านการวิจัย ทำให้โลกทัศน์ทางทฤษฎีของผู้วิจัยเปิดกว้างมากขึ้น ผู้วิจัยพบว่ามีความหลากหลายในการศึกษา และมีทฤษฎีมากมาย ที่จะใช้ในการค้นหาคำตอบในประเด็นนี้ อาทิเช่น หากมองว่าความเป็นญี่ปุ่นในผลผลิตชิ้นนี้เกิดมาจากการที่ผู้ผลิตถูกครอบงำจากสื่อวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ทฤษฎีที่จะถูกเลือกมาใช้ย่อมต้องเป็นทฤษฎีสำนักจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism) หรือหากเชื่อว่าการเปิดรับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลานานจะก่อให้เกิดผลในการสร้างการ์ตูนแบบญี่ปุ่นได้ในที่สุด ก็ควรหยิบใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดร่วมกับระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสมในการทำการศึกษา

อย่างไรก็ดีในโลกการวิจัยได้มีผลงานวิจัยหลายชิ้นที่ได้ศึกษาวิเคราะห์สื่อการ์ตูนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหรือการอธิบายตามแนวคิดทฤษฎีข้างต้นที่ได้กล่าวไปแล้วในหลายแง่มุม ซึ่งผลการวิจัยส่วนใหญ่มักให้ผลที่คาดเดาได้กล่าวคือ มักพบว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลเหนือผู้รับสารหรือพบว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ามาครอบงำผู้รับสารผ่านทางสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งตัวผู้วิจัยมิได้มีความเห็นต่อต้านหรือเห็นแย้งต่อผลการวิจัยเหล่านั้นแต่อย่างใด เพียงแต่เมื่อพิจารณาประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเทียบกับกรณีศึกษาที่เคยมีข้อค้นพบอยู่แล้วเหล่านั้นพบว่า ข้อค้นพบเหล่านั้นยังไม่ได้ตอบโจทย์ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจอย่างแท้จริง เนื่องจากตัวผู้วิจัยมีความเชื่อว่าการ์ตูนแอนิเมชันของตนเองนั้นมีความเป็นไทยปรากฏอยู่ในเนื้อหา (Content) ซึ่งมีความเข้มข้นมาก ส่วนภาพ / ลายเส้นที่คล้ายการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นเพียงรูปแบบ (Form) ที่เกิดจาก “ความถนัด” ส่วนตัวของผู้ผลิต ซึ่งเลือกใช้เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานเท่านั้น แต่ผลที่เกิดขึ้นกับคณะกรรมการนั้นกลับส่งผลกระทบข้าม คณะกรรมการนั้นกลับให้ความสำคัญกับลายเส้นแบบ

การ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเนื้อหาที่เป็นไทย กระบวนการรับรู้สามารถอธิบายได้ตามผิดพลาด! ไม่พบแหล่งอ้างอิง



รูปที่ 1.2 ความสัมพันธ์ของการนำเข้า และการส่งออกใน “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”

จากแผนภาพนี้อธิบายได้ว่า ความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยของผู้วิจัยนั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นก้อนดินเหนียวซึ่งมีเนื้อเดียวกันทั้งก้อน แต่จะมีลักษณะคล้ายกับต้นไม้ที่ประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นแก่นข้างในและส่วนที่เป็นเสมือนเปลือกด้านนอก ดังนั้นการรับรู้ตีความหมายต่อตัวละครในจุดยืนที่ต่างกันจึงอาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจต่อตัวละครนั้นแตกต่างกันได้

อย่างไรก็ดีกรณีศึกษาที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมานั้น เกิดขึ้นในช่วงที่บริบททางสังคมไทยมีกระแสวัฒนธรรมการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นเป็นสื่อกระแสหลักในช่องทางสื่อมวลชน (2543) การตีความหมายของผู้รับสารจึงอาจมีการนำบริบททางสังคมมาอ้างอิงด้วย แต่เมื่อเวลาผ่านไปในสภาพสังคมปัจจุบัน (2553) การ์ตูนในสื่อกระแสหลักนั้นมีการต่อสู้แข่งขันระหว่างแอนิเมชันไทยกับญี่ปุ่นมากขึ้น เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีความเข้มแข็งมากขึ้น ด้วยปัจจัยสนับสนุนต่างๆ (เนื้อหาในตอนนี้จะนำเสนอในลำดับถัดไป) เมื่อนำข้อสงสัยเดิมที่ผู้วิจัยให้ความสนใจมาใช้วิเคราะห์ลักษณะของการ์ตูนไทยในยุคปัจจุบัน จึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาใหม่ว่า

“ความเป็นไทยของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีลักษณะอย่างไร?”

จากคำถามข้างต้น ได้นำมาสู่การวิจัยที่มีหน่วยวิเคราะห์เป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ฉบับนี้ แต่ก่อนที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดของประเด็นต่างๆ ที่ต้องการทำการศึกษา ขออธิบายรายละเอียดการ์ตูนแอนิเมชันโดยสังเขป เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ ดังต่อไปนี้

ลักษณะจำเพาะของการ์ตูนแอนิเมชัน

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายคำว่า “การ์ตูน” หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล ภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจ ภาพล้อเลียนที่มีเจตนาให้เกิดความรู้สึกขบขัน หรือหมายถึงหนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียนซึ่งแบ่ง

หน้ากระดาษเป็นช่อง มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย เมื่อนำภาพการ์ตูนหลายๆ รูปที่มีความต่อเนื่องมาเรียงต่อกัน แล้วทำการฉายภาพต่อเนื่องนั้นด้วยความเร็วที่เหมาะสม จะทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวกลายเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่มีชื่อเรียกว่า การ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่สร้างแรงดึงดูดผู้รับสารได้ดี เนื่องจากเป็นสื่อที่มีองค์ประกอบทั้งภาพและเสียง เมื่อนำไปสื่อสารผ่านช่องทางใดๆ ก็จะสามารถความสามารถของช่องทางนั้นๆ ด้วย เช่นแอนิเมชันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์ย่อมจะสามารถสร้างผลกับผู้ชมได้มากกว่าแอนิเมชันชนิดอื่นๆ ตามลักษณะของสื่อภาพยนตร์ที่สร้างผลลัพธ์กับผู้ชมได้มาก แต่ในขณะเดียวกันแอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์จะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้มากกว่า หรือแอนิเมชันประเภทเกมจะปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารได้มากที่สุด เป็นต้น ในปัจจุบันแอนิเมชันถูกนำมาใช้ในงานสื่อประเภทต่างๆ มากมาย เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เว็บไซต์ การ์ตูน เกม ฯลฯ

มีข้อค้นพบใหม่ว่าการ์ตูนแอนิเมชันกำเนิดบนโลกนี้เมื่อประมาณ 5,200 ปีมาแล้ว (ประมาณ 2,600 ปีก่อนพุทธศาสนา) ที่ประเทศอิหร่าน ซึ่งองค์การด้านวัฒนธรรมของประเทศอิหร่านได้ประกาศถึงการค้นพบภาพวาดแอนิเมชันเก่าแก่บนถ้ำดินเผาขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 ซม. สูง 10 ซม. ในเมืองเบร์นัต จังหวัดซิสตัน-บาลูซิสตัน ทางตอนใต้ของประเทศ จัดว่าเป็นภาพแอนิเมชันที่เก่าแก่ที่สุดของโลกในขณะนี้ แอนิเมชันดังกล่าวเป็นภาพแพะกำลังกระโจนกินใบไม้ โดยวาดเป็นรูปแพะหลายๆ ลักษณะรอบถ้ำ เมื่อหมุนถ้ำเร็วๆ จะปรากฏภาพลวงตาเคลื่อนไหวเป็นรูปแพะกำลังกระโดดกินยอดไม้ ถ้วยดังกล่าวถูกค้นพบโดยนักโบราณคดีชาวอิตาลีเมื่อปลายสิบปีก่อน แต่ไม่มีใครคาดคิดว่าภาพชุดดังกล่าวเกี่ยวข้องกับอะไร หลายปีต่อมา ดร.มันซูร์ ซัดจาดี นักโบราณคดีชาวอิหร่าน ซึ่งได้รับแต่งตั้งเป็นผู้อำนวยการทีมโบราณคดีคนใหม่ประจำเมืองเบร์นัต พบว่าภาพเหล่านั้นเป็นภาพชุดต่อเนื่องกัน เป็นรูปที่ชื่อว่า "ต้นไม้แห่งชีวิตของชาวแอสซีเรียน" ที่กล่าวถึงต้นไม้ที่ใคร่ได้กินแล้วเป็นอมตะ ในช่วงแรกมีการเรียกชื่อภาพบนถ้ำว่า "แพะแห่งเมืองเบร์นัต" (วอลท์ ดิสนีย์ต้องทิ้งภาพแอนิเมชันอายุ 5000 ปี, 2551) แม้ว่าการค้นพบนี้จะเป็นหลักฐานว่ามนุษย์สามารถคิดค้นเทคนิคในการสร้างภาพเคลื่อนไหวมานานแล้ว แต่ในทางสื่อมวลชนการ์ตูนแอนิเมชันเริ่มมีการเริ่มผลิตขึ้นเมื่อประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 19



รูปที่ 1.3 ภาพเขียน "ต้นไม้แห่งชีวิตของชาวแอสซีเรียน" หรือ "แพะแห่งเมืองเบร์นัต"

คำว่าแอนิเมชันนั้นมาจากคำว่า Anima ในภาษาละตินแปลว่า วิญญาณ (Soul and Spirit) เมื่อเขียนเป็นคำกริยาใช้คำว่า Animate แปลว่า ทำให้มีชีวิต (To give life to) ซึ่งในปัจจุบันมีเทคนิคในการทำให้ภาพมีชีวิตหรือการสร้างแอนิเมชันอยู่ 3 เทคนิคด้วยกัน ซึ่งแต่ละเทคนิคจะมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันคือ

1. การวาดด้วยภาพด้วยมือที่ละเฟรม (Hand Drawn Animation)

เป็นเทคนิคพื้นฐานในการทำการ์ตูนแอนิเมชันด้วยการวาดภาพทีละเฟรมที่มีความต่อเนื่องกัน ตัวอย่างแอนิเมชันประเภทนี้ได้แก่ การ์์ตูนแอนิเมชันชุดโดราเอมอน, อิคคิวซัง เณรน้อยเจ้าปัญญา, แคลสเปอร์ หรือ ดราก้อนบอล เป็นต้น

2. การขยับวัตถุทีละเฟรม (Stop Motion หรือ Model Animation)

เป็นการถ่ายภาพวัตถุหรือหุ่นจำลองทีละเฟรม สลับกับการตัดทำทางวัตถุเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง เทคนิค Stop Motion นี้เป็นเทคนิคที่นิยมใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ในอดีต เช่นการสร้างไดโนเสาร์ หรือสัตว์ประหลาดต่างๆ ขึ้นมาจากดินน้ำมัน ภายหลังจึงมีผู้นำเทคนิคนี้มาผลิตเป็นแอนิเมชันทั้งเรื่อง ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ Stop motion ที่มีชื่อเสียงได้แก่ The Nightmare before Christmas หรือ Chicken run เป็นต้น

3. การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต (Computer Animation)

เป็นการสร้างภาพแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อลดขั้นตอนและแรงงานมนุษย์ โดยคอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ประมวลผลเพื่อสร้างความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวของภาพแทนมนุษย์ แอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์จะถูกแบ่งแยกย่อยออกเป็น 2 ประเภทตามลักษณะของภาพได้แก่ ภาพ 2 มิติซึ่งมีแกนหลัก 2 แกน คือแกนตั้ง และแกนนอน ตัวอย่างเช่น การ์์ตูนแอนิเมชันชุด The Power Puff Girls หรือ Ben10 เป็นต้น อีกประเภทคือภาพ 3 มิติโดยนอกจากจะมีมิติแกน x และ y แล้ว ยังมีแกน z หรือความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย ซึ่งเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชันนี้เป็นเทคนิคที่กำลังได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ที่ได้รับความนิยมเช่น Toy Story ทั้ง 3 ภาค, A bugs life, The Incredible เป็นต้น

ด้วยความที่การ์์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อวัฒนธรรมแขนงหนึ่งที่มีคุณลักษณะของการปรับตัว (Adaptive) ตามสภาพปัจจัยแวดล้อมได้ เพื่อให้องค์รวมสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ โดยเฉพาะการ์์ตูนแอนิเมชันไทยที่จัดว่าเป็นสื่อน้องใหม่เมื่อเทียบกับการ์์ตูนแอนิเมชันชาติอื่นๆ ที่ถูกนำเข้ามาใช้พื้นที่สื่อมวลชนในประเทศไทย และสามารถยึดครองพื้นที่สื่อได้อย่างยาวนาน ด้วยการเข้ามาของการ์์ตูนแอนิเมชันจากต่างชาติ ส่งผลให้เกิดลักษณะการปรับตัวของการ์์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสามารถอธิบายได้จากพัฒนาการของการ์์ตูนแอนิเมชันไทยดังต่อไปนี้

พัฒนาการการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อมวลชนประเทศไทย

1. ยุคของสื่อภาพยนตร์

กระแสการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีการก่อตัวมาตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซิลลี่ ซิมโฟนี (Silly Symphony) แพร่ภาพในช่วงปี พ.ศ.2472-2482 โดย วอลท์ ดิสนีย์ โปรดักชั่น ได้ถูกนำเข้ามาแพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย การ์ตูนชุดนี้ได้รับความนิยมในทั่วโลกและยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจที่สำคัญให้กับคนไทยที่สนใจผลิตแอนิเมชันด้วย และด้วยการริเริ่มในสื่อประเภทนี้เป็นรายแรกๆ จึงทำให้ดิสนีย์กลายเป็นสถาบันการ์ตูนแอนิเมชันที่ยิ่งใหญ่ มาตรฐานของความเป็นการ์ตูนสกุลดิสนีย์ (Disney School) มักถูกนำมาใช้เพื่อวัดผลงานใดๆ ว่าเป็นงานที่มีความเป็นการ์ตูนหรือไม่ (อาจินต์ ปัญจพวรรค์ อ้างถึงใน ศักดา วิมลจันทร์, 2549)

หลังจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากอเมริกาถูกนำเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยได้ระยะหนึ่ง คนไทยก็ได้ริเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยขึ้นมาบ้าง ซึ่งการ์ตูนไทยเรื่องแรกถูกผลิตโดย อ.เสนห์ คล้อยเคลื่อน เมื่อพ.ศ.2488 มีวัตถุประสงค์ในการผลิตคือการสื่อสารกับชาวนา เพื่อแนะนำวิธีการทำนาตามนโยบายศิริไลซ์ของรัฐบาลจอมพลป.พิบูลสงคราม แต่เมื่อได้นำเสนอผลงานกับคณะรัฐบาลกลับไม่ได้รับการสนับสนุนให้ออกฉาย โดยมีเหตุผลกำกับว่า “การ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ” หลังจากนั้นไม่กี่ปี อ.เสนห์ก็ล้มป่วยและเสียชีวิต การ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่เคยถูกนำไปฉายอย่างเป็นทางการ (ปยุต เงากระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) 10 ปีหลังจากนั้นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “हेतुमहत्त्व” ของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ความยาว 12 นาที ก็ได้ออกฉายเป็นครั้งแรกที่โรงภาพยนตร์บอร์เดอร์ โดยฉายควบกับภาพยนตร์ไทยเรื่องทูลบุรุษหุยของ ส.อาสนจินดา เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการเสียดสีล้อเลียนพฤติกรรมกรมการบริโภควัฒนธรรมตะวันตกของคนไทย เพื่อให้เกิดความขบขันตามลักษณะนิยมแบบการ์ตูนตะวันตกในยุคสมัยนั้น จากผลงานชิ้นนี้ส่งผลให้ อ.ปยุต ถูกเรียกว่า “วอลท์ ดิสนีย์เมืองไทย” ผู้ชมชาวต่างชาติให้ความสนใจการ์ตูนเรื่องนี้ค่อนข้างมาก แต่คนไทยกลับไม่ให้การสนับสนุนเท่าที่ควร (ปยุต เงากระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) เมื่อพิจารณาจากฉายาจะเข้าใจได้ว่าผลงานการ์ตูนของ อ.ปยุตชิ้นนี้น่าจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนของค่ายดิสนีย์ ซึ่งเป็นรูปแบบของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีอิทธิพลและได้รับความนิยมในประเทศไทย ณ ช่วงเวลานั้น

หลังจากนั้น อ.ปยุต ได้ผลิตผลงานชิ้นที่ 2 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสี ความยาว 20 นาที เรื่อง “หนุมานผจญภัย” ออกฉายในปีพ.ศ.2500 มีแก่นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเมืองโดยเน้นไปที่การต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ ได้รับการสนับสนุนทุนในการผลิตมาจากสำนักข่าวอเมริกัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะถูกห้ามฉายในยุคของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์

เนื่องจากคณะกรรมการพิจารณาว่า เนื้อหาบางส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนได้มีการเสียดสีผู้นำประเทศ เนื่องจากจอมพลสฤษดิ์เกิดปวอก จึงต้องรอนจนกระทั่งเกิดการผลักดันเปลี่ยนทางอำนาจการปกครองมาเป็นยุคของจอมพลถนอม กิตติขจร จึงสามารถนำมาแพร่ภาพได้ด้วยการฉายที่โรงภาพยนตร์ลิโด (ปยุต เงากระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548)

ต่อมาอีก 2 ปี (2502) อ.ปยุตได้รับทุนสนับสนุนจากองค์การซีโต้ (SEATO) ซึ่งเป็นองค์การที่มีประเทศสมาชิก 8 ประเทศ ได้แก่ ไทย, ฟิลิปปินส์, ปากีสถาน, จีน, นิวซีแลนด์, ออสเตรเลีย, อังกฤษและอเมริกา ให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนการเมืองอีกครั้งในชื่อเรื่อง “เด็กกับหมี” ความยาวประมาณ 20 นาที และมีแก่นเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้กับลัทธิคอมมิวนิสต์โดยอาศัยความสามัคคีของภาคีเป็นหลัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกฉายในประเทศสมาชิกซีโต้ทั้ง 8 ประเทศ

จากเนื้อหาส่วนนี้แสดงให้เห็นว่า มิติการเมืองและเศรษฐกิจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทยในยุคนี้อย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาที่ผลิตมักเกี่ยวข้องกับการเมืองตามวัตถุประสงค์ของผู้ให้ทุนจากต่างชาติ ส่วนระบบการเมืองไทยนั้นเป็นเสมือนข้อจำกัดในการแพร่ภาพและจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน ลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในยุคนี้มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างเนื้อหา (Content) ที่เป็นไทยกับรูปแบบ (Form) ของการ์ตูนแอนิเมชันตะวันตก เนื่องจากในบริบทสังคมยุคนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนจากตะวันตกมีอิทธิพลอย่างมากต่อตัวผู้ผลิตและผู้รับสารชาวไทยโดยเฉพาะทางด้านรูปแบบลายเส้น

2. ยุคการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์

เมื่อประเทศไทยเข้าสู่ยุคของสื่อโทรทัศน์ การ์ตูนแอนิเมชันก็ได้เคลื่อนตัวเข้ามาในช่องทางนี้ด้วย สื่อการ์ตูนแอนิเมชันนั้นถูกเลือกมาแพร่ภาพตั้งแต่ช่วงที่โทรทัศน์เริ่มเข้ามาแพร่กระจายในประเทศไทย และถูกนำเสนอต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน จากข้อมูลการศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทยที่ผ่านมาในอดีต โดยศึกษาจากการออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท.เป็นหลัก (จรรยา เหลียววตระกูล, 2540) สามารถแบ่งยุคของการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อโทรทัศน์ไทยออกเป็น 5 ยุคได้ดังนี้

2.1 ยุคกำเนิดโทรทัศน์ (พ.ศ.2498 – 2501)

ยุคนี้เป็นยุคที่โทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย ในช่วงแรกที่สถานีโทรทัศน์ต้องทำการทดลองออกอากาศ ซึ่งยังมีรายการที่ผู้จัดคนไทยผลิตเองน้อย เวลาในการทดลองแพร่ภาพส่วนใหญ่จึงเป็นเวลาของภาพการ์ตูนแอนิเมชันจากสหรัฐอเมริกา ด้วยการอุปถัมภ์จากสถาบัน R.C.A. ที่เป็นผู้ผลิตและจัดจำหน่ายโทรทัศน์ให้ประเทศไทยนั่นเอง ในยุคนี้ยังไม่มียุคของผังรายการโทรทัศน์ และไม่ปรากฏผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทยในสื่อโทรทัศน์ด้วย

2.2 ยุคการ์ตูนขาว-ดำบางขุนพรหม (พ.ศ.2502 – 2512)

เมื่อมีการสนับสนุนจากต่างชาติลดน้อยลง สถานีโทรทัศน์บางขุนพรหมจึงเริ่มดำเนินการผลิตรายการด้วยตนเองมากขึ้น ด้วยเหตุผลทางเทคนิคในการผลิตรายการทางสถานีจึงนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันราคาถูกจากอเมริกาเพื่อนำมาใช้ขายคืนรายการ กลุ่มเป้าหมายในช่วงนี้จึงเน้นไปที่ผู้ใหญ่มากกว่า ต่อมารัฐบาลมีนโยบายในการกำหนดให้มีช่วงเวลาสำหรับรายการเด็กขึ้น การ์ตูนจึงถูกนำมาใช้ในฐานะเป็นสื่อสำหรับเด็ก (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ในยุคนี้มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยแพร่ภาพทางโทรทัศน์ในรูปของสื่อโฆษณา ซึ่งได้รับความนิยมพอสมควร ได้แก่ ยาหม่องบริบูรณ์บาร์มซูด "หนูหล่อ" ผลิตโดยอ.สรรพสิริ วิรยศิริ ร่วมกับ อ.ปยุต มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กผู้ชายผอมจุกที่ต้องใช้ยาหม่องบรรเทาอาการบาดเจ็บจากการชกชน หรือโฆษณาแป้งน้ำควินนาที่ใช้วิธีการเลียนแบบตัวละครจากเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนแอนิเมชันของดิสนีย์มาแปลงเนื้อหาเพื่อใช้ในการนำเสนอสินค้า อย่างไรก็ตามการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มี ความต่อเนื่อง และเกิดการขาดช่วงในการผลิตตั้งแต่ปลายพ.ศ.2505 เป็นต้นมา

2.3 ยุคการ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด (พ.ศ.2513 – 2519)

ในยุคนี้เริ่มมีการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นมาเผยแพร่เป็นครั้งแรก แต่ยังคงมีปริมาณน้อยเมื่อเทียบกับการนำเข้าและแพร่ภาพของการ์ตูนแอนิเมชันจากอเมริกา ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นการ์ตูนที่ต้องพากย์เสียง เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีบทพูดไม่ได้เป็นการ์ตูนเงียบแบบทางตะวันตก ในยุคนี้ยังมีการจัดผังเวลาเพื่อแพร่ภาพรายการการ์ตูนสำหรับเด็กไว้ด้วย และในยุคนี้ก็ยังไม่มีการผลิตการ์ตูนไทย ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชาวไทยหันไปรับงานจากผู้ผลิตชาวต่างชาติเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ในการผลิตแทน (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548)

2.4 ยุคของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น (พ.ศ.2520 – 2538)

ในยุคนี้การ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นถูกนำเข้ามาแพร่ภาพมากกว่าจากอเมริกา ในผังรายการการ์ตูนสำหรับเด็กเกือบทั้งหมดกลายเป็นการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นแทบทั้งสิ้น จัดได้ว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นในโทรทัศน์ไทย และถือได้ว่าเป็นการปรับตัวครั้งที่ 2 ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เปลี่ยนจากรูปแบบตะวันตกมาหารูปแบบญี่ปุ่นแทน ภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นแตกต่างจากการ์ตูนตะวันตกตรงที่ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโตๆ ดวงตาระยิบระยับ แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนที่อยู่ในมิติอื่น เช่น ปีศาจ ดวงตาจะว่างเปล่าเป็นสีขาว เป็นต้น ขณะที่การ์ตูนของตะวันตก จะเน้นลักษณะที่ดูสมจริง" (ฟูซาโนะซุกะ นัตซึเมะ อังถึงใน วันดี สันติวุฒิมณี, 2544)

ในยุคนี้มีภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยออกฉายในพ.ศ.2522 นั่นคือภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สุดสาคร" โดยอ.ปยุต เริ่มสร้างเมื่อปี พ.ศ.2519 ซึ่งจัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทยที่แพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ความยาวในการแพร่ภาพประมาณ 1 ชั่วโมง 21 นาที การ์ตูนเรื่องนี้ยังประสบความสำเร็จที่ไต้หวันและที่ญี่ปุ่น แต่ในประเทศไทยกลับได้รับการตอบรับจากผู้ชมไม่มากนัก ทำให้สุดสาครประสบปัญหาขาดทุน จากนั้นวงการการ์ตูนแอนิเมชันไทยก็เกิดการซบเซาอีกครั้ง (ภุริ ทรัพย์ฤกษ์, 2548) จนกระทั่งพ.ศ.2526 การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้หวนกลับมาในสื่อโทรทัศน์อีกครั้งด้วยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสค.) ร่วมกับมูลนิธิเพื่อเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทดลองผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด "ผีเสื้อแสนรัก" ซึ่งมีการตอบรับไม่ดีนัก แต่กสค.ยังคงแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันต่อมาอีก 3 ชุดในพ.ศ.2528 ได้แก่ "เด็กชายคำแพง", "หนูน้อยเนรมิต", "เทพธิดาตะวัน" หลังจากนั้นการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มถูกนำมาใช้ในลักษณะที่หลากหลายขึ้น เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "จ่ากับโจ้" (2530) ผลิตโดย ชัย ราชวัตร ร่วมกับสถานีโทรทัศน์สีทองทัพบกช่อง 7 ถูกนำไปใช้ในช่วงเวลาข่าวภาคค่ำเพื่อล่อข่าวการเมือง การ์ตูนยังถูกนำไปใช้รณรงค์โครงการที่ไม่หวังผลทางธุรกิจ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" (2534) ที่เน้นการป้องกันภัยในรูปแบบต่างๆ หรือการ์ตูนรณรงค์เรื่องการรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อมเรื่อง "ไปกั๊ส ทูตน้อยสิ่งแวดล้อม" (2538) ทางด้านสื่อบันเทิงมีการนำไปใช้ผลิตมิวสิกวิดีโอ เพลง "น้ำเหล็ก" ของอำพน ลำพูน (2536) และมีการนำไปใช้ในสื่อโฆษณา เช่น โฆษณายาบำรุงเปอริวิท (2537) และโฆษณากระเบื้องตราช้าง (2538) เป็นต้น

2.5 ยุคสุดท้ายของการ์ตูนแอนิเมชันไทยแบบเก่า (พ.ศ.2539–2543)

ในยุคนี้การ์ตูนจากตะวันตกถูกนำเข้ามากขึ้น แต่การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นยังคงได้รับความนิยมสูงกว่า กล่าวได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นยังคงครองพื้นที่โทรทัศน์ไทยส่วนใหญ่เอาไว้ได้อย่างต่อเนื่อง แต่อย่างไรก็ดีในยุคนี้เริ่มมีการแทรกซึมพื้นที่สื่อการ์ตูนญี่ปุ่นจากของการ์ตูนแอนิเมชันไทย เนื่องจากสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้นำการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง "ปลาบู่ทอง" (2543) มาแพร่ภาพในช่วง Prime time แทนที่การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นที่แพร่ภาพมาต่อเนื่องเป็นเวลานาน

จากข้อมูลพัฒนาการการ์ตูนในสื่อโทรทัศน์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า แม้ว่าประเทศไทยจะมีการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นของตนเองแล้ว แต่ประเทศไทยก็ยังมีการนำเข้าการ์ตูนจากต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง สาเหตุเนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงที่ผ่านมาขาดความสม่ำเสมอในการผลิตและการแพร่ภาพ การ์ตูนที่ผลิตส่วนใหญ่มีความยาวต่อตอนเพียงไม่กี่นาทีจึงมักถูกนำไปแพร่ภาพในช่วงเวลาที่ไม่สำคัญ หรือแพร่ภาพนอกช่วงเวลาหลักที่จัดให้สำหรับรายการเด็ก มีการผลิต

จำนวนตอนต่อเรื่องน้อย รวมถึงผู้ชมยังไม่ให้การตอบรับการ์ตูนไทยเท่าที่ควร ปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นอุปสรรคต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้งสิ้น

จุมพล รอดคำดี อรรถชัย สันติสุข และเสหม พริ้งพวงแก้ว (2525 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ได้จำแนกปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไว้ 4 ประการ ได้แก่

(1) ขาดผู้ลงทุนเนื่องจากต้องใช้ทุนในการผลิตสูง ประกอบกับการขาดวัตถุดิบในการผลิต เนื่องจากอุปกรณ์ส่วนใหญ่ต้องอาศัยการนำเข้าจากต่างประเทศ

(2) ผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต ผลงานที่ได้จึงมีคุณภาพด้อยกว่าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ

(3) ควบคุมเวลาไม่ได้และขาดความพิถีพิถันในผลงาน เนื่องจากมีทรัพยากรที่จำกัด ประกอบกับความสามารถในการบริหารเวลายังไม่ดี ทำให้ได้งานไม่เรียบร้อยขาดความสวยงาม

(4) ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลและสังคม

นอกจากนี้ ภูวดล สุวรรณดี (2540 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ได้อธิบายเหตุผลของการไม่ประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงนั้นจาก 3 สาเหตุ ได้แก่

(1) การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยไม่มีลักษณะการเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจรเหมือนอย่างการ์ตูนต่างชาติ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นมีการใช้ต้นทุนในการผลิตที่สูง มีทีมงานที่เพียงพอต่อการผลิต ทำให้ผลงานที่ออกมามีคุณภาพสร้างความพอใจกับผู้บริโภค จากนั้นจึงขยายต่อออกไปในสื่อประเภทต่างๆ ทั้งภาพยนตร์ สื่อบันเทิง เกม หนังสือ เพลง ของเล่น ฯลฯ ซึ่งเป็นการเพิ่มรายได้ของผู้ผลิตอีกทางหนึ่ง

(2) คนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันของไทย เนื่องมาจากผู้ชมชาวไทยชื่นชอบและนิยมในการ์ตูนแอนิเมชันต่างชาติ

(3) ค่านิยมดั้งเดิมของคนไทยยังคงมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ หรือมองว่าเป็นเรื่องของเด็กแต่เพียงอย่างเดียว

ด้วยปัจจัยอุปสรรคเหล่านี้ส่งผลให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยต้องพยายามปรับตัว โดยการใส่การผลิตข้ามสายพันธุ์ตนเองเข้ากับวัฒนธรรมกระแสหลักที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ เช่น ในกรณีของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องคุณหนูช่างฝัน (2539) ผลิตโดยบริษัทกันตนาแอนิเมชัน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมจริยธรรมต่อเด็ก การ์ตูนไทยเรื่องนี้เลือกใช้การออกแบบตัวการ์ตูนและลักษณะฉากหลังตามแบบการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นที่ถูกนำมาฉายในโทรทัศน์ไทย (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้พยายามปรับตัวให้เข้า

กับกระแสการ์ตูนญี่ปุ่นที่กำลังได้รับความนิยม แต่อย่างไรก็ดีในยุคเก่าของแอนิเมชันนี้การ์ตูนไทย ยังไม่มีความสม่ำเสมอในการผลิตและแพร่ภาพ ซ่งยังไม่ให้เวลาที่ดีแก่ผู้ผลิต ผู้ชมก็ยังไม่ให้การตอบรับที่ดีมากนัก ทำให้สถานีโทรทัศน์ยังต้องอาศัยการนำเข้าสื่อแอนิเมชันจากต่างชาติที่ได้รับความนิยมมากกว่ามาเผยแพร่ ทำให้ประเทศไทยต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นเงินจำนวนมากและเสียดุลการค้าไปโดยปริยาย นอกจากนี้การกระทำดังกล่าวยังเป็นการเปิดช่องให้สื่อแอนิเมชันต่างชาติเข้ามาทำการครอบงำทางวัฒนธรรมต่อผู้รับสารชาวไทยได้อีกด้วย

ยุคสมัยใหม่ของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เคยมีอนาคตที่มีดมลงเรื่อยๆ กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง เนื่องจากตั้งแต่ช่วงปีพ.ศ.2545 ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่มีความทันสมัยมาใช้ในกระบวนการผลิต ได้แก่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งการ์ตูนที่ใช้เทคนิคนี้ผลิตและแพร่ภาพทางโทรทัศน์เป็นเรื่องแรกได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “แดริคูว่าต็อกโซว์” ผลงานของบริษัท การ์ตูนนิเวอร์ส จำกัด มีความยาวต่อตอน 30 นาที แพร่ภาพต่อเนื่องทุกวันเสาร์ตลอดทั้งปีพ.ศ.2545 จำนวนทั้งสิ้น 52 ตอน จัดเป็นการ์ตูนที่มีความยาวและมีจำนวนตอนที่ผลิตและแพร่ภาพมากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่ผ่านมา ในปีเดียวกันบริษัท วิดีตาแอนิเมชัน เจ้าของเดียวกับสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายการ์ตูนชายหัวเราะและมหาสนุก ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง บังปอนด์ ซึ่งเป็นตัวละครที่โด่งดังมาจากหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์เดิมของตน แม้ว่าภาพยนตร์บังปอนด์ดิแอนิเมชันจะไม่ประสบความสำเร็จในทางรายได้ แต่กลับประสบความสำเร็จในแง่การขายคาแรคเตอร์ (Character) เนื่องจากมีผู้ประกอบการกว่า 30 บริษัทได้ขอใช้ลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนบังปอนด์ในสินค้าของตน ทั้งนี้เนื่องมาจากคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าได้ ดังการศึกษาเรื่องอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น ของ อัชฌา สุนทรพิทักษ์ ปี พ.ศ.2541 พบว่าสินค้าที่ใช้ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมาใช้โฆษณาประชาสัมพันธ์ จะถูกซื้อเพื่อมอบเป็นของขวัญในระดับสูง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คาแรคเตอร์ของการ์ตูนนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสร้างมูลค่าได้ หลังจากนั้นบังปอนด์ยังถูกผลิตในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในรูปแบบการ์ตูนซีรีส์ (Series) เพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์ด้วย

จากกรณีนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีการวางแผนการตลาดที่ดีขึ้น สามารถต่อยอดผลงานในทางธุรกิจที่หลากหลายและมีรูปแบบในความเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจรมากขึ้น จึงถือได้ว่าเป็นการเริ่มต้นของ “การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่” อย่างแท้จริง และแม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในปี พ.ศ.2545 จะมีเพียง 2 เรื่อง แต่ในปีต่อมา

พ.ศ.2546 การ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์มีการแพร่ภาพเพิ่มเป็น 7 เรื่อง สาเหตุหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนไทยมีความต่อเนื่อง และมีความมั่นคงมากขึ้นนั้น ส่วนหนึ่งมาจากการสนับสนุนผลักดันอย่างเป็นทางการของหน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐที่เข้ามาทำหน้าที่ในการช่วยเหลือสนับสนุนผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยตรงได้แก่ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือเป็นที่รู้จักกันในนามว่า SIPA (Software Industry Promotion Agency) ซึ่งเป็นองค์กรในการกำกับดูแลของรัฐมนตรีนโยบายการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร SIPA ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 24 กันยายน 2546 ตามพระราชกฤษฎีกาส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ พ.ศ. 2546 ด้วยตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ รัฐบาลไทยได้กำหนดให้การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นยุทธศาสตร์หลัก ในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ SIPA มีเป้าหมายในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ การนำเสนอบริการ และการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพของประเทศโดยมีพันธกิจหลักได้แก่ การสร้างมิติใหม่ในการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ทั้งในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้วยการส่งเสริมการศึกษา การฝึกอบรม พัฒนาทักษะ ตลอดจนการยกระดับศักยภาพของการพัฒนาและผลิตซอฟต์แวร์ (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2550)

แม้ว่าพันธกิจหลักของ SIPA จะมุ่งเน้นไปที่การสนับสนุนการผลิตซอฟต์แวร์เป็นหลัก แต่ในแผนยุทธศาสตร์ของ SIPA ยังมีพันธกิจในการสนับสนุน Digital Content ซึ่งได้แก่ เกม, แอนิเมชันและสื่อดิจิทัลอื่นๆ ด้วย ซึ่งในยุทธศาสตร์ของ SIPA นั้นมีแผนในการพัฒนาแอนิเมชันไทยเกือบทั้งวงจรถัดจากการให้ทุนในการพัฒนาบุคลากร ซึ่งเป้าหมายขั้นต่ำกำหนดที่ 25,000 คนภายในระยะเวลา 5 ปี การให้ทุนในการพัฒนาโครงการผลิตแอนิเมชัน รวมไปถึงการสร้างโอกาสทางธุรกิจของผู้ผลิตกับกลุ่มนายทุนที่เป็นชาวไทยและชาวต่างชาติด้วย สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2553) SIPA ยังมีวิสัยทัศน์ (Vision) ที่ต้องการให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดียแห่งเอเชีย หรือ “ฮอลลีวูด of Asia” และกลายเป็น 1 ใน 3 ประเทศที่สามารถผลิตและส่งออกแอนิเมชันและมัลติมีเดียที่มากที่สุดของเอเชีย ซึ่งผู้นำที่เป็น 2 อันดับแรกได้แก่ ญี่ปุ่นและเกาหลีใต้

ด้วยเหตุนี้ SIPA จึงได้เป็นผู้ริเริ่มในการจัดงาน Thailand Animation and Multimedia (TAM) ขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2546 (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2548) เพื่อให้ผู้ผลิตแอนิเมชันไทยได้มีพื้นที่ในการแสดงผลงานเพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นต่อผู้ชมที่เป็นชาวไทย และเปิดโอกาสให้นักลงทุนชาวต่างชาติได้มีโอกาสในการเจรจาธุรกิจ หรือส่งออกไปต่างประเทศด้วย ต่อมาในพ.ศ. 2010

TAM ได้เปลี่ยนชื่อเป็น Animation Youth Festival Asia 2010 หรือ AYFA แทน เพื่อแยกแอนิเมชันไทยออกมาจากกลุ่มสื่อ Digital Content อื่นๆ ให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งในการจัดงานในแต่ละครั้ง SIPA ได้รับความร่วมมือจากกลุ่มผู้ผลิตชาวไทยในการส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ และให้การสนับสนุนโครงการเป็นอย่างดี

นอกจากมีการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐแล้ว การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีปริมาณในการผลิตที่สูงขึ้น ทั้งยังมีความต่อเนื่องในการผลิตมากขึ้นด้วย ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าในช่วงปี พ.ศ.2546 นั้น มีการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ถึง 7 เรื่อง ได้แก่ ไกรทอง, สังข์ทอง, แก้วหน้าม้า, โสนน้อยเรือนงาม, สุดสาคร, อภินิหารขวานฟ้าและแทนแทนเพื่อนรักต่างดาว (เมทีนี สิงห์เวชสกุล, 2548) ซึ่งจะสังเกตได้ว่าเนื้อหาการ์ตูน 6 ใน 7 เรื่องนั้นเป็นการผลิตซ้ำ (Reproduction) นิทานพื้นบ้านไทย (Thai's Folk tales) ที่รู้จักกันเป็นอย่างดี การเชื่อมโยงเนื้อหาที่เป็นสื่อนิทานพื้นบ้านมาผลิตเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันนี้เป็นเทคนิคที่เรียกว่า “การสัมพันธ์” (Intertextuality) มีเพียงการ์ตูนเรื่องแทนแทนเพื่อนรักต่างดาวเรื่องเดียวเท่านั้นที่ถูกแต่งเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ (Fiction) แต่อย่างไรก็ดีแทนแทนเพื่อนรักต่างดาวนั้นเคยถูกตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนมาก่อนแล้วเช่นกัน จึงแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตในยุคนี้มีการวางแผนเพื่อลดความเสี่ยง ด้วยการเลือกนำเสนอเนื้อหาที่ผู้รับสารมีความคุ้นชินหรือรู้จักมาก่อนแล้วทั้งสิ้น ซึ่งจัดว่าเป็นกลวิธีของการสร้างความคุ้นเคยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วยการใช้เนื้อหาไทยที่ผู้รับสารคุ้นเคย เป็นต้น

ส่วนในปีพ.ศ.2547 มีการ์ตูนที่ถูกผลิตและแพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์จำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง ได้แก่ การ์ตูนชุดนิทานหรรษา, บังปอนด์ ตอน ผจญภัยโลกแมลง, หนูมานซาญสมร, ภูผาและหน้าไม้, หลวงพ่อจำกับหมู่บ้านจ๊กจั่น, แก๊งจิวพาวเวอร์คิด, ชน100% และพิภพยมราช (เมทีนี สิงห์เวชสกุล, 2548) สิ่งที่น่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงปีนี้ได้แก่ การที่มีการ์ตูนที่แต่งเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ถึง 4 เรื่องคือ ภูผาและหน้าไม้, หลวงพ่อจำ, แก๊งจิวพาวเวอร์คิด และชน100% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีความกล้าในการนำเสนอเนื้อหาแปลกใหม่มากขึ้น แม้ว่าในช่วงเริ่มต้นนี้เนื้อหากาการ์ตูนที่ฉีกแนวออกจากเนื้อหาเดิมๆ จะยังไม่ได้รับการตอบรับที่ดีนัก แต่นับว่าเป็นการเริ่มต้นสำหรับการพัฒนาเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอนาคต

นอกจากการแพร่ภาพที่เพิ่มมากขึ้น ความนิยมจากผู้ชมก็เพิ่มขึ้นด้วย ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมสูงมากเรื่องหนึ่งได้แก่ “สี่สาวแสนซน (4 Angels)” ที่เริ่มแพร่ภาพครั้งแรกเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ.2549 หลังจากออกอากาศได้เพียง 8 ตอนสามารถเรียกรेटติ้งผู้ชมได้สูงมากถึง 11 ซึ่งจัดเป็นคะแนนจากเรตติ้งผู้ชมทั้งครัวเรือน หากวัดเฉพาะกลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี พบว่าเรตติ้งสูงถึง 21 ซึ่งทำลายสถิติรายการเด็กของช่องที่เคยฉายในเวลาเดียวกัน

เมื่อฉายครบทั้งชุด (25 ตอน) การ์ตูนเรื่องนี้สามารถสร้างสถิติเรตติ้งสูงสุดถึง 14 สำหรับผู้ชมทั่วไป และได้เรตติ้งสูง ถึง 24 สำหรับผู้ชมในกลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี (นิศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551) ด้วยเหตุนี้ ทำให้การ์ตูนเรื่อง 4 Angies มีการผลิตและแพร่ภาพไปแล้วถึง 3 เทอม (Season) รวมทั้งสิ้นมีการผลิตและแพร่ภาพไปแล้ว 72 ตอน นอกจากนี้ 4 Angies ยังมีสินค้าส่งเสริมการขาย (Merchandise) รวมไปถึง Digital Content ต่างๆ ที่เป็นการต่อยอดธุรกิจอย่างครบวงจรด้วย

ไม่เพียงความนิยมในประเทศ 4 Angies ยังได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติด้วย เนื่องจากถูกซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปแพร่ภาพทางช่องโทรทัศน์สำหรับเด็กผ่านทางสถานีโทรทัศน์ CANAL J ซึ่งเป็นฟรีทีวีช่องรายการสำหรับเด็กอันดับหนึ่งของประเทศฝรั่งเศสแล้วถึง 2 ชุด (Season) การแพร่ภาพนั้นครอบคลุมฝรั่งเศสรวมทั้งประเทศอื่นๆ ในแถบยุโรป เช่น เบลเยียม สวิตเซอร์แลนด์ ทางด้านคุณภาพ สถานีโทรทัศน์ TBS (Tokyo Broadcasting System) ประเทศญี่ปุ่นได้คัดเลือกให้ 4 Angies เป็นตัวแทนประเทศไทยร่วมชิงรางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมที่ประเทศญี่ปุ่นในงาน “Digicon6+3” โดยมีผู้แข่งขันจากประเทศสมาชิก 8 ประเทศในเอเชีย ได้แก่ จีน ฮองกง ใต้หวัน เกาหลี สิงคโปร์ อินเดีย ไทย และ ญี่ปุ่น (นิศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551) แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการทำตลาดอย่างครบวงจรทั้งในประเทศและต่างประเทศ และมีคุณภาพสูงขึ้นไปเทียบเท่ากับการ์ตูนที่มีอยู่ในตลาดสากล

ด้วยการทำธุรกิจการ์ตูนแอนิเมชันอย่างครบวงจรนี้ ส่งผลให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นกว่าในอดีตอย่างมหาศาล หากพิจารณามูลค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทยในช่วงปีพ.ศ.2549-2551 จะพบว่ามี การเติบโตขึ้นโดยตลอด ในปีพ.ศ.2549 มีมูลค่ารวม 6,800 ล้านบาท จากนั้นเพิ่มเป็น 7,540 ล้านบาทในปีพ.ศ.2550 และเพิ่มขึ้นอีกเป็น 12,086 ล้านบาทในปีพ.ศ.2551 เมื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับอัตราเติบโตของตลาดแอนิเมชันไทยของปี 51 กับปี 50 จะพบว่ามี การเติบโตสูงขึ้นถึง 33% (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2552)

กล่าวโดยสรุปคือ การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นั้นมีการผลิตเพิ่มมากขึ้น เนื่องมาจากการสนับสนุนของภาครัฐ และการตอบรับที่ดีจากผู้รับสาร ประกอบกับการมีช่องทางในการแพร่ภาพในช่วงเวลาที่ดี ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถทรงตัวได้อย่างมั่นคง โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อโทรทัศน์ที่มีความสม่ำเสมอมากกว่าภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยสาเหตุนี้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกทำการศึกษาเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทางฟรีทีวีเท่านั้น ซึ่งจากข้อมูลพัฒนาการที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ได้เป็น 3 ยุค ดังมีดพลาด! ไม่พบแหล่งอ้างอิง

ตารางที่ 1.1 แสดงยุคและลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

| การ์ตูนแอนิเมชันไทย ทางโทรทัศน์ | กระแสการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อมวลชน | ลักษณะของการ์ตูนไทย | |
|------------------------------------|--|---------------------|------------------------------|
| | | เนื้อหา | ภาพ |
| ยุคทดลอง (2498-2522) | ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอเมริกาทาง โรงภาพยนตร์และโทรทัศน์ | ไทย | ไทย+ตะวันตก |
| ยุคปรับตัว (2526-2543) | การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ | ไทย | ไทย+ญี่ปุ่น |
| ยุคใหม่ (2545 – ปัจจุบัน) | การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีพื้นที่ในสื่อมาก ขึ้น | หลากหลาย | ไทย+ญี่ปุ่น / ไทย+ตะวันตก |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ยุคใหม่มีลักษณะของภาพที่หลากหลายมากขึ้น ประกอบกับลักษณะของเนื้อหาที่ถูกนำมาผลิตก็มีความหลากหลายตามไปด้วย สามารถอธิบายได้ดังนี้

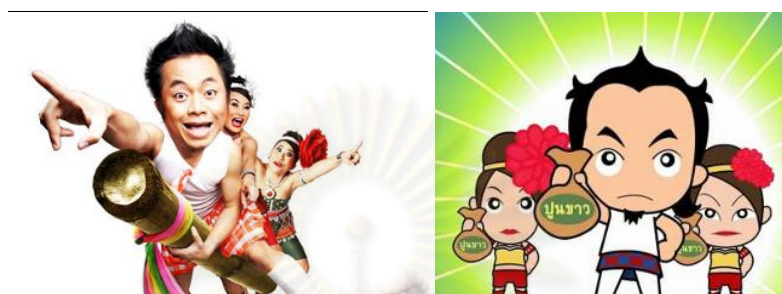
ลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

1. แหล่งที่มาของเนื้อหาของการ์ตูนไทยยุคใหม่ทางโทรทัศน์

เมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทาง เนื้อหาที่ถูกเลือกนำมาผลิตก็ถูกพัฒนาตามไปด้วยเช่นเดียวกัน ในช่วงแรกของการเข้าสู่ยุคใหม่นี้ ผู้ผลิตยังคงให้ความสำคัญในการผลิตการ์ตูนที่มีเนื้อหาจากวรรณคดี หรือนิทานพื้นบ้านไทยเป็นหลัก อย่างไรก็ตามเมื่อนิทานพื้นบ้านไทยนั้นมีอยู่จำกัด ผู้ผลิตจึงหันมาหาแหล่งเนื้อหาใหม่ๆ มากขึ้น ความเป็นไทยในการ์ตูนยุคใหม่จึงเริ่มมีความหลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะการสร้างตัวละครที่มีความแปลกใหม่ ซึ่งตัวละครถือเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและสนุกสนาน ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการและสามารถทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆ กัน เพราะตัวละครคือผู้กระทำเรื่องราวต่างๆ และได้รับผลการกระทำดังกล่าว ตัวละครการ์ตูนนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนบุคคล แนวคิดหรือ สถานการณ์ต่างๆ เพื่อชักจูงความคิดของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกตามความมุ่งหมายนั้นๆ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530) การสร้างตัวละครใหม่ๆ ย่อมส่งผลให้การ์ตูนไทยมีเนื้อหาใหม่ๆ เกิดขึ้นตามไปด้วยโดยปริยาย

การผลิตเนื้อหารูปแบบหนึ่งที่กำลังเป็นกระแสนิยมของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้แก่ การนำบุคลิกลักษณะของผู้ที่มีชื่อเสียงมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น การ์ตูน

แอนิเมชันเรื่องโพธิ์แดงจี๋ที่ใช้วิธีการสัมพันธ์ทวิละครมาจาก 4 พิธีกรรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง และได้รับความนิยมสูงมากตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น หรือการ์ตูนเรื่องโปงลางสะออน (2551) ที่ใช้วิธีการสัมพันธ์ทวิเอกมาจากนักร้องนักดนตรีในวงโปงลางสะออน เป็นต้น



รูปที่ 1.4 การ Intertextuality โปงลางสะออน สู่ โปงลางละอ่อน

นอกจากจะเล่าเรื่องใหม่แล้วการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังเลือกเนื้อหาที่เป็นผลผลิตต่างชาติมาเล่าด้วย อาทิเช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเปิดตำนานนิทานอีสป (2549) ซึ่งเป็นการนำเนื้อหามาจากนิทานอีสปที่เป็นนิทานจากกรีกโบราณมาร้อยเรียงใหม่ การ์ตูนเรื่องนี้ได้การตอบรับจากผู้ชมอย่างดีและมีการผลิตและแพร่ภาพถึง 2 ชุด อีกตัวอย่างได้แก่ การ์ตูนเรื่องนาจาศิษย์เจ้าแม่กวนอิม (2551) ซึ่งเป็นการนำเนื้อหามาจากตำนานพงศาวดารของจีน เป็นต้น



รูปที่ 1.5 รูป(ซ้าย) ป่วนตำนานนิทานอีสป ปี2 (ขวา) นาคาศิษย์เจ้าแม่กวนอิม

นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังมีการร่วมทุนในการผลิตกับต่างชาติด้วย อาทิเช่น การ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่ ซึ่งเป็นการ์ตูนลูกครึ่งไทยเกาหลี ผลิตโดยบอร์ดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่นของไทย ร่วมกับ K-production ของประเทศเกาหลี หรือการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องซูเปอร์เพอร์แมนต้า ซึ่งเป็นการร่วมทุนระหว่างรัฐบาลไทยกับรัฐบาลมาเลเซียในปัจจุบันยังอยู่ในขั้นตอนการผลิต เป็นต้น

2. ลักษณะของภาพ

ภาพคือลักษณะทางกายภาพที่สำคัญที่สุดของการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเสมือนเปลือกที่สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน การสร้างภาพนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะ เทคนิค และการฝึกฝนที่สั่งสมมา การสร้างภาพของการ์ตูนไทยแต่ละยุคสมัยนั้นมีปัจจัยด้านความนิยมของการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อขณะนั้นและบริบททางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย สามารถจำแนกลักษณะของภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้เป็น 3 แบบดังนี้

2.1 ภาพของการ์ตูนไทยที่ผสมกับการ์ตูนจากตะวันตก

ลายเส้นลักษณะนี้เป็นที่นิยมในช่วงแรกที่การ์ตูนไทยถูกผลิตขึ้น (ยุคทดลอง) และเป็นแนวทางในการผลิตเรื่อยมา ตัวอย่างผลงานที่มักถูกหยิบยกมาอ้างถึงเป็นประจำได้แก่ ตัวละครหุ่นหมีของสวัสดี จูทาร์พ ซึ่งอ.เสนห์ คล้อยเคลื่อน ได้เลือกนำมาใช้ในงานการ์ตูนแอนิเมชันชาวนาแต่ถูกปฏิเสธการฉายจากภาครัฐในยุคนั้น (ปยุต์ เงามระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) หุ่นหมีนั้นถูกผลิตขึ้นด้วยการนำเอาหน้าของป๊อปอาย (Pop Eye) มาใช้เป็นหน้าของหุ่นหมี ใส่รองเท้าแบบมิกกี้เมาส์ (Micky Mouse) แต่ด้วยการ สัมพันธบทเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงความเป็นไทย เช่นหมวกทหาร หรือเสื้อที่มีลายยันต์ ก็สามารถเปลี่ยนป๊อปอายที่เป็นกลาสีจากอเมริกา ให้กลายมาเป็นทหารไทยได้ในที่สุด



รูปที่ 1.6 การ Intertextuality ป๊อปอาย ไปสู่ออนิเมชัน ตัวการ์ตูนของสวัสดี จูทาร์พ

2.2 ภาพการ์ตูนไทยที่ผสมกับการ์ตูนจากญี่ปุ่น

รูปแบบนี้เกิดในช่วงที่กระแสการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นเข้ามาเป็นที่นิยมในประเทศไทย การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถยึดครองพื้นที่สื่อได้เกือบทั้งหมดและมีอิทธิพลต่อผู้รับสารอย่างยาวนาน จึงเกิดการปรับตัวจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เคยมีลักษณะแบบตะวันตก ย้ายข้างมาคล้ายคลึงกับการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นแทน กรณีนี้อ้างอิงจากการศึกษาเรื่องการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยเรื่อง การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ของวรชัย วาณิชวัฒนากุลที่แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของลักษณะการ์ตูนไทยหลังจากที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาเผยแพร่ในสื่อ

หนังสือการ์ตูนมาอย่างยาวนาน จึงส่งผลให้การ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์มีลักษณะรูปแบบเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ยังคงใช้เนื้อเรื่องไทย เป็นต้น



รูปที่ 1.7 การนำรูปแบบลายเส้นของ DragonBall Z มาพัฒนาใช้ใน ปลายุ่ทอง

จะสังเกตได้ว่า แม้ว่าภาพการ์ตูนไทยทั้งนี้จะเลียนแบบลักษณะลายเส้นและรูปแบบมาจากตะวันตกและญี่ปุ่นนั้น ตัวการ์ตูนที่ผลิตขึ้นมาก็ยังสามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยออกมาได้ เมื่อมีการนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับเนื้อหาที่แสดงลักษณะความเป็นไทย เช่น ภาพของอาวุธปืนกระสุนดินดำของขุนหมื่นซึ่งเป็นลักษณะของปืนไทยโบราณที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ เครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยเช่น หมวกทหาร ลายเสื้อที่แสดงความเป็นไทย เช่น ยันต์ หรือความเป็นไทยที่แสดงผ่านวัตถุอื่นๆ เช่น ฉากหลังท้องพระโรงแบบลิเก เป็นต้น

2.3 ภาพการ์ตูนที่ผสมผสานกับวัฒนธรรมไทย

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยจะมีลักษณะเหมือนต้นไผ่ที่ลุ่ไปมาตามกระแสวัฒนธรรมของการ์ตูนต่างชาติ แต่ก็มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยบางเรื่องที่สามารถยึดต้นสวนกระแสรูปแบบของการ์ตูนต่างชาติและแสดงลักษณะความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาครของอ.ปยุตที่ออกฉายตั้งแต่ปีพ.ศ.2522 ผู้ผลิตมีความพยายามในการใช้รูปแบบที่สื่อถึงศิลปะไทยเข้าไปในผลงาน เช่น หน้าตาตัวพระตัวนาง หน้าตั่วยักซ์ การใช้เส้นโค้งที่ต่อนเน้นการเคลื่อนไหวและความอ่อนช้อย ลวดลายไทยต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญตามแบบจิตรกรรมไทย



รูปที่ 1.8 สุตสาคร (2522) มีการใช้ลายเส้นแบบจิตรกรรมไทยซึ่งสามารถแสดงเอกลักษณ์ไทยได้



รูปที่ 1.9 หลักการวาดภาพหน้าตัวพระตวันางตามแบบจิตรกรรมไทย

ในปีพ.ศ.2553 มูลนิธิ ดินดีน้ำใส แห่งประเทศไทย ร่วมกับกระทรวงการคลัง และ บริษัท อสมท. จำกัด (มหาชน) พร้อมด้วยหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ได้ร่วมกันผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน “รามเกียรติ์ แอนิเมชัน 12 สิงหา เคียงคู่ เคียงราชภรณ์” ในชื่อตอน “ธรรมะของราชา” ความยาว 35 นาที เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ เนื่องในวโรกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา โดยใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว) ซึ่งเป็นลักษณะของศิลปกรรมชั้นสูง (High culture) มาดัดแปลงให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวคล้ายหนังตะลุงที่มีการขยับตามข้อต่างๆ ในขณะที่ภาพยังคงเป็น 2 มิติแบนๆ ผสมผสานกับเทคนิคพิเศษทางภาพที่ทำให้ดูร่วมสมัยขึ้น



รูปที่ 1.10 (ซ้าย)รามเกียรติ์ แอนิเมชันของไทย (ขวา) รามายณะ แอนิเมชันของอินเดีย

3. เสียง

เสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันแบ่งตามลักษณะของเทคนิคการผลิตได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ เสียงพากย์ ดนตรี และเสียงประกอบ ด้วยความที่ประเทศไทยนั้นมีวัฒนธรรมทางเสียงอยู่มากมาย มีทั้งภาษาและเครื่องดนตรีของตนเอง แต่ด้วยการเจริญเติบโตของวงการเพลงในประเทศไทยในปัจจุบัน ที่มีแนวโน้มในการพัฒนาด้วยวิธีการนำวัฒนธรรมเพลงจากต่างชาติเข้ามา ผสมผสานตลอดเวลา เพลงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จึงมีลักษณะเป็นทั้ง เพลงไทยเดิม และเพลงไทยสากล และเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีแหล่งเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น เสียงในการ์ตูนไทยจะยังคงแสดงความหมายไทยได้หรือไม่ เสียงจึงเป็นประเด็นหนึ่งที่ต้องทำการศึกษาต่อไป

4. เทคนิคในการผลิต

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นถึงเทคนิคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมี 3 ลักษณะได้แก่ การวาดด้วยภาพด้วยมือที่ละเฟรม (Hand Drawn Animation) การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการขยับวัตถุที่ละเฟรม (Stop Motion หรือ Model Animation) และการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต (Computer Animation) ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์นี้นิยมใช้ 2 เทคนิคเป็นหลักได้แก่ เทคนิคการผลิตด้วยการวาดด้วยมือ และการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

4.1 การ์ตูนแอนิเมชันแบบวาดมือ (Hand Drawn Animation)

การผลิตด้วยวิธีการวาดด้วยมือนั้นผู้วาดจะเป็นผู้กำหนดทุกอย่างอย่างอิสระ เนื่องจากสามารถควบคุมการผลิตทุกขั้นตอนได้ด้วยตนเอง ขึ้นอยู่กับความมานะอดทนของแต่ละส่วนของผู้ผลิตเองในการสร้างภาพให้วิจิตรหรือมีความต่อเนื่องมากน้อยเพียงใด ตัวอย่างเช่นการผลิตการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์นั้นจะมีการวาดอยู่ที่ประมาณ 24 ภาพต่อวินาที (Fps: Frame per second) ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นนั้นจะมีการวาดอยู่ที่ประมาณ 12 ภาพต่อวินาที แต่อย่างไรก็ดีในปัจจุบันแนวคิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบจำกัดเฟรม (Limited Animation) ซึ่งเป็นลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นนั้น กลายเป็นที่แพร่หลายในการผลิตการ์ตูนในยุโรปและอเมริกามากขึ้น เนื่องจากเริ่มเป็นที่ยอมรับกันในวงการแอนิเมชันว่า การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์นั้นจะมีข้อจำกัดมากกว่าการผลิตการ์ตูนเพื่อแพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ ดังนั้นการลดทอนรายละเอียดหรือการใช้ภาพเดิมซ้ำๆ เพื่อลดการผลิตจึงเริ่มเป็นที่นิยมในแอนิเมชันยุคหลังของยุโรปและอเมริกาใน (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548) แม้แต่ดิสนีย์เองก็มีการผลิตการ์ตูนในลักษณะของแอนิเมชันแบบลดละตัดทอนนี้ออกมาด้วยเช่นเดียวกัน เช่นเรื่อง Teamo Supremo (2547) การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้วิธีการผลิตด้วยเทคโนโลยีนี้มีหลายเรื่อง ตัวอย่างเช่น ปลาบู่ทอง นางสิบสอง อู๋ทวยเทวี ทำวแสนปม ไชอิ๋วเดอะมังก็ ไชคิกฮีโร่ เป็นต้น

4.2 การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

การผลิตแอนิเมชันแบบนี้ เป็นการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาทำการวาดภาพแทนการวาดด้วยแรงงานมนุษย์ ซึ่งในการผลิตยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภทตามลักษณะของภาพได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (2D Animation) ซึ่งจะมีมิติด้านด้านกว้าง และด้านสูง การ์ตูนประเภทนี้จะมีการเคลื่อนไหวคล้ายกับการถูกจับชั๊กแบบหนังตะลุง ตัวอย่างเช่น ปังปอนจอมป่วน หรือไอ้สังสัยจัง เป็นต้น คอมพิวเตอร์แอนิเมชันอีกประเภทได้แก่การ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ (3D Animation) ซึ่งนอกจากจะมีความกว้าง และด้านยาวแล้วยังจะมีมิติด้านความลึกปรากฏ

ออกมาด้วย ซึ่งในประเทศไทยนี้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ออกมา มากมายเนื่องจากให้ภาพที่สมจริงแต่ใช้แรงงานในการผลิตน้อย อาทิเช่น บังปอนด์ ดิแอนิเมชัน เซลล์ดอน หรือ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นต้น



รูปที่ 1.11 (ซ้าย) บังปอนด์จอมป่วน 2 มิติ (ขวา) บังปอนด์ แอนิเมชันแอนิเมชัน 3 มิติ

การที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จาก กลุ่มตัวอย่างที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงเวลา 3 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ.2551-2553) เนื่องจาก ความต้องการข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันมากที่สุด และอีกประการหนึ่งมาจากการศึกษาข้อมูล การสำรวจรายการเด็กในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ.2551 พบว่ามีการ์ตูนแอนิเมชันแพร่ภาพทั้งสิ้น 35 เรื่อง แบ่งเป็นการ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทย 18 เรื่อง ได้แก่ โฟร์แองเจิ้ลส์ เทอม 3 มหัทศจรยแห่งไนต์ทั้ง เจ็ด, เบ้น+โป๊พทรรมะหรรษา, เซลล์ดอน, ลดโลกร้อนกับบังปอนด์, ท้าวแสนปม, สตาร์ดีอก, การ์ตูนสมบัติของผู้ดี, 4 สหายล่าไอเย็น, จอมชนมนตราภาค2, ป่วนตำนานนิทานอีสปปี2, ไปงกลางละอ่อน, ครอบครัวพอเพียง, ลาล่า เวิลด์, รู้โอโหน่อิเหน่, คั่นทางชีวิต, ตาต้า ตีดี ไต่ได้ ไต่โน จอมป่วน, เรื่องเล่าสอนเด็กและเป็นเด็ก ขณะที่การ์ตูนจากต่างประเทศอีก 17 เรื่อง เป็นของญี่ปุ่น 7 เรื่อง และสหรัฐอเมริกา อีก 6 เรื่อง (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพะของสังคม, 2551) ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าจำนวนการ์ตูนแอนิเมชันไทยในโทรทัศน์มีจำนวนมากกว่าการ์ตูน ญี่ปุ่นที่เคยครองโทรทัศน์ไทยมาอย่างยาวนาน และถ้ารวมจำนวนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพ ทางโทรทัศน์ทั้ง 3 ปี จะพบว่ามีจำนวนมากกว่า 25 เรื่อง ซึ่งมีบางเรื่องที่แพร่ภาพมากกว่า 1 ชุด (Season) ด้วย

เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดกลุ่มแอนิเมชัน

อย่างไรก็ดีจากการ์ตูนแอนิเมชันที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในช่วง 3 ปีนี้ทั้งหมด สามารถ นำมาจัดกลุ่มตามลักษณะของเนื้อหาได้เป็น 4 ประเภท โดยใช้เกณฑ์ของลักษณะวัฒนธรรม ของแหล่งเนื้อหาที่ผลิตเป็นหลัก ได้แก่

1. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย

เป็นการ์ตูนที่มีความเข้มข้นในการแสดงออกถึงความเป็นไทยสูง อาจเป็นเรื่องเดิมซึ่งเป็นที่ยอมรับอยู่แล้ว เช่น เรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน วรรณคดี หรือ การ์ตูนที่ถูกแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่แต่ใช้บริบททางวัฒนธรรมหรือสังคมไทยในการอ้างอิงเนื้อหา ตัวอย่างการ์ตูนในกลุ่มนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนางสิบสอง ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำนิทานพื้นบ้านเรื่องนางสิบสอง เน้นการดัดแปลงเนื้อหาให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เบน+โบ๊ท ธรรมะหรรษา เป็นการนำคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนชุดเบนโบ๊ทที่มีการผลิตมาแล้วหลายชุด มาผสมกับเนื้อหาที่สอนคตินิยมแบบศาสนาพุทธ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องจอมขมนมนตรา เป็นการ์ตูนที่นำเรื่องราวของนรกสวรรค์มาดัดแปลงซึ่งเรื่องราวนี้เป็นคติความเชื่อของคนไทยด้วย การ์ตูนเรื่อง ชุมชนนิมนต์ยิ้ม การ์ตูนที่ใช้ตัวเอกเป็นพระซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธโดยมีเนื้อหาที่อิงลักษณะของคตินิยมและธรรมะที่คนไทยรู้จักอย่างดี เป็นต้น

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่แต่เลือกใช้เนื้อหาที่แสดงความเป็นไทย โดยเฉพาะเรื่องศาสนา คตินิยม คำสอนต่างๆ ของสังคมและวัฒนธรรมไทย แม้ว่าจะเป็นการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นพระและเล่าเรื่องธรรมะซึ่งไม่น่าจะเข้ากับผู้รับสารที่เป็นเด็กได้ แต่ชุมชนนิมนต์ยิ้มกลับถูกสร้างและแพร่ภาพอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปัจจุบันแพร่ภาพในชุด (Season) ที่ 2 เรียบร้อยแล้ว การ์ตูนเรื่องนี้ผลิตโดย บริษัท โฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด แพร่ภาพทางไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกเย็นวันศุกร์เวลา 18.00-18.30 น. ออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันศุกร์ที่ 23 เมษายน พ.ศ.2553 มีการออกแบบตัวการ์ตูนที่อิงมาจาก 3 พระนักเทศน์ดัง ได้แก่ พระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) พระมหาอุทิศชัย (ว.วชิรเมธี) และ พระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต

2. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ

เป็นการ์ตูนที่มีการหยิบยืมเนื้อหามาจากเรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมจากชาติอื่นมานำเสนอ เช่น การ์ตูนเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ เป็นการ์ตูนที่นำเนื้อหามาจากไซอิ๋วซึ่งเป็นวรรณกรรมของจีน หรือ การ์ตูนเรื่อง ป่วนตำนานนิทานอิสป ที่ดัดแปลงเนื้อหามาจากนิทานอิสปของกรีก นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนอิงศาสนาพุทธในบริบทวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มลินทปัญหา ที่ใช้เนื้อหาจากพงศาวดารของพุทธศาสนาเกี่ยวกับปริศนาธรรมที่เกิดขึ้นจากการพบกันระหว่างชาวกรีกกับชาวอินเดีย และการ์ตูนเรื่อง มโหสถ ปราชญ์น้อยคู่แผ่นดิน ซึ่งเป็นเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนิทานชาดกที่มีเนื้อหาเกิดขึ้นในบริบทของอินเดียเช่นเดียวกัน

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากไซอิ๋วนี้เป็นวรรณกรรมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มีการผลิตซ้ำมาหลายครั้งในรูปแบบต่างๆไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ ละคร หรือแม้แต่การ์ตูนแอนิเมชัน แต่ในฉบับนี้เป็นการผลิตโดยบริษัทโฮมรันช ลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้ผลิตชาวไทย โดยผลิตออกมาเป็นการ์ตูนแนวตลกสอดแทรกแง่คิด คติธรรม มีความยาวจำนวน 26 ตอน แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทุกวัน พุธสัปดาห์-ศุกร์ ตั้งแต่เวลา 18.00 – 18.15 น. มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมวัยเด็กอายุ 4 -14 การ์ตูนเรื่องนี้ใช้วิธีการออกแบบตัวละครโดยอิงมาจากตลกชื่อดัง อาทิ ถั่วแระ เขียวยิ้ม จาตุรงค์ มกจ๊ก ก๊ะเตี อารามบอย ฐิต เป็นต่อและน้องทรายคุณแม่ขอร้อง

3. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาเป็นวัฒนธรรมผสม

การ์ตูนประเภทนี้เป็นการผสมผสานระหว่าง 2 วัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการร่วมกันผลิตเนื้อหาจากผู้ผลิตชาวไทยและชาวต่างชาติ ตัวอย่างการ์ตูนเนื้อหาประเภทนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ซึ่งเป็นการผลิตแบบร่วมทุนระหว่างประเทศไทยและประเทศเกาหลีใต้ ตัวละครและสถานที่ในเรื่องจึงถูกผลิตขึ้นมา 2 วัฒนธรรมเป็นหลัก โดยมีสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทย และความเป็นเกาหลีควบคู่ หรือสลับความสำคัญกันไป ไซคิกฮีโร่ จึงเป็นกรณีศึกษาสำหรับผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ต้องการร่วมทุนกับต่างชาติต่อไปด้วย

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซคิกฮีโร่ เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันลูกครึ่งเรื่องนี้เป็นการร่วมกันผลิตโดยบริษัทบรอดคาชท์ไทย เทเลวิชั่นของประเทศไทย และ K-production ของประเทศเกาหลี แพร่ภาพทางไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันเสาร์ เวลา 8.20-8.50น. ใช้ทุนสร้างกว่า 2 ล้านบาทและมีความยาวทั้งหมด 25 ตอน ปัจจุบันแพร่ภาพจบชุดที่ 2 ไปแล้ว

4. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีวัฒนธรรมในจินตนาการ

การ์ตูนลักษณะนี้เป็นการดูที่ไม่ได้อ้างอิงเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดๆ เป็นหลัก หรือถ้ามีการอ้างอิงก็เป็นเพียงเชิงภูมิศาสตร์เท่านั้น เนื้อหาส่วนใหญ่ของเรื่องถูกสร้างมาจากจินตนาการ เนื้อเรื่องจึงมีความเป็นอิสระสูงมาก ตัวอย่างเช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุดเชลล์ดอน ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องราวการผจญภัยของสัตว์ทะเลที่อาศัยอยู่ในเมืองที่ชื่อว่าเชลล์แลนด์ หรือการ์ตูนแอนิเมชันชุด ไฉ่ซงสัยจัง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโลกในจินตนาการ มีตัวเอกคือพี่ไต้ควายหนุ่มที่มีสายฟ้าปักอยู่บนหัวเป็นเสมือนซูเปอร์ฮีโร่คอยช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น หรือการ์ตูนเรื่อง สี่สหายล่าเหรียญพลัง การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการดูผจญภัยที่มีเนื้อเรื่องเป็นโลกที่มีภูมิศาสตร์คล้ายกับโลกจริง แต่เนื้อเรื่องของโลกในเรื่องนั้นไม่มีอะไรที่เกี่ยวข้องกับโลกจริง เป็นต้น

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันชุด เซล์ดอน ชุดที่ 2 (Season 2) ซึ่งเป็นผลงานการผลิตโดยบริษัท เซลล์สตูดิโอ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด มาใช้เป็นกรณีศึกษาเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโลกของหอยและเหล่าสัตว์ทะเลซึ่งเป็นเรื่องราวในโลกจินตนาการ เซลล์ดอน ชุด (Season) ที่ 2 ออกอากาศในวันพุธ – พฤหัสบดี เวลา 18.30 น.-18.45 น.ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

จากอดีตการ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้เนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านไทย ซึ่งการ์ตูนเหล่านั้นล้วนแต่แสดงความเป็นไทยดั้งเดิมออกมาได้อย่างชัดเจน แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีการใช้แหล่งเนื้อหาในการผลิตที่หลากหลายขึ้น ดังจะเห็นว่ามีกานำเนื้อหาที่มาจากแหล่งวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่วัฒนธรรมไทยมาผลิต หรือแม้แต่การ์ตูนที่ผลิตจากวัฒนธรรมไทยเองก็เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่

จากประเด็นนี้จึงเกิดการศึกษาฉบับนี้ขึ้นเพื่อค้นหาความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกทำการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ความเป็นไทยจากเนื้อหาของตัวละครเป็นหลัก จากนั้นจึงทำการศึกษาต่อไปถึงผู้ผลิตเพื่อให้ทราบถึงแนวคิด หรือปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามากำหนด หรือมีผลให้เกิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยด้วยเนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และทราบถึงแนวคิดในการสร้างความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วย ประเด็นสุดท้ายที่ต้องการทำการศึกษาได้แก่ การศึกษาการรับรู้จากผู้รับสาร เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีแหล่งเนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ผู้รับสารชาวไทยจะมีการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นี้ได้อย่างไร การศึกษาในประเด็นเหล่านี้สามารถสรุปเป็นปัญหาคำวิจัย ซึ่งจะนำเสนอในลำดับถัดไป

ปัญหาคำวิจัย

1. ลักษณะของความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์เป็นอย่างไร
2. ปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย
3. ผู้รับสารมีความเข้าใจต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย
3. เพื่อสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

ขอบเขตการวิจัย

1. ศึกษาสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ช่วงปีพ.ศ.2551–2553 จำนวน 4 เรื่องได้แก่
 - 1.1 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม ปี 1 และ ปี 2 จำนวน 52 ตอน
 - 1.2 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไซอิ๋ว เดอะมังกี้ จำนวน 26 ตอน
 - 1.3 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไซคิกฮีโร่ ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 จำนวน 25 ตอน
 - 1.4 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเซลล์ดอน ปี 2 จำนวน 26 ตอน
2. ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสัญชาติไทย ทั้ง 4 เรื่องด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก ที่เกี่ยวข้องในตำแหน่งต่างๆ ดังนี้
 - 2.1 ผู้อำนวยการสร้าง / ผู้กำกับ หรือผู้ผลิตระดับนโยบาย
 - 2.2 ผู้เขียนบท
 - 2.3 นักวาดภาพ หรือ ผู้สร้างแอนิเมชัน (animator)
3. ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์กลุ่มเด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้ต่อลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อพัฒนา “วัฒนธรรมการผลิตการ์ตูนไทย” ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มีรูปแบบและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้เกิดทางเลือกในการบริโภคของผู้ชมได้มากขึ้นตามไปด้วย

2. เพื่อสร้างกระแสความเป็นไทยในการ์ตูนไทยให้เกิดขึ้นกับผู้ชมกลุ่มใหม่ๆ และรักษาความนิยมของผู้ชมกลุ่มเดิม และการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นแนวทางในการสร้างฐานสินค้าวัฒนธรรมภายในประเทศและต่างประเทศ

3. เพื่อส่งเสริมให้เกิดความสนใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างจริงจังในมิติของสื่อวัฒนธรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในยุคปัจจุบัน เพื่อให้มีนโยบายการลงทุนจากรัฐบาลเพื่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้กลายเป็นสื่อเพื่อทะนุบำรุงรักษารากวัฒนธรรมประจำชาติไทยอย่างจริงจัง

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการเลือกใช้เนื้อหาจากหลากหลายวัฒนธรรมมาผลิตขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและวัตถุประสงค์ในการผลิต แต่ถึงแม้จะมีวัฒนธรรมในเรื่องที่แตกต่างกัน หากเป็นแอนิเมชันของคนไทยก็ต้องปรากฏความเป็นไทยในชิ้นงานที่สามารถสังเกตเห็นได้ผ่านทางองค์ประกอบของเรื่องเล่า

2. ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ประกอบด้วย เอกลักษณะความเป็นไทย เนื้อหาที่ผลิตเทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย เอกลักษณะของผู้ผลิต เงื่อนไขในการผลิตจากผู้ให้ทุน ความเป็นสากล และการคำนึงถึงการผลิตสินค้าส่งเสริมการขาย

3. ผู้รับสารที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากเนื้อหาและลักษณะทางสุนทรียภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ รับรู้ได้ในระดับเดียวกับผู้ผลิต รับรู้ในลักษณะการต่อรอง และรับรู้ในด้านตรงข้ามหรือมีการต่อต้าน

นิยามศัพท์

ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง ความเป็นไทยที่ปรากฏจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสังเกตได้จาก 14 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตัวละคร, 2) หน้าตาตัวละคร, 3) เครื่องแต่งกาย, 4) โครงเรื่อง, 5) แก่นเรื่องหรือค่านิยม, 6) ตัวฉาก, 7) การแสดงออกทางวัฒนธรรม, 8) พาหนะ, 9) อุปกรณ์, 10) อาวุธหรือของวิเศษ, 11) ภาษาพูด, 12) เพลงประกอบ, 13) ดนตรีประกอบ, 14) เสียงประกอบ

การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ หมายถึง การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผลิตด้วยเทคนิคแอนิเมชันโดยคนไทยซึ่งแพร่ภาพทางฟรีทีวี ในช่วง พ.ศ.2545 – ปัจจุบัน

ปัจจัยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง วัตถุประสงค์ในการผลิต ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม เทคโนโลยีการผลิต สุนทรียภาพ และเสียง

ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ บุคลากร เงินทุน และปัจจัยทางการตลาด

ปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ กลุ่มเป้าหมาย ช่องทางสำหรับการเผยแพร่ ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

สุนทรียภาพของการ์ตูนแบบไทย หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของการ์ตูนแอนิเมชันเกิดจากการผสมกันของ การออกแบบ งานศิลป์ (Artistic) และการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทในการกำหนดลักษณะและเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน

ผู้รับสารชาวไทย หมายถึง คนไทยที่มีโอกาสในการรับชมรายการโทรทัศน์และเคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันไทย

ความเข้าใจต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง การตีความหมายความเป็นไทยที่ปรากฏจากภาพ เนื้อหา และเสียงของการ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยผู้รับสารชาวไทย ซึ่งมีการตีความหมายใน 3 ลักษณะคือ 1) การตีความหมายในจุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต 2) การตีความต่อรองเป็นการตีความด้วยจุดยืนของผู้รับสารเพื่อต่อรองความหมาย และ 3) การตีความในจุดยืนตรงข้ามซึ่งเป็นการปฏิเสธความหมายนั้น

การตีความหมายในจุดยืนเดียวกับผู้ผลิต หมายถึง การตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสารชาวไทยต่อเนื้อหาที่แสดงออกของการ์ตูนแอนิเมชันไทย ด้วยความเป็นไทยใน 4 รหัส ได้แก่ 1) ความเป็นไทยทางวัตถุ 2) ความเป็นไทยทางการกระทำ 3) ความเป็นไทยทางทักษะ และ 4) ความเป็นไทยทางใจ

ความเป็นไทยทางวัตถุ หมายถึง วัตถุในภาพการ์ตูนที่สื่อความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรม เช่น เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย เครื่องมือ อาวุธ ของเล่น หรืองานศิลปะ เป็นต้น

ความเป็นไทยทางการกระทำ หมายถึง การกระทำรวมถึงการพูดจาของตัวละครในเรื่อง ที่แสดงความหมายความเป็นไทย ซึ่งมีระเบียบประเพณีไทยเป็นตัวควบคุมในการปฏิบัติสืบทอด กันมา เช่น การกราบไหว้ การนั่งขัดสมาธิ หรือการนอนบอบของเด็กเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่ เป็นต้น

ความเป็นไทยทางทักษะ หมายถึง ลักษณะผลผลิตความเป็นไทยที่สะท้อนถึงความรู้ ความคิดที่แสดงออกถึงภูมิปัญญา และระบบความคิดของคนไทย อาทิเช่น มุกตลก โครงสร้าง ความสัมพันธ์แบบไทย สำนวนสุภาษิตไทย เป็นต้น

ความเป็นไทยทางใจ หมายถึง ความเป็นไทยที่เป็นนามธรรมประเภทความรู้ความคิด คติธรรม ค่านิยม ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เรื่องลี้ลับ และความเชื่อตามหลักศาสนาของคนไทย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

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

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

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration)

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

1. ตัวละคร (Character)

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

จอมปลอม เป็นต้น เพื่อวิเคราะห์การสร้างความหมายซึ่งสนใจว่า ตัวละครนี้มีเพศใด ชนชาติใด อายุเท่าไร ชนชาติ ภูมิลำเนา ในส่วนนี้จึงเป็นวิเคราะห์ถึงความเป็นไทยเพื่อให้เห็นลักษณะเชื้อชาติของตัวละครเป็นหลัก

2. เครื่องแต่งกาย (Costume)

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

3. โครงเรื่อง (Plot)

ความแตกต่างระหว่างโครงเรื่อง (Plot) กับ ตัวเรื่อง (Story) โครงเรื่องเป็นการเชื่อมร้อยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุผล และเมื่อเชื่อมร้อยกันแล้วจะเกิดความหมายใหม่ ดังที่ E.M. Forster ยกตัวอย่างว่า “พระราชาสิ้นพระชนม์แล้วพระราชินีสิ้นพระชนม์” ถือว่าเป็น “เนื้อเรื่อง” เพราะเป็นเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่ถ้าเป็นข้อความว่า “พระราชาสิ้นพระชนม์ ต่อมาพระราชินีก็สิ้นพระชนม์ตามไปด้วยความเสียพระทัย” จัดว่าเป็น “โครงเรื่อง” เพราะได้แสดงให้เห็นถึงปัญหาในพระทัยของพระราชินี เป็นข้อขัดแย้งระหว่างความรักกับความพลัดพราก เน้นถึงความทุกข์เดือดร้อนในใจรุนแรงจนถึงกับสิ้นพระชนม์ในที่สุด

ตามกระบวนการทศนิยมของการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่องจะมีความสำคัญเสมือนเป็นกระดูกสันหลังของเรื่องเล่า เนื่องจากการสร้างความหมายต่างๆ นั้นเกิดมาจากการวางโครงเรื่องเป็นสำคัญ เช่น ในการเล่าเรื่องบางประเภทเช่นนิทานพื้นบ้าน ตัวละครมักมีลักษณะตายตัว หยุดนิ่งเป็นแบบฉบับ ในเรื่องเล่าแบบนี้โครงเรื่องจะมีบทบาทมากกว่าตัวละคร

การวิเคราะห์ความเป็นไทยจากโครงเรื่องจะใช้การพิจารณาจากความขัดแย้ง (Conflict) เป็นหลัก เนื่องจากปัญหาหรือความขัดแย้งในเรื่องจะเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ ความขัดแย้งมักถูกใช้เพื่อดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นความขัดแย้ง (Conflict) จึงต้องมีความเข้าใจและสามารถคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายสุดยอดในตอนปิดเรื่อง รวมทั้งต้องอาศัยกลวิธีในการเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบด้วย (ศิริภรณ์ หอมสุวรรณ, 2535 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์, 2550) ความขัดแย้งนั้นมี 4 ประเภทดังนี้

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

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

3.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Twitter ที่มนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะวาตภัย หรือภาพยนตร์เรื่อง Deep Impact ที่มนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะดาวหางที่พุ่งมาชนโลก เป็นต้น

3.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครเอกมีความขัดแย้งกับสังคม เช่น พัก ในนวนิยายเรื่องคำพิพากษา ต้องมีความขัดแย้งกับชาวบ้านทั้งหมู่บ้าน เนื่องจากชาวบ้านคิดว่าพักนั้นทำผิดศีลธรรมด้วยการจับแม่เลี้ยงมาทำเป็นเมีย พักจึงต้องต่อสู้เพื่ออธิบายความจริงต่อสังคม แต่ในที่สุดพักก็ไม่สามารถเอาชนะความเชื่อของชาวบ้านได้ และกลายเป็นผู้พ่ายแพ้โดยสมบูรณ์ เป็นต้น

3.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง

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

นวนิยาย เรื่องสั้น และบทละครที่ไม่มี ความขัดแย้งถือว่าเป็นงานเขียนที่ไม่มีโครงเรื่อง ดังนั้นการเขียนงานประเภทนี้จะต้องกำหนดให้มีความขัดแย้งเสมอ ยิ่งความขัดแย้งมีความซับซ้อนและสมเหตุสมผลมากเท่าใด ก็จะทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้นด้วย

4. แก่นเรื่อง (Theme)

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

เรื่องนี้มีความหมายถึง การที่มนุษย์ต้องยอมรับในเส้นทางแห่งวิญญูสังสารของสิ่งมีชีวิต และต้องเคลื่อนไปในตำแหน่งที่เหมาะสมของจักรวาลวิทยา กล่าวคือ เมื่อสิ้นชีพกลายเป็นผีแล้ว จะมาอยู่ร่วมกับคนในโลกมนุษย์ไม่ได้

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

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

5.1 ปัจจัยทางด้านเวลา (Temporal Factors)

คือเวลาจริงที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น ชื่อเรื่องเล่าส่วนใหญ่จะเป็นตัวกำหนดความหมายของช่วงเวลาเอาไว้ เช่นละครย้อนยุคมักอยู่ในช่วงรัชกาลที่ 5-6 เนื่องจากยุคนั้นเป็นช่วงการมาถึงของวัฒนธรรมตะวันตก เป็นต้น

5.2 ปัจจัยทางด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เป็นสถานที่ทางกายภาพ ซึ่งอาจเป็นลักษณะธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ฉากบาร์ ฉากห้องเรียน ฯลฯ

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

ในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับฉากที่แสดงสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง “ผู้ใหญ่อินางมา” จะพบว่าในฉากชนบทจะมีตัวละครหลายๆ ตัว ที่แสดงออกทางการกระทำ และแสดงความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน แตกต่างไปจากการแสดงออกทางการกระทำหรือความสัมพันธ์ในที่ทำงาน ซึ่งอยู่ในท้องถิ่นที่แตกต่างไป เป็นต้น

6. พาหนะ (Locomotion)

พาหนะเป็น “สัญลักษณ์” หนึ่งที่แสดงความหมายความเป็นไทยได้ เนื่องจากคนไทยมีพาหนะของตนเองมากมาย อาทิเช่นในเรื่องศึกบางระจัน นายทองเหม็นนั้นขี่ควายเป็นพาหนะ ซึ่งควายนั้นเป็นสัตว์ที่คนไทยนิยมเลี้ยงไว้ใช้แรงงาน และใช้เป็นพาหนะในการเดินทาง ควายจึงไม่ได้มีความหมายเพียงสัตว์เลี้ยง แต่ยังสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาคนไทยสมัยก่อนด้วย

7. อุปกรณ์

อุปกรณ์ก็เป็นอีก “สัญลักษณ์” หนึ่งที่เพิ่มความหมายวัฒนธรรมในเรื่องให้เป็นที่ไปในทิศทางเดียวกัน หรือแสดงความหมายของเรื่องให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามก็อุปกรณ์อาจขัดแย้งกับฉากก็ได้ตามแต่วัตถุประสงค์ในการใช้งาน

8. อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องจินตนาการอย่างใกล้ชิด ดังนั้นอาวุธและของวิเศษจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง และด้วยการที่คนไทยนั้นมีความเชื่อต่ออิทธิฤทธิ์ต่างๆ มากมาย ลักษณะของของวิเศษที่นำมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันก็น่าจะสื่อความหมายความเป็นไทยออกมาได้

แนวคิดในการสัมพันธ์ (Intertextuality)

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

1. สัมพันธ์บทแนวนอน (Horizontal Intertextuality)

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

สามารถถ่ายโอนความหมายจากตัวบทแรกมายังตัวบทที่สองได้ แต่ถ้าเป็นผู้รับสารที่ไม่เคยดูตัวบทแรกมาก่อน ความหมายจากตัวบทที่สองจะกลายเป็นตัวบทแรกของผู้ชมกลุ่มนี้แทน และความหมายที่ถูกสร้างใหม่นี้อาจจะมีแตกต่างไปจากความหมายในผู้ชมกลุ่มแรก

2. สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical Intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิกับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไป ระดับของความหมายของตัวบทในแนวตั้งนี้จำแนกได้เป็น 3 ระดับดังนี้

2.1 ตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary Text)

หมายถึงตัวบทเริ่มแรกที่จะหมายถึง รายการข่าว รายการเพลง รายการละคร หรือตัวละครใดๆ ฯลฯ

2.2 ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary Text)

เป็นตัวบทที่เกิดมาจากการอ่านตัวบทแรกแล้วนำมาเสนอเป็นตัวบทที่สอง เช่น คอลัมน์วิจารณ์ รายการข่าวบันเทิง การโฆษณา การประชาสัมพันธ์รายการต่างๆ เป็นต้น

2.3 ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary Text)

ตัวบทระดับนี้หมายถึงขั้นตอนสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของผู้รับสาร หมายถึงตัวบทที่เป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของผู้รับสารนั่นเอง

ด้วยความที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เลือกใช้เทคนิคการสัมพันธบทมาเข้าร่วมในการผลิต โดยเฉพาะการสัมพันธบทหรือการเชื่อมโยงความหมายความเป็นไทยให้เกิดขึ้นในการ์ตูนแอนิเมชัน เช่นการดัดแปลงคนดังในสังคมไทยให้กลายเป็นตัวการ์ตูน การกระทำเหล่านี้น่าจะมีผลให้ผู้รับสารชาวไทยสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันประเภทนี้ได้ง่ายกว่าการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคประเภทอื่นๆ แนวคิดสัมพันธบทจึงเป็นแนวคิดที่ถูกเลือกมาใช้ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์จากตัวสารที่สามารถแสดงความเป็นไทยได้ ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจเหตุผลที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เลือกใช้ และเข้าใจถึงปัจจัยเบื้องหลังที่เกี่ยวข้องกับการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษานี้ด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

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

1. ปัจจัยด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic)

สุนทรียภาพของการ์ตูนแอนิเมชันมีหลักพื้นฐานที่นิยมทำได้แก่ การทำให้ผิดส่วน หรือ ผิดรูปจากสภาพปกติตามธรรมชาติ เช่น ตาโต ศีรษะโต มือโต จมูกโต รูปร่างสั้น ผอม อ้วน ฯลฯ การ์ตูนอเมริการุ่นบุกเบิกนิยมใช้หลักการนี้สร้างตัวละครที่มีลักษณะส่วนศีรษะโต มือและเท้าใหญ่ ส่วนขนาดตัวเล็กและสั้น เพื่อให้ดูน่ารัก การวาดให้เห็นดวงตาโตชัดเจนจะช่วยให้สามารถแสดงอารมณ์ทางสีหน้าและเห็นลักษณะบุคลิกของตัวการ์ตูนได้มากขึ้น ส่วนภาพวัตถุ เช่น เฟอร์นิเจอร์ ต้นไม้ ก็สามารถให้หลักการทำให้เกินจริงได้เช่นเดียวกัน ลักษณะการ์ตูนแอนิเมชันควรเข้าใจได้ง่าย มีโครงร่างหรือเส้นต่างๆ ที่ง่ายไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด แต่เน้นที่โครงสร้างของตัวละคร หรือวัตถุต่างๆ การ์ตูนแอนิเมชันควรมีลักษณะบางอย่างที่เหนือจริงหรือผิดหลักการตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสื่อประเภทนี้

สุนทรียภาพยังเป็นการพิจารณาถึงความสวยงาม (Beauty) เสน่ห์ความน่าสนใจ (Appeal) สี สัน แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่างๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน เป็นต้น สุนทรียภาพนี้ยังมี 3 องค์ประกอบย่อยที่ใช้ในการพิจารณาดังนี้

1.1 การออกแบบ (Designing)

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

1.1.1 ขั้นตอนการออกแบบ หรือปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบแบ่งเป็น 3 ข้อ ได้แก่

- 1) ผู้ออกแบบต้องรู้จักตัวละครให้มากพอ วิธีที่จะทำให้รู้จักตัวละครได้ดีที่สุดได้แก่ การศึกษาจากบทภาพยนตร์และวิเคราะห์ออกมาอย่างละเอียดว่าตัวละครเป็นใคร มีบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ จุดเด่นจุดด้อยอย่างไรบ้าง นอกจากนี้สิ่งที่ปรากฏในบทแล้ว ยังต้องศึกษา

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

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

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

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

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

2) รูปทรง (Shape) โดยทั่วไปแล้วจะมีรูปทรงที่ใช้หลักๆ 2 รูปทรง ได้แก่

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

▪ รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) คือ รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอนอยู่ในลักษณะของรูปทรงเลขาคณิต เช่น ลูกฟุตบอล โຕ้ะ กรวยจรวด เป็นต้น ในการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน ศิลปินักออกแบบจะให้ความสำคัญกับรูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) มากกว่ารูปทรงอิสระ (Free Shape) เนื่องจากเป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน ดึงดูดสายตาผู้ชมได้มาก จดจำง่าย และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) พื้นฐานที่นำมาใช้กับงานแอนิเมชันมีอยู่ 3 แบบได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม โดยแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน

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

1.2 งานศิลป์ (Artistic)

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

1.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

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

ที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน แบบ 2 มิติ จะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ เป็นต้น

2. เสียง (Sound)

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

2.1 บทสนทนา (Dialog)

เป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของเรื่อง เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันนั้นไม่มีเสียงโดยกำเนิด การพากย์เสียงในการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นการให้ภาษาและวัฒนธรรมแบบหนึ่งให้กับตัวการ์ตูน ภาษานั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงถึงความมีอารยะ วัฒนธรรมและลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ตัวละครที่เป็นคนต่างจังหวัด อาจจะมีสำเนียงพูดเหนือเพี้ยนตามสำเนียงถิ่น หรือตัวละครที่เป็นชาวต่างชาติที่พูดภาษาไทยไม่ได้ อาจจะใช้วิธีพากย์เสียงด้วยภาษาอังกฤษเพื่อแสดงความหมายนี้ เป็นต้น

2.2 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect)

หมายถึงเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวละคร ซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่ปรากฏในภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

2.2.1 เสียงประกอบเคลื่อนไหว (Foley)

เป็นเสียงที่ใช้สร้างความสมจริงของการเคลื่อนไหว เช่น เสียงเท้าเดินหรือวิ่ง เสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร เสียงการหยิบจับสิ่งของ การรินน้ำ แปรงฟัน หรือชนแก้ว เป็นต้น

2.2.2 เสียงเทียม (Sound Design)

คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับภาพได้ เช่น เสียงฮัมต๋าๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรืออาจจะเป็นเสียงที่สร้างขึ้นใหม่ เช่น เสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars เป็นต้น

2.2.3 เสียงบรรยากาศ (Ambience)

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

2.3 ดนตรี (Sound and music)

ดนตรีประกอบซึ่งเป็นส่วนที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ขึ้น ในส่วนของดนตรีนี้ยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.3.1 เพลงประจำรายการ (Theme song) ซึ่งใช้ในการเปิดและปิดรายการ อาจหมายถึงเพลงการ์ตูนแอนิเมชันของเรื่องนั้นๆ ก็ได้

2.3.2 และเพลงบรรเลงประกอบรายการ (Music)

เป็นเพลงที่ใช้เพื่อเปิดประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับเนื้อหาคาร์ตูนที่กำลังเล่าเรื่อง มักเป็นเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง

3. เทคโนโลยีในการผลิต (Technology)

เทคโนโลยีนั้นหมายรวมถึง ความรู้ แนวคิด วิธีการผลิต ไปจนถึงสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีความสวยงาม มีความทันสมัย ลดขั้นตอนในการผลิต อำนวยความสะดวก หรือลดต้นทุนในการผลิต ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นส่วนสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แต่อย่างไรก็ตามมนุษย์ก็ยังคงทำหน้าที่สร้างภาพหลักเช่นเดิม การที่มนุษย์ต้องทำหน้าที่ในการกำหนดเงื่อนไชนต่างๆ มากำกับด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตรงกับความต้องการหรือวัตถุประสงค์ในการผลิต ซึ่งสุนทรียภาพที่เกิดจากงานที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์นี้จะมีความแตกต่างจากแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคในการวาดด้วยมือ จุดเด่นของการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพนั้นคือการควบคุมสีของภาพจะมีความแม่นยำสูง ในขณะที่เดียวกันอาจเป็นจุดด้อยในเรื่องของความยืดหยุ่นด้วย

4. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม (Industry-business production)

การวางแผนในการผลิตเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดในกระบวนการผลิต เนื่องจากความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้นสามารถวัดได้จากรายได้ในการจัดจำหน่าย ดังนั้นการวางแผนในการทำงาน การจัดสรรบุคลากร และการวางแผนการตลาดเพื่อให้เกิดผลตอบแทนทางธุรกิจสูงสุดจึงเป็นเรื่องจำเป็น ในภาคการผลิตเชิงอุตสาหกรรมนี้ สามารถแบ่งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องได้เป็น 3 องค์ประกอบดังนี้

4.1 บุคลากร

บุคลากร หมายถึง แรงงานมนุษย์รวมไปจนถึงระบบการบริหารงานบุคลากร ซึ่งเป็นระบบที่เน้นในการควบคุมชิ้นงาน กำกับลำดับของงาน และการบริหารจัดการอื่นๆ ที่เกี่ยวกับคนในองค์กร ตำแหน่งของฝ่ายต่างๆ ในสายการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอาจแบ่งเป็นตำแหน่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- | | |
|-------------------|----------------|
| - ฝ่ายเขียนบท | - ฝ่ายฉาก |
| - ผู้กำกับบท | - คาแรกเตอร์ |
| - ผู้กำกับศิลป์ | - คีย์แอนด์ |
| - ฝ่ายสตอรี่บอร์ด | - ฝ่ายเทคนิค |
| - มือกล้อง | - ฝ่ายแสง |
| - ฝ่ายศิลป์ | - ฝ่ายแบกราวด์ |
| - ฝ่ายดนตรีประกอบ | - เสียงพูด |

4.2 เงินทุน

หมายถึงระบบการเงิน ต้นทุนในการผลิต ค่าใช้จ่ายในการลงทุนต่างๆ

4.3 ปัจจัยทางการตลาด

หมายถึง การสร้างช่องทางสำหรับการเผยแพร่หรือการจัดจำหน่าย รวมไปถึงข้อจำกัดต่างๆ และเงื่อนไขในการผลิตหรือเผยแพร่ กลุ่มเป้าหมาย และความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ในการทำความเข้าใจต่อลักษณะที่กำหนดความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากตัวสาร และใช้เป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ผลิตเพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการผลิตแอนิเมชัน และเข้าถึงทัศนคติในการทำงาน ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นโอกาสและข้อจำกัดต่างๆ ของของผู้ผลิตในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งผลให้การวิเคราะห์มีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้วว่า ในการศึกษาฉบับนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบในการสื่อสารเกือบทั้งระบบได้แก่ การศึกษาตัวสื่อ ศึกษาตัวผู้ผลิตหรือผู้ส่งสาร และศึกษาผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยาเป็นมาใช้ประกอบการศึกษาทั้งใน 3 องค์ประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบด้วยซึ่งแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยาที่ผู้วิจัยเลือกใช้นั้น สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ความเป็นไทยจากตัวสื่อ

แนวคิดสัญญาวิทยาที่ใช้วิเคราะห์ในส่วนนี้จะเป็นการนำไปใช้ร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาหรือแก่นของเรื่อง ที่มาที่ไปต่างๆ ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้น ต้องการนำเสนอ ซึ่งแนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาในส่วนนี้จะใช้ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งแนวคิดการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทนั้นได้กล่าวถึงในข้างต้นไปบ้างแล้ว ในส่วนของแนวคิดการเล่าเรื่อง ดังนั้นในส่วนนี้จึงขอกกล่าวถึงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสัญญาวิทยา ตามแนวคิดของ Berger (1982 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 90) ได้กล่าวไว้ว่า รหัสเป็นแบบแผนชั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาต่างๆ กล่าวได้ว่ารหัสเป็นรูปแบบหรือกระบวนการในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาย่อยๆ ดังนั้นการวิเคราะห์ตัวบททางสัญญาวิทยาในที่นี้คือ การมองหาความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาที่แสดงความหมายความเป็นไทยในตัวสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นั้นเอง

2. แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์วิธีการเข้ารหัสของผู้ผลิต

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

2.1 ความหมายโดยอรรถ (Denotation)

เป็นความหมายระดับแรกที่มีความชัดเจน และเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างเช่น ความหมายตามพจนานุกรม ในการวิจัยนี้ความหมายโดยอรรถ หมายถึง คำพูด หรือองค์ประกอบใดๆ ที่แสดงความเป็นไทยได้ด้วยตัวเอง

2.2 ความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝง (Connotation)

ความหมายโดยนัยนั้นต้องการการตีความหมายจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้รับสาร ความหมายตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันและมี ลักษณะเป็นภาววิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาได้โดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่า ส่วน กระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะมีการเปลี่ยนแปลง ไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร เช่น คำว่า“หัวใจ” มีความหมายเป็นสากลคือ อวัยวะส่วนหนึ่งของ ร่างกายมนุษย์และสัตว์ทำหน้าที่สูบฉีดโลหิต ดังนั้นความหมายในขั้นที่ 1 ที่เป็นความหมาย โดยตรงเป็นความหมายของการใช้ภาษา แต่เมื่อเป็นความหมายขั้นที่ 2 จะให้ความหมายต่อการ การตีความหมายตรง ซึ่งเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง

(Signified) ในอีกระดับหนึ่ง กล่าวคือหัวใจจะมีความหมายกว้างไปกว่าการเป็นอวัยวะภายในร่างกาย แต่จะหมายถึงสัญลักษณ์ของความรัก หรือชีวิต หรือความสำคัญต่อการมีชีวิต เป็นต้น

3. แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ผู้รับสาร

ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้เป็นเหมือนการตรวจคำตอบผลที่ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ตัวสาร เพื่อให้เห็นแนวคิดและค่านิยมของผู้รับสารที่มีต่อการตื่นแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ซึ่งพิจารณาใน 2 ระดับเช่นเดียวกับการศึกษาการเข้ารหัสของผู้ผลิต ได้แก่ พิจารณาจากความหมายโดยอรรถ (Denotation) เป็นความหมายชั้นแรกซึ่งสามารถรับรู้และเข้าใจได้ตรงกันในโดยทั่วไป และความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นความหมายในชั้นที่สองที่ต้องอาศัยกระบวนการเปรียบเทียบตีความหมายด้วยรหัสที่มีอยู่ในสังคม หรืออาศัยจากประสบการณ์ของผู้รับสาร

แต่สิ่งที่แตกต่างไปจากการศึกษาในหัวข้อที่แล้วได้แก่ จุดยืนในการตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสาร ซึ่งจุดยืนในการตีความหมายของผู้รับสารนั้นจะมีอยู่ 3 ตำแหน่งได้แก่

3.1 การตีความหมายที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต (Preferred code) หมายถึงผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตส่งมา

3.2 การตีความด้วยการต่อรองความหมาย (Negotiated code) เป็นการตีความหมายด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายซึ่งได้ความหมายแตกต่างออกไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง มีลักษณะเป็นการสร้างกฎเกณฑ์มาต่อรองมากกว่า

3.3 การตีความหมายด้วยจุดยืนตรงข้าม หรือคัดค้าน (Oppositional Code) เป็นการตีความหมายด้วยจุดยืนที่เป็นการต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารส่งมา

ด้วยความที่สัญญาวิทยานั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นแม้ว่าผู้วิจัยได้แยกแนวคิดออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำการวิเคราะห์ให้ตรงกับลักษณะขององค์ประกอบการสื่อสารที่ศึกษา แต่ในทางการศึกษารหัสสัญญาะจะมีรหัส (Code) เป็นตัวควบคุม ในการศึกษาคั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดความเป็นไทยมาเป็นรหัสในการควบคุมการตีความหมายต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาในบริบทของความเป็นไทย

แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

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

รูปธรรมหรือความเป็นไทยเชิงประจักษ์ และความเป็นไทยที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรือความเป็นไทยทางใจ ดังนี้

1. ความเป็นไทยเชิงประจักษ์

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

1.1 ความเป็นไทยทางวัตถุได้แก่ วัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ตัวอย่างเช่น

1.1.1 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น โจงกระเบน

1.1.2 บ้านหรือที่อยู่อาศัย บ้านทรงไทยต่างๆ

1.1.3 เครื่องมือ เครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น โถ คราด กระบุง

1.1.4 ของเล่น เช่น ตะกร้อ สะบ้า

1.1.5 งานศิลปะต่างๆ เช่น เครื่องดนตรีไทย เพลงไทย เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้เป็นวัตถุที่พบเห็นได้ในสังคมไทย มีหน้าที่หรือใช้งานตามลักษณะวัฒนธรรมไทย ซึ่งตัววัตถุดิบอาจนำมาจากที่ใดก็ได้ แต่คนไทยเป็นผู้ประดิษฐ์ให้เป็นตามแบบไทย

1.2 ความเป็นไทยทางการกระทำหรือการประพฤติตัวและการพูดจา

การแสดงออกที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติเป็นตัวควบคุมและมีการสืบทอดกันมา นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่อดีต ซึ่งลักษณะการกระทำทางกายและวาจาของไทยนั้น มีลักษณะเฉพาะคือความสุภาพอ่อนโยน ละมุนละไม สงบเสงี่ยม รู้จักที่ต่ำที่สูง ความเป็นมิตร ประนีประนอม ยิ้มแย้มรักความสนุกสนานและอิสระ

1.3 ผลิตผลจากทักษะความเป็นไทย

ความรู้และความคิดที่แสดงออกเป็นผลผลิตทางวัตถุและทางการกระทำหรือความประพฤติตามที่กล่าวมาแล้ว นั้นล้วนเกิดจากทักษะความเป็นไทยหรือความรู้ความคิดอย่างไทยทั้งสิ้น กล่าวคือทักษะความเป็นไทยเป็นตัวกำหนดแบบแผน ก่อรูปลักษณะเหล่านั้นขึ้นก่อนแล้วจึงกระทำหรือแสดงออกทางกายและทางวัตถุ ความเป็นไทยทางทักษะจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวด ดังนั้นหากมีการสูญเสียความเป็นไทยระดับนี้ จะเท่ากับเป็นการสูญเสียความเป็นไทยในแขนงนั้นๆ ไปเช่นกัน

2. ความเป็นไทยทางใจ

ความเป็นไทยทางใจ หรือความเป็นไทยระดับความรู้ความคิดนั้นมีหลายด้าน อาทิเช่น ความสามารถในการปกครอง การทำมาหากิน ระบบความคิดความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ของคน

ไทยที่มีทั้งความเชื่อตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ เชื่อตามหลักพุทธศาสนารวมไปถึง ความเชื่อในเรื่องผีสางนางไม้ ลิงคักดีลสิทธิ การทรงเจ้าเข้าผี การผสมผสานในความเชื่อหลายอย่าง เช่นนี้เป็นเหตุผลอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไทยไม่เคร่งครัดหรือมกมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากนัก ความรู้ ความคิดความสามารถด้านต่างๆ ของไทยจะฝังรากแน่นอยู่ภายในตัวของคนไทยทุกคน ยากที่จะ แยกออกจากตัวตนได้ นั่นคือเมื่อคิดอย่างไทยก็จะพูดอย่างไทยและแสดงกิริยามารยาทอย่างไทย สอดคล้องกันไป หากประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใดที่เป็นวัตถุออกมาก็จะกระทำตามความรู้ ความคิดไทย ผลจึงออกมาเป็นวัตถุไทยเช่นกัน

ดังนั้นเมื่อความเป็นไทยมีทั้งแบบที่เป็นรูปธรรม และเป็นนามธรรม การ์ตูนแอนิเมชันไทย จะมีการแสดงลักษณะการแสดงออกถึงความเป็นไทยนี้อย่างไร แนวคิดเรื่องความเป็นไทยนี้ผู้วิจัย จะใช้เป็นเสมือนสารตั้งต้นที่จะผสมเข้าไปในเครื่องมืออื่นๆ เพื่อทำการวิเคราะห์ไปในทุกภาคทุก มิติในการดำเนินการศึกษาวิจัยด้วย

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)

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

1. วัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยังยืนอยู่ได้ก็ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัต (Dynamic) และการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา

2. เส้นทางการพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เคยเป็นไปในทิศทาง เดียว หรือไม่ใช่จะมีเพียงลักษณะการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นนั้น ทว่าปฏิสัมพันธ์ ดังกล่าวน่าจะเป็นไปแบบสองทางหรือเป็นแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะ สามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางเสี้ยวบางส่วน (co-optation) การต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมผสาน ข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม” (Hybridization) เป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตน (A new Site of negotiation of meaning and representation) Paul S.N. Lee (n.d. อ้างถึงในจารุณี สุขชัย, 2550) ได้ศึกษาลักษณะการซึมซับและดัดแปลงวัฒนธรรมจีนใน

ฮ่องกง เมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี Lee ได้สถิติให้เห็นว่า การผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลกตะวันตกกับความเป็นท้องถิ่นจีนทั้งในมิติด้านเนื้อหาและรูปแบบ ซึ่งมีการก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกันคือ

2.1 รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global Content และ Global Form มาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง ในกรณีของฮ่องกงก็คือ การนำเอารายการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศมาใส่ในผังรายการโทรทัศน์โดยไม่มี การปรับเปลี่ยนใดๆ ซึ่งมักปรากฏในช่องสถานีภาคภาษาอังกฤษมากกว่าสถานีท้องถิ่นของฮ่องกงเอง ในกรณีของไทยอาจหมายถึงหลายๆ รายการทางเคเบิลทีวี เช่น ภาพยนตร์ทางช่อง HBO ที่แพร่ภาพในลักษณะที่ใช้เสียงพากย์ในฟิล์มที่เป็นภาษาต่างประเทศ หรือการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มาตีพิมพ์โดยไม่ได้มีการแปลเป็นภาษาไทย เป็นต้น

2.2 รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปร่าง (Form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิม เปรียบได้กับการรับเอารายการจากต่างประเทศมาโดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับรสนิยมของคนในท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหารายการเอาไว้ ตัวอย่างเช่น การนำเข้ารายการ Who Wants to Be a Millionaire ซึ่งมีเนื้อหาเป็นรายการ Quiz show แต่ใช้ “รูปแบบไทย” เข้าไปแทนในรายการเดิม ด้วยการใส่พิธีกรและแขกรับเชิญเป็นคนไทย คำถามที่ใช้ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศไทย และเปลี่ยนชื่อรายการใหม่ให้เป็นชื่อภาษาไทยว่า “เกมเศรษฐี” เป็นต้น

2.3 รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปแบบเดิมไว้เสมอแม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว เช่น การนำเอาเพลงตะวันตกมาใส่เนื้อร้องภาษาจีนจนฟังดูเหมือนเพลงจีนเอง ในกรณีของเพลงไทยสากลก็เข้าข่ายลักษณะนี้เช่นกัน

2.4 รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจากตัวดักแด้แต่กระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ฮ่องกงที่รับเอาโครงเรื่องแบบ James Bond เข้ามา โดยคงรูปแบบการนำเสนอให้กระชับแบบตะวันตกแต่ดัดแปลงรูปแบบที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป เช่น ฉากเรื่องเพศ และปรับเปลี่ยนเนื้อหาด้วยการลดเนื้อหาการแย่งชิงอำนาจทางการเมืองลง และเพิ่มเนื้อหาคุณธรรมกับมิตรภาพและค่านิยมเรื่อง “บุญคุณต้องทดแทน แค้นต้องชำระ” เข้าไป จนกระทั่งแทบจะไม่สามารถจำแนกได้ว่า ภาพยนตร์ฮ่องกงปัจจุบันแท้จริงแล้วได้ผ่านการหยิบยืมทั้งรูปแบบและเนื้อหามาจากวัฒนธรรมตะวันตก เป็นต้น

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

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในภาคของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ศึกษาจากงานวิจัยที่ถูกศึกษาวิจัยไปแล้ว เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและออกแบบการวิจัย ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มงานวิจัยดังนี้

1. งานศึกษาวิเคราะห์สื่อการ์ตูน

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

การวิจัยของวรัชญ์เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ตัวสาร และการศึกษาการตีความหมายของผู้รับสารได้ แต่มีข้อแตกต่างกับการศึกษาในฉบับนี้คือ การวิจัยของวรัชญ์ได้เลือกศึกษาเชิงเปรียบเทียบสารในสื่อใหม่ที่เป็นการ์ตูนกับสารในสื่อเดิมที่เป็นนิทานพื้นบ้าน / วรรณคดี ในขณะที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์จากสารที่ส่วนใหญ่นั้นเป็นการผลิตขึ้นมาใหม่ ดังนั้นในการวิเคราะห์ต้องใช้แนวคิดอื่นๆ มาปรับประยุกต์เพื่อการออกแบบการวิจัยให้สอดคล้องต่อไป

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

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

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

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

จากการสังเกตในเบื้องต้นพบว่าปัจจัยต่างๆ ที่ถูกศึกษาไว้ในกรณีศึกษาได้ถูกคลี่คลายไปแล้วในทุกประเด็น แต่อย่างไรก็ตามวิจัยของนิพนธ์ยังคงเป็นแนวทางในการศึกษาผู้ผลิต ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อค้นหาปัจจัยที่เป็นโอกาสและอุปสรรคในการผลิต สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือหรือแบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้ผลิตได้

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

การวิจัยของเมทินีนั้นเป็นการศึกษาต่อยอดมาจากงานวิจัยของนิพนธ์ ซึ่งจากการสังเกตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันพบว่าปัจจัยที่ถูกศึกษาไว้ถูกคลี่คลายไปแล้วในหลาย

ประเด็น แต่อย่างไรก็ดีการศึกษาฉบับนี้เป็นตัวอย่างของการศึกษาปัจจัยของผู้ผลิตได้เช่นเดียวกับงานของนิพนธ์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลผู้ผลิตได้

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

ด้วยความที่การศึกษาชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาศิลปะการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยแนวคิดทางสัญลักษณ์วิทยา จึงสามารถนำวิธีการวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้มาประยุกต์ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์วิทยาที่เกี่ยวข้องได้

- **ประสพโชค นวพันธ์พัฒนา** ศึกษาเรื่อง การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย ในปี พ.ศ.2540 งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพที่ศึกษาวิธีการเลือกใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทย เพื่อถ่ายทอดทัศนคติ และรหัสเฉพาะในการ์ตูนแต่ละประเภท ซึ่งผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนแต่ละประเภทมีการใช้รหัสที่คล้ายกัน แต่ให้ความสำคัญไม่เท่ากัน เช่น การ์ตูนการเมืองส่วนใหญ่ต้องการตัวอ้างอิงเป็นตัวบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง แต่ในการ์ตูนตลกกับการ์ตูนเด็กนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ นอกจากนี้ยังพบว่ามีบริบทอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการใช้รหัสของผู้ผลิตชาวไทย เช่น วัฒนธรรมไทย และประสบการณ์ นอกจากนี้ยังพบว่าโลกของการ์ตูนนั้นเป็นโลกที่สมมุติขึ้น และมีวัฒนธรรมของการ์ตูนเฉพาะของตนชุดหนึ่ง ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับระหว่างผู้ผลิตในฐานะผู้ส่งสารกับผู้รับสารนั้น

งานชิ้นนี้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์รหัสสัญลักษณ์ของผู้ผลิตจากสื่อที่เป็นหนังสือการ์ตูน ซึ่งการศึกษานี้เน้นไปที่การศึกษาตัวผู้ผลิต สามารถนำมาประยุกต์เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการศึกษาวิจัยผู้ผลิตการ์ตูนได้

- **เพียงฤดี ธีรฤทธิชวงศ์** ทำการศึกษาเรื่อง การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง พ.ศ.2542 พบว่าประเด็นหลักในการนำเสนอ ณ ช่วงเวลานั้นคือการโจมตีการทำงานของรัฐบาล รองลงมาคือการวิพากษ์ความประพฤติของนักการเมือง เศรษฐกิจ

และสังคม นอกจากนี้ยังพบว่านักเขียนการ์ตูนนิยมใช้รหัสบุคคลในการเข้ารหัสการ์ตูนมากที่สุด รองมาคือรหัสวัตถุ รหัสสังคม และรหัสวัฒนธรรม ตามลำดับ

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

2. งานวิจัยด้านการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

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

การศึกษาเรื่องการทอดความหมายเรื่องผีนี้เป็นตัวอย่างในการศึกษาความหมาย ไทยได้ เนื่องจากความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจนั้นเป็นหนึ่งในความเชื่อของคนไทย ดังนั้นวิธีการสร้าง และการวิเคราะห์ความหมายเรื่องผีในงานนี้ จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการ สร้างความหมายความเป็นไทย และใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความเข้าใจความหมายความเป็น ไทยของผู้รับสารได้ด้วย

3. งานวิจัยด้านการวิเคราะห์ความเป็นไทย

● **ศิริมา อยู่เวียงชัย** ศึกษาเรื่อง การสื่อสารความเป็นไทยในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อ การประชาสัมพันธ์สำหรับต่างประเทศของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในปีพ.ศ.2541 พบว่า ททท.นำเสนอความเป็นไทยทั้งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม ส่วนสัญลักษณ์ที่เลือกใช้เน้นคำนี้จากการ รับรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยใช้จุดดึงดูดทางเหตุผลร่วมกับอารมณ์ แผนการรงค์กับ นักท่องเที่ยวชาวต่างชาตินั้นมีทั้งแบบที่ต้องการให้เกิดการรับรู้เรื่องเมืองไทย กับแบบที่ต้องการ ดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวแต่เพียงอย่างเดียว เนื้อหาที่นำเสนอส่วนใหญ่มาจากเหตุการณ์ สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละปี ส่วนกลยุทธ์ในการผลิตที่เลือกใช้ได้แก่ กลยุทธ์การสร้างตำแหน่งของ

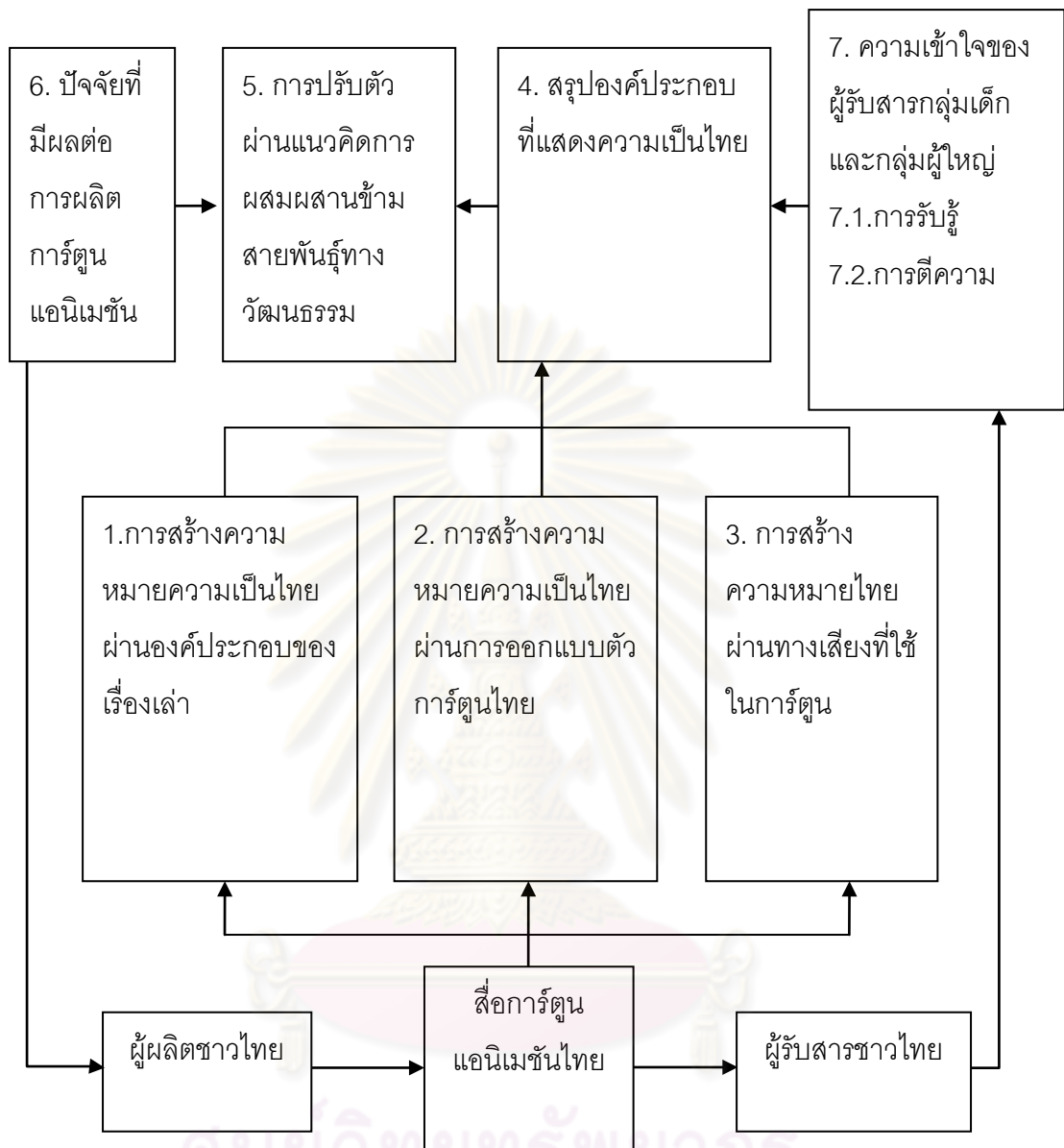
สินค้าในใจผู้บริโภค กลยุทธ์การโน้มน้าวใจ และกลยุทธ์การสร้างความรู้สึกที่ดีในใจผู้บริโภค ซึ่งเทคนิคการสร้างให้เป็นเรื่องราว (Dramatization) ถูกเลือกเป็นแบบแผนในการผลิตโฆษณามากที่สุด เนื่องจากโฆษณาของ ททท. มุ่งขายสินค้าในเชิง Soft-sell กล่าวคือขายภาพลักษณ์ที่ดีร่วมไปกับสินค้าซึ่งก็คือการท่องเที่ยว ผลการวิจัยนี้เป็นการวิเคราะห์จากสื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อชาวต่างชาติเป็น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

แม้ว่าการวิจัยชิ้นนี้จะไม่ใช่การวิจัยการitudinal แต่ด้วยเทคนิควิธีการในการวิเคราะห์ก็สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะเนื้อหา กลยุทธ์ หรือแผนการตลาดของผู้ผลิตได้

● **รุ่งการต์ มงคลวีราพันธ์** ทำการศึกษาการวิเคราะห์การสื่อความหมายของสื่อโปสเตอร์ในการรณรงค์ส่งเสริมการท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2530-2542 การวิจัยนี้อยู่ในปีพ.ศ.2543 ผลการวิจัยชี้ว่า นโยบายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นในแต่ละปี จะมีผลกับเนื้อหาที่ปรากฏบนสื่อโปสเตอร์ด้วย การสื่อความหมายมีทั้งนัยตรง และนัยแฝง การสื่อความหมายทางภาพมีทั้งนัยตรง และเชิงสัญลักษณ์ โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสินค้ากับสถานการณ์ และพบว่าสิ่งที่โดดเด่นมากในโปสเตอร์โฆษณา คือ เรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่น และอาหารการกินของไทย

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอิทธิพลที่มีผลมากที่สุดต่อการผลิตโปสเตอร์โฆษณาการท่องเที่ยวคือนโยบายหรือแผนการรณรงค์การท่องเที่ยวของ ททท. ในแต่ละปี ซึ่งเป็นข้อสังเกตหนึ่งสำหรับการนำไปวิเคราะห์สื่อการitudinal แอนิเมชันทางโทรทัศน์ว่ามีผลเหมือนหรือต่างกันอย่างไร และมีวิธีการเลือกภาพเพื่อนำเสนอคล้ายคลึงกันหรือไม่

ในการศึกษาชิ้นนี้เป็นการศึกษาความหมายความเป็นไทยจากตัวสาร และการถอดความหมายจากผู้รับสาร ซึ่งสามารถนำระเบียบวิธีวิจัยมาประยุกต์เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ความเป็นไทยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความหมายในตัวสาร และการศึกษาการถอดความหมายของผู้รับสารได้



รูปที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.255-2553)” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงลักษณะความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย ปัจจัยในการผลิต และการรับรู้ความเป็นไทยของผู้รับสาร ในการศึกษาเริ่มต้นจากการที่ผู้วิจัยทำการคัดเลือกการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ต้องการศึกษาจากการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการแพร่ภาพทางโทรทัศน์ช่องฟรีทีวีในช่วงปีพ.ศ.2551-2553 มาทั้งสิ้น 4 เรื่อง ทำการวิเคราะห์หาความเป็นไทยที่ปรากฏในตัวสาร ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) จากนั้นทำการศึกษาผู้ผลิตด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย และในส่วนสุดท้ายคือการศึกษาการรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นเด็กและเป็นผู้ใหญ่ชาวไทย การศึกษาในส่วนนี้ใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และใช้การนำเสนอข้อมูลการวิจัยด้วยวิธีการบรรยาย หรือพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive)

แหล่งข้อมูลในการวิจัย

การศึกษารื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551- 2553)” นี้ ผู้วิจัยทำการแบ่งประเภทของแหล่งข้อมูลไว้ 3 ประเภทคือ

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ร่วมในการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เคยมีมา ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการศึกษาในแง่มุมต่างๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนและเปรียบเทียบให้เห็นลักษณะทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

สามารถแบ่งกลุ่มข้อมูลประเภทบุคคลออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่

2.1 กลุ่มผู้ผลิตซึ่งเป็นบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย 4 เรื่องที่ถูกนำมาศึกษา การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยเกณฑ์ในการพิจารณาว่า กลุ่มตัวอย่างจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจแนวคิดและขั้นตอนในการผลิต หรือมีบทบาทที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งต่างๆ ที่ได้ระบุไว้ได้แก่ ผู้อำนวยการผลิตหรือผู้กำกับ (Producer / Director) ผู้เขียนบท (Writer) ผู้ออกแบบ หรือ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Designer / Animator) ซึ่งในการศึกษาได้รับการอนุเคราะห์ข้อมูลจากตัวแทนผู้ผลิตจากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่อง เป็นจำนวนทั้งหมด 10 ท่านได้แก่

2.1.1 คุณไผท เกษมเปรมจิต ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ดูแลบทการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันเอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด

2.1.2 คุณสุวิวัฒน์ คำมา ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน จำกัด

2.1.3 คุณธนดล ดีประยูง ตำแหน่งผู้ประสานงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน

2.1.4 คุณนิวัฒน์ อนันตริยะเวช ตำแหน่ง ผู้ประสานงานบทการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน จำกัด

2.1.5 คุณธิดา ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Executive Co-Ordinator การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด

2.1.6 คุณจิรวิทย์ ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Production Manager (Animation) การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด

2.1.7 คุณธนา นนทยาธร ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.8 คุณเวณิช มิตรสันเทียะ ตำแหน่ง Animator / ดูแลบท การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.9 คุณวิเชียร แพร์เกียรติเจริญตำแหน่ง Director / Designer การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.10 คุณทรงศักดิ์ เปลี้นประเสริฐ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด

2.2 กลุ่มผู้รับสาร แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ กลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก อายุ 9 -13 ปี และกลุ่มผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ อายุ 18 ปีขึ้นไป

2.2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นเด็กอายุ 9-13 ปี เป็นกลุ่มรับสารที่มีอายุในช่วงที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งในการเลือกนี้มีเงื่อนไขว่ากลุ่มตัวอย่างจะต้องเป็นผู้ที่เคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทั้งที่เป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนต่างชาติมาก่อน ซึ่งในการเลือกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ได้รับการอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนประถมศึกษา ซึ่งได้ทำการมอบหมายให้คุณครูประจำชั้นห้อง ป. 4 / 1 ทำการคัดเลือกนักเรียนในชั้นเรียนให้เป็นตัวแทนในการให้ข้อมูลจนครบตามจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังนี้

| | | | |
|----|--------------------------|----|----------------------|
| 1 | ด.ญ.ภัศราพร สุขปัญญาเลิศ | 11 | ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ |
| 2 | ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ | 12 | ด.ญ.ปรารธนา ภูนางาม |
| 3 | ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล | 13 | ด.ญ.จงรัก ปานแยม |
| 4 | ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี | 14 | ด.ญ.ณัฐสินี ชินโบชิ |
| 5 | ด.ญ.วรัญญา แสนทอง | 15 | ด.ช.รัฐพล เขิงศิริ |
| 6 | ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า | 16 | ด.ช.ชัยยุทธ ชัยโสภาส |
| 7 | ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา | 17 | ด.ญ.ณัฐชยา ชูแก้ว |
| 8 | ด.ช.วิชญ ไตรภูมิ อายุ | 18 | ด.ช.วศิน ต่ายทอง |
| 9 | ด.ญ.ภัทรานิษฐ์ พรหมตัน | 19 | ด.ญ.นวียา ธนาคตะ |
| 10 | ด.ญ.ณัฐมน ทองใบมณี | 20 | ด.ช.ชลภัทร ชินโฮ |

2.2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่สนใจและเคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทั้งที่เป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนต่างชาติ จำนวนทั้งสิ้น 20 คน ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการแนะนำต่อกัน (Snowball) และจากการสำรวจทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ทั้ง 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังนี้

| | | | |
|---|--------------------------|----|----------------------------|
| 1 | นายจักรธร ครุทวิริ | 6 | นายโอฬาร นิลสัมฤทธิ์ |
| 2 | นางสาวจิตติมา แก้วนาเส็ง | 7 | นายสิปปนนท์ คงล้อม |
| 3 | นายทศพล ปฏิธนาวรรณ | 8 | นายณัฐพงษ์ รอดเจียม |
| 4 | นางสาวแก้วเรือน นริทราพร | 9 | นายตรีทศ ศุภคติสันต์ |
| 5 | นางสาวศรัญญา ประทุมทอง | 10 | นายจีระนันท์ จิระบุญยานนท์ |

| | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 11 นายภิญโญ ศุภคตีสันต์ | 16 นางสาวอชิรญา พรพิमानชัย |
| 12 นายนิชนันท์ ธรรมธราธาร | 17 นายจิรพัฒน์ ดวงแสงทอง |
| 13 นางสาวจิตสิริ ตริรัตน์ชวลิต | 18 นางสาวศุภิกา วรรณโสภณกุล |
| 14 นายสรวิชัย นิจสุนกิจ | 19 นางสาวฐิติมา พิบูลย์ |
| 15 นางสาวน้ำผึ้ง แก้วสุกใส | 20 นายนิกร ศิวาวุธ |

3. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อบันทึกและภาพยนตร์ทางโทรทัศน์

ประกอบด้วยสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ที่เผยแพร่ในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ.2551-2553 จำนวน 4 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 129 ตอน ได้แก่

3.1 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ผลิตโดย บริษัทโฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด แพร่ภาพออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกเย็นวันศุกร์เวลา 18.00 น.-18.30 น. ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 23 เมษายน 2553 จนถึงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2553 รวมทั้งสิ้น 52 ตอน

3.2 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ไซอิ๋ว เดอะมังกี้

ผลิตโดย บริษัทบางกอกกลีซีทีวี จำกัด แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 7 พฤษภาคม 2553 ถึงวันที่ 19 สิงหาคม 2553 ช่วงเวลา 18.00 น.-18.20 น. รวมทั้งสิ้น 26 ตอน

3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุดไซคิกฮีโร่

เป็นการร่วมกันผลิตโดย บริษัทโปรดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ของประเทศไทย กับ K-production co.,ltd. ของ ประเทศเกาหลี ออกอากาศทุกวันเสาร์ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เวลา 8.25 น.-9.00 น. ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 6 มีนาคม 2553 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม 2553 รวมทั้งสิ้น 25 ตอน

3.4 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุดเซลล์ดอน

การ์ตูนทีวีแอนิเมชัน 3 มิติ ผลิตโดยบริษัท เซลล์ส์เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ทำการศึกษาในชุด (Season) ที่ 2 ออกอากาศในวันพุธ – พฤหัสบดี เวลา 18.30 น.-18.45 น. ช่วงวันที่ 29 เมษายน 2552 ถึงวันที่ 6 สิงหาคม 2552 รวมทั้งสิ้น 26 ตอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำการรวบรวมข้อมูลเอกสารการวิจัย ข่าว หรือบทความที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย จากการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากห้องสมุด หนังสือ สื่อโทรทัศน์ และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

2. ทำการเก็บข้อมูลตัวสารจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม 2) ไชอิ๋วเดอะมังกี้ 3) ไชคิกฮีโร่ และ 4) เซลล์ดอน จากสื่อโทรทัศน์และสื่อบันทึก ด้วยวิธีการสังเกตและจดบันทึกระหว่างที่รับชมในรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย ได้แก่ องค์ประกอบเรื่องเล่า สัญลักษณ์ที่แสดงความหมายความเป็นไทย การออกแบบ การสัมพันธ์บท และการใช้เสียงประกอบในการ์ตูนแอนิเมชันไทย

3. ทำการเก็บข้อมูลผู้ผลิตด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง จำนวน 10 ท่าน ตามที่ได้ระบุไปในรายการสัมภาษณ์ผู้ผลิตข้างต้น เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดในการสร้างความหมายความเป็นไทยทั้งที่เป็นความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย วัตถุประสงค์ในการนำเสนอ การออกแบบ การเลือกให้เสียงประกอบ เทคโนโลยีและเทคนิคที่ใช้ในการผลิต บัณฑิตจากภาคการเมืองและเศรษฐกิจ รวมไปถึงปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ในการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึกนี้ผู้วิจัยจะใช้เครื่องบันทึกเสียงผู้ให้ขณะสัมภาษณ์ประกอบการจดบันทึกด้วย

4. ทำการเก็บข้อมูลผู้รับสารด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็กจำนวน 20 คน และกลุ่มผู้ใหญ่ 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังที่ระบุไว้ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร การเก็บข้อมูลมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยทั้งในส่วนที่เป็นความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย รวมถึงปัจจัยที่ผู้รับสารแต่ละกลุ่มใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยจากตัวสื่อการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากมีการรวบรวมข้อมูลที่ทำการศึกษา โดยการวิเคราะห์ข้อมูลนี้จะดำเนินไปตามปัญหาคำวิจัยที่ทำการศึกษาได้แก่

1. ทำการวิเคราะห์ความเป็นไทยที่ปรากฏผ่านองค์ประกอบต่างๆ โดยแบ่งระดับความเป็นไทยออกเป็น 3 ระดับคือ ไทยเดิม ไทยใหม่ และไม่เป็นไทย ซึ่งมีการวิเคราะห์ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากเนื้อหากา์ตูนแอนิเมชันไทยแต่ละเรื่อง ภายใตกรอบแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของเรื่องเล่า และแนวคิดเรื่องความเป็นไทย ซึ่งมีองค์ประกอบที่สนใจ 8 องค์ประกอบได้แก่ 1) ตัวละคร 2) เครื่องแต่งกาย 3) โครงเรื่อง 4) แก่นเรื่อง 5) ฉาก 6) พาหนะ 7) อุปกรณ์ และ 8) อาวุธ / ของวิเศษ สามารถกำหนดแนวทางในการวิเคราะห์ความเป็นไทยในแต่ละองค์ประกอบใน 4 ลักษณะได้แก่

1.1.1 ตัวละคร พิจารณาความเป็นไทยจาก ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิธีพูด บทบาท การกระทำ ที่ปรากฏในเรื่อง

1.1.2 โครงเรื่อง วิเคราะห์จากที่มาของเนื้อเรื่องของการ์ตูน ประกอบกับบริบททางวัฒนธรรมที่สะท้อนออกมาจากลักษณะความขัดแย้ง หรือการคลี่คลายที่ใช้ในการเล่าเรื่อง

1.1.3 แก่นเรื่อง วิเคราะห์ความเป็นไทยจากคตินิยมจากเนื้อหากการ์ตูน

1.1.4 เครื่องแต่งกาย ฉาก พาหนะ อุปกรณ์และอาวุธ / ของวิเศษ องค์ประกอบกลุ่มนี้ใช้วิธีวิเคราะห์ความเป็นไทยจากรหัสสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงความเป็นไทย

1.2 วิเคราะห์การออกแบบและการสัมพันธ์ของตัวละคร ภายใต้กรอบแนวคิดแนวคิดทางการสัมพันธ์ และปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันส่วนของการออกแบบ ประกอบกับแนวคิดเรื่องความเป็นไทย การวิเคราะห์ในส่วนนี้มุ่งหวังในการค้นหารูปแบบ (Form) ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

1.3 วิเคราะห์ความเป็นไทยจากองค์ประกอบเสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ภายใต้กรอบแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในส่วนของเสียง ซึ่งมีอยู่ 4 องค์ประกอบที่ต้องทำการศึกษาได้แก่ 1) เสียงพูด (Dialog) 2) เพลงประจำรายการ (Theme song) 3) เสียงดนตรีประกอบ (Sound and music) 4) เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect)

1.4 ทำการสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ศึกษาพบจากองค์ประกอบในข้อ 1.1 – 1.3

1.5 วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ทำการศึกษา จากรูปแบบ (Form) และโครงเรื่อง (Content) ภายใต้กรอบแนวคิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม

2. เรียบเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตทั้ง 10 ท่านแยกเป็นแต่ละเรื่อง จากนั้นทำการวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ กรอบแนวคิดที่ใช้ประกอบการวิเคราะห์ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

3. ทำการวิเคราะห์ความเข้าใจของผู้รับสารต่อความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ซึ่งมี 2 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละกลุ่มภายใต้กรอบแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาในส่วนของ การรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยทั้งที่เป็นความหมายตรงและความหมายโดยนัยจากผู้รับสาร เพื่อวิเคราะห์ถึงเกณฑ์และจุดยืนที่ใช้ในการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสารแต่ละกลุ่ม รวมไปถึงเกณฑ์ที่ผู้รับสารแต่ละกลุ่มให้ความสนใจในการตีความหมายความเป็นไทย

3.2 ทำการเปรียบเทียบข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่ เพื่อให้เห็นลักษณะของการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่ม

วิธีการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในลักษณะของการบรรยายหรือการพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive) ซึ่งเป็นการเขียนบรรยายข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ โดยแบ่งเป็นหัวข้อเรียงลำดับตามโจทย์การวิจัย มีการใช้แผนภาพ รูปภาพและตารางประกอบการเขียนบรรยายเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ จากนั้นจึงทำการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลไว้ในบทสุดท้าย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ตัวบทที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ความเป็นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่เป็นหน่วยในการศึกษาทั้งหมด 4 เรื่อง ซึ่งมีความแตกต่างกันจากเนื้อหาที่มาจากหลากหลายแหล่งวัฒนธรรม ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ด้วยวิธีการสังเกตเปรียบเทียบกับทฤษฎีที่ได้อ้างถึงในบทที่ 2 ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษา 4 ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ เพื่อให้เห็นลักษณะความเป็นไทยจากเนื้อหาในการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากองค์ประกอบทางด้านเนื้อหา ภาพ และเสียงของการ์ตูนแอนิเมชัน

2. วิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทยด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์ เพื่อให้เห็นลักษณะของรูปแบบ (Form) ความเป็นไทยในตัวการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

3. วิเคราะห์การสร้างความหมายไทยจากเสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทย เพื่อให้เห็นลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏจากเสียงของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีแหล่งเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่ใช้ในการผลิตแตกต่างกัน

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

5. วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง เพื่อให้เห็นลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยปัจจุบัน

ในการศึกษาจะดำเนินการวิเคราะห์ตามขั้นตอนที่ 1-5 ที่ละเรื่องจนครบทั้ง 4 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อสรุปผลต่อไป ซึ่งผลการศึกษาสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ข้อมูลโดยสังเขป

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กที่แต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับคติความเชื่อของคนไทยที่มีต่อพระพุทธศาสนา ซึ่งถูกนำมาเล่าใหม่ในรูปแบบที่เน้น

ความสนุกสนานมากขึ้น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกผลิตด้วยเทคโนโลยี 3 มิติ มีการนำเสนอเรื่องราวในลักษณะของซีรีส์จบในตอน ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันศุกร์ เวลา 18.00 น.-18.30 น. ครั้งละ 2 ตอน ตอนละประมาณ 10 นาที มีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อเผยแพร่หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาให้กับเด็กและเยาวชนในรูปแบบที่ทันสมัย มีเนื้อหาเน้นความสนุกสนานแฝงธรรมะ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจในการผลิตมาจากคาแรคเตอร์ของพระนักเทศน์ 3 รูป ซึ่งมี "หลวงพี่พอเพียง" ดัดแปลงมาจาก พระราชาธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) "เณรธีร์" ดัดแปลงมาจาก พระมหาวุฒิชัย (ว.วชิรเมธี) และ "เณรปิ่น" ดัดแปลงมาจากพระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต ซึ่งการ์ตูนได้นำคำสอนของพระอาจารย์ทั้ง 3 รูป มาสร้างเป็นเรื่องราวที่สนุกสนานมีวิธีการสอนในรูปแบบที่ทำให้ชาวบ้านรู้จักคิดมากกว่าการสอนเทศน์ธรรมะแบบตรงๆ (ดังทะเลจอบทีวีช่อง 3 ชุมชนนิมนต์ยิ้ม สู่หนังสือการ์ตูนชายบู๊คส์ไมล์ และเซเว่น ทั่วประเทศ, 2553)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้แบ่งออกเป็น 2 ชุด ชุดละ 26 ตอน รวมเป็น 52 ตอน ซึ่งไทยทีวีสีช่อง 3 ได้เริ่มแพร่ภาพตั้งแต่วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2553 จนถึงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2553 ปัจจุบันอยู่ในระหว่างของการผลิตชุดที่ 3 เพื่อเผยแพร่ต่อไป ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาทั้ง 52 ตอนที่ออกอากาศ การศึกษาความเป็นไทยที่ปรากฏจากชุมชนนิมนต์ยิ้มนี้ พบความเป็นไทยปรากฏในหลายองค์ประกอบ ซึ่งสามารถนำเสนอรายละเอียดได้ในลำดับต่อไป


1. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม”

องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์เพื่อหาความเป็นไทย มี 8 องค์ประกอบ จำแนกได้เป็น 1) ตัวละคร 2) โครงเรื่อง 3) แก่นเรื่อง 4) ฉาก 5) เครื่องแต่งกาย 6) อุปกรณ์ 7) อารมณ์ / ของวิเศษ 8) พาหนะ ซึ่งมีรายละเอียดในการศึกษาดังต่อไปนี้

1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในชุมชนนิมนต์ยิ้มนั้นมีทั้งหมด 16 ตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 4.1 ตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| ตัวละคร | ภาพ |
|--|---|
| 1) หลวงพี่พอเพียง พระหนุ่มอายุ 20 พรรษา เป็นพระที่ข้ามเวลามาจากอดีตในยุคที่เมืองอโยธยายังคงเป็นราชธานี ใช้วิธีการเทศนาเป็นเหตุเป็นผลตามธรรมชาติ มีลักษณะของพระที่เคร่งในพระธรรมวินัย |  |

| | |
|---|---|
| <p>2) เณรธีร์ อายุ 12 พรรษา มีความเจ้าปัญญาและเก่งในวิทยาศาสตร์ จึงมักใช้ความเป็นเหตุเป็นผลตามหลักวิทยาศาสตร์เข้ามาผสมกับหลักธรรมะในการเทศนา มีจุดอ่อนคือกลัวกบ</p> |  |
| <p>3) เณรปั้น เณรน้อยอายุ 8 พรรษา ด้วยความเป็นเด็กเณรปั้นจึงยังมีลักษณะเป็นผู้ที่อยากรู้อยากลอง มีการหลุดกิริยาที่ไม่สำรวม ออกมาบ้างเป็นครั้งคราว ซึ่งนักบวชที่มีอาวุโสกว่าจะเป็นผู้ที่คอยตักเตือนอยู่ตลอด เณรปั้นรู้จักเรื่องราวทางโลกมากทำให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบรรยายธรรมะแก่คนรุ่นใหม่ได้</p> |  |
| <p>4) หลวงตา อายุ 65 พรรษา เป็นเจ้าอาวาสวัดคลองพุทธที่มีลักษณะเป็นพระที่เจ้าระเบียบ แต่ก็ไม่มีเมตตา ใจกว้าง เป็นพระที่เชื่อว่าธรรมะนั้นมีวิธีการศึกษาและเข้าถึงได้หลายวิธี</p> |  |
| <p>5) มะอึ๊ก เด็กวัด อายุ 10 ขวบที่ผลัดหลงมิติมาพร้อมกับพลวงพี่พอเพียง มะอึ๊กมีเอกลักษณ์ของคนโบราณชัดเจนจากการแต่งตัวและภาษาที่ใช้ มีลักษณะเป็นคนตื่นตูมเพราะการไม่คุ้นชินในยุคสมัยใหม่ และต้องการหาทางกลับอดีตให้ได้ แต่เพราะแอบชอบ 2 หมวยลูกสาวโกเฮงจึงพอให้สามารถทำใจให้อยู่ในยุคปัจจุบันได้</p> |  |
| <p>6) แจ๊ค เด็กหนุ่มอายุ 17 ปี มีความไฝฝืนอยากได้มอเตอร์ไซด์ เพราะอยากเป็นเด็กแว้น เป็นคนไม่กลัวใครชอบแกล้งชาวบ้านโดยเฉพาะมะอึ๊ก แต่พื้นฐานจิตใจยังเป็นคนดี ช่วยเหลืองานบ้านและเชื่อฟังแม่</p> |  |
| <p>7) หมวยเล็ก แผลผู้พี่ อายุ 8 ขวบ ลูกสาวของโกเฮงมีนิสัยที่คล้ายกัน ซื่อวด ชอบคิดเองเออเอง แต่ก็ยังเป็นเด็กที่มีกิริยาวาจาดี</p> |  |
| <p>8) หมวยใหญ่ แผลผู้พี่ อายุ 8 ขวบ ลูกสาวของโกเฮงมีนิสัยเหมือนกันกับหมวยเล็ก</p> |  |
| <p>9) พีโอ เจ้าของร้านเกมอินเทอร์เน็ตชื่อว่า "ไอเน็ต" อายุ 22 ปี มีบุคลิกลักษณะแบบที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า "โอตาคุ" ในภาษาไทยอาจใช้คำว่า "หมกมุ่น" ชอบเล่นเกมและเก่งเรื่องการประดิษฐ์สิ่งของไฮเทค</p> |  |

| | |
|---|---|
| <p>10) พีเบิร์ด ชายหนุ่ม อายุ 25 ปี เป็นช่างซ่อมประจำหมู่บ้าน หน้าตาดีหล่อแบบไทย เป็นคนซื่อ ตรงไปตรงมา ไม่รู้ตัวว่าถูกเจ้าไฟแอบชอบ มีนิสัยดีที่สุดในชุมชน</p> |  |
| <p>11) โกเฮง อายุ 50 ปี เป็นพ่อค้าเชื้อสายจีน ยังพูดไทยไม่ชัด เจ้าของร้านโชห่วยชื่อว่า “โกเฮงมินิมาร์ท” ขายสินค้าทุกประเภท รักลูกแฝดทั้ง 2 คนมาก มักก่อปัญหาเพราะเล่ห์กลในการขายของ</p> |  |
| <p>12) ลุงจ๋า มัคทายกอายุ 50 ปี มีหน้าที่คอยช่วยเหลือกิจการต่างๆ ในวัด ลุงจ๋าเป็นคนติดเหล้า และเคยก่อคดีขโมยเงินวัดเมื่อนานมาแล้ว ปัจจุบันอยู่ระหว่างการปรับปรุงตัว เป็นคนพูดเหน่อสำเนียงภาคกลาง</p> |  |
| <p>13) ป้าจืด แม่ของแจ๊คอายุ 45 ปี มีอาชีพเป็นแม่ค้าขายส้มตำ มีฝีมือดีจนใครๆ จนใครๆ ก็ติดใจ ป้าจืดเป็นคนบ้าหอย อยากรวยอยากได้เงินเยอะๆ</p> |  |
| <p>14) เจ้าไฟ สาววัยทำงานอายุ 30 ปี เจ้าของร้านเสริมสวย เป็นคนประเภทอยากรู้อยากเห็นเรื่องชาวบ้านโดยเฉพาะเรื่องลับๆ ของดาราหลงรักพีเบิร์ด ช่างเดียว มีนิสัยเสียตรงที่ชอบหลงตัวเอง</p> |  |
| <p>15) หญิงมุก เศรษฐีนักลงทุน เป็นชนชั้นสูงจากเมืองหลวงที่มีทั้งกำลังทรัพย์และอิทธิพล อยากได้ทำเลที่ตั้งของชุมชนบ้านคลองพุทธ เพื่อนำมาสร้างโครงการ “เมกกะโปรเจ็ค” จึงออกอุบายต่างๆ เพื่อกดดันให้ชาวบ้านในชุมชนบ้านคลองพุทธย้ายออกไปจากพื้นที่นี้ให้ได้</p> |  |
| <p>16) ชายหมีง เป็นลูกชายหญิงมุก อยู่ในชนชั้นสูงที่มีลักษณะของนักเรียนนอกเพิ่งกลับมาไม่นานจึงใช้ภาษาไทยไม่ค่อยถูกต้อง มีนิสัยคล้ายกับหญิงมุกตรงที่เป็นคนชอบเอาชนะ เอาแต่ใจตัวเอง เชื้อในอำนาจเงิน</p> |  |

จากข้อมูลสามารถสรุปลักษณะความเป็นไทยจาก 16 ตัวละครได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลตัวละครที่แสดงถึงเชื้อชาติในเรื่องชุมชนนิมนต์ยี่ม

| ตัวละคร | บทบาท | ที่มา | เชื้อชาติ | วิธีพูด |
|------------|-------------|-----------|-----------|----------------------------|
| หลวงตา | เจ้าอาวาส | คลองพุทท | ไทย | ศัพท์พระสงฆ์ |
| พระพอเพียง | พระ | อโยธยา | ไทย | ศัพท์พระสงฆ์ ภาษาไทยเดิม |
| เณรธีร์ | เณร | คลองพุทท | ไทย | ศัพท์พระสงฆ์ |
| เณรปิ่น | เณร | คลองพุทท | ไทย | ศัพท์พระสงฆ์ |
| มะอึ๊ก | เด็กวัด | อโยธยา | ไทย | ภาษาไทยเดิม |
| แจ๊ค | เด็กแว้น | คลองพุทท | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| หมวยเล็ก | นักเรียนไทย | คลองพุทท | ไทย-จีน | ภาษาไทยสุภาพ |
| หมวยใหญ่ | นักเรียนไทย | คลองพุทท | ไทย-จีน | ภาษาไทยสุภาพ |
| พีโอ | พ่อค้า | คลองพุทท | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| พีเบิร์ด | ช่างซ่อม | คลองพุทท | ไทย | ภาษาไทยสำเนียงจีน |
| โกเฮง | พ่อค้า | คลองพุทท | จีน | ภาษาไทยสุภาพ |
| ลุงฉ่า | มัคทายก | ภาคกลาง | ไทย | ภาษาไทยสุภาพสำเนียงเหนือ |
| ป้าจืด | แม่ค้าส้มตำ | คลองพุทท | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| เจ๊ไฟ | เสริมสวย | คลองพุทท | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| หญิงมุก | ชนชั้นสูง | เมืองใหญ่ | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| ชายหมีง | ชนชั้นสูง | เมืองใหญ่ | ไทย | ภาษาไทยแต่มีกใช้ผิดกาลเทศะ |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าในชุมชนนิมนต์ยี่มมีการสร้างตัวละครไทย 12 ตัว ตัวละครลูกครึ่งไทย-จีน 2 ตัว และมีตัวละครที่เป็นคนจีนที่อาศัยอยู่ในเมืองไทย 1 ตัว เมื่อพิจารณา ลักษณะตัวละครและจากข้อมูลองค์ประกอบทั้ง 5 นี้ สามารถนำมาจัดระดับความเป็นไทยได้ดังตารางต่อไปนี้

1.1.1 การแบ่งประเภทตัวละคร (Type of Character)

สามารถจำแนกตัวละครได้ 3 ประเภทคือ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การ์ตูนเรื่องนี้จะมีความแตกต่างทางด้านองค์ประกอบเรื่องเล่าทั่วไป เนื่องจากมีตัวเอกเป็นนักบวชในศาสนาพุทธ นักบวชจะเป็นเพศสมณะ ซึ่งมีผลให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีคู่ พระเอก-นางเอก และด้วยความที่การ์ตูนเรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นให้ตัวละครมีความสัมพันธ์กันแบบชุมชน การ์ตูนเรื่องนี้จึงมีตัวละครหลายตัว ซึ่งตัวละครที่เป็นฝ่ายตัวพระนั้น

นับได้ทั้งสิ้น 13 ตัวละครได้แก่ (1) พระพอเพียง (2) เณรปิ่น (3) เณรธีร์ (4) มะอึก (5) หมวยเล็ก (6) หมวยใหญ่ (7) บ้าจืด (8) แจ็ค (9) พี่โอ (10) พี่เบิร์ด (11) ลุงจ๋า (12) เจ๊ไฝ (13) โกเฮง

2) ตัวร้าย ตัวละครที่เป็นปรปักษ์ของชุมชนในเรื่องนี้มีเพียง 2 ตัว ได้แก่ ตัวละครชายหมิงกับหญิงมุก ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจที่มาจากชุมชนเมือง และหวังจะเข้ามายึดครองที่ดินของชุมชนชนบท

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้แก่ ตัวละครกลุ่มนักบวชซึ่งมีหน้าที่ในการตักเตือนสติ สั่งสอนให้คนในสังคมเห็นคุณหรือโทษในการกระทำต่างๆ แต่หากมีความขัดแย้งระหว่างกลุ่มนักบวชด้วยกัน หลวงตาจะรับบทผู้ช่วยที่เข้ามาลดความขัดแย้งระหว่างคู่ตัวละครนักบวชเนื่องจากมีความอาวุโสมากที่สุด

จากการจัดประเภทตัวละครนี้ทำให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตใน 3 ประเด็นดังนี้

- 1) สังคมจะเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับการกระทำของคนในสังคมนั้น
- 2) ระบบทุนนิยมและชนชั้นจากสังคมเมือง ยังเป็นปัญหาสำหรับชุมชนชนบท
- 3) พระสงฆ์ยังคงเป็นที่พึ่งหลักของผู้คนในสังคม

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

การพิจารณาความเป็นไทยจากตัวละครใช้วิธีสังเกตจาก 6 องค์ประกอบได้แก่

- 1) ชื่อ 2) บทบาท 3) ที่มา 4) เชื้อชาติ 5) วิถีพูด 6) การกระทำ สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในชุมชนนิมิตยัม

| ตัวละคร | ความเป็นไทยเดิม | ความเป็นไทยใหม่(ผสม) | ไม่มีความเป็นไทย |
|------------|---|----------------------|------------------|
| หลวงตา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การกระทำ | - | - |
| พระพอเพียง | ชื่อ เชื้อชาติ การแต่งกาย วิถีพูด บทบาท การแสดงออก | - | - |
| เณรธีร์ | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การแสดงออก | | |
| เณรปิ่น | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การแสดงออก | - | - |
| มะอึก | ชื่อ การแต่งกาย วิถีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก | - | - |

| | | | |
|----------|---|-------------------------|----------------------|
| แจ๊ค | เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก | ชื่อ การแต่งกาย บทบาท | - |
| หมวยเล็ก | การแต่งกาย วิธีพูด บทบาท การแสดงออก | ชื่อ เชื้อชาติ | - |
| หมวยใหญ่ | การแต่งกาย วิธีพูด บทบาท การแสดงออก | ชื่อ เชื้อชาติ | - |
| โกเฮง | บทบาท | ชื่อ การแต่งตัว วิธีพูด | เชื้อชาติ การแสดงออก |
| ลุงซ่า | ชื่อ การแต่งกาย วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท | - | - |
| พีเบิร์ด | เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก | ชื่อ การแต่งกาย บทบาท | - |
| พีโอ | เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก | ชื่อ การแต่งกาย บทบาท | โอดาคุ |
| ป่าจืด | ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก | การแต่งกาย | - |
| เจี๊ไฟ | ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ การแสดงออก | การแต่งกาย บทบาท | - |
| หญิงมุก | ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก | การแต่งกาย | - |
| ชายหมิง | ชื่อ เชื้อชาติ บทบาท | การแต่งกาย วิธีพูด | การแสดงออก |

จากตารางแสดงระดับความเป็นไทยจากตัวละคร พบว่าในองค์ประกอบตัวละครนี้มีการแสดงความเป็นไทยในระดับไทยเดิมมากที่สุด ซึ่งความหมายระดับไทยเดิมนี้อาจมาจากตัวละครทุกตัวของการ์ตูนเรื่องนี้ มีส่วนความหมายระดับไทยใหม่รองลงมา และพบว่ามี ความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากตัวละครน้อยมาก

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

จากตาราง 4.2 จะเห็นว่ามืองค์ประกอบของการแต่งกายที่แสดงลักษณะความเป็นไทยเดิม 8 ตัวละคร และมีตัวละครที่แต่งกายแบบไทยสมัยใหม่ หรือไทยผสมอีก 8 ตัวละคร ซึ่งการแต่งกายทั้ง 2 ลักษณะนี้ สามารถจัดกลุ่มการแต่งกายได้เป็น 4 กลุ่มคือ 1) เครื่องนุ่งห่มของนักบวช

2) เครื่องแบบนักเรียน 3) เครื่องแต่งกายที่แสดงความหมายคนไทยเดิม 4) เครื่องแต่งกายที่แสดงความหมายของคนไทยสมัยใหม่ สามารถอธิบายเครื่องแต่งกายแต่ละลักษณะความหมายได้ดังนี้

1.2.1 เครื่องแต่งกายนักบวชในศาสนาพุทธ (พระสงฆ์ และเณร)

ตัวละครนักบวชในการ์ตูนเรื่องนี้มีการแต่งกายที่แสดงความหมายความเป็นพระสงฆ์ในประเทศไทย กล่าวคือ มีการโกนศีรษะ โกนคิ้ว และนุ่งห่มผ้าเหลือง ซึ่งการนุ่งห่มผ้าเหลืองนี้จะมีวิธีการนุ่งอยู่ 2 วิธี ตามลักษณะของนิกายที่ยึดถือได้แก่ มหานิกาย และธรรมยุติ ซึ่งพระสงฆ์ทั้ง 2 นิกายจะนุ่งห่มผ้าแบบไตรจีวรทั้งคู่ แต่จะมีความแตกต่างกันที่ฝ่ายมหานิกายจะห่มในแบบที่เรียกว่า "ห่มดอง" ซึ่งเป็นการพับจีวรเป็นทบแล้วคลี่ทาบมาที่บ่าชั้นหนึ่งก่อน แล้วจึงนำผ้าสังฆาฏิซึ่งพับเป็นผืนยาวมาพาดไหล่ด้านซ้ายของผู้ห่มก่อนที่จะนำ "ผ้ารัดอก" มารัดบริเวณอกอีกชั้นหนึ่ง (ธนวรรธน์ มานะทัต, 2551) ในขณะที่ฝ่ายธรรมยุติจะไม่ได้คาด อาจสรุปได้ว่านักบวชในการ์ตูนเรื่องนี้ยึดถืออยู่ในมหานิกาย ทั้งนี้พิจารณาจากผ้าคาดอกของตัวละคร แต่อย่างไรก็ตามการนุ่งจีวรของพระในประเทศไทยมิได้เป็นเครื่องบ่งชี้ นิกายอย่างชัดเจน ขึ้นอยู่กับความถนัด และโอกาสในการนุ่งมากกว่า ส่วนพระสงฆ์ในชาติอื่นๆ ก็จะมีการแต่งกายแตกต่างกันออกไปตามนิกายและสภาพอากาศของแต่ละประเทศด้วย



รูปที่ 4.1 เปรียบเทียบการแต่งกายพระไทย พระจีนและพระญี่ปุ่น ตามลำดับ

1.2.2 เครื่องแบบนักเรียนประถมศึกษาดอนปลายของไทย

ชุดนักเรียนไทยก็เป็นชุดฟอร์มที่มีเอกลักษณ์ ชุดนักเรียนไทยส่วนใหญ่จะใช้รูปแบบตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่กำหนดไว้ใน พระราชบัญญัติเครื่องแบบนักเรียน พ.ศ.2551ซึ่งตัวละคร หมวยเล็ก หมวยใหญ่ สวมชุดนักเรียนประถมศึกษาดอนปลาย สังเกตจาก ชุดที่ใส่เป็นเสื้อคอปกกะลาสีเนื้อผ้าสีขาว ผูกโบสีกรมท่าได้ปกเสื้อ ปล่อย

ชายเสื้อ สวมกระโปรงสีกรมท่ามีจีบรอบตัว และสวมรองเท้าหนังสีดำ ถุงเท้าสีขาว แบบฟอร์มลักษณะนี้ยังเป็นแบบฟอร์มที่นิยมใช้ในโรงเรียนสังกัดของรัฐบาลในประเทศไทยด้วย



รูปที่ 4.2 เปรียบเทียบชุดนักเรียนประถมจากชาติต่างๆ

1.2.3 เครื่องแต่งกายคนไทยแบบเดิม

การแต่งกายของคนไทยแบบเดิมในเรื่องนี้แสดงผ่าน 2 ตัวละครได้แก่

1) มะอึก เด็กไทยสมัยโบราณที่แต่งกายตามค่านิยมแบบคนไทยที่มีชีวิตอยู่ในช่วงสมัยอยุธยาตอนปลาย – รัตนโกสินทร์ตอนต้น นั่นคือไม่นิยมสวมเสื้อ นุ่งโจงกระเบน และไว้ผมทรงผมจุก ซึ่งเป็นทรงผมที่นิยมทำให้เด็กในยุคสมัยนั้น

2) ลุงจ๋า มัคทายกที่แต่งตัวสะท้อนถึงความเรียบง่ายของคนไทยในแถบชนบทด้วยการใส่กางเกงขาก๊วย และมีผ้าขาวม้าคาดเอว ซึ่งเป็นผ้าเอนกประสงค์ที่ชายไทยนิยมพกติดตัวเพื่อใช้ในกิจกรรมต่างๆ เช่น คาดรัด นุ่งห่ม ปัดวี เป็นต้น

1.2.4 เครื่องแต่งกายคนไทยสมัยใหม่

คนไทยในสมัยปัจจุบันมีการแต่งกายที่ไม่มีรูปแบบชัดเจน เนื่องจากมีความยืดหยุ่นและเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมของแฟชั่นการแต่งกายตลอดเวลา กล่าวได้ว่ากระแสการแต่งกายแบบไหนกำลังเป็นที่นิยมในโลกแฟชั่นสากล ก็จะสามารถพบได้ที่ประเทศไทยด้วยเช่นกัน การแต่งกายของคนไทยสมัยใหม่จึงมีลักษณะที่เป็นสากลและทันสมัยมาก ผู้ชายไทยสมัยใหม่นิยมใส่เสื้อ และสวมกางเกงแทนการนุ่งโจงกระเบน ส่วนผู้หญิงไทยสมัยใหม่นั้นจะนิยมใส่เสื้อผ้าที่กระชับ นุ่งได้ทั้งกางเกงและกระโปรงแทนผ้าซิ่น ผ้าถุง แบบในอดีต

จากข้อมูลสามารถสรุปชุดความหมายตามแนวคิด Paradigmatic code ที่ใช้สร้างความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายในชุมชนนิมนต์ยิ้มได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ชุดความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายของตัวละครในชุมชนนิมิตยัม

| เครื่องแต่งกาย | ชุดสัญลักษณ์ที่ใช้สร้างความหมาย |
|---------------------------------|---|
| พระ – เณร | -ศิระชะโล้น -หม้อผ้าเหลือง 3 ชั้นแบบมหานิกาย -โกนคิ้ว |
| นักเรียนหญิงระดับ ประถมศึกษา | -สวมเสื้อคอทหารเรือสีขาว -สวมกระโปรงสีกรมท่ามีจีบรอบตัว -ปล่อยชาย -สวมถุงเท้าสีขาวพับสั้น -ผูกโบว์สีน้ำเงิน -สวมรองเท้าหนังแบบนักเรียนสีดำ |
| เด็กกษัตริย์ตอนปลาย | -ไว้ผมจุก -นุ่งผ้าโจงกะเบน -ไม่สวมเสื้อ -คาดเข็มขัดสีเงินที่เอว |
| คนไทยสมัยเก่า | -ผ้าขาวม้า -กางเกงสามส่วน |
| ผู้ชายไทยสมัยใหม่ | -เสื้อยืด -ชุดหมี่ -เสื้อเชิ้ต -กางเกงขายาว -เสื้อกั๊ก -กางเกงขาสั้น -เนคไท -กระโปรง -หมวกแก๊ป |
| ผู้หญิงไทยสมัยใหม่ | -เสื้อสูท -กระโปรง -เสื้อซับใน -กางเกงยีน -เสื้อกล้าม -ชุดกระโปรง -ผ้ากันเปื้อน |

นอกจากเครื่องแต่งกายที่แสดงความหมายไทยเดิมและเครื่องแต่งกายที่แสดง
ความหมายไทยสมัยใหม่แล้ว ยังปรากฏเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงความหมายไทยจากการ์ตูนเรื่อง
นี้ด้วย ซึ่งชุดที่ไม่แสดงความหมายไทยนี้จะถูกใส่โดยตัวละครที่ไอซึ่งมีนิสัยโอตาคุชอบแต่งตัว
เลียนแบบตัวละครในเกม หรือตัวละครฮีโร่ในการ์ตูนโทรทัศน์ที่ตนชอบ อย่างไรก็ตามชุดที่ไม่แสดง
ความเป็นไทยนี้ถูกนำเสนอเพียงบางตอนเท่านั้น

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า เครื่องแต่งกายในชุมชนนิมิตยัมนี้แสดงความหมายความ
เป็นไทยมากที่สุด 2 หน้านั้นคือ ความเป็นไทยเดิมผ่านทางชุดของตัวเอกที่เป็นพระ และความ
เป็นไทยใหม่ผ่านตัวละครที่เป็นตัวเอกประจำตอน และมีชุดที่ไม่แสดงความหมายไทยเพียง
เล็กน้อยเท่านั้น

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ในส่วนของการวิเคราะห์ความเป็นไทยจากโครงเรื่องนี้ จะพิจารณาจากลักษณะที่มาของเนื้อหาประกอบกับความขัดแย้งและการคลี่คลายที่เลือกใช้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการตูนแอนิเมชันตลกให้คติธรรมที่แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด เนื้อหาในแต่ละตอนจะถูกเล่าเรื่องราวในลักษณะของการทำภารกิจ (Mission) ที่ตัวเอกซึ่งเป็นนักบวชจะต้องหาวิธีแก้ปัญหาให้สามารถผ่านภารกิจนั้นไปให้ได้ การเล่าเรื่องนั้นมีรูปแบบการพัฒนาเนื้อเรื่องที่มีรูปแบบตายตัว (Pattern) นั่นคือ มีการเริ่มเรื่องด้วยปัญหาของตัวเอกซึ่งเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนปัญหาดังกล่าวนั้นอาจเกิดมาจากตัวเอง หรือถูกกระทำมาจากคู่ขัดแย้ง จากนั้นตัวละครนักบวชจะเข้ามาช่วยเหลือไกล่เกลี่ยจนคลี่คลายด้วยธรรมะและจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 52 ตอนได้ที่ภาคผนวก ก

1.3.1 ประเภทของโครงเรื่อง การตูนเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักๆ 2 โครงเรื่อง ได้แก่

1) ความเป็นสากลของพระพุทธศาสนาที่อยู่เหนือกาลเวลา เป็นโครงเรื่องที่เริ่มต้นจากการที่พระพอลเพียงและมะอิกข้ามมิติเวลาจากเมืองอโยธยาในอดีต มาเฝ้าที่หมู่บ้านคลองพุทธ ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน และด้วยความบังเอิญผู้หลงยุคทั้ง 2 ก็ได้พบกับ “เณรธีร์” และ “เณรปิ่น” 2 เณรน้อยเจ้าปัญญาแห่งวัดคลองพุทธ เณรทั้ง 2 จึงชักชวนให้หลวงพี่พอลเพียงไปอยู่ที่ “วัดคลองพุทธ” ในระหว่างที่ยังหาทางกลับยุคสมัยที่ตนจากมาไม่ได้ ซึ่งในท้ายเรื่องของซีรีส์แรก พระพอลเพียงกับมะอิกก็มีโอกาสที่จะได้กลับไปยังอดีตอีกครั้ง แต่ทั้งคู่ก็เลือกจะอยู่ในโลกยุคปัจจุบันต่อไป เนื่องจากในช่วงเวลานั้นเกิดความวุ่นวายในบ้านเมืองขึ้นพอดี พระพอลเพียงและมะอิกจึงเลือกที่จะกลับมาช่วย 2 เณรเทศนาสั่งสอนชาวบ้านให้กลับมามีสติ เลิกทะเลาะและกลับมาสามัคคีกันอีกครั้ง การกระทำของทั้งคู่ในตอนทำนั้นเป็นการแสดงให้เห็นความเสียสละเพื่อส่วนรวมซึ่งอยู่เหนือความสุขส่วนตัว ด้วยการเล่าเรื่องในลักษณะนี้แสดงให้เห็นความหมายเชิงอรรถที่สะท้อนความหมายของโครงเรื่องนี้ว่า แม้พระพอลเพียงจะมาจากอดีตก็สามารถเทศนาให้คนในยุคสมัยใหม่เข้าใจธรรมะได้เช่นเดียวกัน ในทางกลับกัน เณรปิ่น และเณรธีร์ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ ก็ถูกใช้สื่อความหมายความเป็นสากลของพระพุทธศาสนาด้วยเช่นกัน เนื่องจากเณรทั้ง 2 ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ แต่ก็สามารถเทศนาให้คนรุ่นเก่าที่มีศรัทธาเป็น พี่ ป้า น้ำ ลุง ให้สามารถเข้าใจในเนื้อหาที่เป็นธรรมะได้เช่นเดียวกัน

2) การต่อสู้ระหว่างความเป็นทุนนิยมกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นโครงเรื่องที่น่าสนใจในซีซั่นที่ 2 บ้านคลองพุทธถูกคุกคามจากระบบทุนนิยมด้วยการเข้ามาของหญิงมุกและชายหมี ซึ่งเป็นเศรษฐีที่มาจากเมืองใหญ่ หญิงมุกต้องการใช้พื้นที่ของชุมชนบ้านคลองพุทธ

สร้างโครงการเมกะโปรเจกต์ (Mega Project) ของตนเอง จึงทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ตามเป้าหมาย โดยไม่เลือกวิธีการเพื่อให้ชาวบ้านยอมขายที่ดินให้กับตนให้ได้ ทั้งด้วยการข่มขู่โดยตรง การสร้างแนวคิดฟุ้งเฟ้อให้ชาวบ้าน หรือการแย่งอาชีพทำกินด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาต่อสู้กับวิถีชีวิตเดิมๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการสร้างปัญหาให้กับชาวบ้านในหมู่บ้านคลองพุทธร นักบวชจึงต้องเข้ามาเทศนาแนะนำประกอบกับการนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเผยแพร่ให้ชาวบ้านเข้าใจ และรู้จักความพอเพียง พออยู่พอกินและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข เรื่องราวการคุกคามของหญิงมุกดำเนินมาเรื่อยๆ จนถึงช่วงท้ายซีซั่นที่ 2 หญิงมุกเลือกใช้วิธีสุดท้ายคือการวางแผนขู่ว่าจะจมชุมชนบ้านคลองพุทธรให้อยู่ใต้น้ำด้วยการระเบิดฝายกันน้ำถ้าชาวบ้านไม่ยอมย้ายออกไป แต่เพราะความผิดพลาดทำให้ตัวเองและลูกต้องมาตกอยู่ท่ามกลางวงระเบิด ซึ่งมีพระพอเพียงกับมะอึกติดอยู่ในกับดักนั้นด้วย พระพอเพียงได้สอนให้ทุกคนรู้จักดีชั่วและการปล่อยวางในช่วงสุดท้าย แต่แล้วก็ไม่มีการระเบิดเนื่องจาก 2 เณรได้ช่วยกันชนระเบิดไปทิ้งก่อนหน้านั้นแล้ว เมื่อทั้งหมดสามารถรอดมาได้ หญิงมุกและชายหมิงจึงลดระดับความเป็นปรปักษ์ต่อชุมชนลง และเปลี่ยนบทบาทจากศัตรูมาเป็นโยมอุปัฏฐากตั้งแต่นั้นมา

1.3.2 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ในการพิจารณาความเป็นไทยจากโครงเรื่องจะใช้การศึกษากาการพิจารณาจากความขัดแย้งเป็นหลัก จาก 52 ตอนที่ศึกษาสามารถสรุปความขัดแย้งได้เป็น 2 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ความขัดแย้งภายในจิตใจ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอแนวคิดที่ว่าแม้ว่าคนในสังคมจะมีความขัดแย้งในจิตใจของตนเอง แต่ในความเป็นจริงความขัดแย้งนั้นจะถูกแสดงออกจนเกิดเป็นผลเสียต่อสังคมด้วย เช่น แจ็คควบคุมความโกรธไม่ได้จึงหาทางระบายกับคนอื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้อง หรือ มะอึกอยากกลับบ้านจนควบคุมตนเองไม่ได้จนเผลอทำเครื่องอบผมของเจ๊ไฟเสีย เป็นต้น ซึ่งมีประเด็นความขัดแย้งใน 3 ประเด็นดังนี้

- การขาดสติยั้งคิด มักเกิดจากการถูกกิเลสครอบงำจนลืมหืมตัว
- ความเื่องมง่าย เป็นการขาดวิจรรณญาณในการไตร่ตรอง
- การเสียกำลังใจ เกิดมาจากความเสียใจจนขาดสติ

2) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนที่พบมากที่สุดในเรื่องนี้ได้แก่ ความขัดแย้งของผู้คนในสังคม รองลงมาคือความขัดแย้งระหว่างเพื่อน ความขัดแย้งในครอบครัว และความขัดแย้งทางธุรกิจ ตามลำดับ ซึ่งประเด็นการขัดแย้งประเภทนี้ได้แก่

- จุดยืนทางพุทธศาสนา เกิดจากการตีความหมายศาสนาที่ต่างกัน

- การหลอกลวง มักเกิดจากพ่อค้าหรือนายทุนที่ต้องการผลประโยชน์
- การต้องการความรัก เกิดเพราะเข้าใจความหมายความรักต่างกัน

1.3.3 การคลี่คลาย

ไม่ว่าความขัดแย้งจะเป็นประเด็นใดก็ตาม การคลี่คลายปัญหาในการ์ตูนเรื่องนี้ มีเพียงวิธีเดียว นั่นคือ การใช้ธรรมะและสติปัญญาแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งจะมีอยู่ 3 ลักษณะได้แก่ การเทศนาสั่งสอนให้คิดตาม การสาธิตให้เห็นและเข้าใจกระบวนการและการออกอุบายให้เจ้าของปัญหาทดลองปฏิบัติธรรมโดยตรง เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามการคลี่คลายความขัดแย้งในเรื่องนี้จะถูกแก้ไขอย่างประนีประนอมในทุกกรณี

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องใช้ที่มาของเนื้อหาที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ด้วยการสร้างสังคมเลียนแบบสังคมไทยบนบริบทสังคมสมัยใหม่ขึ้นมา ด้านความขัดแย้งพบประเด็นที่สะท้อนบริบทสังคมไทยเดิม และบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ ด้านการคลี่คลายนั้นใช้ธรรมะที่เป็นของเดิม และธรรมะประยุกต์ที่สอดคล้องกับลักษณะสังคมสมัยใหม่ ทั้งนี้ไม่พบความไม่เป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้ สามารถสรุปผลความเป็นไทยจากโครงเรื่องได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| องค์ประกอบ | ความเป็นไทยเดิม | ความเป็นไทยใหม่ | ไม่เป็นไทย |
|-----------------|--|---|------------|
| ที่มาของเนื้อหา | | แต่งขึ้นใหม่ จากเรื่องราวที่ เกี่ยวข้องกับสังคมไทยในปัจจุบัน | |
| ความขัดแย้ง | - จุดยืนทางพระพุทธศาสนา - ความเชื่อมงาย - การขาดสติยั้งคิด | - นิสัยคนไทยปัจจุบัน - การต้องการความรัก - การหลอกลวง | |
| การคลี่คลาย | - ธรรมะดั้งเดิม | - ธรรมะประยุกต์ | |

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ชุมชนนิมนต์ยิ้มยังคงใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานไทย เนื่องจากเมื่อเล่าเรื่องจบ จะมีการสรุปคติธรรมในตอนท้ายเรื่องซ้ำอีกครั้ง เพื่อย้ำความหมายคติธรรมจากเนื้อหาให้ผู้ชมได้เข้าใจอย่างตรงไปตรงมาซ้ำอีกครั้ง ซึ่งในนิทานมักจะนิยมใช้การสรุปเรื่องราวด้วยประโยคที่คุ้นเคยว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า..” ซึ่งการสรุปคติธรรมตอนท้ายเรื่องนี้เป็นรูปแบบหนึ่งที่มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้ ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่า “การ์ตูนแอนิเมชันไทยจะต้องมีคติธรรมสอนใจเสมอ”



รูปที่ 4.3 การนำเสนอช่วงข้อคิดประจำวันซึ่งเป็นการสรุปคติธรรมในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การศึกษาแก่นเรื่องจากชุมชนนิมนต์ยิ้ม ใช้วิธีศึกษาด้วยกลอุปกรณ์ (Device) ตามวิธีของ K. Griffith (n.d. อ้างถึงใน กาญจนนา แก้วเทพ, 2553) เป็นการศึกษาจากพัฒนาการของเรื่อง (Story development) ซึ่งใช้วิธีการดูจากตอนจบของเรื่องเป็นหลัก ทั้งนี้ได้ผลการศึกษาว่า จาก 52 ตอนของชุมชนนิมนต์ยิ้มพบแก่นเรื่องแบ่งเป็น 2 ประเด็นได้แก่ แก่นเรื่องธรรมะสำหรับการอยู่ร่วมกันและแก่นเรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

1.4.1 แก่นเรื่องธรรมะสำหรับการอยู่ร่วมกัน

เป็นการนำหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาที่เป็นศาสนาหลักของประเทศไทย มาทำการดัดแปลงด้วยการผสมผสานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเพื่อให้เกิดความทันสมัยเข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน ธรรมะที่ชุมชนนิมนต์ยิ้มนำเสนอนี้มีทั้งตัวพระธรรมคำสอน และธรรมะที่เป็นจารีตประเพณีที่ถูกใช้ในชีวิตประจำวันของสังคมไทยมายาวนาน เรื่องราวธรรมะเหล่านี้จะถูกเล่าด้วยเนื้อหาที่มีความสนุกสนานและเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะกับผู้บริหารกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ตัวอย่างเช่น ตอน “โลกสมมติของพีโอ” ซึ่งเป็นเรื่องของ “พีโอ” เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่หมกมุ่นเล่นเกมเสียจนแยกแยะโลกความจริงกับโลกของเกมไม่ออก พีโอเกิดอาการสับสนถึงขนาดที่เข้าใจว่าพีเบิร์ดเป็นปีศาจร้ายที่จะมาทำร้ายหมวยเด็กหมวยใหญ่ เขาจึงคิดจะเข้าไปทำร้ายพีเบิร์ดตลอดเวลา เณรป็นเห็นเข้าจึงออกอุบายให้พีโอไปทำนั่งสมาธิแข่งกับพีเบิร์ด พีโอก็ทำตามและได้นั่งสมาธิพิจารณาตนเองจนได้สติกลับมาเป็นปกติอีกครั้ง จากเนื้อหาในตอนนี้แสดงให้เห็นประโยชน์ของการฝึกสมาธิตามวิธีของพุทธ ที่จะทำให้เกิดสติปัญญาหรืออาจเรียกว่าเป็นผู้ตื่น เหมือนอย่างที่ว่าพีโอตื่นจากการพ้อฝันในโลกจินตนาการส่วนตัวนั่นเอง

1.4.2 แก่นเรื่องความพอเพียง

แก่นเรื่องนี้ถูกเพิ่มเข้ามาในภาค 2 ซึ่งสอดคล้องกับโครงเรื่องที่ 2 ดังที่กล่าวไปแล้วด้วย แก่นเรื่องความพอเพียงนี้มีลักษณะของการต่อสู้ระหว่างสังคมเมืองซึ่งเป็นทุนนิยมกับสังคมชนบทที่จะอยู่รอดอย่างยั่งยืนได้ด้วย ความพอเพียง ตัวอย่างตอนที่ใช้แก่นเรื่องแบบนี้ได้แก่ ตอน “สปาไฮเทคปะทะสปาคลองพุทธ” ซึ่งเป็นเรื่องของหญิงมุกที่เข้ามาเปิดสปาที่มีความทันสมัยในหมู่บ้านคลองพุทธและคิดค่าบริการที่มีราคาแพงมาก และใช้ระบบการผ่อนจ่ายเข้ามาหลอกล่อ

ลูกค้าทำให้ชาวบ้านพากันเป็นหนี้สพาทหญิงมุกไปเสียหมด การรुकคืบของทุนนิยมส่งผลกับเจ้ไฝซึ่ง
เป็นเจ้าของร้านเสริมสวยในบ้านคลองพุทธรโดยตรง เจ้ไฝจึงไปปรึกษากับนักบวชและได้รับ
คำแนะนำให้ไปฝึกฝนการนวดด้วยวิธีฤๅษีตัดตนซึ่งเป็นภูมิปัญญาของคนไทยเพื่อนำมาปรับใช้ใน
กิจการของตนเอง เจ้ไฝจึงไปฝึกฝนจนสำเร็จวิชามาได้ ด้วยฝีมือของเจ้ไฝประกอบกับค่าบริการที่
แสนถูกทำให้ลูกค้ากลับมาใช้บริการสปาของเจ้ไฝกันอย่างคับคั่ง จากตอนนั้นแสดงให้เห็นการต่อสู้
ระหว่างนายทุนที่นำความทันสมัยเข้ามาสร้างวัฒนธรรมบริโภคนิยมให้กับสังคมชนบท ในขณะที่
สังคมชนบทนั้นจะอยู่รอดได้ด้วยความรู้จักความพอเพียงและหันมาให้ความสนใจภูมิปัญญาท้องถิ่น
ให้มากขึ้น

แก่นเรื่องทั้ง 2 นี้ เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับความเป็นไทยทางใจ เนื่องจาก
เป็นคตินิยมที่เป็นขนบธรรมเนียมและค่านิยมที่คนไทยปฏิบัติสืบต่อกันมายาวนาน ในขณะที่
แนวคิดเรื่องความพอเพียงนั้นดัดแปลงมาจากแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงขององค์
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ เพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตแก่พสกนิกรชาว
ไทยในช่วงที่ประเทศไทยต้องเผชิญกับภาวะวิกฤติทางเศรษฐกิจที่ผ่านมา ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความ
เป็นไทยจากแก่นเรื่องนี้มี 2 ระดับได้แก่ ความเป็นไทยเดิมซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมะซึ่งเป็นคตินิยมที่
ถูกใช้มากที่สุดในเรื่องนี้ ส่วนความเป็นไทยสมัยใหม่ซึ่งเกี่ยวกับธรรมะประยุกต์กับปรัชญา
เศรษฐกิจพอเพียงนั้นเป็นแก่นเรื่องที่ถูกใช้ในระดับริ่งลงมา และไม่พบคตินิยมที่แสดงแนวคิดที่
ไม่เป็นไทยแต่อย่างใด

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

การศึกษาความเป็นไทยในองค์ประกอบนี้พิจารณาจาก 3 ปัจจัยได้แก่ ปัจจัยด้าน
เวลา (Temporal Factors) ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) และปัจจัยด้านประเพณี
ค่านิยม คีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors) ซึ่ง
แต่ละปัจจัยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องของกรข้ามยุคสมัย ช่วงเวลาในเรื่องจึงแบ่งได้
เป็น 2 ยุคสมัยได้แก่ ยุคอยุธยา กับยุคชุมชนบ้านคลองพุทธร ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันดังนี้

1) ช่วงเวลาในอดีต เป็นฉากบริเวณชานเมืองอยุธยา ซึ่งจะมีลักษณะเป็นที่
โล่งตามธรรมชาติ มีป่าไม้หนาแน่น มีบ้านเรือนปลูกสร้างเป็นหย่อมๆ มีโครงสร้างของอาคารไม่
แข็งแรง ใช้วัสดุธรรมชาติในการสร้าง มุงหลังคาบ้านด้วยต้นพีช เช่น ใบจาก หรือ หญ้าคา

2) ช่วงเวลาปัจจุบันที่ชุมชนบ้านคลองพุทธ เป็นชุมชนริมน้ำที่มีลักษณะคล้ายกับตลาดน้ำในสังคมไทย มีอาคารบ้านเรือนปรากฏหนาแน่น ในขณะที่ป่าไม้ตามธรรมชาติจะลดลงไป มีการปรับพื้นที่ใช้สอย ทำถนน และมีผู้คนพลุกพล่าน



รูปที่ 4.4 (ซ้าย) ชุมชนชานเมืองอยุธยา

(ขวา) ชุมชนบ้านคลองพุทธ

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เนื่องจากในชุมชนนิมนต์ยี่มนี้เป็นการกล่าวถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านคลองพุทธซึ่งตั้งอยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพมหานครเพียงแห่งเดียว ฉากทั้งหมดจึงเกิดขึ้นในหมู่บ้านคลองพุทธ ซึ่งฉากที่ถูกใช้บ่อยในชุมชนนิมนต์ยี่มแบ่งได้เป็น 2 ฉาก ได้แก่ วัด และบ้าน ซึ่งทั้ง 2 ฉากนี้สามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยอย่างเป็นทางการได้ ดังนี้

1) วัด ลักษณะของวัดในชุมชนนิมนต์ยี่มนี้มีลักษณะทางศิลปกรรมแบบไทยแสดงอยู่อย่างชัดเจน ตัววัดนั้นมีหน้าบันที่แสดงลายไทยตามลักษณะนิยม มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ อย่างครบถ้วน วัดเป็นที่อยู่อาศัยของพระและผู้ติดตาม วัดคลองพุทธนี้เลียนแบบรูปทรงมาจากวัดในภาคกลางของประเทศไทย และในบริเวณวัดยังมีอาคารต่างๆ เช่น โบสถ์ซึ่งเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปที่เป็นองค์พระประธาน ตกแต่งภายในด้วยลวดลายไทยอย่างสวยงาม นอกจากนี้ยังมีธรรมศาลาซึ่งเป็นอาคารทรงเรือนไทยปลูกด้วยไม้ใช้เป็นที่สำหรับการแสดงธรรม และใช้พบปะระหว่างพระกับชาวบ้าน นอกจากนี้ยังมีเรือนนอนของพระสงฆ์และศาลาต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเรือนไทยด้วย

2) บ้านเรือน ตัวบ้านนั้นมีลักษณะเป็นอาคารไม้ทรงไทยประยุกต์ สร้างจากไม้หลังคามุงด้วยสังกะสี บ้านจะมีจั่ว บางบ้านจะมีปั้นลมด้วย บ้านส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน แต่จะมีบางหลังที่มีลักษณะต่างออกไป เช่น บ้านเจ้ไผ่ที่ใช้ฝาบ้านเป็นกระฉกบานใหญ่มองเห็นภายในชัดเจน เนื่องจากทำให้บ้านเป็นร้านเสริมสวย เป็นต้น



รูปที่ 4.5 (ซ้าย) วัดไทย (ขวา) บ้านและสิ่งปลูกสร้างแบบไทย

สามารถสรุปวิธีการสร้างความหมายความเป็นไทยจากฉากได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ชุดความหมายที่แสดงความหมายความเป็นไทยผ่านสิ่งปลูกสร้างในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| สิ่งปลูกสร้าง | ชุดสัญลักษณ์ที่แสดงความหมาย |
|-------------------|--|
| วัดไทย / พุทธสถาน | ป้ายชื่อวัด, โบสถ์ไทยทรงสูงก่อด้วยปูนทาสีขาว, หลังคาซ้อนกันหลายชั้น, ประตูปูทรงแทงสูง, สถูปเจดีย์, ลายไทยหน้าบัน, ซอฟ้า, ไบระกา, หางหงส์ |
| บ้านไทย | อาคารไม้ทรงไทย, หลังคามีจั่ว, มุงหลังคาด้วยจาก, มุงหลังคาด้วยสังกะสี |
| บ้านไทยประยุกต์ | อาคารปูน, ใช้กระจกเป็นผนัง, ใช้กระจกใสเป็นประตู, ปูแผ่นกระเบื้อง |

จากการสังเกตพบว่าฉากที่ถูกใช้บ่อยที่สุดคือฉากวัดซึ่งแสดงความหมายไทยเดิมอย่างชัดเจน ซึ่งมักจะมีการตัดสลับกับฉากบ้านไทยสมัยใหม่ที่มีการประยุกต์ให้บ้านไทยมีความทันสมัยมากขึ้น เช่น มีประตูลูกบิด หรือมีเคื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ เป็นต้น อาคารบางหลังนั้นมีการดัดแปลงโครงสร้างด้วย เช่น บ้านเจ้ไผ่นั้นมีการดัดแปลงบ้านไทยให้เป็นร้านเสริมสวยหรือบ้านพีโอที่ดัดแปลงให้เป็นร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Cafe) เป็นต้น ดังนั้นความเป็นไทยจากฉากที่พบมากที่สุดคือความเป็นไทยระดับไทยเดิมจากฉากวัด และความเป็นไทยระดับไทยสมัยใหม่จากฉากอาคารบ้านเรือนของคน ทั้งนี้ไม่พบฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

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

จากปัจจัยนี้แสดงให้เห็นลักษณะความเป็นไทยจากธรรมเนียมปฏิบัติผ่านการเล่าเรื่องได้เป็น 4 ประเด็นใหญ่ๆ ได้แก่

1) การเรียกตัวละครตามโครงสร้างความสัมพันธ์แบบครอบครัวไทย คนไทยนั้นมีการเรียกคนรู้จักตามโครงสร้างความสัมพันธ์แบบครอบครัวไทย ซึ่งในการ์ตูนเรื่องนี้ก็ใช้หลักการนี้ในการเรียกชื่อเช่นเดียวกัน เช่น หลวงตา ลุงจ๋า ป้าจืด พี่โอ พี่เบิร์ด เป็นต้น นอกจากนี้ตัว

ละครจะมีความสัมพันธ์ทางสังคมต่อกันแล้ว ยังมีตัวละครที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือด ที่แสดงผ่านการเรียกคู่สนทนาที่มีความแตกต่างออกไป ซึ่งพบตัวละครที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือดทั้งหมด 3 คู่ ได้แก่ คู่ป้าจืดกับแจ๊ค และคู่โกเฮง กับแฝดหมวย และคู่ หมิงมุกกับชายหมิง

■ ป้าจืดเป็นแม่ของแจ๊ค พิจารณาจากชื่อจะเห็นความสัมพันธ์ของการตั้งชื่อด้วยตัวอักษร จ ที่สืบทอดจากตัวละครแม่ไปสู่ตัวละครลูก ในการสนทนาป้าจืดจะแทนตัวว่าแม่ และเรียกแจ๊คว่า เอ็ง เป็นต้น

■ โกเฮงเป็นพ่อของหมวยเล็กหมวยใหญ่ หากพิจารณาจากชื่อจะเห็นการสืบทอดความเป็นคนไทยเชื้อสายจีนจากรุ่นพ่อไปสู่รุ่นลูกได้อย่างชัดเจน

■ หมิงมุกเป็นแม่ของชายหมิง พิจารณาจากคำนำหน้าชื่อจะพบการส่งต่อของระดับชนชั้นจากแม่ไปสู่ลูก และมีความสัมพันธ์ของตัวอักษร ม จากแม่ไปสู่ลูกด้วย

2) ธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทย การแสดงออกที่สามารถบ่งชี้ลักษณะของคนไทยในการ์ตูนเรื่องนี้มีอยู่ 2 กรณี ได้แก่ การไหว้ และการแสดงความนอบน้อมตามลำดับชั้น ดังนี้

■ การไหว้เป็นธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทย คนไทยใช้การไหว้ในชีวิตประจำวันเพื่อปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ในทุกกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย ขอขอบคุณ ขอโทษ การแสดงความเคารพ ออลา หรือใช้เพื่อขอร้องไหว้วาน เป็นต้น

■ การแสดงความนอบน้อมตามลำดับชั้น เป็นกิจกรรมของตัวละครที่แสดงให้เห็นลักษณะอากัปกริยาที่สะท้อนถึงความเป็นไทย เช่น เด็กจะแสดงการนอบน้อมเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จะแสดงอาการนอบน้อมเมื่ออยู่ต่อหน้านักบวช ส่วนนักบวชก็จะแสดงการนอบน้อมต่อนักบวชที่มีศักดิ์สูงกว่า ทั้งนี้เป็นการแสดงความเคารพตามระบบอาวุโส ซึ่งเป็นระบบที่คนไทยให้ความสำคัญมาตั้งแต่ในสมัยอดีต

3) ธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทยต่อพระพุทธศาสนา ด้วยความที่พุทธศาสนาเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยจนกลายเป็นศาสนาหลักประจำชาติไทย คนไทยจึงมีความคุ้นชินกับวิถีคิด และธรรมเนียมปฏิบัติต่อพุทธศาสนา ซึ่งในการ์ตูนเรื่องนี้มีการแสดงออกในหลายกรณี เช่น

- การตักบาตร เป็นการบริจาคตานประเภทหนึ่ง
- การกราบไหว้พระสงฆ์ เพื่อแสดงความเคารพ
- การสวดมนต์ การนั่งสมาธิ เพื่อฝึกฝนจิตใจให้สงบ
- การบวชเพื่อทดแทนคุณบิดามารดาและศึกษาพระธรรม
- ฯลฯ



รูปที่ 4.6 กิจกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากซ้ายไปขวา การนั่งสมาธิ การตักบาตรและการไหว้พระ

4) ภูมิปัญญาไทย นอกจากการปฏิบัติยังมีภูมิปัญญาอื่นๆ ที่ปรากฏในชุมชนนิมนต์ยิ้ม เช่น อาหารไทย เช่น ส้มตำ ฝีมือของป้าจืด ซึ่งอาหารไทยในเรื่องนี้ถูกนำเสนอตั้งแต่ขั้นตอนการผลิตด้วย นอกจากนี้ยังมีภูมิปัญญาไทยประเภทอื่นๆ เช่น การวาดแผนโบราณ ตำหรับฤกษ์ดีตัดตน หรือการละเล่นแบบไทยๆ เช่น ลิงชิงหลัก แก้อัดดนตรี ซี่มาส่งเมือง เป็นต้น ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวละครในเรื่องนี้สามารถแสดงออกถึงธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม



รูปที่ 4.7 (ซ้าย) ส้มตำ ภูมิปัญญาไทยด้านอาหาร แก้อัดดนตรีภูมิปัญญาไทยด้านการละเล่น

กล่าวโดยสรุปได้ว่าความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้มที่แสดงออกผ่านปัจจัยนี้ มีลักษณะที่แสดงถึงระดับความเป็นไทยเดิมมากที่สุด และพบว่ามีความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา ซึ่งความเป็นไทยสมัยใหม่นี้มักเป็นการแสดงออกของตัวละครที่เป็นคนยุคใหม่ซึ่งรับเอาธรรมเนียมหรือค่านิยมสากลมาผสมผสานจนกลายเป็นค่านิยมใหม่หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ซึ่งเนื้อหานี้เป็นภารกิจที่หยิบยืมมาจากเรื่องราวที่ปรากฏอยู่จริงในบริบทสังคมไทย เช่น วัฒนธรรมการลดความอ้วนของผู้หญิงในสมัยปัจจุบัน หรือวัฒนธรรมโทรศัพท์มือถือนิยามซึ่งเป็นค่านิยมที่แสดงถึงความโก้ของค่านิยมใหม่ที่นิยมพกโทรศัพท์มือถือที่สามารถส่งข้อความสั้นหากันได้ ทั้งนี้ไม่พบวัฒนธรรมอื่นใดที่ไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจนในการ์ตูนเรื่องนี้

1.6 พาหนะ (Locomotion)

ในเรื่องนี้มีพาหนะอยู่มากมาย ทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ ซึ่งสามารถพบเจอได้ในสังคมไทยได้ เช่น รถกระบะ รถบรรทุก 6 ล้อ มอเตอร์ไซด์ จักรยาน เครื่องบิน เฮลิคอปเตอร์ แต่พาหนะที่โดดเด่นและสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่ในอดีตได้คือ เรือขุด หรือ เรืออีโปง ซึ่งเป็นเรือที่ทำจากไม้ชิ้นเดียวซึ่งใช้วิธีการขุด หรือในสมัยต่อมาอาจใช้วิธีการต่อ จากไม้หลายๆ ชิ้นขึ้นมา และเคลื่อนที่ด้วยการพาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นการดำเนินชีวิตริมสายน้ำของคนไทย เช่น การออกบิณฑบาต การค้าขาย หรือการเดินทางสัญจร เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็ยังพบพาหนะที่ไม่แสดงความเป็นไทยเนื่องจากเป็นพาหนะที่เป็นจินตนาการ เช่น รองเท้ามีล้อติดไอโฟน หรือเครื่องช่วยบิน บินไอโฟนแบบสวมหลัง เป็นต้น



รูปที่ 4.8 ภาพการเดินทางด้วยเรืออีโปงและการขี่จักรยานของแจ๊ค

สามารถสรุปได้ว่า ด้วยเรื่องราวของชุมชนนิมนต์ยี่มนี่เกี่ยวข้องกับสายน้ำดังนั้นพาหนะที่ปรากฏมากที่สุดในเรื่องคือเรืออีโปง ซึ่งเป็นพาหนะที่แสดงความเป็นไทยเดิมได้ด้วย นอกจากนี้พบพาหนะที่แสดงความเป็นไทยสมัยใหม่เช่น จักรยาน รถ เครื่องบิน ฯลฯ ในหลายๆ ตอน เช่นเดียวกัน และพบพาหนะที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏเพียงบางตอนเท่านั้น

1.7 อุปกรณ์

การ์ตูนเรื่องนี้มีวัสดุอุปกรณ์ หรือเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ อย่างมากมาย ซึ่งอุปกรณ์ในเรื่องนี้มักมีความหมายสอดคล้องกับตัวฉากที่ใช้งาน เช่น ฉากวัดไทยก็จะมีอุปกรณ์ที่แสดงให้เห็นความเป็นไทย อาทิ องค์พระประธาน บาตรพระ โต๊ะหมู่บูชา พระพุทธรูป อาสนะ เป็นต้น หากเป็นฉากที่แสดงความเป็นไทยสมัยใหม่ เช่น ร้านเสริมสวยของเจ๊ไฝ ก็จะมีอุปกรณ์จำพวกเครื่องอบผม แก้วตัดผม ไดร์เป่าผม เป็นต้น ทั้งนี้ไม่พบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า อุปกรณ์ที่ปรากฏในเรื่องนี้จะมีความสอดคล้องกับฉากที่ใช้เป็นหลัก ซึ่งพบว่ามีอุปกรณ์ที่แสดงความเป็นไทยเดิม และไทยใหม่มากที่สุด และไม่พบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.9 องค์พระประธานซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญในฉากโบสถ์

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

จากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 52 ตอน พบของวิเศษในเรื่องนี้เพียง 3 ประเภท ได้แก่ สิ่งวิเศษที่ยังอธิบายไม่ได้ ของวิเศษที่มนุษย์เป็นผู้กระทำ และความวิเศษที่เกิดจากธรรมชาติ ดังนี้

1.8.1 สิ่งวิเศษที่ยังอธิบายไม่ได้

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเปิดเรื่องด้วย “หมอกสีรุ้ง” ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่ทำให้พระพอลเพียงและมะอิกข้ามมิติมาได้ในยุคปัจจุบัน ซึ่งปมตรงนี้ยังไม่มีเฉลยว่าแท้จริงแล้วการข้ามช่วงเวลานั้นเกิดขึ้นมาจากอะไร อย่างไรก็ตามการที่ผู้ผลิตเลือกใช้เรื่องราวปาฏิหาริย์นี้ก็เพื่อต้องการสื่อถึงเรื่องราวของธรรมชาติที่ลึกซึ้ง นั่นคือการบอกเล่าว่าธรรมชาติของพระพุทธเจ้าเป็นจริงเหนือกาลเวลา ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่ไดกล่าวไว้ในข้างต้น อย่างไรก็ตามการย้อนอดีตนี้ไม่ได้เป็นของใหม่ คนไทยรู้จักเรื่องราวการย้อนอดีตหรือการข้ามภพชาติเป็นอย่างดีผ่านสื่อนิยายและสื่อมวลชนหลายต่อหลายครั้ง เช่น การย้อนเวลาจากปัจจุบันข้ามไปในยุคอดีตของมณีจันทร์ในเรื่อง ทวิภพ เป็นต้น

1.8.2 ของวิเศษที่มนุษย์เป็นผู้กระทำขึ้น

ของวิเศษหรือ Magic กลุ่มนี้ถูกผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อเล่น หรือมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเป็นหลัก เช่น หุ่นยนต์ของพีเบิร์ดที่สามารถเดินจำได้เหมือนมนุษย์ซึ่งปรากฏในตอนชัยชนะของเนอริร์ ของวิเศษประเภทนี้ไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด นอกจากนี้ยังมีของวิเศษจากฝีมือมนุษย์อีกแบบนั่นคือ ความสามารถพิเศษส่วนตัว เช่น เสียงร้องของเจ้ไฟ การดำลึมหาดผืนของป่าจืดและความสามารถในการใช้สากเป็นอาวุธได้ตั้งใจ เป็นต้น

1.8.3 ความพิเศษที่เกิดจากการธรรมะ

ความพิเศษประเภทนี้มีลักษณะเป็นความเป็นไทยทางใจ มักถูกใช้ในการคลี่คลายปมขัดแย้งต่างๆ ในเรื่อง ผู้ใช้จะเป็นตัวละครนักบวชเท่านั้น ความพิเศษของธรรมะนี้จะส่งผลให้ตัวละครที่กำลังมีปัญหาสามารถแก้ไขปัญหาหรือความขัดแย้งได้แบบทันทีทันใด ตัวอย่างเช่น ในตอนความฝันของพีโอที่ได้อธิบายไปข้างต้น ธรรมะสามารถเปลี่ยนบุคลิกของพีโอจากการที่เป็นคนที่หมกมุ่นในเกมจนเกิดภาพหลอนมองความจริงเป็นภาพเกม ให้กลับมาเป็นคนธรรมดาได้อย่างทันทีทันใด หลังจากที่ได้ลองนั่งสมาธิตามกุศโลบายของเณรป็น เป็นต้น



รูปที่ 4.10 จากซ้ายไปขวา หมอกสีรุ้ง หนูนยนต์นักเดินของพีเบิร์ด การแสดงธรรมะของเณรป็น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีการใช้อาวุธหรือของวิเศษประเภทไทยเดิมได้แก่ความพิเศษจากธรรมะปรากฏมากที่สุด และพบของวิเศษที่ไม่แสดงความเป็นไทยรองลงมา ของวิเศษกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นสิ่งของในจินตนาการซึ่งถูกใช้ในเรื่องเพื่อสร้างความสนุกสนานและพบของวิเศษที่เป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย ซึ่งของวิเศษกลุ่มนี้เป็นความสามารถพิเศษของตัวละคร เช่น ป้าจืดจะดำส้อมดำและใช้สากเก่งมาก หรือ เจ๊ไฝเป็นคนที่มึนเสียงร้องดังมาก เป็นต้น

2. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์

2.1 แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย ได้แบ่งองค์ประกอบในการออกแบบตัวละครเอาไว้ 3 ส่วน ได้แก่ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion) สามารถวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้มตามองค์ประกอบการออกแบบได้ ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

ตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้มนั้นมีลักษณะเป็นคนปกติ ดังนั้นขนาดของตัวละครจึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงของจริง นั่นคือ ผู้ใหญ่จะมีร่างกายที่ใหญ่โตกว่าเด็ก และเด็กที่อายุน้อย

กว่าจะมีขนาดตัวที่เล็กกว่าเด็กที่โตกว่า คนที่แข็งแรงกว่าจะมีร่างกายที่ใหญ่โตกว่าคนที่มึนร่างกายเล็กกว่า หากพิจารณาเฉพาะตัวเอกที่เป็นพระทั้ง 3 รูป สามารถอธิบายได้ว่าหลวงพี่พอเพียงจะมีอายุมากที่สุด รองลงมาคือเณรธีร์ และเด็กที่สุดคือ เณรบัน เป็นต้น ซึ่งขนาดของตัวละครช่วยให้เกิดความแตกต่างทางกายภาพของตัวละคร



รูปที่ 4.11 ขนาดร่างกายที่มีความแตกต่างกันของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

2.1.2 รูปทรง (Shape)

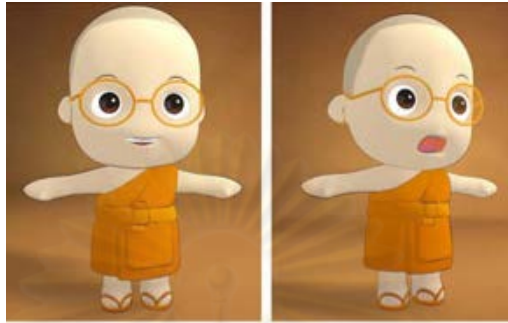
รูปทรงที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำมาใช้ได้แก่ รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) ซึ่งใช้รูปทรงวงกลมเป็นหลัก ซึ่งทรงกลมนี้สามารถแสดงความนุ่มนวล เป็นมิตรและดูสดใสน่ารัก สอดคล้องกับเรื่องราวที่เป็นเรื่องราวสนุกสนานไม่มีพิษภัยด้วย

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ชุมชนนิมนต์ยิ้มใช้สัดส่วนแบบ SD (Super Deformation) ซึ่งเป็นการบิดเบือนหรือทำให้ตัวการ์ตูนมีรูปร่างผิดสัดส่วนอย่างรุนแรงในการออกแบบตัวละคร ซึ่งปกติจะนิยมใช้มาตราส่วนตัวการ์ตูนให้มีขนาดเป็น 1:3 จากขนาดตัวแบบที่เป็นของจริง ในญี่ปุ่นอาจใช้นิยาม SD ว่าเป็นรูปแบบ จิบิ (Chibi) ซึ่งแปลว่าคนเตี้ย หรือเด็กเล็ก รูปแบบ SD นี้มักใช้ในการสื่ออารมณ์ขัน และนำเสนอบุคลิกตัวละครให้ดูน่ารัก เนื่องจากลักษณะของการ์ตูน SD จะมีหัวโตตาโต แต่มีขนาดตัวเล็ก แขนขาสั้น ข้อดีของการ์ตูนหัวโต ตาโตนั่นคือ ความสามารถในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าได้อย่างชัดเจน แต่ข้อเสียคือการเคลื่อนไหวของแขนขาที่สั้น จะมีข้อจำกัดมากกว่าตัวละครที่ถูกออกแบบให้มีแขนขายาวแบบปกติ โดยเฉพาะในการผลิตการ์ตูนด้วยเทคโนโลยี 3 มิติ

ด้วยรูปแบบ SD นี้ทำให้ตัวละครชุมชนนิมนต์ยิ้มมีศีรษะที่มีขนาดใหญ่มาก เมื่อเทียบกับร่างกาย ในตัวละครบางตัวนั้นขนาดของศีรษะเป็น 1:1 กับขนาดของร่างกาย ใบหูเล็ก ไม่มีจมูก ดวงตามีขนาดใหญ่ มองเห็นแววตาชัดเจน เห็นคิ้ว และขยับรูปปากได้หลากหลายรูปแบบ มีแขนขาสั้นขนาดเท่ากันทั้งท่อน มีนิ้วมือครบ 5 นิ้ว เท้ากลม ยกเว้นตัวละครที่มีลักษณะ

ผอมสูง ที่จะมีแขนขาที่ยาวกว่าตัวละครอื่นๆ การ์ตูนแอนิเมชันของ บริษัท โฮมรันฯ ทุกเรื่องถูกออกแบบด้วยสัดส่วนนี้ จนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของผู้ผลิตด้วย



รูปที่ 4.12 สัดส่วนการออกแบบตัวละครเนรธีร์

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ตัวการ์ตูนในเรื่องชุมชนนิมนต์ยังมีมีความแตกต่างไปจากตัวการ์ตูนทั่วไป เนื่องจากมีการเพิ่มเติมความเป็น “คนไทย” เข้าไปในตัวละครด้วยเทคนิคการสัมพันธ์เชื่อมโยงคนไทยกับตัวการ์ตูน ด้วยเทคนิคนี้มีผลให้ตัวละครที่ออกแบบมีความเป็น “คนไทย” ไปโดยปริยาย ซึ่งตัวละครหลักที่ถูกสร้างขึ้นมาด้วย วิธีการสัมพันธ์นี้มีทั้งสิ้น 8 ตัว แบ่งเป็นตัวละครที่ต้องการให้เชื่อมโยงความหมายได้ทั้งหมด 4 ตัว ได้แก่ พระพอเพียง เนรธีร์ เนรปิ่น และ พี่เบิร์ด ส่วนตัวละครอีก 4 ตัวที่ถูกผลิตด้วยการสัมพันธ์ ได้แก่ บ้าจืด โกเฮง หมวยเล็กและหมวยใหญ่ ซึ่งตัวบทปลายทาง (ตัวบททุติยภูมิ) จะถูกทำให้มีลักษณะที่บิดเบือนจากตัวบทต้นทาง (ตัวบทปฐมภูมิ) เนื่องจากตัวละครที่ผลิตกลุ่มนี้จะมีข้อเสียประจำตัว ซึ่งเป็นความหมายที่ไม่ดี เช่น บ้าจืดเป็นคนบ้า หมวย โกเฮงเป็นคนเจ้าเล่ห์ การผลิตตัวบทปลายทางจึงต้องมีการบิดเบือนเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบไปยังตัวบทต้นทางได้ แต่ในการผลิตเลือกใช้วิธีการสัมพันธ์เพื่อเลือกใช้เพียงรูปแบบ (Form) หรือลักษณะภายนอกเท่านั้น สามารถอธิบายความหมายที่ถูกสัมพันธ์ได้ดังนี้

2.2.1 หลวงพี่พอเพียง กับ พระพยอม กัลยาโณ

หลวงพี่พอเพียงเป็นตัวละครที่ใช้หลักการสัมพันธ์มาจากตัวบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการศาสนา ได้แก่ พระพิศาล ธรรมวาที หรือพระพยอม กัลยาโณ พระนักเทศน์แห่งวัดสวนแก้ว จังหวัดนนทบุรี พระพยอมมีเอกลักษณ์บนใบหน้าที่โดดเด่น ได้แก่ มีใบหน้าที่รูปไข่ หน้าผากเล็ก มีตีนผมลักษณะเป็นสามเหลี่ยมกลางหน้าผาก มีปากเป็นรูปกระฉับ อีกประการหนึ่งคือความสามารถในการเทศนา จัดได้ว่าพระพยอมเป็นพระรูปแรกๆ ที่ใช้การเทศนาแบบ Talk Show เนื่องจากการเทศนาแบบนี้ไม่ได้มุ่งเน้นให้แก่ธรรมะของศาสนาพุทธแต่เพียงอย่างเดียว แต่

จะใช้วิธีการให้เนื้อหาธรรมะสอดแทรกเรื่องราวหรือมุกตลกซ้ำซ้ำทำให้การฟังธรรมะนั้นไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้พระพยอมยังเป็นพระนักปฏิบัติที่ได้คิดโครงการเพื่อพัฒนาชุมชนขึ้นมามากมาย ภายใต้ ข้อมูลนิธิตสวนแก้ว ซึ่งปัจจุบันมีโครงการทั้งสิ้น 18 โครงการ (ประวัติพระพยอม, 2553)

ตารางที่ 4.6 การสร้างความหมาย พระพยอมเพียง จาก พระพยอม กัลยาโณ

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention) | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention) |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> -ชื่อขึ้นต้นด้วย พ พาน -เอกลักษณ์บนใบหน้า -ความเป็นพระนักเทศน์ -ความเป็นพระนักพัฒนาชุมชน -ไม่สร้างวัตถุมงคล -คำสอนที่มีลักษณะเชิงเสียดสีให้เจ็บแสบ เช่น การเปรียบเปรยว่า หมายถึงไม่กินเหล้า -มีโครงการเปลี่ยนขยะให้เป็นเงิน | <ul style="list-style-type: none"> -การข้ามเวลามาจากอดีต -การลดอายุลง -เปลี่ยนบุคลิกจากพระที่มักนำเหตุการณ์ที่เป็นไปทางโลกมาประยุกต์ในการเทศน์ กลายเป็นพระที่เคร่งครัดทางธรรมไม่สนใจเรื่องทางโลก -ตอบปัญหาธรรมผ่านอินเทอร์เน็ต |



รูปที่ 4.13 เปรียบเทียบพระพยอมกัลยาโณ กับพระพยอมเพียง

2.2.2 เณรธีร์ กับ พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี

ตัวละครเณรธีร์ นั้นสัมพันธ์มาจาก พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) ซึ่งเป็นพระนักเทศน์อีกรูปหนึ่งที่มีทักษะการใช้คำที่คมคาย แม้ว่าจะไม่เน้นความสนุกสนานแบบวิธีการเทศน์ของพระพยอม แต่ลีลาการเทศน์ของพระมหาวุฒิชัยก็เป็นที่ยอมรับสามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มคนวัยทำงานสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสังเกตได้จากสื่อสมัยใหม่ประเภท Social network ที่ท่านใช้ในการสื่อสารกับวัยรุ่น และวัยทำงานที่นิยมใช้งานโปรแกรมดังกล่าวจะพบว่า มีผู้ติดตามท่านใน Facebook ที่ใช้ชื่อว่า ว.วชิรเมธี (W.Vajiramedhi) มากกว่า 3.8 แสนคน

ส่วนในโปรแกรม Twitter ในชื่อ @vajiramedhi พบว่ามีผู้ติดตาม (Follow) จำนวนกว่า 2 แสนคน นอกจากนี้ผลงานหนังสือที่ท่านเขียนขึ้น หลายๆเล่ม ก็ติดอันดับหนังสือขายดีประจำร้านหนังสือต่างๆติดต่อกันหลายสัปดาห์อีกด้วย

ตารางที่ 4.7 การสร้างความหมาย เณรธีร์ จาก พระมหาวุฒิชัย (ว. วชิรเมธี)

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention) | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention) |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -เป็นการนำคำสุดท้ายในชื่อ มาตั้งเป็นชื่อเณร -เอกลักษณ์บนใบหน้า -ใส่แว่น -ลักษณะการยิ้ม -เป็นพระนักเทศน์ที่ใช้คำเปรียบเปรยที่คมคาย -ไม่สร้างวัตถุมงคล | <ul style="list-style-type: none"> -การลดอายุ และจำนวนศีลที่ยึดถือลง -ไม่มีบทบาทบนสื่อสมัยใหม่ โดยเฉพาะ Social Network -เพิ่มจุดอ่อนคือ กลัวกบ |



รูปที่ 4.14 เปรียบเทียบท่านว.วชิรเมธี กับ เณรธีร์

2.2.3 เณรปิ่น กับ พระมหาสมปอง

ตัวละครนี้ สัมพันธ์บทมาจาก พระมหาสมปอง (ใช้ในการกล่าวเวลาบรรยายธรรม) ฉายาเดิมคือ ตาลปุตโต นามสกุล นครโธสง แห่งวัดสร้อยทอง กรุงเทพมหานคร พระมหาสมปองมีเอกลักษณ์คือการสวมแว่นตา รูปหน้าเป็นทรงเหลี่ยม ร่างกายกำยำล่ำสัน พระมหาสมปองนี้มีความโดดเด่นในการเทศน์ในเรื่องความสนุกสนานของเนื้อหา เนื่องจากสามารถหยิบยกนำเอาเรื่องราวที่เป็นสาระและบันเทิงในสังคมปัจจุบันมาสอดแทรกธรรมไปพร้อมๆกัน พระมหาสมปองยังเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดธรรมะเดลิเวอรี่ หรือธรรมเชิงรุกด้วยวิธีการตั้งทีมนักเทศน์ขึ้นเพื่อออกไปให้เทศนาตามสถานที่ต่างๆ ท่านได้ให้สัมภาษณ์ผ่านหนังสือพิมพ์สยามธุรกิจ ฉบับที่ 954 ประจำวันที่ 5 ธันวาคม 2551ว่า “ปัจจุบัน ธรรมะเดลิเวอรี่มีพระวิทยากร 5 รูป พระเลขาฯ 4 รูป

รวมเป็น 9 รูป และทีมงานชมราวาสอีก 6-7 คนด้วยกัน การดำเนินการของธรรมะเดลิเวอรีเรียกว่าทำงานเป็นทีม หรือภาษาการตลาดก็ต้องบอกว่าสร้างแบรนด์เป็นทีม” ด้วยชื่อเสียงของท่านทำให้มีกิจกรรมมากมาย นอกจากนี้ยังจัดตั้งเว็บไซต์ธรรมะ www.dhammadelivery.com และเป็นพระวิทยากรในรายการโทรทัศน์อีกหลายรายการด้วย

ตารางที่ 4.8 การสร้างความหมาย เณรป็น จาก พระมหาสมปอง

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention) | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention) |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -สวมแว่น -เอกลักษณ์บนใบหน้า -เป็นพระนักเทศน์ที่มีความสนุกสนานทันสมัย สนใจศึกษาเรื่องราวทางโลก -ความตลก สนุกสนาน -ไม่สร้างวัตถุมงคล -เว็บไซต์ ธรรมะเดลิเวอรี | <ul style="list-style-type: none"> -การลดอายุ และจำนวนศีลที่ยึดถือลง -เพิ่มบุคลิกลักษณะของเด็กเข้าไป ทำให้ทุกคนและไม่ค่อยอยู่ในพระธรรมวินัย -ไม่มีทีมงานธรรมะเดลิเวอรีในการเทศนา |



รูปที่ 4.15 เปรียบเทียบพระมหาสมปอง กับ เณรป็น

2.2.4 พีเบิร์ด กับ ธงไชย แมคอินไตย์

ตัวละครนี้ใช้วิธีการสัมพันธ์บทบาทมาจากนักร้องชื่อดังของประเทศไทย นั่นคือคุณธงไชย แมคอินไตย์ หรือเป็นที่รู้จักกันดีในชื่อเรียก “พีเบิร์ด” นอกจากพีเบิร์ดในการ์ตูนชุมชนนิมนต์ยี่มนี่จะเลียนแบบชื่อ ลักษณะใบหน้ารวมถึงการคาดผมที่เป็นบุคลิกของคุณธงไชยแล้ว ยังได้ถ่ายโอนลักษณะความเป็น “ช่างพิต” มาจากเนื้อหาของเพลง “ซ่อมได้” ซึ่งมีเนื้อร้องที่จดจำได้ง่ายว่า “มีอะไร มันพัง ไป เสิญเอามาที่เรา นักเบาเราซ่อม ได้ (จะซ่อมให้) วิดีโอ ซีดี อารมณ์ดี ที่ยังมีดี จะซ่อมให้ (ละซ่อมได้)ฯ” เนื้อหาโดยรวมในเพลงนี้จะหมายความถึงผู้ชายที่ยินดีให้บริการ

รับซ่อมแซมทุกอย่าง ตั้งแต่สิ่งของเล็กน้อย ไปจนถึงซ่อมแซมความรักที่ซำรุดไปด้วย โดยเพลงนี้เป็นเพลงเด่นในอัลบั้มชุด ธงไชยเซอร์วิส (2541) นับเป็นอัลบั้มลำดับที่ 11 หากไม่นับรวมอัลบั้มพิเศษ หรืออัลบั้มรวมฮิตต่างๆ จากคาแรคเตอร์ช่างพิตจึงมีการใช้รหัสสัญลักษณ์ทางวัตถุเสริมบุคลิกลักษณะทางอาชีพ ด้วยการใส่เครื่องแต่งกายแบบชุดหม้อที่สามารถพบเห็นได้ตามศูนย์ซ่อมบำรุงรถยนต์ทั่วไป มีร่างกายกำยำแสดงถึงความแข็งแรง มีผ้าโพกหัวที่ถ่ายโยงความหมายจากตัวบทต้นทางที่มักคาดศีรษะตอนที่แสดงคอนเสิร์ตซึ่งสามารถใช้แสดงความหมายถึงผ้าสำหรับซับเหงื่อเวลาออกแรงทำงานหนักของตัวบทปลายทางได้ด้วย

ตารางที่ 4.9 การสร้างความหมายพีเบิร์ด จาก ธงไชย แมคอินไตย์

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ |
|---|--|
| -เอกลักษณ์บนใบหน้า -การโพกผ้า (เหมือนเวลาที่ขึ้นคอนเสิร์ต) -เป็นคนดี ชอบช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน -เป็นที่คลั่งไคล้ของแฟนๆ | -ร่างกายกำยำมากขึ้น -ไม่ร้องเพลง แต่จะมีคำพูดติดปากว่า “ซ่อมได้” -มีความสามารถในการซ่อมแซมเครื่องใช้ทุกชนิด และเป็นนักประดิษฐ์ด้วย |



รูปที่ 4.16 เปรียบเทียบเบิร์ดธงไชย กับ พีเบิร์ด

2.2.5 ป้าจืด กับ ท็อปดาร์ณีนุช

ตัวละครป้าจืดนั้นถูกออกแบบด้วยวิธีการอ้างอิงจากตัวบทต้นทางคือคุณท็อปดาร์ณีนุช โพธิปิติ แต่เป็นเพียงการนำฟอร์มภายนอกมาใช้เท่านั้น ลักษณะนิสัยภายในของป้าจืดนั้นถูกแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด และด้วยความที่ตัวละครป้าจืดนั้นเป็นตัวละครที่มีปัญหา ตัวบทปลายทางจึงถูกดัดแปลงให้มีความแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดความเสื่อมเสียที่อาจจะเกิดขึ้นต่อตัวบทต้นทางนั่นเอง



รูปที่ 4.17 เปรียบเทียบท๊อป ดารณีนุช กับ ป้าจืด

2.2.6 โกเฮง กับ ไพโรจน์ ใจสิงห์

ตัวละครโกเฮงถูกผลิตด้วยการสัณนิษฐานมาจกไพโรจน์ ใจสิงห์ ด้วยการใชัเพียงฟอร์มลักษณะภายนอกเช่นเดียวกัน ซึ่งถูกดัดแปลงขนาดให้ขาดแยกจากกัน มีดวงตาที่เล็กลงเพื่อให้ดูเหมือนคนจีนมากขึ้น ตัวละครโกเฮงเป็นตัวละครที่สร้างปัญหาให้ชุมชนบ้านคลองพุทธ โดยเฉพาะเรื่องการค้าขายซึ่งเป็นเนื้อหาที่สร้างขึ้นมาใหม่ ไม่เกี่ยวกับตัวบทต้นทางแต่อย่างใด



รูปที่ 4.18 เปรียบเทียบไพโรจน์ ใจสิงห์ กับ โกเฮง

2.2.7 กับหมวยเล็กหมวยใหญ่ กับ โฟร์ มด

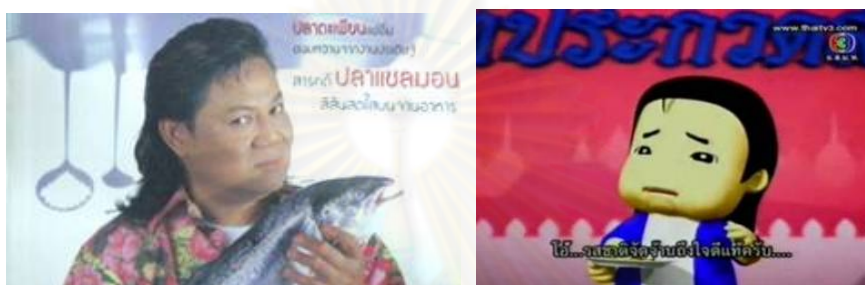
หมวยเล็กหมวยใหญ่ลูกสาวโกเฮง ก็ถูกออกแบบมาจากดารานักร้องชื่อดังของไทยเช่นเดียวกัน และด้วยความที่ยังเป็นเด็ก ตัวบทต้นทางเป็นนักร้องขวัญใจวัยรุ่น โฟร์ มด และเป็นการเลือกใช้ฟอร์มภายนอกอย่างเดียวเช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆ ที่ได้กล่าวไปข้างต้น



รูปที่ 4.19 เปรียบเทียบโฟร์มด กับ หมวยเล็กหมวยใหญ่

2.2.8 แม่ต๋อยนางรำ กับ ยิ่งศักดิ์

ตัวละครแม่ต๋อยนางรำนั้นเป็นตัวละครรองที่ไม่มีบทบาทเด่นมากนัก แต่ก็ช่วยให้เรื่องราวสามารถสะท้อนความเป็นไทยออกมาได้เช่นกัน เนื่องจากแม่ต๋อยเป็นชื่อของนักชิมอาหารชื่อดัง ซึ่งผู้ผลิตเลือกให้รูปแบบฟอร์มของ ยิ่งศักดิ์ จงเลิศเจษฎาวงศ์ พ่อครัวและพิธีกรรายการอาหารทางโทรทัศน์ที่มีความคุ้นเคยกันดี ตัวละครแม่ต๋อยก็ใช้เพียงฟอร์มเช่นเดียวกัน



รูปที่ 4.20 เปรียบเทียบ อ.ยิ่งศักดิ์ กับ แม่ต๋อยนางรำ

นอกจากนี้ยังมีการสัมพันธ์บทตัวบทอื่นๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ เช่น การดัดแปลงรายการ TV 360 องศา ซึ่งเป็นรายการที่แพร่ภาพในช่วงข่าวทางช่อง 3 และกำลังเป็นที่สนใจจากท่าทางพิธีกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ รายการนี้ถูกดัดแปลงให้เป็นรายการ TV 369 องศาเพื่อต้องการล้อเลียนให้เกิดความสนุกสนาน เป็นมุกตลกเสริมเรื่องราวเท่านั้น แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถแสดงความเชื่อมโยงของรายการที่นำมาสัมพันธ์กับช่องทางที่ใช้ในการแพร่ภาพอยู่ได้ด้วย



รูปที่ 4.21 เปรียบเทียบ (ซ้าย)TV 360 องศา กับ (ขวา) TV 369 องศา

ด้วยวิธีการออกแบบละครด้วยการสัมพันธ์จากคนไทยที่มีชื่อเสียงผ่านสื่อมวลชนไทย ส่งผลให้ตัวการ์ตูนเรื่องนี้มีความเป็นไทยอย่างเป็นทางการผ่านหน้าตาของตัวละคร แม้ว่าตัวละครจะมีรูปแบบ (Form) แบบ SD ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้ในการผลิตตัวการ์ตูนทั้ง

ในญี่ปุ่น และในอเมริกา และด้วยหน้าตาของการ์ตูนที่เป็นคนไทย จึงทำให้ตัวละครชุดซุ่มซนนิมนต์ ยี่มีนี่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างไปจากการ์ตูนแอนิเมชันอื่นๆ ด้วย กระบวนการผลิตตัวการ์ตูนแบบนี้ ไม่ใช่กระบวนการที่แปลกใหม่ในประเทศไทย ผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีการรับกระบวนการผลิตด้วยวิธีการสัมพันธบทที่นานมาแล้ว ซึ่งเราจะพบการผลิตความเป็นไทยในตัวการ์ตูนในลักษณะนี้ได้ จากการ์ตูนล้อการเมืองนั่นเอง

จึงสรุปได้ว่าตัวการ์ตูนในซุ่มซนนิมนต์ยี่มีนี่มีหน้าตาเป็นไทยในระดับไทยเดิมมากที่สุดเนื่องจากการล้อเลียนใบหน้าคนไทยในสังคมให้เป็นการ์ตูนอย่างตรงไปตรงมา และพบตัวการ์ตูนที่มีหน้าตาเป็นไทยใหม่ร้องลงมาเนื่องจากการดัดแปลงทำให้เห็นหน้าตาไทยไม่ชัดเจนเหลือเพียงรูปทรง (Form) บางอย่างไว้เท่านั้น และพบตัวละครที่มีหน้าตาที่ไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด ตัวการ์ตูนกลุ่มนี้มักปรากฏเป็นตัวประกอบ เช่น ตัวการ์ตูนที่เป็นชาวต่างชาติ เป็นต้น

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

เสียงในเรื่องนี้แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) การใช้ภาษาพูด (Dialog) 2) เพลงประจำรายการ (Theme song) 3) เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music) 4) เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การใช้ภาษาพูดในซุ่มซนนิมนต์ยี่มีนี่มีหลายหลายลักษณะเนื่องจากตัวละครเป็นผู้คนที่มาอาศัยรวมกันในสังคมไทย จึงมีวิธีการสื่อสารผ่านภาษาไทยใน 4 รูปแบบ ดังนี้

3.1.1 ภาษาไทยที่แบ่งตามยุคสมัย

ภาษาไทยประเภทนี้ปรากฏจากตัวละครที่มาจากยุคอดีตสมัยอยุธยา เช่น มะอึก จะติดคำลงท้ายประโยคว่า “ขอรับ” ซึ่งเป็นคำที่แสดงถึงความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตนผ่านทางคำพูดของผู้ชายในอดีต ในปัจจุบันถูกเปลี่ยนมาใช้คำว่า “ครับ” ส่วนพระพอบเพียงจะแสดงความความเป็นไทยเก่าผ่านทางกริยาพูดอย่างชัดถ้อยชัดคำคล้ายการเขียน และมักลงท้ายคำถามด้วยคำว่า “รี” เช่น ทำไมจึงเป็นเช่นนั้นรี? ในปัจจุบันจะนิยมพูดว่า “ทำไมเป็นแบบนี้แหละ?” เป็นต้น ด้วยวิธีการพูดจึงแสดงให้เห็นความต่างของคนไทยที่อยู่กันคนละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน

3.1.2 ภาษาไทยที่แบ่งตามลักษณะภูมิภาค

ยังมีความแตกต่างระหว่างตัวละครไทยอีกประการหนึ่งที่แสดงออกผ่านสำเนียงคำพูด ซึ่งแสดงผ่านการพูดของลุงจ๋ามักทายกวัดที่มีสำเนียงเหน่อแบบคนภาคกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลุงจ๋ามันไม่ได้เกิดและโตที่บ้านคลองพุทธ แต่อาจจะย้ายมาจากจังหวัดใดจังหวัดหนึ่งในแถบภาคกลางของประเทศไทย

3.1.3 ภาษาไทยที่แบ่งตามเชื้อชาติ

ด้วยความที่ตัวละครในเรื่องนี้มีอยู่ 2 เชื้อชาติ ได้แก่ คนไทย กับคนจีน ซึ่งตัวละครคนจีนในเรื่องนี้ได้แก่ ตัวละครโกเฮงและด้วยการที่โกเฮงนั้นอยู่เมืองไทยมานานจึงสามารถพูดภาษาไทยได้แต่ยังคงติดสำเนียงจีนอยู่ จึงเกิดการเพี้ยนของภาษาและมีการผสมผสานคำไทยกับคำจีนเข้าด้วยกันอีกด้วย เช่น ประโยคว่า “เดี๋ยวฉันจะไปธุระข้างนอก” โกเฮงจะพูดว่า “เหลียว-อีวะ - จา - ไป - ทัง - ธุ-ระ - ข้าง - นอก ” เป็นต้น

3.1.4 ภาษาไทยที่แบ่งตามระดับของคู่สนทนา

จุดเด่นของภาษาอีกประการที่พบในชุมชนนิมิตยิม นั่นคือการแบ่งระดับการใช้ภาษาเป็น 2 ระดับ ตามประเภทคู่สนทนาด้วย ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ คู่สนทนาเป็นพระและคู่สนทนาเป็นปฤชชนปกติ ได้แก่

1) คู่สนทนาเป็นพระ การใช้ภาษาระหว่างปฤชชนกับนักบวช ตัวละครในเรื่องนี้จะมีรูปแบบในการใช้ภาษากับนักบวชที่แตกต่างไปจากการสื่อสารระหว่างปฤชชนด้วยกัน นั่นคือการใช้คำที่สุภาพ ผสมกับ คำศัพท์ตามหลักราชาศัพท์หมวดที่ใช้กับพระภิกษุ และใช้คำลงท้ายที่มีหางเสียง แสดงให้เห็นการเคารพผ่านทางคำพูดต่อนักบวชซึ่งเป็นตัวแทนของพระพุทธศาสนา ทั้งนี้ยังเป็นการกระทำตามค่านิยมของคนไทยด้วย ตัวอย่างเช่น คำพูดว่า “นิมนต์รับหลวงพี่” แปลได้ความหมายว่า “เชิญทางนี้ก่อนรับหลวงพี่” เป็นต้น แต่ก็มีตัวละครบางตัวที่เป็นตัวแทนของคนที่ใช้คำสื่อสารไม่ถูกต้อง เนื่องจากไม่คุ้นเคยกับภาษา เช่น โกเฮงที่เป็นคนจีนพูดไทยไม่คล่อง หรือชายหมิงที่ไปเรียนต่างประเทศเป็นเวลานานและโดนตามใจมาตลอด จนไม่รู้วิธีการวางตัวหรือการใช้คำให้ถูกกาลเทศะ เป็นต้น

2) การใช้ภาษาระหว่างปฤชชน เป็นการใช้ภาษาสุภาพปกติทั่วไป ซึ่งอาจจะมีการใช้คำแทนตัวที่ต่างออกไปตามแต่ความสัมพันธ์ เช่น คุณ เธอ เอ็ง เป็นต้น

จึงสรุปความเป็นไทยจากการใช้ภาษาในการ์ตูนเรื่องนี้ได้ว่า มีภาษาไทยระดับไทยเดิมมากที่สุด และมีการใช้ภาษาไทยที่เป็นคำสมัยใหม่รวมถึงคำไทยที่ผสมกับภาษาอื่นๆ เช่น ภาษาไทยสำเนียงจีนรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบภาษาพูดที่ไม่แสดงความหมายไทยแต่อย่างใด

3.2 เพลงประจำรายการ (Theme song)

เป็นเพลงประเภทเพลงไทยสากล และมีเนื้อร้องภาษาไทยเนื้อความว่า “ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ ยิ้มกันให้สุขหัวใจ นะโมกันไว้ดีกว่า ชุมชนแห่งนี้เรายิ้มให้กันตลอด อยู่กันด้วยความรักใคร่ บางทีก็มีความทุกข์ท้อแท้ในใจ แต่เราไม่เคยไหวหวั่น เราพอเพียง เราแบ่งปัน ปัญญาและธรรมะ จะคอยนำทางให้เราเสมอ” นอกจากนี้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับธรรมะแล้ว เพลงประจำรายการ

ยังเกริ่นนำเนื้อหาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้ธรรมชาติเพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างชัดเจนอีกด้วย เพลงประจำรายการของการ์ตูนเรื่องนี้จึงแสดงความหมายไทยในระดับความเป็นไทยสมัยใหม่ผ่านเนื้อร้องที่เข้าใจง่าย ผสมกับทำนองที่เป็นดนตรีไทยสมัยใหม่ที่เน้นจังหวะที่มีความสนุกสนาน

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

การ์ตูนเรื่องนี้ก็มีเพลงบรรเลงหลากหลายมาก จากการศึกษาพบว่าเพลงประกอบในการ์ตูนเรื่องนี้แสดงออกถึงความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งพบว่ามีดนตรีประกอบที่สื่อความหมายไทยสมัยใหม่ด้วยการผสมกันระหว่างดนตรีสากลกับดนตรีไทยมากที่สุด รองลงมาคือเพลงบรรเลงที่เป็นเสียงเครื่องดนตรีไทยล้วนๆ อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องนี้ยังมีการนำเพลงบรรเลง ที่เป็นดนตรีสากลนำมาใช้ร่วมด้วย เพื่อให้เกิดความหลากหลายและสอดคล้องกับเรื่องที่เล่า แต่อย่างไรก็ดีเพลงที่ไม่สื่อความหมายไทยนี้มีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบในเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว ไม่พบเสียงที่สามารถบ่งชี้เอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน มักเป็นเสียงของสภาพแวดล้อมที่พบเจอได้ทั่วไปในสังคม ตัวอย่างเสียงพิเศษเช่น เสียงเรียกเข้าของโทรศัพท์บ้าน เสียงนกร้อง เป็นต้น

จากผลการศึกษาจะเห็นได้ว่าเสียง (Sound) ในชุมชนนิมนต์ยังมี การแสดงออกถึงความเป็นไทยผ่านทางการใช้เสียงสนทนา เพลงประกอบรายการ และเพลงบรรเลงด้วย แต่ไม่พบความเป็นไทยที่ชัดเจนจากเสียงประกอบพิเศษแต่อย่างใด

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงถึงความหมายความเป็นไทยในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันเพื่อให้เห็นองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยในด้านต่างๆ ที่ปรากฏจากเนื้อหา ภาพ และเสียงจึงทำการจัดเรียงองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยขึ้นมาใหม่ ได้ผลดังตารางต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.10 สรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย

| องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย | แนวคิดที่ใช้ |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. ตัวละคร | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.1) |
| 2. หน้าตาตัวละคร | สัมพันธบท (2.2) |
| 3. เครื่องแต่งกาย | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.2) |
| 4. โครงเรื่อง | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.3) |
| 5. แก่นเรื่อง ค่านิยม | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.4) |
| 6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | องค์ประกอบเรื่องเล่า(1.4.3) |
| 7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.5) |
| 8. พาหนะ | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.6) |
| 9. อุปกรณ์ | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.7) |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) | องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.8) |
| 11. ภาษาพูด | เสียง (3.1) |
| 12. เพลงประกอบ | เสียง (3.2) |
| 13. ดนตรีประกอบ | เสียง (3.3) |
| 14. เสียงประกอบภาพพิเศษ | เสียง (3.4) |

จากผลการศึกษาในแต่ละองค์ประกอบจะพบว่ามีความเป็นไทยปรากฏใน 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นไทยแบบดั้งเดิม (Old Thai) ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) และองค์ประกอบที่ไม่มีความเป็นไทย (Non-Thai) ซึ่งความเป็นไทยทั้ง 3 แบบนี้ยังมีความแตกต่างกันด้วย จากข้อมูลที่มีความแตกต่างกันนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์ในการให้คะแนนเพื่อจำแนกความมากน้อยใน 4 ระดับความหมาย ซึ่งเรียงตามความมากน้อยของระดับความเป็นไทยที่ศึกษาพบในแต่ละองค์ประกอบ ในการกำหนดค่าคะแนนทั้ง 4 ระดับนี้เริ่มจาก 3 ไปจนถึง 0 ซึ่งค่าตัวเลข 3 หมายถึงมีการแสดงความเป็นไทยมากที่สุด ค่าตัวเลข 2 หมายถึงมีการแสดงความเป็นไทยในระดับปานกลาง ค่า 1 คือมีการแสดงความเป็นไทยน้อย 0 คือไม่มีการแสดงความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่ทำการศึกษา ตัวอย่างเช่น ถ้าได้ 0 ที่ช่องความเป็นไทยเดิม จะแปลว่า ไม่มีการแสดงความหมายระดับไทยเดิมในองค์ประกอบนั้นๆ เป็นต้น

สามารถแสดงองค์ประกอบที่แสดงความหมายไทยในระดับต่างๆ จากการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย | ความเป็นไทยเดิม (Old Thai) | ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) | ไม่มีความเป็นไทย |
|----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------------|
| 1. ตัวละคร | 3 | 2 | 1 |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 3 | 2 | 1 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 3 | 3 | 1 |
| 4. โครงเรื่อง | 2 | 3 | 0 |
| 5. แก่นเรื่อง ค่านิยม | 3 | 2 | 0 |
| 6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | 3 | 3 | 0 |
| 7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม | 3 | 2 | 0 |
| 8. พาหนะ | 3 | 3 | 1 |
| 9. อุปกรณ์ | 3 | 3 | 0 |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) | 3 | 1 | 2 |
| 11. ภาษาพูด | 3 | 2 | 0 |
| 12. เพลงประกอบ | 0 | 3 | 0 |
| 13. ดนตรีประกอบ | 2 | 3 | 1 |
| 14. เสียงประกอบภาพพิเศษ | 0 | 0 | 3 |
| รวม | 34 | 32 | 10 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ชุมชนนิมนต์ยิ้ม มีความเป็นไทยในระดับไทยเดิมปรากฏให้เห็นมากที่สุด มีความเป็นไทยผสมหรือความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา และมีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด จากค่าคะแนนแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ตั้งใจผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย จะสามารถแสดงความเป็นไทยได้ในเกือบทุกองค์ประกอบได้ และปรากฏทั้งความเป็นไทยเดิม และไทยสมัยใหม่อย่างชัดเจน และอาจจะปรากฏความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยด้วยในบางองค์ประกอบ

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ในส่วนของเนื้อหา (Content) จากแนวคิดเรื่อง Convention / Invention จะพบว่า เรื่องราวเดิม (Convention) ที่ถูกนำมาผลิตซ้ำนั้นคือแก่นเนื้อหาไทย ได้แก่ เรื่องธรรมะในพุทธ

ศาสนา และเรื่องราวของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นประเด็นที่กำลังเป็นที่สนใจของคนไทย เนื่องจากเป็นกระแสพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ เนื้อหาเหล่านี้ล้วนแต่มีลักษณะเป็น Local Content แต่สิ่งที่เป็นของใหม่ (Invention) คือวิธีการนำเสนอเรื่องราวของตัวเอกในลักษณะของวีรบุรุษ (Hero) ดังจะสังเกตได้จากช่วงท้ายเรื่องของทั้ง 2 ภาค พระพอเพียงกับมะอึกจะเป็นผู้ที่เสียสละตนเองเพื่อเปลี่ยนคนในสังคมให้เป็นคนดี ซึ่งเป็นลักษณะของตัวเองแบบวีรบุรุษ เพียงแต่มีความต่างกันตรงที่วีรบุรุษในชุมชนนิมนต์ยิ้มไม่ได้ใช้กำลัง หรือใช้อาวุธในการต่อสู้ แต่เป็นการใช้ปัญญาและธรรมะในการเอาชนะกิเลสที่อยู่ในจิตใจ

ในส่วนจากรูปแบบ (Form) ที่ใช้ผู้ผลิตเลือกใช้ใช้สัดส่วนแบบ SD เป็นรูปแบบตั้งต้น และใช้แนวคิดสัมพันธ์กับการสร้างหน้าตาไทย รวมไปถึงบุคลิกลักษณะไทยครบแบบฟอร์มนั้น ซึ่งวิธีการผลิตในลักษณะนี้ เป็นรูปแบบเดียวกับการผลิตการ์ตูนล้อการเมือง ทำให้สามารถบ่งชี้ได้ว่าผู้ผลิตกำลังพยายามสื่อความหมายถึงใคร ในชนชาติไหนได้อย่างชัดเจน และแนวทางนี้ถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ Global Form ถูกเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็น Local Form ไปโดยปริยาย

ดังนั้นด้วยเนื้อหาที่เป็น Local Content ประกอบกับรูปแบบที่เป็น Local Form จึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้มนี้มีลักษณะการปรับตัวด้วยรูปแบบของผีเสื้อ (Butterfly pattern) ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถดัดแปลงเนื้อหาและรูปแบบให้มีความเป็นไทยสูงสุด ไม่หลงเหลือความเป็นต่างชาติในเนื้อหาให้เป็นที่สังเกตได้อย่างชัดเจน

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไชอิ๋วเดอะมังกี้

ข้อมูลโดยสังเขป

“ไชอิ๋ว” (Journey to the west) เป็นวรรณกรรมที่มีลักษณะเนื้อหาแบบเทพนิยายที่โด่งดังมากที่สุดเรื่องหนึ่งของจีน ฉบับดั้งเดิมประพันธ์โดยอู๋เจินเจิน (บางแหล่งเรียกอู๋เจินเจิน) เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นโดยมีการอ้างอิงมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของการรุดงค์ของพระรูปหนึ่งของจีนชื่อว่า “พระชานจัง” หรือ “พระถังซัมจั๋ง” ซึ่งเป็นพระในสมัยของพระเจ้าถังไท่จงจักรพรรดิพระองค์ที่สองของราชวงศ์ถัง (1170-1193) ได้ออกรุดงค์ไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่อินเดียตามเส้นทางสายไหม (บามิยาน เส้นทางไหมและไชอิ๋ว, 2550) จากเค้าโครงเรื่องจริงดังกล่าวผู้ประพันธ์ได้แต่งเสริมเติมแต่งความมหัศจรรย์อิทธิปาฏิหาริย์ต่างๆ เข้าไปทำให้เรื่องราวการแสวงบุญของพระรูปนั้นกลายเป็นเรื่องราวการผจญภัยเหนือจินตนาการ ด้วยการนำของพระถึงซัมจั๋งกับเหล่าเหล่าลูกศิษย์ที่เป็นอมมุขย์ 4 คน ได้แก่ เหง้งเจี๋ย หรือ ซุนหงอคง วานรเทพผู้ไม่เคยกลัวใคร ปีศาจหมูต้อเปียกกาย พรายน้ำข้าวแข็งและมังกรที่อวตารมาเป็นม้าขาว ทั้งหมดตั้งใจมุ่งมั่นในการเดินทางไปยังอินเดีย

พระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป ซึ่งจะต้องเผชิญกับเหล่าปีศาจระหว่างการเดินทางที่จ้องจะกินเนื้อพระถังให้ได้ด้วย

ในฉบับดั้งเดิมนั้นผู้เขียนได้สอดแทรกปริศนาธรรมเข้าไปในเนื้อหาอย่างแยบคาย และให้ประเด็นอภินิหารเป็นเพียงสีสันให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น “ท่านผู้แต่งได้ซ่อนเพชรพลอยไว้ในแง่วรรณศิลป์และส่วนลึกซึ่งทางจิตใจผ่านคำสนทนาของหึงเจีย ใฝียกาย ชิวเจ้ง และพระถังซัมจั๋งกับทั้งตัวประกอบอื่นนี้ส่วนหนึ่ง ส่วนความเยียมยอตนนั้นกลับไปอยู่ที่โครงสร้างของการเดินทางฝ่ายจิตวิญญาณ ตั้งแต่ต้นจนจบตามเนติธรรมนิยมแห่งการแต่งมหากาพย์ (เขมานันทะ, 2547) แต่เมื่อการผลิตซ้ำเกิดขึ้นบ่อยครั้งประเด็นของเรื่องราวอภินิหารกลับโดดเด่นขึ้นมาจนกลบประเด็นเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวของตัวธรรมที่ซุกซ่อนไว้ไปเสียสิ้น ที่ผ่านมากคนไทยรู้จักไซอิ๋วผ่านช่องทางสื่อภาพยนตร์ อาทิเช่น ภาพยนตร์ที่เป็นแนว Action Comedy เรื่อง “ไซอิ๋ว 95 เดียวลึงเดียวคน” (2538) ภาพยนตร์เรื่อง “คนลึงเทวดา”(2548) ที่ตีความเรื่องความเป็นคนของพระถังซ้ำจิ้งขึ้นมาใหม่ แม้แต่ใน ฮอลลีวูด ก็ได้นำเอาไซอิ๋วไปดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในชื่อเรื่อง “The Forbidden Kingdom” (2551) ซึ่งมีลักษณะเป็นการยำเอาภาพยนตร์จีนหลายๆ เรื่องเข้าด้วยกัน ความแตกต่างของไซอิ๋วที่มีการผลิตและนำมาเผยแพร่ในประเทศไทยนั้น สามารถสรุปลักษณะเด่นของแต่ละฉบับพอสังเขปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบความแตกต่างของการนำเสนอ “ไซอิ๋ว” ในแต่ละฉบับ

| ชื่อเรื่อง | ประเภทสื่อ | ผู้ผลิต/ปี | ลักษณะเด่น |
|---------------------------|---------------------------|------------------------|--|
| ไซอิ๋ว | วรรณกรรมเรื่องยาว(จีน) | อู่เจิงเอิง (2133) | นิยายปาฏิหาริย์แฝงปรัชญาธรรมะ |
| ไซอิ๋ว 95 เดียวลึงเดียวคน | ภาพยนตร์ (ฮ่องกง) | โจวซิงฉือ (พ.ศ.2538) | เน้นความตลกสนุกสนาน และ อิททิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆ |
| ไซอิ๋วศึกเทพमारสะท้านฟ้า | ภาพยนตร์ชุดทางTV (ฮ่องกง) | TVB. (2539) | เป็นการสัมพันธ์บบแบบมาจากไซอิ๋ว 95ฯ ที่เน้นความอภินิหาร ตลกขบขัน |
| คนลึงเทวดา | ภาพยนตร์ (ฮ่องกง) | Jeffrey Lau (พ.ศ.2548) | การตีความใหม่ ให้พระถังเป็นผู้มีรักได้ และมีความเข้มแข็ง |
| Forbidden kingdom | ภาพยนตร์ (อเมริกา) | Rob Minkoff (พ.ศ.2551) | การตีความใหม่ เน้นไปที่ความเก่งกาจของตัวซุนหงอคงเป็นหลัก |

จากตารางจะเห็นได้ว่าสิ่งที่สืบทอดกันมาคือเรื่องราวอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆ ส่วนเรื่องราวของธรรมะที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาถูกลดความสำคัญลงไปจนบางฉบับนั้นไม่มีการกล่าวถึงเลย แต่อย่างไรก็ดีไซอิ๋วยังเป็นเรื่องราวที่ได้รับความนิยมในการนำไปสร้างเป็นการ์ตูนบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในจีนและญี่ปุ่น ซึ่งมีทั้งการเล่าเรื่องเดิมตามเนื้อหาเดิมและการเล่าเรื่องเดิมในเนื้อหาใหม่ เช่น การสลับทศตวรรษ หรือ การเปลี่ยนยุคสมัยให้เป็นโลกอนาคตและการเล่าเรื่องด้วยการตีความหมายใหม่ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่าง ดราก้อนบอล (2529) ก็ใช้วิธีการดัดแปลงคาแรคเตอร์ตัวเอกมาจากไซอิ๋วด้วยเช่นกัน

ไซอิ๋วเดอะมังก็ก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันอีกเรื่องที่สร้างมาจากเรื่องราวของไซอิ๋ว ซึ่งมีตัวเอกเป็นตัวละครที่ดัดแปลงมาจากตัวละครไทย มีโครงเรื่องหลักคือการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป และเน้นการนำเสนอเรื่องราวด้วยความสนุกสนาน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความยาวทั้งสิ้น 26 ตอน แต่ละตอนจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนได้แก่ ช่วงเนื้อเรื่องไซอิ๋วเดอะมังก็ ช่วงแผนด้าพาเที่ยวจีนและช่วงห้องเรียนคุณธรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทั้ง 26 ตอน ซึ่งเป็นการแพร่ภาพในช่วงวันที่ 7 พฤษภาคม 2553 ถึงวันที่ 19 สิงหาคม 2553


1. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในไซอิ๋วเดอะมังก็

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกเลือกมาศึกษาในฐานะตัวแทนการ์ตูนไทยที่ผลิตด้วยเนื้อหาวัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งมี 8 องค์ประกอบเรื่องเล่าที่ต้องพิจารณาดังนี้

1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในไซอิ๋วเดอะมังก็ มี 6 ตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ข้อมูลตัวละครไซอิ๋วเดอะมังก็

| ตัวละคร | ภาพ |
|---|---|
| 1) หงอคง ราชาวานรที่เก่งกาจและทรงพลัง มีฝีมือเป็นเลิศแต่พ่ายแพ้ให้แก่พระยูไล จึงโดนจับขังไว้ใต้ก้อนหินนานถึง 500 ปี และเนื่องจากถูกขังอยู่ในหินเป็นเวลานานร่างกายจึงเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา ปากเหม็นถาวรจากการไม่ได้แปรงฟันมานานถึง 500 ปี และกลายมาเป็นไม้ตายหนึ่งด้วย |  |

| | |
|---|---|
| <p>2) พระถังซัมจั๋ง ศิษย์พระยูไลแต่ละเลยในระหว่างฟังธรรมทำให้โดนลงโทษด้วยการต้องปฏิบัติภารกิจอันยิ่งใหญ่พระไตรปิฎกจากอินเดีย เนื่องจากเป็นนักบวชมาตั้งแต่เยาว์วัยจึงไม่ค่อยทันคน ทำให้ถูกทั้งคนและปีศาจหลอกอยู่บ่อยๆ เป็นเหตุให้ผิวดำกับหงอคงอยู่เสมอ</p> |  |
| <p>3) ตือโป๊ยก่าย อดีตแม่ทัพเทพบนสวรรค์ของเง็กเซียนฮ่องเต้ ที่หลงมัวเมาในอิสตรีจนก่อเรื่องลวนลามนางฟ้าบนสวรรค์จนได้รับโทษมาชาติใช้กรรมบนโลกมนุษย์ด้วยการถูกส่งให้มาเกิดเป็นปีศาจหมู</p> |  |
| <p>4) ซัวเจ๋ง อดีตเทวดาบนสวรรค์ แต่ด้วยความเบาปัญญาจึงพลาดพลั้งทำตะเกียงแห่งปัญญาของเจ้าแม่หวังหมู่ร่วงแตก จึงถูกสาปให้ทนทุกข์ทรมานทุกวันด้วยการถูกมีด 7 ด้ามแทงหัวใจ ต่อมาจึงหนีลงใต้บาดาล และกลายเป็นพรายน้ำจับผู้คนกินเป็นอาหาร เมื่อคณะพระถังเดินทางผ่านมาจึงหมายจะกินเนื้อพระถังแต่สุดท้ายก็ถูกพระถังเทศนาจนกลับใจได้</p> |  |
| <p>5) ปีศาจทรายขาว เป็นราชาปีศาจประจำเรื่อง คอยวางแผนและส่งสมุนปีศาจไปก่อกวนเพื่อจะจับตัวพระถังมากิน เพราะหวังจะมีชีวิตที่เป็นอมตะ</p> |  |
| <p>6) เจ้าแม่กวนอิม พระโพธิสัตว์ ผู้มาโปรดคณะแสงบุญเป็นผู้แนะนำให้พระถังซัมจั๋ง และเหล่าศิษย์ทั้ง 4 (หงอคง ตือโป๊ยก่าย ซัวเจ๋ง ม้าขาว) ได้มาพบกัน และออกแสวงบุญจนสำเร็จมรรคผล เจ้าแม่กวนอิมนั้นคอยให้การช่วยเหลือคณะแสงบุญในยามที่เดือดร้อนเสมอ</p> |  |

จากข้อมูลตัวละครข้างต้นสามารถสรุปความเป็นไทยของตัวละครได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซอิ๋วเตอะมังกี้

| ตัวละคร | บทบาท | ที่มา | เชื้อชาติ | ภาษา |
|---------------|--------------|----------|-----------|----------------------|
| หงอคง | ลูกศิษย์ | ฉบับเดิม | ไม่ไทย | ภาษาสุภาพ |
| พระถัง | พระ | ฉบับเดิม | ไม่ไทย | ใช้ศัพท์แบบนักบวชจีน |
| ตือโป๊ยก่าย | ลูกศิษย์ | ฉบับเดิม | ไม่ไทย | ภาษาสุภาพ |
| ซัวเจ๋ง | ลูกศิษย์ | ฉบับเดิม | ไม่ไทย | ภาษาสุภาพ |
| เจ้าแม่กวนอิม | พระโพธิสัตว์ | ฉบับเดิม | ไม่ไทย | ภาษาสุภาพ |
| จอมมารทรายขาว | ปีศาจ | ฉบับใหม่ | ไม่ไทย | ภาษาสุภาพ |

จากตารางแสดงให้เห็นว่ามีตัวละครในไซอิ๋วเดอะมังก็ 5 จาก 6 ตัว ที่เป็นตัวละครที่ผลิตซ้ำจากไซอิ๋วก็ (Convention) และมีเพียงตัวปีศาจทรายขาวตัวเดียวเท่านั้นที่เป็นของใหม่ (Invention) ซึ่งมีชื่อเป็นภาษาไทยไทย แม้ว่าตัวละครทั้ง 6 ตัวนี้จะไม่ถูกนำเสนอชื่อชาติอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถจะคาดเดาจากบริบทได้ว่า ทั้ง 6 ตัวละครนี้น่าจะเป็นตัวละครที่มีเชื้อชาติจีน

1.1.1 ประเภทตัวละคร (Type of character)

สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทได้แก่ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การ์ตูนเรื่องนี้ยังคงใช้ลักษณะโครงสร้างตัวเอกแบบเดียวกับไซอิ๋วต้นฉบับ นั่นคือ มีเพียงพระเอกแต่ไม่มีนางเอก เนื่องจากตัวละครของเรื่องนี้เป็นนักบวชในพุทธศาสนา การร่วมเดินทางกับเพศหญิงจึงไม่เหมาะสม ตัวละครเอกในเรื่องนี้มีทั้งหมด 4 ตัวได้แก่ หงอคง พระถังฯ ตือโป๊ยก่าย และซัวเจ๋ง

2) ตัวร้าย ในเรื่องนี้มีตัวร้ายอยู่มากมาย ส่วนใหญ่จะเป็นปีศาจร้ายประจำตอนที่ต้องการจะเข้ามาจับตัวพระถัง ซึ่งตัวร้ายเหล่านี้มักไม่ได้มีผลกับเนื้อเรื่องในระยะยาว จึงมักปรากฏตัวมาเพื่อสร้างเงื่อนไข ต่อสู้ พอพ่ายแพ้ก็จะหมดบทบาทไป มีเพียงราชาปีศาจที่ชื่อว่า “ปีศาจทรายขาว” ตัวเดียวเท่านั้นที่มีลักษณะเป็นศัตรูคู่อาฆาตตลอดทั้งซีรีส์นี้ ซึ่งตัวละครนี้เป็นตัวร้ายที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ในฉบับนี้เท่านั้น มีหน้าที่หลักคือบงการให้ลูกน้องปีศาจไปจับตัวพระถังมาให้ตนกิน ในการดัดแปลงเนื้อหาของตัวร้ายนี้ส่งผลให้ปีศาจในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีรูปแบบเป็นขบวนการหรือมีลักษณะเป็นองค์กรที่มีเป้าหมายในการรวมตัวมากกว่าฉบับเดิม เนื่องจากในไซอิ๋วก็นั้นตัวร้ายมักอยู่อย่างอิสระไม่ได้ถูกใครบงการและอยู่กระจัดกระจายตามสถานที่ต่างๆ รอให้ขบวนพระถังผ่านไปพบโดยบังเอิญ

อีกประการหนึ่งตัวร้ายในไซอิ๋วก็ถูกผลิตขึ้นเพื่ออุปมาอุปมัยกับสัตว์ร้ายหรือแมลงมีพิษตามธรรมชาติที่พระถังเดินทางไปพบเจอ ซึ่งต้องกำจัดทิ้งเพื่อความปลอดภัยของคณะแสวงบุญ แต่ปีศาจในไซอิ๋วเดอะมังก็กลับถูกดัดแปลงให้มีรูปแบบความคิดเป็นมนุษย์มากขึ้น มีโครงสร้างในการบังคับบัญชา ปีศาจผู้น้อยต้องงานตามคำสั่งของปีศาจผู้ใหญ่ที่เป็นผู้บังคับบัญชา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่อยากทำหรือไม่ก็ตาม

จากการกำหนดประเภทตัวละครนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตชาวไทย ที่มีต่อความเป็นผู้ร้ายในสังคมว่ามีอยู่ 2 ประเภท คือ

- ความชั่วร้ายที่เกิดจากนิสัยของตัวเอง
- ความชั่วร้ายเพราะหน้าที่หรือเพราะถูกบงการจากผู้ใหญ่มากกว่า

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ยังคงเป็นผู้ที่มีฤทธิ์สูงเหมือนกับในไซอิ๋ว⁺ ซึ่งจะปรากฏตัวมาช่วยคณะแสงบุญเมื่อได้รับความเดือดร้อน หรือมีการร้องขอความช่วยเหลือ ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยที่ปรากฏตัวบ่อยที่สุดได้แก่ เจ้าแม่กวนอิม รองลงมาได้แก่ พระภูมิเจ้าที่และเทวดาอารักษ์ต่างๆ

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

ในการสร้างความหมายความเป็นไทยของตัวละครอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 4.15 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซอิ๋วเดอะมังกี

| ตัวละคร | รูปแบบความเป็นไทย | | |
|---------------|-------------------|---------------|--|
| | ไทยเดิม | ไทยผสม | ไม่ไทย |
| หงอคง | - | วิธีพูด บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| พระถังซำจั๋ง | - | วิธีพูด บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| ตือโป๊ยก่าย | - | วิธีพูด บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| ซัวเจ๋ง | - | วิธีพูด บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| ปีศาจทรายขาว | ชื่อ | วิธีพูด | การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การกระทำ |
| เจ้าแม่กวนอิม | - | วิธีพูด | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การกระทำ |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้งหมดมีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยผสม และมีองค์ประกอบที่เป็นไทยเดิมปรากฏน้อยที่สุด

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

การแต่งกายของไซอิ๋วเดอะมังกี มีความแตกต่างกันอยู่ 5 ประเภท ซึ่งมีลักษณะคล้ายชุดอุปการจีน ได้แก่ 1) ชุดพระ (พระถัง) 2) ชุดนายพราน (หงอคง) 3) ชุดชาวบ้าน (โป๊ยก่าย, ซัวเจ๋ง) 4) ชุดนักรบ (ปีศาจทรายขาว) และ 5) ชุดเซียน (เจ้าแม่กวนอิม) ซึ่งทั้ง 5 ชุดนี้ไม่แสดงออกถึงความเป็นไทยแต่อย่างใด และชุดเหล่านี้ยังเป็นการหยิบยืมมาจากชุดแต่งกายในไซอิ๋ว⁺ ด้วย

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ไซอิ๋วเดอะมังกีเป็นการ์ตูนแอนิเมชันตลก ผจญภัยให้คติธรรม ซึ่งเป็นการทำซ้ำโครงเรื่องจากไซอิ๋ว⁺ของจีน มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยจากการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีปของพระถังซำจั๋งและเหล่าสาวกศิษย์ ในการเล่าเรื่องมีรูปแบบตายตัว (Pattern) นั่นคือเริ่มเรื่องด้วยการเดินทางของคณะแสงบุญ เมื่อเดินทางไปถึงสถานที่ใดก็จะพบกับปัญหาซึ่งมัก

เกิดขึ้นจากการกระทำของปีศาจที่มารอดักทำร้าย จากนั้นทั้ง 2 ฝ่ายจะต่อสู้กัน เมื่อฝ่ายพระถึงเอาชนะได้ ปัญหาจะคลี่คลายลงและจบเรื่องด้วยความสุข (Happy Ending) ทั้งนี้สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 26 ตอนได้ที่ภาคผนวก ก

ดังที่ได้กล่าวไว้ว่าโครงเรื่องหลักยังเป็นโครงเรื่องดั้งเดิมจากไซอิ๋วก็คือการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีปของคณะพระถัง เรื่องเริ่มต้นจากการที่หองคกงบุกไปอาละวาดบนสวรรค์สร้างความเดือดร้อนไปทั่ว แต่ในที่สุดก็โดนพระยูไลจับขังไว้ในภูเขาหิน 500 ปีเพื่อรอชดใช้ความผิดด้วยการคุมครองพระถังไปชมพูทวีป เวลาผ่านไป 500 ปีพระถังเดินทางผ่านมาหองคกงจึงถวายเป็นศิษย์ และร่วมเดินทางไปด้วยกัน จากนั้นพระถังก็ได้รับศิษย์เพิ่มอีก 3 คนได้แก่ ปีศาจหมูตือปี้ยก่าย พรายน้ำข้าวเจ๋ง และมังกรซึ่งภายหลังจำแลงตนเป็นม้าขาว ทั้ง 5 ต้องเผชิญกับปีศาจร้ายมากมายซึ่งเป็นสมุนของจอมปีศาจทรายขาวที่หมายจะเข้ามาจับตัวพระถัง แต่ในที่สุดทั้ง 5 ก็สามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ มาได้จนกระทั่งได้พบกับปีศาจทรายขาวและเข้าต่อสู้กัน ในตอนแรกหองคกงนั้นมีอิทธิฤทธิ์น้อยกว่าจอมมารเพราะเริ่มแก่ชรา แต่เพราะได้รับยาขอมตะของเทพบุรุษบนสวรรค์ เมื่อกินเข้าไปแล้วทำให้หองคกงกลับไปเป็นหนุ่มได้อีกครั้ง เมื่อหองคกงกลับเป็นหนุ่มก็สามารถเอาชนะจอมปีศาจได้อย่างง่ายดาย ทั้งหมดจึงเดินทางต่อไปจนถึงชมพูทวีป และอัญเชิญพระไตรปิฎกได้สำเร็จ ทั้ง 5 ได้รับการอภัยโทษจากพระยูไล และเจ้าแม่กวนอิมได้ประทานพรเป็นการตอบแทนความพยายามที่ผ่านมาทั้งหมด หองคกง ตือปี้ยก่าย ข้าวเจ๋ง และม้าขาว ได้กลับคืนร่างเป็นเทพอีกครั้ง พระถังเองก็ได้บรรลุธรรม ทั้งหมดจึงนำพระไตรปิฎกกลับไปเผยแพร่แก่มวลมนุษยต่อไป

จากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่า ประเด็นของการเดินทางไปชมพูทวีปเพื่ออัญเชิญพระไตรปิฎกเป็นเรื่องเดิม (Convention) ส่วนประเด็นที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ (Invention) คือการตีความหมายของ “ผู้ร้าย” ขึ้นมาใหม่ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

จาก 26 ตอนที่แพร่ภาพ สามารถสรุปความขัดแย้งได้เพียงประเภทเดียวได้แก่ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน และมีคู่ขัดแย้งเพียง 2 คู่ นั่นคือ (1) คู่ขัดแย้งระหว่างธรรมะ กับอธรรม และ (2) คู่ขัดแย้งระหว่างศิษย์กับอาจารย์ ส่วนประเด็นที่ขัดแย้งกันนั้นมีอยู่ 4 ประการคือ

- 1) ความอยากได้ เป็นความต้องการส่วนตัว ไม่สนว่าใครจะเดือดร้อนบ้าง
- 2) การหลอกลวง เป็นการโกหกเพื่อหวังผลประโยชน์จากคู่ขัดแย้ง
- 3) การเข้าใจผิด เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการมีข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ
- 4) เด็กขาดความอบอุ่น เป็นปัญหาที่เกิดจากเด็กที่ขาดการดูแลจากพ่อแม่

จากลักษณะความขัดแย้งในเรื่องสะท้อนให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตว่า ความขัดแย้งต่างๆ ไม่ได้เกิดจากอิทธิปาฏิหาริย์แต่อย่างใด หากแต่ในความเป็นจริงแล้ว ความขัดแย้งต่างๆ ล้วนแต่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น ในตอนที่กลุ่มพระถังต้องเผชิญกับความแห้งแล้งของสภาพอากาศในดินแดนแห่งหนึ่งที่มีอุณหภูมิสูงจนสิ่งมีชีวิตไม่สามารถอาศัยอยู่ได้ ซึ่งแท้จริงแล้วความร้อนนี้เกิดจากฝีมือของหงอคงที่เคยขว้างเตาไฟของเทพปรุงยาตกลงมาบริเวณนั้นพอดี ซึ่งมีผลทำให้สภาพอากาศแปรปรวนไป อย่างไรก็ตามเนื้อหานี้ก็ยังคงเป็นเนื้อหาเดิมของไซอิ๋วที่มีความสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันด้วย

1.3.2 การให้อภัยเป็นการคลี่คลายความขัดแย้ง

ในไซอิ๋วที่นั่นตัวร้ายมักจะลงเอยด้วยความตาย แต่ในไซอิ๋วเดอะมังก็ตัวร้ายจะได้รับการให้อภัยประกอบกับได้รับการสั่งสอนจากพระถังเพื่อให้เข้าใจ และเกิดการสำนึกในความผิดของตนเองที่ได้กระทำไป ซึ่งการคลี่คลายความขัดแย้งในไซอิ๋วเดอะมังก็สะท้อนให้เห็นลักษณะมายาคติของความเป็นสื่อสำหรับเด็กในบริบทสังคมไทยอย่างชัดเจน นั่นคือสื่อสำหรับเด็กของไทยจะต้องปราศจากความรุนแรงในทุกกรณี การให้อภัยจึงเป็นทางออกของความขัดแย้งที่ประนีประนอมที่สุด

อีกประการหนึ่งแนวคิดการให้อภัยผู้ที่กระทำความผิดนี้เป็นประเด็นที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคมไทย เนื่องจากในปัจจุบันมีความขัดแย้งทางค่านิยมที่มีต่อประเด็นทางการเมืองเป็นอย่างมาก หลายต่อหลายครั้งที่ความขัดแย้งเหล่านี้สร้างปัญหาให้กับสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งแนวทางที่จะคลายความแค้นเหล่านี้มีหลายวิธี และแนวทางหนึ่งที่ได้รับการเสนอแนะมากที่สุดนั่นคือการให้อภัยเพื่อให้สังคมกลับมาสงบสุขอีกครั้ง

สรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องนั้นเป็นการใช้ของเก่าซึ่งเป็นโครงเรื่องของจีน ทางด้านความขัดแย้งนั้นพบว่าประเด็นทั้งหมดนั้นสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ ด้านการคลี่คลายนั้นใช้วิธีการให้อภัยซึ่งสอดคล้องกับบริบทสังคมสมัยใหม่เช่นเดียวกัน ซึ่งสามารถแสดงผลได้ดังนี้

ตารางที่ 4.16 ความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| องค์ประกอบ | ไทยเดิม | ไทยใหม่ | ไม่เป็นไทย |
|-----------------|---------|--------------------------------------|-----------------------------|
| ที่มาของเนื้อหา | | | โครงเรื่องไซอิ๋ว |
| ความขัดแย้ง | | -การเข้าใจผิด -เด็กขาดความอบอุ่น | -การหลอกลวง -ความอยากได้ |
| การคลี่คลาย | | การให้อภัยผู้ที่กระทำผิด (นโรทศกรรม) | |

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ไซอิ๋วเดอะมังก็่ก็มีการสรุปคตินิยมด้วยเสียงผู้บรรยายในช่วงท้ายเรื่องแต่ละตอน ซึ่งสะท้อนความเป็นนิทานสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน และจากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าการตูนเรื่องนี้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ช่วง ที่เป็นอิสระต่อกันโดยสิ้นเชิง การนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 ช่วงนั้นจะมีลำดับดังนี้

| | | | |
|------------------------|-------------------|------------------------|------------------|
| ไซอิ๋วเดอะมังก็่ช่วง 1 | แพนด้าพาเที่ยวจีน | ไซอิ๋วเดอะมังก็่ช่วง 2 | ห้องเรียนคุณธรรม |
|------------------------|-------------------|------------------------|------------------|

รูปที่ 4.22 โครงสร้างของเนื้อหาที่แพร่ภาพใน 1 ตอนของไซอิ๋วเดอะมังก็่

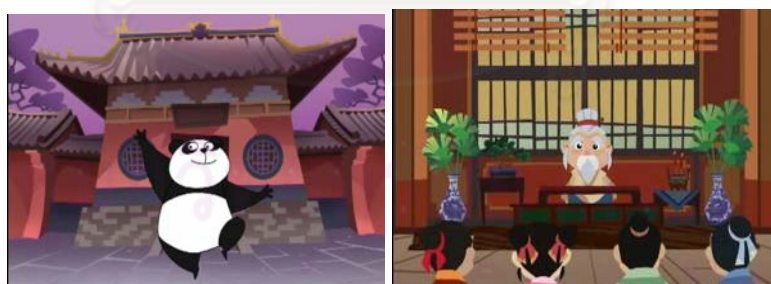
การตูนสั้นช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนนั้นมุ่งนำเสนอข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศจีน ส่วนห้องเรียนคุณธรรมก็เป็นการบอกเล่าสิ่งที่ดีๆ ผู้เป็นลูกควรกระทำต่อพ่อแม่ การให้เนื้อหานี้จะมีลักษณะเป็นการบอกเล่าอย่างตรงไปตรงมาด้วยคำพูดและภาพประกอบ สามารถสรุปเนื้อหาของทั้ง 2 ช่วงนี้ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงเนื้อหาช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนกับช่วงห้องเรียนคุณธรรมในไซอิ๋วเดอะมังก็่

| แพนด้าพาเที่ยวจีน | ห้องเรียนคุณธรรม |
|------------------------------|---|
| วัดเล้าหลิน | พ่อแม่เรียก ขานอย่าช้า |
| กำแพงเมืองจีน | พ่อแม่สั่ง ทำอย่าคร้าน |
| ศาลไคฟง | พ่อแม่สอน พร้อมทำตาม |
| พระราชวังต้องห้าม | พ่อแม่ติ พร้อมรับฟัง |
| สุสานจีนสี่ห้องเต้ | กราบสวัสดี ทุกเช้าค่ำ |
| ถ้ำหลงเหมิน | จัดเตียงท่าน ก่อนเข้านอน |
| หอบูชาฟ้าเทียนฐาน | พ่อแม่หนาวช่วยให้อุ่น พ่อแม่ร้อนช่วยพัดวี |
| เมืองลี่เจียง | ความเป็นอยู่มีแบบแผนกิจการงานไม่รวนเร |
| หมู่บ้านซีตี้และหงซุน | เรื่องแม่เล็กอย่าพลการ หากพลการด้อยคุณธรรม |
| พระราชวังฤดูร้อน | ของแม่เล็กอย่าเก็บซ่อน เก็บยึดครองท่านเสียใจ |
| วัดมามะยองเหอกง | พ่อแม่ชอบ ทำให้ได้ |
| เมืองโบราณผิงเหยา | ท่านไม่ชอบอย่าไปทำ |
| เมืองเฉินตู | คุณธรรมพร้อมท่านอับอาย |
| ศูนย์อนุรักษ์แพนด้า เฉินตู 1 | พ่อแม่รักลูกยกยอรู้ กตัญญูเป็นเรื่องง่าย |
| ศูนย์อนุรักษ์แพนด้า เฉินตู 2 | พ่อแม่ซึ้งเป็นเรื่องยาก หากสำนึกเปี่ยมคุณธรรม |

| | |
|--------------------|---|
| เมืองจ้าวใจโก | พ่อแม่โกรธก็ไม่โทษ ยอมรับได้แม้ท่านดี |
| เมืองหวงหลง | พ่อแม่ป่วยอยู่เฝ้าไข้ เฝ้ารับใช้ไม่ห่างกาย |
| ภูเขาหิมะซีหลิง | เคารพผู้ใหญ่ รักใคร่พี่น้อง |
| ภูเขาจ้อไบ๊ | สามัคคีปรองดองช่วยเหลือให้อภัย |
| หลวงพ่อดิล่อกซาน | ว่านอนสอนง่าย รับฟังอย่างตั้งใจ ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ |
| ศาลเจ้าสามก๊ก | ขยันหมั่นเพียร ตั้งใจเรียนรู้ |
| เขื่อนตูเจียงยีเยน | เชื่อฟังคุณครู อ่อนน้อมถ่อมตน |
| พระราชวังโปตาลา | ไม่มี |

จากตารางจะเห็นว่าเนื้อหาที่การ์ตูนสั้นทั้ง 2 เรื่องนี้นำเสนอไม่ได้มีความเกี่ยวข้องใดๆ กับเนื้อหาไซอิ๋วเลย ส่วนการนำเสนอทั้งทั้งสองช่วงใช้ภาพของความเป็นวัฒนธรรมจีนแล้วเรื่องอย่างเต็มที่ ในแผนด้าพาเที่ยวจีนนั้นใช้ภาพของแหล่งท่องเที่ยวในประเทศจีนและมีตัวละครที่ทำหน้าที่ในการอธิบายเรื่องราวคือหมีแพนด้า ส่วนห้องเรียนคุณธรรมนั้นแล้วเรื่องคุณธรรมที่เด็กพึงปฏิบัติในเรื่องต่างๆ ผ่านตัวละครครูและศิษย์ที่นุ่มนวลแบบตัวละครจีนในภาพยนตร์กำลังภายใน ซึ่งในห้องเรียนคุณธรรมนี้ยังมีคติธรรมที่มีความสอดคล้องกับคติธรรมของคนไทยด้วยเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ดีภาพที่ใช้นั้นยังไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจน



รูปที่ 4.23 การนำเสนอ (ซ้าย) แผนด้าพาเที่ยวจีน (ขวา) ห้องเรียนคุณธรรม

ส่วนเนื้อหาไซอิ๋วเดอะมังก็ที่แพร่ภาพทั้ง 26 ตอนนั้น นับเป็นตอนที่ผลิตจริงๆ ได้จำนวน 16 ตอน เนื่องจากไซอิ๋วเดอะมังก็ 1 ตอนที่ผลิตนั้นใช้จำนวนตอนที่ฉายอยู่ในช่วง 1.5 – 2 ตอน อย่างไรก็ตามเนื้อหาทั้ง 16 ตอนนี้ก็ยังคงเป็นเนื้อหาที่คุ้นเคยดีจากไซอิ๋วก็และมักพบในฉบับอื่นๆ ที่เคยมีการผลิตมาก่อนทั้งสิ้น กล่าวได้ว่าไซอิ๋วเดอะมังก็นี้เป็นการดำเนินเรื่องตามต้นฉบับเกือบทั้งหมด จะมีความแตกต่างเพียงตอนเดียวนั่นคือ ตอนพิชิตราชาปีศาจซึ่งเป็นการดัดแปลงเรื่องราวโดยการนำเอาราชยาปีศาจทวายขาวที่ผลิตขึ้นมาใหม่มาต่อสู้กับตัวเอก และพ่ายแพ้ไปใน

ที่สุด อย่างไรก็ตามการต่อสู้ก็ยังคงมีวิธีการต่อสู้ที่ไม่ได้แตกต่างไปจากต้นฉบับ นั่นคือการสู้ด้วยอิทธิฤทธิ์ต่างๆ เช่น การใช้กระบองวิเศษ หรือวิชาอาคมของหงอคง

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าไซอิ๋วเดอะมังกั้นนั้นมุ่งเน้นนำเสนอเนื้อหาที่มีความบันเทิงมากขึ้น และลดบทบาทของธรรมะแฝงซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจได้ยากลงไป คติธรรมจากเนื้อหาทั้ง 16 ตอนที่ผลิตสามารถแบ่งได้เป็น 6 ประเด็นได้แก่

1.4.1 การให้อภัย

1.4.2 กฎแห่งกรรม

1.4.3 การมีเวลาให้ลูกอย่างใกล้ชิด

1.4.4 ความสามัคคีคือพลัง

1.4.5 ธรรมะย่อมชนะอธรรม

1.4.6 ความมานะพยายาม

แม้ว่าโครงเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้จะเป็นจีน แต่คติธรรมจากเนื้อเรื่องนี้ในทุกประเด็น ล้วนแต่มีความสอดคล้องกับคติธรรมของไทยทั้งสิ้น และไม่พบคติธรรมของจีนที่มักนิยมใช้ในสื่อภาพยนตร์หรือละครจีน เช่น “บุญคุณต้องทดแทน แค้นต้องชำระ” แต่อย่างไรก็ตาม คติธรรมในการ์ตูนเรื่องนี้ส่วนใหญ่จะสอดคล้องความเป็นไทยในระดับสมัยใหม่มากที่สุด เช่น เรื่องความสามัคคี การให้อภัย และการใช้เวลาดูแลสั่งสอนลูก ส่วนคติธรรมที่สะท้อนแนวคิดแบบไทยระดับไทยเดิมนั้น พบรองลงมาได้แก่ เรื่องของกฎแห่งกรรม สามัคคีคือพลัง และธรรมะย่อมชนะอธรรมเป็นต้น ทั้งนี้ไม่มีคติธรรมที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

ในองค์ประกอบนี้สามารถแบ่งการศึกษาได้เป็น 3 ปัจจัย ดังนี้

1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีการระบุเวลาที่ชัดเจน แต่จากลักษณะของสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่ปรากฏในภาพหรือลักษณะของการแต่งกายตัวละคร สามารถระบุได้ว่าเป็นช่วงเวลาในอดีต ซึ่งมีความสอดคล้องกับไซอิ๋วก็ในฉบับดั้งเดิม

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการแสดงลักษณะทางภูมิศาสตร์หลักๆ 2 สถานที่ ได้แก่ โลกสวรรค์ กับโลกมนุษย์ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 4 ฉากที่ถูกใช้บ่อย ได้แก่

1) สวรรค์ เป็นดินแดนที่ล่องลอยอยู่เหนือชั้นฟ้า แหล่งที่อยู่ของเหล่าเซียนและ เทวดา นางฟ้าต่างๆ มีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล และมีเง็กเซียนฮ่องเต้เป็นผู้ปกครองเสมือนเป็นฮ่องเต้ของโลกมนุษย์ สวรรค์ในไซอิ๋วเดอะมังกี้มีการแสดงลักษณะสถาปัตยกรรมแบบจีนด้วย



รูปที่ 4.24 เมืองสวรรค์ที่มีสภาพแวดล้อมสวยงามและมีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล

2) เมืองมนุษย์ ในฉากเมืองมนุษย์จะพบสิ่งปลูกสร้างจำพวกบ้านคน วัด วัง และโรงเตี๊ยมต่างๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นศิลปะแบบจีน สังเกตได้จากลวดลายและรูปทรงของวัสดุต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น พื้นผิวลวดลายของกำแพง ลักษณะกระเบื้องปูหลังคา เป็นต้น ดังนั้นหากพิจารณาเฉพาะฉากของเมืองมนุษย์จะทำให้สามารถสรุปได้ว่า ฉากเมืองมนุษย์ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้ล้วนแต่เป็นฉากของประเทศจีนทั้งสิ้น เนื่องจากสิ่งปลูกสร้าง รวมไปถึงการแต่งกายของตัวประกอบ ล้วนแต่สะท้อนรูปแบบอารยธรรมความเป็นจีนเอาไว้ทั้งสิ้น



รูปที่ 4.25 ลักษณะสิ่งปลูกสร้างที่แสดงลักษณะอารยธรรมแบบจีน

3) สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ฉากเหล่านี้ที่มีลักษณะเป็นสากลสูง ไม่สามารถระบุความเป็นจีนลงไปฉากประเภทนี้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งฉากธรรมชาติที่มีลักษณะเป็นสากลในไซอิ๋วเดอะมังกี้มีปรากฏบ่อยครั้ง เช่น ฉากทะเลทราย หุบเขา หรือป่าดิบ เป็นต้น ฉากตามธรรมชาตินี้มักเป็นฉากที่ถูกใช้ในการต่อสู้กับปีศาจต่างๆ ด้วย



รูปที่ 4.26 ฉากธรรมชาติรูปแบบต่างๆ ในไซอิ๋วเดอะมังกี

4) รั้งปีศาจ ฉากนี้ถูกผลิตขึ้นมาใหม่เพื่อให้เป็นที่อยู่ของราชาปีศาจ ซึ่งเป็นอีกฉากหนึ่งที่ไม่ได้แสดงลักษณะความเป็นจีนออกมาอย่างชัดเจน เป็นเพียงสัญลักษณ์ที่สื่อให้เห็นถึงความน่ากลัว ความไม่น่าไว้วางใจ และความชั่วร้ายของเหล่าปีศาจเท่านั้น



รูปที่ 4.27 ปราสาทมารและสภาพแวดล้อมเมืองปีศาจในไซอิ๋วเดอะมังกี

จากองค์ประกอบในด้านฉากนี้สรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด และมีฉากที่สอดคล้องกับความหมายไทยสมัยใหม่ผ่านฉากที่มีลักษณะสากลรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบฉากที่แสดงความหมายไทยเดิมแต่อย่างใด

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

จากปัจจัยนี้แสดงให้เห็นธรรมเนียมปฏิบัติใน 3 ประเด็น ดังนี้

1) การเรียกตัวละครตามโครงสร้างเดิมของไซอิ๋วก็ ในการเรียกชื่อตัวละคร ยังคงใช้รูปแบบการเรียกแบบเดิม เช่น ศิษย์พระถังซำจั๋งจะเรียกพระถังที่เป็นพระสงฆ์ว่าอาจารย์ กรณีนี้ถ้าเป็นคนไทยจะใช้คำเรียกว่า “พระอาจารย์” เป็นต้น นอกจากนี้ตำแหน่งต่างๆ ในเรื่องก็ยังคงไว้ตามโครงสร้างเดิมทั้งหมด เช่น ฮองเต้ พระยูไล เง็กเซียนฮ่องเต้ เป็นต้น

2) ธรรมเนียมปฏิบัติแบบจีน การแสดงออกเชิงวัฒนธรรมในไซอิ๋วเดอะมังกี ยังคงรูปแบบไว้เหมือนต้นฉบับ เช่น การแสดงท่าทางการไหว้ด้วยมือข้างเดียวของนักบวชจีน หรือ การแสดงออกถึงธรรมเนียมจีนที่ยกให้เจ้าเมืองนั้นอยู่เหนือกว่าวรรณะของพระสงฆ์ ดังจะเห็นจากเนื้อเรื่องว่าพระถังจะต้องแวะทำความเคารพเจ้าเมือง เมื่อเดินทางผ่านหัวเมืองใหญ่ด้วย

3) มุกล้อเลียนวัฒนธรรมป๊อปของไทย ผู้ผลิตได้ใส่เรื่องราวที่สะท้อนความเป็นไทยผ่านมุกตลกแบบไทยเข้าไปในเรื่องด้วย เช่น การล้อเลียนกิริยา “แอ๊บแแบ้ว” ซึ่งเป็นรูปแบบวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ที่เกิดขึ้นในเมืองไทยในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา กิริยาแอ๊บแแบ้วนี้ได้เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการถ่ายรูปรูปของผู้หญิงไทยให้แตกต่างไปจากอดีตโดยสิ้นเชิง จากเดิมที่การถ่ายรูปจะเน้นให้เห็นใบหน้าที่มีรอยยิ้มสดใสตามปกติ ก็กลายมาเป็นการทำหน้าตาให้ดูแปลกด้วยการทำแก้มป่อง ทำตาโต หรือการทำปากจู๋ ใช้มือมาประกบกับใบหน้า เป็นต้น มุกแอ๊บแแบ้วนี้ถูกนำเสนอผ่านตัวละครองค์หญิงพัชต์เหล็กในตอน “องค์หญิงพัชต์เหล็กและปีศาจว้าว” นอกจากนี้ยังมีมุกตลกคาเฟ่ของไทย เช่น มุกตลกคำพูด หรือมุกกลิ้งปากที่คนไทยคุ้นเคยดีปรากฏอยู่ด้วย



รูปที่ 4.28 การแสดงกิริยาแอ๊บแแบ้วขององค์หญิงพัชต์เหล็ก

กล่าวโดยสรุปได้ว่าในส่วนของปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยมนี้ มีค่านิยมที่ไม่แสดงความเป็นไทยอยู่มากที่สุด และมีความเป็นไทยระดับสมัยใหม่จำพวกมุกตลกปรากฏรองลงมา และไม่พบความเป็นไทยในระดับไทยเดิมปรากฏจากองค์ประกอบนี้

1.6 พาหนะ (Locomotion)

การเดินทางในไซอิ๋วเดอะมังกี้มี 3 ช่องทางหลักคือ 1) ทางพื้นดิน ด้วยการเดินเท้า และใช้พาหนะด้วยการขี่ม้า 2) ทางน้ำ ใช้การเดินทางด้วยเรือถ่อซึ่งเป็นเรือจีน 3) ทางอากาศ เป็นการเดินทางด้วยอิทธิปาฏิหาริย์ของตัวละคร เช่น การขี่เมฆวิเศษ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าไซอิ๋วเดอะมังกี้ยังคงรักษารูปแบบการเดินทางแบบดั้งเดิมของเรื่องเอาไว้และไม่พบความเป็นไทยในส่วนของพาหนะนี้แต่อย่างใด



รูปที่ 4.29 พาหนะในไซอิ๋วเดอะมังกี้ จากซ้ายไปขวา หงอคงขี่เมฆ พระถังสีม้า และการใช้เรือถ่อ

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ส่วนใหญ่ในเรื่องนี้สอดคล้องกับฉากเช่นเดียวกัน กล่าวคือในฉากเมืองจีนก็จะปรากฏอุปกรณ์ที่แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมของจีน เช่น หาบ ถ้วยชา โต๊ะมุกแบบจีน เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็ยังมีอุปกรณ์บางอย่างที่แสดงความเป็นไทยปรากฏในเรื่องด้วย เช่น ป้ายชื่อที่ใช้บอกสถานที่ในเรื่อง หรือภาษาไทยที่ปรากฏในใบปลิวหรือแผนที่ เป็นต้น



รูปที่ 4.30 ภาษาไทยที่ปรากฏในป้ายและใบปลิวจากไซอิ๋วเดอะมังกี้

อย่างไรก็ดีในองค์ประกอบนี้พบความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และความหมายความเป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

อาวุธในไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็ยังคงเป็นอาวุธชุดเดิมของไซอิ๋วก็ เช่น พลองวิเศษของหงอคงที่สามารถยืดหดได้ตามใจนึก ครวดของเป็ยกาย และพลองวงเดือนของซัวเจ๋ง สิ่งของวิเศษต่างๆ ก็เป็นการทำซ้ำไซอิ๋วก็เช่นเดียวกัน อาทิ รัตเกล้าที่หงอคงสวมไว้ซึ่งสามารถบีบรัดศึรุษะได้เมื่อพระถังท่อมคาถาสะกด หรือน้ำทิพย์ของเจ้าแม่กวนอิมที่สามารถชุบชีวิตสรรพสัตว์ได้ อย่างไรก็ตามผู้ผลิตชาวไทยได้พยายามใส่ความเป็นไทยเข้าในองค์ประกอบนี้ด้วยการนำมุก “ปากเหม็น” ซึ่งเป็นมุกตลกคาเฟ่มาดัดแปลงให้เป็นที่มาตายของหงอคงด้วย ดังนั้นจึงพบความหมายในองค์ประกอบนี้ที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และมีความหมายความเป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย

2. การวิเคราะห์การสร้าง ความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

ในสังคมไทยปัจจุบัน มีวัฒนธรรมป๊อปเกี่ยวกับการนิยมคนหน้าตาดี ดังจะเห็นได้จากบุคคลที่ปรากฏในสื่อมวลชนไทยล้วนแต่ต้องเป็นคนหน้าตาดี เช่น ผู้ประกาศข่าว ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่างๆ ที่ออกสื่อ หรือแม้กระทั่ง นักจัดรายการวิทยุที่ใช้เฉพาะเสียงในการดำเนินรายการก็ยังคงมีรูปร่างหน้าตาดี ผู้คนหันมาสนใจการศัลยกรรมใบหน้ากันมากขึ้น แต่พระเอกในไซอิ๋วเดอะมังกี้กลับมีภาพตรงกันข้าม ด้วยการนำเสนอภาพของคน “ขี้เหร่” แต่ก็สามารถเป็นตัวเอกได้

หากมีความสามารถ นอกจากนี้การที่ตัวเอกการ์ตูนเรื่องนี้เป็นนักแสดงตลกยังสะท้อนให้เห็นบริบทสังคมไทยในปัจจุบันเกี่ยวกับบทบาทของนักแสดงตลกที่มีความโดดเด่นเพิ่มมากขึ้น นักแสดงตลกหลายคนได้รับบทเด่นในสื่อมวลชน บางคนได้เป็นพระเอกละครหรือภาพยนตร์ หรือผันตัวเองเป็นผู้นำกับ หรือแม้แต่กลายเป็นชนชั้นนำของประเทศด้วย

2.1 แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

ในการออกแบบพิจารณาจาก 3 องค์ประกอบการออกแบบได้ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

เนื่องจากในไซอิ๋วเดอะมังก็นี่เป็นเรื่องราวที่ผลิตมาจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการ แต่มีตัวเอกที่นำมาจากนักแสดงตลกที่มีตัวตนอยู่จริง ในการกำหนดขนาดจึงมีวิธีกำหนดใน 2 ลักษณะ นั่นคือ กำหนดขนาดตามจริง และการกำหนดขนาดตามจินตนาการ ดังนี้

1) การกำหนดขนาดตามจริง วิธีนี้ใช้ในการกำหนดขนาดของตัวละครเอกทั้ง 5 ตัว ให้มีสัดส่วนตามลักษณะของตัวบทต้นทางที่ถูกสัมพันธ์บทบาท (รายละเอียดจะอธิบายในลำดับถัดไป) เช่น หงอคงจะสูงที่สุด ชั่วเจ๋งจะเตี้ยตัวเล็ก แต่ต้อเป็ยก่านจะเตี้ยอ้วน เป็นต้น ทั้งนี้พบว่ารูปร่างตัวละครไซอิ๋วลักษณะนี้เป็นรูปแบบเฉพาะของไซอิ๋วเดอะมังก็เท่านั้น

2) การกำหนดขนาดตามจินตนาการ เป็นการกำหนดตามความเหมาะสมหรือความต้องการของผู้ผลิตเอง แต่อย่างไรก็ดีขนาดของตัวละครที่ปรากฏในไซอิ๋วเดอะมังก็นั้นล้วนแต่เป็นขนาดตัวละครที่คุ้นเคยทั้งสิ้น เช่น มังกรถูกกำหนดให้เป็นสัตว์เทพที่มีขนาดใหญ่ หรือพระยูไลจะเป็นเทพที่มีร่างกายใหญ่โต เป็นต้น เหล่านี้ล้วนเป็นการสัมพันธ์บทบาทจากสื่ออื่นทั้งสิ้น



รูปที่ 4.31 ขนาดร่างกายที่แตกต่างกันของตัวละคร

2.1.2 รูปทรง (Shape)

รูปทรงที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำมาใช้ได้แก่ รูปทรงแบบกึ่งกราฟิก (Graphic) ผสมกับลักษณะรูปทรงของคนจริงที่เป็นต้นแบบซึ่งถูกลดทอนรายละเอียดออกไป เช่น หงอคงมีรูปทรงทรงค่อนไปทางสามเหลี่ยม ซึ่งคล้ายกับบุคลิกของตัวแระเชิญยิ้ม ส่วนเป็ยก่านจะมี

รูปทรงกลมที่คล้ายกับร่างกายของโกะตี้ เป็นต้น รูปทรงกราฟิกเป็นรูปทรงที่นิยมใช้มากในการ์ตูนแอนิเมชันของตะวันตก ในขณะที่การ์ตูนแอนิเมชันตะวันออกจะมีลักษณะรูปทรงคล้ายคนจริงมากกว่า แต่อย่างไรก็ดีในปัจจุบันเกิดการไหลของรูปทรง ซึ่งจะพบว่ามีการตุนญี่ปุ่นบางเรื่องหันมาใช้รูปทรงแบบกราฟิกในการผลิตด้วยเช่นกัน เช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด Panty & Stocking เป็นต้น



รูปที่ 4.32 การ์ตูนGraphic (ซ้าย) Panty & Stocking (Jap) (ขวา) Hi Hi Puffy Ami Yumi (USA)

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ไซอิวเดอะมังก็ใช้สัดส่วนแบบ SD (Super Deformation) ในการออกแบบตัวละคร ซึ่งจะมีศีรษะที่มีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับร่างกาย ตัวละครจะมีใบหน้าใหญ่เพื่อให้เห็นโครงสร้างของรูปหน้าที่ชัดเจน เห็นดวงตา จมูก ปาก และโครงสร้างสำคัญอื่นๆ ชัดเจน เช่น หงอคง (ถั่วแระ) จะมีหนวดเครา เป็นต้น ร่างกายของตัวละครใช้เส้นโค้งเป็นตัวกำหนดแขนขาจะมีลักษณะลีบเล็กลง ตัวละครที่มีลักษณะเป็นคนเตี้ย ขาจะสั้นเท่ากับแขนหรืออาจจะสั้นกว่าก็ได้ อย่างไรก็ตาม SD ของไซอิวเดอะมังก็จะมีสัดส่วนที่แตกต่างจาก SD ของชุมชนนิมิตยิมด้วย

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ความเป็นไทยที่ปรากฏชัดเจนมากที่สุดจากไซอิวเดอะมังก็ คือการที่ตัวละครหลักในเรื่องนี้มี “หน้าไทย” ซึ่งเป็นวิธีการผลิตด้วยเทคนิคการสัมพันธ์ โดยเลือกใช้ตัวบทต้นทางเป็น “นักแสดงตลก” ตัวการ์ตูนที่ถูกผลิตด้วยวิธีการสัมพันธ์นี้มีทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ 1) หงอคง 2) พระถังซำจั๋ง 3) ไปยก่าย 4) ชั่วเจ๋ง 5) ปีศาจทรายขาว สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

2.2.1 หงอคง กับถั่วแระเชิญยิ้ม

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 หงอคงในไซอิวก็ หงอคงเป็นลิงที่มีอิทธิฤทธิ์มากมาย แปลงกายได้ 72 ท่าเหาะเหินเดินอากาศได้ มีเนตรไฟ 1 คู่ ที่ทำให้สามารถมองเห็นกายแท้จากร่างจำลองของเหล่าปีศาจ ตีลังกาหนึ่งครั้งสามารถลอยไปไกลถึง 108,000 ลี้ (ขุนหงอคง, 2552) มีอาวุธเป็นกระบองวิเศษสามารถยึดหดได้ตั้งใจนึก หงอคงกำเนิดมาจากหินวิเศษและเป็นอ่องลิงที่

หุบเขาฮั่วกั๋วซาน ต่อมาได้ไปก่อวุ่นสวรรค์ และขโมยกินของวิเศษไปมากมาย เจ๊กเขียนฮ่องเต้จึงส่งทหารสวรรค์สิบหมื่นไปกำจัดแต่ก็ปราบหงอคงไม่ได้ พระยูไลจึงเสด็จมาปราบหงอคงและขังให้สำนึกตนที่เขาทำนั้นนาน 500 ปี รอคอยพระถังเพื่ออารักขาระหว่างการไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป หงอคงนั้นเป็นตัวแทนของโทสะซึ่งมักจะแสดงออกอย่างรุนแรงในเวลาที่จะกับปีศาจ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นตัวแทนของปัญญาที่จำเป็นต้องมีธรรมะ (รัตเกล้า) กำกับไว้เพื่อใช้ในทางที่ควร

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 ถั่วแระ เชิญยิ้ม หรือ นายศรสุธธา กลั่นมาลี เป็นตลกชื่อดังของไทย เดิมเป็นสมาชิกในคณะ “บ๊ิกโจ๊ก” ในชื่อ “ปานบ๊ิกโจ๊ก” ต่อมาได้ย้ายมาอยู่กับคณะไนต์เชิญยิ้ม และเปลี่ยนชื่อในการแสดงเป็นถั่วแระเชิญยิ้ม ภายหลังได้แยกออกมาตั้งคณะเองในชื่อ “คณะถั่วแระเชิญยิ้ม” มุกในการแสดงตลกที่เป็นที่จดจำในการแสดงนั้นมีมากมาย เช่นการพูดคำว่า “อยู่แล้ว” การแสดงกลผสมการเล่นตลก การเต้นและจบด้วยการเดินในอากัปกิริยาคลายคนเป็นง่อยขาเป๋ แต่มุกที่ยังถูกนำมาใช้แสดงอย่างต่อเนื่องในปัจจุบันได้แก่มุก “ปากเหม็น” นอกจากนี้ถั่วแระเชิญยิ้มจะเล่นตลกคาเฟ่แล้ว ยังมีผลงานการแสดงละคร และภาพยนตร์อีกมากมายเอกลักษณ์ของถั่วแระคือมักจะโพกผ้าตลอดเวลา ไว้หนวดไว้เครา นอกจากนี้ถั่วแระเชิญยิ้มยังได้รับเลือกให้เป็นนายกสมาคมศิลปินตลกแห่งประเทศไทย และมีกิจกรรมส่วนตัวด้วยการเป็นผู้นำเชียร์กีฬาไทย มักแต่งกายคล้ายกับเป็นตัวนำโชค (Mascots) ด้วยชุดนักกรีฑไทยถือธงชาติและท่อน้ำลายธงชาติสร้างสีสันให้กับการเชียร์นักกีฬาทีมชาติไทยด้วย



รูปที่ 4.33 จากซ้ายไปขวา หงอคง(ไซอิ๋วก็) ถั่วแระ และหงอคง(ไซอิ๋วเดอะมังกี้)

3) ตัวบทปลายทาง หงอคงในไซอิ๋วเดอะมังกี้ หงอคงฉบับนี้ยังคงมีฤทธิ์มากสามารถพาสุนัขสวรรค์ขึ้นไปบนป่วนสวรรค์ แต่ด้วยการสั่งสอนของพระยูไลทำให้หงอคงต้องสงบสติไตร่ตรองความผิดและรอคอยพระถังซ้ำจั้ง เพื่ออารักขาตลอดการเดินทางไปชมพูทวีป หงอคงในไซอิ๋วเดอะมังกี้นี้แตกต่างไปจากไซอิ๋วก็ตรงที่แก่ชราตามกาลเวลาได้ เมื่อชราภาพลงอิทธิฤทธิ์ที่

มีกลิ่นน้อยลงตามสังขารด้วย แต่หงอคงฉบับนี้จะสามารถกลับเป็นหนุ่มและมีอิทธิฤทธิ์มากมายได้อีกครั้ง หากได้กินยาข่อยอมตะของเทพปรุญา สามารถสรุปการสัมพันธ์บทได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 การสัมพันธ์บทของหงอคงจากถั่วแระเชิญยิ้มในไซอิ๋วเดอะมังกี้

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | | สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง |
|--|--|--|
| หงอคงไซอิ๋ว | ถั่วแระเชิญยิ้ม | หงอคงไซอิ๋วเดอะมังกี้ |
| -ใส่ชุดสีแดง นุ่งขนสัตว์ ลายเสือคลุมชุดอีกชั้น -ผูกผ้าพันคอ -สวมรัดเกล้า -มีอาวุธเป็นกระบองวิเศษ -เป็นศิษย์พี่ใหญ่ -มีอิทธิฤทธิ์แปลงร่าง เหาะ เหินได้ตามใจชอบ -มีสมุนลิงมากมาย | -หน้าตาเหยียวย่น รูปใบหน้า ไข่ หนวด และมีเคราแพะ -ลักษณะรูปร่างผอมสูง -ผ้าโพกศีรษะ -มุก “ปากเหม็น” -ความเป็นหัวหน้าทีมจากการ เป็นนายกสมาคมศิลปินตลกแห่ง ประเทศไทย -มีการแสดงอาการรับมุกตลก | -หน้าตาเป็นคน ไม่มีการแต่งลาย จิ้ง และไม่มีขนบนใบหน้าตาม ลักษณะหน้าของลิง -แก้ได้ตามกาลเวลา แต่สามารถ คืนร่างหนุ่มได้เมื่อกินยาข่อย อมตะ -ไม่ได้แสดงออกถึงโทสะ (ความ โกรธ) ออกมามากนัก กล่าวคือดู นุ่มนวลกว่าฉบับอื่นๆ |

2.2.2 พระถังซำจั๋ง กับ จาตุรงค์มัจฉิก

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 ในฉบับดั้งเดิมเป็นผู้มีบุญมาเกิด มีศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างมากจนกระทั่งได้รับมอบหมายให้ไปอัญเชิญพระไตรปิฎกพระถังก็ยินดีกระทำและเลือกที่จะเดินทางด้วยเท้าที่ละก้าว พระถังเป็นพระที่มีจิตใจเมตตามาก ใจอ่อนหลงเชื่อคนได้ง่ายจนหลายๆ ครั้งกลายเป็นคนหูเบา มักถูกปีศาจจำแลงกายมาหลอกหลวงเป็นประจำ

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 คือ จาตุรงค์มัจฉิก หรือ นายจาตุรงค์ พลบูรณ์ ซึ่งเป็นนักแสดงตลกที่มีความโดดเด่นในการเล่นมุกล้อเลียนท่าทางของกระเทย มีประโยคเด่นสร้างชื่อในการแสดง เช่น “ไม่เอาไม่พูด” หรือ “ไม่กินเผ็ด” เป็นต้น ในอดีตเคยเป็นสมาชิกตลกในคณะของ “หม่าจ๊กมิก” แต่ภายหลังแยกตัวมาทำคณะของตัวเอง มีผลงานการแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทยหลายเรื่อง และได้ผันตนเองเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ด้วย

3) ตัวบทปลายทาง พระถังซำจั๋งในฉบับไซอิ๋วเดอะมังกี้ยังคงมีลักษณะคล้ายกับฉบับเดิม นั่นคือเป็นคนหัวอ่อน เชื่อคนง่าย แต่จะมีบุคลิกของความเป็นคนซึ่งอ่อนเพิ่มเข้ามา ข้อ

แตกต่างของพระถังในไซอิ๋วฉบับนี้อีกประการหนึ่งคือ พระถังไม่ได้ถือไม้เท้าและยังคงมองเห็นเส้นผมตกดำ สามารถสรุปความหมายที่ถูกสัมพันธ์กันได้ดังตารางต่อไปนี้

รูปที่ 4.34 การสัมพันธ์พระถังซำจั๋งจากจตุรงค์มัจฉิกในไซอิ๋วเดอะมังกี

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | | สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง |
|---|---|---|
| พระถังซำจั๋งไซอิ๋ว | จตุรงค์มัจฉิก | พระถังซำจั๋งไซอิ๋วเดอะมังกี |
| -เป็นนักบวช -สวมเสื้อผ้าแบบหลวงจีน -มีหมวกแสดงสมณะศักดิ์ -ควบคุมรัตเกล้าหองคงได้ -ขี่สังสาร เชื้อคนง่าย | -หน้าตา และทรงผม -มุก “ตุงตุง” เช่น การพูดด้วยน้ำเสียงยานคาง ทำท่าทางตุงตุงเหมือนผู้หญิง -มีการแสดงอาการรับมุกตลก | -มีบุคลิกขี้งอน -ไม่โกนศีรษะ -ไม่ถือไม้เท้า -ดูแก่ |



รูปที่ 4.35 จากซ้ายไปขวา พระถังซำจั๋ง (ไซอิ๋ว) จตุรงค์มัจฉิก พระถังซำจั๋ง (ไซอิ๋วเดอะมังกี)

2.2.3 การสัมพันธ์ ตือเปี้ยก่าย

1) ตั๋วทตันทางที่ 1 ตือเปี้ยก่าย เดิมเป็นเทพบุตรอยู่บนสวรรค์มียศเป็นถึงผู้บัญชาการทหารเรือในแม่น้ำทางที่ฮ้อ แต่เพราะกระทำให้ศีลด้วยการไปติดพันนางสวรรค์เข้า จึงถูกลงโทษให้มาจุติในท้องแม่สุกร และถูกสถาปให้เป็นปีศาจหมูอาศัยอยู่ในถ้ำหุ่นจางตอง ตือเปี้ยก่ายมีคราด 9 ซี่ เป็นอาวุธประจำกาย แปลงกายได้ 36 ท่า วันหนึ่งเจ้าแม่กวอนอิมได้มาโปรด เปี้ยก่ายจึงให้สัตย์สัญญาว่าจะรอพบพระถังซำจั๋งและจะขอถวายตัวกลายเป็นศิษย์ร่วมเดินทางไปชมพูทวีป พระกวอนอิมตั้งชื่อให้ใหม่ว่า “ตือ หงอ هنگ” เปี้ยก่ายยังเป็นตัวแทนของศีล เนื่องจากเปี้ยก่ายนั้นหลงใหลในกิเลสตัณหา จึงมักถูกหงอคงจับปิดหูปิดตาปิดปาก ซึ่งเป็นการสะท้อนความหมายโดยนัยว่า หากปิดการรับกิเลสตัณหาช่วยทำให้เกิดศีลในจิตใจได้ นั่นเอง

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 “โก๊ะตี๋อารามบอย” หรือ นายเจริญพร อ่อนละม้าย ตลก ร่าเริงที่โด่งดังมาจากการเป็นสมาชิกของคณะ “แฮ็ดดีฟีน่ารัก” ในชื่อ “โก๊ะตี๋ฟีน่ารัก” ภายหลังจึงแยกตัวออกมาทำคณะของตนเองในชื่อ “โก๊ะตี๋อารามบอย” จุดเด่นของโก๊ะตี๋ในการแสดงคือการเล่นบทบาทเป็นเด็กมักใช้คำแทนตัวว่า “หนู” โก๊ะตี๋มีงานแสดงในสื่อมวลชนไทยอย่างต่อเนื่อง

3) ตัวบทปลายทาง ไป๋ยก่ายในฉบับเดอะมังก็์นี้ยังคงเป็นเวทดาบนสวรรค์มา จุดเช่นเดียวกัน มีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับฉบับเดิมเกือบทั้งหมด ต่างกันที่ชื่อไป๋ยก่ายฉบับนี้มีอาการ “ฉลาดแกมโกง” น้อยลง สามารถแสดงความหมายต่อไป๋ยก่ายได้ ดังตาราง

ตารางที่ 4.19 การสัมพันธ์บทต่อไป๋ยก่ายจากโก๊ะตี๋ในไซอิ๋วเดอะมังก็์

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | | สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง |
|--|--|--|
| ชื่อไป๋ยก่ายไซอิ๋ว | โก๊ะตี๋ | ชื่อไป๋ยก่ายไซอิ๋วเดอะมังก็์ |
| -อ้วน -การสวมเสื้อเปิดพุง -ใช้คราดเป็นอาวุธ -เป็นเวทดาบมาจตุ -ชอบกิน ตะกละตะกราม -เจ้าเล่ห์ -ชอบผู้หญิงเป็นพิเศษ | -หน้าตา และทรงผม -มักทำตัวเป็นเด็ก แทนตัวว่า “หนู” และทำตัวเหมือนเด็กๆ -ชอบรับประทาน -มีการแสดงอาการรับมุกตลก | -รูปร่างเตี้ย -มีหน้าเป็นคน แต่สวมหมวกรูป หัวหมู -มีท่าไม้ตายชื่อว่าพลังฝ่ามือคากิ |



รูปที่ 4.36 จากซ้ายไปขวา ชื่อไป๋ยก่าย (ไซอิ๋วก็์) โก๊ะตี๋ ชื่อไป๋ยก่าย (ไซอิ๋วเดอะมังก็์)

2.2.4 ชั่วเจ๋ง กับ อู๊ดเป็นต่อ

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 ชั่วเจ๋ง ตัวละครชั่วเจ๋งนี้เป็นตัวแทนของโมหะหรือความหลง โดยเฉพาะหลงในความเบาปัญญาจนมีลักษณะเป็นคนเช่ซ่า ชื่อบื้อไม่ทันเล่ห์กลคนอื่น จึง

มักถูกตีไต่เปื้อนกายหลอกใช้ประจำ ชั่วเจ้งเดิมเป็นเทวดาแต่ไปทำตะเกียงของเจ้าแม่หวังหมู่แตก จึงโดนทำโทษให้เอาดาบแทงหัวใจทุกวัน ชั่วเจ้งจึงหนีไปอาศัยอยู่ใต้น้ำ คอยจับคนที่ผ่านไปผ่านมา กินเป็นอาหารจนกลายเป็นพรายน้ำ จนกระทั่งมาพบกับพระถังจิ้งกลับใจและขอเดินทางไปด้วย

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 พี่อู๊ดเป็นต่อ หรือ “นายธีรชาติ ธีรวิทยาภรณ์” เป็นนักแสดงตลกร่างเล็กที่โด่งดังมาจากบท “พี่อู๊ด” ในละครโทรทัศน์ “เป็นต่อ” ซึ่งเป็นละครประเภท Sitcom แพร่ภาพทางโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 มุกประจำตัวของอู๊ดเป็นต่อคือการเลียนแบบลักษณะท่าทางการแต่งกายของ “แอ๊ด คาราบาว” และการพูดลงท้ายด้วยคำว่า “พี่น้องครับ”

3) ตัวบทปลายทาง ชั่วเจ้งในฉบับนี้ยังคงเป็นคนชื่อไม่ทันคน มีลักษณะเป็นน้องเล็ก ที่เชื่อฟังพระถังและรุ่นพี่ทั้ง 2 มาก สามารถแสดงความหมาย “ชั่วเจ้ง” ได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.20 แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทชั่วเจ้งในไซอิ๋วเดอะมังกี้

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | | สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง |
|--|--|--|
| ชั่วเจ้งไซอิ๋ว | อู๊ดเป็นต่อ | ชั่วเจ้งไซอิ๋วเดอะมังกี้ |
| -มีขนาดแคระ -การแต่งกาย -ใช้ทวนวงเดือนอาวูช -เป็นเทวดามาจุติ -ชื่อๆเซ่อๆไม่ทันคน | -หน้าตา หนวดเครา และทรงผม -โพกศีรษะ -ขนาดร่างกาย -มุกคำพูดว่า “พี่น้องครับ” -มีการแสดงอาการรับมุกตลก | -รูปร่างเล็กคล้ายคนแคระ -ไม่เห็นศีรษะล้านเพราะโพกผ้า -ปิดบังศีรษะไว้ -เปลี่ยนจากปะคำเป็นสร้อย |



รูปที่ 4.37 จากซ้ายไปขวา ชั่วเจ้ง (ไซอิ๋ว) อู๊ดเป็นต่อ ชั่วเจ้ง (ไซอิ๋วเดอะมังกี้)

2.2.5 ปีสัจทรายขาว

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ มีบทบาทในการเป็นหัวหน้าใหญ่ของปีศาจ คอยบงการสมุนปีศาจให้มาจับตัวพระถัง เนื่องจากมีความเชื่อกันใน

หมูปี่ศาจว่าใครก็ตามที่ได้กินเนื้อพระถังจะทำให้ผู้นั้นมีชีวิตเป็นอมตะ ปี่ศาจทรายขาวถูกออกแบบด้วยวิธีการสัมพันธบทมาจาก “น้องทรายคุณแม่ขอร้อง” หรือ “นายธวัชชัย แสงคำ” ผู้ซึ่งมีร่างกายไม่ปกติเหมือนคนทั่วไป แต่ด้วยจิตใจที่เข้มแข็งและมีพรสวรรค์ทางด้านการแสดง เขาจึงเปลี่ยนความผิดปกติของร่างกายให้กลายเป็นจุดเด่นในการแสดงตลก ซึ่งทำให้คนดูรู้สึกขบขันได้อย่างเป็นธรรมชาติ มุกของน้องทรายคุณแม่ขอร้องที่มีความโดดเด่น คือการแสดงเป็นผู้หญิงที่ดูเกินจริง มีคำพูดตลกเฉพาะตัวว่า “คุณแม่ขอร้อง” ปัจจุบันเสียชีวิตไปด้วยวัย 51 ปี ปี่ศาจทรายขาวนั้นถูกออกแบบด้วยวิธีสัมพันธบท ซึ่งสามารถแสดงความหมายที่ถูกผลิตได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.21 แสดงลักษณะการสัมพันธบทปี่ศาจทรายขาวจากน้องทราย

| สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ |
|--|---|
| -ลักษณะหน้าตา | -ทาหน้าขาว |
| -แต่งหน้าเข้ม เน้นสีเปลือกตา แก้ม และปาก | -มีเขา |
| -ลักษณะรูปร่าง | -มีบริวารเป็นสมุนปี่ศาจ |
| -มุกคำพูดคุณแม่ขอร้อง | -มีความร้ายกาจในตัว ต้องการกินเนื้อพระถัง |
| -การแต่งชุดแบบผู้หญิงมีผ้าคลุมไหล่ | -มีเล่ห์กลโกงมากมาย |

การสัมพันธบทสามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีหน้าตาแตกต่างจากการ์ตูนแอนิเมชันชาติอื่นๆ ได้ ดังจะสังเกตได้ว่า 5 ตัวละครที่ถูกสัมพันธบทนี้จะมีความเป็นไทยจากหน้าตาของตัวละครชัดเจนที่สุด ส่วนตัวการ์ตูนอื่นๆ ที่ถูกผลิตมาอย่างอิสระนั้น ผู้ผลิตเลือกหยิบยืมสไตล์สากลแบบที่ดิสเนย์เคยผลิตมูหุลาน ซึ่งเป็นการทุนเนื้อหาเงินมาใช้เป็นแนวทางในการผลิต อย่างไรก็ตามโดยส่วนตัวเองที่เป็นคนไทย ย่อมสามารถบ่งชี้สัญชาติของการ์ตูนเรื่องนี้ได้ง่ายขึ้น



รูปที่ 4.38 ตัวละครชาวบ้านในไซอิ๋วเดอะมังก็ที่มีลักษณะคล้ายตัวละครจากมูหุลาน

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

สามารถวิเคราะห์ความหมายไทยผ่านองค์ประกอบทางเสียงใน 4 องค์ประกอบดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การพูดภาษาไทยที่ปรากฏในเรื่อง พบว่ามีการใช้ภาษาไทยใน 2 ลักษณะได้แก่

3.1.1 ภาษาไทยสำเนียงแบบภาพยนตร์จีนกำลังภายใน

ภาษาระดับนี้เป็นคำที่คุ้นเคยจากภาพยนตร์กำลังภายในที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย กล่าวคือมีการแทนตัวเองว่าข้า เรียกแทนตัวคู่สนทนาว่าเจ้า หรือท่าน ตามระดับของชนชั้น และสถานภาพของคู่สนทนา ซึ่งการใช้ภาษาในลักษณะนี้ยังคงตอกย้ำจุดยืนของผู้ผลิตที่มีความตั้งใจในการรักษาความเป็นจีนของไซอิ๋วเอาไว้อย่างชัดเจน

3.1.2 การใช้ภาษาราชการศัพท์หมวดนักบวช

ภาษาระดับนี้ใช้กับตัวละครพระ เช่น พระถังจะแทนตนเองว่า “อาตมา” ใช้คำว่า “ฉัน” แทนความหมายของการรับประทานอาหารเป็นต้น แต่สิ่งที่แตกต่างจากพระไทยคือการใช้คำว่า “อมิตตาพุทธ” แทนคำว่า “สาธุ” ซึ่งเป็นคำที่นิยมใช้ในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน

3.2 เพลงประจำรายการ (Theme song)

เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด / ปิดการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเพลงไทยสากล ในส่วนดนตรีนั้นมีทำนองแบบจีนสมัยใหม่มีทำนองเร่งเข้าให้รู้สึกสนุกสนาน ส่วนเนื้อร้องที่เป็นภาษาไทยนั้นถอดความได้ว่า “เข้ามาพวกเรา เดินทางไปด้วยกัน ต้องไปแสนไกล นำคัมภีร์กลับมา ต้องเหนื่อย เท่าไหร่ เราจะไม่ย่อท้อ ปีศาจมากมายเราจะสู้ไม่ถอย เข้ามา เข้ามา เดินทางไปด้วยหัวใจ” จากเนื้อเพลงเป็นการเล่าเรื่องไซอิ๋วอย่างย่อๆ จากการผสมผสานระหว่างเนื้อร้องไทย กับทำนองเพลงจีนสมัยใหม่ทำให้เพลงประจำรายการแสดงความเป็นไทยระดับสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

เพลงบรรเลงที่ใช้ในไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็ยังคงสอดคล้องกับภาพนั้นคือเป็นเพลงบรรเลง ที่มีลักษณะเป็นจีนสมัยใหม่ ซึ่งไม่พบเพลงบรรเลงภาษาไทยแต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสมจริงกับภาพเท่านั้น ไม่พบเสียงพิเศษที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันจะทำให้เห็นรูปแบบความเป็นไทยจากไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งสามารถสรุประดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไซอิ๋วเดอะมังกี้

| องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย | ความเป็นไทยเดิม (Old Thai) | ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) | ไม่มีความเป็นไทย |
|----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------------|
| 1. ตัวละคร | 1 | 2 | 3 |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 3 | 0 | 3 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 0 | 0 | 3 |
| 4. โครงเรื่อง | 0 | 3 | 3 |
| 5. แก่นเรื่อง ค่านิยม | 2 | 3 | 0 |
| 6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | 0 | 2 | 3 |
| 7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม | 0 | 2 | 3 |
| 8. พาหนะ | 0 | 0 | 3 |
| 9. อุปกรณ์ | 0 | 1 | 3 |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) | 0 | 1 | 3 |
| 11. ภาษาพูด | 0 | 2 | 3 |
| 12. เพลงประกอบ | 0 | 3 | 0 |
| 13. ดนตรีประกอบ | 0 | 0 | 3 |
| 14. เสียงประกอบภาพพิเศษ | 0 | 0 | 3 |
| รวม | 6 | 19 | 36 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ไซอิ๋วเดอะมังกี้มีการแสดงออกถึงความไม่เป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยระดับสมัยใหม่ และที่ได้คะแนนน้อยที่สุดนั่นคือความเป็นไทยระดับไทยเดิม จึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนไทยที่ผลิตเนื้อหามาจากวัฒนธรรมจีนเรื่องนี้ ยังคงมีการรักษา รูปแบบเรื่องราวเดิมของไซอิ๋วก็เอาไว้อย่างเข้มข้น แต่อย่างไรก็ดีพบการต่อสู้ของผู้ผลิตชาวไทยในการพยายามสร้างหน้าตาไทยให้กับตัวละครไซอิ๋วของจีนด้วย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้

จากเนื้อหาข้างต้นพบลักษณะการปรับตัวของไซอิ๋วเดอะมังกี้ครั้งนี้ ด้านเนื้อหา (Content) ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าไซอิ๋วเดอะมังกี้นั้นนำเอาโครงเรื่องเดิม (Convention) ของไซอิ๋วก็ ซึ่งเป็นของจีน (Global Content) มาดัดแปลงองค์ประกอบเพียงบางส่วนในการเล่าเรื่อง ส่วนด้านรูปแบบ

(Form) ผู้ผลิตพยายามใส่ความเป็นไทยให้กับตัวเอกที่มาจากไซอิ๋วเดิมด้วยการเปลี่ยนให้มีบุคลิกหน้าตากลายเป็นนักแสดงตลกไทย และยังคงความเป็นตัวละครเดิมจากชื่อและความสามารถบางอย่างเท่านั้น ซึ่งเป็นการผลิตตัวการ์ตูนหน้าไทย (Local Form) เช่นเดียวกับในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ดังนั้นด้วยการผสมกันระหว่าง Global Content กับ Local Form จึงสรุปได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังก็ที่เลือกเนื้อหาจากวัฒนธรรมจีนมาผลิตนี้ มีการปรับตัวในรูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตามแนวคิดการผสมผสานข้ามพันธุ์ทางวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซคิกฮีโร่

ข้อมูลโดยสังเขป

ไซคิกฮีโร่ (Psychic Hero) เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีลักษณะเป็นลูกครึ่งไทยเกาหลี เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการร่วมกันผลิตระหว่าง บริษัท บรอดคาซท์ไทยเทเลวิชั่น จำกัดของประเทศไทย กับ บริษัท เค โปรดัคชั่น จำกัด ของประเทศเกาหลีใต้ ผู้ผลิตเกาหลีจะรับผิดชอบเรื่องคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนเป็นหลัก ส่วนผู้ผลิตชาวไทยจะดูแลเรื่องของการผลิต (Production) ทั้งหมดในเรื่อง ไซคิกฮีโร่แบ่งการผลิตออกเป็น 2 ชุด (Season) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันเสาร์ เวลา 8.20 น. – 9.00 น. ผู้วิจัยศึกษาตั้งแต่ช่วงวันที่ 6 มีนาคม 2553 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม 2553 รวมทั้งสิ้น 25 ตอน ซึ่งพบความเป็นไทยดังต่อไปนี้


1. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซคิกฮีโร่

สามารถศึกษาได้ด้วยองค์ประกอบเรื่องเล่า 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในไซคิกฮีโร่ มีทั้งหมด 12 ตัว สามารถแสดงข้อมูลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 ข้อมูลตัวละครไซคิกฮีโร่จากเรื่องย่อไซคิกฮีโร่

| ตัวละคร | ภาพ |
|--|---|
| <p>1.โมโม (Momo)</p> <p>หนุ่มน้อยผู้มีพลังไซคิกเป็นพระเพลิง เรียกได้ว่าเป็นเจ้าแห่งเปลวไฟ มีมังกรไฟชื่อ “Red Dragon” เป็นเพื่อนคู่ใจ มีความสัมพันธ์กับปีศาจไฟออกหูเม่ทางสายเลือด</p> |  |

| | |
|---|---|
| <p>2.ยูนิ (Yuni) ยูนิเป็นสาวน้อยที่มีพลังไซคิกธาดูน้ำ สามารถควบคุมน้ำได้ตามใจคิด และมีเพื่อนคู่ใจคือ “Leviathan” ซึ่งเป็นปลาที่ควบคุมสายน้ำได้ ภายหลังรู้ความจริงว่าตัวเองเป็นน้องสาวของเคาท์</p> |  |
| <p>3.ไทย (Thai) นักสู้ไซคิกพลังธรรมชาติ สามารถควบคุมธรรมชาติที่อยู่รอบตัวได้อย่างอิสระ มีนิสัยชอบช่วยเหลือผู้อื่น มีเพื่อนคู่ใจคือ “นึ่งหน่อง” ลิงน้อยที่สามารถกลายร่างเป็นราชาวานรที่ทรงพลังได้</p> |  |
| <p>4.พลอย (Ploy) พลอยเป็นสาวน้อยรูปร่างน่าตาดี และเป็นเพื่อนสนิทของไทย เป็นคนที่มีจิตใจโอบอ้อมอารี และมองโลกในแง่ดีเสมอ แต่มีนิสัยเบื่อง่าย ไม่ชอบอยู่กับที่นานๆ</p> |  |
| <p>5.บาซูก้า (Bazuka) ฮีโร่ตัวใหญ่ใช้พลังสายฟ้า ดุดันและมีพลังมาก เป็นคนซื่อๆ จริงใจ กินเก่ง มีพลังไซคิกธาดุดิน</p> |  |
| <p>6.ปาเตรู (Pateru) เบ็ดขี้โมโหจอมโวยวายและชอบพูดมาก มีพลังไซคิกที่สามารถขยายร่างตัวเองเป็นไฮเปอปาเตรู ซึ่งจะทำให้ตัวเองมีขนาดร่างกายใหญ่โตและแข็งแรงมากขึ้น กระเป่าที่แบกไว้บรรจุจรวดนำวิถีไว้จำนวนมากมาย</p> |  |
| <p>7.บารี่ (Bali) เด็กชายที่มีพลังไซคิกธาดุลม สามารถสั่งพายุให้โจมตีศัตรูได้ เข้ามาร่วมทีมในภายหลังเพราะการชักชวนของไทยและพลอย</p> |  |

| | |
|---|---|
| <p>8.ช่าน (Karn)</p> <p>ช่านเป็นชายที่มีอดีตที่เลวร้ายเนื่องจากเคยถูกพรรคพวกของออทูแม่เข้ารุกรานหมู่บ้านจนบ้านแตก จึงผันตัวเองเป็นโจรสลัด แต่เมื่อมาพบกับพลอยและไทยทำให้กลับใจมาอยู่ข้างฝั่งที่ถูกต้องอีกครั้ง</p> |  |
| <p>9.ดร.มาโร (Dr.Maró)</p> <p>นักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะที่ค้นคว้าและรู้จักพลังไซคิกมานาน และเป็นผู้ฝึกฝนเหล่าเด็กๆ ที่มีพลังไซคิกเพื่อให้เป็นทีมต่อสู้ที่มีคุณธรรม มีนิสัยรักความถูกต้อง และชอบช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน</p> |  |
| <p>10.เจ้าหญิงเฮลเลน่า (Hellena)</p> <p>เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรกายา ผู้ครอบครองลูกดอกไซคิกเอาไว้ เจ้าหญิงมีนิสัยอ่อนโยน รักความสงบ ต่อมาถูกเคาท์เข้ามารุกรานจึงขอความช่วยเหลือจากนักสู้ของดร.มาโร และมอบลูกดอกไซคิกให้กับทีมของดร.มาโรเพื่อใช้ในการต่อสู้กับพวกของออทูแม่</p> |  |
| <p>11.เคาท์ (Kaos)</p> <p>พี่ชายของยูนิตีที่เสียความทรงจำไป และถูกออทูแม่นำไปเลี้ยงดูจนกลายเป็นผู้นำกองทหารของออทูแม่ในการรุกรานหัวเมืองและอาณาจักรต่างๆ ภายหลังต้องเข้าต่อสู้กับพวกยูนิตีด้วย</p> |  |
| <p>12.ออทูแม่ (Autoome)</p> <p>หัวหน้าเหล่าร้ายผู้มีอำนาจสูงสุด จอมบงการที่สามารถสั่งสมนปีศาจได้ตามใจชอบ มักปรากฏกายในร่างของเปลวไฟขนาดใหญ่ และไม่ปราณีกับการกระทำที่ผิดพลาดของลูกน้อง ออทูแม่นั้นต้องการครอบครองลูกดอกไซคิกทั้งหมด เพื่อจะได้ครอบครองโลก</p> |  |

จาก 12 ตัวละครนี้สามารถสรุปความหมายความเป็นไทยได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.24 ลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซคิกฮีโร่

| ตัวละคร | บทบาท | ที่มา | เชื้อชาติ | การใช้ภาษา |
|--------------------|----------------|--------------|-----------|--------------|
| โมโม (Momo) | นักสู้ (Hero) | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ยูนิ (Yuni) | นักสู้ (Hero) | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ไทย (Thai) | นักสู้ (Hero) | ควีนส์นคร | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| พลอย (Ploy) | ชาวบ้าน | ควีนส์นคร | ไทย | ภาษาไทยสุภาพ |
| บาซูก้า (Bazuka) | นักสู้ (Hero) | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ปาเตรู (Pateru) | นักสู้ (Hero) | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| บาลี (Bali) | นักสู้ (Hero) | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ชาน (Karn) | โจรสลัด | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ดร.มาโร (Dr.Maros) | นักวิทยาศาสตร์ | ไม่ชัดเจน | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| เฮเลน่า (Hellena) | เจ้าหญิง | อาณาจักรกายา | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| เคาท์ (Kaos) | นักสู้ (Hero) | อาณาจักรดุม | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |
| ออทูเม่ (Autoome) | ผู้ก่อการร้าย | อาณาจักรดุม | เกาหลี | ภาษาไทยสุภาพ |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้ง 12 ตัวนี้ มีที่มาจาก 2 เชื้อชาติ ซึ่งแบ่งได้เป็น คนไทย 2 คน และคนเกาหลี 10 จากข้อมูลนี้สามารถจำแนกตัวละครได้ตามประเภท ดังนี้

1.1.1 การแบ่งประเภทตัวละคร (Type of Character)

สามารถแบ่งตัวละครได้ 3 ประเภทคือ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การ์ตูนเรื่องนี้มีตัวเอก 7 ตัว ซึ่งเป็นกลุ่มนักสู้ที่มีพลังวิเศษคือ โมโม, ยูนิ, ไทย, พลอย, บาซูก้า, ปาเตรูและบาลี ในกลุ่มตัวเอกนี้มีคู่พระ-นางปรากฏอยู่ 2 คู่ ได้แก่ คู่ของโมโมกับยูนิ ซึ่งเป็นคู่พระ-นางของเกาหลี และไทยกับพลอย ซึ่งเป็นคู่พระ-นางของไทย

2) ตัวร้าย จาก 12 ตัวละครมีตัวร้ายปรากฏอยู่ 2 ตัวได้แก่ ออทูเม่ และเคาท์ ซึ่งเป็นผู้บงการทัพบีศาจ คอยส่งปีศาจร้ายประจำตอนไปก่อเรื่องในแต่ละตอน ซึ่งปีศาจร้ายประจำตอนเหล่านี้เป็นเพียงตัวประกอบที่ไม่ได้มีผลต่อเนื้อเรื่องในระยะยาว

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มี 3 ตัวได้แก่ ดร.มาโร เจ้าหญิงเฮเลน่า และชาน ทั้ง 3 ตัวนี้จะคอยสนับสนุนข้อมูลและอุปกรณ์ให้กับกลุ่มตัวเอก

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร มีวิธีการดังนี้

ตารางที่ 4.25 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซคิกฮีโร่

| ตัวละคร | รูปแบบความเป็นไทย | | |
|----------|-------------------|---|--|
| | เดิม | ไทยผสม | ไม่ไทย |
| โมโมะ | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ยูนิ | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ไทย | ชื่อ | เชื้อชาติ การใช้ภาษา การแสดงออก เชื้อชาติ | การแต่งกาย บทบาท |
| พลอย | ชื่อ | เชื้อชาติ การใช้ภาษา บทบาท เชื้อชาติ | การแต่งกาย การแสดงออก |
| บาซูก้า | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ปาเตอรู | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| บาลี | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ชาน | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ดร.มาโร่ | | การใช้ภาษา บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก |
| เฮเลน่า | | การใช้ภาษา บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก |
| เคาร์ท | | การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก |
| ออบุเม่ | | การใช้ภาษา บทบาท | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ตัวละครหลักของไซคิกฮีโร่แสดงความหมายในกลุ่มที่ไม่เป็นไทยมากที่สุด มีความหมายไทยในระดับไทยสมัยใหม่รองลงมา และมีความหมายไทยเดิมผ่านทางชื่อตัวละครเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

ตัวละครไซคิกฮีโร่มีการแต่งกายด้วยชุดในจินตนาการแทบทั้งสิ้น ยกเว้นดร.มาโร่ คนเดียวเท่านั้นที่แต่งกายแบบนักวิทยาศาสตร์ในโลกจริง ซึ่งนิยมสวมเสื้อกาวน์สีขาวทับชุดฟอร์มข้างในอีกชั้น จึงกล่าวได้ว่าในองค์ประกอบนี้ เครื่องแต่งกายตัวเอกไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยตามรูปแบบของความเป็นจริง อย่างไรก็ตามในการศึกษาพบว่ามีความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายปรากฏในส่วนของตัวประกอบที่อาศัยอยู่ในดินแดน “ควีนส์นคร” ตัวประกอบผู้หญิงจะสวมเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าซิ่น ใส่รองเท้าแตะหูกีบ ส่วนตัวประกอบผู้ชายจะแต่งกายด้วยชุดม่อฮ่อมคล้ายชาวเขาทางภาคเหนือของประเทศไทย แต่อย่างไรก็ดีเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ก็ยังมี

ความเป็นไทยในระดับที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเสื้อผ้าที่แสดงความเป็นไทยนั้น ถูกนำเสนออย่างจำกัด โดยผูกติดกับฉากเมืองควีนส์นครเท่านั้น



รูปที่ 4.39 การแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยของตัวประกอบในเมืองควีนส์นคร

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ไซคิกฮีโร่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีความแตกต่างไปจากการ์ตูนไทยอีก 3 เรื่อง เนื่องจากเนื้อเรื่องทั้ง 25 ตอนนี้จะผูกโยงเนื้อหาตั้งแต่ตอนแรกไปจนกระทั่งตอนจบเรื่อง ซึ่งเป็นลักษณะโครงเรื่องที่มักใช้ในการ์ตูนแอคชั่น (Action) จากประเทศญี่ปุ่น เช่น เบย์เบลด บาคูกัน เป็นต้น ปมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องไปสู่เหตุการณ์ที่เกิดทีหลังด้วย การพัฒนาเนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้แตกต่างไปจากการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ เนื่องจากไม่ได้ใช้รูปแบบ (Pattern) ที่แน่นอน ในบางตอนอาจจะไม่มีการคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้น และใช้วิธียกยอดเรื่องราวไปคลี่คลายในตอนถัดไป สามารถดูวิธีเล่าเรื่องทั้ง 25 ตอนได้ในภาคผนวก ก

เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นหลังสงครามใหญ่ในอนาคตที่ทำให้โลกแบ่งแยกออกเป็น 3 อาณาจักรใหญ่ได้แก่ อาณาจักรดุม อาณาจักรกายา และอาณาจักรมุ ทั้ง 3 อาณาจักรจึงทำข้อตกลงที่ชื่อว่า “Continental Unification Law” ขึ้น นั่นคือการใช้เกมปาลูกดอกเป็นการแข่งขันเพื่อตัดสินหาผู้ชนะเพื่อยุติข้อขัดแย้งด้านต่างๆ ลง แต่ในภายหลังมีนักวิทยาศาสตร์ค้นคว้าลูกดอกพิเศษที่ชื่อว่า Dart Psychic ที่มีอำนาจสูงกว่าลูกดอกชนิดเดิมขึ้นมา และถูกเก็บซ่อนไว้ในที่ซึ่งเป็นความลับ เรื่องนี้ถูกแพร่กระจายออกไปจนกระทั่งรู้ไปถึงอหุแม่ผู้ชั่วร้าย จึงได้ส่งเคาท์ลูกน้องคนสนิทออกตามหา การค้นหาของเคาท์กินพื้นที่จนกระทั่งถึงอาณาจักรกายา เจ้าหญิงเฮเรน่าเจ้าหญิงแห่งอาณาจักรกายาจึงขอความช่วยเหลือจากดร.มาโร ผู้ซึ่งฝึกฝนเด็กกลุ่มหนึ่งที่มีพลังไซคิกสูงส่งให้มาช่วยคุ้มครองอาณาจักรจากการคุกคามของเคาท์และอหุแม่ ดร.มาโรจึงพาเหล่าฮีโร่ทั้ง 6 ซึ่งประกอบด้วย โมโม ฮีโร่พลังเพลิง ไทย ฮีโร่พลังธรรมชาติ ยูนิ ฮีโร่พลังน้ำ บาซูก้า ฮีโร่พลังดิน บารี ฮีโร่พลังลมและปาเตอรู ฮีโร่พลังกล้ำเนื้อ เข้าร่วมการแข่งขันในนามของตัวแทนเมืองกายา

เจ้าหญิงได้มอบ Dart Psychic ให้กับพวกเด็กๆ เพื่อให้เพิ่มพลังในการประลอง ซึ่งในการประลองระหว่างชาวกายากับสมุนของออทูเม่้นี้ดำเนินไปอย่างสูสี ออทูเม่้นั้นใช้กลโกงต่างๆ ในการแข่งขันมากมาย แต่สุดท้ายเหล่าฮีโร่ก็สามารถเอาชนะพลังชั่วร้ายของออทูเม่้นี้ได้ พวกเขาก็ได้พบความจริงว่าออทูเม่กับโมเม่้นั้นมีความเกี่ยวข้องกันทางสายเลือด แต่ก่อนที่ทุกอย่างจะเปิดเผยออทูเม่ก็ได้หลบหนีออกไปจากการประลอง ทำให้อาณาจักรกายารอดพ้นจากการคุกคาม ทุกอย่างจึงกลับมาสู่ความสงบสุขอีกครั้ง

จากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่า มีการหยิบยืมโครงเรื่อง (Convention) จากภาพยนตร์ยอดนิมชุด สตาร์วอร์ส (Star wars) ผสมกับโครงเรื่องแบบการ์ตูนฮีโร่ของญี่ปุ่นที่เน้นการผจญภัยเพื่อช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนมาประยุกต์ใช้กับการต่อสู้แข่งขันกับฝ่ายอธรรมด้วยลูกดอกพิเศษ (Invention) ในโลกแฟนตาซี ทั้งนี้เนื้อหาดังกล่าวมิได้มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาไทยหรือมีการหยิบยืมเรื่องราวเดิมจากวัฒนธรรมไทยไปผลิตแต่อย่างใด

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

การ์ตูนเรื่องนี้เลือกใช้ความขัดแย้งแบบเดี่ยว ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เนื่องจากความขัดแย้งตลอดทั้งเรื่องนี้ล้วนเกิดขึ้นจากการกระทำของคนทั้งสิ้น พบข้อขัดแย้งของการเป็นฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรมมากที่สุด และพบข้อขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนของเหล่าตัวเอกเพียงเล็กน้อย ซึ่งประเด็นที่ทำให้เกิดความขัดแย้งนั้นมี 3 ประเด็นได้แก่

- 1) การเบียดเบียนผู้อื่น เป็นความขัดแย้งที่พบมากที่สุดในเรื่องมักเป็นการกระทำจากกลุ่มตัวร้ายที่เข้ามาทำร้ายชาวบ้าน และกลุ่มตัวเอกก็จะเข้ามาช่วย
- 2) การแข่งขัน เป็นความขัดแย้งที่มีรองลงมา พบในส่วนของการเล่นลูกดอกเป็นหลัก
- 3) การหลงเชื่อคนผิด เป็นการหลอกลวงให้คนดีหันมาทำความผิดด้วยการหลอกใช้ด้วยวิธีต่างๆ เช่นการให้อ่านาถ พันธสัตย์ญา หรือการหลงเชื่อข้อมูลเท็จ

1.3.2 การคลี่คลาย

ในไซคิกฮีโร่ตัวร้ายในเรื่องที่เป็นปีศาจจะถูกกำจัดทิ้ง ซึ่งเป็นวิธีการคลี่คลายด้วยความรุนแรงแตกต่างไปจากไซอิ๋วเดอะมังกี้ที่จะคลี่คลายด้วยการประนีประนอม จากวิธีการคลี่คลายนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนเรื่องนี้มองโลกอย่างจริงจังสะท้อนแนวคิดให้เห็นว่าโอกาสในการกลับตัวนั้นไม่ได้มีบ่อยๆ และจุดจบของการหลงผิดนั้นมักไม่สวยงาม การคลี่คลายลักษณะนี้จึงไม่สอดคล้องกับลักษณะมายาคติของการเป็นสื่อสำหรับเด็กไทย แต่อย่างไรก็ดีการกำจัด

ปีศาจในเรื่องก็จะไม่ปรากฏภาพความรุนแรง เช่น ภาพของเลือดแต่อย่างใด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของผู้ผลิตที่จะลดทอนความรุนแรงเหล่านั้นให้เข้ากับบริบทสังคมไทยด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้ใช้วิธีหยิบยืมโครงเรื่องมาจากสื่อต่างชาติ และไม่ได้มีการแต่งเรื่องราวจากบริบทสังคมไทย หรือหยิบยืมโครงเรื่องเดิมของคนไทยมาใช้ในการผลิตแต่อย่างใด ทางด้านความขัดแย้งพบว่าปมความขัดแย้งที่ใช้ในเรื่องนั้นยังคงมีความสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันที่มีการแก่งแย่งแข่งขันกันในชีวิตประจำวัน ด้านการคลี่คลายเรื่องราวนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างบริบทของวัฒนธรรมต่างชาติ ที่นำเสนอวิธีคลี่คลายที่ได้ดัดขาดรุนแรง กับบริบททางวัฒนธรรมไทยที่พยายามตัดทอนความรุนแรงลง แต่ยังคงเนื้อหาเดิมเอาไว้ ซึ่งสามารถสรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องในด้านต่างๆ ตามระดับความเป็นไทยได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.26 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| องค์ประกอบ | ไทยเดิม | ความเป็นไทยใหม่ | ไม่เป็นไทย |
|-----------------|---------|--|---|
| ที่มาของเนื้อหา | | | หยิบยืมมาจากสตาร์วอร์ส / การ์ตูนญี่ปุ่น |
| ความขัดแย้ง | | - การเบียดเบียนกัน - การแข่งขัน - การหลงเชื่อคนผิด | |
| การคลี่คลาย | | - ไม่มีภาพรุนแรง | - ใช้ความรุนแรงคลี่คลายปัญหา |

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ในการเล่าเรื่องไซคิกฮีโร่ในตอนท้ายเรื่องจะมีช่วง “ไวรัสดอกเตอร์” ใช้ในการสรุปข้อคิดคติธรรมจากเนื้อหาที่นำเสนอไปอีกครั้งเช่นเดียวกับการเล่านิทาน ซึ่งจากคติธรรมในเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับคุณธรรมของเด็กมากที่สุด แบ่งได้เป็น 3 ประเด็นดังนี้

1.4.1 ประเด็นเรื่องมิตรภาพและความสามัคคีในหมู่เพื่อน เป็นประเด็นที่พบมากที่สุดในการ์ตูนเรื่องนี้ ตัวอย่างเช่น การช่วยเหลือกัน ดูแลเอาใจใส่ และความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

1.4.2 ประเด็นของการเป็นคนดี เช่น การรู้จักช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักผิดชอบชั่วดี

1.4.3 ประเด็นของการเตรียมความพร้อมให้เด็ก เป็นการสอนให้เด็กตั้งใจขยันเรียนหนังสือ สำนวญความพร้อมของตนเองอยู่เสมอ เชื่อฟังผู้ใหญ่ และมีความมานะพยายาม เป็นต้น

แก่นเรื่องหรือคตินิยมเหล่านี้เป็นเรื่องสากลที่ผู้คนในหลายวัฒนธรรมยึดถือปฏิบัติ เช่น เรื่องการให้อภัย ความสามัคคี แนวคิดเหล่านี้กำลังได้รับความสนใจในสังคมไทยปัจจุบัน จากแก่นเรื่องเหล่านี้สามารถสรุปแนวคิดของคนไทยและคนเกาหลีที่มีความคล้ายกัน 2 ประเด็นคือ

1) การหาทางออกของความขัดแย้งในสังคม สิ่งหนึ่งที่ผู้ผลิตไซคิกฮีโร่พยายามนำเสนอ นั่นคือ การหาทางออกให้กับสังคมเกี่ยวกับปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ด้วยการเปลี่ยนความขัดแย้งทางการเมือง ให้เป็นการต่อสู้ด้วยเกมกีฬาที่มีกฎกติกาสากลเป็นเกณฑ์ตัดสิน แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นสภาพสังคมของประเทศผู้ผลิตทั้ง 2 ได้ว่ายังคงมีปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในสังคม เช่น ในเกาหลียังคงมีการกระทบกระทั่งระหว่างเกาหลีเหนือกับเกาหลีใต้เป็นระยะๆ ส่วนในประเทศไทยนั้นก็มีความขัดแย้งจากปัญหาการเมืองภายในประเทศอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกัน

2) การฉีกกำลังเพื่อต่อสู้กับเจ้าของตลาดแอนิเมชันอย่างญี่ปุ่น นอกจากความหมายของการยุติความขัดแย้งด้วยกีฬาแล้ว ยังมีความหมายที่สะท้อนแนวคิดของผู้ผลิตที่ต้องการเอาชนะเจ้าแห่งตลาดแอนิเมชันดั้งเดิมอย่างญี่ปุ่นด้วย ความหมายนี้แสดงใน 2 ตอนสุดท้ายของเรื่องผ่านตัวละครออทอเมที่เป็นหัวหน้าตัวร้าย ซึ่งได้สร้างหุ่นยักษ์ที่มีรหัส RX-777 ขึ้นมา หุ่นตัวนี้แข็งแกร่งและสามารถต่อสู้กับพลังไซคิกของเหล่าพระเอกได้ทุกรูปแบบ หุ่นยนต์รหัส RX-777 นี้ ถูกผลิตขึ้นเพื่อเสียดสีหุ่นยนต์ รหัส RX-78 ของญี่ปุ่น ซึ่งคนไทยรู้จักดีในชื่อของ กันดั้ม (GANDUM RX-78 Alex) หุ่นยนต์ยักษ์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดตัวหนึ่งในโลกการ์ตูน ในตอนสุดท้ายของเรื่อง หุ่นยนต์ RX - 777 ก็ถูกตัวละครไทยกับโมโมซึ่งเป็นตัวแทนของคนไทยกับเกาหลีที่ร่วมมือปราบลงจนได้ ในส่วนนี้สามารถแปลความหมายแฝงได้ว่า การจะเอาชนะเจ้าตลาดแอนิเมชันอย่างญี่ปุ่นนั้นไม่ง่าย ผู้ผลิตชาวไทยกับผู้ผลิตเกาหลีต้องร่วมมือกันจึงจะสามารถทำได้



รูปที่ 4.40 (ซ้าย) หุ่นยนต์ของออทอเมรหัส RX-777 (ขวา) Gundam RX-78

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

สามารถอธิบายความเป็นไทยในองค์ประกอบนี้ตามการศึกษาใน 3 ปัจจัย ดังนี้

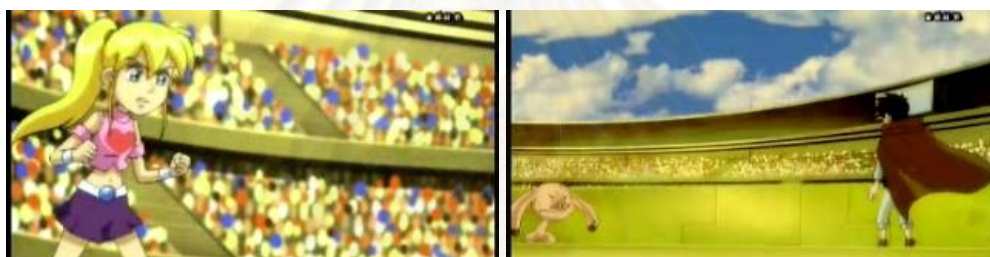
1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

เรื่องราวเกิดขึ้นหลังจากปี 2170 A.D. ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าเป็นเวลาอนาคตที่อยู่ไกลกว่าที่จะจินตนาการไปถึง ช่วงเวลาในเรื่องนี้จึงไม่สามารถใช้อ้างอิงกับเหตุการณ์ใดๆ ได้

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

การ์ตูนเรื่องนี้มีฉากที่หลากหลาย เนื่องจากเรื่องราวในเรื่องนี้เกิดขึ้นในหลากหลายเมือง อย่างไรก็ตามก็สามารถจัดกลุ่มฉากออกเป็น 4 กลุ่มได้แก่ 1) ฉากลานประลอง 2) ฉากในเรือเหาะ 3) ฉากหมู่บ้าน 4) ฉากป่า ซึ่งแต่ละฉากจะมีความเป็นไทยแตกต่างกันไป ดังนี้

1) ลานประลอง ฉากลานประลองจะใช้ในการประลองการแข่งขันลูกดอกไซคิก ซึ่งเป็นฉากหลังในช่วงปี 2 ของเรื่อง ลักษณะของฉากเป็นเหมือนสนามกีฬาทั่วไป ไม่แสดงเอกลักษณ์ หรือความเป็นชนชาติใดชาติหนึ่งออกมาอย่างชัดเจน จัดเป็นพื้นที่สากลของเรื่องได้



รูปที่ 4.41 ฉากลานประลอง

2) ฉากเรือเหาะของดร.มาโร เป็นฉากที่แสดงถึงกองบัญชาการสำหรับการประชุมวางแผน และการฝึกซ้อมฝีมือของเหล่าฮีโร่ไซคิก ก่อนส่งออกไปทำภารกิจภายนอก ฉากในเรือเหาะนี้มีลักษณะเป็นเรื่องราวนิยายวิทยาศาสตร์ ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด



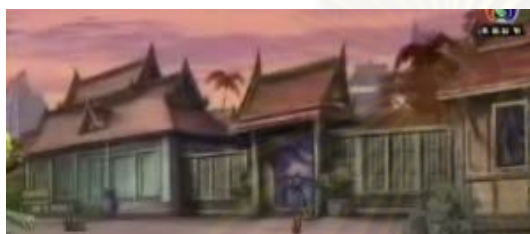
รูปที่ 4.42 (ซ้าย) ห้องบังคับการสื่อสาร



(ขวา) ดาดฟ้าเรือเหาะ

3) ฉากป่า ป่าเป็นพื้นที่สากลอีกแห่งหนึ่งที่ไม่แสดงลักษณะความเป็นชาติใดออกมา ฉากป่ามักถูกนำมาใช้ในการเล่าเนื้อหากการต่อสู้ระหว่างทีมฮีโร่กับสมุนปีศาจทั้งหลาย

4) ฉากหมู่บ้าน ด้วยความที่ไซคิกฮีโร่เป็นการ์ตูนที่มีการสร้างโลกเลียนแบบโลกจริงขึ้นมา ทำให้มีเมืองต่างๆ อยู่มากมาย อารยธรรมในแต่ละฉากก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วย สามารถแบ่งอารยธรรมได้ใหญ่ๆ เป็น 2 ประเภท คือ อารยธรรมไทย และฉากที่มี อารยธรรมที่ไม่เป็นไทย ฉากอารยธรรมไทยจะปรากฏเฉพาะในเมืองควีนส์นครซึ่งเป็นเมืองที่แทน ความหมายประเทศไทยเท่านั้น แต่หากพิจารณารายละเอียดของอารยธรรมในฉากโดยละเอียดจะ พบว่าอารยธรรมไทยในฉากนั้นจะเป็นการประยุกต์ หรือการผสมผสานขึ้นมาใหม่ทั้งสิ้น



รูป 4.44 ฉาก (ซ้าย) หลังคาทรงไทย

(ขวา) ตลาดไทย

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

ในด้านประเพณี ค่านิยมศีลธรรมจะพบว่า ไม่มีความสัมพันธ์ที่แสดงความเป็นไทยระหว่างบุคคล แต่พบการแสดงออกถึงความเป็นไทยเพียงเล็กน้อยใน 2 กรณีคือ การเล่นกีฬา ตะกร้อ และภาพอาหารไทย เช่น ข้าวผัด แกงประเภทต้มยำ ฯลฯ แต่อย่างไรก็ดีการแสดงออก ความเป็นไทยในส่วนนี้ยังไม่มีความชัดเจนพอ มีลักษณะเป็นไทยผสมมากกว่าที่จะเป็นไทยเดิม



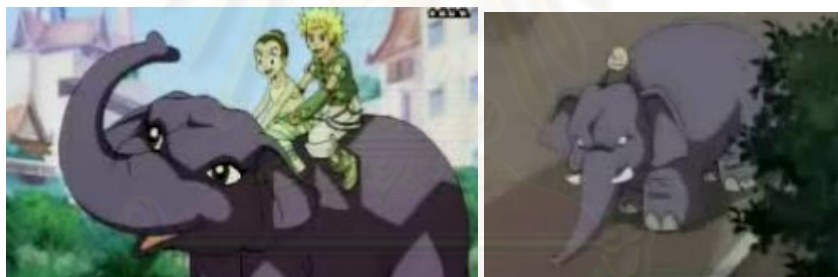
รูปที่ 4.43 (ซ้าย) การเตะตะกร้อ

(ขวา) อาหารไทย

1.6 พาหนะ (Locomotion)

ในไซคิกฮีโร่ นั้นมีการเดินทางเพียง 2 ช่องทางคือ ทางบก และทางอากาศ ซึ่งพบการใช้พาหนะที่แสดงถึงความเป็นไทยในส่วนของ การเดินทางบก นั่นคือการใช้ช้างเป็นพาหนะ คนไทยนั้นมีทักษะในการนำช้างมาฝึกฝนเพื่อใช้งานในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นใช้งานหนัก เช่น ลากซุง เป็นพาหนะ หรือการแสดง ชาวต่างชาติรับรู้ว่าเป็นพาหนะของคนไทยด้วยการผลิตซ้ำความหมายผ่านทางสื่อภาพยนตร์ชุดต้มยำกุ้ง และองค์บาก ช้างจึงถูกนำมาใช้เป็นพาหนะเพื่อแสดง ความหมายของคนไทยในการ์ตูนเรื่องนี้ด้วย แต่อย่างไรก็ตามภาพการ์ตูนที่ช้างในไซคิกฮีโร่จะพบได้ที่เมืองควีนส์นครเท่านั้น ซึ่งการ์ตูนที่ช้างในเมืองหลวงนั้นเป็นการสะท้อนความเป็นไทยสมัยใหม่ มากกว่าไทยเดิม ซึ่งในสภาพสังคมจริงๆ แล้ว ในเมืองหลวงคนไทยมักพบช้างที่ถูกควานพามาเดิน เพื่อให้คนซื้ออาหารให้ช้างกินมากกว่าใช้เป็นพาหนะปกติ

ส่วนการเดินทางทางอากาศนั้นจะใช้พาหนะเป็นเรือเหาะ หรือการขี่สัตว์ประหลาดในจินตนาการ เช่น มังกร ซึ่งพาหนะกลุ่มนี้ไม่ได้สื่อความหมายไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.44 การใช้ช้างไทยเป็นพาหนะในการเดินทาง

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ปรากฏในเรื่องนี้จะล้อกับฉากที่น่าเสนอ ซึ่งอุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ปรากฏนั้นมีลักษณะเป็นอุปกรณ์สากล เช่น เครื่องครัว โต๊ะ เก้าอี้ ทั้งนี้พบอุปกรณ์แสดงความเป็นไทยเดิมจำนวนน้อย เช่น ลูกตะกร้อ เป็นต้น และไม่พบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

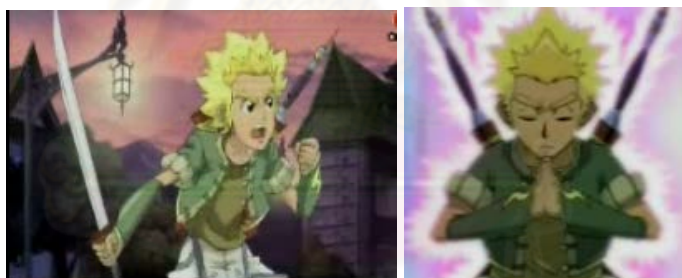


รูปที่ 4.45 ไทยกำลังเล่นตะกร้อ

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนแฟนตาซี (Fantasy) อาวุธในเรื่องจึงมีมากมายหลายลักษณะ เช่น หน้าไม้ของยูนิ ค้อนยักษ์ของบาซูก้า จรวดนำวิถีของปาเตรู แต่อาวุธที่สามารถแสดงความเป็นไทยนั้นมีเพียงดาบทรงไทยของตัวละครไทยเท่านั้น ส่วนของวิเศษ (Magic) ในไซคิกฮีโร่ นั้นมีอยู่อย่างมากมายเช่นกัน ตัวเอกของเรื่องแต่ละตัวนั้นสามารถใช้พลังพิเศษ และสามารถอัญเชิญวิญญาณที่มีพลังของธาตุต่างๆ ที่เหมาะกับตนเองออกมาต่อสู้ได้ ซึ่งตัวละคร “ไทย” นั้นใช้พลังธรรมชาติ ด้วยเนื้อหานี้แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตมีมายาคติต่อคนไทยว่าเป็นผู้ที่ต้องพึ่งพาอาศัยธรรมชาติมาตั้งแต่ในยุคอดีต ทั้งนี้มีของวิเศษที่สามารถแสดงความหมายไทยได้อย่างชัดเจนนั่นคือไทยจะพนมมือเพื่อเรียกสมาธิทุกครั้งก่อนการใช้พลังพิเศษ แต่ด้วยคำร่ายคาถานั้นเป็นคำพูดภาษาอังกฤษเพื่อให้ดูทันสมัย ของวิเศษนี้จึงมีลักษณะเป็นไทยผสมไปโดยปริยาย

จึงสรุปได้ว่าทั้งอาวุธและของวิเศษที่แสดงความเป็นไทยนี้ปรากฏผ่านตัวละครไทยเพียงตัวละครเดียวเท่านั้น แต่ด้วยบทบาทที่โดดเด่นของตัวไทยจึงทำให้ความเป็นไทยสมัยใหม่จากตัวละครนี้พบได้บ่อยเท่าๆ กับความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากตัวละครอื่นๆ ด้วย



รูป 4.48 วิธีการปลุกพลังของไทยด้วยการพนมมือ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้เป็นลูกผสมที่มีลักษณะเป็นโลกหลายวัฒนธรรม ความเป็นไทยจึงถูกนำเสนออย่างจำกัด กล่าวคือความเป็นไทยจะปรากฏจากตัวละครที่เป็นคนไทยและวัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ จากเมืองที่ถูกกำหนดให้เป็นเมืองไทยเท่านั้น

2. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไซคิกฮีโร่ ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

การออกแบบและการสัมพันธ์บทในการ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบตัวละคร

พิจารณาใน 3 องค์ประกอบการออกแบบได้ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

การกำหนดขนาดตัวละครในไซคิกฮีโร่ นั้น ใช้วิธีการกำหนดตามหลักความจริง ผสมกับจินตนาการ ในส่วนที่อิงหลักความจริงนั้นคือตัวละครผู้ใหญ่จะตัวสูงใหญ่กว่าเด็ก ส่วนตัวละครที่เป็นจินตนาการ เช่นสัตว์ประหลาดต่างๆ นั้นจะใช้วิธีการกำหนดตามจินตนาการ อย่างไรก็ตาม การกำหนดขนาดของตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้ ล้วนแต่เป็นการทำซ้ำสื่อที่ถูกผลิตมาแล้วทั้งสิ้น ดังจะเห็นว่ามีกรหีบยืมวิธีกำหนดขนาดมาจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ที่มีมาก่อนด้วย เช่นตัวละครมังกร จะมีขนาดใหญ่กว่ามนุษย์ เป็นต้น



รูปที่ 4.46 ขนาดตัวละคร (ซ้าย) ไซคิกเดอะฮีโร่ (ขวา) Digimon avenger

2.1.2 รูปทรง (Shape)

ตัวละครในไซคิกฮีโร่ นั้นมีรูปทรงของร่างกายคล้ายกับลักษณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นนิยมผลิต นั่นคือ ไม่ได้มีลักษณะเป็น Graphic แบบที่ตะวันตกนิยม แต่จะมีลักษณะเค้าโครงมาจากมนุษย์ ซึ่งถูกลดทอนความซับซ้อนต่างๆ ลง เพื่อให้ง่ายต่อการผลิตเป็นแอนิเมชัน

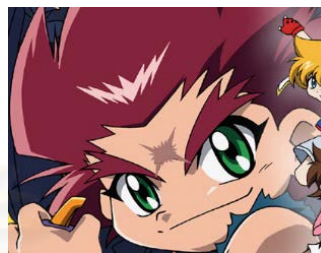


รูปที่ 4.47 ลักษณะรูปทรงของตัวละครไซคิกฮีโร่

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ตัวละครในไซคิกฮีโร่ นี้ถูกออกแบบให้มีลักษณะให้มีสัดส่วนคล้ายกับคนจริง (Anatomy) ซึ่งตัวละครเด็กจะมีศีรษะใหญ่ แต่แขนขาเล็ก ตามสัดส่วนของเด็กจริงมากกว่าสัดส่วน

แบบ SD ซึ่งเป็นการใช้การย่อขนาดของร่างกายลงแต่คงขนาดของศีรษะเอาไว้ ส่วนตัวละครผู้ใหญ่จะมีขนาดของร่างกายกับศีรษะสมส่วนกันมากกว่าเด็ก ตัวละครจะมีดวงตากกลมโต มีลายเส้นที่บ่งชี้ว่าเป็นรูปทรงของจมูก มีปากและคิ้วชัดเจน ทรงผมจะมีลักษณะเป็นแฉก ซึ่งเป็นลักษณะนิยมแบบการ์ตูนญี่ปุ่น



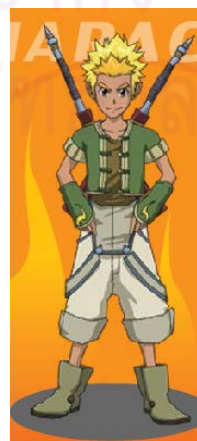
รูปที่ 4.48 (ซ้าย) หน้าตัวละครไซคิกฮีโร่ (ไทย-เกาหลี) (ขวา) หน้าตัวละครเรื่อง Beyblade (ญี่ปุ่น)

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ในส่วนของความสัมพันธ์ตัวละครในไซคิกฮีโร่ไม่ได้มีการสร้างหน้าตาไทยให้ตัวละครอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ดีด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะเป็นจินตนาการ (Fantasy) ตัวละครไทยในเรื่องยังคงถูกการสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวความเป็นไทย ให้กับตัวละครด้วยเช่นกัน ซึ่งตัวละครที่ถูกสัมพันธ์ความเป็นไทยมีทั้งสิ้น 3 ตัวได้แก่ 1) ไทย 2) พลอย 3) ลิงตัวประกอบชื่อว่า “นึ่งหน่อง” ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของไทย มีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 ไทย กับ นักรบไทย

ตัวละครไทยสัมพันธ์มาจากนักรบไทยโบราณ ซึ่งจะสวมชุดที่ดูรัดกุม ทะมัดทะแมงมีดาบไทยสะพายติดหลังในเวลาที่จะออกรบ ซึ่งแม้ว่าเครื่องแต่งกายของไทยจะไม่ใช่สื่อความหมายไทย แต่อย่างไรก็ดีลักษณะของตัวละครไทยก็ไม่ได้สื่อความหมายของความเป็นตัวละครเกาหลีแต่อย่างใดเช่นเดียวกัน



รูป 4.52 (ซ้าย) ทหารไทยโบราณ

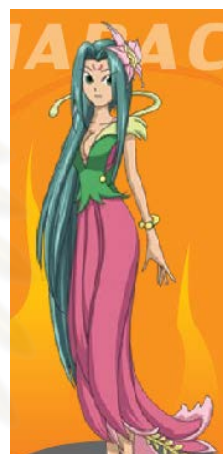
(ขวา) ตัวละครไทย

2.2.2 พลอย กับ นางไม้

ตัวละครพลอยไม่ได้สัมพันธ์มาจากบุคคล หรือบทบาทของคนไทย แต่สัมพันธ์มาจากความเชื่อเรื่องนางไม้ หรือนารีผลของคนไทย นารีผลคือต้นไม้ที่ออกผลเป็นคนได้ ซึ่งจะปรากฏในดินแดนลับแล หรือในป่าหิมพานต์ เครื่องแต่งกายของพลอยจึงมีลักษณะเหมือนกับดอกไม้ ซึ่งสามารถสื่อความหมายนางไม้ได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 4.49 (ซ้าย) ดอกชบา



(ขวา) พลอย

“นารีผล หรือ มั๊กกะลีผล หรือ มัคคะลีผล เป็นพืชวิเศษชนิดหนึ่งที่เกิดอยู่ในป่าหิมพานต์ ว่ากันว่านารีผลขั้วลูกอยู่ด้านบนศีรษะ มีรูปร่างเป็นหญิง ผลสด รูปร่างสะอิดสะเออง สมส่วน ผิวพรรณงดงาม ปานเทพธิดา บางครั้งฤๅษีที่บำเพ็ญเพียรจนตบะกล้าก็เล่ห์สงบบ้างจับ เพื่อจะทดสอบจิตตนก็จะเหาะไปที่ต้นนารีผล มองดูนารีผลว่าตนจะตบะแตกหรือไม่ หรือบางครั้งฤๅษีผู้เป็นอาจารย์อาจจะพาลูกศิษย์ไปทดสอบระดับจิต ไปฝึกควบคุมจิตที่นั่นก็มี พวกนักสิทธิ์วิทยากรมักจะเหาะไปเก็บนารีผลขุมมาเซขมแล้วฝึกจิตใหม่ค่อยเหาะกลับออกมา นารีผลเป็นที่ต้องการของสัตว์วิเศษ (คนธรรพ์เป็นต้น) รวมถึงวิทยากรทั้งหลายผู้ยังไม่หมดกามราคะ ดังนั้นการที่นารีผลจะเหี่ยวแห้งคาต้นแล้วร่วงหล่นนั้นเป็นไปได้ยาก ก่อนจะโรยราจะมีเทวดา สัตว์วิเศษ และวิทยากรมาเก็บเอาไป” (มั๊กกะลีผล, 2548)

2.2.3 ลิงนั่งหนอง กับ หนุมาน

ลิงนั่งหนองเป็นสัตว์เลี้ยงของไทย เมื่อไทยร่ายคาถาลิงนั่งหนองจะสามารถเปลี่ยนร่างเป็นลิงยักษ์สีขาวที่มีลักษณะคล้ายกับหนุมาน ซึ่งเป็นลิงในวรรณคดีที่คนไทยรู้จักดีได้ ซึ่งหนุมานในไซคิกฮีโร่นี้มีลักษณะที่คล้ายกับไทย ด้วยสีผิว สีส้ม และลายบนเกราะซึ่งแสดงให้เห็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างนายและบ่าวนั่นเอง



รูปที่ 4.50 (ซ้าย) หนุมาน



(ขวา) ลิงนึ่งหนอง

นอกจากการสัมพันธภาพความเป็นไทยจะถูกใช้ในการผลิตความหมายไทยให้กับตัวละครไทยแล้ว ยังถูกนำมาใช้ในการสร้างความหมายไทยให้กับสถานที่ ดังจะเห็นจากการสร้างความหมายความเป็นเมืองไทยให้กับเมืองควีนส์นคร ซึ่งแสดงความเป็นไทยตั้งแต่ชื่อเมืองที่มีคำว่า “นคร” ที่เป็นคำไทยหมายความถึงเมืองผสมอยู่ด้วย ความเป็นไทยที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมทั้งหมดในเรื่องนี้จะถูกแสดงผ่านเรื่องราวในช่วงที่กล่าวถึงเมือง “ควีนส์นคร” นี้เท่านั้น สามารถสรุปความเป็นไทยจากการสัมพันธภาพในไซคิกฮีโร่ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.27 การสัมพันธภาพความเป็นไทยที่ปรากฏในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่

| ตัวบท | | ร่องรอยเดิม | สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป |
|----------------|-----------|---|--|
| ปลายทาง | ต้นทาง | | |
| ไทย | นักดาบไทย | -การสะพายดาบไขว้ไว้ข้างหลัง -ความเชื่อเรื่องคาถาอาคม | -ใช้พลังธรรมชาติในการต่อสู้ -แต่งกายต่างไปจากคนไทย มีเสื้อคลุมคล้ายเสื้อชาวเขา |
| พลอย | นารีผล | -เป็นผู้หญิงที่เกิดมาจากต้นไม้ -ความมดงาม | -เครื่องแต่งกายเป็นดอกไม้ -มีชีวิต ไม่แห้งเหี่ยวไปตามกาลเวลา |
| ลิงนึ่งหนอง | หนุมาน | -ลิงเผือกที่มีพลังกำลัง และอิทธิฤทธิ์มากมาย | -ต้องรับพลังจากไทยจึงจะเปลี่ยนร่างได้ -มีความเป็นลิงมากกว่าคน -ไม่ได้ใช้ตรีเป็นอาวุธ |
| เมืองควีนส์นคร | ประเทศไทย | -ชื่อที่มีคำว่านครที่แปลว่าเมือง -อาคารเรือนไทย สถาปัตยกรรม -การแต่งกายแบบไทย | -การผสมผสานลักษณะของเรือนไทยกับตึกที่มีความสูง -ผู้คนแต่งกายแฟนซีมากขึ้น |

แม้ว่าหน้าตาตัวละครในไซคิกฮีโร่จะยังไม่แสดงออกถึงความเป็นไทย เนื่องจากตัวละครคนทั้งหมดในเรื่องถูกออกแบบให้มีหน้าตาเป็นแบบญี่ปุ่น (Japanese Style) ซึ่งในการออกแบบการ์ตูนนั้นต้องคำนึงถึงเอกภาพ (Unique) ตัวละครไทยจึงมีหน้าตาแบบเดียวกันตามไปด้วย แต่ด้วยการสัมพันธ์กับลักษณะความเป็นไทยบางประการ ก็สามารถทำให้ตัวละครที่เป็นคนไทยเกิดความแตกต่างไปจากตัวละครเกาหลีและสื่อความหมายความเป็นไทยออกมาได้

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

เสียงที่ทำการศึกษาแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่ การใช้ภาษาพูด (Dialog) เพลงประจำรายการ (Theme song) เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music) และเสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

ความเป็นไทยในส่วนนี้ไม่ได้แสดงออกมาอย่างโดดเด่นแต่อย่างใด เป็นเพียงภาษาสุภาพปกติและมีระดับชั้นของภาษาเรื่องเพียงระดับเดียว มีลักษณะเป็นภาษาไทยสมัยใหม่ ในขณะเดียวกันทุกตอนของการ์ตูนจะมีการใช้ภาษาที่ไม่แสดงความเป็นไทยประกอบด้วย อาทิเช่น คาทาที่ไทยใช้ควบคุมธรรมชาติ ไทยจะพูดว่า “Nature on demand” เป็นต้น

3.2 เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด / ปิดการ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่ (Theme song)

เพลงประกอบที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้จะมีทั้ง 2 ภาษา โดยเพลงที่ใช้ในการเปิดเรื่อง (Opening song) จะเป็นเพลงที่มีเนื้อร้องภาษาเกาหลีและมีทำนองเป็นดนตรีสากล ซึ่งไม่แสดง ความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด ส่วนเพลงภาษาไทยจะใช้ในช่วงตอนจบของเรื่อง (Ending Song) ซึ่งจะมีเสียงขลุ่ยผสมกับเครื่องดนตรีสมัยใหม่ และมีเนื้อร้องภาษาไทยว่า

“ไม่รู้ทำไม เห็นทุกคนยังโกรธกัน ยังสู้กันไป ไม่รู้ทำไมเห็นทุกคนยังขัดแย้งเพื่ออะไร โลกใบนี้ยังเป็นของทุกคน ไม่ใช่เธอ ไม่ใช่ฉันครอบครอง ถ้าหากเรารวมใจร่วมระคอง โลกก็คงสวยงาม จะมีวันพุงนี้ที่ดี จะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ด้วยกัน ด้วยมือของฉันและเธอ สร้างวันอันยิ่งใหญ่ จะมีวันพุงนี้ที่ดี จะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ให้ศิวิไลซ์ โลกมีเสรี เมื่อเรามีความเข้าใจ โลกที่ฝันใฝ่ นั้นคงมีได้สักวัน” จากเนื้อเพลงจะเห็นได้ว่าเป็นการหยิบยกเรื่องราวของความสมานฉันท์ปรองดองเพื่อทำให้สังคมสงบสุข ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้เป็นแนวคิดที่คนไทยกำลังให้ความสนใจ เนื่องจากสภาพสังคมไทยในปัจจุบันมีความแตกแยกเพราะจุดยืนทางการเมืองที่แตกต่างกัน

เพลงประกอบจากการ์ตูนเรื่องนี้จึงแสดงความหมายไทยใน 2 ระดับ คือ ความเป็นไทยสมัยใหม่จากเพลงปิด และไม่มีความเป็นไทยในเพลงเปิดเรื่อง

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

นอกจากเพลงประกอบรายการที่แสดงออกถึงความเป็นไทย ในส่วนของดนตรีประกอบของการ์ตูนเรื่องนี้ก็สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทยได้ เนื่องจากมีการใช้ชลุ่ยซึ่งเป็นเครื่องดนตรีไทยในการบรรเลงเพลงประกอบด้วย จึงทำให้รู้สึกถึงความเป็นไทยจากเพลงบรรเลงซึ่งมีลักษณะเป็นไทยสมัยใหม่ อย่างไรก็ตามเพลงบรรเลงส่วนใหญ่ในไซคิกฮีโร่เป็นเพลงที่มีทำนองสากล ซึ่งไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสอดคล้องให้เกิดความสมจริงของภาพเท่านั้น ไม่พบเสียงที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยได้

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยใน ไซคิกฮีโร่

จากการศึกษาข้างต้นสามารถสรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยได้ดังนี้

ตารางที่ 4.28 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของไซคิกฮีโร่

| องค์ประกอบที่แสดงความหมาย ไทย | ความเป็นไทยเดิม (Old Thai) | ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) | ไม่มีความเป็นไทย |
|----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------------|
| 1.ตัวละคร | 1 | 2 | 3 |
| 2.หน้าตาตัวละคร | 0 | 0 | 3 |
| 3.เครื่องแต่งกาย | 1 | 1 | 3 |
| 4.โครงเรื่อง | 0 | 2 | 3 |
| 5.แก่นเรื่อง ค่านิยม | 0 | 3 | 0 |
| 6.ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | 0 | 2 | 3 |
| 7.การแสดงออกทางวัฒนธรรม | 0 | 1 | 3 |
| 8.พาหนะ | 0 | 2 | 3 |
| 9.อาวุธ / อุปกรณ์ | 1 | 3 | 0 |
| 10.Magic | 0 | 3 | 3 |
| 11.ภาษาพูด | 0 | 3 | 2 |
| 12.เพลงประกอบ | 0 | 3 | 3 |
| 13.ดนตรีประกอบ | 0 | 1 | 3 |
| 14.เสียงประกอบภาพพิเศษ | 0 | 0 | 3 |
| รวม | 3 | 26 | 35 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ไซคิฮิโรนี่มีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏ อยู่มากที่สุด มีความเป็นไทยสมัยใหม่ปรากฏให้เห็นรองลงมา และพบความเป็นไทยระดับไทยเดิม ปรากฏให้เห็นน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าแม้ว่าการ์ตูนไทยเรื่องนี้จะมีลักษณะเป็นโลกหลาย วัฒนธรรม แต่จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ยังคงเกี่ยวข้องกับเกาหลี มากกว่าเรื่องราวของคนไทย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องไซคิฮิโร่

ในส่วนของการวิเคราะห์การปรับตัวของไซคิฮิโร่พบว่า ด้านเนื้อหา (Content) ที่ทำการ ผลิตนี้เป็นการหยิบยืมโครงเรื่องมาจากต่างประเทศทั้งสิ้น (Global Content) มิได้มีการหยิบยืม หรือทำซ้ำเนื้อหาไทยแต่อย่างใด ทางด้านรูปแบบ (Form) ผู้ผลิตเลือกใช้ลายเส้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น นิยมอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ดี ผู้ผลิตพยายามสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครไทยในเรื่องนี้ ด้วย ซึ่งแม้ว่าอาจจะไม่แสดงความหมายไทยอย่างชัดเจน เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะเป็น โลกจินตนาการ การแต่งกายของตัวละครจึงมีลักษณะเป็นจินตนาการด้วยเช่นกัน ซึ่งหากพิจารณา เฉพาะความหมายจากรูปแบบ (Form) จะเห็นได้ว่า ตัวละครไทยนั้นสามารถสะท้อนภาพนักรบ ไทยในจินตนาการได้ ในขณะที่ตัวละครพลอยก็สามารถแสดงความหมายนางไม้ในจินตนาการได้ เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะการปรับตัวด้วยรูปแบบ อะมีบา (Amoeba pattern) เนื่องจากมีเนื้อหาเป็น Global Content และมีการต่อสู้ในการสร้าง รูปแบบ (Form) ที่เดิมเป็นการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่นให้แสดงความหมายไทย (Local Form) ออกมาได้

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด เซลล์ดอน

ข้อมูลโดยสังเขป

เซลล์ดอน (Sheldon) เป็นการ์ตูนทีวีแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยของ สัตว์ทะเลและมีเรื่องราวเกี่ยวกับการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมทางทะเลด้วย เซลล์ดอนเป็นผลงาน การผลิตของบริษัทเซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 เรื่องราวของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นในเมืองเซลล์แลนด์ ซึ่งเป็นดินแดนของสัตว์ทะเล น้อยใหญ่ที่มีลักษณะคล้ายกับเมืองของมนุษย์ มีสิ่งปลูกสร้างและอารยธรรมแบบมนุษย์ ผู้วิจัย เลือกรับการศึกษาเซลล์ดอนในซีซั่นที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 26 ตอน ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 29 เมษายน 2552 จนถึงวันที่ 6 สิงหาคม 2552 ในแต่ละตอนจะมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนคือ ช่วงการ์ตูนเซลล์ดอนซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยของเซลล์ดอน และช่วงความรู้ของ

ดร.เชลล์ซึ่งเป็นการสรุปเนื้อหาที่อาจเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเชลล์ดอนหรืออาจจะไม่เกี่ยวข้องก็ได้ ซึ่งพบระดับความเป็นไทยในแต่ละองค์ประกอบที่ทำการศึกษาดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่า

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเชลล์ดอนเป็นการ์ตูนที่แต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ทะเลที่อาศัยอยู่ในน้ำและมีวัฒนธรรมในรูปแบบของตนเอง สามารถพิจารณาความเป็นไทยที่ผลิตขึ้นมาจากเนื้อหานี้จากองค์ประกอบเรื่องเล่า 8 องค์ประกอบ ดังนี้



1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในเชลล์ดอน มีอยู่มากมายซึ่งจากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเชลล์ดอนนั้นได้ยกตัวละครหลักเอาไว้ 13 ตัว (รู้จักเชลล์ดอน, 2553) ซึ่งมีรายละเอียดตัวละครดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.29 แสดงข้อมูลตัวละครเอกจากการ์ตูนแอนิเมชันชุดเชลล์ดอน

| ตัวละคร | ภาพ |
|--|---|
| <p>1) เชลล์ดอน หอยพระอาทิตย์ที่อาศัยอยู่ใน Shell Land เชลล์ดอน มีนิสัยขี้อาย ชอบหนีปัญหา แต่ปัญหามักจะวิ่งเข้ามาหาเขาเสมอ นั่นทำให้เขาได้เรียนรู้ความกล้าหาญที่ไม่เคยรู้ว่าตัวเองมี เขาเป็นที่พึ่งของเพื่อนๆ บ่อยครั้ง จึงทำให้เขากลายเป็นหัวหน้ากลุ่มไปโดยปริยาย เขามักจะช่วยงานที่ Charming Clam Inn โรงแรมของครอบครัวเขา</p> |  |
| <p>2) คองนี่ หอยเบี้ยที่ฉลาด ร่าเริง เรียนเก่ง เธอเป็นลูกสาวของมหาเศรษฐี แต่คองนี่ต้องการมิตรภาพที่แท้จริงมากกว่าเงินทอง เธอจึงเลือกมาทำงานอยู่ที่ Charming Clam Inn เพื่อแลกกับการได้พักฟรี คองนี่เข้าเรียนที่ Shell Land เพราะอยากลบภาพลักษณ์ "เจ้าหญิง" ด้วยบุคลิกที่จริงจัง คองนี่จึงเป็นคนเดียวในกลุ่ม ที่มีวิธีคิดและพูดจาอย่างมีเหตุผล</p> |  |
| <p>3) เฮอร์แมน ปูเสฉวนเพื่อนสนิทของเชลล์ดอน บ้านเขาทำธุรกิจลานเก็บซากเหล็กนอกเมืองมีชื่อว่า Jolly Roger เฮอร์แมนชอบการสำรวจหาของเก่า และสมบัติล้ำค่าเพื่อเอามาขายที่ร้านของตัวเอง เขาชอบคิดนอกกรอบ บางครั้งมักแก้ปัญหาด้วยวิธีที่โลดโผน เฮอร์แมนมักหาทางแก้ปัญหาได้เพราะเป็นคนช่างคิดและรู้จักปรับตัว</p> |  |

| | |
|--|---|
| <p>4) ด็อกเตอร์เชลล์ หอยขมนักประดิษฐ์ เขาเป็นแขกประจำของ โรงแรม Charming Clam Inn เข้ามาพักตั้งแต่สมัยรว.เพิ่งเปิด และ กลายเป็นผู้เช่าถาวรในเวลาต่อมา ด็อกเตอร์เชลล์เป็นนักประดิษฐ์ที่ เก่งกาจ แต่ผลงานมักมีปัญหา เขาสร้างผลงานทุกชิ้นของเขาถูกผลิต ด้วยใจที่มุ่งหวังในการสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม</p> |  |
| <p>5) มิสซิสพริม กุ้งคริสตัลสีแดงอดีตนางงามโลกบาดาล เป็นเจ้าของ ร้านเสริมสวยแห่งเดียวในเมือง ชื่อว่า "Shrimp de Salon" มิสซิสพริม มีบุคลิกที่สง่างาม และเป็นแบบอย่างให้กับผู้คนใน Shell Land ใน เรื่องของการรักสวยรักงาม มีกิจกรรมร่ายรำดี บุคลิกภายนอกของเธอ นั้นดูเหมือนเป็นคนถือเนื้อถือตัว แต่จริงๆ แล้วเธอใจดีและเป็นมิตร</p> |  |
| <p>6) แครีบี ปูเจ้าของร้านหนังสือ เขาเป็นพวกซี้กั้ว หวาดระแวง และขี้อ้อ เขาเชื่อในข้อมูลจากหนังสือซุบซิบที่เขาอ่าน ในสมองของ เขาจะเต็มไปด้วยทฤษฎีสมคบคิด เขามักทำให้มิสซิสพริมหงุดหงิด แต่อย่างไรก็ตามชาวเมืองก็ยอมรับและเข้าใจในตัวตนของแครีบี โดยเฉพาะคุณป้าแคลมฟอของเชลล์ดอนซึ่งเป็นเพื่อนซี้ มิตรภาพ ระหว่างคุณป้าแคลม และแครีบีเปรียบได้กับมิตรภาพระหว่างเชลล์ ดอน และ เฮอร์แมน ในฉบับของผู้ใหญ่</p> |  |
| <p>7) ปาป้าแคลม พ่อของเชลล์ดอน คลิ๊ก แคล็ค ชอบการทำอาหารให้ ครอบครัวทานเป็นประจำ ปาป้าเป็นเจ้าของโรงแรม Charming Clam Inn เป็นคนที่พาครอบครัวมาตั้งรกรากที่ Shelland ปาป้าแคล มนั้นพูดไม่เก่ง แต่ด้วยการแสดงออกของเขาที่ดูอบอุ่น และใจดี ปาป้าจึงเป็นที่รักของลูกๆ และเพื่อนๆ ในเชลล์แลนด์</p> |  |
| <p>8) มาม่าแคลม เป็นแม่ของเชลล์ดอน และ คลิ๊ก แคล็ค เธอเป็น ผู้ช่วยปาป้าแคลมดูแลกิจการโรงแรมของครอบครัว เธอมักจะให้เวลา กับลูกๆ เสมอ มาม่าเป็นคนพูดเพราะ ใจเย็น และรอบคอบ จุดอ่อน ของมาม่าก็ทำอาหารไม่เป็น</p> |  |

| | |
|--|---|
| <p>9) คลิก 10) แคล็ก คู่แฝดน้องของเซลล์ดอน เป็นเด็กที่ยุ่งนึ่งๆ ไม่ได้ อยากรู้ อยากเห็น ชน บ่อยครั้งที่พวกเขาปีบบังคับเซลล์ดอน เพื่อให้ ได้สิ่งที่พวกเขาต้องการ และหลายๆ ครั้งพวกเขาจะใช้มารยา ประจบประแจงปาป้า เพื่อให้ตนเองได้เปรียบเวลาทะเลาะกับเซลล์ ดอน ซึ่งมักจะได้อผลเสมอ</p> |  |
| <p>10) สุค 11) แซม 12) แมค 3 สหายปลาหมอมาลายูเหลืออง ปลาแซลมอน และปลาแมคคาแรล ซึ่งเป็นจอมป่วนประจำเซลล์ แลนด์ ทั้ง 3 ตั้งวงดนตรีขึ้นมา สุคเล่นกีตาร์และร้องนำ แซมนั้นเป็น มือเบส และแมคเป็นมือกลอง พวกเขาเรียกวงดนตรีของตัวเองว่า วง เบ็ทส์โมเทอ</p> |  |

สามารถสรุปลักษณะความเป็นไทยจากข้อมูลทั้ง 13 ตัวละครเอกของการ์ตูนชุด
 เซลล์ดอน ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.30 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากข้อมูลตัวละครเอกในเรื่องเซลล์ดอน

| ตัวละคร | บทบาท | ที่มา | เชื้อชาติ | การใช้ภาษา |
|----------------|--------------------|---------------|---------------|--------------|
| เซลล์ดอน | นักเรียน | ยังไม่เปิดเผย | หอยพระอาทิตย์ | ภาษาไทยสุภาพ |
| คอนนี่ | นักเรียน | เซลล์แลนด์ | หอยเบี้ย | ภาษาไทยสุภาพ |
| เฮอร์แมน | นักเรียน | เซลล์แลนด์ | ปูเสฉวน | ภาษาไทยสุภาพ |
| ด็อกเตอร์เซลล์ | นักวิทยาศาสตร์ | เซลล์แลนด์ | หอยขม | ภาษาไทยสุภาพ |
| มิสซิสพริม | ช่างเสริมสวย | เซลล์แลนด์ | กุ้งคริสตัล | ภาษาไทยสุภาพ |
| แคร์บี้ | เจ้าของร้านหนังสือ | เซลล์แลนด์ | ปู | ภาษาไทยสุภาพ |
| ปาป้าแคลม | เจ้าของโรงแรม | เซลล์แลนด์ | หอยมือเสือ | ภาษาไทยสุภาพ |
| มาม่าแคลม | ผู้ช่วยงานโรงแรม | เซลล์แลนด์ | หอยมือเสือ | ภาษาไทยสุภาพ |
| คลิกและแคล็ก | เด็ก | เซลล์แลนด์ | หอยมือเสือ | ภาษาไทยสุภาพ |
| สุค แซม แมค | แก๊งซิ่ง | เซลล์แลนด์ | ปลา | ภาษาไทยสุภาพ |

แม้ว่าตัวละครในเชลล์คอนจะมีลักษณะคล้ายกับมนุษย์ (Human) แต่จากตารางจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้ง 13 ตัวนี้ถูกผลิตขึ้นมาให้มีลักษณะเป็นสัตว์ทะเล (Non-human) และมีความเป็นอิสระจากวัฒนธรรมของมนุษย์ด้วย ซึ่งจากตารางจะพบความเป็นไทยจากบทบาท และภาษาที่มีความสัมพันธ์กันกับสังคมไทยเท่านั้น

1.1.1 ประเภทตัวละคร (Type of character)

สามารถแบ่งตัวละครได้เป็น 3 ประเภทคือ ตัวพระเอก ผู้ช่วย และตัวร้ายดังนี้

1) ตัวพระเอก-นางเอก การ์ตูนเรื่องมีตัวเอก 3 ตัว ได้แก่ เชลล์คอน คอนนี่ และเฮอร์แมน ทั้ง 3 เป็นเพื่อนสนิทที่ผจญภัยร่วมกันมาตลอด

2) ตัวร้าย ตัวร้ายในกลุ่มนี้ มี 5 ตัว ได้แก่ คลิก แคล็ก และ 3 สหาย สุก แซม และแมค ตัวร้ายกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นตัวก่อวามมากกว่าที่จะเป็นตัวร้ายที่มุ่งร้ายกับสังคม ซึ่งไม่ได้มีลักษณะเป็นตัวร้ายแบบถาวร เนื่องจากมีหลายตอนที่ตัวละครกลุ่มนี้ถูกย้ายไปอยู่ในกลุ่มตัวเอกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทและเนื้อหาของตอนที่ต้องการสื่อสาร

3) ผู้ช่วยหรือมือที่สาม เมื่อตัวเอกในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเด็ก ผู้ช่วยในเรื่องจึงมักเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ หรือตำรวจ ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยในกลุ่มนี้มีทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ ดร.เชลล์, ปาป้าแคลม, มามาแคลม, มิสซิสพริมและแคร์บี้ ซึ่งผู้ช่วยที่มีความโดดเด่นในเรื่องนี้ได้แก่ ดร.เชลล์ ซึ่งมักจะประดิษฐ์เครื่องมือให้เชลล์คอนนำไปใช้ในการผจญภัย

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

เมื่อทำการพิจารณาตัวละครจาก ชื่อ เชื้อชาติ การแต่งกาย บทบาท ภาษา และการกระทำ สามารถสรุประดับความเป็นไทยจาก 13 ตัวละครได้ดังนี้

ตารางที่ 4.31 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องเชลล์คอน

| ตัวละคร | รูปแบบความเป็นไทย | | |
|----------------|-------------------|------------------|------------------------------------|
| | ไทยเดิม | ไทยผสม | ไม่ไทย |
| เชลล์คอน | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| คอนนี่ | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| เฮอร์แมน | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อการแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| ด็อกเตอร์เชลล์ | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อการแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| มิสซิสพริม | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| แคร์บี้ | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |

| | | | |
|--------------|--|------------------|------------------------------------|
| ปาป้าแคลม | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| มาม่าแคลม | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| คลิกและแคล็ก | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |
| ฮุก แซม แมค | | บทบาท การใช้ภาษา | ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ |

จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักของเซลล์ดอนเมืองค้ประกอบที่ไมแสดงคความหมายคความ เป็นไทยมากที่สุด มีคความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา และไมพบคความเป็นไทยเดิมแต่อย่างใด

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

ด้วคความที่ตัวละครในเซลล์ดอนเป็นสัตว์ทะเล ตัวละครส่วนใหญ่จึงไมได้สวมเครื่อง แต่งกายใดๆ ซึ่งเป็นการเลียนแบบจากสภาพคความเป็นจริงของสัตว์น้ำตามธรรมชาติ แต่ด้วคความ เป็นการ์ตูน สัตว์ทะเลบางตัวก็อาจมีการสวมเครื่องประดับบนร่างกายด้ว เช่น แครีบีปี้จะสวม หมวกปีกกว้างแบบที่ชาวตะวันตกนิยม ส่วน ฮุก แซม แมค จะสวมสร้อยเส้นใหญ่ๆ ลักษณะคล้าย กับที่นักร้องฮิปฮอป (Hip hop) หรือการผูกเนคไท และสวมเสื้อคลุมซึ่งแสดงถึงการเป็น นักวิทยาศาสตร์ของดร.เซลล์ เป็นต้น ซึ่งการแต่งกายเหล่านี้ไมได้สะท้อนคความหมายของเครื่อง แต่งกายไทย อย่งไรก็ดีกลับพบเครื่องแบบนักเรียนนักศึกษาของคนไทยจากตัวประกอบในเนื้อหา ช่วงดร.เซลล์ ตัวละครเหล่านี้ไมได้มีคความสำคัญ หรือมีคความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก แต่การ แสดงออกนี้ก็แสดงให้เห็นถึงคความตั้งใจของผู้ผลิตที่พยายามใส่คความเป็นไทยในเนื้อหาด้ว ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าในองค์ประกอบนี้มีการแสดงคความหมายคความที่ไมเป็นไทยมากที่สุด และมีคความ เป็นไทยใหม่เพียงเล็กน้อย ทั้งนี้ไมพบคความเป็นไทยเดิมในองค์ประกอบนี้แต่อย่างใด



รูปที่ 4.51 การแต่งกายที่แสดงคความเป็นนักเรียน นักศึกษาของไทยจากเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

เชลล์ดอนใช้โครงเรื่องการผจญภัย (Adventure) ซึ่งมักจะมีลักษณะของการทำภารกิจ (Mission) หรือแก้ปัญหาค้นหา (Quest) ในแต่ละตอนจะมีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบตายตัว (Pattern) สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 26 ตอนได้จากภาคผนวก ก

โครงเรื่องหลักเป็นเรื่องราวที่ผลิตขึ้นมาใหม่ ซึ่งอาจมีการหยิบยืม หรือดัดแปลงเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ มาใช้งานด้วย เรื่องราวของเชลล์ดอนจะเน้นไปที่การใช้ชีวิตและการผจญภัยของเด็กๆ ซึ่งโครงเรื่องของเชลล์ดอนในชุด (season) ที่ 2 นี้ ยังคงใช้รูปแบบการนำเสนอเรื่องราวแบบเริ่มต้นแล้วจบไปเหมือนกับในชุดที่ 1 เนื้อหาแต่ละตอนจะไม่มีมีความต่อเนื่องกันในระยะเวลาตัวอย่างเช่น ในตอน “น้องใหม่กล้ามาใหญ่” ซึ่งเป็นเรื่องของการทำงานของคุณครูหมึกดำที่ให้นักเรียนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กันเรื่องที่ตนถนัดให้เพื่อนได้รู้ด้วย ซึ่งเชลล์ดอนนั้นเกิดความขัดแย้งกับตนเองขึ้นเนื่องจากไม่รู้ว่าตนเองถนัดอะไรจึงเข้าไปถามครู ครูก็แนะนำให้ลองไปค้นคว้าที่ร้านหนังสือ ซึ่งที่นั่นเชลล์ดอนได้เจอกับแคร์บี้ซึ่งมีความฝันอยากจะเป็นนักเขียนหนังสือ เชลล์ดอนจึงจัดการพาแคร์บี้มาขอเข้าเรียนด้วย และช่วยสอนหนังสือเพื่อเตรียมสอบให้กับแคร์บี้ ในที่สุดแคร์บี้ก็สามารถสอบวัดผลจนได้รับใบประกาศ ซึ่งผลของการสอนหนังสือให้ผู้อื่นก็ส่งผลให้เชลล์ดอนเองมีคะแนนที่ดีขึ้นด้วย เชลล์ดอนจึงรู้ว่าตัวเองอาจจะไม่เก่งวิชาช่างและคณิตศาสตร์แบบเพื่อนๆ แต่ก็มีความถนัดในวิชาอื่นๆ นอกจากนี้ยังพบว่าความสามารถนั้นพัฒนาได้ถ้ามีการฝึกฝนบ่อยๆ

จากเนื้อหาจะเห็นได้ว่าโครงเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กในวัยเรียน แต่ถูกนำมาดัดแปลงใหม่ให้มีปมปัญหาที่ท้าทาย (Challenge) มากขึ้น และแม้ว่าโครงเรื่องที่ยกตัวอย่างมานี้จะไม่ได้เป็นเนื้อหาที่หยิบยืมเรื่องราวจาก นิทาน หรือวรรณกรรมไทยฉบับดั้งเดิมก็ตาม แต่อย่างไรก็ดีโครงเรื่องนี้สามารถสะท้อนบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยที่มีมายาคติเกี่ยวกับการเล่าเรียน ซึ่งเป็นค่านิยมของคนไทยสมัยใหม่ด้วย

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีอยู่ 2 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับจิตใจตนเองซึ่งเกิดกับตัวละครที่ยังเป็นเด็ก อีกประเภทคือความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ซึ่งพบคู่ขัดแย้งเป็นกลุ่มเพื่อนมากที่สุด นอกจากนั้นเป็นความขัดแย้งจากผู้มีอำนาจทางสังคมและความขัดแย้งที่เกิดจากคนกับสัตว์ทะเล ซึ่งมีประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ความขัดแย้งนี้มีเพียงประเด็นเดียวนั่นคือการไม่รู้จักตนเอง หรือขาดความเชื่อมั่นในตนเอง จนเกิดความรู้สึกอ่อนด้อยกว่าผู้อื่น

2) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งในกรณีนี้เกิดขึ้นจากคู่ขัดแย้ง 3 คู่ ได้แก่ กลุ่มเพื่อน ผู้มีอำนาจในสังคม และจากฝีมือมนุษย์ ดังนี้

- ความขัดแย้งระหว่างผู้มีอำนาจในสังคมนี้เป็นการขัดแย้งกับตัวละครที่มีภาพเป็นผู้ที่บูชาเงินนั่นคือ แคร็กเกิน ปลิงทะเลผู้ร่ำรวยซึ่งมักก่อปัญหาให้คนอื่นเพราะความโลภมากอยากได้กำไรเยอะๆ จากการทำธุรกิจของตนเอง โดยไม่สนใจถึงผลกระทบที่จะทำให้อื่นเดือดร้อน เช่น การใช้วัตถุดิบคุณภาพต่ำลงไปในอาหารกระป๋องที่ตนเองผลิต เป็นต้น

- ความขัดแย้งระหว่างเพื่อน ความขัดแย้งนี้ไม่ได้แสดงออกอย่างรุนแรงหรือใช้ความรุนแรงเข้าตัดสินปัญหา แต่มักเป็นเรื่องของทัศนคติที่แตกต่างกัน ตัวเอกจะต้องใช้วิธีการชักจูงต่างๆ เพื่อให้เพื่อนๆ กลับมาร่วมมือกันทำภารกิจนั้นๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมาย

- ประเด็นความขัดแย้งกับมนุษย์มีเพียงประเด็นเดียวคือการเบียดเบียนหรือรุกรานอาณาเขตของสัตว์ทะเลจากฝีมือมนุษย์ ซึ่งสัตว์ทะเลในเรื่องจะมีลักษณะเป็นผู้ถูกรบกวนและต้องหาทางในการปกป้องตนเอง หรือคอยซ่อมเมืองเซลล์แลนด์เป็นประจำ

1.3.2 ใช้การคลี่คลายด้วยการทดลอง

แม้ว่าปมปัญหาในเรื่องนี้จะมีหลายประเด็น แต่วิธีการคลี่คลายในการ์ตูนเรื่องนี้จะมีลักษณะเดียวนั่นคือ การทดลองลงมือทำอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าโครงเรื่องมีลักษณะเป็นภารกิจ ดังนั้นการจะผ่านแต่ละภารกิจไปได้นั้น ตัวเอกในเรื่องจำเป็นต้องคิดวิธีการแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผลและต้องลงมือทดลอง อาทิเช่น หากพบว่าเครื่องจักรเกิดการผิดจากสนิม หากไม่มีน้ำมันจักร จะสามารถนำน้ำมันทาตัวมาใช้ทดแทนกันชั่วคราวได้หรือไม่ เป็นต้น ด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้ใช้ปมปัญหาที่ไม่มี ความรุนแรง การแก้ปัญหาหรือการคลี่คลายในเรื่องย่อมเป็นไปอย่างประนีประนอมด้วยเช่นกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องใช้ที่มาของเนื้อหาที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ ประกอบกับการหยิบยืมเนื้อหาจากสื่อต่างประเทศมาดัดแปลง แต่อย่างไรก็ดีเนื้อหาเหล่านี้ไม่ได้แสดงออกถึงวัฒนธรรมใดๆ กล่าวได้ว่าโครงเรื่องเซลล์ดอนนี้มีลักษณะเป็นสากล ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตวัยเรียนของเด็กๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยสมัยใหม่ด้วย ด้านความขัดแย้งพบประเด็นที่สะท้อนบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน และในด้านการคลี่คลายนั้นก็เป็นการที่สอดคล้องกับสังคมไทยสมัยใหม่ที่เน้นส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิด รู้จักการแก้ปัญหาอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ สามารถสรุประดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบโครงเรื่องได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.32 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| องค์ประกอบ | ไทยเดิม | ความเป็นไทยใหม่ | ไม่เป็นไทย |
|-----------------|---------|---|-----------------------------------|
| ที่มาของเนื้อหา | | แต่งขึ้นใหม่ เกี่ยวข้องกับการผจญภัยของเด็กๆ | หยิบยืมเรื่องราวมาจากสื่อต่างชาติ |
| ความขัดแย้ง | | - การขาดความเชื่อมั่น - ความโลภ - ความแตกต่างทางทัศนคติ - การลูล้ำชายแดน | |
| การคลี่คลาย | | - การทดลองทำอย่างมีตรรกะ | |

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ในการออกอากาศเซลล์ตอนแต่ละครั้ง ในตอนท้ายเรื่องจะมีช่วง “ดร.เซลล์” ซึ่งเป็นการสรุปคติธรรมจากเนื้อหาที่นำเสนอไปอีกครั้งในตอนท้ายเรื่อง วิธีเล่าเรื่องแบบนี้ยังคงเป็นลักษณะการเล่านิทานสำหรับเด็กเช่นเดียวกับการ์ตูนที่ทำการศึกษา 3 เรื่องที่ผ่านมาด้วย เนื้อหาของดร.เซลล์นี้มีหลายตอนที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก สามารถสรุปเนื้อหานี้ได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.33 แสดงเนื้อหาช่วงดอกเตอร์เซลล์

| ตอน | ดร.เซลล์ | เนื้อหา |
|-----------------|----------------------|--|
| น้องใหม่ | ผู้เย็นไม่เหนียว | การไม่เปิดตั้เย็นบ่อยๆ หรือไม่เปิดทิ้งไว้ |
| กลั้มใหญ่ | พรสวรรค์ | พรสวรรค์ฝึกฝนได้ |
| แขกที่ไม่ได้รับ | ใช้กีฬาเป็นยาวิเศษ | รู้จักการออกกำลังกายอย่างเหมาะสม |
| เชิญ | จุลินทรีย์กินน้ำมัน | การใช้วิทยาศาสตร์ในการกำจัดคราบน้ำมันในทะเล |
| ส่งต่อ | การให้ที่ถูกต้อง | การให้เพื่อนลอกการบ้านนั้นไม่ใช่เรื่องถูกต้อง |
| ความสุข | ชยะจากนักท่องเที่ยว | เก็บชยะเพื่อให้นักท่องเที่ยวที่หลังได้รับความสุขด้วย |
| ผู้รู้แห่งห้อง | แปรงฟันผิวิวิธี | การไม่เปิดน้ำทิ้งระหว่างแปรงฟัน |
| ทะเล | ความเชื่อมั่นในตนเอง | การฝึกฝนจะทำให้เพิ่มความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น |
| หุ่นยนต์ | หมูเกาะสิมิรัน | สิมิรันเป็นหมูเกาะ 9 เกาะ |
| กระป๋อง | การทำงานกับเพื่อนๆ | การช่วยงานกันทำงานนั้นสนุก |

| | | |
|---------------------|---------------------------|--|
| วันใหม่ | ปะการังที่หมู่เกาะสิมิลัน | ปะการังโตช้าอย่าไปทำลาย |
| | วันแข่งกีฬา | การร่วมแรงร่วมใจกันทำให้งานยากง่ายลงได้ |
| อาหารจานเด็ด | เกาะเสม็ด | เกาะเสม็ดคือที่มาของเกาะแก้วพิสดาร |
| | การกินอาหารของหอย | หอย2ฝาจะดูดอาหารเข้าไปพร้อมน้ำทะเล |
| โรงละครแห่งความรัก | เต่าตนุ | เต่าตนุกำลังลดจำนวนลงเพราะขยะถุงพลาสติก |
| | ทะเลแหวก | ทะเลแหวกอยู่ที่กระบี่รับชมได้ในช่วงน้ำลง |
| หลุมอำพราง | การเกาะกลุ่ม | ควรพกข้อมูลส่วนตัวไว้เผื่อต้องใช้เมื่อหลงทาง |
| | ทะเลใน | ทะเลในคือทะเลในเกาะของไทยอยู่ที่ จ.สุราษฎร์ฯ |
| จังหวัดชีวิต | เสียงดนตรีในทะเล | วาฬสื่อสารกันด้วยคลื่นเสียง |
| | ป่าชายเลน | ป่าชายเลนในประเทศไทยกำลังลดลง |
| ประชาชนชาวหอย | ความเร็วของสัตว์น้ำ | หมีก็เป็นหอยที่ว่ายน้ำได้อย่างรวดเร็ว |
| | โลมาอิรวดี | ในประเทศไทยเรียกโลมาอิรวดีว่าโลมาหัวบาตร |
| เด็กน้อยในเมืองใหญ่ | การดูแลเด็ก | เด็กย่อมต้องการให้พ่อแม่ช่วยเหลือ |
| | วันลอยกระทง | กระทงควรทำมาจากวัสดุธรรมชาติ |

จากการวิเคราะห์เนื้อหาทั้ง 26 ตอนของเซลล์ดอน สามารถสรุปแก่นเรื่องหลัก (Theme) เป็น 3 ประเด็นได้แก่ 1) การรู้จักตนเอง 2) การส่งต่อความสุข และ 3) การรักษาสีงแวดล้อมและการอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งแก่นเรื่องทั้ง 3 นี้ยังเป็นแก่นเดียวกันกับแก่นเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์อีกด้วย สามารถอธิบายลักษณะเนื้อหาจากแก่นเรื่องของเซลล์ดอนและดร.เซลล์ที่เกี่ยวข้องกับทั้ง 3 แก่นเนื้อหาได้ดังนี้

ตารางที่ 4.34 แสดงลักษณะแก่นเนื้อหาจากคติธรรมในเซลล์ดอน

| ช่วง | การรู้จักตนเอง | การส่งต่อความสุข | การอนุรักษ์ธรรมชาติ |
|----------|---------------------------------------|--|---------------------------------------|
| เซลล์ดอน | การค้นหา และพัฒนาความสามารถของตนเอง | การช่วยเหลือกันในสถานการณ์ต่างๆ | การดูแลสุขภาพแวดล้อมรอบๆ บ้านของตนเอง |
| ดร.เซลล์ | การรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย | การให้อย่างถูกต้อง / การอนุรักษ์ธรรมชาติเป็นการส่งต่อความสุขให้กับผู้อื่นที่อยู่ในธรรมชาติเดียวกัน | การลดโลกร้อนด้วยวิธีการง่ายๆ |

แก่นเนื้อหา หรือคติธรรมที่ปรากฏจากเนื้อหากำรตูนเรื่องนี้ ล้วนแต่สอดคล้องกับคตินิยมไทยสมัยใหม่ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องการลดโลกร้อน หรือการอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งเป็นประเด็นที่สังคมไทย และสังคมโลกต่างให้ความสนใจอย่างมาก

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

แต่ด้วยความที่การ์ตูนเรื่องนี้มีเรื่องราวในจินตนาการ (Fantasy) สัตว์ทะเลจึงสามารถก่อร่างสร้างอารยธรรมของตนเองขึ้นมา มีเทคโนโลยีที่ใกล้เคียงกับเทคโนโลยีที่มนุษย์ใช้อยู่ด้วย สามารถอธิบายตามการศึกษาใน 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

จากการสังเกตพบลักษณะอารยธรรมของมนุษย์ที่ปรากฏเข้ามาในเรื่อง เช่น มนุษย์ยังคงใส่ชุดประดาน้ำ ใช้เรือเร็ว และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ไม่แตกต่างไปจากเครื่องมือเครื่องใช้ในโลกรความเป็นจริง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเหตุการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เรื่องราวของเชลล์ดอนนั้นเกิดในทะเล หรือบริเวณชายหาดริมทะเล สามารถแบ่งฉากของเชลล์ดอนได้ตามสภาพแวดล้อมเป็น 2 ฉากใหญ่ๆ ได้แก่ ฉากเหนือน้ำ และใต้น้ำ

1) ฉากเหนือน้ำ ฉากเหนือน้ำในการ์ตูนเรื่องนี้สามารถแสดงความเป็นไทยออกมาได้เนื่องจากปรากฏภาพเขาตะปู หรือเกาะตะปู ในฉากเหนือน้ำด้วย เขาตะปูตั้งอยู่ที่อุทยานแห่งชาติอ่าวพังงา จังหวัดพังงา เขาตะปูเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดเด่น (Landmark) มักใช้เป็นจุดอ้างอิงแห่งหนึ่งในทะเลประเทศไทย เขาตะปูเคยถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนในระดับสากลมาแล้วตั้งแต่ปี พ.ศ.2517 จากภาพยนตร์ชื่อดังของ ฮอลลีวูด เรื่อง เจมส์บอนด์ ตอน เพชฌฆาตปืนทอง (007 : The man with the golden gun) นอกจากเขาตะปูยังพบฉากอื่นๆ ที่แสดงความเป็นไทยได้อีกหลายฉาก เช่น เกาะเสม็ด ทะเลแหวกจากสุราษฎร์ธานี หมู่เกาะสิมิลัน ฯลฯ ซึ่งภาพและเนื้อหาเหล่านี้จะปรากฏในช่วงของดร.เชลล์ เท่านั้น



รูปที่ 4.52 เขาตะปูซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดพังงา

2) ฉากใต้ทะเล ฉากใต้ทะเลจะเน้นความเป็นเรื่องราวในจินตนาการ (Fantasy) ของโลกสัตว์ทะเลซึ่งมีอารยธรรมของตัวเองคล้ายกับสังคมมนุษย์ กล่าวคือ สัตว์น้ำไม่ได้อาศัยอยู่ตามธรรมชาติ แต่จะมีบ้านเรือน มีโรงแรม มีเทคโนโลยีต่างๆ ลักษณะศิลปะอารยธรรมนี้ไม่ได้แสดงออกถึงชาติใดๆ อย่างเจาะจง ซึ่งสถานที่ต่างๆ ล้วนสอดคล้องกับสังคมไทยสมัยใหม่ เช่น โรงเรียน สนามฟุตบอล โรงแรม ร้านหนังสือหรือร้านรับซื้อของเก่า เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบของสิ่งปลูกสร้างและอารยธรรมเหล่านี้ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.53 ลักษณะอาคารสถานที่ในเซลล์แลนด์

หากพิจารณารูปร่างของสิ่งปลูกสร้างในฉาก (Form) ใต้ทะเลจะพบว่าฉากของเมืองเซลล์แลนด์นั้นไม่ได้เกิดจากจินตนาการทั้งหมด แต่เป็นการหยิบยืมมาจากสภาพจริงในมืออยู่ในธรรมชาติท้องทะเลของไทยด้วย เช่นการนำรูปร่างของปะการังมาดัดแปลง เป็นต้น



รูปที่ 4.54 (ซ้าย) สิ่งปลูกสร้างในเซลล์แลนด์



(ขวา) ที่อยู่ของสัตว์ทะเลตามธรรมชาติ

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

การดูเรื่องนี้มีความสัมพันธ์ของตัวละครใน 3 ลักษณะได้แก่ ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ระหว่างเพื่อน และระหว่างครูกับศิษย์ ซึ่งมีลักษณะแบบสากล ไม่แสดงท่าทางใน

การทักทาย ขอโทษ ขอขอบคุณ ด้วยสัญญาณที่สื่อความหมายทางวัฒนธรรมใดๆ มักใช้วิธีการพยักหน้าและพูดที่สื่อความหมายตรงแทนอวัจนภาษาเหล่านั้น ซึ่งไม่พบความเป็นไทยแต่อย่างใด

1.6 พาหนะ (Locomotion)

พาหนะในเซลล์ดอนนั้นส่วนใหญ่จะเป็นพาหนะในจินตนาการ ที่ดัดแปลงมาจากพาหนะในความเป็นจริง เช่น เซลล์ดอนจะมีสเก็ตบอร์ด (Skateboard) อัดโนมัติเป็นพาหนะ สุกแซม แมค จะขี่มอเตอร์ไซด์หอยที่ไม่มีล้อ หรือรถตำรวจประจำเซลล์แลนด์ก็สามารถพุ่งไปข้างหน้าด้วยพลังแรงดันน้ำและไม่ใช้ล้อเช่นเดียวกัน ด้วยการที่พาหนะเหล่านี้เกิดมาจากจินตนาการ จึงไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยให้เห็นอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามก็ยังคงพบความเป็นไทยสมัยใหม่จากพาหนะที่เป็นเรือของมนุษย์ในบางตอนด้วย



รูปที่ 4.55 พาหนะแบบต่าง ในเซลล์ดอน

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ต่างๆ ในเซลล์ดอนนั้นมีลักษณะคล้ายกับอุปกรณ์ของมนุษย์ที่มีการใช้งานทั่วไป เช่น กระดานดำ โต๊ะ เก้าอี้ พลับ หรือรถเข็น แต่อุปกรณ์จำพวกภาษาชนะต่างๆ นั้นจะมีการดัดแปลงมาจากเปลือกหอย ซึ่งทำได้อย่างลงตัว ทั้งนี้อาหารไทยสมัยใหม่บางเมนูก็ถูกตกแต่งมาด้วยเปลือกหอยด้วยเช่นเดียวกัน ดังนั้นในองค์ประกอบด้านอุปกรณ์ในเรื่องนี้ จึงสามารถสื่อถึงความเป็นไทยสมัยใหม่ได้ทั้งหมด

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

ในเซลล์ดอนไม่มีอาวุธใดๆ ปรากฏให้เห็น ส่วนของวิเศษ (Magic) ที่ปรากฏในเรื่องนี้ได้แก่ ของวิเศษต่างๆ ที่ดร.เซลล์ประดิษฐ์ขึ้น เป็นของวิเศษที่มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ยังมีของวิเศษจำพวกมายากลของนายกโยกา ซึ่งเป็นผู้ดูแลประจำเซลล์แลนด์ที่เอาไว้สร้างความมั่นใจให้กับลูกบ้าน เป็นต้น ของวิเศษในเซลล์ดอนจึงถูกใช้เพื่อความบันเทิง ซึ่งไม่บ่งบอกถึงความเป็นไทยแต่อย่างใด

2. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

จากการวิเคราะห์สามารถอธิบายผลการศึกษาดังนี้

2.1 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครนั้นมี 3 องค์ประกอบการออกแบบที่ต้องพิจารณาดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

การกำหนดขนาดของตัวละครในเรื่องนี้ ผู้ผลิตใช้วิธีการกำหนดตามความเป็นจริง เช่น นกจะมีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับหอย แต่ก็ยังตัวเล็กกว่ามนุษย์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามอาจมีการปรับขนาดของสัตว์น้ำบางชนิดให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้น เพื่อให้สามารถนำมาใช้เล่าเรื่องในตอนนั้นๆ ได้อย่างสนุกสนานมากขึ้นด้วย



รูปที่ 4.56 ลักษณะการกำหนดขนาดตัวละครในเซลล์ดอน

2.1.2 รูปทรง (Shape)

รูปทรงของตัวละครเซลล์ดอนนี้มีลักษณะของทรงกลม ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน และใช้เส้นโค้งเป็นหลัก รูปทรงโค้งเหล่านี้เป็นรูปทรงที่สอดคล้องกับลักษณะของเปลือกหอยในธรรมชาติ และให้ความรู้สึกอ่อนโยนเป็นมิตรด้วย



รูปที่ 4.57 รูปทรงของคอนนี่

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ตัวละครหอยในเซลล์คอนนั้นถูกออกแบบใหม่ให้ต่างไปจากธรรมชาติ ด้วยการใส่หน้าตา ลำตัว และแขนขาเข้าไป สร้างรูปร่างด้วยสัดส่วนที่เรียกว่า The cute character ซึ่งเป็นการเลียนแบบสัดส่วนของเด็กที่มีขนาดศีรษะโตกว่าร่างกาย มีแขนขาที่ใหญ่ มีพุงและมีช่วงก้น ไม่มีเหลี่ยมมุม สัดส่วนแบบ The cute character นี้เป็นสัดส่วนที่นิยมใช้ในการ์ตูนจากฝั่งตะวันตก โดยเฉพาะกับการ์ตูนที่ตัวเอกไม่ใช่มนุษย์ เช่น กระแตในเรื่อง Chip and Dale หรือ หนู Jerry จากเรื่อง Tom & Jerry เป็นต้น



รูปที่ 4.58 ตัวอย่างตัวการ์ตูนที่ใช้สัดส่วน Cute

ส่วนสัตว์ทะเลที่มีรูปร่างหน้าตาของตัวเองอยู่แล้วจะถูกดัดแปลงสัดส่วนบนใบหน้าให้มีเค้าโครงคล้ายมนุษย์มากขึ้น ลูกตาจะถูกทำให้ใหญ่ขึ้น มองเห็นแววตาชัดเจน เปลี่ยนรูปปากให้คล้ายคน เพื่อให้แสดงสีหน้าอารมณ์ได้ชัดเจนมากขึ้น ส่วนรูปร่างจะถูกทำให้ผิ่ดสัดส่วนเพื่อให้ตัวละครน่ารัก หรือน่าเกรงขามตามแต่บุคลิกของตัวละครนั้นๆ แต่อย่างไรก็ดีจะยังคงรักษาโครงสร้างเดิมเอาไว้ ซึ่งการออกแบบตัวละครที่รักษารูปร่างเดิมของสัตว์แบบนี้ เป็นวิธีการออกแบบตัวการ์ตูนที่การ์ตูนแอนิเมชันตะวันตกนิยมใช้ด้วย



รูปที่ 4.59 (ซ้าย) ปูเฮอร์แมนจาก Sheldon



(ขวา) ปูเซบาสเตียนจาก The little mermaid

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

เซลล์คอนนั้นเป็นการดูที่เกี่ยวของเรื่องราวของสัตว์ทะเล ตัวการ์ตูนแต่ละตัวนั้นเกิดจากการนำบุคลิกลักษณะของสัตว์ทะเลมาผลิตทั้งสิ้น การสัมพันธ์จึงมีบทบาทในการแปลงความหมายของสัตว์ทะเลตามธรรมชาติ ให้กลายเป็นตัวการ์ตูนที่มีลักษณะน่ารักและดูเป็นมิตร ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายด้วยการสัมพันธ์นี้ สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.35 แสดงการสัมพันธ์ตัวละครในเรื่องเซลล์คอน

| ตัวบท ปลายทาง | ตัวบทต้น ทาง | ร่องรอยเดิม | สิ่งที่เปลี่ยนแปลง |
|---------------------------|----------------------|--|---|
| เซลล์คอน | หอยพระ อาทิตย์ | -หอยฝาเดียวที่มียอดหนามยึด ออกมาเป็นแฉกๆ คล้ายรูป พระอาทิตย์ -ความสามารถในการเก็บ สะสมออกซิเจน -การมุดเข้าเปลือกเพื่อหลบภัย | -มีรูปร่างหน้าตาและทรงผม -กระโดดได้สูง -เปลี่ยนเปลือกได้ -พ่นออกซิเจนออกมาจากเปลือก ได้เมื่อถูกเข็ดถู |
| คอนนี่ | หอยเบี้ย | -หอยฝาเดียวรูปร่างทรงกลม -มุดเข้าเปลือกเพื่อหลบภัยได้ -เปลือกสวยงามและมีราคา | -มีรูปร่างหน้าตาและทรงผม -สีเปลือกหอยเป็นสีม่วงสดใส |
| เฮอร์แมน | ปูเสฉวน | -มีร่างกายเป็นปู -อาศัยอยู่ในเปลือกหอย | -วิ่งเร็วมาก -ซ่อนตัวในเปลือกไม่ได้ -ชอบสะสมของเก่า |
| ดร.เซลล์ | หอยขม | -หอยฝาเดียวที่มีเปลือกเป็น เกลียวมียอดแหลม -มีหนวด | -มีแขนขาหน้าตาและสวมแว่น -สวมเสื้อกาวน์และผูกไท |
| มิสซิมพริม | กุ้งคริสตัล สีแดง | -มีรูปร่างเป็นกุ้งสีแดง | -มีร่างกายที่ดูคล้ายเกลียวขม -รักสวยรักงาม |
| แครีบี | ปู | -รูปร่างเป็นปู | -สวมหมวกปีกกว้าง |
| ปาป้า มาม่า คลิก แคร็ก | หอย มือเสือ | -เป็นหอย 2 ฝา | -อ้า / หุบฝาไม่ได้ -อยู่กันเป็นครอบครัว |

ด้วยความที่สัตว์ทะเลกลุ่มนี้สามารถพบเจอได้ในท้องทะเลทั่วไป ตัวละครที่ไม่ได้มีหน้าตาไทยที่ชัดเจน ย่อมไม่สามารถระบุถึงความเป็นไทยในตัวละครดูในเรื่องนี้ได้ การสัมพันธ์บทในการ์ตูนเรื่องนี้จึงใช้ในการเชื่อมโยงความหมายตัวละครดูที่เป็นตัวบทปลายทาง กับสัตว์ทะเลที่เป็นตัวบทต้นทางเท่านั้น จึงไม่พบหน้าตาหรือลักษณะไทยจากการสัมพันธ์ตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้แต่อย่างใด และพบว่าตัวละครดูจากเซลล์คอนมีรูปแบบคล้ายคลึงกับการ์ตูนจากทางตะวันตกมากกว่าการ์ตูนจากฝั่งตะวันออกด้วย

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

ทำการศึกษาเสียงใน 4 องค์ประกอบดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์คอนนี้ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารระดับเดียวเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ได้กับทุกคน อาจจะแตกต่างกันที่การเติมหางเสียงต่อท้ายเมื่อคุยกับคนที่สูงกว่า แต่อย่างไรก็ตามผู้ผลิตได้ให้ความสำคัญกับเสียงพากย์อย่างมาก ดังจะเห็นได้จากการใช้ “ดารานักแสดง” ชื่อดังของช่อง 3 มาพากย์เสียงภาษาไทยเพื่อเสริมบุคลิกความเป็นตัวเอกให้โดดเด่นมากขึ้น ซึ่งเป็นการสัมพันธ์ความหมายของนักแสดงมาสู่การ์ตูนที่ให้เสียงด้วย

3.2 เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด/ปิดการ์ตูนเรื่องเซลล์คอน (Theme song)

เพลงประจำรายการการ์ตูนเรื่องนี้ได้นักร้องชื่อดังของไทย เบิร์ด-ธงไชย แมคอินไตย์ และแพท-สุภาสิณี พุทธินันท์ มาเป็นผู้ร้องถ่ายทอดบทเพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชันชุด (Season) นี้ โดยเบิร์ดขับร้องเพลง “โลกคือบ้านเรา” (คำร้อง นิติพงษ์ ห่อนาค ทำนอง / เรียบเรียง อภิชัย เย็นพูนสุข) ซึ่งมีเนื้อร้องว่า

“จากไม่เคยกล้าทำเรื่องใด เรื่องที่ใหญ่เกินไปยิ่งกลัว สร้างกำแพงไว้หลบซ่อนตัว ตัวฉันเล็กไม่กล้าออกไป เป็นแค่หอยที่คอยซุกเปลือก เลือ่วิธีไม่ยุ่งกับใคร โลกจะผูกพันก็ช่างปะไร ปลอ่ยให้ใครซักคนซอมนั่น แต่ในวันหนึ่งฉันก็เข้าใจ หากว่าใครใครละเลยเหมือนฉันเลี้ยงไปอย่างนี้ เลี้ยงไปอย่างนั้น เกียกกันดูแลทะเลหาทรายโลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจากเปลือกหอยไม่กลัวอะไรโลกคือบ้านเรา จากไม่เคยกล้าทำเรื่องใด ฉันจะเปลี่ยนไปเป็นไม่กลัว ฉันจะออกมา เปิดเผยตัว จะดูแลเท่าที่ทำได้ หากว่าฉันกล้าพอหนึ่ง ซึ่งจะชวนผู้คนมากมาย โลกจะเปลี่ยนแปลง ได้มากเท่าไรอยู่ที่คนทุกคนช่วยกัน และในวันหนึ่งฉันก็เข้าใจ หากว่าใครใครละเลยเหมือนฉันเลี้ยงไปอย่างนี้ เลี้ยงไปอย่างนั้น เกียกกันดูแลทะเลหาทรายโลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจาก

เปลือกหอยไม่กลัวอะไรโลกคือบ้านเรา โลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจากเปลือกหอยไม่กลัวอะไรโลกคือบ้านเรา”

จากเนื้อเพลงเป็นการบอกเล่าถึงลักษณะของตัวละครเอกว่าเป็นคนขี้อาย กลัวที่จะแสดงออก แต่ในวันหนึ่งก็คิดว่าถ้าตนเองไม่กลัวออกมาทำให้สภาพแวดล้อมดีขึ้น ก็อาจจะไม่มีที่ให้อาศัยอีกต่อไป เพลงนี้จึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเชิญชวนให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติในการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมของโลก ซึ่งเป็นเสมือนบ้านหลังใหญ่ของทุกคน ทั้งนี้เปลือกหอยในเพลงนั้นถูกใช้สื่อความหมายตรงถึงตัวละครหอยในเซลล์ดอน และมีความหมายแฝงหมายถึงกำแพงในใจเช่น ความกลัว หรือความอายที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมหันมาใส่ใจสภาพแวดล้อม เพลงโลกคือบ้านเรานี้เป็นเพลงหลักที่ใช้ประกอบการ์ตูนเซลล์ดอนชุด (Season) 2 โดยการใช้เป็นเพลงปิดรายการ (Ending Song) ด้วย ส่วนเพลงเปิดนั้นเป็นเพลงบรรเลงด้วยดนตรีสากลและจบด้วยการร้องเรียกชื่อ เซลล์ดอน นอกจากนี้เพลงนี้ยังมีเพลงที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ (Promote) การ์ตูนเซลล์ดอน อีกหลายเพลง เช่น “แค่สองเรา” (Brand New Day) ขับร้องโดย แพท สุธาณี ซึ่งในฉบับภาษาอังกฤษนั้นได้ ลีอา ซาลองกา นักร้องชื่อดังที่เคยร้องเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง มู่หลาน (Mulan) และเพลง Special Part of Me ซึ่งเป็นเพลงคู่เป็นต้น

นอกจากนี้ในการ์ตูนบางตอนยังมีการร้องเพลงประกอบเนื้อหาด้วย ซึ่งในเซลล์ดอนชุด 2 นี้ มีการใช้เพลงภาษาอังกฤษมาประกอบด้วย ดังนั้นในองค์ประกอบด้านเพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ พบความหมายความเป็นไทยใน 2 ระดับ คือ ความเป็นไทยสมัยใหม่ และเพลงประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทย

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

ในองค์ประกอบนี้ ผู้ผลิตไม่ได้เลือกใช้เครื่องดนตรีไทยบรรเลงหรือใช้ทำนองเพลงไทยมาดัดแปลง แต่เลือกใช้ทำนองเพลงสากลที่แต่งขึ้นมาใหม่ ทำให้ในองค์ประกอบนี้ ไม่พบความเป็นไทยจากดนตรีประกอบที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้แต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสมจริงกับภาพเท่านั้น จึงไม่พบเสียงพิเศษที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยได้ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เช่นเดียวกับอีก 3 เรื่องที่ได้ทำการศึกษาและนำเสนอผลดังข้างต้น

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันจะทำให้เห็นรูปแบบความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการศึกษา ซึ่งสามารถสรุปความเป็นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์ดอน ได้จากองค์ประกอบต่างๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.36 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของเซลล์ดอน

| องค์ประกอบที่สื่อความเป็นไทย | ความเป็นไทยเดิม | ความเป็นไทยผสม | ไม่มีความเป็นไทย |
|------------------------------|-----------------|----------------|------------------|
| 1. ตัวละคร | 0 | 2 | 3 |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 0 | 0 | 3 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 0 | 1 | 3 |
| 4. โครงเรื่อง | 0 | 3 | 3 |
| 5. แก่นเรื่อง ค่านิยม | 0 | 3 | 0 |
| 6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | 0 | 3 | 3 |
| 7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม | 0 | 0 | 3 |
| 8. พาหนะ | 0 | 1 | 3 |
| 9. อุปกรณ์ | 0 | 3 | 0 |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) | 0 | 0 | 3 |
| 11. ภาษาพูด | 0 | 3 | 0 |
| 12. เพลงประกอบ | 0 | 3 | 3 |
| 13. ดนตรีประกอบ | 0 | 0 | 3 |
| 14. เสียงประกอบภาพพิเศษ | 0 | 0 | 3 |
| รวม | 0 | 22 | 33 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า เซลล์ดอน มีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด และมีความเป็นไทยสมัยใหม่หรือไทยผสมรองลงมา แต่ไม่พบลักษณะที่เป็นไทยเดิมแต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนที่ใช้เนื้อหาจากจินตนาการเรื่องนี้ มีเนื้อหาทันสมัยและมีความเป็นสากลมากกว่าที่จะเน้นเรื่องราวที่เป็นวัฒนธรรมไทย ซึ่งหากพิจารณาในทางกลับกันก็จะพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้ผูกตนเองกับวัฒนธรรมใดๆ เลยเช่นเดียวกัน ดังนั้นด้วยความเป็นสากล และการเปิดกว้างทางวัฒนธรรมจึงทำให้เนื้อหาของเซลล์ดอนสอดคล้องกับบริบทไทยสมัยใหม่ได้ด้วย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเซลด์อน

จากเนื้อหา (Content) ของเซลด์อน แม้จะไม่ได้มีการหยิบยืมเรื่องราวจากวรรณกรรมหรือนิทานไทยมาผลิต แต่ด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กในวัยเรียนก็สามารถเข้ากันได้กับสังคมไทยสมัยใหม่ และด้วยเนื้อหาช่วงดร.เซลด์ที่มักกล่าวถึงเรื่องราวในประเทศไทย จึงทำให้เนื้อหาของเซลด์อนนี้มีลักษณะเป็น Local Content ส่วนการสร้างตัวละครในเรื่องนี้เลือกใช้รูปแบบ (Form) ที่การ์ตูนในแถบตะวันตกนิยมใช้ในการผลิต (Global Form) ซึ่งมีความแตกต่างไปจากรูปแบบของตัวการ์ตูนแบบตะวันออกหรือตัวการ์ตูนที่คนไทยนิยมใช้ และด้วยเนื้อหาที่เข้ากันได้กับบริบทสังคมไทย (Local Content) ผสมกับรูปแบบตะวันตก (Global Form) จึงสรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีรูปแบบการปรับตัวด้วยรูปแบบปะการัง (Coral pattern)

การเปรียบเทียบภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย

จากการศึกษาความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง พบว่ามีองค์ประกอบจากการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถแสดงความหมายความเป็นไทยทั้งสิ้น 13 องค์ประกอบ ได้แก่

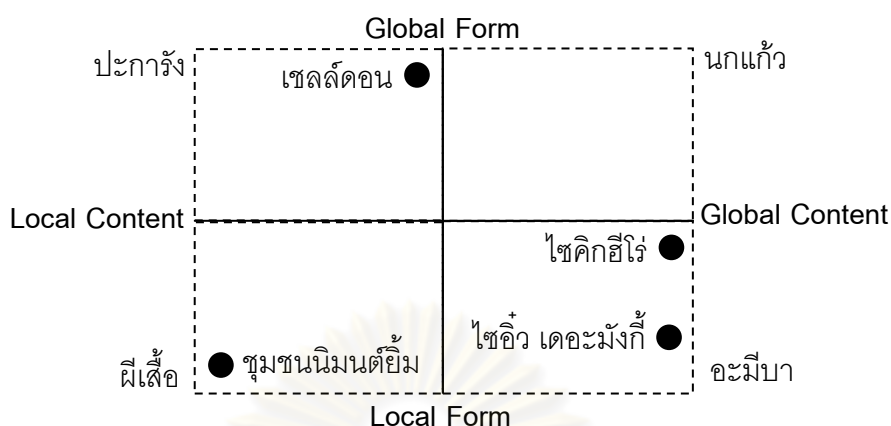
- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. ตัวละคร | 8. พาหนะ |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 9. อุปกรณ์ |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 10. อาวุธ / ของวิเศษ |
| 4. โครงเรื่อง | 11. ภาษาพูด |
| 5. แก่นเรื่อง / ค่านิยม | 12. เพลงประกอบ |
| 6. ฉาก | 13. ดนตรีประกอบ |
| 7. วัฒนธรรมที่แสดงออก | |

ซึ่งแต่ละองค์ประกอบนั้นมีการแสดงความหมายความเป็นไทยในระดับที่แตกต่างกัน 3 ระดับ ได้แก่ ไทยเดิม (Old Thai) ไทยสมัยใหม่หรือไทยผสม (Modern Thai) และไม่แสดงความเป็นไทย (Non-Thai) สามารถเปรียบเทียบระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่อง ได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.37 แสดงผลการเปรียบเทียบความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง

| องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย | ความเป็นไทยเดิม (Old Thai) | | | | ความเป็นไทยผสม (Modern Thai) | | | | ไม่มีความเป็นไทย (Non-Thai) | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|---------------|------------|----------|---------------------------------|---------------|------------|----------|--------------------------------|---------------|------------|----------|
| | ชุมชนนิยมดั้งเดิม | ไฮลิคเดอแมงก์ | ไฮคิกฮีโร่ | เฮลล์ดอน | ชุมชนนิยมดั้งเดิม | ไฮลิคเดอแมงก์ | ไฮคิกฮีโร่ | เฮลล์ดอน | ชุมชนนิยมดั้งเดิม | ไฮลิคเดอแมงก์ | ไฮคิกฮีโร่ | เฮลล์ดอน |
| 1. ตัวละคร | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 3 | 3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 3 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 4. โครงเรื่อง | 2 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 |
| 5. แก่นเรื่อง / ค่านิยม | 3 | 2 | 0 | 0 | 2 | 3 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6. ฉาก | 3 | 0 | 0 | 0 | 3 | 2 | 2 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 |
| 7. วัฒนธรรมที่แสดงออก | 3 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 3 | 3 | 3 |
| 8. พาหนะ | 3 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 9. อุปกรณ์ | 3 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 3 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 11. ภาษาพูด | 3 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 3 | 2 | 0 |
| 12. เพลงประกอบ | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 0 | 3 | 3 |
| 13. ดนตรีประกอบ | 2 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| รวมแต่ละเรื่อง | 34 | 6 | 3 | 0 | 32 | 19 | 26 | 22 | 7 | 32 | 32 | 30 |
| รวมความเป็นไทย | 43 | | | | 99 | | | | 101 | | | |

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องนี้ มีการแสดง ความหมายในระดับไม่มีความเป็นไทย (Non-Thai) มากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยแบบ ผสมผสาน หรือความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) ส่วนความเป็นไทยเดิม (Old Thai) นั้นปรากฏ น้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษารื่องการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่พบว่า มีการ ปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบ์มาถึง 2 เรื่อง ปรับตัวแบบปะการัง 1 เรื่อง และรูปแบบ ผีเสื้อ 1 เรื่อง ซึ่ง สามารถสรุปลักษณะการปรับตัวเป็นแผนภาพได้ดังรูปต่อไป



รูปที่ 4.60 แสดงการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา

จากรูปแสดงให้เห็นว่ามีชุมชนนิมนต์เยี่ยมเรื่องเดียวที่ยังคงมีความเป็นไทยสูงทั้งทางด้านเนื้อหาและภาพ ส่วนการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ นั้นมีแนวโน้มที่จะเข้าใกล้ความเป็นสากลมากกว่าที่จะแสดงความเป็นไทย ทั้งนี้สามารถสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ 13 องค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 4.38 แสดงค่าองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

| องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย | ความเป็นไทยเดิม | ความเป็นไทยผสม | ไม่เป็นไทย |
|------------------------------|-----------------|----------------|------------|
| 1. ตัวละคร | 5 | 8 | 10 |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 6 | 2 | 10 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 4 | 5 | 10 |
| 4. โครงเรื่อง | 2 | 11 | 9 |
| 5. แก่นเรื่อง ค่านิยม | 5 | 11 | 0 |
| 6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก | 3 | 10 | 9 |
| 7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม | 3 | 5 | 9 |
| 8. พาหนะ | 3 | 6 | 10 |
| 9. อุปกรณ์ | 4 | 10 | 2 |
| 10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) | 3 | 5 | 11 |
| 11. ภาษาพูด | 3 | 10 | 5 |
| 12. เพลงประกอบ | 0 | 12 | 6 |
| 13. ดนตรีประกอบ | 2 | 4 | 10 |

เมื่อพิจารณาลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบ สามารถแปลความหมายค่าคะแนนได้ตามแต่ละองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ตัวละคร การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีตัวละครที่เป็นไทยเดิมน้อยที่สุด มีลักษณะเป็นไทยผสมรองลงมา และมีตัวการ์ตูนที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด

2. หน้าตาตัวการ์ตูนไทย ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากมีการหยิบยืมรูปแบบ (Form) มาจากการ์ตูนญี่ปุ่นและตะวันตกในการผลิต ทำให้ตัวการ์ตูนไทยมีรูปร่างหน้าตาตามรูปแบบที่หยิบยืมมาผลิตไปโดยปริยาย แต่อย่างไรก็ดีผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีวิธีสร้างหน้าตาไทยให้ตัวการ์ตูนได้ด้วยการใช้วิธีการสัมพันธ์กับความหมายความเป็นคนไทยจากบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในสังคมไทยมาสู่ตัวการ์ตูน ทำให้ตัวการ์ตูนนั้นมีความเป็นไทยชัดเจนขึ้น

3. เครื่องแต่งกาย ตัวการ์ตูนไทยส่วนใหญ่มีเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงถึงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ศึกษามีลักษณะเป็นโลกจินตนาการ พบเครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยในระดับผสมรองลงมา และพบเครื่องแต่งกายแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

4. โครงเรื่อง พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ทำการศึกษา 4 เรื่องนี้ ไม่ได้มีการทำซ้ำหรือหยิบยืมโครงเรื่องจากนิทานหรือวรรณคดีไทยดั้งเดิมมาผลิต แต่พบว่าโครงเรื่องส่วนใหญ่ยังคงสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากมีปมขัดแย้งและการคลี่คลายในประเด็นที่คนไทยให้ความสนใจ โดยเฉพาะประเด็นการยุติความขัดแย้งด้วยการประนีประนอม พบโครงเรื่องที่ไม่เป็นไทยรองลงมา กลุ่มนี้จะเป็นการหยิบยืมโครงเรื่องมาจากวัฒนธรรมอื่นมาผลิต แต่อย่างไรก็ดียังคงพบโครงเรื่องที่มีความเป็นไทยระดับไทยดั้งเดิมที่แสดงคติชนไทยเกี่ยวกับธรรมะ และศาสนาของคนไทยได้ชัดเจน แต่โครงเรื่องไทยระดับดั้งเดิมนี้เป็นโครงเรื่องกลุ่มที่พบน้อยที่สุด

5. แก่นเรื่อง จากการศึกษพบว่าแก่นเรื่องทั้งหมดที่นำเสนอออกมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องนี้ยังคงมีความสอดคล้องกับคตินิยมไทยทั้งหมด พบคติความเชื่อไทยสมัยใหม่ ซึ่งเป็นค่านิยมทางสังคมที่มีการปรับเปลี่ยนตามลักษณะของขนบธรรมเนียมและกฎระเบียบต่างๆ ที่สอดคล้องกับสภาพทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมากที่สุด เช่น การปรับตัวให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจ การमानฉันท์ เป็นต้น พบคติความเชื่อไทยดั้งเดิม ซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมะตามหลักศาสนาพุทธในระดับรองลงมา และไม่พบแก่นเรื่องที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

6. ฉาก จากการศึกษพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการใช้ฉากที่แสดงความเป็นไทยผสมมากที่สุด พบฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยรองลงมา และพบส่วนฉากประเภทที่แสดงลักษณะวัฒนธรรมแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม พบว่าในการ์ตูนไทยสมัยใหม่ส่วนใหญ่ไม่แสดงลักษณะวัฒนธรรมไทยมากที่สุด เนื่องจากวัฒนธรรมที่พบมีความเป็นสากลสูง พบการแสดงออกทางวัฒนธรรมไทยสมัยใหม่ในระดับรองลงมา และพบลักษณะวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

8. พาหนะ เนื่องจากเรื่องราวส่วนใหญ่ที่ทำการศึกษาคือเป็นเรื่องราวที่มาจากจินตนาการ จึงพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ใช้พาหนะในจินตนาการมากที่สุด ซึ่งพาหนะกลุ่มนี้ไม่สามารถแสดงความเป็นไทยได้ พบพาหนะที่สามารถพบเห็นได้ในสังคมไทยสมัยใหม่ในระดับรองลงมา และพบพาหนะที่แสดงเอกลักษณ์ในการเดินทางของคนไทยดั้งเดิมปรากฏน้อยที่สุด

9. อุปกรณ์ พบว่าอุปกรณ์ต่างๆ ที่ถูกเลือกใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เป็นอุปกรณ์ที่สามารถพบเห็นได้ในสังคมไทยสมัยใหม่มากที่สุด ส่วนอุปกรณ์ที่แสดงความเป็นไทยเดิมนั้นถูกหยิบยืมมาผลิตรองลงมา และพบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด

10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) ส่วนใหญ่ที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากของวิเศษนั้นมีลักษณะเป็นสีสันของเรื่อง พบของวิเศษแบบไทยสมัยใหม่ เช่นการปล่อยพลังแบบการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยท่าทางไทยรองลงมา และพบของวิเศษแบบไทยเดิมซึ่งเป็นความวิเศษจากธรรมชาติในพระพุทธศาสนาน้อยที่สุด

11. ภาษาเป็นสัญลักษณ์พื้นฐานที่สามารถแสดงความหมายความเป็นไทยได้อย่างชัดเจนที่สุดและง่ายที่สุด การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นิยมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มักใช้ภาษาไทยระดับเดียวในการสื่อสาร นิยมใช้คำสุภาพที่สั้นกระชับแบบที่ใช้ในสังคมไทยสมัยใหม่มากที่สุด พบภาษาที่ไม่แสดงความเป็นไทยในระดับรองลงมา และพบภาษาไทยดั้งเดิมที่มีการแบ่งระดับภาษาเพื่อใช้ให้ถูกต้องตามแต่ละวาระ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ไทยแบบเดิมจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่น้อยที่สุด

12. เพลงประกอบรายการ พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ใช้เพลงประกอบรายการเป็นไทยสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อร้องภาษาไทยประกอบกับทำนองที่ทันสมัย พบเพลงประกอบรายการที่เป็นภาษาต่างประเทศและไม่แสดงความหมายไทยในระดับรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบเพลงประกอบรายการที่เป็นเพลงไทยเดิมหรือบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทยล้วนแต่อย่างใด

13. ดนตรีประกอบ พบดนตรีประกอบของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นเพลงสากลมากที่สุด พบดนตรีประกอบเป็นทำนองเพลงไทยที่ใช้เครื่องดนตรีสมัยใหม่ในการบรรเลงรองลงมา และพบดนตรีประกอบที่ใช้เครื่องดนตรีไทยบรรเลง ซึ่งสื่อความหมายไทยแบบดั้งเดิมได้น้อยที่สุด

ทั้งนี้มีเพียงองค์ประกอบเดียวที่ทำการศึกษาแล้วไม่พบความเป็นไทยเลยได้แก่ เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบนี้ไม่ได้รับความสนใจจากผู้ผลิตชาวไทย เสียงนี้ถูกใช้เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพ และสร้างความสนุกสนานเท่านั้น

บทที่ 5

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากผลการศึกษาในบทที่ 4 พบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มของการปรับตัวที่จะทำให้มีการแสดงความหมายความเป็นไทยลดน้อยลง ในบทนี้จึงเป็นการศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งส่งผลให้เกิดการปรับตัวดังกล่าวจากผู้ผลิตชาวไทย ซึ่งในการศึกษาบทนี้จะใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บข้อมูล ทั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์ข้อมูลจากผู้ผลิตที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เลือกมาทำการศึกษาทั้ง 4 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 10 ท่านได้แก่

1. คุณไพฑูริ เกษมเปรมจิต ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ดูแลบท การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันแอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 มกราคม พ.ศ.2554

2. คุณสุวัฒน์ คำมา ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส แอนิเมชัน จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันอังคารที่ 18 มกราคม พ.ศ.2554 และวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554

3. คุณธนดล ดีประยูง ตำแหน่งผู้ประสานงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส แอนิเมชัน จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันอังคารที่ 18 มกราคม พ.ศ.2554

4. คุณนิวัฒน์ อนันตริยะเวช ตำแหน่ง ผู้ประสานงานบทการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส แอนิเมชัน จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันอังคารที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2554

5. คุณธีรดา ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Executive Co-Ordinator การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทแอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันอังคารที่ 11 มกราคม พ.ศ.2554 และวันพุธที่ 9 มีนาคม พ.ศ.2554

6. คุณจิรวีร์ ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Production Manager (Animation) การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทแอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันอังคารที่ 11 มกราคม พ.ศ.2554

7. คุณธนา นนทยาธร ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋ว เดอะมังก็ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันจันทร์ที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554

8. คุณเวณิช มิตรสันเทียะ ตำแหน่ง Animator / ดูแลบท การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋ว เดอะมังก็ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 13 มกราคม พ.ศ.2554

9. คุณวิเชียร แพร์เกียรติเจริญ ตำแหน่ง Director / Designer การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋ว เดอะมังก็ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 13 มกราคม พ.ศ.2554

10. คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด สัมภาษณ์เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 3 มีนาคม พ.ศ.2554

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเป็นกรอบในการ สัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ผลิต ซึ่งในการศึกษาจะมีการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมและแก้ไข ลำดับหัวข้อภายในกรอบแนวคิดเสียใหม่ เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจจากการนำเสนอ ดังนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต เป็นหัวข้อที่เพิ่มขึ้นมาจากแนวคิดที่ใช้ประกอบการ ศึกษา เพื่อให้เห็นภาพรวมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องที่ศึกษาชัดเจนมากขึ้น

2. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม ดูจากองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง 3 ปัจจัยคือ

2.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับบุคลากร พิจารณาจากเชื้อชาติของผู้ผลิต และสายการบังคับ บัญชาในการผลิตเป็นหลัก

2.2 เงินทุน พิจารณาจากแหล่งที่มาของเงินทุน และผลที่เกิดขึ้นจากแหล่งนั้นๆ

2.3 ปัจจัยทางการตลาด ปัจจัยทางการตลาดนี้ยังแบบออกเป็นหน่วยย่อยอีกได้แก่

2.3.1 กลุ่มเป้าหมาย เพื่อพิจารณาว่ากลุ่มเป้าหมายในการผลิตคือใคร

2.3.2 ช่องทางสำหรับการเผยแพร่ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องจากช่องทางแพร่ภาพ

2.3.3 ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ เป็นการพิจารณาหาความสัมพันธ์กับกลุ่มทุน หรือ กลุ่มธุรกิจอื่นๆ ที่มีผลในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

2.3.4 การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

3. เทคโนโลยีการผลิต เพื่อทราบถึงเทคโนโลยีที่ใช้และแนวคิดในการผลิตการ์ตูน แอนิเมชันไทย

4. สุนทรียภาพ เพื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่มีผลต่อสุนทรียภาพในการ์ตูนแอนิเมชันไทย มีหัวข้อที่ทำการศึกษาดังนี้

- 1.1 การออกแบบ
- 1.2 งานศิลป์ (Artistic)
- 1.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

5. เสียง (Sound) เพื่อพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเสียง

- 5.1 เสียงพากย์ (Dialog)
- 5.2 เสียงเพลง (Song)
- 5.3 เสียงประกอบพิเศษ (Sound Effect)

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการศึกษาที่ละเอียดคือ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ไซคิกฮีโร่ และ เซลล์ดอน ตามลำดับ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการ์ตูนแอนิเมชันลำดับที่ 3 ของบริษัท โฮมรันเอนเทอร์เทนเมนต์ จำกัด จากการศึกษาในบทที่ 4 พบว่าชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่มีการปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ ซึ่งยังคงใช้เนื้อหาและรูปแบบที่แสดงถึงความเป็นไทยได้ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตสามารถนำข้อมูลโดยแบ่งเป็น 5 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยดังนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม”

จากการศึกษาข้อมูลในส่วนนี้พบว่า ผู้ผลิตเป็นองค์กรในรูปแบบของบริษัททำธุรกิจเกี่ยวกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก เยาวชน และครอบครัว และมีวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ให้เป็นการ์ตูนสร้างสรรค์สังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ปัจจัยจากการเป็นผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว

บริษัทโฮมรันเอนเทอร์เทนเมนต์ จำกัด เป็นบริษัทที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2549 เพื่อผลิตและสร้างสรรค์รายการทางโทรทัศน์ที่เน้นรายการสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ตลอดจนมีความเชี่ยวชาญในการทำการตลาดเพื่อต่อยอดคอนเทนต์อย่างครบวงจร ด้วยวิสัยทัศน์ในการสร้างสรรค์คุณภาพและสร้างสิ่งแปลกใหม่ให้กับวงการโทรทัศน์ไทย (ข้อมูลบริษัท โฮมรันเอนเทอร์เทนเมนต์ จำกัด, 2551)



รูปที่ 5.1 ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันของโฮมรันฯ ไฟร์แองจี้ส์และ ด็อกก้าดู๊ป

ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันของโฮมรันฯ ในปัจจุบันมีทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ไฟร์แองจี้ส์ (4 Angies) 2) ด็อกก้าดู๊ป (Doggadoop) 3) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม การ์ตูนทั้ง 3 เรื่องนี้ถูกผลิตภายใต้กรอบแนวคิดเดียวกัน กล่าวคือ มุ่งเน้นผลิตเพื่อเด็ก เยาวชนและครอบครัว

1.2 วัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนเพื่อสร้างสรรค์สังคม

“หลังจากที่สร้างการ์ตูน 2 เรื่องนั้นเสร็จ เจ้านายเขาก็คิดว่าน่าจะมีการ์ตูนแนวธรรมะ เพราะจาก 2 เรื่องนั้นมันค่อนข้างจะเน้นที่การตลาด ไฟร์แองจี้ส์เป็นการ์ตูนเด็กแนวผจญภัยแฟนตาซีทั่วไป ด็อกก้าดู๊ป ก็เป็นการ์ตูนประเภทคล้ายๆ กัน แต่เพิ่มเรื่องความรักสัตว์ขึ้นมา พอมาเรื่องที่ 3 นี้ก็เลยอยากได้แนวสร้างสรรค์สังคมมากขึ้น ถ้าเป็นเรื่องของธรรมะ มันก็น่าจะเป็นเรื่องของพระเณร เราก็เลยดูหนังที่เกี่ยวกับพระเณร ซึ่งมีเรื่องหนึ่งชื่อ อรหันต์ซัมเมอร์ ก็เห็นว่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพระกับเณรนั้นน่าจะเอามาทำเป็นแอนิเมชันเหมือนกัน เจ้านายเขาก็เรียกมาปรึกษากันว่าต้องทำอะไรยังไง เราก็เลยใส่การตลาดเข้าไปเพราะเรามีประสบการณ์จาก 2 เรื่องที่ผ่านมาแล้วคือถ้าคุณทำแค่พระเณรธรรมดา มันขายไม่ได้ หมายถึงอาจจะไม่ได้ถูกพูดถึงในวงกว้าง ดังนั้นเราก็เลยต้องหาไฮดอลในวงการพระสงฆ์มาช่วยเพิ่มความน่าสนใจ ก็เลยมานั่งคิดกันดูว่าใครจะเป็นไฮดอลได้บ้าง เราก็เลยคิดไปถึงพระสงฆ์ที่เป็นพระนักเทศน์ ช่วยกันเสนอแล้วก็ได้ข้อสรุปว่าน่าจะให้ พระพยอม ท่านว.วชิรเมธี พระมหาสมปอง ให้ 3 ท่านนี้มาเป็นตัวเอก” (ไพฑูริย์ เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

คุณโสภิตา ธรรมสังคีติ กรรมการผู้จัดการ บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เอาไว้ดังนี้

“เป็นที่ทราบกันดีว่า ทั้งพระพยอม ท่าน ว. วชิรเมธี และพระมหาสมปอง ท่านมีวิธีการเผยแพร่ธรรมะ ในสไตล์ที่โดดเด่นไม่เหมือนกัน ล้วนแล้วแต่มีวิธีเปรียบเทียบให้ผู้ฟังเข้าใจง่าย ตรงนี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจให้โฮมรันฯ อยากทำการ์ตูนที่พัฒนาคาแรคเตอร์มาจากพระทั้ง 3 รูป จึงได้ทำเรื่องเสนอโครงการไป ซึ่งเป็นที่น่ายินดีที่พระท่านเห็นดีด้วยและให้กำลังใจด้วยว่า

รูปแบบการ์ตูนที่มีความน่ารักและสนุกสนานนี้จะทำให้คนไทยทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนได้เข้าใจธรรมะมากขึ้น” (อาร์วายทีไนน์, 2553)

1.3 การสร้างความแตกต่าง

การ์ตูนสำหรับเด็กของไทยส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องราวที่มุ่งสอนให้เด็กมีคุณธรรม เช่น การ์ตูนเรื่องหนูดีมีเรื่องเล่าซึ่งเป็นเรื่องของจริยธรรมสำหรับเด็ก การ์ตูนหุ่นมือเรื่องเจ้าขุนทอง หรือ การ์ตูนเป็น+ไบ๊ธรรมะหรรษา เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนไทยกับเนื้อหาธรรมะนั้นในความเป็นจริงมิได้ห่างไกลกันแต่อย่างใด ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์จากสำนักปฏิบัติธรรมต่างๆ มักนิยมใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นตัวช่วยในการสื่อสาร เช่น การ์ตูนแอนิเมชันของ วัดพระธรรมกาย หรือการ์ตูนแอนิเมชันของสำนักปฏิบัติธรรมเสถียรธรรมสถาน เป็นต้น แต่เมื่อพิจารณาจากสื่อโทรทัศน์กลับพบว่า มีการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันธรรมะที่เกี่ยวข้องกับนักบวชในพระพุทธศาสนาเพียงไม่กี่เรื่อง โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์นั้นพบเพียง 2 เรื่องได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องหลวงพ่อกับหมู่บ้านจ๊กจั่น (2546) และ มิลินทปัญหา (2549) ด้วยเนื้อหาที่ถูกผลิตน้อยนี้เป็นโอกาสหนึ่ง ที่ผู้ผลิตสามารถสร้างแนวทางการ์ตูนธรรมะของตนเองขึ้นมานำเสนอได้อย่างอิสระ

“เจ้านายเขายกบอกว่าอยากได้การ์ตูนธรรมะ ส่วนหนึ่งอาจจะเห็นว่าในตลาดตอนนี้ยังมีคนทำน้อยอยู่” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.2 หลวงพ่อกับหมู่บ้านจ๊กจั่น มิลินทปัญหา และชุมชนนิมนต์ยิ้ม

เมื่อพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตแล้วจะพบว่า ปัจจัยหลักๆ ของการผลิตมาจากความต้องการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสร้างสรรค์สังคมสำหรับเด็กและครอบครัว ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับการทำธุรกิจแบบรับผิดชอบต่อสังคม หรือ Corporate Social Responsibility (CSR) ซึ่งยังมีคำอื่นที่มีความหมายในขอบข่ายใกล้เคียงกัน เช่น business ethics, corporate citizenship, corporate accountability เป็นต้น CSR คือโครงการหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นพันธกิจที่องค์กรพิจารณาตนให้คำมั่นสัญญาที่จะสร้างสรรค์ ช่วยเหลือสังคมในรูปแบบต่างๆ เป็น

เครื่องมือที่ทำให้องค์กรหลีกเลี่ยงจากคำว่า “เห็นแก่ตัว” ได้เป็นอย่างดี CSR ยังมีผลกับจิตใจคนมากเท่าไร ยิ่งสร้างเกียรติคุณและภาพลักษณ์อันดีงามให้กับองค์กรได้มากเท่านั้น เพราะการทำ CSR ก็เหมือนกับเป็นการสร้างชื่อเสียงให้องค์กร (Reputation Management) รักษาภาพลักษณ์ให้ดูดี มีความโอปอ้อมเอื้ออารี ดังนั้นในการผลิตการ์ตูนเพื่อสร้างสรรค์สังคม ตัวผู้ผลิตก็ย่อมที่จะได้รับภาพลักษณ์ที่ดีจากการตอบแทนจากสังคมด้วยเช่นเดียวกัน

2. แนวทางการผลิต “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” เชิงอุตสาหกรรม

การผลิตเชิงอุตสาหกรรมเป็นปัจจัยที่มีผลต่อเศรษฐกิจในการผลิต พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องในแต่ละองค์ประกอบของการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ดังนี้

2.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับบุคลากร

การ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการผลิตโดยฝีมือคนไทยในทุกกระบวนการ ซึ่งทีมงานจะแบ่งเป็น 3 ส่วน ใหญ่ๆ ได้แก่ ผู้อำนวยการผลิต (Producer) ของบริษัท โฮมรันแอนเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในการผลิต ทีมเขียนบทซึ่งเป็นกลุ่มนักเขียนอิสระที่เคยมีผลงานในการผลิตสื่อสำหรับเด็กและทีมผลิต (Production) จาก บริษัท เอลพีเอส แอนิเมชัน จำกัด และบริษัทลันซ์บ็อกซ์ สตูดิโอ ที่ล้วนแต่เป็นบริษัทผลิตผลงานแอนิเมชันของคนไทยทั้งสิ้น

“ในส่วนของผลิตเราแบ่งเป็นระบบงานที่ชัดเจน หลักๆ ก็มี ผู้อำนวยการผลิต คนเขียนบท ฝ่ายผลิต เราก็จะมาประชุมกันเรื่องการทำงาน คิดโครงเรื่อง ตอนผลิตก็เริ่มเขียนเป็น Treatment มาประชุมบทเพื่อปรับแต่งกัน ส่วน ทีมผลิตรายการ ก็จะเริ่มตั้งแต่งานขึ้นรูปโมเดล ทำภาพเคลื่อนไหวทดลอง (Animatic) แล้วก็ ทำภาพเคลื่อนไหวจริง (Animate) รวมงานเพื่อตัดต่อ (Compose) จากนั้นก็จะมาพากย์เสียง แล้วก็ใส่เสียงประกอบ ซึ่งบางตำแหน่งก็ต้องมีการหมุนเวียนกำลังคนกันบ้างเหมือนกัน เพื่อทดแทนกำลังการผลิต ตรงไหนที่จำเป็นต้องเพิ่มคน เราก็ทำการจ้างช่วงเพิ่มด้วย” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

2.2 เงินทุน

แหล่งเงินทุนในการผลิตแบ่งเป็น 2 แหล่งคือ จากผู้ผลิตเอง และจากภาครัฐ

2.2.1 ทุนภายในของผู้ผลิต

ผู้ผลิตตระหนักดีว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต้องใช้เงินลงทุนจำนวนมาก โดยเฉพาะในการผลิต ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ผู้ผลิตได้คาดการณ์ล่วงหน้าแล้วว่าจะแอนิเมชันที่ไม่สร้างกำไร นอกจากนี้ยังมีเป้าหมายในการนำรายได้จากการจัดจำหน่ายส่วนหนึ่งถวายเป็นปัจจัยเพื่อบำรุงพุทธศาสนาด้วย แต่อย่างไรก็ดีผู้ผลิตก็ยังคงรักษาแนวทางในการผลิตแอนิเมชันของ

ตนเองเอาไว้ โดยเน้นการลงทุนเพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นความตั้งใจจริงในการผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสังคม และสะท้อนถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนาด้วย

“เมื่อ 4 ปีก่อน การ์ตูนไทยจะไม่ได้ออกอากาศในช่วงเวลาไพรม์ไทม์ เพราะไม่มีสปอนเซอร์ แต่เมื่อโปรเจกต์ของเรามีความชัดเจน งานมีคุณภาพช่อง 3 จึงให้โอกาส ทำให้ทุกวันนี้เราสามารถเลี้ยงตัวเองได้ ถ้าวันนั้นไม่ได้ฉายในช่วงเวลา 19.45 น. คงจะแย่เหมือนกันเพราะลงทุนสูงชนิดที่เรียกว่าการ์ตูนทั่วไปตอนละ 15 นาที ใช้ทุนกัน 7 หมื่น แต่เราลงทุน 4 แสนบาท เหตุการณ์ตอนนั้นถือเป็นจุดเปลี่ยนให้วงการการ์ตูนซีรีส์ได้เห็นว่า หากลงทุนทำงานที่มีคุณภาพ โอกาสทางธุรกิจก็จะตามมา ซึ่งบริษัทก็ได้พิสูจน์มาแล้วทั้งจากผลงาน โพร์แอนจี้ส์ดีด็อกก้าคู่ป รวมถึงผลงานล่าสุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ที่แม้ตอนเริ่มโปรเจกต์อดใจว่าคงไม่กำไร แค่ว่าไม่เข้าเนื้อ และตั้งใจจะมอบรายได้ 6% ถวายให้มูลนิธิของพระพยอม พระมหาสมปอง และท่าน ว.วชิรเมธี ปรากฏว่าผลตอบรับดีมาก เนื่องจากเป็นงานที่ต้องการสร้างสรรค์สังคม ทำให้ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ และกองทุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จนสามารถผลิตชุดที่ 2 ออกมาได้” (บล็อกความรู้, ม.ป.ป.)

2.2.2 ทุนสนับสนุนการผลิตจากภาครัฐ

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการคัดเลือกให้รับเงินสนับสนุนในการผลิตจากภาครัฐบาลถึง 2 แห่ง ได้แก่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) กระทรวงวัฒนธรรม

“ตอนนั้นก็ไม่ได้คิดว่าจะไปขอเงินทุนอะไรเพราะเรามีทุนของเราอยู่แล้ว แต่พอดีว่าหลังจากเริ่มโปรเจกต์ไปแล้ว สสส. เขามีทุนสนับสนุนประจำปี ปีละ 2 ครั้งโดยประมาณ ซึ่งเป็นโครงการในช่วงที่ตรงกับงานที่เราทำพอดี เราก็เลยเอาไปเสนอในซีซั่นที่ 1 ก็เลยได้รับทุนจาก สสส. ส่วนซีซั่นที่ 2 เราได้จาก กระทรวงวัฒนธรรม (สศร.) ด้วย” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554) ปัจจัยที่ทำให้ได้รับทุนจากรัฐบาลนั้นแบ่งได้เป็น 2 ปัจจัยใหญ่ๆ คือ ปัจจัยกลุ่มเป้าหมาย และปัจจัยเนื้อหา ดังนี้

2.2.3 ทุนสนับสนุนการผลิตสื่อสำหรับเด็กไทย

“โครงการของเราได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ส่งนักจิตวิทยา มาช่วยให้ความเห็นด้านบทบาทยนตร์ให้ มีลักษณะ เด็กดูได้ ผู้ใหญ่ดูดี” (เผยแพร่ธรรมะสู่เยาวชน, 2553)

สสส. หรือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ เป็นหน่วยงานของรัฐที่มีใ้ส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสนับสนุนการสร้

เสริมสุขภาพ พ.ศ.2544 อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของนายกรัฐมนตรี มีรายได้จากภาษีสรรพสามิต ยาสูบและสุราในอัตราร้อยละ 2 ต่อปี (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ม.ป.ป.) สนับสนุนทุนเพื่อการผลิตรายการเพื่อเด็กและเยาวชน ในชื่อ พันธมิตรผู้ผลิตสื่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว เพื่อสร้างต้นแบบสื่อที่เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของเด็กแต่ละวัย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2553)

“ข้อกำหนดก็ไม่มีอะไรเพียงแต่เราต้องส่งให้เขาดู แล้วเขาก็ให้ข้อคิดเห็นกลับมา สสส.เขาเน้นทำการดูให้เด็กดู ถ้าเนื้อหามันเป็นผู้ใหญ่ไปเขาก็ปรับลงให้เหมาะกับเด็กมากขึ้น แต่เขาก็ไม่ได้บังคับว่า คุณต้องทำให้ได้ 100% นะ เราก็ประนีประนอมกันได้คุยกันได้ ถ้าเราไม่ทำตามที่เขาบอก เราก็ชี้แจงเหตุผลเขาเท่านั้นเอง” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม พ.ศ.2554)

อย่างไรก็ดีเงื่อนไขของการให้ทุนของ สสส. นี้ สอดคล้องกับกรอบในการผลิตสื่อสำหรับเด็กในประเทศไทยจากองค์กรต่างๆ ที่ต้องการให้สื่อสำหรับเด็กนั้นเป็นสื่อที่ปราศจากความรุนแรงในทุกกรณี

2.2.4 ทุนสนับสนุนการผลิตสื่อแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมแบบไทย

“สสร.เขาจะเน้นเรื่องการส่งเสริมวัฒนธรรมมากกว่า สสส. ที่จะเน้นในการให้ความรู้กับเด็ก คือมีรายละเอียดต่างกันแต่ในทางปฏิบัติก็ไม่ได้คอมเมนต์อะไรมาก เขาให้เราทำงานได้อิสระเหมือนเดิม” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

สสร. หรือ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานที่มีภารกิจในการส่งเสริม สนับสนุน และเผยแพร่กิจกรรมการสร้างสรรคงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อเพิ่มพูนภูมิปัญญาและประยุกต์ใช้ในสังคม (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, ม.ป.ป.) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ได้รับทุนจำนวน 2,600,000 บาท ตามระเบียบคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง มาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 ข้อ 4 (2) ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ศิลธรรม เสริมสร้างความสามัคคี สร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือความสามัคคีของสังคมและมนุษยชาติ เป็นทุนชนิดให้เปล่า (อัญชลี ชัยวรพร, 2553)

2.3 ปัจจัยทางการตลาด

ปัจจัยทางการตลาดนี้ยังแบบออกเป็น 4 ปัจจัยย่อยได้แก่

2.3.1 กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กไทย

ปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเด็กไทย ได้แก่ ต้องเข้าใจง่าย ดูแล้วสนุก และให้คติธรรมสอนใจ มีรายละเอียดดังนี้

1) ใช้เนื้อหาที่คุ้นเคยดีอยู่แล้ว ผู้ผลิตไม่ได้กำหนดเงื่อนไขว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะต้องมีเนื้อหาที่เป็นไทย แต่เนื่องจากเรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนเกิดขึ้นในชุมชนที่มีรูปแบบสังคมวัฒนธรรมแบบไทย เนื้อหาในเรื่องจึงมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมไทยสอดคล้องกันกับเรื่องราวในโลกจริงด้วย

“ในการผลิตไม่ได้กำหนดนะว่า เนื้อหาการ์ตูนเรื่องนี้จะต้องมีความเป็นไทยอย่างเดียวเปล่า ถ้าได้อ่านในฉบับหนังสือการ์ตูนเล่มที่ 3 จะมีเนื้อหาเรื่องการประกวดคอนเสิร์ตด้วย ดังนั้นเรื่องที่เลือกมาผลิตบางเรื่องอาจจะไม่ใช่ความเป็นไทย แต่ก็สะท้อนเรื่องราวในสังคมไทยทั้งหมดนี้แหละ ไม่ได้กำหนดคร่าวๆว่าต้องใช้เรื่องราวที่เป็นไทยเท่านั้น แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะเอาเรื่องที่ไม่เคยเกิดในประเทศไทยมาทำ แบบนั้นเราก็ไม่ใช่เราคงไม่เอามาใช้” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

2) ต้องเล่าเรื่องให้สนุก เนื้อหาที่ผู้ผลิตเลือกผลิตเป็นเนื้อหาธรรมะ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่อาจจะน่าเบื่อสำหรับเด็ก ผู้ผลิตจึงต้องพยายามผลิตเนื้อหาให้มีความสนุกสนาน เพื่อให้สามารถดึงดูดผู้ชมที่เป็นเด็กได้

“จริงๆการ์ตูนมันต้องดูสนุกก่อนนะถึงจะได้ธรรมะ เราก็พยายามทำให้ทั้งสองส่วนผสมกัน ผมว่าการ์ตูนมันต้องดูสนุกไว้ก่อนนะไม่อย่างนั้นคนก็จะไม่ดู ถ้าดูการ์ตูนสนุกก็จะได้ธรรมะตามไปเอง เพราะอย่างที่บอกว่าแก่นของเรื่องนี้มันคือธรรมะ เช่น เราเอาเรื่องโกหกมาทำ คนดูก็จะได้ประโยชน์เกี่ยวกับการโกหกอยู่แล้ว แต่วิธีการก็คือต้องเล่าเรื่องนี้ให้สนุกด้วย” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

3) ต้องเป็นเรื่องที่ให้คติธรรม การคัดเลือกเนื้อหาธรรมะเพื่อที่จะใช้สื่อสารกับเด็กก็เป็นเรื่องที่สำคัญ เนื่องจากธรรมะนั้นเป็นเรื่องที่ต้องใช้สติและปัญญาในการทำความเข้าใจ เด็กที่ยังมีวุฒิภาวะนั้นจึงไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนเกินไปได้ เนื้อหาธรรมะที่จะถูกนำมาผลิตจึงเป็นธรรมะที่เข้าใจได้ง่าย หรือถูกนำเสนอบ่อยๆ ผ่านทางสื่อมวลชน หรือทางสื่อบุคคล เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และทำความเข้าใจด้วย

“จากเป้าหมายที่วางไว้ว่าต้องการทำการ์ตูนสร้างสรรค์สังคม เราก็เลยอยากให้การ์ตูนปลูกฝังเด็กที่ดูไปด้วย เพราะว่าผู้ใหญ่ก็คงยากแล้วที่จะสั่งสอนอะไรเขา เพราะเขาก็โตแล้ว แต่ถ้าเราเอาธรรมะมาสอนเด็กก็ดูน่าจะมีอนาคตมากกว่า” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

2.3.2 ช่องทางสำหรับการเผยแพร่

สถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยต้องการการ์ตูนสร้างสรรค์สังคม ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นรายการเด็กผสมกับรายการธรรมะ ซึ่งเป็นรูปแบบรายการที่หายากในปัจจุบัน อีกทั้งวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ผลิตยังสอดคล้องกับนโยบายของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ได้รับการสนับสนุนในการแพร่ภาพในที่สุด

“รายการเด็กเป็นรายการที่ต้องฝ่าฟัน สำหรับรายการชุมชนนิมนต์ยิ้มจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีคุณค่าให้สังคมได้สังเกตเห็นที่เสนอการ์ตูนในรูปแบบธรรมะ ที่ผู้ให้การสนับสนุนยังไม่สนใจเท่าไร ซึ่งตรงกับเจตนารมณ์ของทางสถานีที่จะให้การสนับสนุนรายการที่สร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้กับสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเด็ก เยาวชน และสถาบันครอบครัว ผมเห็นว่าการปลูกฝังธรรมะให้กับเด็กๆ นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ยิ่งในยุคสมัยนี้ที่เต็มไปด้วยสิ่งล่อใจ ความกดดัน และความเครียดมากมาย การนำเสนอรายการด้วยรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเรื่องราวสนุกสนาน ทันยุค ทันสมัย จะช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนได้ง่าย เป็นการสอนให้เด็กคิดดี ทำดี มีสติ อย่างแนบเนียนเพื่อสังคมที่น่าอยู่ของเรา” (ประวิทย์ มาลีนนท์, 2553 อ้างถึงใน นิวส์แอนอินโฟพลัส, 2553)

2.3.3 ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

การเป็นผู้ผลิตแบบครบวงจร บริษัท โฮมรัน เอนเตอร์เทนเมนต์ เป็นบริษัทในเครือของบริษัทเมโทรแผ่นเสียง-เทป (1981) ซึ่งเป็นบริษัทที่เข้ามาเกี่ยวข้องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ ในการสนับสนุน ดนตรีประกอบ รวมถึงการผลิตเพลงประจำรายการให้ด้วย ทั้งยังเป็นผู้จัดจำหน่าย ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ฉบับหนังสือการ์ตูนด้วย ส่วนสินค้าประเภทเสื้อบันทึก เช่น วีซีดีลิขสิทธิ์นั้นจะจัดจำหน่ายผ่านบริษัท เมโทรพิกเจอร์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือเช่นเดียวกัน ปัจจุบันนี้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการทำธุรกิจแบบครบวงจรของผู้ผลิต ซึ่งเป็นทั้งผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ผลิตเพลงประกอบแอนิเมชัน ตลอดจนเป็นผู้จัดจำหน่ายเสื้อบันทึกเองด้วย

2.3.4 การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการผลิตสินค้าจากแอนิเมชันน้อยมาก เนื่องจากธุรกิจกับศาสนานั้นไปด้วยกันไม่ได้ (รายละเอียดอธิบายไว้ในหัวข้อถัดไป) ปัจจุบันจึงมีสินค้าที่วางจำหน่ายเพียง 2 ชนิดได้แก่ วีซีดี และหนังสือการ์ตูน

1) สินค้าส่งเสริมการขาย วีซีดีเป็นสื่อพื้นฐานที่มักจะถูกผลิตออกมาเพื่อจัดจำหน่ายควบคู่ไปกับการแพร่ทางโทรทัศน์ ซึ่งในปัจจุบัน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ถูกผลิตเป็นวีซีดีแล้วทั้งสิ้น 16 แผ่น แบ่งเป็นซีซั่นละ 8 แผ่น จัดจำหน่ายโดย เมโทรพิกเจอร์ ซึ่งเป็นบริษัทในเครือนั่นเอง

นอกจากวีซีดีแล้ว ด้วยความนิยมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันทำให้มีการผลิตสื่ออื่นๆ เช่นสื่อหนังสือการ์ตูนขึ้นมาด้วยในชื่อ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ฉบับ ธรรมะทะลุมิติ



รูปที่ 5.1 สินค้าประเภทวีซีดีและหนังสือการ์ตูน

2) ข้อจำกัดในการผลิต ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กที่เลือกใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธมาผลิต ซึ่งการผลิตรายการเด็กของไทยนั้นมีข้อจำกัดสำคัญในการควบคุมความรุนแรงในสื่อ ส่วนข้อจำกัดในการนำศาสนาพุทธมาผลิตนั้นจะเกี่ยวข้องกับความเหมาะสมของเนื้อหา และการทำธุรกิจ รวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสาร

- ค่านิยมการ์ตูนเป็นเรื่องสำหรับเด็ก จากวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการขยายฐานผู้ชมจากเด็กให้กว้างไปถึงระดับผู้ใหญ่ด้วย แต่ด้วยทัศนคติของคนไทยที่ยังยึดติดกับความคิดที่ว่า การ์ตูนเป็นเรื่องสำหรับเด็ก และข้อกำหนดต่างๆ ทำให้ผู้ผลิตต้องสร้างเนื้อหาเพื่อเด็กเป็นหลัก อีกทั้งช่วงเวลาที่ได้รับในการแพร่ภาพนั้น ก็เป็นช่วงเวลาที่จัดไว้สำหรับรายการเด็กด้วย

“กลุ่มเป้าหมายหลักของเราเป็นเด็ก แต่ก็มีกลุ่มเป้าหมายรองเป็นกลุ่มครอบครัว จริงๆ ไม่ได้เน้นสร้างการ์ตูนให้เด็กดูกลุ่มเดียวนะ คือเราเน้นให้ดูได้ทั้งครอบครัว แต่ในความคิดของคนไทยการ์ตูนมันก็ยังเหมาะกับเด็กอยู่ รวมถึงเรื่องช่วงเวลาฉายที่เป็นเวลารายการเด็กด้วย” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

- ค่านิยมในการบริโภคสื่อในกระแสของคนไทย หากสังเกตจากความนิยมในการบริโภคสื่อของคนไทยจะเห็นได้ว่า คนไทยยังติดกับรูปแบบ และแนวเรื่องที่คุ้นเคย สื่อที่เป็นเนื้อหาแปลกใหม่นั้นมีโอกาสจะประสบความสำเร็จในประเทศน้อย ตัวอย่างเช่น หนังสือ หรือภาพยนตร์แนวทดลองที่ไม่ทำเงินในประเทศ ดังนั้น ผู้ผลิตแอนิเมชันไทยส่วนใหญ่จึงไม่กล้าที่จะเสี่ยงลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาแปลกใหม่ หรือฉีกไปจากที่ผลงานเก่าๆ ที่เคยประสบความสำเร็จมาแล้ว

“การ์ตูนเรื่องนี้ผมก็ไม่ได้มองว่ามันแปลกใหม่นะ เพราะการ์ตูนมันก็เหมือนกับเรื่องอื่นๆ ผมคิดว่าเนื้อเรื่องโดยทั่วไปมันก็ซ้ำๆ กันนะ มันยากที่จะคิดอะไรให้มันแหวกแนวออกมาเลย อย่างการ์ตูนญี่ปุ่นมันต้องเป็นเรื่องแนวใหม่ที่ฉีกไปเลยถึงจะดัง แต่คนไทยยังไม่พร้อมกับเรื่องแนวนั้น คือยังไม่พร้อมที่จะรับเรื่องใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคย มันก็เลยต้องเป็นเนื้อเรื่องทั่วไปก็เหมือนหนังไทย หนังที่แนวหรือนอกกระแสมันก็ขายยาก หนังที่ขายได้ต้องเป็นหนังที่พูดถึงประเด็นทั่วไป แต่ถ้ามองว่าชุมชนนิมนต์ยังมีมีความโดดเด่นใหม่ ก็คิดว่าเด่นกว่าบางเรื่องนะ อย่างน้อยเรื่องนี้ก็มีความรู้จักรวดลระมากกว่าดอกกาตูบเยอะเลย คนดูมีความตื่นตัวมากขึ้น อาจจะเป็นเพราะบุคลิกตัวละครของพระเณรที่เป็น SD ดูน่ารัก” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

■ สื่อสำหรับเด็กไทยต้องปราศจากความรุนแรง เนื่องจากประเทศไทยมีการตื่นตัวต่อความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นจากการเซ็นเซอร์เนื้อหาที่มีความรุนแรงต่างๆ ในโทรทัศน์ หรือการจัดระดับความเหมาะสมของผู้ชม และยังมีระบบอื่นๆ อีกมากมาย จึงเป็นข้อจำกัดที่ทำให้ผู้ผลิตไม่สามารถผลิตเนื้อหาที่มีความรุนแรงได้ จึงต้องมีการคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำผลิต และทำการลดทอนความรุนแรงในบางเนื้อหาลงให้เหลือเพียงสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อสื่อความหมาย เช่น เด็กแว้นคือวัยรุ่นที่ชอบขี่มอเตอร์ไซด์ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น ก็ถูกลดทอนภาพลักษณะด้วยการเปลี่ยนสัญลักษณ์จากมอเตอร์ไซด์เหลือเป็นจักรยานแทน

“เรื่องกาเมเป็นเรื่องที่เราไม่เลือกมาผลิตอยู่แล้ว เนื่องจากพอมามาทำการ์ตูนเด็ก มันก็เอาเรื่องพวกนี้มาพูดให้ใจจ้ำจี้ไม่ได้ แต่การ์ตูนเรื่องนี้ก็มีตอนที่พูดเรื่องความรักอยู่เหมือนกัน เช่น คู่ของเจ้ไผ่กับพีเบิร์ด แต่ก็ไม่ได้เน้นเรื่องของความรักระหว่างชายหญิงนะ สิ่งที่เรานำเสนออยู่ในช่วงตอนจบที่มีพระเณรมาเทศนาเป็นคำคม ซึ่งสรุปว่าเราต้องรักให้เป็น หรืออย่างเรื่องเด็กแว้นเราก็เปลี่ยนให้ภาพมันเบาลงด้วยการให้แจ๊คที่เป็นเด็กแว้นขี่จักรยานแทน เพราะถ้าเป็นมอเตอร์ไซด์ภาพมันก็จะแรงไป แต่ในสังคมจริงเรื่องราวมันจะแรงกว่านี้” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

■ ค่านิยมแบบไทยจำกัดเนื้อหาที่สามารถนำเสนอได้ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้วิธีการสัมพันธ์พระสงฆ์ที่มีตัวตนอยู่จริงมาผลิตเป็นการ์ตูน ดังนั้นผู้ผลิตตระหนักดีถึงข้อจำกัดในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่จะพาดพิงกับพระสงฆ์ที่เป็นตัวบทต้นทาง แม้แต่อาภักภิกขียาหรือการเคลื่อนไหวที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเป็นเรื่องทีละเอียดอ่อนต่อความรู้สึกของคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ

“การแสดงออกในเรื่องมันจะถูกกำหนดเอาไว้ด้วยความเป็นการ์ตูน ธรรมชาติ โดยเฉพาะตัวละครพระท่านเองก็มีเครดิตเพราะเราไม่ได้สมมุติขึ้นมาใหม่ เพราะฉะนั้นเราก็ ต้องควบคุมให้ดี ไม่ได้โอเวอร์ขนาดการ์ตูนญี่ปุ่น” (ธนตล ดีประยูง, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

เพื่อให้สามารถเล่าเรื่องได้สนุกสนาน และไม่ให้เป็นการขัดกับจริยวัตร ของความเป็นพระสงฆ์จนเกินไป ผู้ผลิตจึงได้ใช้วิธีการดัดแปลงให้ตัวบทปลายทางลดระดับความ เคร่งครัดในศาสนาลง ด้วยวิธีการเปลี่ยนสถานะจากพระให้กลายเป็นเณร และลดอายุให้ลงมา เป็นเด็กด้วย นอกจากนี้จะทำให้บุคลิกตัวละครดูน่ารักมากขึ้นแล้ว ยังทำให้สังคมยอมรับในการ กระทำของเณรที่อาจจะมีการนอกถิ่นนอกทางออกไปบ้างตามประสาของความเป็นเด็ก

“ถ้าเอาพระมาเล่นมาทำเป็นบู๊โลดโผนมันก็จะไม่เข้ากับสังคมไทย แล้ว ก็ถ้าทำแบบนั้นมันจะต้องมีองค์อะไรต่ออะไรออกมาอีก เดี่ยวเรื่องมันจะยาว ตัวละครเณรบัน (พระมหาสมปอง) ถึงต้องเป็นเณรไป เพราะว่าความที่เป็นเด็กที่สุดก็อาจจะจะมีหลุดอะไรแปลกๆ ออกมาบ้าง” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

■ เนื้อหาไทยบางอย่างใช้ในทางธุรกิจไม่ได้ เนื่องจากการผลิต แอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้นใช้ต้นทุนในการผลิตที่สูง เพื่อความคุ้มค่าในการทำธุรกิจ ผู้ผลิตแอนิเมชัน จึงต้องคำนึงถึงการต่อยอดผลิตภัณฑ์ไปสู่ผลิตภัณฑ์อื่นๆ แต่ด้วยความที่ผู้ผลิตเลือกผลิตการ์ตูนที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนา ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ไปด้วยกันไม่ได้เลยกับการทำธุรกิจที่หวังผลกำไร ผู้ผลิต จึงกำหนดจุดยืนเอาไว้อย่างชัดเจนเพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม และมีการวางแผนเพื่อรับ ความเสี่ยงต่างๆ ไว้พอสมควร โดยเลือกที่จะทำสินค้าเพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์เพียงบางอย่างเท่านั้น เพื่อป้องกันปัญหาอื่นๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในภายหลัง

“เรื่องนี้เราพยายามให้มีการตลาดน้อย ซึ่งเทียบกันจะเห็นว่าน้อยกว่า เรื่องอื่นๆ ที่เราผลิตมาก เพราะไม่อยากให้ภาพมันออกมากลายเป็นเรากำลังทำพุทธพาณิชย์ ซึ่ง เรื่องพวกนี้เราวางแผนไว้ตั้งแต่แรกๆ แล้ว เรารู้แน่ๆ เรื่องนี้มันคงไม่ได้ต่อยอดสินค้าออกมา มากมายเหมือนอย่างไฟร์แองเจิ้ลส์ แต่ก็มีหลายคนบอกว่าควรออกตุ๊กตาเณรได้แล้ว เพราะ ตัว ละครเณรพระดูน่ารัก แต่เราก็ทำไม่ได้เพราะไม่รู้มันจะเหมาะสมไหม ทำออกไปอาจจะมีคนมาตั้ง แ่ง เราก็ไม่อยากให้คนตำ ส่วนตัวละครอื่นมันก็ยังไม่เด่นขนาดที่จะทำเป็นสินค้าตัวแทนของเรื่องนี้ ได้” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

■ เนื้อหาที่เป็นไทยมากเกินไปใช้สื่อสารกับชาวต่างชาติไม่ได้ การ์ตูนเรื่อง ไฟร์แองเจิ้ลส์ สีสาวแสนซน เป็นแอนิเมชันของโฮมรันซ์ ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในตลาดสากล เนื่องจากมีเนื้อหาคือโลกในจินตนาการจึงสามารถเข้าได้กับผู้ชมทุกเชื้อชาติ แต่ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

เป็นแอนิเมชันที่มีเนื้อหาไทยเข้มข้น ซึ่งเป็นเรื่องยากที่จะสื่อสารกับชาวต่างชาติ จึงกำหนดแผนในการจัดจำหน่ายเอาไว้ที่ประเทศไทยเป็นหลัก ปัจจุบันนี้แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาและรหัสทางวัฒนธรรมไทยยังเป็นข้อจำกัดในการสื่อสารในระดับสากล

“แอนิเมชันเรื่องไฟร์เอนจี้ส์มันค่อนข้างจะมีเนื้อหาเป็นสากล เน้นไปทางแอคชั่น-แฟนตาซี เน้นให้ดูสนุก แต่เรื่องนี้ค่อนข้างจะเป็นไทยจัดมาก เราก็รู้แหละว่าเนื้อหานี้คงจะขายในตลาดสากลลำบาก เราก็เลยกะจะทำเรื่องนี้ในทำนองว่าทำเอากล่องอย่างเดียว” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

3. เทคโนโลยีการผลิต

ชุมชนนิมนต์นิยมใช้การผลิตด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ใช้เทคนิควาดมือเนื่องจาก แอนิเมชัน 3 มิติสามารถปรับแต่ง โทนสี ลูกเล่นต่างๆ รวมไปถึงแสงเงาและคุณสมบัติอื่นๆ ได้อย่างมากมาย แต่ปัจจัยหลักที่ผู้ผลิตเลือกใช้ได้แก่ต้นทุนในการผลิต จำนวนทรัพยากรบุคคล และการที่ซอฟต์แวร์ตอบสนองความต้องการได้

3.1 ลดต้นทุนในการผลิต

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถลดต้นทุนการผลิตได้อย่างมาก ในขณะที่ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพในระดับที่น่าพอใจ

“เพราะ 3 มิติเมืองไทยค่อนข้างได้มาตรฐานนะครับ เปรียบเทียบกับ 2 มิติ ถ้าจะเอาให้ใกล้เคียงกับของญี่ปุ่นต้องลงทุนมหาศาลครับ ทำ 3 มิติได้ 4-5 เรื่อง” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2554)

3.2 ทรัพยากรบุคคลการ์ตูน 2 มิติมีอยู่จำกัด

ผู้ผลิตการ์ตูนชาวไทยส่วนใหญ่จะมีความรู้ความสามารถในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ มากกว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ รวมถึงผู้ผลิตแอนิเมชัน 2 มิติในประเทศไทยส่วนใหญ่จะถนัดงาน แอนิเมชันแฟรชสั้นๆ (Flash Animation) ที่ใช้งานบนเว็บไซต์ซึ่งมีความแตกต่างในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติพอสมควร

“...สตูดิโอเมืองไทยที่ทำ 2 มิติสวยๆ ก็มีน้อยมากครับ ถ้าทำแล้วคุณภาพต่ำๆ แบบงานแฟรชทางเราว่าทำเป็น 3 มิติดีกว่าครับ” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2554)

3.3 ซอฟต์แวร์สามารถตอบสนองความต้องการได้

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นเรื่องราวที่ใช้ฉากเป็นชุมชนริมน้ำ การทำแอนิเมชันให้น้ำมีความสมจริงนั้นเป็นเรื่องยาก แต่ด้วยความสามารถของซอฟต์แวร์ที่ใช้ ซึ่งตอบสนองความต้องการได้ ผู้ผลิตจึงเลือกใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แอนิเมชันเป็นเครื่องมือหลักในการผลิต

“ผมว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เป็นซีรีส์ขายทางทีวีในบ้านเรา มันจะต่างกับที่ซอฟต์แวร์ และ ต้นทุน 2 อย่างนี้เท่านั้นแหละ แต่ใจทุกคนคงเหมือนกัน ใครๆ ก็คงอยากทำให้มันดี ซึ่งถ้าบอกว่าโปรแกรมเรารู้ว่า คนอื่นเขาก็อาจจะโกรธเอาได้ เขาเป็นว่าตัวผมถนัดโปรแกรมตัวนี้ที่สุดดีกว่า ผมมองว่ามันสามารถตอบสนองความต้องการของเราได้มากที่สุด เช่น ลดเวลา หรือตอบโต้แผนการผลิตของเราได้ โดยเฉพาะในซีซั่น 3 ที่เราจะผลิตต่อนี้ เราสามารถสร้างเมืองทั้งเมืองขึ้นมาได้เลยจากทรัพยากรหรือโมเดลเพียงไม่กี่ชิ้น เราแค่เตรียมฉาก เตรียมงาน ลงสีให้สวยงาม พอส่งประมวลผล (Render) ก็จะได้งานที่มีคุณภาพดีออกมาเลย คือเราทำแค่ฉากจาก เตรียมทุกอย่างเอาไว้ให้สวย พอเอาตัวละครไปเล่นในฉากมันก็จบเลย ไม่ต้องไปจัดองค์ประกอบใหม่ทุกครั้ง ซึ่งตรงนี้นั้นลดเวลาการทำงานได้เยอะมากและให้คุณภาพงานในระดับน่าพอใจ อย่างในซีซั่น 2 ในฉากแข่งกีฬาชุมชน ซึ่งมีตัวละครยื่นเข้าฉากกันเกือบ 30 ตัว ทุกตัวจะมีการเคลื่อนไหวหมดไม่ได้ยืนนิ่งๆ หรือเป็นภาพนิ่งหลอกตา” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

3.4 ควบคุมคุณภาพงานที่ต้องการได้

การใช้ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ยังมีข้อดีอีกประการคือสามารถควบคุมงานที่ผลิตได้ง่าย เนื่องจากคุณสมบัติต่างๆ ของเทคนิคทางภาพที่ใช้ใน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ไม่ได้ใช้ความสามารถพื้นฐานของซอฟต์แวร์ แต่เป็นการกำหนดขึ้นมาใหม่ทั้งสิ้น ซึ่งบางเทคนิคในการประมวลผลงานสุดท้าย (Render) นั้นต้องมีขั้นตอนการปรับแต่งหลายขั้นตอน และด้วยความสามารถของซอฟต์แวร์ มันสามารถจดจำและคำนวณให้งานที่ต้องทำซ้ำๆ นั้นดำเนินไปอย่างอัตโนมัติ อีกทั้งยังสามารถควบคุมคุณภาพของชิ้นงานให้มีมาตรฐานเดียวกันได้ทั้งหมดด้วย

“...อย่างเรื่องแสงสี ผมใช้เวลาตั้งหลายเดือนนะในการเขียนสคริปต์ควบคุมเรื่องแสงสี ใช้เวลาตรงนี้เกือบๆ 3 เดือนเพื่อการควบคุมงานภาพตามที่ต้องการ พอเราได้รูปแบบที่เราต้องการแล้วตอนเราทำแอนิเมชันแล้ว Render ผลงานออกมา มันก็จะได้ตัวงานสำเร็จได้มาตรฐานที่เราต้องการทุกครั้งไป” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

4. ปัจจัยที่มีผลต่อสุนทรียภาพ

4.1 การออกแบบ

ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบที่สำคัญที่สุดในเรื่องนี้คือ ต้องดูออกว่าตัวเอกคือใคร ความสมจริงของภาพ และความต้องการที่สำคัญที่สุดของผู้ผลิตคือ ต้องดูน่ารัก ผู้ผลิตมีการเก็บ

รวบรวมข้อมูลจากสื่อแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ที่มีเนื้อหาคล้ายกับงานที่ต้องการผลิต เพื่อหาจุดเด่นในงานนั้นๆ แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในงานของตนเอง

“เราก็ดูจากหลายๆ ที่นะโดยเฉพาะพวกการ์ตูนแนวทางเดียวกัน อย่างอิคคิวซัง ผู้อำนวยการผลิตก็บอกให้เราดูต้นแบบอย่างแอนิเมชันแม่ชีคันสนีย์ของเสถียรธรรมสถาน นอกจากนี้ก็มีแอนิเมชันต่างประเทศอื่นๆ ที่เราเอามาเป็นต้นแบบ แล้วก็เอาสิ่งที่เราชอบมาผสมกันให้เป็นแนวของเรา คือเราดูงานภาพอย่างเดียว ไม่ได้ดูเนื้อหา” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

4.2 ต้องการให้ดูออกว่าตัวเอกถูกสัมพันธ์มาจากบุคคลที่มีชื่อเสียง

เนื่องจากผู้ผลิตมีความตั้งใจในการนำพระสงฆ์ที่มีชื่อเสียงในยุคปัจจุบัน 3 รูปมาสร้างเป็นทีมตัวเอก ตัวเอกที่ถูกผลิตจึงต้องมีจุดเด่นที่เชื่อมโยงมาจากต้นแบบด้วย

“เราค่อนข้างไว้วางใจ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ที่ใช้อยู่นะครับ เพราะว่าร่วมงานกันมาหลายเรื่องแล้ว แคบอกเค้าว่าตัวละครหลักพระเถร 3 ท่านให้เหมือนตัวจริงหน่อยเท่านั้นเอง” (ไพฑูริย์ เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2554)

4.3 ออกแบบจากสิ่งที่มีอยู่จริง

นอกจากตัวเอกแล้วตัวละครอื่นๆ วัตถุ และสถานที่ต่างๆ ที่ถูกออกแบบในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ ล้วนใช้วัตถุที่มีอยู่ในโลกจริงมาดัดทอน หรือปรับปรุงลักษณะแทบทั้งสิ้น และด้วยเหตุนี้เอง การสัมพันธ์สิ่งที่มีอยู่ในสังคมไทย ก็ทำให้งานภาพของแอนิเมชันนี้แสดงความเป็นไทยออกมาอย่างชัดเจนด้วย

“จริงๆ ในการผลิตเราก็ดูมาจากของจริงทั้งนั้นเลยนะ ฉาก สถานที่ที่เรากำหนดมันก็เป็นชุมชนไม่ถึงกับชนบท ตัวตลาดน้ำบ้านคลองพุทธรณ์เราก็ไปดูตามเมืองเก่า ตลาดน้ำอย่างที่อัมพวา เราต้องไปดูที่ของจริงมาเหมือนกัน ส่วนตัวละครเพื่อให้ง่ายเราก็มายุ้ยกันว่าตัวละครตัวนี้น่าจะมีบุคลิกลักษณะแบบดาราคนไหนเพื่อให้มีภาพได้ตรงกัน ตัวอย่างเช่น โกเฮง เรามีภาพของอาไฟโรจน์ ใจสิงห์ กำกับอยู่ แต่ตอนหลังก็มาปรับทำให้ตีสองเพื่อให้ดูเป็นคนจีนมากขึ้น আহมวยเล็ก আহมวยใหญ่เราก็เอามาจากนักร้องโฟ-มด ป้าจี้ดนี่ก็มาจากท๊อป ดารณีนุช เป็นต้น ที่เราต้องการคือบุคลิกลักษณะไม่ใช่หน้าตา เพราะตัวละครในเรื่องมันมีปมด้อยอยู่ด้วย ถ้าเราไปอ้างอิงทำให้เหมือนเขามันจะกลายเป็นทำให้เขาเสียชื่อเสียงไปด้วย แต่อย่างตัวพีเบิร์ดในเรื่องมันค่อนข้างจะเป็นภาพบวก ส่วนนี้เราก็ไม่ได้คิดว่าจะทำให้เสียหายนะอะไรก็เลยคงชื่อไว้ แต่ในซีซั่น 3 จะมีตัวละครในชาติอื่นๆ เพิ่มขึ้นมาอีก เราก็ตอบไปดูเครื่องแบบเครื่องแต่งกาย อะไรแบบนี้ ต้องศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ มากขึ้น” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

4.3.1 ต้องทำให้ดูน่ารัก

“ความน่ารัก มันคือ “First look” ที่ทำให้คนดูสนใจ คำชมตามเว็บไซต์ต่างๆ ที่เรามักจะได้คือคำชมว่าตัวละครน่ารักดี ซึ่งความน่ารักนี้มันจะติดอยู่กับตัวละครที่มีลักษณะแบบ SD เสียส่วนใหญ่ ดังนั้นเราก็เลยทำตัวละครในรูปแบบที่มีความป๊อปก็คือรูปแบบ SD นี้ออกมา” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

ผู้ผลิตต้องการให้ตัวละครมีเสน่ห์ดึงดูดใจผู้ชม และจากประสบการณ์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมาแล้วถึง 2 เรื่อง ซึ่งใช้รูปแบบตัวการ์ตูนแบบ SD ทั้งสิ้น จนกลายเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของผู้ผลิต ในการผลิตตัวการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผู้ผลิตจึงเลือกแนวทางเดิมในการผลิตด้วย

“การ์ตูนของโฮมรันฯ ก็ต้องเป็นลักษณะ SD มันจะเป็นกระแสรีเปลา่เราไม่รู้ แต่บริษัทเรามองว่ามันน่ารักก็เลยเลือกทำแบบนี้ อีกอย่าง SD มันเป็นเรื่องของรูปลักษณ์ แต่ธรรมชาติมันเป็นเนื้อหา ความน่ารักของภาพกับเรื่องราวธรรมชาติมันไม่ได้มีอะไรขัดกันอยู่แล้ว” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

4.4 งานศิลป์ (Artistic)

ผู้ผลิตเลือกใช้สี แสงเงาของภาพที่มีลักษณะเหมือนจริง ในส่วนนี้เป็นความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ที่จะทำหน้าที่คำนวณแสงเงาของวัตถุในภาพให้ออกมาสมจริงได้

“...พวกพื้นผิวต่างๆ ก็ต้องทำให้เหมือน อย่างแวนที่ใส่ต้องให้รู้ว่ามีเลนส์ข้างใน หรือความแวววาวของทอง พวกส่วนประกอบพวกนี้เราก็จะต้องปรับให้เห็นชัดเจนขึ้นมาจกแบบ” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554)

“...มีการเกลี่ยไล่น้ำหนักแสงและมีเงาเหมือนจริง ให้มีลักษณะออกมาแบบกึ่งๆ คือมีลายเส้นนิดหน่อย เกลี่ยแสงเงาหน่อย แต่ไม่หนัก ไม่แรง เพื่อให้ภาพดู soft ไม่หนักเกินไป ไม่ชัดจนเกินไป ดูใสๆ แต่มีมิติมีลายเส้นนิดหน่อย” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2554)

นอกจากนี้ผู้ผลิตยังพยายามนำเอาจุดเด่นของแอนิเมชันหลายๆ เรื่องมาผสมใช้ด้วย ซึ่งเป็นความสามารถที่ปรับแต่งขึ้นจากตัวโปรแกรมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน ผู้ผลิตมีความมั่นใจว่าแนวทางการผลิตนี้เป็นการหยิบผสมจนได้ลักษณะของภาพที่มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

“...เป็นแนวใหม่ที่เราค้นคิดกันขึ้นมาเอง ไม่ได้เลียนแบบชาติใดโดยเฉพาะวิธีการใช้สี เป็นวิธีผสมผสานความเป็นญี่ปุ่น ที่มีลายเส้น 2 มิติ สีสะอาดๆ กับความเป็นตะวันตก ลักษณะ 3 มิติ มีการเกลี่ยไล่น้ำหนักแสงเงาเหมือนจริง ให้มีลักษณะออกมาแบบกึ่งๆ คือมีลายเส้นนิดหน่อย

เกลี้ยงแสงเงา นิดหน่อย แต่ไม่หนัก ไม่แรง เพื่อให้ภาพดูนุ่มนวลไม่หนักเกินไป ไม่ชัดจนเกินไป ดูใสๆ แต่มีมิติมีลายเส้นนิดหน่อย” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2554)



รูปที่ 5.2 ลักษณะงานศิลป์ (ซ้าย) อิคคิวซัง (กลาง) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม (ขวา) Mickey Mouse 3D

4.5 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

“การเคลื่อนไหว จะมีลักษณะเป็นตะวันตกมากกว่า เนื่องจากเป็นงาน 3 มิติ ไม่ใช่ 2 มิติ แบบประหยัดเฟรมตามแบบของญี่ปุ่น” (สุวัฒน์ คำมา, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2554)

จากการผลิตด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แอนิเมเตอร์หรือนักสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเป็นคนจัดทำท่าทางของตัวแสดง (Pose) ลำดับช่วงเวลา (Timing) ส่วนการเคลื่อนไหวจะเป็นการคำนวณของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด

5. เสียง (Sound)

5.1 บทสนทนา (Dialog)

ใช้การพากย์ตามบทผสมการต้นสด ชุมชนนิมนต์ยิ้มเลือกให้การพากย์เสียงเป็นกระบวนการสุดท้ายในการผลิต เพราะต้องการเพิ่มสีสันของเรื่องด้วยมุกสดของนักพากย์ ซึ่งปัจจัยนี้สามารถสะท้อนให้เห็นรสนิยมของคนไทยที่มีต่อการพากย์แบบต้นสดในสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากวัฒนธรรมการต้นสดของนักพากย์ไทยนั้นมีปรากฏในสื่อแอนิเมชันที่แพร่ภาพในประเทศไทยมาช้านาน เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันที่เผยแพร่ในประเทศไทยตั้งแต่อดีตนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการนำเข้ามาจากต่างประเทศจึงต้องมีการพากย์เสียงทับลงไปเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ และด้วยความแตกต่างของภาษาจึงทำให้เกิดช่องว่างของเวลา นักพากย์ไทยจึงนิยมใช้การ “ต้น” มุกสด ภาษานักพากย์อาจจะใช้ว่าการ “อ่า” เข้าไประหว่างการพากย์เพื่อทำให้เกิดความลื่นไหลต่อเนื่อง ซึ่งมุกสดเหล่านี้ยังสามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันมีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นด้วย

“เราไม่ได้พากย์ก่อน อันนี้คงแล้วแต่บริษัทนะ บางคนก็ชอบพากย์ก่อนเพราะทำให้ปากตรงกับคำ แต่ที่เราไม่ยอมให้พากย์ก่อนเพราะมันจะใส่มุกต้นได้ไม่มาก ถ้าคนพากย์เห็นภาพทุกอย่างก่อนมันจะทำให้ต้นได้เยอะกว่า อย่างที่เห็นว่าเรื่องนี้ต้นกันหลากหลายมาก บางเรื่องทำ

แอนิเมชันเขาอาจจะไม่ให้ด้นเลย แต่ของเราเน้นความสนุกเลยปล่อยให้สนุกกันให้เต็มที่ แต่ก็ต้องให้เหมาะสมะ บางทีมีหลุดอะไรที่มันเว่อไปก็ต้องมาพากย์ใหม่เหมือนกัน” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

นักพากย์ไทยที่มีความโดดเด่นในการด้นเสียงจนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันนี้มีอยู่มากมาย ตัวอย่างผู้ที่เป็นที่รู้จักกันดีในวงการพากย์การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ เช่น นายนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ (น้ำต๋อยเซมเบ้) ซึ่งได้ฉายามาจากการพากย์บทตัวละครดร.เซมเบ้ จากแอนิเมชันของญี่ปุ่นเรื่อง ดร.สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ (รวบรวมชื่อนักพากย์การ์ตูนในประเทศไทย, 2553)

5.2 Music การเลือกใช้เพลงประกอบ

มีปัจจัยหลักๆมาจาก ความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันฝีมือคนไทย อารมณ์ของเรื่อง และเรื่องราวในภาพเป็นตัวกำหนด ดังนี้

5.2.1 ใช้แสดงเป็นสัญลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันฝีมือคนไทย

“โชคคืออย่างหนึ่งที่เราบริษัท เมโทร ที่ทำเกี่ยวกับดนตรี เราจึงเลือกใช้เพลงที่เรามีลิขสิทธิ์อยู่แล้วมาใช้ แต่ก็มีแต่งขึ้นมาใหม่ 1 เพลง ชื่อเพลงซุ่มชนนิมนต์ยิ้ม ซึ่งก็คือเพลงประกอบแอนิเมชันนั่นแหละ” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตทุกเรื่องจะมีเพลงประจำรายการ (Theme song) เป็นภาษาไทย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของการเป็นแอนิเมชันของคนไทยด้วย

5.2.2 อารมณ์ของเรื่องเป็นตัวกำหนดทำนองของดนตรี ส่วนเพลงที่เป็นดนตรีประกอบอื่นๆ เราก็เลือกใช้จากเพลงลิขสิทธิ์ที่เรามี เอามาใส่ตามอารมณ์ของภาพ ก็อาจจะไทยบ้างอาจจะไม่ไทยบ้าง” (ไผท เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

5.3 เสียงดนตรีประกอบ

5.3.1 เสียงดนตรีนั้นจะถูกกำหนดมาจากเนื้อหาและภาพเป็นหลัก ตัวอย่าง เช่น ถ้าเนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องธรรมดา ดนตรีประกอบก็จะเป็นดนตรีทำนองธรรมดา แต่ถ้าเนื้อหาต้องการให้เกิดความสนุกสนานก็จะมีการใช้ดนตรีประกอบที่มีทำนองเร้ามากขึ้น

5.3.2 เรื่องราวของภาพเป็นตัวกำหนดดนตรี ส่วนหนึ่งที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีเสียงดนตรีไทยเป็นส่วนประกอบนั้นเนื่องมาจากภาพ หากภาพกำลังเล่าเรื่องที่เป็นเนื้อหาไทย เพลงประกอบย่อมต้องเป็นเสียงดนตรีไทย หรือสื่อถึงความเป็นไทยเพื่อให้อารมณ์ของภาพและเสียงไปด้วยกันได้

5.4 Sound Effect ใช้เพื่อความสนุกและสมจริง

“...Sound Effect เราใช้แค่พวกเสียง Effect ต่างๆ แต่ไม่มีเสียงจากของจริง อย่างพวกเสียงจิ้งหรีดอะไรอะไรแบบนี้จะใช้วิธีแต่งเสียงเอา ซึ่งก็เป็นเทคนิคของการผลิตแอนิเมชันอยู่แล้ว” (ไพฑู เกษมเปรมจิต, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554)

เมื่อแอนิเมชันนั้นไม่ใช่ของจริง ภาพที่เห็นทั้งหมดเป็นการสร้างขึ้นใหม่จากความว่างเปล่า ดังนั้นเสียง Sound Effect ทั้งหมดก็ถูกผลิตขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเช่นเดียวกัน และเมื่อพิจารณาจะพบว่า มี Sound Effect ทุกประเภทเสียง Sound Effect ถูกใช้ใน 2 กรณี คือเพื่อความสนุก และความสมจริง

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซอิ๋วเดอะมังกี

จากการศึกษาในบทที่ 4 พบว่าไซอิ๋วเดอะมังกีเป็นการ์ตูนที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เนื่องจากมีการนำเนื้อหาไซอิ๋วที่ของจีนมาดัดแปลง ซึ่งการที่ผู้ผลิตชาวไทยเลือกผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาจีนเรื่องนี้ เกิดจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการผลิต ดังต่อไปนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต “ไซอิ๋วเดอะมังกี”

ไซอิ๋วเดอะมังกีเกิดมาจากวิสัยทัศน์ของผู้บริหารต่อช่องทางธุรกิจแอนิเมชันของไทย ที่ยังเปิดกว้างสำหรับนักลงทุนที่มีความพร้อม ประกอบกับแอนิเมชันสามารถเชื่อมโยงกับสินค้าเดิมของบริษัท รวมถึงโอกาสที่จะประสบความสำเร็จสูง เนื่องจากมีความแปลกไปจากแอนิเมชันไทยเรื่องอื่นๆ ด้วย

1.1 โอกาสทางธุรกิจแอนิเมชันในประเทศไทยและในตลาดสากล

ด้วยความที่ผู้ผลิตมองเห็นโอกาสเติบโตในตลาดแอนิเมชันไทย ที่ยังเปิดพื้นที่สำหรับผู้ที่มีความรู้ความสามารถให้เข้ามาลงทุนในธุรกิจนี้ได้ ผู้ผลิตจึงได้เพิ่มช่องทางในการทำธุรกิจจากธุรกิจเกี่ยวกับสินค้า Character ลิขสิทธิ์ มาสู่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอย่างเต็มรูปแบบ

นายวันชัย จงห์ถาวรสาริต ตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ บริษัท บางกอกลิขสิทธิ์ จำกัด เปิดเผยว่า “บริษัท บางกอกลิขสิทธิ์ ก่อตั้งโดยคณะผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกลและมีประสบการณ์ในธุรกิจ การ์ตูนแอนิเมชันมายาวนาน มาพร้อมทีมงานฝีมือเยี่ยมผู้คร่ำหวอดในวงการ ซึ่งทุกคนได้เล็งเห็นถึงศักยภาพทางธุรกิจในอนาคตของการ์ตูนแอนิเมชันของไทย ที่มีโอกาสจะพัฒนาผลงานและต่อยอดธุรกิจออกไปได้อีกหลากหลายช่องทาง ด้วยความเชื่อที่ว่าตลาดการ์ตูนแอนิเมชันของโลกมีอัตราการเติบโตสูงมาก คิดเป็นมูลค่ากว่าหมื่นล้านบาท และโดยเฉพาะตลาดในประเทศไทยที่มีแนวโน้มเติบโตขึ้นเรื่อยๆ มีมูลค่าสูงกว่าพันล้านบาท ยังคงเปิด

กว้างให้กับผู้ผลิตที่มีฝีมือดีจริงๆ ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคได้” (อาร์วายทีไนน์, 2553)

ด้วยเหตุนี้ บริษัทฯ จึงได้เริ่มวางแผนและจดทะเบียนก่อตั้งขึ้นตั้งตั้งแต่ปี 2550 โดยมีอง ภาพรวมของธุรกิจที่สามารถต่อยอดออกไปได้อีก ซึ่งจะเน้นไปในแนวทางของการบริหารจัดการ ทางด้านลิขสิทธิ์ (Licensing) เป็นหลัก โดยสามารถแยกย่อยออกเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้ 1) Licensing คือ การจัดการทางด้านลิขสิทธิ์ 2) Broadcasting คือ การจัดการเกี่ยวกับการ ออกอากาศทางทีวีในที่นี้คือแอนิเมชันซึ่งจะเข้ามาเป็นตัวสนับสนุนทางด้าน Licensing 3) Merchandising คือ การจัดการเกี่ยวกับการพัฒนาสินค้าภายใต้ลิขสิทธิ์ 4) Marketing คือ การ วางแผนการตลาดสนับสนุน 5) Activities คือ กิจกรรมส่งเสริมการตลาด และ 6) CSR คือ กิจกรรมส่งเสริมสังคมที่บริษัทฯ จะเดินหน้าควบคู่ไปกับการเติบโตของธุรกิจ”

1.2 การเพิ่มมูลค่าให้กับตัวสินค้าเดิมของบริษัท

ในโลกธุรกิจแอนิเมชัน มิได้มีแค่แอนิเมชันสนุกๆ สวยๆ เท่านั้น หากแต่โลกธุรกิจ แอนิเมชัน ยังหมายถึงธุรกิจอื่นๆ ที่มาเกี่ยวข้องอีก เช่น ธุรกิจโรงงานผู้ผลิต ธุรกิจค้าส่ง ธุรกิจค้าปลีก หรือแม้กระทั่งธุรกิจการให้บริการอีกด้วย ทำไมโลกแอนิเมชันจึงได้เกี่ยวข้องกับธุรกิจอื่นๆ อีก มากมาย นั่นก็คือ แอนิเมชันสามารถเพิ่มคุณค่าให้กับตัวสินค้าและบริการได้ (บางกอกลิขสิทธิ์, 2553)

บริษัทบางกอกลิขสิทธิ์ผลิตสินค้าประเภทหนึ่งที่เรียกว่า Style Guide ซึ่งเป็นชุดของ ภาพลายเส้นตัวละครที่บริษัทถือลิขสิทธิ์ จัดจำหน่ายให้ผู้สนใจนำไปใช้ในในธุรกิจต่างๆ ซึ่งมีอยู่ชุด หนึ่งที่ เป็นภาพล้อนักแสดงตลกของไทยแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในเรื่องไซอิ๋ว ซึ่งผู้บริหารถูกใจ และกลายเป็นไอเดียต่อยอดผลิตภัณฑ์จากสื่อสินค้าลิขสิทธิ์ กลายเป็นการ์ตูนแอนิเมชันในที่สุด

“เจตนาหลักจริงคือมันเกิดมาจากคาแรคเตอร์ตัวตลก ซึ่งเป็นโจทย์เลย คือเรามีตัว การ์ตูนคาแรคเตอร์ลิขสิทธิ์ลายเส้นซึ่งเป็นธุรกิจเดิมอยู่ก่อนแล้ว การ์ตูนเรื่องนี้มันเริ่มมาจากการที่ เราทำ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ เอาไว้หลายๆ ชุด หลายๆ แบบ เรียกว่า “Style guide” หรืองานขาย ลายเส้นลิขสิทธิ์ พอดีเจ้านายเขามาเห็นภาพชุดไซอิ๋วนี้แล้วเขาก็เกิดไอเดียว่าภาพชุดนี้มันน่าสนใจ เขาก็เลยให้นำมาผลิตเป็นแอนิเมชัน...พูดง่ายๆว่าเอาตัวละครเป็นตัวตั้งก่อน จากนั้นก็ทำเนื้อเรื่อง ตามเข้าไป” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.3 ตัวอย่าง Style guide ตัวละคร CATRA จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง He-man

อีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงสนับสนุนให้ผลิตเนื้อมาจาก ในช่วงที่ผ่านมาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจากเนื้อหาไทย หรือนิทานพื้นบ้านไทยอย่างต่อเนื่อง การใช้เนื้อหาไซอิ๋วถือเป็นความแปลกใหม่ของการผลิตแอนิเมชันไทย ประกอบกับมีตัวการ์ตูนที่น่าสนใจด้วย

“ความเป็นไทยขายได้นะ แต่ถ้าทุกคนแห่ทำแต่การ์ตูนที่มีแต่ความเป็นไทยออกมา มันก็ดูเหมือนกับไปโหมทำกัน เราเองก็น่าจะคิดให้แตกไปจากกรอบออกไปบ้าง จริงๆ เราก็ดูอยู่นะ อย่างพวกเรื่องราวของมวยไทย แต่ด้วยวิสัยทัศน์ และด้วยความประจวบเหมาะหลายๆ อย่าง เราเลยทำเรื่องนี้ ออกมาก่อน ส่วนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยเราเองก็มีแผนในการผลิตเอาไว้เหมือนกัน” (วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการผลิตนี้คือการต่อยอดมูลค่าสินค้าดั้งเดิมของบริษัท ด้วยการสัมพันธ์บทจากสื่อภาพนิ่งให้กลายเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

2. การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋วเดอะมังกี เซิงอุตสาหกรรม

พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องในแต่ละองค์ประกอบของการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ดังนี้

2.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับบุคลากร

บุคลากรในการผลิตเป็นคนไทยทั้งหมด ทีมผู้ผลิตเป็นคนไทยทั้งหมด ซึ่งเป็นการรวมทีมขึ้นมาจากบุคลากรในธุรกิจเดิมของบริษัท และสรรหามาใหม่เพื่อเสริมศักยภาพในการผลิต ดังนั้นแนวคิดต่างๆ ล้วนแต่เป็นวิธีคิดแบบคนไทยที่มีต่อ ไซอิ๋ว ทั้งสิ้น

“...พอเขามีตัวละครแล้วเขาก็หาทีมที่ทำแอนิเมชันเข้ามา ก็เป็นพวกพี่น้องแหละมาร่วมงานกันผลิตการ์ตูนเรื่องนี้” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.2 เงินทุน

แหล่งเงินทุนในการผลิตแบ่งเป็น 3 แหล่งคือ จากผู้ผลิตเอง จากภาครัฐ และจากผู้สนับสนุนรายการหลัก

2.2.1 ทุนภายในของผู้ผลิต

ผู้ผลิตมีทุนตั้งต้นในการผลิตแอนิเมชันของตนเอง ซึ่งใช้ทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ร่วม 15 ล้านบาท

“ทุนหลักที่ใช้ในการผลิตเป็นทุนภายในที่มาจากบริษัทนี้แหละ” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.2.2 ทุนสนับสนุนการผลิตจากภาครัฐ

การสนับสนุนการผลิตของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ก็เป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้ธุรกิจการ์ตูนแอนิเมชันไทยดำเนินไปได้ง่ายขึ้น ซึ่งไซอิ๋วเดอะมังก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ได้ร่วมโครงการผลิตกับทาง SIPA ด้วย

“เป็นการร่วมโครงการกับทาง SIPA เพราะเป็นพันธกิจของ SIPA ที่มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการไทย” (ธนา นนทยาธร, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2554)

SIPA ให้การสนับสนุนการผลิตของ ไซอิ๋วเดอะมังก็ เนื่องจากวัตถุประสงค์ในการเร่งผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยมุ่งสู่ระดับโลก กระตุ้นให้เกิดมูลค่าเพิ่มต่ออุตสาหกรรม และแสดงถึงศักยภาพผู้พัฒนางานด้านแอนิเมชันไทยให้เป็นที่ยอมรับในตลาดโลก (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2553) จากเนื้อหาที่แสดงให้เห็นแนวโน้มใหม่ของการ์ตูนแอนิเมชันที่ SIPA ให้ความสำคัญนั้นคือ ต้องเป็นแอนิเมชันที่สามารถส่งออกต่างประเทศได้ หรือสามารถสื่อสารกับผู้ชมชาวต่างชาติรู้เรื่องนั่นเอง

การให้ทุนของ SIPA นั้นมีเงื่อนไขผูกพันเช่นเดียวกับทุนทั่วไป ซึ่งเงื่อนไขในการรับทุนได้แก่ ผลงานที่ผลิตต้องถูกเผยแพร่ และมีการส่งต่อความรู้ให้แก่ผู้ที่สนใจในสายงานแอนิเมชัน แต่ที่สำคัญในการให้ทุนคือ SIPA ไม่ได้สร้างเงื่อนไขเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ผลิต ซึ่งถือว่าเป็นการให้อิสระในการผลิตแก่ผู้ผลิตมากที่สุด

“เงื่อนไขของการรับทุนก็คือการ์ตูนเรื่องที่ได้ทุนไปต้องมีการเผยแพร่ และก็ต้องเผยแพร่ความรู้ไปอบรมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อย่างเมื่อปลายปีที่ผ่านๆ มา (2553) เราก็ไปสอนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏ และที่ราชชมงคลคลอง 6 แต่ส่วนเนื้อหาที่ผลิตจะไม่เกี่ยวกับเงื่อนไขใดๆ” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.2.3 ผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการ

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการสนับสนุนจากผู้สนับสนุนหลักด้วย ซึ่งเป็นแผนป้องกันความเสี่ยงในการทำธุรกิจของผู้ผลิตที่วางไว้ตั้งแต่ต้น

“เราทำหนังการ์ตูนเรื่องหนึ่งเราก็ต้องหาสปอนเซอร์หลักสัก 2-3 ตัว นอกนั้นก็จะเป็นสปอนเซอร์ขาจรที่เข้ามาระหว่างที่ฉาย” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.3 ปัจจัยทางการตลาด ปัจจัยทางการตลาดนี้ยังแบบออกเป็นหน่วยย่อยอีกได้แก่

2.3.1 กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กไปจนถึงครอบครัว (ไทย และต่างประเทศ)

“ไซอิ๋ว เดอะ มังกี้ ความยาว 26 ตอน มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายอยู่ที่เด็กวัยตั้งแต่ 4-14 ปี เป็นต้นไป รวมไปถึงผู้ปกครองก็สามารถที่จะร่วมชมกับเด็กๆ ได้” (ชาวสด, 2553)

1) ใช้เนื้อหาที่คุ้นเคยดีอยู่แล้ว ไซอิ๋วเป็นเนื้อหาที่ผู้ชมชาวไทยมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่ถูกผลิตซ้ำและนำมาเผยแพร่ในประเทศไทยหลายต่อหลายครั้ง

“เนื้อเรื่องไซอิ๋วมันเป็นเรื่องราวที่เป็นสากลนะ ใครๆ ก็รู้จัก เป็นเรื่องที่สนุกด้วย” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2) ใช้เนื้อหาที่เป็นสากล เมื่อผู้ผลิตกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมในระดับสากลเอาไว้ตั้งแต่ก่อนการผลิต ดังนั้นเนื้อหาที่ผลิตจึงต้องสามารถสื่อสารให้ผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติเข้าใจได้ด้วย ซึ่งไซอิ๋วก็สามารถตอบโจทย์นี้ได้เช่นกัน

“เราไม่ได้มองเป้าแค่ในตลาดเมืองไทย แต่มองไปถึงเป้าระดับสากลด้วย คือมองคู่กัน เราต้องการทำการ์ตูนให้คนในประเทศดูได้และคนต่างประเทศก็น่าจะดูเข้าใจเพราะเรื่องมันเป็นที่รู้จักในระดับสากลไปแล้ว...คิดว่าฝรั่งก็น่าจะดูรู้อะไรนะ เพราะไซอิ๋วจากสื่ออื่นมันก็มีเยอะ หนังก็มีหลายแบบ ฮอลลีวูดก็มีแล้ว ของเราก็เป็นเพียงฉบับหนึ่งที่มีลักษณะเป็นแอนิเมชันที่มาจากประเทศไทย ก็เป็นทางเลือกหนึ่งของเขา” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

3) ต้องเล่าเรื่องให้สนุก “มันเป็นแนวคิดของคุณวันชัยคือว่า เขาอยากได้การ์ตูนแอนิเมชันที่มี 2 ลักษณะคือ 1. แอคชั่น 2. ตลก เขาก็เลยมาดู ตัวการ์ตูนชุดนี้ว่าจะเอาใครรับบทเป็นตัวอะไรได้บ้าง เหงาเจีย (หงอคง) น่าจะเอาใคร ก็มาลงตัวที่ถั่วแระ จตุรงค์ก็มาเป็นพระถัง ซึ่งเราก็อ้างอิงมาจากรูปร่างลักษณะของตลกจริงๆ อย่างโก๊ะตี๋ก็จะอ้วนๆ ซอบกิน ก็เลยเหมาะกับบพปัยกาย ซึ่งตัวตลกพวกนี้เรามีลิขสิทธิ์ทั้งหมดจริงๆ มีเยอะกว่านี้อีกนะ แต่ว่าบางตัวอาจจะติดเงื่อนไขบางอย่างเราก็ต้องตัดออกไป และไซอิ๋วมันก็มีตัวเอกที่วางไว้ไม่กี่ตัวนะ...อย่างหงอคงจะต้องเป็นหัวหน้า และก็ต้องมีอิทธิฤทธิ์ไม่ตาย เราก็เลยเลือกถั่วแระ เพราะเขาก็มีปากเหม็นที่เราเอามาใช้เป็นพลังกลืนปากอะไรแบบนี้ ซึ่งมันก็ลงตัวกันพอดี” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ไซอิ๋วก็ ฉบับดั้งเดิมนั้นเป็นนิยายผจญภัยที่มีความเป็นแฟนตาซีสูง มีทั้งเรื่องราวที่สนุกสนานและน่าหดหู่นับกันไป แต่ไซอิ๋วเดอะมังก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่เน้นความตลกสนุกสนานมากกว่าฉบับดั้งเดิม เนื่องจากผู้ชมที่เน้นกลุ่มไปที่เด็ก สื่อที่มีเนื้อหาตลกสนุกสนานจะสามารถสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นเด็กได้ง่าย และด้วยตัวละครที่เป็นการสัมพันธ์มาจากนักแสดงตลกไทย สามารถสื่อเป็นนัยว่าไซอิ๋วภาคนี้จะต้องตลก นอกจากนี้ผู้ผลิตยังปรับบทให้สนุกสนานและเน้นไปที่ความตลกเพื่อให้สอดคล้องกับ Character ด้วย

“การปรับแต่งบทเพื่อให้ดูตลกมากขึ้น เพื่อให้เข้ากับคาแรคเตอร์ของตัวตลก เพราะจุดหลักๆ ที่เน้นคือ ตลกกับแอคชั่น ดังนั้นมันจึงต้องแปลงบทเพื่อให้เข้ากับตัวตลก เจตนาตรงนี้เราก็ตั้งใจให้เรื่องมันสนุกมากขึ้น เพราะถ้าเอาตามไซอิ๋วเดิมจริงๆ มันค่อนข้างจะซีเรียสจริงจัง ‘ไม่ค่อยมีมุขตลก’ (เวนิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4) ต้องเป็นเรื่องที่ให้คติธรรม “ทุกตอนต้องมีคติธรรมอยู่แล้ว ตัวอย่างเช่นในตอนปราบปีศาจหนูเหลืองจอมโกหกที่มายุให้ทิมพระถึงแตกกัน สุดท้ายพอปราบหนูเหลืองได้พระถึงก็จะมาสอนว่าไม่ควรโกหก อันนี้ก็จะเป็นการปรับบทเพื่อให้เข้ากับเด็ก ซึ่งสามารถสอนเด็กได้ว่าอย่าพูดโกหกมันไม่ดี” (วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ด้วยความที่การ์ตูนแอนิเมชันต้องการสื่อสารกับเด็ก ผู้ผลิตจึงได้สอดแทรกเนื้อหาที่เป็นคติธรรมให้กับเด็กด้วย ซึ่งคติธรรมที่สอดแทรกนั้นก็ไม่ใช่เรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด แต่เป็นการหยิบยืม หรือดัดแปลงจากเนื้อหาเดิมของไซอิ๋วในตอนนั้นๆ นั่นเอง

“จริงๆเราก็ดูมาจากเนื้อเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้วนะ ก็ดูว่าเนื้อเรื่องตอนไหนพยายามจะบอกอะไร แล้วเราก็กดตรงส่วนนั้นขึ้นมา คือในแต่ละตอนบริษัทจะเน้นอยู่แล้วว่าจะให้อะไรเด็ก อารมณ์เหมือนกับนิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร ซึ่งเป็นสิ่งที่บริษัทเน้นเลยว่าต้องมี” (วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

5) ต้องเข้าใจง่าย ไซอิ๋วฉบับเดิมจะมีการแฝงนัยยะเป็นหลักธรรมะในศาสนาพุทธเอาไว้มากมาย แต่ในฉบับนี้เนื้อหาธรรมะจะถูกตัดทอนออกไปเช่นเดียวกับไซอิ๋วที่ถูกนำมาผลิตผ่านสื่อหลายฉบับ ที่เป็นเช่นนั้นเนื่องจากธรรมะที่แฝงนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างยาก จึงต้องตัดทอนเนื้อหาออกไปและทำการเล่าใหม่ด้วยประเด็นที่เด็กเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

“จากที่พูดไปว่าตอนจบแต่ละตอนมันจะมีคติธรรม ซึ่งถ้าเราเอาของเดิม(ที่เป็นแก่นพระธรรมแฝงอยู่)มาเล่า เด็กอาจจะไม่เข้าใจเพราะมันเป็นเรื่องยาก ซับซ้อน เพราะฉะนั้นเราก็เลยเอาเรื่องง่ายๆ ที่เข้าใจได้ง่ายมาเล่นแทน เช่น เรื่องโกหกไม่ดี ตะกละไม่ดี อย่างตอนที่ไปย

ถ่ายไปกินอาหารไม่เลือกแล้วก็เกิดปัญหาตามมา ก็เป็นเรื่องที่สอนว่ากินมากไปก็ไม่ดี อย่าตะกละเป็นต้น” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.3.2 ช่องทางสำหรับการเผยแพร่

ปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ในประเทศไทย และวางแผนให้จัดจำหน่ายในระดับสากลได้ด้วย มีรายละเอียดดังนี้

1) ใช้ความบันเทิงแฝงข้อคิดในการสื่อสารในช่องทางในประเทศ ไซอิ๋วเดอะมัง ก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาสนุกสนาน และมีแง่คิดคติธรรมต่างๆ แฝงอยู่ด้วย ซึ่งเนื้อหานี้เป็นที่ต้องการของช่อง

2) ใช้เนื้อเรื่องสากลเพื่อสื่อสารในช่องทางต่างประเทศ “ไซอิ๋วเนื้อเรื่องมันก็สากลอยู่แล้ว เราก็พยายามทำให้เป็นสากล ซึ่งในการนำไปเสนอในตลาดต่างประเทศตอนนี้ยังอยู่ในช่วงการติดต่อเจรจากันอยู่นะ” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2.3.3 ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

1) ใอเดียการผลิตเกิดจากการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับสถาบันทางสังคม

“การ์ตูนชุดนี้ใช้ลิขสิทธิ์ตัวละครที่เราไปซื้อมาผลิต ซึ่งตอนที่ทำสัญญากันจะทำผ่านทางสมาคมศิลปินตลก เพราะเรากับสมาคมก็รู้จักกันดี ตอนผลิตสมาคมก็ได้มีเงื่อนไขอะไรนะ เพราะว่าเวลาเราทำงานเราก็จะคุยกันกับทางสมาคม ซึ่งเขาเป็นคนจัดการรายได้แบบที่เรียกว่ากระจายรายได้ให้ตลกได้รับทั่วถึงกัน แต่ในส่วนบุคคล (นักแสดงตลก) ก็อาจจะมึนนะ เพราะว่าเรารู้จักกันเป็นการส่วนตัวก็อาจจะมึนกัน เขาก็อาจจะขอทให้เด่นหน่อยอะไรทำนองนี้” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ด้วยความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตกับสมาคมศิลปินตลกแห่งประเทศไทย ทำให้เกิดตัวการ์ตูนชุดนี้ขึ้นมา และกลายมาเป็นแรงบันดาลใจของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วย นอกจากนี้ผู้ผลิตยังกำหนดบทบาทความสำคัญในเรื่อง ตามโครงสร้างภายในของสมาคมตลกมาด้วย เช่น เลือกลงให้ถั่วแระเชียวยิ้ม ซึ่งมีตำแหน่งเป็นนายกสมาคมรับบทของหงอคง ตัวละครที่มีความโดดเด่นที่สุดในเรื่อง ส่วนตัวละครอื่นๆ ผู้ผลิตพยายามเฉลี่ยบทบาทให้มีความสำคัญเท่าๆ กัน เพื่อไม่ให้มีปัญหา หรือเกิดความลำเอียงต่อนักแสดงตลก ซึ่งเป็นผู้ที่มีตัวตนอยู่จริงในสังคมด้วย

“ในการ์ตูนเราแปลงบทให้เท่าๆ กันหมดเลยนะ ยกเว้นหงอคงที่อาจจะเด่นกว่าคนอื่น ซึ่งก็เป็นไปตามบท นอกนั้นก็เท่าๆ กัน” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2) การผลิตเนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้สนับสนุนรายการหลัก การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องนี้มีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่แปลกไปจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ที่เคยแพร่ภาพในประเทศไทย เนื่องจากในเนื้อหา 1 ตอน กลับมีเนื้อหาถึง 3 เนื้อหา นั้นเป็นเพราะว่าผู้ผลิตกำหนดให้มีการนำเสนอ สกู๊ป ของผู้ผลิตรายการเป็นการ์ตูนสั้นๆ 2 เรื่อง ได้แก่ แพนด้าพาเที่ยว และห้องเรียนคุณธรรม รวมไปถึงเนื้อหาหลักที่เป็นไซอิ๋วด้วย

“สปอนเซอร์หลักก็มีผลกับทิศทางหรือเนื้อหาบางอย่างเหมือนกัน...อันนี้พูดกันตรงๆ ที่การ์ตูนมี 3 ช่วงเป็นเพราะชายสปอนเซอร์หลัก ช่วงแพนด้าพาเที่ยวเป็นของโอวัลติน คือเราก็ไปคุยกับลูกค้าเพื่อแนะนำให้เขารู้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะมีสกู๊ป (Scoop) แทรกอยู่ ซึ่งเขาก็สนใจแล้วก็เป็นสปอนเซอร์ของสกู๊ปนี้ไปเลย ซึ่งช่วงที่คุยกันนั้นแพนด้า หลินปิง ดังมาก ก็เลยใช้ธีม (Theme) แพนด้า และมันก็เกี่ยวกับจีนก็เลยไปด้วยกันได้กับเรื่องของไซอิ๋ว อีกอย่างหนึ่งตอนนั้นโอวัลตินเขาก็มีโฆษณาแพนด้าอยู่ด้วย ตอนแรกจะเป็นแพนด้าพาไปเดินดู แต่ตอนหลังก็มาเปลี่ยนให้เป็นเที่ยวจีน เพื่อให้เรื่องมันกว้างขึ้น แพนด้าในโฆษณาโอวัลตินก็เลยเชื่อมมาที่แพนด้าพาเที่ยวของเราได้ แต่โอวัลตินเขาก็เปลี่ยนโฆษณาไปเรื่อยๆนะ ตอนนี้อะไรก็ได้ใช้ชุดแพนด้าแล้ว

...ในส่วนของห้องเรียนคุณธรรม ก็เป็นเนื้อหาของสปอนเซอร์ที่เราตั้งใจใส่ไว้ในการ์ตูนไซอิ๋วตั้งแต่แรกเหมือนกัน เพราะ Theme มันก็ไปด้วยกันได้ เป็นเรื่องในห้องเรียนเด็กจีน ซึ่งเราก็ติดต่อขอสปอนเซอร์เอาไว้แล้ว แต่ตอนหลังเกิดมีปัญหาทางเงื่อนไขบางอย่างเขาก็ไม่มาลงให้เรา แต่งานของเราออกอากาศไปแล้ว มันก็เลยตัดออกไม่ทันแล้ว ก็เลยเหมือนเป็นทำแถมไป” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.4 โฆษณาชุด “แพนด้าพาไปเดินดู” ของโอวัลติน



รูปที่ 5.5 โลโก้ช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนและการนำเสนอผู้สนับสนุนรายการหลัก

2.3.4 การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

“ในเชิงการผลิตถ้าเรามีสปอนเซอร์หลักสัก 2 อัน มีรายได้จากช่อง แล้วก็ มีสปอนเซอร์ตอนออกอากาศนี้ก็เพียงพอแล้วนะ รายได้เสริมอื่นๆ ที่ตามมาก็เช่นจากการขายแผ่น” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ผู้ผลิตวางแผนการตลาดถึงจุดคุ้มทุนเอาไว้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามก็ดีที่ผู้ผลิตวางแผนในการทำตลาดแบบครบวงจรไว้ด้วยการจำหน่ายสินค้าส่งเสริมการขาย แต่สิ่งที่ผู้ผลิตต้องการจริงๆ คือการสร้างชื่อเสียงบริษัทให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และการสร้างการจดจำในตัวสินค้าที่เป็นตัวการ์ตูนให้เป็นที่จดจำเพื่อให้ง่ายต่อการผลิตในลำดับต่อไป

1) สินค้าส่งเสริมการขาย “ซีดีต้องมีอยู่แล้ว อย่างตอนนี้เราก็มีหนังสือการ์ตูนออกมาด้วยซึ่งขายผ่านร้านสะดวกซื้อทั่วไป นอกจากนี้ก็มีสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนอย่างพวกเสื้อยืด สมุดระบายสี” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

2) ส่งเสริมชื่อเสียงของบริษัท “เป้าหมายหลักของเราไม่ได้หวังกำไรจากตรงนี้หรอก เป้าหมายหลักของเราจริงๆ คือการขายชื่อบริษัท ขายลิขสิทธิ์ หรือสินค้าที่มันจะมาตามหลังอะไรอย่างนี้มากกว่า การออกอากาศทางทีวีนี่เป็นการปูพรม นำร่องก่อน เพื่อสร้างแบรนด์ให้กับสินค้าที่บริษัทเป็นเจ้าของจริงๆ...เหตุผลที่เลือก 16 ตอนนี่มาใช้ ก็เพราะคิดว่าตอนพวกนี้มันสนุก และก็สามารถนำคาแรคเตอร์ที่เราใช้มาใช้ได้ เป็นความตั้งใจหนึ่งที่เราอยากจะทำละครที่เราอยากออกมาให้หมด เพื่อต่อยอดสินค้าตามที่บอกไปก่อนหน้านี้ ถ้าเกิดเราเล่าตามบทเดิม ยังไง 26 ตอนก็คงไม่เจอปีกาจั่ว แต่ในเมื่อมันจำเป็นต้องใช้ เราก็เลยเขียนสคริปต์ให้กลายเป็น 3 ตอน ปีศาจจิ้งจอกออกแล้วอะไรแบบนี้” (วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

แม้ว่าตลาดแอนิเมชันในประเทศไทยจะยังมีพื้นที่สำหรับนักลงทุน แต่การผลิตการ์ตูนเรื่องหนึ่งนั้นต้องใช้ทุนมหาศาล ดังนั้นเมื่อพิจารณาผลตอบแทนที่ได้รับเทียบกับค่าใช้จ่ายแล้วอาจจะมีผลกำไรไม่มากมายนัก ไซอิ๋วเดอะมังก็จึงเป็นสื่อการตลาดรูปแบบหนึ่งด้วยการมุ่งสร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างผ่านผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน มากกว่าที่จะมุ่งทำกำไรจากสินค้าการ์ตูนแอนิเมชันแต่เพียงอย่างเดียว

3) การผลิตในระยะยาว เนื่องจากไซอิ๋วเดอะมังก็นั้นมีการผลิตตัวละครที่แปลกไปกว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ เนื่องจากมีลักษณะคล้ายละคร หรือจำอวดมากกว่าการ์ตูน เนื่องจากมีตัวนักแสดง (ตัวแระ) และบทบาท (หงอคง) แยกกันอยู่ในเรื่อง จึงเป็นการเปิดกว้างให้ผู้ผลิตสามารถต่อยอดการผลิตการ์ตูนในชุดนักแสดงตลกกลุ่มนี้ โดยการใช้ชุด Style Guide อื่นๆ เป็นไอเดียในการผลิตต่อไป

“เราก็มองถึงภาค 2 เอาไว้ด้วย มีการเตรียมการต่อยอดเอาไว้ในอนาคต และก็อาจจะมิตัวละครชุดนี้ในเนื้อเรื่องอื่นตามมาด้วย” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4) ข้อจำกัดในการผลิต ไซอิ๋วเดอะมังก็เป็นการทุนที่ดัดแปลงเนื้อหามาจาก ไซอิ๋วที่ของจีน ซึ่งยังมีข้อจำกัดในการผลิตเช่นเดียวกับการทุนแอนิเมชันไทยหลายๆ เรื่อง นั่นคือ ความรุนแรงต่อผู้ชมที่เป็นเด็ก และด้วยความยาวของเนื้อหาไซอิ๋วก็ถูกจำกัดด้วยพื้นที่และเวลาแพร่ภาพจากช่องด้วย

■ สื่อสำหรับเด็กไทยต้องปราศจากความรุนแรง การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ ถูกกรอบความเป็นการ์ตูนเด็กครอบเอาไว้เช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นข้อกำหนดที่ผู้ผลิตจะละเมิดไม่ได้ กรอบที่ทรงอิทธิพลที่สุดได้แก่กรอบจากทางช่อง 7

“เราก็ไม่อยากจะเห็นภาพความรุนแรง ไม่อยากจะเห็นเลือด หรือการต่อสู้ที่ดูจริงจังอะไรแบบนี้บางทีเด็กดู เราก็ไม่อยากจะเกิดการทำตาม หรือการเลียนแบบ เพราะฉะนั้น ภาพก็เลยไม่อยากจะให้ดูรุนแรง จะไปเน้นความสนุก ความตลกมากกว่า” (วิเชียร แพร่เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

“ตัวที่เข้ามากำหนดเนื้อหาจริงๆ แล้วจะมาจกทางช่องมากกว่า ซึ่งข้อกำหนดของแต่ละช่องก็จะไม่เหมือนกัน อย่างช่อง 7 ก็อาจจะต้องเป็นเด็กดีหน่อย แต่ช่อง 3 ก็อาจจะเล่นเนื้อหาให้หนักขึ้นได้มากกว่า นอกจากช่องก็จะมีมาตรฐานพวกจัดเรตติ้ง แต่เทียบกันผู้ที่มีอำนาจมากกว่าก็คือช่องนั่นแหละ เขาจะมาควบคุมงานตั้งแต่ช่วงที่เราไปเสนอเลยคือ เราก็เข้าไปเสนองานเพื่อออกอากาศตามไตรมาส เขาก็จะดูว่าเขายังว่างอยู่ไหม แล้วก็จะมาดูว่างานของเราเป็นยังไง มีอะไรบ้าง...ไม่มีคำหยาบ ไม่มีความรุนแรง ไม่มีกูมึง ซึ่งก็เป็นระเบียบของทางช่อง เขาคับ ซึ่งเราต้องควบคุมเรื่องพวกนี้ตั้งแต่ตอนเขียนสคริปต์ แล้วไปคุมตอนพากย์เสียงอีกทีคับ” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

นอกจากเงื่อนไขการผลิตของช่อง 7 จะเป็นกรอบหลักในการทำงานแล้ว ทางผู้ผลิตเองก็มีข้อกำหนดเกี่ยวกับการผลิตรายการสำหรับเด็กด้วยเช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตก็มีความตระหนักถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดี

“บริษัทเองก็มีกรอบเป็นตัวกำหนดอยู่แล้วด้วยนะ ซึ่งก็มองจากกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักเหมือนกัน คือถ้าเราทำการ์ตูนสำหรับเด็กอายุ 4 – 14 ขวบ มันก็จะมิกติกาเรื่องที่ทำได้กับเรื่องที่ทำไม่ได้เขียนไว้ชัดเจน” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ในไซอิ๋วฉบับเดิมตัวละครปีศาจมักจะถูกหงอคงและเหล่าศิษย์ของพระถัง ไซอิ๋วประจํากายฟาดฟันจนตาย ซึ่งเป็นการอ้างอิงถึงสภาพความเป็นจริงในการเดินทางของ พระถังที่ได้เจอกับสัตว์ร้ายมีพิษต่างๆ และจำเป็นต้องกำจัดทิ้ง แต่ในฉบับนี้เมื่อถูกเงื่อนไซอิ๋ว ความ รุนแรงเข้ามาครอบไว้ ผู้ผลิตจึงต้องลดทอนเนื้อหาที่ต้องจบด้วยความรุนแรงลง และใช้วิธีการที่ ประณีประนอมมากขึ้นในการจบเรื่อง ไซอิ๋วฉบับนี้จึงมีเรื่องราวเบาๆ ตลกสนุกสนานมากกว่าการ ต่อสู้ที่ดุเดือดแบบในฉบับอื่นๆ

“การ์ตูนเรื่องนี้มันเป็นการตูนเด็กเราไม่ยอมให้มันมีเลือด มีการฆ่ากัน ความตาย หรืออะไรที่รุนแรง ซึ่งตรงนี้ก็เป็นการรอบมาจากระบบเรตติ้งผู้ชมด้วย เพราะว่ามันเป็น การตูนสำหรับเด็กก็เลยไม่ยอมให้ดูรุนแรง เลยหาทางออกด้วยวิธีอื่นเช่นการให้อภัย” (วิเชียร แพ้ว เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

นอกจากนี้ในไซอิ๋วหลายๆ ฉบับ จะมีตัวละครหญิงเข้ามาพัวพันกับตัว ละครนักบวช เพื่อสร้างสีสันในเรื่อง แต่ด้วยค่านิยมของคนไทยที่มีต่อนักบวชซึ่งเป็นเพศสมณะ ประกอบกับความเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก ทำให้การผลิตเนื้อหาลักษณะนี้เป็นไปไม่ได้ในสื่อสำหรับเด็กของ ไทย แม้ว่าผู้ผลิตจะมีการเตรียม Character ที่เป็นเพศหญิงเอาไว้ แต่เมื่อพิจารณาความ เหมาะสมด้วยประการต่างๆ แล้ว พบว่าไม่เหมาะสม ผู้ผลิตจึงต้องตัดบทของตัวละครนี้ทิ้งไป

“เรามีตัวการ์ตูนผู้หญิงอีกตัวหนึ่งนะ แต่ว่าพอดูบทดูความเหมาะสมแล้ว มันเข้าไปได้ยาก เพราะจากเนื้อหาเป็นเรื่องของการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎก ซึ่งมีแต่ผู้ชาย แถมยังเป็นนักบวชด้วย เลยเอาตัวผู้หญิงมาเล่นลำบาก อีกอย่างเรื่องชู้สาวนี่ก็ใช้ไม่ได้อยู่แล้ว เพราะเงื่อนไซอิ๋วของช่องทั้งระบบเรตติ้งผู้ชมบังคับอยู่” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

■ ข้อจำกัดของพื้นที่ และเวลาในการนำเสนอ การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋ว เดอะมังก็ มีเวลาในการออกอากาศทั้งหมด 26 ครั้ง ซึ่งจะสอดคล้องกับเวลา 1 ไตรมาสพอดี (ออกอากาศสัปดาห์ละ 2 ครั้ง) โดยมีความยาวในการเสนอต่อตอน 10 นาที เมื่อเทียบกับเนื้อหา ทั้งหมดของไซอิ๋วจึงเป็นไปไม่ได้เลยที่จะเล่าเรื่องทั้งหมดให้จบได้ ผู้ผลิตจึงต้องทำการเลือกในการ ผลิตตอนเสียใหม่เพื่อให้สามารถสื่อสารเข้าใจ และดูสนุกควบคู่ไปด้วย ซึ่งผลจากพื้นที่และเวลาใน การนำเสนอนี้ทำให้ ไซอิ๋วเดอะมังก็ 1 ตอนที่ผลิต จะใช้ความยาวในการออกอากาศ 1 ตอนครั้ง นั้นเท่ากับว่า 3 ตอนที่ออกอากาศ จะเท่ากับ 2 ตอนที่ผลิตนั่นเอง ไซอิ๋วเดอะมังก็จึงมีตอนที่ผลิต ทั้งสิ้นเพียง 16 ตอน (บางตอนมีความยาวในการออกอากาศมากกว่าปกติ)

“ช่องเขาให้เวลามาเฉพาะตอนประมาณ 10-11 นาที ซึ่งพอมาหัน โฆษณาออก หันสก็๊ปออกมันเหลือ 7 นาทีเอง ซึ่ง 7 นาทีมันเล่าให้จบไม่ได้ ถ้าจะตัดก็จะดูไม่รู้เรื่อง เพราะจะเร็วมากทำให้ไม่สนุกด้วย ก็เลยใช้เป็นตอนครึ่ง มันก็เลยจะคร่อมๆกัน 2 ตอนของการ์ตูน จะเท่ากับ 3 ตอนตามเวลาที่ฉายทางโทรทัศน์ ซึ่งเรื่องพวกนี้เป็นการวางแผนของเราจริงๆตอนแรก เราก็จะใช้ 2 ตอนที่ออกอากาศด้วยซ้ำแต่ก็คิดว่ามันจะยืดไป คุณคงเคยดูไซอิ๋วคนแสดงใช้ไหมที่ ตอนหนึ่งเขาใช้เวลาออกอากาศเป็นชั่วโมง บางตอนมันก็จะมียืดเรื่อง เราก็เลยพยายามวาง เวลาที่เล่าเรื่องได้กระชับและสนุก จากตอนที่ออกอากาศ 26 ตอน ก็จะเท่ากับ 16 ตอนที่ผลิต” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

3. เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตไซอิ๋วเดอะมังกี้

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผู้ผลิตเลือกใช้การผลิตด้วยวิธีการวาดมือ (Hand drawn) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีในการตัดต่อและทำเทคนิคพิเศษในการผสมภาพ (Composite) ต่างๆ ซึ่ง การเลือกใช้วิธีการผลิตด้วยการวาดนั้นมี 2 ปัจจัยใหญ่ๆ ได้แก่ ความชื่นชอบส่วนตัวของผู้ผลิต และการสัมพันธ์กับสินค้าเดิม ซึ่งเป็นภาพกราฟิก 2 มิติ

3.1 ความชอบของผู้ผลิต

“หลักๆ เลยเป็นเรื่องของความชอบส่วนตัว เอาจริงๆ การ์ตูน 3 มิติ ทำง่ายกว่านะ เพราะคนทำเป็นเยอะ 2 มิติ เดียวนี้หายาก แต่ด้วยเสน่ห์ของ 2 มิติ ก็เลยเลือกผลิตให้เป็นแบบนี้” (วิเชียร แพ่งเกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิตินั้นจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างไปจากการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิตินั้นจะมีความไม่ต่อเนื่อง ไม่เหมือนแอนิเมชัน 3 มิติ ที่จะให้ความ สมจริงมากกว่า แต่อย่างไรก็ตามความไม่สมบูรณ์เหล่านั้นกลับเป็นเสน่ห์ของแอนิเมชัน 2 มิติ เช่นเดียวกัน

“พี่วันชัยเขาชอบการ์ตูน 2 มิติเป็นพิเศษก็เลยเลือกทำ 2 มิติ แต่จริงๆการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เขาก็มีโครงการที่จะผลิตเหมือนกันนะ แต่เราก็เริ่มต้นด้วย 2 มิติ ก่อน ซึ่งเราทำด้วยมือเกือบ ทั้งหมดเลยนะ คือวาดมือแล้วก็สแกนแล้วก็ลงสี จากนั้นก็เรียงภาพ คอมพิวเตอร์จะเข้ามาตอน การตกแต่ง (Compose) งานในการทำเทคนิคพิเศษต่างๆ” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

3.2 ความสอดคล้องกับตัวบทต้นทางที่ทำการสัมพันธ์

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการต่อยอดผลิตภัณฑ์ลายเส้น ลิขสิทธิ์ ที่เป็นสินค้าเดิมของผู้ผลิต เมื่อตัวบทต้นแบบที่เป็นลายเส้นนั้นมีลักษณะเป็น 2 มิติ ในการผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันก็ต้องเป็น 2 มิติ ด้วย เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงกันได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

4. สุนทรียภาพจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี

4.1 การออกแบบ

ผู้ผลิตมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อแอนิเมชันอื่นๆ ที่มีเนื้อหาคล้ายกับงานที่ต้องการผลิต เพื่อหาจุดเด่นในงานนั้นๆ เพื่อมาประยุกต์ใช้ในงานของตนเอง

“เราก็เอามาดูเหมือนกันนะ แต่ว่ามันก็ไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกับเรา อย่างที่พี่ดูภาพยนตร์ของจีนซึ่งใช้ทุนสูงมาก การเคลื่อนไหวของงานเลยเนี้ยบมาก แต่ของเราเป็นงานซีรีส์ก็เลยต้องตัดทอนบางอย่างลงไป ถ้าเป็นตัวหลักเราก็สร้างมาจากตัวละครไทยอยู่แล้ว แต่ถ้าเป็นตัวอื่นเราก็หาจากสื่อ ภาพจากหลังต่างๆ เราก็หาอะไรที่มันเป็นจีนๆ หน่อย อย่างกังฟูแพนด้า หรือพวกมู่หลานเป็นงานศึกษา...จริงๆ เราก็ศึกษาจากของจริงด้วย อย่างในแพนด้าพาเที่ยวนี้ต้องอิงกับของจริงให้ถูกต้อง ซึ่งเราก็วาดมือแล้วก็ลงสีในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะฉะนั้นการทำงานของเรา ก็จะเป็นการวาดด้วยมือคน คอมพิวเตอร์ก็จะเข้ามาในการ สแกน เพื่อแต่งเส้น ลงสี และก็หลังจากนั้น (Compose) พวกลายเมฆหรือลวดลายต่างๆเราก็ดีไซน์ขึ้นมาเพราะลายเส้นพวกนี้ จีน หรืออะไรที่มันเป็นจีนจำเลยมันเอามาใช้ไม่ได้ เพราะงานของเรามันเป็นกึ่งลายเส้นกึ่งกราฟิก ก็เลยใช้การตัดทอนรายละเอียดให้น้อยลง เพื่อให้มันดูอินเตอร์ขึ้นมา” (เวณิษ มิตร์สันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

นอกจากจะดูตัวแบบจากสื่อประเภทเดียวกัน และภาพของจริงต่างๆ แล้ว ผู้ผลิตยังศึกษาเรื่องราวจากไซอิ๋วต้นฉบับด้วย ทั้งนี้เพื่อความถูกต้องในเนื้อหา ผู้ผลิตเลือกใช้หนังสือไซอิ๋วที่เป็นแหล่งข้อมูลหลัก

“เราดูจากหนังสือเป็นหลักนะ ไม่ได้ไปอ้างตามซีรีส์ เพราะเรื่องพวกนั้นบางที่มันแตกออกมาแล้ว จริงๆแล้วไม่ว่าจะฉบับไหนมันก็จะอ้างอิงกันจากหนังสือเล่มเดียวกันนี้แหละ ก็อาจจะต่างกันบางอย่าง บางประเด็นที่เขาต้องการจะเล่น แต่เนื้อเรื่องมันก็ยังคงเดินตามหนังสือเหมือนกัน” (วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4.1.1 ในการออกแบบต้องดูออกว่าตัวเอกสัมพันธ์มาจากผู้มีชื่อเสียง

“คือตอนแรกทีคิดจะทำไซอิ๋วเราก็คิดภาพเป็นตอนๆ ไปโดยมีตัวละครชุดนี้เป็นตัวแสดง เหมือนเขากำลังเล่นละครเรื่องหนึ่ง คือถ้าเป็นเรื่องอื่นก็อาจจะใช้ตัวละครชุดเดิมแต่ถ้าเปลี่ยนชุดใหม่เป็นละครเรื่องอื่น เพราะฉะนั้นเราไม่ได้คิดถึงว่าจะต้องให้ออกมาเป็นจีนหรือออกมาไทย แต่

ด้วยไซอิ๋วมันเป็นเรื่องของจีน ลักษณะที่ออกมาก็เลยดูเป็นจีนเท่านั้น คือเราพยายามรักษาเนื้อหาเดิม แต่ก็ปรับให้เข้าตัวละครแปลงให้เป็นซีรีส์ แต่ก็ไม่ได้แปลงเพื่อให้เป็นไทย คือมันก็ยังเป็นไซอิ๋วเหมือนเดิม” (วิเชียร พร่ำเกียรติเจริญ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4.1.2 การอ้างอิงตัวเอกจากตัวบทต้นทางที่เป็นภาพกราฟิก

“อันนี้มันบังคับมาจาก Character Style Guide ที่เป็นแรงบันดาลใจแรก ซึ่งสไตล์นี้เราก็มองว่ามันไม่ฝรั่งมาก ไม่ญี่ปุ่นมาก อยู่ระหว่างกลาง...หัวขานานี้ ตัวขานานี้ ก็แค่เดิม เสื้อผ้าเข้าไปซึ่งก็หาแบบอ้างอิงใส่เพิ่มเข้าไป...วิธีการออกแบบตัวละครเราอิงตามขนาดตัวละครที่มีอยู่ ซึ่งเราต้องกะขนาดให้มันไปด้วยกันได้” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4.1.3 ออกแบบให้เป็นสากล

ผู้ผลิตไม่ได้ตั้งใจผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ให้เป็นแอนิเมชันของจีน แต่ด้วยเรื่องราวที่เล่ากันมาจากประเทศจีน การออกแบบต่างๆ จึงมีกลิ่นอายหรือรูปลักษณะไปทางจีน เพื่อให้สอดคล้องกับตัวเนื้อหา ซึ่งความเป็นจีนที่ผู้ผลิตเลือกใช้นี้ล้วนพบเห็นได้ในสื่ออื่นๆ ที่เคยผลิตมาแล้วแทบทั้งสิ้น ซึ่งวิธีการออกแบบลักษณะนี้มีผลให้เกิดความเป็นสากลด้วย กล่าวคือการออกแบบจีนให้เป็นสากล ก็คือการเลือกผลิตซ้ำความเป็นจีนจากสื่อเก่าที่มีมาก่อนแล้วนั่นเอง

“เอาจริงๆ ถ้ามองอีกมุมหนึ่งเราไม่ได้พยายามสร้างความเป็นจีนอะไรเลยนะ ยิ่งในแอนิเมชันที่เราทำไป มันไม่ได้มีความเป็นจีนอะไรมากมายเลย ที่ดูจะเป็นจีนก็คงเป็นเนื้อเรื่องไซอิ๋ว และก็พวกสไตล์ลวดลายต่างๆ ชุดเสื้อผ้า สิ่งก่อสร้าง ฉากที่ออกแบบกราฟิกที่ดูเป็นจีน แต่ก็ไม่ได้เป็นจีนจ๋า เพราะเราก็ไม่ได้ไปแตะพวกวิถีชีวิต หรือการใช้ชีวิตอะไรแบบนั้น โดยรวมมันน่าจะออกไปทางสากลมากกว่า” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

“สไตล์การ์ตูนเราสามารถดีไซน์ให้มันมีหน้าตาได้หลากหลายรูปแบบ แต่เราจะเน้นสไตล์เป็นกึ่งๆ กราฟิกไม่ได้ลายเส้นแบบญี่ปุ่น แต่ก็ไม่ได้กราฟิกแบบฝรั่งมาก ถ้ากราฟิกมากก็เช่น Powerpuff girls หรือพวกการ์ตูน Network และก็ไม่ได้ทางญี่ปุ่น แบบพวกโดเรมอน หรือพวกดราโก้บอล เราจะอยู่กลางๆ มากกว่า” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.6 (ซ้าย) DragonballZ (กลาง) ไซอิ๋วเดอะมังกี้ (ขวา) Powerpuff girls

4.1.4 ใช้สัดส่วนเกินจริงที่สัมพันธ์กับบุคลิกตัวบทต้นทาง

“ไม่ได้ออกแบบเป็น SD เท่าไหร่ะ ถ้าดูจากภาพจะค่อนข้างไปทางญี่ปุ่นเพราะมันมีแสงเงาอยู่เยอะเหมือนกัน ถ้าเป็นการ์ตูนฝรั่งภาพมันจะแบนๆ กว่านี้ หัวจะโตกว่านี้ด้วย” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

4.2 งานศิลป์ (Artistic)

ใช้ลักษณะที่เหนือจริง ด้วยลักษณะเทคนิคในการผลิตที่ใช้การวาดมือเป็นหลัก ผู้ผลิตจึงมีอิสระในการใช้แสงสี ซึ่งในการผลิตนี้ผู้ผลิตเลือกใช้รูปแบบของแสงสีแบบเหนือจริง เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวไซอิ๋วที่เป็นเรื่องราวสนุกสนาน Fantasy เหนือจินตนาการนั่นเอง

4.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

ใช้การเคลื่อนไหวแบบตัดทอน (Limited Animation) ลักษณะการเคลื่อนไหวในไซอิ๋วเดอะมังงี้จะเป็นลักษณะแบบแอนิเมชันแบบตัดทอน (Limited Animation) ซึ่งเป็นลักษณะของแอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่วาดด้วยมือทุกๆ ไป ตัวอย่างการเคลื่อนไหวแบบตัดทอนนี้ได้แก่ ตอนที่ตัวละครเคลื่อนไหวจะเป็นการใช้ภาพเดิมซ้ำๆ หรือ ตอนที่พูดใบหน้าจะอยู่นิ่งๆ แต่จะมีการขยับเพียงบางส่วน เช่น ปาก หรือดวงตา เป็นต้น

5. เสียง (Sound)

5.1 Dialog หรือ บทสนทนา

ใช้การพากย์ตามบทผสมการด้นสด การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้วิธีการพากย์เสียงสดในตอนทำรายการผลิตเช่นเดียวกับชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากต้องการให้ผู้พากย์ได้เห็นองค์ประกอบทั้งหมดของตัวงานเพื่อลดจินตนาการ และสามารถด้นมุกสดเพื่อเพิ่มความสนุกสนานได้อย่างเต็มที่ ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องไม่ขัดกับกรอบของการผลิต ที่เน้นไม่ให้ความสำคัญรุนแรงปรากฏแม้กระทั่งในถ้อยคำด้วย ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้จะไม่มีคำ 2 แง่ 2 งาม หรือคำหยาบโหลใดๆ ปรากฏอยู่

“การพากย์เสียงโดยมีภาพให้ดูไปด้วยประกอบการพากย์ จะทำให้นักพากย์ สามารถรับรู้อารมณ์ของตัวแสดงได้ดีกว่า ทำให้เสียงที่พากย์ออกมาได้อารมณ์ร่วมมากกว่า แล้วจึงมาปรับแต่งแอนิเมชันให้กลมกลืนยิ่งขึ้น บางครั้งการพากย์เสียงก่อนจะได้ผลดีในแง่ที่สามารถสร้างการออกแบบรูปปากให้เข้ากับเสียงที่ออกมา” (ธนา นนทยาธร, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2554)

5.2 Music

การเลือกใช้เพลงและดนตรีประกอบมีปัจจัยหลักๆ มาจากความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันฝีมือคนไทย อารมณ์ของเรื่อง และเรื่องราวในภาพเป็นตัวกำหนด ดังนี้

5.2.1 ใช้เพลงจีนเพื่อความสมจริงของเนื้อหา

สิ่งที่แตกต่างกันไปจากชุมชนนิมนต์ยี่มั้นนั้นคือ การ์ตูนเรื่องนี้มีการแต่งเพลงประกอบภาคภาษาจีนเอาไว้ก่อนที่จะมาแปลงให้เป็นเพลงภาคภาษาไทย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตนั้นมีเป้าหมายในการทำการตลาดต่างประเทศเอาไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น

“คุณวันชัยเขาไปจ้างนักแต่งเพลงจากฮ่องกง ทำขึ้นมาทั้งอัลบั้มเลยนะ เป็นเพลงจีนทั้งอัลบั้มเลยทำเสร็จก่อนด้วยแล้วก็มานั่งฟังกัน จากนั้นก็มาแปลงใส่เนื้อร้องภาษาไทย ซึ่งเพลงประกอบในการ์ตูนเรื่องนี้ก็จะมาจากเพลงอัลบั้มนี้ทั้งอัลบั้มแหละ ซึ่งเพลงประกอบตอนนี้เรายังไม่ได้ขายนะ ก็จะได้ยินจากการ์ตูนเรื่องนี้เท่านั้น เพลงอาจจะไม่เยอะ แต่พวกเขาประกอบจะเยอะ (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

“แอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการอารมณ์เพลงแบบจีน จึงตัดสินใจให้อาจารย์หลี ชาวจีนเป็นผู้ทำเพลง เพราะจะได้เครื่องดนตรีที่บรรเลงได้ถูกต้อง” (ธนา นนทยาธร, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2554)

5.2.2 ใช้เนื้อเพลงภาษาไทยในการแพร่ภาพในประเทศไทย

เพลงประกอบรายการไซอิ๋วเดอะมังก็ถูกผลิตขึ้นมาเป็นภาษาจีนด้วยฝีมือของอาจารย์หลี นักแต่งเพลงชาวจีนด้วยเช่นกัน แต่ในการแพร่ภาพในประเทศไทย ผู้ผลิตได้ทำการแปลงเนื้อร้องขึ้นมาใหม่ให้เป็นภาษาไทย เพื่อบ่งบอกถึงความเป็นแอนิเมชันไทยและใช้สื่อสารกับผู้ชมชาวไทยเป็นหลัก ส่วนประเด็นในการแต่งเนื้อร้องภาษาจีนไว้ด้วยนั้น เป็นเพียงการเตรียมการเอาไว้กรณีที่ผู้ชมต่างประเทศให้ความสนใจเพลงประกอบภาษาจีนนั่นเอง อย่างไรก็ตามเนื้อเพลงเป็นรายละเอียดที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้นำไปเผยแพร่

5.2.3 Sound Effect

ใช้เพื่อเสริมความสนุกและความสมจริง การนำเสนอมุขตลกในสื่อไทยนั้นมักนิยมใช้ Sound Effect ประกอบเพื่อเสริมความสนุกสนานเข้าไปด้วย ในไซอิ๋วเดอะมังก็ก็เช่นเดียวกัน นอกจากจะมีการใช้ Sound Effect เพื่อความสมจริงของเรื่องแล้ว ยังมีการใช้ Sound Effect เพื่อเสริมความสนุกสนานของมุขตลกต่างๆ ด้วย

“ส่วนพวก SFX จะเป็นซาวด์ต่างหากที่เลือกมาใช้เพื่อให้เข้ากับเรื่อง อันนี้ก็ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของเรื่อง ซึ่งเพลงประกอบตอนนี้เรายังไม่ได้ขายนะ ก็จะได้ยินจากการ์ตูนเรื่องนี้เท่านั้น” (เวณิช มิตรสันเทียะ, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554)

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซคิกฮีโร่

ไซคิก ฮีโร่ (Psychic Hero) เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาเป็นโลกหลายวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการตูนอีกเรื่องที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เนื่องจากโครงเรื่องส่วนใหญ่ยังคงเป็นโครงเรื่องของการ์ตูนจากต่างประเทศ การปรับตัวของการ์ตูนเรื่องนี้เกิดจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการผลิต ดังนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต

ปัจจัยใหญ่ๆ ที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นมาได้แก่ การสร้างพันธมิตรทางธุรกิจระหว่างผู้ผลิต 2 ประเทศ และเป้าหมายในการเผยแพร่ผลงานในระดับสากล

1.1 การสร้างพันธมิตรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันระหว่าง 2 ประเทศ

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นมาจากการพบกันระหว่างผู้ผลิตทั้ง 2 ชาติ ผ่านกิจกรรมของรัฐบาล ซึ่งเกาหลีเป็นผู้รับผิดชอบทางด้านความคิดโครงเรื่องรวมไปถึงการออกแบบ Character และวัตถุประสงค์ต่างๆ ด้วย หรืออาจจะกล่าวได้ว่า ทางเกาหลีจะรับผิดชอบงาน “Pre-production” ส่วนไทยจะรับผิดชอบในการผลิตผลงาน หรือเป็นผู้รับผิดชอบการ “Production” เป็นหลัก จากปัจจัยแรกนี้จึงนำมาสู่ลักษณะความเป็นการ์ตูนแบบหลายวัฒนธรรมตามมา

“สำหรับบริษัทบรอดคาซท์ ไทยฯ เราถือว่าเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันทางทีวีเป็นครั้งแรกของเมืองไทย โดยเมื่อปี พ.ศ.2544 เราได้ผลิตการ์ตูนแนวนิทานพื้นบ้านเรื่อง ปลาบู่ทอง ออกอากาศทางช่อง 3 ซึ่งก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง จากนั้นก็ผลิตเรื่อง ไกรทอง สังข์ทอง โสนน้อยเรือนงามฯลฯ กระทั่งล่าสุดนี้เราก็กำลังทำเรื่องพระอภัยมณีอยู่ค่ะ จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ทำให้เราคิดอยากจะทำผลงานของเราให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ผนวกกับทางกรมส่งเสริมการค้าส่งออก มีนโยบายในการสนับสนุนส่งเสริมธุรกิจทางด้านนี้ จึงได้มีการนัดหมายให้ทางเราได้พบกับผู้ผลิตการ์ตูนอนิเมชันชั้นนำหลายๆ บริษัท และหนึ่งในนั้นก็มี บริษัท เค โปรดัคชั่น จำกัด ของประเทศเกาหลี ที่ถือว่าเป็นบริษัทผู้ผลิตงานอนิเมชันที่มีคุณภาพ และจากการพูดคุยกับทาง เค โปรดัคชั่น ทำให้เราทราบว่าทางเขาก็มองหาพันธมิตรทางธุรกิจจากประเทศไทยอยู่เหมือนกัน จึงเกิดโปรเจกต์การ์ตูนอนิเมชันเรื่อง “ไซคิก ฮีโร่” ขึ้น อีกทั้งออกอากาศด้วยระบบ HD ซึ่งเป็นระบบการออกอากาศที่ดีที่สุดในโลกขณะนี้ (บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น, 2553)

1.2 การผลิตแพร่ภาพแอนิเมชันในระดับสากล

จากการศึกษาพบว่าไซคิกฮีโร่เกิดมาจากแนวคิดของการสร้างแอนิเมชันควบคู่กับการตลาดเช่นเดียวกัน ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเกาหลีและไทยต่างตระหนักถึงต้นทุนในการผลิตที่

มหาศาลเช่นเดียวกัน จึงต้องมีการวางแผนให้การ์ตูนของตนนั้นสามารถแพร่ภาพได้ทั่วโลกด้วยการใช้เกมการเล่นปาเป้าที่มีการเล่นอยู่ทั่วโลก เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้กับเกมการเล่นเข้าด้วยกัน

“แอนิเมชันที่ใหญ่ขนาดนี้ถ้าทำแล้วจะให้คุ้มทุนจริงๆ มันคงต้องมองที่ตลาดโลกเหมือนอย่างเซลล์ดอนที่ขายได้ 100 กว่าประเทศทั่วโลก คือเอา 100 กว่าประเทศมาคูณราคาขายต่อตอนนั้นแหละถึงจะคุ้มจริงๆ” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม

พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องในแต่ละองค์ประกอบของการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ดังนี้

2.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับบุคลากร บุคลากรในการผลิตเป็นทีมงานจาก 2 ประเทศ

“ทีมผู้ผลิตในเรื่องนี้เป็นคนไทยทั้งหมด พี่จะเป็นคนที่หาทีมมาทำงานในโปรเจกต์นี้ คนเกาหลีเขาจะเป็นคนเขียนสตอรี่บอร์ด ออกแบบตัวการ์ตูน เขียนเรื่อง เป็นผู้กำกับ ขั้นตอนการผลิตที่เหลือคนไทยจะทำทั้งหมด” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

การทำงานระหว่างผู้ผลิต 2 ประเทศ จำเป็นต้องมีการแบ่งงานที่ชัดเจน เพื่อกำหนดอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบ ซึ่งในภาคการควบคุมการผลิตนั้นจะมีทั้งคนไทย และคนเกาหลีแบ่งอำนาจหน้าที่ในการรับผิดชอบกันไป แต่อย่างไรก็ดีการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการเขียนบทและออกแบบตัวละครเอาไว้แล้ว ก่อนที่จะมาทำการผลิตร่วมกับผู้ผลิตชาวไทย เมื่อผู้ผลิตชาวไทยเข้าไปร่วมการผลิตจึงต้องมีการต่อรองเพื่อขอปรับบท และทำการแทรกตัวละครที่เป็นตัวแทนคนไทยเข้าไปในเรื่องด้วย อย่างไรก็ตาม**บทของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกเขียนโดยผู้ผลิตชาวเกาหลี ทำให้เนื้อหามีลักษณะวัฒนธรรมแบบเกาหลีมากกว่าลักษณะวัฒนธรรมไทย**

“บทเดิมเป็นของเกาหลีทั้งหมด แต่บทที่เป็นเกาหลีเราก็ต้องมาแปลงให้เป็นไทยก่อนนะ เพราะของเดิมที่แปลมานี้เราอ่านไม่เข้าใจเลย ต้องมาเกลานเนื้อเรื่องให้เข้ากับคนไทยด้วย ก่อนที่จะใส่ความเป็นไทยเพิ่มนั่นนู่นนี่เข้าไป บทที่ใช้ในทีวี่นั้นเกลากันมาแล้วหลายรอบมาก จากเกาหลีเป็นไทยแล้วจากไทยเป็นไทยอีก” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2.2 เงินทุน เงินทุนของหุ้นส่วนเป็นหลัก

การเป็นการ์ตูนแอนิเมชันลูกครึ่งที่ผลิตร่วมกันระหว่าง ไทย – เกาหลี แหล่งเงินทุนในการผลิตย่อมต้องมาจากผู้ผลิตจาก 2 ประเทศนี้เป็นหลัก

“เราลงทุนร่วมกัน ประมาณ 2 ล้านเหรียญ แต่ส่วนของบรอดคาซท์ฯ นั้นลงทุนมากกว่านี้ เพราะต้องซื้อเครื่องมือเพิ่ม การ์ตูนเรื่องนี้ถือเป็นเรื่องแรกในเมืองไทยที่มีการร่วมทุนกับ

ต่างประเทศ ซึ่งทางกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศก็ได้มีส่วนช่วยเหลือให้เกิดการตื่นตัวเรื่องนี้ขึ้นมา (สยามดารา, 2553)

ในโครงการผลิตการ์ตูนเรื่องนี้ หน่วยงานภาครัฐเป็นเสมือนช่องทางที่ชักนำให้ผู้ผลิตไทยและเกาหลีได้มาเจอกัน จนเกิดการร่วมทุนในการผลิตขึ้น การสร้างโอกาสในการผลิตแก่ผู้ผลิตชาวไทย ก็เป็นการสนับสนุนการพัฒนาสื่อแอนิเมชันทางหนึ่งเช่นกัน แต่อย่างไรก็ดีโครงการนี้ ผู้ผลิตไม่ได้แรงสนับสนุนเป็นต้นทุนจากรัฐบาลแต่อย่างใด เนื่องจากองค์กรของผู้ผลิตนั้นมีความแข็งแกร่งทางด้านทุนทรัพย์ที่ติดอยู่แล้ว ซึ่งผู้ผลิตก็รู้เงื่อนไขดี จึงไม่ได้ติดตามขอทุนแต่อย่างใด

“ไม่มีนะ ก็คือเป็นเงินทุนของเราเอง คือเราก็อยากทำกันเองด้วย อยากจะลองไปอีกระดับหนึ่ง ‘ไม่รู้หรือว่าจะไปได้หรือไม่ได้’ แต่อย่างน้อยก็เป็นประสบการณ์ อีกอย่างที่บรรดาคาซัทซ์ ‘ไม่ได้ไปขอทุน เพราะเขา (รัฐบาล) มองว่างบรรดาคาซัทซ์ มีทุนหนาอยู่แล้วจะมาขออีกทำไม สังเกตได้ว่างบรรดาคาซัทซ์ จะไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐเลย เพราะเขามองว่าเราอยู่ได้แล้ว มีความแข็งแกร่งทางการเงินอยู่แล้ว” (ทรงศักดิ์ เปลียนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2.3 ปัจจัยทางการตลาด

1.1.1 กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก

ผู้ผลิตเลือกใช้เนื้อหาที่เด็กคุ้นเคยดีอยู่แล้ว มีความเป็นสากล และต้องให้คติธรรมต่อเด็กมาผลิต

1) ใช้เนื้อหาที่คุ้นเคยดีอยู่แล้ว ไชคิกฮีโร่นั้นเป็นการ์ตูนแอนิเมชันแนว แอคชั่นแฟนตาซี ซึ่งเป็นแนวการ์ตูนที่มีการผลิตออกมามากมายโดยเฉพาะในโซนเอเชีย เรื่องราวไชคิกฮีโร่นั้นไม่ใช่ของใหม่แต่อย่างใด ล้วนแต่เป็นเนื้อหาที่ถูกผลิตมาก่อนแล้วทั้งสิ้น ความรู้สึกที่คุ้นเคยเหล่านี้ย่อมมีผลให้ผู้รับสารทำความเข้าใจต่อเนื้อหาได้ง่ายขึ้นด้วย

“ไชคิก ฮีโร่ มีความเป็นอินเตอร์ สนุกสนานตื่นเต้น มีคติสอนใจในทุกตอน เป็นเรื่องราวแห่งอนาคตระหว่างสามอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ เพื่อแย่งชิง ดาร์ท คาเมโรน อาวุธสำคัญที่จะครอบครองโลกได้ นอกจากนี้เหล่าฮีโร่จะมีพลังพิเศษประจำตัวคือ โมโมฮีโร่พลังเพลิง ยูนิสวาน้อยพลังสายน้ำ ไทยฮีโร่พลังธรรมชาติ และบาซูก้าพลังสายฟ้า พลอยสาวหวานแสนสวย เราจึงคิดว่า ไชคิกฮีโร่ น่าจะถูกใจคุณหนูๆ อย่างแน่นอนค่ะ” (บรรดาคาซัทซ์ ไทย เทเลวิชั่น, 2553)

2) ใช้เนื้อหาที่เป็นสากล เนื้อหาหลักของไชคิกฮีโร่เริ่มต้นมาจากการแข่งขันปาลูกดอก ซึ่งผู้ผลิตพบว่ากีฬาปาลูกดอกนี้มีการเล่นกันอยู่แล้วทั่วโลก จึงใช้เนื้อหานี้เป็นเนื้อหาหลักในการนำมาผูกโยงเรื่องราวต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องราวสูตรสำเร็จที่คุ้นเคยกันดีอยู่แล้ว

“...ที่เลือกเกมการแข่งขันในเรื่องให้เป็นเกมปาเป้า(ลูกดอก) จากความคิดเขา (เกาหลี่) นะ เขาพบว่าเกมปาเป้านี้มันเล่นกันทั่วโลก เพราะฉะนั้นถ้าทำการ์ตูนที่ใช้เกมนี้ออกมาก็จะสามารถสื่อสารออกไปได้ทั่วโลกด้วย เพราะเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการ์ตูนก็เล่นปาเป้าเหมือนกัน” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

3) ต้องเป็นเรื่องที่ทำให้คติธรรม ไซคิกฮีโร่ก็ยังคงแนวคิดของการ์ตูนสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเอาไว้เช่นเดียวกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องอื่นๆ นั่นคือการแฝงคติธรรมและใช้การสรุปผลในตอนท้ายเรื่องเพื่อย้ำคติธรรมในเรื่องกับผู้รับสารอีกครั้ง

“เรื่องนี้จะสอนในเรื่องของคติสอนใจทุกตอน และท้ายตอนจะมีการ์ตูนตัวเล็กๆ มาพูดเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จากในตอนนั้นๆ ด้วย” (สยามดารา, 2553)

2.3.1 ช่องทางการ์ตูนการเผยแพร่

1) ความแปลกใหม่ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นปัจจัยที่ช่องต้องการ ความแปลกใหม่ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ดังที่กล่าวไปแล้วว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมีลักษณะเป็นลูกครึ่งไทย-เกาหลี ความแปลกใหม่นี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เลือกมาแพร่ภาพ

“จุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนี้ ถ้าเมื่อนอกมองเขาอาจจะเห็นว่ามันเท่ากันเหมือนกัน แต่ในเมืองไทยก็ถือว่ามันแปลกใหม่นะ เพราะไม่มีใครทำการ์ตูนที่ออกมาแหวกแนวไปจากที่มีอยู่ ยกเว้นเซลล์ดอน คือการ์ตูนไทยที่เคยมีเรื่องราวมันจะต้องไทยจ๋า ทั้งเรื่องทั้งภาพ บางบริษัทที่เขาหนีเรื่องไทยๆ แต่สุดท้ายก็ต้องกลับมาเล่นเรื่องไทย แต่เรื่องนี้มันสื่อผ่านหน้าผมไม่ใช่เลยตั้งแต่แรกเลย ช่องเขาอยากได้อะไรที่มันแปลกใหม่อยู่แล้ว แต่งานจะไปยังไงทิศทางไหนคนคุมจริงๆจะเป็นเกาหลีมากกว่า เพราะเราเป็นแรงงาน เขาเป็นเจ้าของโปรเจกต์นี้ตั้งแต่แรก” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

อย่างไรก็ดีด้วยความสนิทสนมกับช่องทางแพร่ภาพ ทำให้ผู้ผลิตสามารถเสนอแนวทางในการผลิตรายการแบบใหม่ให้กับช่องได้ง่าย และทางช่องเองก็ไม่ได้เข้ามาแทรกแซงการทำงานในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันลูกครึ่งนี้แต่อย่างใดการจัดสรรการจัดจำหน่ายของพันธมิตรการผลิต

ผู้ผลิตทั้ง 2 ชาตินั้นมีการจัดสรรตลาดและส่วนแบ่งต่างๆ เอาไว้อย่างชัดเจน นอกจากผู้ผลิตชาวไทยจะเป็นแรงงานหลักในการผลิตแล้ว การจัดจำหน่ายในประเทศก็จะเป็นสิทธิ์ของผู้ผลิตชาวไทยทั้งหมด ส่วนการเผยแพร่และจัดจำหน่ายในต่างประเทศนั้น จะเป็นสิทธิ์ของทางผู้ผลิตเกาหลีจะเป็นผู้ดำเนินการ

“กลุ่มเป้าหมายจริงๆ ของไซคิกฮีโร่เป็นตลาดสากล แต่ว่าในช่องทางในต่างประเทศนั้นเป็นหน้าที่ของเกาหลีที่เขาจะไปขาย ไปทำตลาด แต่ตลาดในไทยจะเป็นหน้าที่ของเรา คือเราจะดูแลใน “Local” เท่านั้น” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2) ใช้กระแสนิยมนำทางเพื่อการเผยแพร่ในระดับสากล

ด้วยการฉีกกำลังระหว่างผู้ผลิตของทั้ง 2 ชาติ ทำให้เห็นประโยชน์ทางการผลิต ด้วยแรงงานของคนไทยในตลาดแอนิเมชันนั้นยังถูกกว่าในตลาดอื่นๆ จึงกำลังเป็นที่ต้องการของนักลงทุนต่างชาติ ในขณะที่เดียวกันด้วยกระแสความนิยมเกาหลี หรือ Korea wave นั้นยังคงเป็นที่นิยมในหลายๆ ประเทศ ดังนั้นการใช้ความเป็นสินค้าสื่อจากเกาหลีนำหน้าสินค้าสื่อไทย ย่อมจะได้รับความสนใจมากขึ้น

“...ที่คิดว่าดิฉันจะให้เกาหลีเป็นคนนำในต่างประเทศ ดีกว่าจะให้ไทยเป็นคนนำเกาหลี เพราะว่าช่วงนี้กระแสเกาหลียังดีอยู่ แบบในตะวันออกกลางก็กำลังคลั่งเกาหลี อะไรที่เป็นเกาหลีเขาก็เอาหมด ซึ่งเวลาขายได้ไทยก็ได้ขึ้นนะเพราะพวกเครดิตผู้ผลิตต่างๆ มันจะแสดงอยู่ท้ายเรื่องอยู่แล้ว อีกอย่างเราใช้โลโก้ร่วมกัน Broadcast Thai กับ K-Production” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2.3.2 ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

ผู้ผลิตชาวไทยใช้วิธีการร่วมทุนผลิตร่วมกับผู้ผลิตจากประเทศเกาหลี จึงต้องมีการกำหนดเงื่อนไขในการจัดจำหน่ายเอาไว้ให้ชัดเจน ทั้งการเพิ่มตัวละครปรับแต่งบทที่ใช้ เพื่อให้เห็นความสำคัญของผู้ผลิตชาวไทย อีกประการหนึ่งคือผู้ผลิตชาวไทยนั้นมีความใกล้ชิดกับช่องมาก ทำให้มีโอกาสและสามารถวางแผนการผลิตได้อิสระมากกว่าผู้ผลิตบางราย

1) การปรับบทในการผลิตเพื่อแสดงความเป็นไทย จากเดิมโครงการผลิตการ์ตูนเรื่องนี้เป็นของเกาหลี ตัวเอกของการ์ตูนเรื่องนี้จึงมีลักษณะตามแบบคนเกาหลีแต่เพียงอย่างเดียว แต่เมื่อมีผู้ผลิตชาวไทยเข้ามาร่วมการผลิตในลักษณะของการร่วมทุนของ ไทย-เกาหลี ผู้ผลิตชาวไทยจึงได้ยื่นข้อเสนอเป็นเงื่อนไขในการผลิต ด้วยการขอให้เพิ่มบทตัวเอกและลักษณะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยเข้าไป เพื่อให้ผู้รับสารรับรู้และเข้าใจได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีตัวเอกมาจาก 2 ชนชาติ ได้แก่ ไทย และ เกาหลีด้วย

“บทไซคิกฮีโร่ก็ยังเป็นของเขาอยู่ แต่เราก็สั่งให้เขาปรับบทว่าคุณต้องใส่ฮีโร่ไทยเข้าไปด้วย เพราะบทที่มาตอนแรกมันจะไม่มี Character ที่เป็นตัวละครไทยเลย เราก็เลยต้องบอกให้เขาใส่ ตัวไทย ตัวพลอย เข้าไป ปรับน้ำหนักบทให้มันเท่าๆกัน แล้วก็ให้ตัวเอกมันเดินเรื่องคู่กันไปตลอด ที่ใช้ชื่อว่าไทยนี่ก็เพื่อให้รู้ว่านี่แหละคนไทยแน่ๆ ซึ่งตรงนี้เป็นเงื่อนไขจากทางเราในแง่

ของการผลิตร่วมกัน อย่างพวกตัวละครหนูมาน บ้านไทย คนเล่นตะกร้อ พวกนี้เป็นฝั่งไทยคิด ทางเราก็จะมีการออกแบบตัวการ์ตูนช่วยเขาเหมือนกัน เพราะว่าทางทีมเขาไม่รู้เลยว่าคนไทยจะเป็นยังไง เขาเคยออกแบบคนไทยให้เราเป็นรูปคนใส่ชุดชาวเขา คือเขาคิดว่าคนไทยใส่ชุดชาวเขา ส่วนตัวร้ายจะเป็นเกาหลีทั้งหมด เราไม่ได้มีส่วนร่วมใดๆในการเป็นตัวร้าย เราขอแค่เป็นพระเอกนางเอกอย่างเดียว” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2) ช่องเป็นผู้ช่วยลดระดับความเสี่ยงจากการผลิต “ช่องจะรับรู้เรื่องราวตลอดเวลาอยู่แล้วครับ เราจะทำอะไรเราจะปรึกษาช่องเสมอ อย่างหลังจากที่คุยกับเกาหลีแล้วเราก็จะมาถามความเห็นช่องเพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าได้ ออกอากาศแน่ๆ ช่องก็ไม่ได้ให้เงื่อนไข หรือโอเคดีข้อบังคับอะไรกับเรานะ เพราะเรากับช่องก็สนิทและรู้จักกันมานาน ก็ไว้ใจกัน” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

ด้วยความสนิทและการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับช่องมาอย่างยาวนาน ทำให้ผู้ผลิตมีโอกาสในการทดลอง หรือทำรายการในรูปแบบที่ตนเองสนใจ และสามารถป้องกันความเสี่ยงในการผลิตได้มากกว่าผู้ผลิตรายอื่น และด้วยความสนิทกับช่องประกอบกับผู้ผลิตมีทุนในการผลิตอยู่แล้วทำให้ผู้ผลิตสามารถวางแผนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้แบบ Stock เอาไว้ตั้งแต่แรก แต่ด้วยปัญหาในการสื่อสาร (อธิบายไว้ในหัวข้อข้อจำกัดในการผลิต) ทำให้การผลิตล่าช้าออกไปและต้องปรับแผนการทำงานใหม่ เพื่อแก้ปัญหาการผลิตให้ทันต่อการแพร่ภาพด้วย

“การ์ตูนเรื่องนี้ไม่ได้เป็นการ์ตูนสต็อก แต่เดิมาก็ตั้งใจให้เป็นการ์ตูนสต็อกนั่นแหละแต่ด้วยปัญหาการสื่อสารในการผลิตทำให้เฉพาะตอนแรกตอนเดียวใช้เวลาไปรวม 6 เดือนยังไม่เสร็จเลย ซึ่งปัญหาใหญ่ๆ มาจากการสื่อสารและวัฒนธรรมการทำงานที่ต่างกัน 6 เดือนแรกเลยเป็นการทดลองวิธีการทำงานกันมากกว่า แต่พอมันกลายเป็นข้อผิดพลาด เราก็เลยต้องปรับแผนการผลิตใหม่” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

2.3.3 การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการผลิตสินค้าส่งเสริมการขายออกมาตามปกติของการผลิตแอนิเมชัน นอกจากนี้ยังมีการวางแผนการผลิตสินค้าประเภทของเล่นที่สัมพันธ์มาจากอุปกรณ์ที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันด้วย

1) สินค้าส่งเสริมการขาย “เราไม่ได้ทำของเล่นในเรื่องส่วนใหญ่ก็เป็นแค่ของ Premium ที่ขายในเซเว่นอีเลฟเว่น ซึ่งของพวกนั้นเราตั้งใจให้เป็นส่วนช่วยโฆษณาประชาสัมพันธ์มากกว่า อย่างตุ๊กตา สมุดระบายสี รายได้ตรงนี้ก็เป็นแค่ส่วนเสริมมากกว่าที่จะหวังกำไร เราเน้นที่ตัวการ์ตูนของเรามากกว่า” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)



รูปที่ 5.7 ตัวอย่างสินค้าจากไซคิกฮีโร่

2) การเตรียมการผลิตของเล่นที่เป็นอุปกรณ์จากการ์ตูนแอนิเมชัน ไซคิกฮีโร่ นี้เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องที่มีมุ่งเน้นในการนำเสนออุปกรณ์พิเศษต่างๆ ในเรื่อง เพื่อต่อยอดให้เป็นสินค้าจากการ์ตูนซึ่งอาจจะกลายมาเป็นรายได้หลักมากกว่ารายได้จากการจัดจำหน่ายตัวการ์ตูนอย่างเดียว ในทางกลับกันหากสินค้านั้นได้รับความนิยมเป็นที่แพร่หลาย ก็ย่อมจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ถูกผลิตเพื่อเป็นการต่อยอดความหมาย (Represent) และ เชื่อมโยงความหมาย (Intertextuality) ซึ่งกันและกันด้วย

“การ์ตูนเรื่องนี้มันเป็นการ์ตูนสูตร เขามองว่ามันเป็นสูตรสำเร็จของการตลาด ไม่รู้ว่าเขาจะต่อยอดยังไงบ้างนะ แต่ที่พี่เคยเห็นเขามีตัวเป่ากับลูกดอกที่เตรียมขายแน่ๆ เป็นสินค้าที่ผลิตตามแบบในการ์ตูนแอนิเมชัน เพราะคนของทีมเกาหลีเขาสนิทกับคนญี่ปุ่นที่ผลิตสินค้าพวกของเล่นจากการ์ตูน (Merchandise) วันที่เปิดตัวคนจากญี่ปุ่นเขาก็มาร่วมงานด้วย” (ทรงศักดิ์ เปลียนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

ตัวอย่างการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในการจำหน่ายสินค้าที่ผลิตเลียนแบบมาจากอุปกรณ์จากการ์ตูนได้แก่ การ์ดเกมชุด Yugioh Duel Monster ซึ่งเป็นเกมการ์ดจากการ์ตูนแอนิเมชันชุด Yu-gi-oh! หรือในชื่อไทยว่า “เกมกลคนอัจฉริยะ” (2541) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก ส่งผลให้การ์ตูนแอนิเมชันถูกผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง นอกจากเกมการ์ดยังมีของเล่นที่มีกฎกติกาแบบในการ์ตูนอีกมากมาย เช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด Bayblade (2544) หรือ เบย์เบลด คือลูกข้างสะท้านฟ้าที่สร้างเกมลูกข้างขึ้นมาใหม่ทั้งระบบ ผู้เล่นจะต้องมีทั้งชุดยิงลูกข้างและสนามที่ใช้เล่นด้วย ซึ่งไซคิกฮีโร่ก็ถูกวางแผนในการผลิตเพื่อการทำตลาดในลักษณะนี้ด้วย



รูปที่ 5.8 (ซ้าย) ชุดยิงลูกข้างของเล่น

(ขวา) วิธีใช้งานจริงในการ์ตูนเรื่อง Beyblade

3) ข้อจำกัดในการผลิต การร่วมมือกันผลิตการ์ตูนแอนิเมชันระหว่างผู้ผลิตชาวไทย กับผู้ผลิตชาวเกาหลีนั้นเกิดข้อจำกัดในการผลิตเช่นเดียวกัน นั่นคือ การควบคุมความรุนแรงในสื่อเด็ก ปัญหาในการสื่อสารระหว่างสองภาษา การแปลภาษาให้เป็นกลาง ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่ผลิต และความแตกต่างของมาตรฐานที่ใช้ในการแพร่ภาพซึ่งจะเป็นตัวกำหนดในการผลิตด้วย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

■ ความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก สิ่งที่ค่อนข้างจะแตกต่างจากการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการศึกษารื่องอื่นๆ ได้แก่ ความรุนแรงที่ปรากฏในเนื้อหาเนื่องจากเป็นการ์ตูนแอนิเมชันแนวแอคชั่น-แฟนตาซี ซึ่งเป็นแนวที่หาได้ยากในการ์ตูนแอนิเมชันของไทย เนื่องมาจากในประเทศไทยผู้รับสารโดยเฉพาะเด็กจะถูกปกป้องจากความรุนแรงในสื่อการ์ตูนเป็นพิเศษ ดังจะสังเกตได้จากปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏทางการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ จากเดิมที่เคยมีการ์ตูนแอคชั่นสำหรับเด็กผู้ชายอย่างมากมาย แต่ในปัจจุบันการ์ตูนกลุ่มนี้เริ่มหายไปจากจอทีวีในประเทศไทยเนื่องมาจากปัจจัยด้านความรุนแรง ไซคิกฮีโรก็เช่นเช่นเดียวกัน ในการผลิตต้องมีการปรับลดเนื้อหาความรุนแรงลง เพื่อให้สอดคล้องกับค่านิยมทางสังคมและกรอบในการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยด้วย

“เราพยายามให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรตติ้งสำหรับเด็กนะ เพราะตอนแรกเนื้อเรื่องที่มามันดิบกว่านี้มาก ฟันกันเลือดสาดเลย แต่พี่ก็พยายามปรับ แต่ปรับยังไงก็ปรับไม่ลง เราตั้งใจว่าจะไม่ให้มีตัวละครตายเลยด้วยซ้ำ อย่างลูกดอกในทีแรกเป็นปลายแหลมเลยนะ สุดท้ายก็ต้องทำปลายให้เป็นกลมๆ หน้าไม้ของยูนิตอนแรกนี้เป็นหน้าไม้แหลมๆ เหมือนกัน เพราะระบบเรตติ้งสำหรับเด็กของไทยกับเกาหลีต่างกันเยอะ ของเกาหลีนี่เขาเปิดกว้างกว่าเรามาก เห็นเลือดได้ ฆ่ากันได้ แต่บ้านเราจะไม่ได้เหมือนเขา การ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องเอาเข้ามาฉายเมืองไทยไม่ได้เพราะมีความรุนแรง มีแตงตัวปี ขนาดชินจังยังโดนเลยในบ้านเรา ทั้งๆ ที่มันเป็นเรื่องราวของเด็กๆ เพราะฉะนั้นทุกวันนี้ที่ทำการ์ตูนไทยพี่ก็พยายามจะเซฟ บางทีบทมาเป็นละครเลย พี่ต้องมาปรับให้เข้ากับเด็กให้ได้ แต่การลดความรุนแรงลง แต่ก็ต้องไม่ทำให้เขาเสียเรื่อง ฉากแรงๆ พี่พยายามจะหนี พยายามจะใช้การตัดภาพเพื่อข้ามฉากแทน ซึ่งการทำงานการ์ตูนกับเด็กของไทยมันเป็นข้อกำหนดตั้งแต่ต้นเลยว่าต้องไม่รุนแรง เป็นกรอบในการทำงานของเราด้วย ถ้าเขา(เกาหลี)เอาไปฉายในบ้านเขา อาจจะมีการตัดต่อบางส่วนใหม่ก็ได้ หรืออาจจะเพิ่มลดฉากคืออาจจะมีการปรับความเข้มข้นให้เข้ากับวัฒนธรรมของเขามากขึ้น ซึ่งตรงนี้เราก็ไม่ได้ห้ามนะถ้าเขาจะทำ เพราะเขาก็ไม่ได้ห้ามเราทำเหมือนกัน” (ทองศักดิ์ เป็ลียนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

■ การสื่อสารระหว่างผู้ผลิต ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันลูกครึ่งเรื่องนี้ เกิดจากข้อจำกัดทางการสื่อสารทั้งสิ้น เนื่องจากผู้ผลิตทั้ง 2 ชาตินั้นใช้ภาษาในการสื่อสารคนละภาษาจึงต้องสื่อสารกันผ่านล่ามแปลภาษา ซึ่งงานผลิตรายการนั้นเป็นงานที่มีความละเอียดอ่อน มีศัพท์เทคนิคเยอะ หากล่ามแปลความหมายผิด หรือเกิดความเข้าใจผิดเพียงเล็กน้อย ก็จะส่งผลให้เกิดความผิดพลาดไปทั้งกระบวนการผลิตได้

“การทำงานร่วมกันจะมีปัญหาเรื่องการสื่อสารเพราะเราต้องคุยกันผ่านล่าม บางทีล่ามอาจจะไม่เข้าใจศัพท์เทคนิคที่ใช้กัน พอมันถูกแปลมามันก็อาจจะเพี้ยนความหมายเป็นอย่างอื่น เพราะฉะนั้นในช่วงแรกการทำงานมันจะช้า แต่หลังจากที่เริ่มคุยกันเข้าใจมากขึ้นงานก็จะเดินไปเร็วขึ้น ...ความยุ่งยากหลักๆ คือการสื่อสาร การแปลความหมายสำคัญมาก เพราะถ้าแปลความหมายมาผิด คนฟังก็อาจจะตีความหมายผิด แล้วระบบการผลิตก็จะเพี้ยนไปเลย ซึ่งกว่าจะรู้ว่าผิดก็จะเห็นกันตอนจบเลยว่ามันตรงหรือไม่ตรงกับที่ต้องการ ถ้ามีภาษากลางเข้ามาก็ยังต้องยุ่งกับการแปลความกันอีก อังกฤษเป็นเกาหลี เกาหลีเป็นไทย หลายต่อหลายทอด การสื่อสารนี้แหละปัญหาใหญ่ที่สุด” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

■ สำเนียงการออกเสียงภาษากลางที่แตกต่างกัน สำเนียงการออกเสียงของแต่ละชาติก็เป็นปัญหาทางภาษา ที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเช่นเดียวกัน เนื่องจากทำให้เกิดความสับสนในการตีความหมายด้วย

“คำศัพท์บางคำมันมีปัญหาตอนแปล เพราะภาษาเกาหลีก็จะมีวิธีออกเสียงต่างออกไป เหมือนในภาษาญี่ปุ่นที่จะออกเสียงซี เสียงโอะ อย่างฮอทก็เป็นฮอทโตะ ก็เลยอาจจะมีสับสนบ้างบางคำ อย่าง เค๊าท์ เป็น คอท แต่เราก็พยายามเล่าเรื่องตามที่เราเข้าใจเป็นหลัก” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

■ ความแตกต่างของการให้ความหมาย ด้วยวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของผู้ผลิต จึงมีการให้ความหมายกับสิ่งใดๆ แตกต่างกันด้วย เช่น ความหมายคำว่าเทพ ในวัฒนธรรมเกาหลีนั้นยอมรับได้ถ้าเทพจะชั่วร้าย แต่คนไทยจะรับความหมายนี้ไม่ได้ จึงต้องมีการให้ความหมายใหม่ในฉบับภาษาไทย

“...ออทูเม่ ซึ่งเป็นภาษาเกาหลีแปลว่าเทพไฟ แต่เราจะไม่ใช่เทพ ของเราจะเปลี่ยนเป็นปีศาจ บทที่แปลมาหมายถึงเทพเลยนะ แต่เราก็บอกไปว่าเราใช้เทพไม่ได้ต้องเปลี่ยนให้เป็นปีศาจ เพราะว่าเทพของเราชั่วร้ายไม่ได้ ในขณะที่เทพของเกาหลีนั้นชั่วร้ายได้เหมือนกัน” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

■ ความไม่เข้าใจในวัฒนธรรมไทย บทที่ใช้ในการผลิตนั้นเป็นการรับผิดชอบของผู้ผลิตเกาหลี และเป็นผู้ควบคุมการผลิตด้วย วัฒนธรรมความเป็นไทยบางอย่างจึงถูกนำเสนอในลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ซึ่งประเด็นตรงนี้ทางผู้ผลิตเกาหลีได้ให้เหตุผลว่า การ์ตูนเรื่องนี้มีความเป็น Fantasy วัฒนธรรมในเรื่องนี้เป็นวัฒนธรรมของโลกในยุคอนาคตที่ห่างไกลมาก จนทำให้วัฒนธรรมของชนชาติใดๆ ในเรื่องนั้นแตกต่างไป ไม่เหมือนกับในปัจจุบันแล้ว

“ฉากที่คนไทยทำซูชิกินกันในบ้าน หรือตึกที่มีजूว ตรงนั้นมันบังคับมาจาก Pre-Production ของเกาหลี คือเขาทำสตอรี่บอร์ดมาให้แล้ว เราก็เลยไม่รู้จะบอกยังไงว่ามันไม่ใช่ วัฒนธรรมไทย จะเปลี่ยนก็จะมีปัญหาเยอะอีก อย่างเรื่องครีวที่มันดูไม่ไทย เราก็พยายามช่วยออกแบบแล้วนะแต่พอออกมาเขาก็นึกหน้าตาครีวเราไม่ออกอีก พวกอาคารที่พยายามใส่หน้าजूวอะไรเข้าไป แต่ยังไงก็ตามในส่วนตรงนี้เขาบอกเราว่า เราไม่ต้องไปสนใจในเรื่องพวกนี้ เพราะว่ามันเป็นโลกในอนาคตมากๆแล้ว ไม่ใช่โลกในปัจจุบันไม่ใช่อดีต” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

■ ความแตกต่างของมาตรฐานในการแพร่ภาพ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการร่วมทีมกันผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอีกประการคือ มาตรฐานการฉายที่แตกต่างกัน เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกวางแผนให้ผลิตในระบบ HD ซึ่งในประเทศไทยนั้นใช้มาตรฐาน 24 เฟรมต่อวินาที ในขณะที่เกาหลีนั้นใช้ 30 เฟรมต่อวินาที ผู้ผลิตจึงต้องใช้ ซอร์ฟแวร์ ในการแปลงระบบเข้ามาช่วยแก้ปัญหาในการแพร่ภาพด้วย

“การทำระบบ HD เราก็ต้องกำหนดตั้งแต่แรกเลย ความละเอียด ขนาด Composite พวกนี้ต้องกำหนดไว้ตั้งแต่แรกเลย แต่ด้วยการผลิตแบบนี้ช่องก็เลยให้เราออกอากาศเป็น HD ด้วย จะเห็นว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่มีแถบดำติดหัวท้าย ปัญหาอีกอย่างคือจำนวน Frame ที่ผลิตของเราจะยิงนาทีละ 24 แต่เกาหลีใช้ 30 Frame สุดท้ายก็เลยกำหนดให้เป็นระบบฟิล์มไปเลย ให้เขาไปหาวิธีแปลงฉายเอา ไม่งั้นเราจะทำงานไม่ได้ การแปลงฟิล์มนี้ทำกันอยู่แล้วนะอย่างเราซื้อหนังบ้านเขามาฉายก็มาเป็น 30 เหมือนกัน เราก็ต้องแปลงก่อนฉาย” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

3. เทคโนโลยีการผลิต

ปัจจัยสำคัญที่ผู้ผลิตเลือกใช้การผลิตด้วยเทคโนโลยีการวาดมือ (Hand drawn) เนื่องมาจากการศึกษาของผู้ผลิตที่พบว่าเด็กนั้นรับภาพได้เพียง 2 มิติ อีกทั้งหากคำนวณค่าใช้จ่าย

จริงๆ แล้วจะพบว่า ต้นทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ หรือแบบ 3 มิติ ก็มีค่าใช้จ่ายไม่แตกต่างกัน

3.1 จากการศึกษาพบว่าเด็กนั้นรับภาพได้เพียง 2 มิติ

ผู้ผลิตมีการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กพบว่า เด็กนั้นจะรับภาพได้เพียง 2 มิติเท่านั้น ดังนั้นการ์ตูนเกือบทุกเรื่องของบรอดคาทศทัช จึงถูกผลิตออกมาในลักษณะของแอนิเมชัน 2 มิติ ทั้งสิ้น

“บ้านเราคลังเทคโนโลยีมากไป เพราะถ้าพูดกันจริง 2 มิติเนี่ย ญี่ปุ่นเขาทำเต็มไปหมดเลยนะ จะเห็นว่าการ์ตูน 3 มิติเขาก็ทำได้นะ ทำได้ดีด้วย แต่เขาก็ยังทำการ์ตูนเป็น 2 มิติ เพราะจริงๆ แล้วการ์ตูนที่จะใช้กับเด็กต้องเป็น 2 มิติ เพราะจากการวิจัยพบว่าเด็กจะรับภาพได้แค่ 2 มิติ อีกอย่างหนึ่งการที่แอนิเมชันบ้านเรามันค่อนข้างจะไม่เนียนก็เพราะเราไม่ค่อยจะศึกษา 2 มิติ เราไปติดกับซอฟต์แวร์ที่เป็น 3 มิติ ซึ่งซอฟต์แวร์ใช้ง่ายจริง แต่พอผลงานออกมาเราจะเห็นเลยว่า การเคลื่อนไหว (Movement) ของแอนิเมชันบ้านเราจะสู้ไม่ได้เลย เพราะเราไม่ได้เรียนพื้นฐานมา อยู่ๆ กระโดดไปใช้ซอฟต์แวร์หมดโดยไม่เข้าใจการแอนิเมชันเพราะซอฟต์แวร์มันง่าย พอให้ทำงานที่เป็นพื้นฐานมันก็ทำไม่ได้” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

3.2 ค่าใช้จ่ายที่แท้จริงใกล้เคียงกัน

ผู้ผลิตมองว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ไม่สามารถเข้ามาลดต้นทุนการ์ตูนแอนิเมชันได้ ถ้าเปรียบเทียบกันระหว่างซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์กับแรงงานมนุษย์ ผู้ผลิตเชื่อว่าส่วนหนึ่งที่มีการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ในประเทศไทยมีราคาถูกนั้นเนื่องมาจากสตูดิโอบางส่วนในประเทศไทยใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์

“ถ้าถามว่าใช้ซอฟต์แวร์มันลดค่าใช้จ่ายไหม ต้องมองว่าใช้ซอฟต์แวร์แท้หรือยัง หลายที่ในบ้านเราที่ทำได้ถูกเพราะว่าใช้ซอฟต์แวร์เถื่อน ถ้าเอาซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์จริงๆ คุณไม่สามารถทำราคาต้นทุนเท่านี้ได้ เพราะว่าบ้านเราส่วนใหญ่ที่มันถูกเพราะไม่ได้คิดราคาซอฟต์แวร์ แต่ 2 มิติ มันยังต้องเขียนมืออยู่นะ ถ้าคิดต้นทุนเทียบกันแบบถูกลิขสิทธิ์จริงๆเลยนะ ราคาแทบจะไม่ต่างกัน ” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

4. สุนทรียภาพ

4.1 การออกแบบ

เนื่องจากโครงการนี้เริ่มไปแล้วระดับหนึ่ง ผู้ผลิตชาวไทยนั้นเข้ามาร่วมผลิตในช่วงที่จะเริ่มทำการผลิตรายการแล้ว แต่ด้วยความต้องการในการเพิ่มตัวละครเอกให้กลายเป็นตัวละครคู่กันกับของเกาหลีจึงต้องออกแบบโดยการใส่ประสบการณ์มาช่วยในการออกแบบ ซึ่งมีเป้าหมายว่า

ตัวละครที่ออกแบบต้องดูออกว่าเป็นคนไทย หรือรู้สึกถึงคนไทย ผู้ผลิตชาวไทยนั้นรับผิดชอบในส่วนการผลิต หรือ Production เป็นหลัก ดังนั้นในส่วนของการศึกษาเพื่อออกแบบชุดตัวละครหลักนั้นจะเป็นหน้าที่ของทีมงานเกาหลี ซึ่งในช่วงที่ทีมงานชาวไทยได้เข้ามาช่วยกัน ได้ผ่านขั้นตอนการศึกษาข้อมูลนี้มาแล้ว

“เราไม่ได้ดูการ์ตูนเรื่องไหนเป็นต้นแบบ คือเรารู้อยู่แล้วว่าการ์ตูนแบบนี้มันไปเอาอะไรมาจากเรื่องไหน อีกอย่างมันไม่ใช่หน้าที่ของฝ่ายผลิตที่จะต้องไปศึกษา เรื่องนี้ต้องทำตั้งแต่ช่วง Pre-production มาแล้ว” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

แต่อย่างไรก็ดียังมีปัจจัยสำคัญในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

4.1.1 ต้องทำให้ดูออกว่าเป็นคนไทย

ตัวละครที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการผลิตร่วมกัน ดังนั้นจึงต้องมีตัวละครของเรื่องเป็นตัวแทนของคนไทยด้วย ซึ่งผู้ผลิตชาวไทยใช้วิธีออกแบบให้อยู่ในแนวเดียวกับตัวละครเดิมที่ดูออกแบบเอาไว้แล้ว

“เรามีอิสระในการออกแบบเต็มที่ อาจจะถูกรูปแบบตัวละครแบบเดิมคุมอยู่เหมือนกันแต่ก็ไม่มากหรอก ตัวไทยนั้นตั้งใจให้ออกมาดูเป็นนักรบไทย ส่วนตัวพลอยนั้นเราตั้งใจให้เป็นนางไม้ ดูจากตรงกระโปรงจะเหมือนกับกล้วยไม้ ซึ่งยังไม่ได้พูดถึงที่มา ตอนแรกที่ทำออกมาพลอยเป็นนางไม้เลย แต่พอปรับไปปรับมาก็กลายมาเป็นคนธรรมดา แต่คงต้องปรับกลับไปถ้าจะทำต่อนะ ต้องเล่าเรื่องที่มาของพลอยมีเนื้อเรื่องของตัวเอง และพลอยก็จะมีพลังพิเศษด้วย ซึ่งเรื่องตรงนี้เป็นารออกแบบที่เผื่อเอาไว้” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

4.1.2 ออกแบบให้มีลักษณะที่ผู้รับสารคุ้นเคย

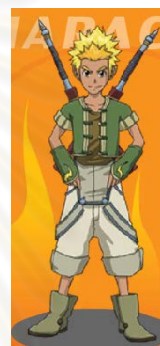
ตัวละครในไซคิกฮีโร่โร่นั้นมีการออกแบบให้มีลักษณะที่ผู้รับสารคุ้นเคย ไม่ว่าจะเป็นขนาดของตัวละครต่างๆ ที่ใช้วิธีการถูกสัมพันธ์มาจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ทำให้ได้ลักษณะของตัวละครที่คุ้นเคย ใช้รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน และมีสัดส่วนคล้ายกับคนจริง ซึ่งมองลักษณะโดยรวมนั้นจะมีความคล้ายกับการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น

“การทำงานกับเกาหลีก็เหมือนญี่ปุ่น เพราะเกาหลีก็รับการ์ตูนมาจากญี่ปุ่นเหมือนกัน โตเอะ แอนิเมชัน ไปเทรนมาให้เหมือนกัน เกาหลีเขาเกิดก่อนเราประมาณ 5 ปีได้ แต่ยังไงก็เป็นสไตล์ญี่ปุ่นเหมือนเรา แต่เขาก็จะไม่ยอมรับหรอกนะว่าการ์ตูนเขาเป็นสไตล์ญี่ปุ่นเพราะลึกๆ แล้วเขาไม่ถูกกัน แต่เรารู้ว่ามันคือญี่ปุ่น...พีเพอร์ พี่ไม่กลัวหรือกว่างานของเราจะไปเหมือนญี่ปุ่นรึเปล่า เพราะจริงๆ เราตั้งใจที่จะทำงานให้คุณภาพงานออกมาเหมือนญี่ปุ่น...งานที่ออกแบบ

มามันก็มาทางนี้อยู่แล้ว การ์ตูนไทยหรือเกาหลีถ้าไม่มีเครดิตข้างหลัง เราก็แยกไม่ออกหรือกว่า นี้คือการ์ตูนชาติไหน (ทรงศักดิ์ เปลี๊ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

4.1.3 สัดส่วนเกินจริงที่สัมพันธ์กับของจริง

“ที่ตัวละครเกาหลีมันจะตัวป้อมๆ หัวโตๆ ส่วนตัวละครไทยจะหัวยาวๆ ตัวยาวๆ ตรงนี้มันมาจากบทว่าพวกตัวละครเกาหลีนี่มันเป็นเด็กอายุประมาณ 10 ขวบ แต่คนไทยมันจะเป็นวัยรุ่นโตแล้ว คือโตกว่าพวกเด็กกลุ่มนี้ เลยออกแบบให้มี Anatomy เหมือนผู้ใหญ่มากกว่า” (ทรงศักดิ์ เปลี๊ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)



รูปที่ 5.9 (ซ้าย) โมโมตัวละครเด็ก

(ขวา) ไทย ตัวละครผู้ใหญ่

ตัวละครในไซคิกฮีโร่ที่ถูกออกแบบให้มีลักษณะให้มีสัดส่วนเกินจริง โดยตัวละครเด็กจะมีศีรษะใหญ่ แต่แขนขาเล็ก สัดส่วน คล้ายกับสัดส่วนแบบ SD ซึ่งใช้การย่อขนาดของร่างกายลงแต่คงขนาดของศีรษะเอาไว้ ส่วนตัวละครผู้ใหญ่จะมีขนาดของร่างกายกับศีรษะสมส่วนกันพอดี ตัวละครจะมีดวงตากลมโต มีลายเส้นที่บ่งชี้ว่าเป็นจมูก มีปากและคิ้วชัดเจน ทรงผมจะมีลักษณะเป็นแฉกของเส้นผมชัดเจน ซึ่งเป็นลักษณะนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่น

4.2 งานศิลป์ (Artistic)

ใช้ลักษณะที่เหนือจริง ผู้ผลิตมีอิสระในการกำหนดลักษณะของแสงเงา หรือสีวัตถุต่างได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากเป็นการใช้เทคนิคในการวาดด้วยมือ ประกอบกับเรื่องราวที่น่าเสนอในแนวแอคชั่น-แฟนตาซี ซึ่งเป็นเรื่องราวที่อยู่เหนือความเป็นจริงด้วย

“ลักษณะงานศิลป์ในเรื่องนี้มันก็จะไปตามสตอรี่บอร์ดของเกาหลีเขาจะเป็นคนกำหนดแนวมาให้ บรรยายากาศต่างๆ ในเรื่องก็จะไม่แตกต่างกันเพราะคนคุมสีก็เป็นคนๆ เดียวกัน เขาต้องคุมให้มันอยู่ในโทนเดียวกัน เหมือนเราถ่ายภาพจะเป็นไทย หรือเกาหลีก็จะได้สีเดียวกัน” (ทรงศักดิ์ เปลี๊ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

4.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

การเคลื่อนไหวในการ์ตูนเรื่องนี้ใช้การเคลื่อนไหวแบบตัดทอน (Limited Animation) ซึ่งเป็นข้อจำกัดของเทคนิคการผลิตการ์ตูนแบบวาดด้วยมือเช่นเดียวกับ ไซอิ๋วเดอะมังง์ ก็ ซึ่งจะมีการขยับเพียงบางส่วนในแต่ละการเคลื่อนไหว และมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการ Composite และทำเทคนิคพิเศษต่างๆ ด้วย การเคลื่อนไหวในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกับอะนิเมะของญี่ปุ่น ซึ่งเน้นการแสดงท่าทางและอารมณ์ มากกว่าการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องสูงแบบผลงานแอนิเมชันของตะวันตก

5. เสียง (Sound)

5.1 Dialog หรือ บทสนทนา ใช้การพากย์ตามบทผสมการด้นสด

ภาษาไทยเป็นภาษาแรกที่ถูกพากย์ลงไปในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ แต่อย่างไรก็ดีบทบาทของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกจัดเตรียมมาเพื่อภาษาเกาหลี การพากย์เสียงภาษาไทยจึงจำเป็นต้องมีการเกลาบทให้ดี และต้องใช้ความสามารถของนักพากย์ในการด้นมุขสดช่วยเพิ่มความสนุกและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเรื่องเวลาด้วย

“เราใช้วิธีการพากย์ที่หลังการผลิต แต่เสียงพากย์ไทยเป็นต้นฉบับนะ เกาหลีต้องไปพากย์ทับเสียงไทยอีกที แต่ปัญหาที่เจออีกอย่างก็คือ บทพูดมันมาเป็นภาษาเกาหลี พวกเขาเวลา (Timing) ที่จับเวลามันก็เป็นความยาวของภาษาเกาหลีทั้งหมดเลย เราก็เลยต้องมาแปลงบทพูดใหม่แล้วก็ลองจับเวลาบทพูดใหม่ทั้งหมด เพื่อดูว่าเวลามันขาดเหลือยังไง แต่ทีมพากย์ที่เราใช้เป็นมืออาชีพนะเพราะใช้กันบ่อยแล้ว” (ทรงศักดิ์ เปลียนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

5.2 Music ใช้เพลงประจำรายการทั้ง 2 ชาติเพื่อบอกเป็นนัยถึงการเป็นการ์ตูนลูกครึ่ง

เพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นตัวบ่งชี้ถึงความเป็นแอนิเมชันลูกครึ่งได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้ผลิตใช้เพลงเปิดที่เป็นภาษาเกาหลี และใช้เพลงท้ายเรื่องภาษาไทย

“อันนี้ก็เป็นเงื่อนไขในการผลิตตั้งแต่แรกเลยนะ เรื่องเพลงเป็นคอนเซปต์เลยถ้าจะฉายในไทย ก็ต้องใช้เพลงไทย ตอนแรกกะว่าจะใช้เพลงไทยทั้งเพลงเปิดและเพลงปิดเลย แต่พอทำไปก็คิดว่าไหนๆ เป็นลูกครึ่งแล้วก็เอาเพลงเขามาเปิดแล้วเอาเพลงเรามาปิดก็แล้วกัน ให้เห็นว่าเป็นการ์ตูนลูกครึ่งชัดขึ้น” (ทรงศักดิ์ เปลียนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554)

5.3 Sound Effect ใช้เพื่อเสริมความสนุกและความสมจริง

ในส่วนนี้ก็เป็นหลักการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทั่วไป คือต้องมีการใส่ Sound Effect ประเภทต่างๆ เพื่อความสมจริง และสร้างอารมณ์ร่วมไปกับภาพที่กำลังนำเสนอ

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในเซลล์ดอน

เซลล์ดอนเป็นการตูนแอนิเมชันที่มีลักษณะการปรับตัวแบบปะการังเนื่องจากใช้เรื่องราวที่เป็นจินตนาการผสมกับเรื่องราวที่สื่อความหมายถึงสถานที่ในประเทศไทยในการผลิต แต่เลือกใช้รูปแบบตัวละครแบบตะวันตกนิยม ซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อการปรับตัวและการผลิตความเป็นไทยดังต่อไปนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต “เซลล์ดอน”

ในการผลิตเซลล์ดอนผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างตราสินค้า (Brand) ของตนเองให้เข้มแข็งขึ้น ด้วยการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อแพร่ภาพในระดับสากล

1.1 การสร้าง Brand ของบริษัทให้เข้มแข็ง

เซลล์ดอน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันภายใต้การนำของ ดร.จิรยุทธ ชูชนะโชติ กรรมการผู้จัดการ บริษัท เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเม้นท์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของบริษัท เซลล์ฮัท ซึ่งทำธุรกิจส่งออกสินค้าทำมือประเภทของที่ระลึกที่ผลิตมาจากเปลือกหอยที่ทำมาจากเรซิน ส่งออกไปทั่วโลก แต่ในช่วงปี 2543 กลับถูกประเทศจีนที่เข้าเป็นสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) เข้ามาแย่งส่วนแบ่งในตลาดอย่างหนัก ผู้ผลิตจึงต้องหาวิธีการสร้างตราสินค้าของตัวเองให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น และเกิดแนวคิดที่ต้องการทำให้เปลือกหอยมีชีวิตขึ้นมา จึงนำไปสู่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เซลล์ดอน ในที่สุด

“จุดมุ่งหมายแรก คือ การสร้างแบรนด์ เซลล์ ฮัท ให้เป็นสัญลักษณ์ที่ผู้คนต้องถึงนึกเป็นอันดับแรกเมื่อกล่าวถึงทะเล และอยากสร้างเมืองในฝันของคนรักทะเล ตกย้ำให้นักท่องเที่ยวต่างชาติ นึกถึงทะเลไทย ไม่เฉพาะแค่ทะเลสวย หาดทรายขาว แต่มีเรื่องราวความสุขความทรงจำอยู่เบื้องหลัง ซึ่งความทรงจำเหล่านี้ จะสื่อผ่านสินค้าแบรนด์ “เซลล์ฮัท” แต่การจะไปสู่จุดนั้นได้ต้องสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูนขึ้นมาเสียก่อน ในขณะที่เดียวกันก็อยากรณรงค์ให้คนหันมาสนใจรักษ์สิ่งแวดล้อม ปกป้องผืนทะเล ลดมลภาวะโลกร้อน รู้จักแบ่งปันเพื่อสังคม และท้ายที่สุดคือการรู้จักตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง จากประเด็นเหล่านี้จึงมีแนวคิดที่จะสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาเหล่านี้” (ผู้จัดการออนไลน์, 2551)

1.2 การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ในระดับสากล

ผู้ผลิตต้องการผลิตการ์ตูนที่มีคุณภาพดี ซึ่งตระหนักดีว่าต้องใช้ทุนในการผลิตที่สูงตามมาด้วย และจากการศึกษาพบว่าการจัดจำหน่ายแค่ในประเทศนั้นไม่เพียงพอ จึงต้องวางเป้าหมายในการผลิตให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ สามารถแพร่ภาพได้ทั่วโลกด้วย

“การทำหนังแอนิเมชันในระดับที่มีคุณภาพสูง ต้องอาศัยเงินหลายสิบล้านหรืออาจเป็นร้อยล้าน และเนื่องจากในประเทศไทยยังมีมูลค่าตลาดไม่มากนัก ฉะนั้นถ้าต้องการทำหนังดีๆ แล้วขายแค่ในเมืองไทยคนทำหนังก็จะขาดทุนมหาศาลเพราะจะไม่คุ้มทุนในการสร้าง ไม่เหมือนญี่ปุ่นที่มีผู้บริโภคแอนิเมชันมากพอ ดังนั้นหนังการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องหนึ่งผลิตและขายที่ญี่ปุ่นประเทศเดียวทำเงินได้ 13,000 ล้านบาท ซึ่งสามารถคืนทุนได้ทั้งหมดแล้วส่วนตลาดในต่างประเทศจะเป็นกำไร แต่ของไทยผู้ผลิตที่ทำหนังแอนิเมชันคุณภาพดี ต้นทุนโปรดักส์ชันและมาร์เก็ตติ้งจะสูง ซึ่งถ้าขายในเมืองไทยที่เดียวจะไม่คุ้มทุน ฉะนั้นจึงต้องมองตลาดต่างประเทศด้วยเพื่อที่จะขายเนื้อหา (Content) ออกไป” (ผู้จัดการออนไลน์, 2551)

2. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม

พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องในแต่ละองค์ประกอบของการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ดังนี้

2.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับบุคลากร

เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ผลิตหลายเชื้อชาติ เป็นเวลาหลายปีที่กลุ่มผู้จัดตั้งบริษัท เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ได้รวบรวมทีมงานมืออาชีพจากฮอลลีวูด อังกฤษ และจากส่วนอื่นๆ ของโลก เพื่อพัฒนาผลงานทรัพย์สินทางด้านแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ และเป็นที่ต้องการของกลุ่มเด็กๆ จากทั่วโลก โดยมุ่งเน้นโครงการที่เป็นความต้องการของตลาดโลก (เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์, 2553)

จากวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีลักษณะเป็นสากล ดร.จิรยุทธ จึงเลือกทีมงานในการผลิตที่มีความเชี่ยวชาญและอยู่ในวงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มาร่วมงาน ซึ่งทีมผู้ผลิตคนไทยนั้นเป็นหัวเรือใหญ่ที่ดูแลภาพรวม แต่ในภาคปฏิบัตินั้นจะมีผู้ที่มีความรู้ความสามารถจากชาติต่างๆ เข้ามาร่วมกันทำงาน โดยเฉพาะทีมเขียนบทที่เป็นชาวต่างชาติ เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความสามารถ และเข้าใจวัฒนธรรมสากลซึ่งใช้ในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี และด้วยเนื้อเรื่องที่เป็นภาษาสากลนี้เองที่เป็นตัวจักรสำคัญในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีเนื้อหาเป็นสากลด้วย

“มุกต่างๆ ต้องสอดคล้องกันก็เลยเป็นที่มาของการต้องทำความรู้จัก คือมีเพื่อนๆ ของผมตอนที่อยู่อเมริกา เข้ามาช่วยแนะนำคนที่ฮอลลีวูด และคนที่อังกฤษก็เริ่มให้เขียนเนื้อเรื่องตาม Outline ซึ่งเนื้อเรื่องประมาณ 3 หน้ากระดาษ ทั้งเนื้อเรื่อง ทำนอง คอนเซ็ปต์ของเพลง” (Money Chanel, 2551)

2.2 เงินทุน

ทุนหลักๆ ที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนเรื่องนี้มาจากตัวผู้ผลิตเอง และผู้สนับสนุนหลักของรายการ

2.2.1 ทุนภายในของผู้ผลิต

ผู้ผลิตใช้ทุนของตนเองในการศึกษาและทดลองผลิตมาก่อนถึง 8 ปี เมื่อมั่นใจในผลงานจึงเริ่มผลิตเพื่อแพร่ภาพ ซึ่งต้นทุนที่ลงไปในช่วงนี้แสดงถึงความตั้งใจในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตได้เป็นอย่างดี

“โปรเจกต์นี้เริ่มมาแล้ว 8 ปีที่แล้ว ผมใช้เงินลงทุนปีละ 10 ล้านบาท ที่แพงจะเป็นข้อมูล การวิจัย หาทีมงาน โดยพวกเราใช้เงินประมาณ 1 แสนเหรียญสหรัฐต่อตอน (22 นาที) ขณะที่ฝรั่งใช้ราวๆ 5 แสนเหรียญสหรัฐ แต่เมื่อเทียบกับคุณภาพแล้วสู้กัน แต่ต้องอาศัยประสบการณ์เล็กน้อย” (บางกอก เอ็นเตอร์เทนเมนต์ : ช่อง 3 เปิดตัวการ์ตูน 2 สัญชาติ ไชคิก ฮีโร่, 2553)

ผู้ผลิตมิได้รับทุนสนับสนุนจากที่ใด เนื่องจากส่วนหนึ่งมีความเชื่อว่าธุรกิจนั้นควรจะได้เดินได้ด้วยตนเอง อีกประการหนึ่งคือช่วงที่ริเริ่มโครงการนี้ยังมีความสับสนในการขอทุนจากหน่วยงานภาครัฐ และด้วยการที่โครงการดำเนินการไปแล้ว ผู้ผลิตจึงมิได้ดำเนินการใดๆ ในการติดตามขอทุนเพิ่มเติม แต่อย่างไรก็ดีผู้ผลิตนั้นได้ให้ความร่วมมือจัดกิจกรรมกับหน่วยงานภาครัฐเป็นอย่างดี

“งาน TAM เราก็ไปออกเอง เราไม่เคยขอหรือรับทุนจากใคร แต่บางครั้งทางนั้นก็มาขอให้เราไปร่วมออกงานเพื่อช่วยกันประชาสัมพันธ์ธุรกิจแอนิเมชันไทย โดยเฉพาะเซลล์ดอนเป็นการ์ตูนของคนไทยที่ได้ไปทั่วโลกแล้ว อย่างเมื่อปีที่แล้ว(2553) ทาง SIPA ได้ร่วมกับกรมส่งเสริมการส่งออกที่ไปเมืองคานส์ ซึ่งปีก่อนๆ นั้น เราก็ไปเองทุกปีอยู่แล้ว แต่ปีที่แล้ว SIPA ก็มาเชิญเราไปเพื่อเป็นสีสันให้กับบูธจัดแสดงของไทย เราก็เลยไปกับเขาเมื่อช่วงเมษาที่ผ่านมา ที่จริงเรามีกลุ่มลูกค้าอยู่แล้วเพราะการ์ตูนของเราขายได้ก่อนหน้านั้นนานแล้ว แต่เราก็เข้าใจภาครัฐนะไม่เป็นไร ถือว่าเป็นเกียรติของเราด้วย เพราะว่าเวลาเขาจะนำเสนอแอนิเมชันไทยเขาก็จะบอกว่านี่เป็นการ์ตูนจากประเทศเดียวกับเซลล์ดอน เพราะคนที่อยู่ในวงการแอนิเมชันในต่างประเทศค่อนข้างจะรู้จักเซลล์ดอนดี เพราะเราขายในอเมริกา อังกฤษ ยุโรป ได้เยอะมาก” (ฉิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

2.2.2 ผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการ

เซลล์ดอนนั้นได้รับการสนับสนุนจากผู้สนับสนุนรายการหลักมากมาย ซึ่งผู้สนับสนุนเหล่านี้ไม่ได้ส่งผลกระทบใดๆ กับเนื้อเรื่องหลัก เป็นเพียงหุ้นส่วนทางธุรกิจเท่านั้น ซึ่ง

อาจจะมีการออกกิจกรรมร่วมกัน หรือการหยิบยืมตราสินค้า หรือโฆษณาสั้นๆ ตามแต่เงื่อนไขที่ตกลงกันได้

“แหล่งเงินทุนของเราก็จะมีมาจากผู้สนับสนุน (สปอนเซอร์) ซึ่งสนับสนุนมาตั้งแต่ซีซั่น 1 และซีซั่น 2 และซีซั่นต่อไป ซึ่งอาจจะมีเงื่อนไขเกี่ยวกับการหยิบยืมตัวละคร หรือการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กอะไรทำนองนี้ อย่างของกองทัพบกในวันเด็กอะไรแบบนี้เขาก็เอาตัวการ์ตูนของเราไปใช้ ก็จะเป็นการผูกพันกันในระยะยาว เป็นต้น...เรื่องเป้าการตลาดก็เป็นหลักใหญ่ ในความคิดบางเรื่องที่เราต้องปรับให้สอดคล้องกัน แต่สิ่งเหล่านี้ไม่ได้เข้ามากำหนดเนื้อเรื่อง หรือวิธีการคิด แต่อาจจะกำหนดบางอย่างเช่น การออกแบบ สี หรือ Trend อะไรแบบนี้ เพราะเราชัดเจนอยู่แล้วว่ากลุ่มเป้าหมายเราคือเด็กเล็ก ดังนั้นส่วนที่เป็นเงินทุนกับเนื้อเรื่องจึงแยกออกจากกันเลย” (จิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

2.3 ปัจจัยทางการตลาด ปัจจัยทางการตลาดนี้ยังแบบออกเป็นหน่วยย่อยอีกได้แก่

2.3.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก是孩子

ด้วยความที่การ์ตูนเรื่องนี้ถูกวางแผนให้ผลิตเพื่อเผยแพร่ในระดับสากลมาตั้งแต่แรก ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงจึงได้แก่ การใช้เนื้อหาที่เป็นสากลเพื่อการสื่อสาร เรื่องราวต้องสนุก ต้องให้คติธรรม ต้องเข้าใจง่าย และด้วยความบังเอิญในการแพร่ภาพในประเทศที่ยังมีเวลาเหลือในการแพร่ภาพอีก 1 นาที ผู้ผลิตจึงเลือกผลิตเนื้อหาเพื่อคนไทยเพิ่มเติมด้วย

1) ใช้เนื้อหาที่เป็นสากล เซลล์ดอนเลือกผลิตเนื้อหาภายใต้ 3 แก่นหลัก นั่นคือการส่งต่อความสุข การรักษาสีสิ่งแวดล้อม และการรู้จักตนเอง โดยไม่ต้องแต่งเรื่องที่จะเยียดอ่อนหรือ Focus ที่ใดที่หนึ่งจนเกินไป ซึ่งเป็นแนวทางในการผลิตเนื้อหาสากล

“เราไม่ได้หยิบยกธีมในเรื่องของวัฒนธรรม ในเรื่องของศาสนา เพราะฉะนั้นเราถึงขายทั่วโลกได้ เราขายอัลจาซีรา (Al Jazeera) ของอาหรับได้ ถ้าเรา Focus ที่ไหนมากเกินไปมันก็จะสื่อสารลำบาก ซึ่งอันนี้เราคุยกันตั้งแต่แรกแล้วว่าเราจะทำการ์ตูนเพื่อขายทั่วโลก ดังนั้นถ้าเราไปยึดเยียดความเป็นวัฒนธรรมไทยเข้าไปโดยที่เขายังไม่ยอมรับว่าเราเป็นใคร มันก็จะไม่มีประโยชน์ คือเราต้องทำให้เป็นมาตรฐานสากลให้ได้ก่อน จนเขารู้สึกว่างานนี้มาจากประเทศไทยมาจากเซลล์ฮัทนะ ซึ่งต่อไปถ้าเราจะนำเสนอวัฒนธรรมอย่างอื่นตามไปเขาก็น่าจะรับได้ง่ายขึ้น ... ทะเลเองก็เป็นพื้นที่สากล ทุกประเทศจะมี แม้แต่เด็กที่ไม่เคยสัมผัสก็จะสามารถเห็นได้จากสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทีวี หรือว่าสื่อการสอน ตำราต่างๆ ทุกคนจะรู้จักทะเลอยู่แล้วแม้ว่าจะไม่เคยเห็นหรือไม่เคยไป แต่ก็รู้ว่ามันเป็นยังไง” (จิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

2) ต้องเล่าเรื่องให้สนุก ผู้ผลิตเลือกใช้เนื้อหาที่เป็นการผจญภัยของเด็กๆ มาเป็นกิจกรรมหลักในการนำเสนอ และใช้การทำทายความคิดของผู้ชมในแต่ละตอน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในการรับชม

“การผจญภัยในแต่ละตอนก็ไม่เหมือนกัน แต่เนื่องจากนี่เป็นการ์ตูนเด็ก ผู้ใหญ่ดูแล้วอาจจะมองว่าไม่เห็นจะเป็นการผจญภัยอะไรเลย แต่ถ้ามองในมุมมองเด็กแค่เขาเดินไปหน้าบ้านหรือเดินไปเล่นกับเพื่อนแค่นั้นก็เป็นการผจญภัยระหว่างทางแล้ว ตรงนี้มันจะมีการแก้ปัญหาแบบเด็กๆ ซึ่งเรื่องพวกนั้นเด็กจะเข้าใจ อย่างเช่นตอนที่สร้างโรบอทเพื่อไปเก็บขยะ ก็จะมีปัญหาว่าหุ่นฝืดไม่ขยับ ก็เลยต้องไปหาน้ำมันมาหล่อลื่น แต่ตรงนั้นมันไม่มีน้ำมันเครื่อง ใช้น้ำมันออยทาตัวได้ไหม ทดแทนกันชั่วคราวได้ไหม อะไรแบบนี้ เป็นการสอนให้เขาคิดหาทางแก้ปัญหาลักษณะนี้ เพราะฉะนั้นเรื่องการแก้ปัญหาต่างๆ การ Challenge โจทย์ใหม่ๆ ตลอดเวลา ก็เป็นส่วนที่ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้สนุก” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

3) ต้องเป็นเรื่องที่ให้คติธรรม ในแต่ละตอนที่ผลิตเมื่อเรื่องราวจบลงจะมีดร.เซลล์มาช่วยสรุปผลกิจกรรมต่างๆ ที่ได้กระทำไปอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเป็นการตอกย้ำค่านิยม หรือการกระทำที่ดีงามในเรื่องกับผู้รับสารอีกครั้ง

4) ต้องเข้าใจง่าย ผู้ผลิตนั้นกำหนดแก่นเรื่องเอาไว้ 3 อย่างคือเรื่อง การค้นพบตัวเองซึ่งจะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตัวเอกของเรื่องเป็นหลัก การส่งมอบความสุขให้แก่กันซึ่งเป็นเนื้อหาที่ใช้แนวคิดมาจากสินอื่นๆ ในเครือเซลล์ส์ด้วย เช่น ของขวัญ หรือการ์ดที่ทำมาจากเปลือกหอยเป็นต้น และเรื่องของโลกไร้ขน แต่ด้วยกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก การเล่าเรื่องที่มีความซับซ้อนเข้าใจยากย่อมไม่สามารถทำให้เด็กที่ยังมีประสบการณ์ทางสังคมค่อนข้างน้อยเข้าใจได้ ผู้ผลิตจึงต้องปรับลดเรื่องราวที่ซับซ้อนลง และเลือกใช้เนื้อหาที่สื่อความหมายง่ายๆ และเห็นผลลัพธ์ได้ทันที แทนการใช้เรื่องราวในการอนุรักษ์ธรรมชาติที่มีความละเอียดอ่อนมากกว่ามาผลิต จากแก่นเนื้อหาทั้ง 3 นี้เองที่เป็นคอนเซ็ปต์ในการผลิตเนื้อหาตอนต่างๆ ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งจะเล่าเรื่องในรูปแบบของการผจญภัยเป็นหลัก

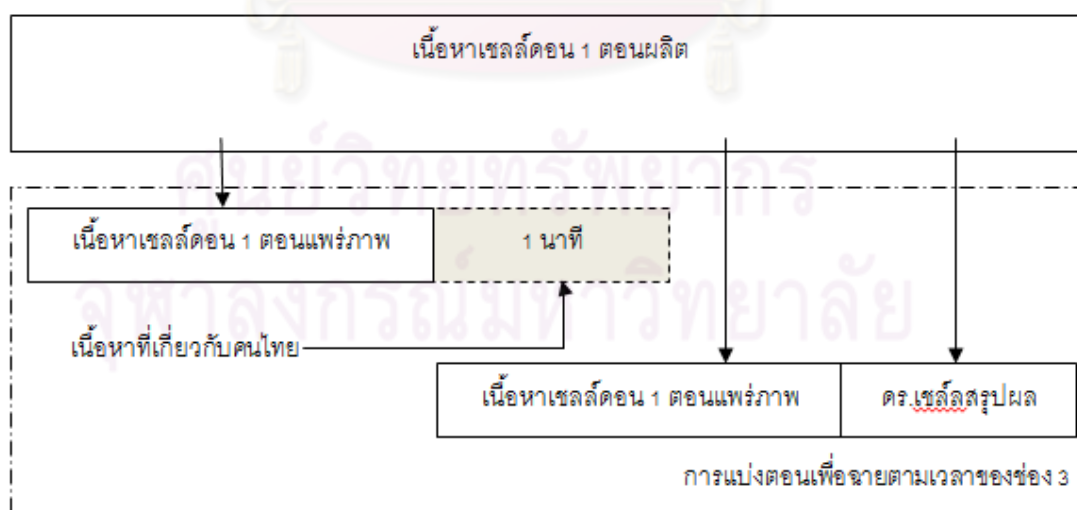
“เราก็ทำเสกให้เด็กลง หันมาเน้นการปลูกฝังทางด้านจิตใจ เล่าเรื่องให้เด็กเข้าใจง่ายๆ โลกไร้ขนอาจจะยากไป แต่ถ้าเก็บขยะอะไรแบบนี้มันจะง่ายกว่า อย่างเช่น ให้มีพายุเข้ามา แล้วพวกนั้นก็มองว่าแบบนี้ต้องมีสมบัติบนหาดแน่ๆ เลย ก็คือจะสื่อในมุมมองว่ามันสนุกสนานการช่วยกันเก็บขยะ มันจะต้องได้เจออะไรแน่ๆ เลย” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

5) เนื้อหาไทยใช้เฉพาะกับผู้รับสารไทย

“จริงๆ ในการผลิตตามที่บอกเราไม่ได้มีแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยเลย แต่ที่เราอยากที่จะให้ความรู้กับเด็กไทยมากกว่า เพราะว่า 1 นาทีนี้ไม่ได้ฉายที่ต่างประเทศบวกกับเราเองก็อยากจะสื่อกับเด็กในประเทศด้วย ก็เลยทำให้ และก็ไม่ได้มีเงื่อนไขอะไรเป็นพิเศษ เพราะอย่างหนึ่งคือฉายในเมืองไทย” (จิรดา ฤ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

ผู้ผลิตได้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมาตามวัตถุประสงค์ของการเผยแพร่ในระดับสากล แต่ด้วยความต้องการส่วนตัวที่อยากให้คนไทยได้ชมก่อน จึงนำไปเสนอกับทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งก็ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และพบว่ามีเวลาในการนำเสนอต่อตอนที่แพร่ภาพเหลืออีก 1 นาที เนื่องจากความยาว 1 ตอนผลิตของเซลล์ดอน จะถูกนำเสนอเป็น 2 ตอนที่แพร่ภาพ ด้วยเหตุนี้ผู้ผลิตจึงได้เพิ่มเนื้อหาเข้าไปอีก 1 นาทีต่อ 1 ตอนผลิตเพื่อฉายเฉพาะในเมืองไทย เนื้อหาในส่วนนี้จึงถูกผลิตขึ้นเพื่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนไทยโดยเฉพาะ

“1 นาทีที่ว่านั้นจะแบ่งได้ 2 ส่วน เป็น “Tag animation” ที่ดร.เซลล์สรูป ตอนท้ายเรื่อง อันนั้นจะมีอยู่แล้วในเรื่อง แต่อีก 1 นาทีที่เพิ่มมาอันนี้คือที่ฉายช่อง 3 เป็นเนื้อหาที่เราทำเพิ่มขึ้นมาให้ฉายเฉพาะใน Local ซึ่งไม่ได้มีเงื่อนไขพิเศษจากทางช่อง ตรงนี้เป็นเงื่อนไขในการฉายในแต่ละประเทศ เพราะมันเกี่ยวกับเงื่อนไขเวลาฉาย บางช่องเขามี 21 นาทีเขาก็ไม่มี Content พอที่จะฉายตัวสรูปนี้ ก็ตัดออกได้เหมือนกัน” (จิรวีร์ ฤ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.10 แสดงวิธีการแบ่งตอนที่ผลิตของเซลล์ดอนไปออกอากาศทางช่อง 3

ตามเนื้อหาที่ได้กล่าวไปข้างต้น เซลล์ดอนที่แพร่ภาพในประเทศไทยจะมีเวลาในการแพร่ภาพเพิ่มขึ้นมาอีก 1 นาที ซึ่งเนื้อหาที่เลือกมาผลิตในส่วนนี้เป็นไปตาม

องค์ประกอบต่างๆ ทั้งช่องทางที่แพร่ภาพ และปัจจัยผู้ชมที่เป็นคนไทย อย่างไรก็ตามก็ดีผู้ผลิตไม่ได้มีความตั้งใจในการผลิตความเป็นไทยอย่างจริงจัง แต่ใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทย สถานที่ที่อยู่ในเมืองไทย เป็นหลัก เนื้อหาในช่วงนี้จึงเป็นเนื้อหาที่จะเกี่ยวข้องกับคนไทยมากที่สุดด้วย

“เรารู้ว่าช่อง 3 ให้เวลามาเหลืออีก 1 นาทีเราก็ตัดสินใจที่จะผลิตเนื้อหาเพิ่มให้ ซึ่ง 1 นาทีนี้จะฉายเฉพาะในประเทศไทย เนื้อหาในส่วนนี้ก็เลยเกี่ยวข้องกับคนไทย เป็นเรื่องใกล้ๆตัว สถานที่ท่องเที่ยว พฤติกรรมบางอย่างที่ควรไม่ควรปฏิบัติ อย่างการลอกข้อสอบนี่มันไม่ดีนะ ก็เป็น Massage ที่เราส่งเข้าไป ส่วนเนื้อหาความเป็นไทยเราไม่ได้คิดว่ามันจะต้องมีหรือไม่มี” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

ดังนั้นเมื่อเป้าหมายหลักที่ต้องการสื่อสารคือคนไทย เนื้อหา 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นมาจึงเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของไทยตามไปด้วย ส่งผลให้เกิดความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมที่สุดในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ อย่างไรก็ตามปัจจัยจากช่องทางที่เผยแพร่ ยังส่งผลต่อความยาวและความสมบูรณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายด้วย

2.3.2 ช่องทางสำหรับการเผยแพร่

สถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยให้ความสนใจต่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่เซลล์ดอนสื่อสารจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เซลล์ดอนถูกแพร่ภาพในประเทศ ส่วนในตลาดสากลนั้นผู้ผลิตใช้วิธีการวางแผนในการผลิตให้เนื้อหามีความเป็นกลาง และมีลักษณะเป็นสากลมากที่สุดเพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสารกับผู้ชมทั่วโลก

1) การ์ตูนแอนิเมชันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเป็นเนื้อหาที่ช่องให้ความสนใจ นอกจากคุณภาพในการผลิตแล้ว การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งที่เซลล์ดอนนำเสนอสอดคล้องกับกระแสภาวะโลกร้อนที่กำลังเป็นเรื่องใหญ่ที่ผู้คนให้ความสนใจ ไม่เว้นแม้แต่สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ที่มีนโยบายในการเป็น “ทีวีรักษ์โลก” และด้วยการที่เซลล์ดอนสามารถตอบสนองนโยบายของช่องได้ จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ช่องพิจารณาแพร่ภาพด้วย

2) เนื้อหาสากลใช้แพร่ภาพในช่องทางสากล ในการผลิตเนื้อหาสำหรับแพร่ภาพในระดับสากล ผู้ผลิตต้องคำนึงถึงข้อกำหนด หรือข้อจำกัดในประเทศต่างๆ อย่างถี่ถ้วน ทั้งค่านิยม และประเด็นที่ละเอียดอ่อนอย่างศาสนา สิ่งเหล่านี้อาจจะเป็นอุปสรรคสำคัญในการแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันได้ ต้องเข้าใจความเหมือนและความต่างของรหัสที่ใช้ในการตีความหมายในแต่ละประเทศ กล่าวคือเพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตสามารถเข้ากันได้กับวัฒนธรรมใดๆ ก็ได้ในโลก ผู้ผลิตจึงต้องพยายามทำให้เรื่องราวที่ผลิตมีความเป็นสากลมากที่สุด เท่าที่จะทำได้

“จริงๆ ในการผลิตเรากำลังถึงลูกค้าทั่วโลก เพราะการ์ตูนของเราขายไปทั่วโลก เราจึงต้องทำเนื้อหาให้เป็นสากล ดูอย่างดิสนีย์ก็ได้ ที่เราเพลงงานของเขาได้ทั้งๆ ที่เขาก็ไม่ได้สนใจว่าเราเป็นคนไทย ก็เพราะว่าเรื่องที่เล่ามันเป็นเรื่องสากลไงคะ” (ฉัตรดา ฤณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

2.3.3 ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

ธุรกิจเดิมเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ตามที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า บริษัทเซลส์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด เป็นบริษัทในเครือ เซลส์ฮัท จำกัด ซึ่งจัดจำหน่ายสินค้าที่ผลิตจากเปลือกหอย และซากสัตว์ทะเลต่างๆ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้เกิดการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา

2.3.4 การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

ผู้ผลิตวางแผนในการต่อยอดผลิตภัณฑ์อย่างครบวงจร รวมไปถึงได้วางแผนในระยะยาวสำหรับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเต็มรูปแบบเพื่อออกฉายทั่วโลกต่อไปด้วย

1) การทำการตลาดอย่างครบวงจร

เซลส์ดอน เป็นแอนิเมชันทีวีซีรีส์ที่มีการจัดลิขสิทธิ์ทางปัญญาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทั้งในประเทศไทยและสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้ หลังจาก เซลส์ดอนออกฉายแล้ว ผู้ผลิตตั้งเป้าว่าจะมีรายได้กลับเข้ามาจาก 4 ช่องทางหลัก คือ 1) บรอดแคสต์ติ้ง คือการขายลิขสิทธิ์ให้กับช่องต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศนำไปฉาย ซึ่งจะแยกเป็นช่องเคเบิลทีวีกับฟรีทีวี 2) ไลเซนส์ซึ่งเมอร์ชันไดส์ คือการขายไลเซนส์ให้กับผู้ประกอบการในธุรกิจอื่นๆ เพื่อนำคาแรคเตอร์ไปผลิตเป็นสินค้า 3) มิวสิคซอง คือ จะทำอัลบั้มเพลงประกอบเซลส์ดอน รวมทั้งมิวสิควิดีโอ คาราโอเกะ ดาวนโหลดริงโทน ฯลฯ 4) คอมมูนิตีเว็บไซต์ รวมทั้งอื่นๆ อีก เช่น เกม ออนไลน์เกม เป็นต้น (เซลส์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนต์, 2553)

2) การสัมพันธ์เป็นสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

“ขณะนี้ทางบริษัทฯ กำลังอยู่ในระหว่างการผลิตภาพยนตร์ เซลส์ดอน ในรูปแบบใหม่ โดยได้ร่วมกับบริษัท ALIOSCOPY ประเทศสิงคโปร์ นำนวัตกรรมใหม่ของวงการ Entertainment ของโลกมาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั่นก็คือเทคโนโลยี 3 มิติ Stereoscopic ภาพยนตร์ 3 มิติ ซึ่งบริษัทฯ คาดว่า น่าจะเป็นมิติใหม่ของวงการภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก โดยภาพยนตร์ 3 มิติเรื่องเซลส์ดอนนี้ มีกำหนดออกฉายราวปี 2012” (ไทยพีอาร์ ดอทเน็ต, 2553)

ผู้ผลิตได้วางแผนในการผลิตเพื่อการต่อยอดผลงานจากทีวีแอนิเมชัน ให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยการสร้างปมต่างๆ ในทีวีสี่สี่ และใช้เนื้อหาเหล่านี้มาผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน

“เรื่องปมของเซลล์ดอน การเป็นกำพร้าก็เป็นปมที่ยังไม่คลี่คลายเหมือนกันของวิเศษต่างๆ ในเรื่องมันก็จะเกี่ยวโยงมาจาก ดร.เซลล์ทั้งนั้น ซึ่งก็เป็นปมเดียวกันที่ยังไม่ได้เฉลย มันก็จะมีที่มาซึ่งจะไปเฉลยในฉบับ Movie” (ธิดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

2.3.5 ข้อจำกัดในการผลิต

ข้อจำกัดในการผลิตหลักๆ นั้นคือข้อปฏิบัติในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กเช่นเดียวกับข้อจำกัดในประเทศ อีกประการหนึ่งคือการแปลภาษาให้สละสลวย เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผลิตภายใต้บทภาษาอังกฤษ ซึ่งบางตอนนั้นมีการร้องเพลงร่วมไปในเรื่องด้วย ซึ่งการแปลงเนื้อเพลงให้เป็นภาษาไทยอย่างสละสลวยนั้นเป็นเรื่องยาก

1) ข้อปฏิบัติสากลในสำหรับสื่อสำหรับเด็ก การผลิตการ์ตูนสำหรับเด็ก 4-8 ปี ในระดับสากล ก็ยังคงมีมาตรฐานในการควบคุมความรุนแรงกำกับอยู่เช่นเดียวกัน และจากการวางเป้าหมายในการจำหน่ายให้ได้ทั่วโลก จึงทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกผลิตเนื้อหาออกมาอย่างเป็นกลางและปลอดภัยที่สุด เพื่อความปลอดภัยจากการตรวจพิจารณาในการจัดฉายในประเทศต่างๆ ซึ่งผู้ผลิตได้นักเขียนบทภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่เป็นมืออาชีพมาช่วยในการผลิตด้วย

“ข้อกำหนดที่มาบังคับในการผลิตนั้นมาจากข้อกำหนดสากล เช่น เด็กเล็ก ต้องไม่มีความรุนแรงอะไรบ้าง เราก็ต้องทำตามเงื่อนไขเหล่านี้ อย่างไทยก็มี rating ผู้ชมระดับ 4 -7 ขวบ เพราะตอนที่เราจะนำไปฉายเราต้องถูกคัดเลือกจาก NBC จากอเมริกาตามขั้นตอนข้อกำหนดเขา ซึ่งเด็กทั่วโลกก็จะได้มาตรฐานเดียวกัน ซึ่งเป็นข้อกำหนดที่รู้กันโดยทั่วกัน อย่างตอนที่เขียน script เราก็บอกเขาไปเลยว่าการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ใน range นี้ เขาก็จะรู้ว่าควรจะเขียนได้แค่ไหน อะไรได้ อะไรไม่ได้ ซึ่งเรื่องพวกนี้ถือว่าเป็นเงื่อนไขสากล ซึ่งกติกาพวกนี้เราต้องศึกษาให้ชัดตั้งแต่แรก คุณทำการ์ตูนเรื่องหนึ่งคุณจะต้องรู้ว่าจะไปฉายที่ไหน What where อะไรพวกนี้คุณต้องตอบโจทย์ได้แล้ว จากนั้นคุณถึงจะสร้างหนังขึ้นมาสักเรื่องหนึ่ง”

2) มูลค่าตลาดในประเทศยังไม่รองรับค่าใช้จ่ายในการผลิต ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ผลิตเลือกวางแผนในการผลิตเพื่อแพร่ภาพแอนิเมชันไปทั่วโลก นั้นคือมูลค่าตลาดในประเทศไทยนั้นยังไม่รองรับกับค่าใช้จ่ายที่ผลิตขึ้นมา เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันคุณภาพสูงย่อม

ต้องมีค่าใช้จ่ายที่สูงตามไปด้วย ด้วยเหตุนี้เพื่อให้คุ้มกับการลงทุน ผู้ผลิตจึงวางแผนในการผลิตให้เป็นสากลเพื่อโอกาสในการสร้างผลตอบแทนนั่นเอง

“การทำการ์ตูน 3 มิติ ที่มีคุณภาพสูงๆ การขายใน Local ไม่ Cover ค่าใช้จ่าย คุณจะเห็นได้ว่าคุณภาพการ์ตูน Local จะไม่ถึงขนาดนี้ คือที่มีก็จะมีคุณภาพไม่ดีไม่ถึงขนาดนี้ ซึ่งเราก็ไม่อยากจะทำของไม่ดี เราก็เลยมีความจำเป็นที่จะต้องทำการ์ตูนที่ดีซึ่งเมื่อทำออกมาแล้วคนไทยเองก็ได้ดูของดีด้วย ดังนั้นเราก็เลยไม่รู้ว่าจักัดตัวเองเพื่อทำการ์ตูนเฉพาะ Local ทำไม” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2554)

3) การแปลงเนื้อเพลงภาษาอังกฤษให้เป็นภาษาไทย การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการร้องเพลงผ่านเนื้อหาที่น่าเสนอหลายเพลง ซึ่งมีบางเพลงที่ถูกแปลงเป็นภาษาไทย และมีหลายเพลงที่น่าเสนอทั้งในเนื้อร้องที่เป็นภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้ผลิตพิจารณาแล้วพบว่าภาษาไทยที่แปลงนั้นไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม จึงใช้การนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษที่เป็นต้นฉบับแทน

“เรามองที่ความเหมาะสมเป็นหลัก เนื่องจากเพลงที่แต่งและร้องมาใน Master เป็นเพลงภาษาอังกฤษ ถ้าแปลเป็นภาษาไทยแล้วมันไม่เข้า หรือฟังแล้วมันไม่เพราะเราก็ใช้เพลงต้นฉบับไปเลยดีกว่า แต่ในซีซั่น 3 เพลงที่เฮอร์แมนร้องมันเป็นเหมือนการบ่นไปเรื่อยๆ เราก็เลยใช้เสียงภาษาไทยทับเข้าไป ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2554)

3. เทคโนโลยีการผลิต

ปัจจัยในการนำเทคโนโลยี 3 มิติ มาใช้ในการผลิตได้แก่ ความต้องการในการสร้างแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง อีกทั้งความสามารถในการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เมื่อเทียบกับญี่ปุ่น และความสมจริงของชิ้นงานที่ได้

3.1 ผู้ผลิตต้องการสร้างแนวทางของตนเอง

“ถ้าจะทำหนังดีมีคุณภาพ เพื่อจะไปปักธงไทยไว้ ก็ต้องลงทุนมากกว่าปกติ แต่ต้องหาตลาดให้ได้ เมื่อเริ่มจากตอบโจทย์เรื่องกลุ่มเป้าหมายก็สรุปออกมาว่าหนังจะเป็น 3 มิติ” (จิรายุทธ ชุษณะโชติ, สัมภาษณ์, 2551)

เนื่องจากในการการเริ่มโครงการเซลล์ดอนนี่เทคโนโลยีการผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ นั้นกำลังเริ่มเข้ามาในวงการแอนิเมชัน ด้วยความที่ยังเป็นเทคโนโลยีใหม่ประกอบกับความต้องการสร้างแนวทางในการผลิตที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้ผลิต จึงเป็นข้อสรุปของการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ในการผลิตเซลล์ดอน

“ตอนนั้นเทคโนโลยีมันมาช่วงนั้นพอดี อีกอย่างหนึ่งสไตล์ของเรา เราคิดจะทำ 3 มิติ มาตั้งแต่แรกแล้ว...เราเน้นขายทั่วโลกซึ่งเป็นตลาดสากล เราก็เลยต้องสร้างแนวทางของเรา” (ฉัตรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

3.2 ความสามารถในการผลิต

ผู้ผลิตตระหนักดีว่าญี่ปุ่นนั้นเป็นผู้นำในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคการวาดด้วยมือ (Hand drawn) ซึ่งการจะเข้าไปแข่งขันในเทคโนโลยีเดียวกันนั้นเป็นเรื่องยาก อีกทั้งจากศึกษาของผู้ผลิตพบว่าการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ของญี่ปุ่นนั้นประสบความสำเร็จในตลาดโลกน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนที่ผลิต

“ถ้าเป็น 2 มิติ เรายังสู้ญี่ปุ่นไม่ได้...สไตล์ญี่ปุ่นแบบที่วาดเส้นด้วยมือเราคงสู้เขาไม่ได้ แต่ถ้าดูกันจริงๆ การ์ตูนของเขาก็มีไม่ก็เรื่องเองนะที่ประสบความสำเร็จทั่วโลก ส่วนใหญ่จะแค่เอเชีย อย่างในอเมริกายังมีน้อยเรื่องที่ประสบความสำเร็จ แต่ยังไงญี่ปุ่นเขาก็อยู่ได้เพราะเขามีตลาดภายในของเขาเขาขายแค่ในประเทศเขาก็อยู่ได้แล้ว” (ฉัตรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4. สุนทรียภาพ

4.1 การออกแบบ

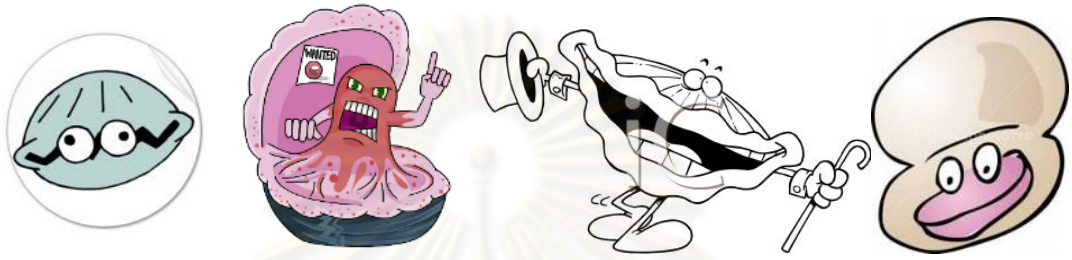
ก่อนการออกแบบนั้นผู้ผลิตมีความต้องการมากมาย ได้แก่ ความต้องการสร้างหน้าต่างให้กับตัวละครที่ไม่มีมาก่อน ซึ่งต้องศึกษารวบรวมข้อมูลจากทุกแหล่งข้อมูลที่จะหาได้ ในการออกแบบนั้นต้องดูออกด้วยว่าตัวละครถูกสัมพันธ์บทบาทมาจากสัตว์ชนิดไหน ต้องดูน่ารัก ต้องแสดงอารมณ์ได้ชัดเจน และสอดคล้องกับบทบาทที่วางไว้ ซึ่งแต่ละปัจจัยสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังนี้

4.1.1 ต้องการสร้างตัวละครที่ไม่เคยมีมาก่อน

“จากการสำรวจกว่า 300 เว็บไซต์พบว่าไม่เคยมีใครทำการ์ตูนหอยมาก่อน เพราะยากในการผลิต บุคลิกไม่เหมาะจะสื่อออกมาเป็นตัวการ์ตูนให้คนดูชอบ ให้สนุกไปกับเรื่องราวได้ ดังนั้นนับเป็นปรากฏการณ์ครั้งแรกของโลกก็ว่าได้กับการนำหอยมาเป็นตัวเอกในเรื่อง ซึ่งต้องใช้เวลานานถึง 8 ปี ในการศึกษาค้นคว้า วางคอนเซ็ปต์ เขียนโครงเรื่อง ออกแบบคาแรคเตอร์การ์ตูน กว่าจะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้สำเร็จ” (ผู้จัดการออนไลน์, 2551)

ผู้ผลิตเลือกใช้หอยเป็นตัวเอกการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งหอยนั้นเป็นสัตว์ที่ยังไม่เคยถูกใช้เป็นตัวเอกมาก่อน ผู้ผลิตจึงต้องพัฒนาตัวละครนี้ขึ้นซึ่งกว่าจะเป็นเซลล์ดอนในปัจจุบันต้องผ่านการร่างแบบมามากมาย เนื่องจากหอยนั้นไม่มีหน้าต่างอย่างชัดเจน

“มาถึงคาแรคเตอร์ เพราะเปลือกหอยไม่เคยมีใครทำมาก่อน เคยไปจ้างเพื่อนที่ทำ Freelance ให้กับดิสนีย์วาดตัวการ์ตูนหอยขึ้นมา ปรากฏว่าไม่โดนเพราะเขาเอาเปลือกหอยขึ้นมาแล้วไปวาดตาบนเปลือก ยังไม่เป็นแนวใหม่ขึ้นมาสำหรับผม เลยคิดว่าให้ Designer ที่ Shell Hut ที่มีความคุ้นเคยกับเปลือกหอยดำเนินการ” (จิรายุทธ ชุษณะโชติ, 2551)



รูปที่ 5.11 ลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนที่มีพื้นฐานมาจากหอย

“สัตว์ประเภทอื่นมันมีหน้าตาอยู่แล้ว แต่หอยมันไม่มีเพราะฉะนั้นเราจึงต้องจินตนาการขึ้นมาเพื่อให้สามารถแสดงออกซึ่งท่าทางได้ แต่อย่างเช่นปลาฉลามมันมีหน้าตาของมันอยู่แล้วถ้าเกิดคุณไป Design ให้มันเป็นแบบอื่นเด็กก็จะไม่เชื่อว่ามันคือปลาฉลาม เพราะมันตัวละครในเรื่องมันก็จะพัฒนาได้ หรือตัดแปลงได้ไม่มาก (จิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)



รูปที่ 5.12 (ซ้าย) เซลล์ดอนในช่วงที่ทดลอง

(ขวา) เซลล์ดอนปัจจุบัน

4.1.2 ต้องดูออกว่าสัมพันธ์มาจากสัตว์ชนิดไหน

แม้ว่าสิ่งมีชีวิตในเรื่องบางประเภทตัวอย่างเช่นหอย จะเป็นการผลิตรูปร่างขึ้นมาใหม่จากจินตนาการ แต่อย่างไรก็ตามลักษณะสำคัญของหอยนั้นคือเปลือก การจะบ่งชี้ว่าหอยตัวนั้นเป็นหอยชนิดอะไรย่อมจะต้องพิจารณาจากเปลือกหอย ดังนั้นในการออกแบบตัวละครผู้ผลิตจึงต้องคำนึงถึงลักษณะเด่นทางธรรมชาติ เพื่อสัมพันธ์มาสู่ตัวบทปลายทางด้วย



รูปที่ 5.13 (ซ้าย) หอยพระอาทิตย์ (ขวา) เซลล์คอน

“อย่างมีสทิษพริ้มที่เป็นกึ่งก็จะต้องมองออกว่าเป็นกึ่ง หรืออุปเสฉนวนก็ยังมีก้ามมี หอยติดหลังมีตาไปนอกออกมา จุดเด่นพวกนี้เราก็จะจับมา Design มีเพียงหอยเท่านั้นเองที่เราต้อง จินตนาการหน้าตาทำทางมันขึ้นมาทั้งหมด เพราะมันไม่มี Form แบบคนตั้งแต่แรก” (จิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

ฉากของเรื่องก็ต้องมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติด้วย

“เมืองในเซลล์คอนมันก็มาจาก Script นะคะ และก็มาจากจินตนาการที่ ต้องการสร้างเมืองเซลล์แลนด์ขึ้นมาให้เป็นชุมชนของหอยกับเพื่อนสัตว์ของเขาให้สามารถอยู่ ด้วยกันได้ จาก Theme ตรงนั้นมันก็กลายมาเป็นเมือง ซึ่งตรงนั้นมันก็จะ Link กับเรื่องราวใน ธรรมชาติ แต่วัสดุหรือการ Design มันก็จะไม่ได้เป็นเหลี่ยม เพราะ Organic ส่วนใหญ่มันต้อง Free Form เป็นธรรมชาติ ซึ่งตรงนั้นมันต้อง Link กันกับของจริง” (จิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.1.3 ออกแบบตัวละครให้เป็นเพื่อนเด็ก

ผู้ผลิตต้องการให้เซลล์คอนนั้นเข้าถึงเด็กๆ ได้ จึงตั้งวัตถุประสงค์ในการ ออกแบบในลักษณะของการสร้างเพื่อนของเด็กขึ้นมา

“จริงๆมองว่าเราสร้างตัวละครให้มีลักษณะแบบเด็กเพื่อให้เป็นเพื่อนกับเขา ซึ่ง เด็กก็จะมีสรีระประมาณนี้ หัวจะโตหน่อย ตัวจะเล็กหน่อย อาจจะดูแก่กว่านิดหน่อย ก็ให้เป็นพี่ เซลล์คอน พี่คนนี้...ที่เราสร้างเซลล์คอนขึ้นมาเพื่อต้องการสื่อสารให้เด็กรู้ว่า ในทะเลมีเพื่อนของ เขาอยู่ ดังนั้นถ้าเขาทำอะไรที่ไม่ดีกับทะเลนั้นก็คือเขากำลังทำร้ายเพื่อนเขาอยู่นะ อะไรทำนองนี้ ก็เป็นธีมหลักๆที่เราใช้เป็นเป้าหมายในการผลิตเหมือนกัน...ถ้าเทียบสัดส่วนแล้วเนี่ยก็ยังเป็นกลุ่ม เด็ก หัวจะโตตัวจะเล็ก จริงๆถ้าดูจากพวกมิกก็เมาส์หรือการ์ตูนกลุ่มที่ทำให้เด็กดูส่วนใหญ่ก็จะมี สัดส่วนประมาณนี้ทั้งนั้น เพราะเขาต้องการให้มันคล้ายคลึงกับเด็ก เพื่อให้มีความเป็นเพื่อนกับ เด็กตามวัยของกลุ่มเป้าหมาย อย่างเรื่องเชริคเนี่ยมีกลุ่มเป้าหมายโตขึ้นมา เขาก็จะมีสรีระที่ต่าง

ออกไปใช้ใหม่คะ อันนี้การออกแบบก็จะสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย มันอยู่ที่โจทย์ของเราอย่างทีบอกว่าคุณทำอะไรเราต้องชัดเจนตั้งแต่แรก” (อิริดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.1.4 ต้องดูน่ารัก ความน่ารักเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบตัวละคร เพื่อให้เด็กเปิดรับได้ง่าย

“กลุ่มคนดูเราเป็นเด็กถ้าเราไม่เอาของน่ารักๆ ไปคุยกับเขา หรือเลือกเอาความน่ากลัวไปนำเสนอ เด็กก็จะไม่ชอบ จะไม่ดูเท่ากับปิดประตูตั้งแต่แรก เราเลยพยายามเอาตัวละครที่ดูน่ารักเข้าไปสื่อสารกับเขาและก็แฝงเนื้อหาเข้าไปแล้วเด็กก็จะเปิดใจรับ” (อิริดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.1.5 ต้องแสดงอารมณ์ได้ชัดเจน

การแสดงออกทางอารมณ์นั้นก็เป็นอย่างยิ่งหนึ่งของผู้ผลิตให้มีความสำคัญเนื่องจากจะมีผลมากในช่วงการผลิตให้เป็นเรื่องราว

“ที่ทำให้หอยมีลักษณะเหมือนคนอันนี้ก็เป็นการตั้งใจเพื่อให้สื่อความรู้สึกสามารถแสดงออกได้เหมือนคน ตรงนี้มันก็จะเชื่อมโยง (Link) กับคนได้ เด็กก็จะเข้าใจได้ว่าอันนี้ตอนนี่คืออะไร เพราะฉะนั้นเรื่อง Expression เรื่องแอนิเมชันจะหนักหนาสาหัสมากเพราะต้องทำให้เหมือนกันมีชีวิตจริงๆ เราต้องออกแบบตัวการ์ตูนที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้ มี Expression ไม่ใช่ได้แค่น่ารักเพียงอย่างเดียว และก็ต้องมีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของเรา ซึ่งก็เป็นไปตามหลักการออกแบบต่างๆ ไป” (อิริดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.1.6 สอดคล้องกับบทบาทที่วางไว้

ในการออกแบบตัวละครที่เกิดมาจากจินตนาการล้วนๆ นี้ ผู้ผลิตได้มีการกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละครเอาไว้ เพื่อเป็นกรอบของลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อให้เห็นมิติของตัวละครที่จะออกแบบให้มากที่สุด ซึ่งการออกแบบก็ต้องสอดคล้องกับบุคลิกเหล่านี้ด้วย...ต้องสอดคล้องกับบุคลิกที่กำหนดมาตั้งแต่แรกด้วย กว่าจะได้เซลล์ตอนแบบนี้ก็ผ่านมาแล้วกว่า 100 แบบ ซึ่งที่เราเลือกแบบนี้ก็เพราะดูแล้วมีความสอดคล้องกับบุคลิกจาก Script ที่สุดแล้ว คือต้องมีลักษณะที่อ่าย ไม่มั่นใจตัวเอง แต่เซอร์แมนจะต่างไป จะมีลักษณะของคนที่มีความมั่นใจสูง อย่างคอนนี่ก็จะเป็นคนมั่นใจมีหลักการ” (อิริดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.2 งานศิลป์ (Artistic)

งานศิลป์ในการ์ตูนเรื่องนี้ใช้ลักษณะที่เหมือนจริง การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีเรื่องราว Fantasy แต่อย่างไรก็ดี การใช้แสงเงาต่างๆ ก็มีการอ้างอิงมาจากลักษณะแสงเงาของจริง ซึ่งเป็นคุณสมบัติของการผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ใช้สีและลักษณะของพื้นผิววัตถุต่างๆ เลียนแบบ

ของจริง แต่อาจจะมีการปรับให้มีความคมชัดสดใสมากยิ่งขึ้น แต่สีของเปลือกสัตว์ทะเลต่างๆ ในเรื่องนั้น ยังคงใช้สีที่คล้ายกับตัวบทต้นทาง

“การสร้างอารมณ์ภาพเราทำตามจากแบบร่าง ส่วนสีที่ใช้ในเรื่องเราจะไม่นำให้ดูขาดเกินไป สีจะออกมาในโทน Pastel ทุกอย่างจะต้องมีความกลมกลืนของ Shade มีการเบรกสีให้บาลองด้วย” (จิรวีร์ ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

4.2.1 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

การเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่อง การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเซลล์ดอนนี้มีลักษณะการเคลื่อนไหว ตามลักษณะและความสามารถของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งจะมีลักษณะสมจริงคล้ายกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์ และสัตว์ที่มีอยู่ในธรรมชาติ

5. เสียง (Sound)

5.1 Dialog หรือ บทสนทนา

การที่มีเป้าหมายในการจัดจำหน่ายให้ตลาดสากล ผู้ผลิตจึงเลือกพากย์เสียงหลักด้วยภาษาอังกฤษก่อนการผลิต เนื่องจากบทที่เขียนก็เป็นภาษาอังกฤษ ส่วนการแพร่ภาพในประเทศไทยผู้ผลิตเลือกใช้การพากย์ไทยผสมการด้นในการการสร้างความเข้าใจ และความสนุกในเนื้อหา นอกจากนี้ผู้ผลิตยังพยายามสัมพันธ์บทตัวละครกับผู้มีชื่อเสียงทางสังคมที่มาให้เสียงด้วย

5.1.1 ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการผลิต

ทางด้านเทคนิคในการผลิตผู้ผลิตเลือกใช้วิธีพากย์เสียงภาษาอังกฤษก่อน เพื่อนำไปใช้ทำแอนิเมชันในการขยับรูปปากของตัวละครให้สอดคล้องกับคำพูดของตัวละครนั้นๆ อย่างสมจริง การพากย์ก่อนมีข้อดีตรงที่จะทำให้ผู้ผลิตสามารถควบคุมช่วงเวลา (Timing) ได้อย่างถูกต้อง แต่ก็จะมีข้อจำกัดในการด้น Script ที่เป็นสีสันจะไม่สามารถทำได้ ดังนั้นเซลล์ดอนฉบับแรกหรือ Master จะเป็นตัวละครที่ขยับปากตามสำนวนภาษาอังกฤษด้วย ทั้งนี้สืบเนื่องมาตั้งแต่งการเขียนบท ซึ่งเป็นบทภาษาอังกฤษ โดยนักเขียนต่างประเทศเพื่อให้สามารถได้มุกตลก หรือรหัสวัฒนธรรมที่มีความเป็นสากลได้อย่างถูกต้อง

“เราพากย์เสียงเป็นภาษาอังกฤษก่อนการผลิต เพื่อให้สามารถนำไป On air ในต่างประเทศได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งภาษาพวกนี้มันถูกฝังมาจาก Script อยู่แล้ว คนเขียนบทเราก็ใช้คนต่างชาติทั้งหมดเพราะเวลาที่เขียนแก๊กหรือมุก ถ้าเราใช้คนไทยเขียนฝรั่งก็จะไม่เข้าใจ ยิ่งมันเป็นการ์ตูนเด็กมันเลยยิ่งต้องเขียนยังไงก็ได้ให้ดูแล้วเข้าใจทันที” (จิรวีร์ ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

5.1.2 ใช้การพากย์ภาษาไทยตามบทผสมการด้น

ผู้ผลิตใช้วิธีการพากย์ภาษาไทยทับลงไปทีหลัง เนื่องจากมีความมั่นใจว่าการพากย์ไทยจะช่วยให้เรื่องราวสนุกขึ้น และสามารถช่วยให้ผู้ชมชาวไทยเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นด้วย

“ในส่วนภาษาไทยเราใช้วิธีการพากย์ช่วยให้เข้าใจได้ ใช้คำพูดง่ายๆ เต็มมูกได้” (อิรดา ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

5.1.3 ใช้การสัมพันธบทดารานักแสดงกับตัวละคร

ในปัจจุบันการใช้ดารานักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียง มาพากย์เสียงนั้นถือเป็นวัฒนธรรมหนึ่งในการผลิตแอนิเมชัน ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างจุดสนใจแล้วยังเป็นการเชื่อมโยงบุคลิกลักษณะบางอย่างของผู้พากย์มายังตัวการ์ตูนที่ถูกพากย์ได้ด้วย เช่น บทบาทความเป็นพระเอก ความตลก ความน่าเชื่อถือ หรือลักษณะเด่นอื่นๆ ซึ่งนักพากย์กิตติมศักดิ์ที่ได้รับเลือกให้มาพากย์เสียงภาษาไทยการ์ตูนแอนิเมชันชุดนี้ได้แก่ อ้น สุราษฎร์ มาตรฐานทอง ในบท เซลล์ดอน (ซีซั่น 1-2) ปอ ทฤษฎี สหวงษ์ (ซีซั่น 3) แมท ภรณี คงไทย ในบท คอนนี่ ดอม เหวระกูล ในบท ดร. เซลล์ พีเค ปิยะวัฒน์ เข็มเพชร ในบท เฮอร์แมน และกอละแมร์ พัชรศรี เบญจมาศ ในบท มิสซิสพริม นอกจากนี้ยังมีทีมงานนักพากย์มืออาชีพร่วมให้เสียงอีกมากมาย

5.2 Music

ผู้ผลิตให้ความสำคัญกับเพลงประกอบมาก ด้วยปัจจัยการผลิตเพื่อส่งออกในระดับสากล เพลงประจำรายการ และเพลงที่ร้องในเรื่องจึงถูกแต่งขึ้นด้วยภาษาอังกฤษ แต่ในช่วงที่แพร่ภาพในประเทศไทยจะมีการแปลงเพลงประจำรายการให้เป็นภาษาไทยด้วยและเลือกใช้นักร้องไทยที่มีชื่อเสียงมาสร้างจุดสนใจ ส่วนเพลงที่ร้องในเรื่องผู้ผลิตจะดูความเหมาะสมเป็นหลัก ถ้าแปลภาษาแล้วไม่ได้ความหมายก็จะใช้เพลงเดิมที่เป็นต้นฉบับภาษาอังกฤษในการนำเสนอ

5.2.1 ใช้เพลงภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการผลิตเพลงประจำรายการและเพลงประกอบ ปัจจัยนี้มีลักษณะเหมือนกับการพากย์เสียง เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้ต้องการผลิตเพื่อสื่อสารกับตลาดสากลตั้งแต่ต้น จึงเลือกที่จะทำเพลงประกอบเป็นภาษาอังกฤษ

5.2.2 ใช้เนื้อเพลงภาษาไทยในการแพร่ภาพในประเทศไทย ผู้ผลิตได้แปลงเนื้อร้องเพลงประจำรายการเป็นภาษาไทย เพื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้ชมชาวไทยด้วย

5.2.3 ใช้ผู้มีชื่อเสียงช่วยสร้างความน่าสนใจให้เพลงประจำรายการ เนื่องจากเพลงประจำรายการเป็นองค์ประกอบที่ผู้ผลิตให้ความสำคัญมาก การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้นักร้องที่มีผลงานระดับโลกซึ่งเป็นที่รู้จักดีมาร่วมงานด้วยนั่นคือ Ms. Lea Salonga ซึ่งเป็นผู้ขับร้องเพลง

Brand New Day ซึ่งในภาคภาษาไทยนี้มีเพลงประกอบภาคภาษาไทยด้วยเช่นกัน และได้ เบิร์ต ธงไชย แมคอินไตย์ และแพท สุทธิสาสินี มาร้องเพลงประกอบในซีซั่นที่ 2

“เราเข้าไป Present Grammy ว่าเราอยากให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นหน้าตาของคนไทย เราก็อยากจะได้โน้ตกรังเบอร์ 1 ของเมืองไทยมาร้องให้จะเป็นไปได้ใหม่ ปรากฏว่าพีเบิร์ตถูกใจมากเพราะ Season 1 ได้คุณ Lea Salonga ที่ร้องเพลงประกอบการ์ตูนดิสนีย์มาหลายเรื่อง เช่น มู่หลาน อาละดิน ซึ่งคุณ Lea นี้ก็เป็นคนโปรดของทั้งพีเบิร์ตทั้งคุณแพท พอรู้ว่าจะได้ร้องเพลงของ Lea ฉบับภาษาไทยก็ปลื้มมาก ก็ขอร้องเลย ส่วนในการติดต่อ Lea เราก็มีการคุยกันกับหลายๆ ทีมงานจากหลายประเทศ เพราะเราค้นหา ไม่ว่าจะเป็นคน เป็น Production house ดนตรี หรือทีมงานอื่นๆ เพราะเราตั้งใจไว้ว่า อยากได้ทีมงานที่ดีที่สุดในทุกด้าน”

5.3 Sound Effect

ในเซลล์ตอนก็มีการใช้ Sound Effect เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน และความสมจริงในการเล่าเรื่องด้วยเช่นเดียวกัน

“เสียงประกอบในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการใช้ทั้งส่วนที่เป็น Sound Effect และเสียงบรรยากาศ หรือ Ambient” (จิรวีร์ ณ เชียงใหม่, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

สรุปผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทย

เมื่อนำปัจจัยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตชาวไทยทั้ง 4 เรื่องมาเปรียบเทียบกับจะได้ผลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตความเป็นไทย ดังตารางที่ 5.1

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5.1 เปรียบเทียบปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง

| ประเด็นที่ศึกษา | การ์ตูนวัฒนธรรมไทย (ชุมชนนิมนต์ยิ้ม) | การ์ตูนวัฒนธรรมต่างชาติ (ไซอิ๋วเดอะมังกี้) | การ์ตูนหลายวัฒนธรรม (ไซคิกฮีโร่) | การ์ตูนวัฒนธรรมจินตนาการ (เชลล์ดอน) |
|---------------------------|--|--|---|--|
| เป้าหมายการผลิต | การเผยแพร่ในประเทศ | การเผยแพร่ระดับสากล | การเผยแพร่ระดับสากล | การเผยแพร่ระดับสากล |
| เนื้อหาที่ต้องการ ผลิต | เนื้อหาไทย | เนื้อหาสากล | เนื้อหาสากล | เนื้อหาสากล |
| การผลิตเชิงอุตสาหกรรม | | | | |
| บุคลากร | คนไทยเป็นผู้ดำเนินการผลิต ทั้งกระบวนการ ด้วยการผลิต เนื้อหาขึ้นมาใหม่ | คนไทยเป็นผู้ดำเนินการผลิต ทั้งกระบวนการ ด้วยวิธีการ ดัดแปลงเนื้อหาเดิม | เกาหลีเป็นผู้ออกแบบและแต่ง เนื้อเรื่องหลัก คนไทยทำหน้าที่ ผลิต (Production) | การแบ่งส่วนงานการผลิต ระหว่างคนไทยกับชาวต่างชาติ เพื่อให้ได้งานที่มีความเป็น สากล |
| เงินทุน | ทุนตนเอง ทุนจากภาครัฐ -การผลิตสื่อสำหรับเด็ก -การผลิตสื่อที่ส่งเสริมวิถีไทย | ทุนตนเอง ทุนจากภาครัฐ -การส่งออกไปสู่ตลาดสากล ผู้สนับสนุนรายการ | ทุนตนเอง (หุ้นส่วน 2 ประเทศ) | ทุนตนเอง ผู้สนับสนุนรายการ |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| กลุ่มเป้าหมายหลัก | ตลาดเด็กไทย -เนื้อหาไทย | ตลาดสากล -เนื้อหาสากล | ตลาดสากล -ใช้เนื้อหาที่เป็นสากล | ตลาดสากล -เนื้อหาที่เป็นสากล เด็กไทย -เนื้อหาไทย |
| ช่องทางการเผยแพร่ | ในประเทศ | ในประเทศ ต่างประเทศ | ในประเทศ ต่างประเทศ | ในประเทศ ต่างประเทศ |
| ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ | ไม่มีความสัมพันธ์กับองค์กร อื่นเป็นพิเศษ | -โอเดียในการผลิตเกิดจาก สินค้าที่ผลิตจากสมาคมตลก | -การเป็นหุ้นส่วน | -ธุรกิจเดิมเป็นปัจจัยสำคัญใน การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน |
| การวางแผนธุรกิจ จากการ์ตูน แอนิเมชัน | สินค้าส่งเสริมการขาย | สินค้าส่งเสริมการขาย การส่งเสริมชื่อเสียงบริษัท แผนการผลิตในระยะยาว | สินค้าส่งเสริมการขาย ของเล่นจากการ์ตูนแอนิเมชัน | การทำการตลาดครบวงจร การผลิตเป็นภาพยนตร์ |
| ข้อจำกัดในการผลิต | ความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก เนื้อหาไทยสื่อสารกับต่างชาติ ไม่ได้ ค่านิยมไทยจำกัดเนื้อหาที่ นำเสนอ เนื้อหาไทยบางอย่างใช้ในทาง ธุรกิจไม่ได้ | ความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก เนื้อหาไทยสื่อสารกับต่างชาติ ไม่ได้ | ความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก ตลาดในประเทศไม่รองรับ ค่าใช้จ่าย เนื้อหาไทยสื่อสารกับต่างชาติ ไม่ได้ | ความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก ตลาดในประเทศไม่รองรับ ค่าใช้จ่าย เนื้อหาไทยสื่อสารกับต่างชาติ ไม่ได้ |
| เทคโนโลยีการผลิต | Animation 3D | Hand drawn 2D | Hand drawn 2D | Animation 3D |

| | | | | |
|---------------------------------------|--|--|---|---|
| สุนทรียภาพ | | | | |
| ปัจจัยในการ ออกแบบ | ออกแบบให้สัมพันธ์กับ บุคคลที่มีชื่อเสียง สัมพันธ์กับสิ่งที่มีอยู่จริง | ออกแบบให้สัมพันธ์กับ บุคคลที่มีชื่อเสียง สัมพันธ์กับลักษณะที่เป็น สากล | ออกแบบให้สัมพันธ์กับ ลักษณะทางเชื้อชาติ ออกแบบให้สอดคล้องกับงานที่ ผลิต | ออกแบบให้สัมพันธ์กับสัตว์ ทะเล สัมพันธ์มาจากธรรมชาติ |
| งานศิลป์ (Artistic) | ใช้ลักษณะที่เหมือนจริง | ใช้ลักษณะที่เหนือจริง | ใช้ลักษณะที่เหนือจริง | ใช้ลักษณะที่เหมือนจริง |
| การเคลื่อนไหวแสดง อารมณ์ (Animate) | การเคลื่อนไหวที่มีความ ต่อเนื่อง | -การเคลื่อนไหวแบบตัดทอน | การเคลื่อนไหวแบบตัดทอน | การเคลื่อนไหวที่มีความ ต่อเนื่อง |
| เสียง (Sound) | | | | |
| บทสนทนา | แพรวภาพในไทย ใช้การพากย์ผสมการต้นสด | แพรวภาพในไทย ใช้การพากย์ผสมการต้นสด | แพรวภาพในไทย ใช้การพากย์ผสมการต้นสด | แพรวภาพในไทย พากย์ไทยผสมการต้นสด |
| Sound Effect | ใช้เพื่อความสนุกและสมจริง | ใช้เพื่อความสนุกและสมจริง | ใช้เพื่อความสนุกและสมจริง | ใช้เพื่อความสนุกและสมจริง |
| Music | แพรวภาพในไทย เพลงประจำรายการ เพลงไทย/เนื้อร้องไทย ดนตรีประกอบ ภาพไทยกำหนดดนตรีไทย/ สากล | แพรวภาพในไทย เพลงประจำรายการ เพลงสากล / เนื้อร้องไทย ดนตรีประกอบ ภาพสากลกำหนดดนตรี สากล | แพรวภาพในไทย เพลงประจำรายการ เพลงไทย / ดนตรีไทย ดนตรีประกอบ ภาพสากลใช้ดนตรีสากล | แพรวภาพในไทย เพลงประจำรายการ ดนตรีประกอบ ภาพสากลใช้ดนตรีสากล |

จากการศึกษาผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องที่มีลักษณะการปรับตัวแตกต่างกัน สามารถสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้เป็น 4 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการผลิต มูลค่าการตลาดภายในประเทศ การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด และช่องทางในการแพร่ภาพ ซึ่งในแต่ละปัจจัยยังมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการผลิต

ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ การ์ตูนแอนิเมชันไทยถูกใช้ในประโยชน์กว้างขวาง / หลากหลายมากขึ้น ไม่เพียงแต่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสนุกสนานแล้ว ยังมีเบื้องหลังในการผลิตติดสืบเนื่องมาด้วย ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีคือ

1.1 การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัท

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหามุ่งสร้างสรรค์สังคมไทย อาจจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำกำไรได้น้อย แต่ขณะเดียวกันการ์ตูนประเภทนี้มักจะเป็นสื่อที่ช่องและองค์กรภาครัฐให้ความสนใจ กล่าวคือแม้โอกาสได้ผลตอบแทนทางธุรกิจจะต่ำ แต่ผู้ผลิตจะมีโอกาสในการได้รับผลตอบแทนเป็นรางวัลจากสังคมสูงขึ้น ดังนั้นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัทจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยสร้างภาพที่ดีให้กับผู้ผลิตได้ นอกจากการ์ตูนสร้างสรรค์สังคม ในปัจจุบันการ์ตูนประเภทอนุรักษ์ธรรมชาติก็มีภาพของการตอบแทนสังคมด้วยเช่นเดียวกัน นอกจากการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้บริษัท การ์ตูนไทยยังถูกใช้ในการส่งเสริมธุรกิจเดิมขององค์กรผู้ผลิต ด้วยการนำเอาวัตถุดิบหรือสินค้าเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อเพิ่มมูลค่าให้สินค้าเดิม และเป็นการสร้างชื่อเสียงเชิงธุรกิจ (Brand) ให้กับตัวผู้ผลิตได้อีกทางหนึ่งด้วย กรณีนี้ยกตัวอย่างได้จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไข่อิวเดอะมังกี้ และเชลล์ดอน ซึ่งเป็นการนำสินค้าในช่องทางธุรกิจเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นแอนิเมชัน ในไข่อิวเดอะมังกี้นั้นนำสินค้าประเภท Character Style Guide ซึ่งเป็นชุดตัวละครไข่อิวเดอะมังกี้มาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนเชลล์ดอนนั้นก็เป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสะท้อนภาพขององค์กรที่เป็นเจ้าของธุรกิจการผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าทำมือประเภทของฝากจากทะเล เช่นเปลือกหอย นั่นเอง

1.2 การเป็นพันธมิตรในการทำธุรกิจ

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลในการเลือกวัฒนธรรมในการผลิตที่พบอีกประการหนึ่งนั่นคือการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ ปัจจัยนี้ยกตัวอย่างได้ในกรณีของไซคิกฮีโร่ ซึ่งแต่เดิมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกกำหนดเนื้อหาเอาไว้เป็นการ์ตูนเกาหลีวัฒนธรรมเดียว แต่เมื่อผู้ผลิตชาวไทยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในสายการผลิต ได้เกิดการต่อรองขึ้นทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะเป็นการ์ตูนลูกครึ่งอย่างที่เห็นในปัจจุบันในที่สุด

2. มูลค่าการตลาดภายในประเทศ

มูลค่าการตลาดภายในประเทศยังไม่เพียงพอต่อมูลค่าการผลิต จากการนำเสนอข้อมูลไปจะพบได้ว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีแนวความคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากอดีต เนื่องจากในสมัยก่อนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแต่ละเรื่องนั้นผู้ผลิตจะต้องคำนวณรายได้มาเป็นตัวตั้งเพื่อกำหนดต้นทุนในการผลิต และบริหารจัดการการผลิตให้มีคุณภาพในระดับที่เพียงพอ แต่ในปัจจุบันผู้ผลิตมีแนวคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากเดิม ด้วยความต้องการในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น เนื่องจากมาตรฐานของการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศนั้นสูงขึ้น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจึงต้องมีทุนในการผลิตที่สูงขึ้นตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ดีถ้าเทียบต้นทุนการผลิตกับประเทศมหาอำนาจอย่างญี่ปุ่นจะพบว่า ยังคงเป็นตัวเงินที่น้อยกว่า

เมื่อผู้ผลิตให้ความสำคัญต่อคุณภาพมากขึ้น ต้นทุนการผลิตก็ย่อมสูงขึ้นตามไปด้วย ซึ่งมูลค่าของผลตอบแทนภายในประเทศนั้นยังคงมีจำกัด ผู้ผลิตจึงต้องหาทางออกใน 3 กรณี ดังนี้

2.1 การหาทุนการสนับสนุนจากภาครัฐ

ภาครัฐบาลเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อโทรทัศน์เพิ่มขึ้น การสนับสนุนให้เกิดการผลิตแอนิเมชันนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาไทย สามารถดำเนินการผลิตได้ง่ายขึ้น กรณีนี้พบในกรณีของชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากเป็นแอนิเมชันไทยที่มีข้อจำกัดในการผลิตค่อนข้างมาก จึงต้องมีการสนับสนุนทุนเพื่อให้สามารถดำเนินการได้

2.2 การผลิตเนื้อหาการ์ตูนสำหรับผู้สนับสนุนรายการ

เป็นเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไอ้ตัวเดอะมังก็ ซึ่งมีการใส่สื่อบุการ์ตูนสั้นๆ เข้าไปแทรกในเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันหลักที่ผลิต เพื่อเป็นช่วงเวลาให้กับผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันความเสี่ยงในการผลิตได้เช่นกัน

2.3 การปรับตัวในการผลิตเพื่อมุ่งไปที่ตลาดสากล ซึ่งเป็นตลาดที่มีมูลค่ามากกว่า

เมื่อการผลิตสำหรับตลาดในประเทศนั้นมีผลกับธุรกิจในการผลิต ประกอบกับผู้ผลิตไม่มีแนวทางในการลดต้นทุน และคุณภาพ ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนในการผลิตใหม่ ด้วยการกำหนดเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นตลาดต่างประเทศแทน

3. การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด

นอกจากมูลค่าตลาดในประเทศจะยังมีมูลค่าในตลาดที่ยังน้อย จากการศึกษาพบว่าตัวเนื้อหาไทยยังมีข้อจำกัดในการผลิต ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีได้ ดังนี้

3.1 เนื้อหาไทยมีอยู่จำกัด

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีการผลิต นิยมใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนิทานไทยมาอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น ปลาบู่ทอง พระรถเมรี สังข์ทอง ขวานฟ้าหน้าดำ ซึ่งเป็นเรื่องที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี แต่ด้วยการผลิตการ์ตูนจากเนื้อหาไทยเหล่านี้ในปริมาณมากมาย จากสาเหตุนี้จึงทำให้ผู้ผลิตไซอิ๋วเดอะมังก็ตัดสินใจในการเลือกผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมจีน ซึ่งมีความสนุกและคนไทยรู้จักดี นั่นคือไซอิ๋วนั่นเอง

3.2 เนื้อหาไทยบางเนื้อหาไม่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้

กรณีนี้พบจากกรณีของ ชุมชนนิมนต์นิมนต์ยิ้ม เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผลิตจากเนื้อหาศาสนา และมีตัวละครพระสงฆ์เป็นตัวละคร การทำสินค้าส่งเสริมการขายจึงมีความเสี่ยงต่อการผลิต เนื่องจากอาจจะถูกกลุ่มองค์กรศาสนาต่างๆต่อต้าน เนื่องจากศาสนาพุทธในประเทศไทยไม่สามารถร่วมทางกับธุรกิจได้ หรือไม่สามารทำเป็นพุทธพาณิชย์ได้

3.3 เนื้อหาไทยไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้

เนื่องจากวัฒนธรรมไทยนั้นยังไม่ใช้วัฒนธรรมสากลที่ชาวต่างชาติรู้จัก การนำเรื่องราวหรือเรื่องเล่าของประเทศไทยไปเผยแพร่ต่างชาติ ย่อมไม่สามารถทำให้คนที่มิรหัสวัฒนธรรมที่ต่างกักันเข้าใจความหมายได้ ดังนั้นผู้ผลิตชาวไทยจึงให้ความสนใจกับการผลิตเนื้อหาที่มีความเป็นสากล หรือเลือกใช้เนื้อหาที่มีความสากลในตัวมาใช้ เช่น ผู้ผลิตเซลล์ดอนใช้ทีมงานเขียนบทเป็นชาวต่างชาติเพื่อให้ได้บทการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นสากลจริงๆ ส่วนไซอิ๋วเดอะมังก็เลือกใช้เรื่องราวไซอิ๋วมาถ่ายทอดเนื่องจากมีความเป็นสากล และไซคิกฮีโร่้นั้นเป็นการ์ตูนประเภทสูตรสำเร็จที่สามารถพบเห็นได้จากการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ช่องทางที่ใช้ในการแพร่ภาพ

ช่องทางในการแพร่ภาพเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยแสดงออกถึงความเป็นไทยได้ คำว่าช่องทางในที่นี้ไม่ได้หมายถึงตัวสถานีแพร่ภาพ แต่หมายถึงพื้นที่ในการแพร่ภาพ กรณีนี้อธิบายได้จากกรณีของเซลล์ดอนซึ่งเป็นแอนิเมชันที่มีวัตถุประสงค์ในผลิตเพื่อการแพร่ภาพในระดับสากลเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารจะมีลักษณะเป็นสากลที่ไม่บ่งชี้ถึงวัฒนธรรมใดๆ เป็นหลัก ผู้รับสารชาวไทยจะสามารถรับรู้ความหมายได้ในระดับใกล้เคียงกับชาวต่างชาติ แต่ด้วยการแพร่ภาพในประเทศไทย ซึ่งสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้ให้เวลาในการแพร่ภาพเกินมา 1 นาทีที่ผลิตเอาไว้ ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะเพิ่มเนื้อหาโดยการผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทยโดยเฉพาะ ซึ่งปรากฏในช่วงของดร.เซลล์นั่นเอง ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทย (Local Content) นี้ จะถูกเผยแพร่เฉพาะในเมืองไทยเพื่อผู้ชมคนไทยเท่านั้น

บทที่ 6

การสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชัน

ไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

เนื่องด้วยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการผลิตเนื้อหาจากหลากหลายวัฒนธรรม ด้วยปัจจัยต่างๆ และสื่อความหมายความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบที่หลากหลายของการเล่าเรื่อง ดังที่ได้นำเสนอไปในบทที่ผ่านมา การศึกษาในบทนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ เพื่อพิสูจน์ว่าผู้รับสารชาวไทยจะยังรับความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาหลักผลิตมาจากวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่สื่อความหมายความเป็นไทยได้หรือไม่

การศึกษาในบทนี้จึงเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การรับรู้และความเข้าใจของผู้รับสารชาวไทย ที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ โดยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ศึกษาทั้ง 4 เรื่องเป็นเครื่องมือประกอบการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้มีจำนวน 40 คน และเป็นผู้ที่เคยผ่านการชมการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน เพื่อให้มีความเข้าใจและสามารถเปรียบเทียบความหมายของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้อย่างถูกต้อง

จากแผนการดำเนินการนั้นจะใช้การจัด Focus Group 4 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มละ 10 คน จัดเป็นเด็ก 2 กลุ่ม และผู้ใหญ่ 2 กลุ่ม ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยทำการเปิดสื่อบันทึกการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง เพื่อให้ผู้รับสารรับชมครบทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามเพื่อสอบถามเรื่องราวใน 2 ประเด็นใหญ่ๆ นั่นคือ การรับรู้ความหมายของเรื่องที่ได้รับชมไป กับความเป็นไทยที่พบในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องนั้น ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามและสนทนากับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาเกณฑ์ในการแปลความหมายของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงวิเคราะห์เพื่อสรุปผล

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 40 คนนี้ จะได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้งหมด 4 เรื่อง เรื่องละ 1 ตอน ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตอน พระเอกตัวจริง การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซอิ๋ว เดอะมังกี้ ตอน ปีสางหนูเหลือง (ช่วง 2) การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด เซลล์ตอน ตอน ส่งต่อความสุข การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ใช้ตอนที่ออกอากาศวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ.2553 ซึ่งตอนที่คัดเลือกมานี้ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์หาความเป็นไทยมาก่อน จึงมีความมั่นใจว่าเป็นตอนที่สามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยของแต่ละเรื่องได้

ในการนำเสนอเนื้อหาในนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการนำเสนอผลของการศึกษาแยกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่เพียง 2 กลุ่ม เนื่องจากในการศึกษานี้ไม่ได้ศึกษา เพื่อหาความแตกต่างใน

กลุ่มตัวอย่างระดับเดียวกัน แต่มุ่งศึกษาเพื่อให้เห็นลักษณะความเข้าใจต่อความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันของผู้รับสารกลุ่มเด็กกับผู้ใหญ่เป็นหลัก ซึ่งมีผลในการศึกษาดังจะนำเสนอต่อไป ส่วนในการศึกษาจะแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นการ์ตูนที่มีจาก 4 วัฒนธรรม ดังนี้

1.1 การรับรู้และตีความความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.1.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.1.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.2 การรับรู้และตีความความหมายจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี้

1.2.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี้

1.2.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี้

1.3 การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

1.3.1 การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

1.3.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

1.4 การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

1.4.1 การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

1.4.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

2. เปรียบเทียบการรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก และผู้ใหญ่

ส่วนเกณฑ์ความหมายที่ใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยนั้นแบ่งออกเป็น 4 ชุดได้แก่

1) ความเป็นไทยทางวัตถุ 2) ความเป็นไทยทางการกระทำ 3) ความเป็นไทยทางทักษะ และ 4) ความเป็นไทยทางใจ ซึ่งในการศึกษาสามารถนำเสนอผลการศึกษาดังเป็นลำดับ ดังนี้

ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลในวันพฤหัสบดีที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554 ที่ผ่านมา ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ให้เข้าไปดำเนินการและได้รับความร่วมมือจากคณะอาจารย์ เจ้าหน้าที่ และกลุ่มนักเรียนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลเป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีช่วงอายุระหว่าง 9 – 11 ปี ซึ่งมีข้อมูลแสดงดังตารางที่ 6.1

ตารางที่ 6.1 ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็ก อายุ 8 – 14 ปี

| No | ชื่อ – สกุล | เพศ | อายุ | ความถี่ในการ ชมแอนิเมชันTV วัน/สัปดาห์ | แอนิเมชันที่เคยรับชม | | |
|----|-------------------------|-----|------|--|----------------------|---------|---------|
| | | | | | ไทย | ญี่ปุ่น | ตะวันตก |
| 1 | ด.ญ.ภัศรพร สุขปัญญาเลิศ | ญ | 9 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2 | ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ | ญ | 9 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 3 | ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล | ญ | 10 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 4 | ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี | ญ | 9 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 5 | ด.ญ.วรัญญา แสนกอง | ญ | 10 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 6 | ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า | ญ | 10 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 7 | ด.ญ.กนกพัทพร ศรีระษา | ญ | 11 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 8 | ด.ช.วิชญ ไตรภูมิ | ช | 10 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 9 | ด.ญ.ภัทราณิชฐ พรมตัน | ญ | 9 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 10 | ด.ญ.ณัฐมน ทองใบมณี | ญ | 10 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 11 | ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ | ญ | 9 | 1-2 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 12 | ด.ญ.ปรารถนา ภูนางาม | ญ | 10 | 3-6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 13 | ด.ญ.จงรัก ปานแย้ม | ญ | 11 | 3 – 6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 14 | ด.ญ.ณัฐสินี ชินโบชิ | ญ | 10 | 3 – 6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 15 | ด.ช.รัฐพล เริงศิริ | ช | 10 | 3 – 6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 16 | ด.ช.ชัยยุทธ ชัยโสภาส | ช | 10 | 3 – 6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 17 | ด.ญ.ณัฐชยา ชูแก้ว | ญ | 10 | 3-6 วัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 18 | ด.ช.วศิน ต่ายทอง | ช | 9 | ทุกวัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 19 | ด.ญ.นวิยา ธนาคตะ | ญ | 10 | ทุกวัน | ✓ | ✓ | ✓ |
| 20 | ด.ช.ชลภัทร ชินโฮง | ช | 10 | ทุกวัน | ✓ | ✓ | ✓ |

จากข้อมูลพบว่า มีกลุ่มตัวอย่าง 11 คนจาก 20 คน ซึ่งส่วนใหญ่มีการเปิดรับชมการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงวันหยุดเสาร์ อาทิตย์เป็นหลัก รองลงมา มีการเปิดรับสัปดาห์ละ 3 – 6 วัน จำนวน 6 คน เด็กกลุ่มนี้มีโอกาสได้ดูการ์ตูนแอนิเมชันช่วงเย็นหลังเลิกเรียน และมีเด็กอีก 3 คน ซึ่งเป็น

กลุ่มน้อยที่ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชันทุกวัน เด็กกลุ่มนี้จะมีการเปิดรับผ่านทางเคเบิลทีวี หรือทีวีดาวเทียมร่วมด้วย

ในการดำเนินศึกษาการรับรู้ตีความหมายต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยนี้ ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กดูการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง และทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่การ์ตูนเรื่องนั้นนำเสนอ แบ่งเป็นเนื้อหาที่การ์ตูนนำเสนอ และความเป็นไทยที่สังเกตเห็น ซึ่งก่อนการศึกษานั้นผู้วิจัยได้ทดลองสอบถามกลุ่มตัวอย่างก่อนการเปิดสื่อบันทึกทั้ง 4 เรื่องนี้ พบว่าเด็กส่วนใหญ่รู้จักการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องนี้ และรับทราบดีว่าเป็นการ์ตูนแอนิเมชันของไทย ซึ่งสามารถนำเสนอผลการศึกษาที่ละเอียดได้ ดังนี้

การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

1. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

ในการเก็บข้อมูลผู้วิจัยเลือกใช้ตอน “พระเอกตัวจริง” ซึ่งในตอนนี้เป็นเรื่องของมะอึกที่พบว่าลุงจ๋านารถกระบะไปรับองค์พระประธานที่ถูกนำไปบูรณะในเมือง กลับมาประดิษฐานที่วัดบ้านคลองพุทธอีกครั้ง แต่ด้วยการที่ฝนตกบ่อยทำให้ถนนถูกน้ำเซาะเป็นหลุมกว้างหลายหลุม มะอึกเกรงว่าพระประธานที่บรรพทุกมาบนรถกระบะจะได้รับความเสียหายจากการกระทบกระเทือนในการขนส่ง จึงนำทรายไปถมหลุมบ่อบนถนนด้วยตัวคนเดียวในช่วงค้ำกลางฝนที่ยังตกอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเสร็จ มะอึกหมดแรงกลับไปวัด เขานอนหลับสนิทจนตื่นสายไม่ทันมารอรับพระประธาน ขณะเดียวกันแจ๊คที่กำลังปั่นจักรยานซึ่งอยู่ในชุมชนตามปกติ บังเอิญไปล้มใส่กองทรายและพลั่วที่มะอึกเตรียมไว้ซ่อมถนน ทำให้ชาวบ้านเข้าใจผิดคิดว่าแจ๊คเป็นคนซ่อมถนน และกลายเป็นคนเก่งในสายตาชาวบ้านไป มะอึกรู้เข้าก็เสียใจมากจึงไปฟ้องหลวงพี่พอเพียง หลวงพี่พอเพียงนั้นใช้อุบายให้มะอึกทำดีเฉพาะตอนที่มีคนเห็น มะอึกจึงเริ่มช่วยเหลือคนเฉพาะตอนที่มีคนเห็น ถ้าไม่มีคนเห็นก็จะไม่ยอมช่วยเหลือใครจนกระทั่งได้ไปเจอลูกแมวกำลังจะตกต้นไม้ด้วยความที่เป็นคนดีจึงทำใจปล่อยให้ลูกแมวตกต้นไม้ไม่ได้ มะอึกรีบเข้าไปช่วยลูกแมวทั้งๆ ที่ไม่มีคนเห็น ซึ่งเขาก็ดีใจมากที่ลูกแมวปลอดภัย

จากเหตุการณ์นี้เองทำให้มะอึกก็คิดได้ ว่าแท้จริงแล้วพระพอเพียงได้เทศนาก่อนหน้านี้ไว้ว่าการทำดีนั้นขึ้นอยู่กับเจตนาไม่ได้อยู่ที่การได้รับคำชมหรือไม่ จึงกลับมาคุยกับพระพอเพียงขณะนั้นเองหมายเล็ก-ใหญ่กำลังจะเอาทองมาปิดองค์พระประธานก็มาได้ยินเรื่องนี้เข้า ก็เลยจะ

ช่วยประกาศความจริงว่ามะอึกเป็นคนทำ แต่มะอึกขอไว้เพราะเข้าใจแล้วว่าการทำงานดีไม่จำเป็นต้องประกาศให้ใครรู้ 2 หมวยก็ชื่นชมที่มะอึกเป็นคนดีและถ่อมตัว พระพอเพียงจึงเทศนาเสริมไปว่า การทำดีก็เหมือนกับการปิดทอง ถ้าทุกคนหวังแต่ปิดทองหน้าองค์พระ พระก็จะสวยงามทั้งองค์ไม่ได้

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์สังคม ซึ่งคติธรรมหรือเนื้อหาของตอนนี้เป็น “การเสียสละแรงกายทำความดีแม้ไม่มีใครเห็น ดังเช่นการปิดทองหลังพระ” และเมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องที่รับชมไป ได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1 การรับรู้ความหมายเนื้อหาการ์ตูนตอนพระเอกตัวจริงของกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ตอบคำถามไปในทิศทางเดียวกันคือ การทำความดี แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ความหมายที่เกี่ยวกับคติธรรมเรื่องการทำงานดี ซึ่งมีตัวอย่างข้อมูล เช่น

- ด.ญ.ภัศราพร สุขปัญญาเลิศ “ถ้าเราจะทำความดีไม่ต้องรอให้คนอื่นมาเห็นก็ได้”
- ด.ญ.จงรัก ปานแย้ม “ทำดีไม่จำเป็นต้องรับคำชมก็ได้”

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างบางคนยังสามารถเชื่อมโยงความหมายการปิดทองหลังพระกับการกระทำของตัวละครในเรื่องได้ด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในสำนวนภาษาไทยด้วย แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไทยทั้งหมดสามารถรับรู้และเข้าใจความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยได้ และใช้ชุดความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตใช้ในการสร้างความหมายทั้งหมดด้วย

1.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การศึกษาต่อมาคือการให้กลุ่มตัวอย่างยกความหมาย “ความเป็นไทย” ที่ได้จากชุมชนนิมนต์ยิ้ม ซึ่งแม้ว่าเจตนาของผู้ผลิตนั้นจะไม่ได้ตีกรอบความหมายความเป็นไทยเอาไว้ แต่ด้วยเนื้อหาและลักษณะการผลิตที่ใช้วิธีการลอกเลียนมาจากสภาพสังคมไทย จึงทำให้ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่พบความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย ซึ่งผลการตีความของกลุ่มตัวอย่าง แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์เยี่ยม ของกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต

กลุ่มเป้าหมายทั้ง 20 คน สามารถตีความหมายความเป็นไทยด้วยรหัสความหมายเดียวกับผู้ผลิต ซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ตีความหมายความเป็นไทยได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่

(1) มีกลุ่มตัวอย่างที่ตีความจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางวัตถุ 11 คน กลุ่มตัวอย่างเลือกตีความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบตัวละคร เครื่องแต่งกาย ฉาก เช่น

- ด.ญ.จรงค์ ปานแย้ม “การเป็นคนดีมีน้ำใจที่ดั่งาม”
- ด.ญ.พรวิภา ทากาศ “การทำความดีเป็นสิ่งที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น”

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางใจ จากองค์ประกอบทางด้านแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมะที่ต้องการให้คนทำความดี กลุ่มที่ตีความหมายในลักษณะนี้มีจำนวน 6 คนและมีตัวอย่างข้อมูล เช่น

- ด.ช.วศิน ต่ายทอง “มีพระสงฆ์ มีวัด มีพระพุทธรูป”
- ด.ญ.วรัญญา แสนกอง “มีเฉพาะฉากวัดที่เป็นเมืองไทย และมะอึกใส่กางเกง

แบบชุดไทย”

(3) กลุ่มที่ตีความหมายจากจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยจากการกระทำ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ตีความหมายจากองค์ประกอบทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งการกระทำที่ถูกต้องความหมายนี้ ได้แก่ การปฏิบัติตนและลักษณะความสัมพันธ์ของพระสงฆ์ กับ คนไทย ซึ่งมีผู้ที่ตีความหมายด้วยรหัสนี้จำนวน 2 คน ได้แก่

- ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี “เป็นเรื่องเกี่ยวกับพระสงฆ์ ซึ่งพระสงฆ์มีหน้าที่สอนคนไทย”

- ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ “การไหว้พระ”

(4) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์ความหมายผลผลิตจากทักษะความเป็นไทยในการตีความหมาย ซึ่งกลุ่มนี้มีพื้นฐานความรู้เรื่องสำนวนสุภาษิตเรื่องการปิดทองหลังพระ สามารถนำมาประยุกต์ในการตีความหมายจากแก่นเนื้อหาได้ มี 1 คน ได้แก่

- ด.ญ.กนกพัทธ์ ศรีระชา “การเคารพพระสงฆ์ การปิดทอง พระพุทธรูป”

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไทยทั้งหมดสามารถรับรู้และเข้าใจความหมายความเป็นไทยจากการดูแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยได้ และใช้ชุดความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตใช้ในการสร้างความหมายทั้งหมดด้วย ทั้งนี้เป็นเพราะมีรหัสทางวัฒนธรรมไทยชุดเดียวกันเป็นตัวกำหนดด้วย

2. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี

2.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี

เนื้อหาตอนที่ศึกษาชื่อเป็นตอน ปีสัจหนูเหลือง (ช่วงที่ 2) ซึ่งเป็นเรื่องราวต่อจากการที่ ไบ๊ยก่าย และ ชั่วเจ๋ง ถูกปีศาจจับตัวไป ทำให้คณะเหลือเพียง หงอคง กับ พระถังซำจั๋งเท่านั้น พระถังจึงให้หงอคงเรียกหาศิษย์ทั้ง 2 ปีสัจหนูเหลืองจึงปลอมตัวเป็นชั่วเจ๋งออกมาหา พระถังและหงอคง หงอคงสงสัยในตัวชั่วเจ๋งที่มีพิรุณจึงถามหาไบ๊ยก่าย ชั่วเจ๋งปลอมจึงอาสาไปหาไบ๊ยก่าย และแปลงร่างเป็นไบ๊ยก่ายกลับมาหาหงอคง หงอคงจึงถามหาชั่วเจ๋ง ไบ๊ยก่ายปลอมจึงไปตามหาชั่วเจ๋ง กลับมาหงอคงก็ใช้อุบายเดิม ทำให้ปีศาจหนูเหลืองต้องเปลี่ยนร่างกลับไปกลับมา จนสับสนและแสดงร่างที่แท้จริงออกมาสู้กับ หงอคง ทั้งคู่จึงใช้กลื่นปากสู้กัน ในจังหวะที่ปีศาจหนูเหลืองพลาดท่า หงอคงจึงแยกร่างและจับปีศาจเอาไว้ได้ ไบ๊ยก่ายกับชั่วเจ๋งถูกช่วยมาได้ ไบ๊ยก่ายถามหาที่อยู่ราชาปีศาจจากปีศาจหนูซึ่งถูกปฏิเสธ ไบ๊ยก่ายจึงตั้งท่าจะฟาดปีศาจหนู แต่ถูกพระถังห้ามไว้ และเทศนาสอนปีศาจหนูถึงโทษของการเป็นคนโกหกคือการที่จะไม่มีใครเชื่อถือแม้จะพูดเรื่องจริง ซึ่งทำให้ปีศาจหนูสำนึกผิด พระถังกับคณะจึงปล่อยตัว แล้วเดินทางจากไป ไซอิ๋วเดอะมังกีเป็นการดูที่ผลิตขึ้นเพื่อถ่ายทอดความสนุกที่มีการแฝงคติธรรม ซึ่งคติธรรมหรือเนื้อหาของตอนนี้คือ “การโกหกนั้นเป็นสิ่งไม่ดี” และยังมีคติธรรมอื่นๆ เช่น “การให้อภัย” และเมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้วิเคราะห์เกี่ยวกับคติธรรมของเนื้อเรื่องที่น่าเสนอ ได้ผลดังผลิตพลาด! ไม่พบแหล่งอ้างอิงตารางที่ 6.3

การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (20 คน) สามารถเข้าใจความหมายที่นำเสนอได้ ซึ่งมีเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายหลักๆ 2 เกณฑ์ ได้แก่

(1) เกณฑ์คติธรรมเรื่องการไม่โกหก มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้จำนวน 17 คน เช่น

- ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล “ถ้าเราโกหกคนอื่น เวลาพูดจริงคนจะไม่เชื่อ”
- ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “การโกหกเป็นสิ่งไม่ดี”

ผู้รับสารกลุ่มนี้สามารถจดจำเรื่องราวทั้งหมดได้ และสามารถเชื่อมโยงการกระทำของปีศาจหนูเหลือง กับการเทศนาของพระถึงได้อย่างสัมพันธ์กัน

(2) เกณฑ์คติธรรมเรื่องการให้อภัย มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้จำนวน 3 คน ได้แก่

- ด.ญ.กนกพัทพร ศรีระชา “การให้อภัย เพราะว่าการต่อสู้ทำร้ายกันเป็นสิ่งไม่ดี”
- ด.ญ. ณัฐชยา ชูแก้ว “สอนให้มีการให้อภัยซึ่งกันและกัน”

แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะตีความได้ผลแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามเนื้อหาทั้ง 2 นี้ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องตอนนี้ด้วยกันทั้งคู่ ซึ่งอธิบายความแตกต่างในกลุ่มตัวอย่างได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ (1) สามารถจดจำเนื้อหาของเรื่องได้ทั้งหมด จึงเชื่อมโยงการกระทำของปีศาจหนูเหลือง กับการเทศนาเรื่องการโกหกของพระถึงเข้าใจได้ แต่ในกลุ่มที่ (2) นั้นให้ความสนใจต่อกิจกรรมของพระถึงเข้าใจที่เข้ามาห้ามไม่ให้เปียก่ายตีปีศาจหนูเหลือง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เด่นในช่วงท้ายเรื่อง

2.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากไซอิ๋วเดอะมังกี

จากการศึกษาในบทที่ 4 และการสัมภาษณ์ผู้ผลิตในบทที่ 5 สามารถกำหนดลักษณะความเป็นไทยที่ผู้ผลิตตั้งใจประกอบสร้างไว้ในไซอิ๋วเดอะมังกีคือ ลักษณะตัวเอกและความสามารถในการสู้รบซึ่งเป็นการสัมพันธ์มาจากตลกไทย และคติธรรมที่ปรับมาให้เข้ากับคติธรรมแบบไทยๆ ความเป็นไทยจากเนื้อหาชุดนี้จึงมีในลักษณะที่จำกัดกว่าเนื้อหาของซุ่มชนนิมนต์ ยิ้ม ซึ่งในการตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี ตอน ปีศาจหนูเหลือง ซึ่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมจีนนี้ สามารถแสดงผลการตีความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.4 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี ของกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 18 | 2 | 0 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 18 คน ที่สามารถตีความหมายความเป็นไทย ออกมาได้ ด้วยเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางวัตถุ และใช้องค์ประกอบเดียวกันคือ หน้าตา ท่าทางของนักแสดงตลกไทย ซึ่งใช้การพิจารณาจากหน้าตา และลักษณะเด่น ตัวอย่างเช่น

- ด.ญ.กนกพัทพร ศรีระษา “การแต่งตัวของตัวตลกไชอิ๋ว”
- ด.ญ.ณัฐฉิน ชินโบชิ “หน้าตาเหมือนตลก”
- ด.ช.ชลภัทร ชินโสง “ตัวไชอิ๋วมีชุด(ถั่วแระ) กับการพูด...ครับพี่น้อง(พี่อู๊ด)”

นอกจากจะสามารถตีความหมายความเป็นนักแสดงตลกไทยออกมาจากเรื่องได้แล้ว กลุ่มตัวอย่างที่มีความคุ้นเคยกับนักแสดงตลกที่นำมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ยังสามารถเทียบ ความแตกต่างระหว่าง ตัวบทต้นทางที่เป็นนักแสดงตลกกับตัวบทปลายทางที่เป็นตัวการ์ตูนได้ด้วย เช่น

- ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า “ไชอิ๋วอันนี้เป็นคน และนิสัยก็ไม่เหมือนกันกับไชอิ๋วเก่า...ตัวถั่ว แระเป็นคน หงอคงเป็นลิง”

กลุ่มตัวอย่างสามารถบอกลักษณะที่แตกต่างของตัวละครไชอิ๋วในชุดนี้ ที่มีหน้าตา เป็นคน เปรียบเทียบกับฉบับเดิมนั้นที่มีลักษณะคล้ายลิง หรือเปียกกายที่มีหน้าตาเป็นหมูอย่าง ชัดเจน แต่ในฉบับนี้จะมีการดัดแปลงลักษณะของร่างกาย เช่นขนาดร่างกาย หรือสีสันของหนวด และวัยของตัวละคร

- ด.ญ.พรพวี ทากาศ “ลักษณะท่าทางไม่เหมือน มีแค่บางอย่างแค่เปลี่ยนไปเท่านั้น เช่น ตัวลีบลง หน้าไม่แก่”

- ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี “รู้จัก แตกต่างกันที่สีของหนวด บางคนเตี้ยไป บางคนสูงไป”

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างที่เคยรับชมไชอิ๋วในฉบับอื่นๆมาก่อนก็สามารถเปรียบเทียบ ความต่างของไชอิ๋วกับไชอิ๋วเดอะมังก็ก็ได้ เช่น ไชอิ๋วฉบับเก่านั้นมีลักษณะของตัวละครเป็นสัตว์ มากกว่า ไชอิ๋วเดอะมังก็ ที่มีหน้าตาตัวละครเป็นคน อีกทั้งนิสัยของตัวละครก็ยังไม่เหมือนกัน ของเดิมนั้นจะซุกซน แต่ในฉบับนี้จะดูซื่อมากกว่า รวมถึงลักษณะพิเศษเรื่องความปากเหม็นของ หงอคงด้วย

- ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “ที่เคยดูปากไม่เหม็น”
- ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า “ไชอิ๋วอันนี้เป็นคน และนิสัยก็ไม่เหมือนกันกับไชอิ๋วเก่า”

ที่จุดยืนการต่อรองความหมาย มีกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องนี้ ด้วยการให้เกณฑ์พิจารณาจากสิ่งแวดล้อมทางสังคม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ มาเปรียบเทียบกับตัวละครในเรื่องนี้ ดังนี้

- ด.ญ นวียา ธนาคตะ “ลิง หมู ม้า บ้าน หมู”
- ด.ญ ภัทรานิชฐ พรหมตัน “หนู ลิง หมู เพราะเมืองไทยมีเยอะ”

เมื่อสนทนาเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ในการชมโซเชียลมีเดียอื่นๆ ได้คำตอบว่ากลุ่มเด็กทั้งสองคนไม่มีชุดข้อมูลของนักแสดงตลกทั้งสองมาก่อน ประกอบกับไม่มีประสบการณ์ในการรับชมโซเชียลมีเดียอื่นๆ มาก่อนด้วย จึงไม่สามารถเปรียบเทียบความเหมือนหรือแตกต่างระหว่างโซเชียลมีเดียอื่นๆ กับโซเชียลมีเดียที่กำลังศึกษาได้ กลุ่มตัวอย่างจึงใช้การเปรียบเทียบวัตถุในเรื่องกับวัตถุจากสังคมไทยแทน ซึ่งก็ได้รับคำตอบตามที่เสนอไปว่ามีความเป็นไทย เพราะในสังคมไทยก็มีอยู่เช่นกัน

3. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

3.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

เนื้อหาของไซคิกฮีโร่ที่เลือกมานำเสนอนี้แพร่ภาพวันที่ 20 มีนาคม 2553 เป็นตอนที่เปิดปาเตอรูเข้าร่วมทีมกับคณะของโมโม ตอนนั้นเอง ปีศาจอัลโคห์นได้ส่งสมุนไปโจมตีเมืองควีนส์นครที่อาณาจักรกายา พร้อมๆ กับที่ออทูเม่ ได้สั่งให้เค้าท์ไปอาณาจักรกายาเพื่อทำแข่งลูกดอก ซึ่งที่ควีนส์นครนี่เองเป็นที่อยู่ของ “ไทย” ตอนนั้นเองมีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งกำลังจะถูกโจรวิดิโก ไทยผ่านไปเห็นเข้าจึงช่วยเหลือนด้วยพลังธรรมชาติ และปราบโจรพวกนั้นด้วยการเรียกฝูงนกมาถ่ายมุมไล่ระหว่างทางกลับไทยเห็นว่าเด็กคนนั้นบาดเจ็บที่ขา จึงรักษาขาให้ และเรียกช่างมาเป็นพาหนะ คือนั้นเค้าท์ก็พาสมุนมาที่ควีนส์นคร เพื่อพบเจ้าหญิงเฮเรน่าผู้เป็นราชินีแห่งอาณาจักร

ตอนท้ายเรื่องจะเป็นช่วงไวรัลฮาโรโล ซึ่งจะเป็นการสรุปคติสอนใจของเรื่องเป็นเรื่องของการช่วยเหลือกัน การช่วยเหลือกันจะทำให้เรามีเพื่อนเยอะมากขึ้นด้วย

ตารางที่ 6.5 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก)

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | 0 | 0 | 20 |

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คนสามารถรับรู้ความหมายที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สื่อออกมาได้ และตีความหมายจากเนื้อหาที่ส่งมาด้วยเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

(1) เกณฑ์ศีลธรรม เรื่อง การช่วยเหลือผู้อื่น มีกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์นี้ในการพิจารณาความหมายในเรื่องนี้จำนวน 18 คน ซึ่งมีลักษณะในการแปลความหมายไปในทิศทางเดียวกันคือการช่วยเหลือผู้ที่กำลังต้องการความช่วยเหลือ

- ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ “รู้จักช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนหรือตกอยู่ในอันตราย”
- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “สอนให้รู้จักการช่วยเหลือผู้อื่นนั้นจะทำให้มีความสุข”

(2) เกณฑ์ศีลธรรม เรื่อง คนดีมีคู่ จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างใช้การเชื่อมโยงความหมายของการช่วยเหลือจากตัวละคร “ไทย” กับเด็กผู้หญิงผมจุกในเรื่อง เกิดเนื่องมาจากสาเหตุที่เด็กผู้หญิงจะมาซื้อยาไปให้แม่ของเธอ ซึ่งเป็นการกระทำที่ดี ซึ่งคนที่ทำดีย่อมจะมีคนคอยช่วยเหลือเสมอ

- ด.ญ.วรัญญา แสนกอง “คนที่ทำความดี จะมีคนคอยช่วยเหลือตลอดเวลา”

(3) เกณฑ์ทางด้านเพศ เรื่อง ผู้ชายเป็นเพศที่แข็งแรงกว่า จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างใช้การเชื่อมโยงความหมายจากเนื้อหาที่เด็กผู้ชายเข้าไปต่อสู้กับผู้ร้ายเพื่อช่วยเหลือเด็กผู้หญิง

- ด.ญ. นวียา ธนาคตะ “เด็กผู้ชายช่วยเด็กผู้หญิง เพราะผู้ชายนั้นแข็งแรงกว่าผู้หญิง”

3.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

ไซคิกฮีโร่ นั้นเดิมเป็นการ์ตูนที่ต้องผลิตในรูปแบบของเกาหลีเต็มตัว แต่เมื่อมีผู้ผลิตชาวไทยเข้าไปร่วมงานด้วยจึงต้องมีการเพิ่มบทเพื่อแสดงความเป็นไทยออกมา และด้วยเนื้อหาตอนที่เลือกนี้ก็เป็นที่เปิดตัว “ไทย” ตัวเอกที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยในเรื่อง ซึ่งในเนื้อหานี้จะเกี่ยวกับเมืองควีนส์นครซึ่งสัมพันธ์มาจากสภาพสังคมไทย และเอกลักษณ์ต่างๆ จัดได้ว่าเป็นตอนที่แสดงความเป็นไทยมากที่สุดในซีรีส์นี้ และเมื่อผู้ผลิตตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้ออกมาแล้ว สามารถจัดกลุ่มได้ ดังนี้

ตารางที่ 6.6 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซคิกฮีโร่ ของกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก)

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างที่ดีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนนี้ นี้มีทั้งหมด 19 คน ซึ่งมีความแตกต่างในรายละเอียดจากเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

(1) ความเป็นไทยทางใจ จากคติธรรม เรื่อง การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จำนวน 12 คน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้เลือกตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งมีความหมายในทิศทางเดียวกัน คือ การช่วยเหลือผู้อื่น ได้แก่

- ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ “การช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่ควรทำเพราะมันดีกับเราและกับผู้อื่น”
- ด.ญ.จรัล ปานแย้ม “คนไทยชอบช่วยเหลือ ถ้าพบว่ามีใครมีปัญหาาก็ต้องช่วยเหลือกัน”

(2) ความเป็นไทยทางวัตถุ กลุ่มตัวอย่างนี้มีจำนวน 7 คน ซึ่งใช้การตีความหมายความเป็นไทยจากเอกลักษณ์ทางวัตถุต่างๆ ที่ปรากฏจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรม เช่น เครื่องแต่งกาย สิ่งปลูกสร้าง และเครื่องกีฬา นอกจากนี้ยังเชื่อมโยงการเป็นตัวแทนความเป็นไทยจากสัตว์ประเภทช้างได้ด้วย

- ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล “มีช้าง มีเสื้อผ้าของเด็กที่เหมือนของในประเทศไทย”
- ด.ญ.นวียา ธนาคตะ “ต้นไม้ บ้าน ตะกร้อ เสื้อผ้า รองเท้าแตะ”

(3) ความเป็นไทยจากทักษะความเป็นไทย จากเรื่อง การละเล่นกีฬา ซึ่งมีจำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างนี้ตีความหมายจากการเล่นกีฬาตะกร้อ และการขี่ช้างซึ่งเคยพบเห็นมาจากประสบการณ์ส่วนตัว

- ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า “การรู้จักความสนุกสนานแบบไทย...เตะตะกร้อ ขี่ช้าง”

จากผลการศึกษาการตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่อง ไชคิกฮีโร่ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาจากหลายวัฒนธรรมนี้ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กนั้นมีความเหมือนกันในการรับรู้เนื้อหา แต่มีความแตกต่างกันในด้านการตีความหมายความเป็นไทย

4. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์คอน

4.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของเซลล์คอน

การ์ตูนแอนิเมชันเซลล์คอนในตอนที่เราเลือกมาใช้ในการศึกษานี้เป็นตอนที่ชื่อว่า “ส่งต่อความสุข” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการบ้านของคุณครูหมึกดำ คอนนี้ได้ไต่เต้าการส่งต่อความสุขมาจากครูหมึกดำจึงนำมาประยุกต์ในการคิดโครงการให้คนทำความดี โดยมีเงื่อนไขว่าเมื่อถูกใครช่วยเหลือ ให้ทำความดีส่งต่อให้คนอื่น ๆ อีก 2 คน แต่เซลล์คอนกับเฮอร์แมนนั้นแปลความหมายการส่งต่อความดีเป็นการช่วยกันลอกการบ้านจึงได้ 0 คะแนนในวิชาของครูหมึกดำในที่สุด คอนนี้กระจ่ายความคิดไปให้คนอื่น ๆ จนเกิดกติกากการทำความดีแล้วส่งต่อขึ้นในเซลล์แลนด์ขึ้นมา แม้แต่แก๊งปลาจอมซึ่งที่ชอบสร้างปัญหาให้กับเมืองเซลล์แลนด์ ก็ยังเข้าโครงการนี้เพราะถูกช่วยเหลือมาทำให้แคร็กแก่นตัวร้ายจอมเห็นแก่ตัวรู้สึกแปลกใจ

ในตอนท้ายเรื่อง ดร.เซลล์ สรุปลงเนื้อหาเรื่อง “การให้ที่ถูกต้อง” ซึ่งเป็นการยกตัวอย่างการลอกข้อสอบนั้นเป็นการให้ที่ไม่ถูกต้อง การให้ที่ถูกต้องคือการให้ความรู้ช่วยเหลือกันในการเรียนหนังสือ ซึ่งเป็นการแสดงความรักต่อเพื่อนอย่างถูกต้องด้วย

เนื้อหาเซลล์คอนในตอนส่งต่อความสุขนี้เป็นแนวคิดที่ผู้ชมคนไทยคุ้นเคยดี แนวคิดในเรื่องมีความคล้ายคลึงกับเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง Pay it forward (2543) ซึ่งเป็นเรื่องของการทำความดีแล้วส่งต่อกันไปแบบลูกโซ่ แต่ถูกตัดทอนให้มีความเบาของเนื้อหา และเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งสามารถเทียบแนวคิดนี้ได้กับคตินิยมไทยได้เนื่องจาก การให้ นั้นเป็นหัวใจสำคัญในพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาหลักของคนไทย และยังเป็นแนวคิดที่สำคัญในศาสนา หรือสังคมต่างๆ ในประเทศไทยด้วย และเมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับชมแล้วสามารถจัดกลุ่มการรับรู้เข้าใจความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.7 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

ที่จุดยืนของผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คนใช้เกณฑ์คุณธรรมเรื่องการทำความดี และมีแนวทางคำตอบในทิศทางเดียวกันทั้งหมดด้วย ซึ่งมีตัวอย่างข้อมูลเช่น

- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระษา “การส่งต่อความสุข เช่น คอนนี้ไปช่วยสอนเพื่อนทำการบ้านแล้วบอกให้ส่งต่อความสุขไปเรื่อยๆ”

- ด.ญ. ณัฐสินี ชินโบชิ “การส่งต่อความดีให้คนต่อไป”

4.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์คอน

จากผลการศึกษาพบว่าผู้ผลิตนั้นไม่มีเจตนาในการผลิตความเป็นไทยในเซลล์คอนเลย แต่ด้วยโอกาสที่เกิดจากการที่เหลือเวลาในการแพรรูปอีก 1 นาที ผู้ผลิตจึงได้สร้างเนื้อหาเฉพาะเพื่อแพรรูปสำหรับภายในประเทศ ซึ่งตอนที่เลือกมานี้ก็เป็นตอนที่ มี 1 นาที ดังกล่าวปรากฏอยู่ด้วย ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ความเป็นไทยจากเซลล์คอนในตอนนี้จะปรากฏจากคติเนื้อหาที่เข้ากับสังคมไทย และภาพจากเนื้อหาช่วงดร.เซลล์นั่นเอง

เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างตีความหมายความเป็นไทย พบข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างใช้แสดงความหมายความเป็นไทย ดังตาราง

ตารางที่ 6.8 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มเด็ก

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 11 | 9 | 0 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้การตีความหมายด้วยเกณฑ์ความหมายเดียวกันกับผู้ผลิตจำนวน 11 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางใจ ด้วยเกณฑ์องค์ประกอบเรื่องเล่าด้านคติธรรมในการทำความดี การช่วยเหลือกัน การแบ่งปัน การเป็นคนดี แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ

(1) กลุ่มตัวอย่างที่แปลความหมายจากเนื้อเรื่องหลักที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์คติธรรมในการทำความดีมีจำนวน 10 คน

- ด.ญ. ปรรรณนา ภูนางาม “การทำความดีต่อๆ กัน เพราะเป็นข้อคิดที่คนไทยก็ปฏิบัติได้ ไม่เกี่ยงว่าจะเป็นประเทศไหน”

- ด.ญ. เสวลักษณ์ เกตุดี “การทำความดีเหมือนคนไทย”

(2) กลุ่มตัวอย่างที่แปลความหมายจากช่วงสรุปเนื้อหาของดร.เซลล์ซึ่งใช้เกณฑ์คติธรรมการไม่โกง จำนวน 1 คน

- ด.ญ. กรกฏ แกมกล้า “การไม่ลอกข้อสอบกันจะทำให้มีอนาคตที่ดีได้”

การต่อรองความหมาย มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ที่ต่อรองความหมายความเป็นไทยจากเซลล์คอน ด้วยเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

(1) เกณฑ์ความเหมือนกันจากสภาพแวดล้อมทางทะเล จำนวน 4 คน กลุ่มนี้เปรียบเทียบความหมายความเป็นไทยจากลักษณะทางธรรมชาติในเรื่อง ที่มีความคล้ายกันกับลักษณะทางธรรมชาติในประเทศไทย

- ด.ญ.ณัฐมน ทองใบมณี “หอย เพราะประเทศไทยมีหอย”
- ด.ญ.นวียา ธนาคตะ “สัตว์ในทะเล เพราะเมืองไทยก็มี”

(2) เกณฑ์ภาพตัวแทนของคนรวยในประเทศไทย จำนวน 3 คน กลุ่มนี้ใช้ลักษณะความคุ้นเคยของภาพตัวแทนที่ตนเองคุ้นเคยเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น คนรวยต้องมีเงินซื้อรถ และมีผู้ใช้ ซึ่งเปรียบเทียบมาจากตัวแคว๊กกันในเรื่องที่มีรถและกึ่งเป็นคนรับใช้

- ด.ช.วิชญ์ ไตรภูมิ “คนรวยจะมีรถเป็นของตัวเอง”

ภาพตัวแทนคนรวยอีกประเภทหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างนี้คือการเป็นคนคดโกง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครแคว๊กกันที่เด่นเรื่องความเห็นแก่ตัว และทำทุกอย่างที่เพื่อผลด้วย

- ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “มีคนรวยเป็นคนไม่ดีเหมือนกัน เพราะคนรวยเห็นแก่ตัว”

(3) เกณฑ์หน้าที่ของเด็ก เรื่อง การเรียน มีกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์เรื่อง การเรียนนี้จำนวน 2 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างตีความหมายจากกิจกรรมในเรื่องที่แม้ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตในทะเลก็ยังคงเรียนหนังสือ เหมือนกับตนที่เป็นคนไทย

- ด.ญ.วรัญญา แสนทอง “ถึงอยู่ใต้น้ำก็ยังคงเรียนหนังสือเหมือนกัน”
- ด.ช.วศิน ต่ายทอง “การรับปริญญาหลังจากเรียนจบ”

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง 10 คนเลือกตีความหมายความเป็นไทยจากเซลล์ดอนในด้านคติธรรม และมีอีก 10 คนที่ตีความหมายความเป็นไทยในเชิงการต่อรอง ทั้งนี้เนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ปรากฏความเป็นไทยทางวัตถุเพียงเล็กน้อย และมีความเป็นไทยที่ชัดเจนที่สุดที่องค์ประกอบเรื่องเล่าด้านคติธรรม ทั้งนี้เด็กที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสัตว์ทะเลจะสามารถเชื่อมโยงวัตถุในเรื่องกับประสบการณ์ส่วนตัวของตนได้

สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็กที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

จากการศึกษาในข้อที่ 1 พบความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถนำผลการศึกษาทั้งหมดมาเปรียบเทียบกันได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.9 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก

| เรื่อง | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม |
|-------------------|-----------------------|-----------|-------------------|
| ชุมชนนิมนต์เยี่ยม | 20 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี | 20 | 0 | 0 |
| ไซคิกฮีโร่ | 20 | 0 | 0 |
| เซลล์ดอน | 20 | 0 | 0 |
| รวม | 80 | 0 | 0 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้ง 4 เรื่อง สามารถสื่อความหมายจากเนื้อหาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กเข้าใจความหมายได้ กลุ่มผู้รับสารสามารถแปลความหมายจากเนื้อหาได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง และเมื่อเปรียบเทียบข้อมูลการตีความหมายความเป็นไทยจะได้ข้อมูลดังผิดพลาด! ไม่พบแหล่งอ้างอิง

ตารางที่ 6.10 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก

| เรื่อง | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม |
|-------------------|-----------------------|-----------|-------------------|
| ชุมชนนิมนต์เยี่ยม | 20 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี | 18 | 2 | 0 |
| ไซคิกฮีโร่ | 20 | 0 | 0 |
| เซลล์ดอน | 11 | 9 | 0 |
| รวม | 69 | 11 | 0 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นเด็ก การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และ ไซคิกฮีโร่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยสองเรื่องที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก สามารถตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด ไซอิ๋วเดอะมังกี้ นั้นถูกต่อรองความหมายเล็กน้อย เนื่องจากมีเด็กบางส่วนที่ไม่เคยรับรู้เนื้อหาของไซอิ๋วก็บับอื่นๆ มาก่อน และเซลล์ดอน เป็นการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างต่อรองความหมายมากที่สุด เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนที่แสดงความหมายความเป็นไทยน้อยที่สุดด้วย

ตารางที่ 6.11 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของกลุ่มเด็ก

| เรื่อง | ความเป็นไทย | | | | รวม |
|------------------|-------------|-------------|-------|-------|-----|
| | ทางวัตถุ | ทางการกระทำ | ทักษะ | ทางใจ | |
| ชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 11 | 2 | 1 | 6 | 20 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 18 | 0 | 0 | 0 | 18 |
| ไซคิกฮีโร่ | 7 | 0 | 1 | 12 | 20 |
| เซลล์ดอน | 0 | 0 | 0 | 11 | 11 |
| รวม | 36 | 2 | 2 | 29 | 69 |

จากตารางจะเห็นลักษณะของเกณฑ์การตีความหมายความเป็นไทย ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็กใช้ตีความหมายความเป็นไทย ณ จุดเดียวกับผู้ผลิต ซึ่งพบว่าเด็กจะสังเกตหาความเป็นไทยจากวัตถุหรือความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมเป็นอันดับแรก มีการตีความหมายความเป็นไทยจากคตินิยมจากเรื่องรองลงมา มีการตีความหมายความเป็นไทยจากการกระทำและความเป็นไทยทางทักษะที่ต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวร่วมในการตีความหมายเพียงเล็กน้อย

การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ ด้วยการประชุมกลุ่ม ผสมกับการสัมภาษณ์ ตั้งแต่ในช่วงวันที่ 3 – 9 มีนาคม พ.ศ.2554 ที่ผ่านมา ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้เป็นผู้ที่

รู้จักการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลผู้ที่มาให้ข้อมูลได้ดังผิดพลาด! ไม่พบแหล่ง
การอ้างอิง

ตารางที่ 6.12 ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้ใหญ่ อายุ 18 – 45 ปี

| No | ชื่อ - สกุล | เพศ | อายุ | รับชม วัน / สัปดาห์ | แอนิเมชันที่เคยรับชม | | | วันที่ สัมภาษณ์ |
|----|-------------------------|-----|-----------|---------------------|----------------------|---------|---------|-----------------|
| | | | | | ไทย | ญี่ปุ่น | ตะวันตก | |
| 1 | จักรธร คุรุทวิร์ | ญ | 31-40 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 4/3/2011 |
| 2 | จิตติมา แก้วนาเส็ง | ญ | 25-30 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 5/3/2011 |
| 3 | ทศพล ปฏิธนาวรรณ | ช | 31-40 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 6/3/2011 |
| 4 | แก้วเรือน นริทรพร | ญ | 31-40 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 6/3/2011 |
| 5 | ศรัญญา ประทุมทอง | ช | 25-30 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 7/3/2011 |
| 6 | นายภิญโญ ศุภคตีสันต์ | ญ | 31-40 | 1 - 2 | ✓ | ✓ | ✓ | 7/3/2011 |
| 7 | นิชนันท์ ธรรมธราธาร | ช | 25-30 | 1 - 2 | ✓ | ✓ | ✓ | 8/3/2011 |
| 8 | จิตสิริ ตริรัตน์ชวลิต | ช | 25-30 | 1 - 2 | ✓ | ✓ | ✓ | 8/3/2011 |
| 9 | สรรัชย์ นิจสุนกิจ | ญ | 25-30 | 1-2 | ✓ | ✓ | ✓ | 9/3/2011 |
| 10 | น้ำผึ้ง แก้วสุกใส | ญ | 25-30 | 3 – 6 | ✓ | ✓ | ✓ | 4/3/2011 |
| 11 | โอฬาร นิลสัมฤทธิ์ | ญ | 18-25 | 3-6 | ✓ | ✓ | ✓ | 4/3/2011 |
| 12 | สิปปนนท์ คงกลม | ญ | 25-30 | 3-6 | ✓ | ✓ | ✓ | 5/3/2011 |
| 13 | ณัฐพงษ์ รอดเจียม | ญ | 25-30 | 3 – 6 | ✓ | ✓ | ✓ | 6/3/2011 |
| 14 | นายตรีทศ ศุภคตีสันต์ | ช | 18-25 | 3 – 6 | ✓ | ✓ | ✓ | 6/3/2011 |
| 15 | จีระนันท์ จิระบุญยานนท์ | ช | 41 ขึ้นไป | 3 – 6 | ✓ | ✓ | ✓ | 7/3/2011 |
| 16 | อชิรญา พรพิมานชัย | ญ | 31-40 | 3 – 6 | ✓ | ✓ | ✓ | 8/3/2011 |
| 17 | จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง | ช | 25-30 | 0 | ✓ | ✓ | ✓ | 6/3/2011 |
| 18 | ศุภิกา วรรณโสภณกุล | ญ | 25-30 | 0 | ✓ | ✓ | ✓ | 8/3/2011 |
| 19 | ฐิติมา พิบูลย์ | ญ | 25-30 | 0 | ✓ | ✓ | ✓ | 4/3/2011 |
| 20 | นิกร ศิวาวุธ | ญ | 25-30 | ทุกวัน | ✓ | ✓ | ✓ | 4/3/2011 |

จากข้อมูลพบว่าอายุกับการเปิดรับนั้นไม่มีความสัมพันธ์กันแต่อย่างไรก็ดี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโอกาสรับชมการ์ตูนแอนิเมชันสัปดาห์ละ 1 – 2 ครั้ง จำนวน 9 คน ซึ่งส่วนใหญ่ได้มีโอกาสรับชมในช่วงวันเสาร์อาทิตย์เช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก และมีกลุ่มตัวอย่างที่เปิดรับการ์ตูนแอนิเมชันเป็นประจำ จำนวน 7 คน ที่อาศัยรับชมจากสื่อบันทึก หรือทางเคเบิลทีวี พบ 3 คนที่ไม่ได้รับชมเลยในช่วงที่ทำการสำรวจ และมี 1 คนที่รับชมทุกวันซึ่งส่วนใหญ่เป็นการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันจากยูทูบผ่านทาง Internet

1. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมนต์ยิ้ม

1.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ในการศึกษาชุมชนนิมนต์ยิ้มของกลุ่มผู้ใหญ่ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ตอนพระเอกตัวจริงเป็นเครื่องมือในการศึกษาเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก ซึ่งได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.13 การรับรู้ความหมายเนื้อหา ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ของกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | - |

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คนที่ตีความหมายที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ซึ่งมีเกณฑ์ที่ใช้รับความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) เกณฑ์คติธรรม เรื่อง การทำความดีไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งพบกลุ่มตัวอย่างในเกณฑ์นี้ 13 คน ตัวอย่างเช่น

- ทศพล ปฎิธนาวรรณ “อธิบายธรรมมะและข้อคิดที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้กับเยาวชน ผ่านทางการดำเนินเรื่องของตัวละครต่างๆ การทำดีโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน”

- จูติมา พิบูลย์ “ธรรมะสอนเด็ก เกี่ยวกับการมีน้ำใจ ทำดีไม่หวังผล”

(2) เกณฑ์ คติธรรมประกอบกับความรู้ด้านสำนวนสุภาษิต เรื่อง การปิดทองหลังพระ กลุ่มตัวอย่างนี้มี 7 คน ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “การนำเอาสำนวนปิดทองหลังพระ มาอธิบายในรูปแบบการ์ตูนให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และเข้าใจง่ายได้ว่าการทำความดีไม่จำเป็นต้องให้คนมาชมเชยหรือทำเพื่ออวดต่อหน้าใครๆ”

- ศุภิกา วรรณโสภณกุล “ผู้ชมจะได้รับการสอนว่า การทำความดีควรทำแม้ว่าจะเป็นการปิดทองหลังพระก็ตาม”

จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ สามารถเชื่อมโยงความหมายของเรื่องได้ชัดเจนมากกว่ากลุ่มเด็ก และสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์อื่นๆ ที่มีความหมายสอดคล้องกันได้ด้วย

1.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมนต์เยี่ยม

การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมนต์เยี่ยม ใช้เกณฑ์เปรียบเทียบชุดเดียวกับเด็กนั่นคือความเป็นไทยที่จุดยืนของผู้ผลิต คือความเป็นไทยในทุกมิติเนื่องจากผลิตมาจากวัฒนธรรมไทย ซึ่งได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.14 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์เยี่ยม ของกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | - | - | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนนี้ 20 คน ด้วยเกณฑ์ต่างๆ สามารถแบ่งได้เป็น 3 เกณฑ์ คือ

(1) ผลิตผลจากทักษะความเป็นไทย เรื่อง รูปแบบชีวิตความเป็นอยู่ และความสัมพันธ์ทางสังคม มีกลุ่มตัวอย่าง 10 คนใช้เกณฑ์นี้ในการตีความหมาย ตัวอย่างข้อมูลได้แก่

- จิระนันท์ จิระบุญยานนท์ “พบสังคมชนบทอันประกอบด้วยวัดเป็นศูนย์กลาง และมีผู้คนที่ประกอบสัมมาอาชีพต่างๆรวมกันแม่ค้าส้มตำ ช่างเสริมสวย ฯลฯ เป็นชุมชนใหญ่ ซึ่งจะมีเรื่องราวต่างๆ มากมายภายในชุมชนเล็กๆ”

- นิกร ศิวาวุธ “พบสังคมชนบทอันประกอบด้วยวัดเป็นศูนย์กลาง และมีผู้คนที่ประกอบสัมมาอาชีพต่างๆรวมกันแม่ค้าส้มตำ ช่างเสริมสวย ฯลฯ เป็นชุมชนใหญ่ ซึ่งจะมีเรื่องราวต่างๆมากมายภายในชุมชนเล็กๆ”

- นิชนันท์ ธรรมธรรฐาร “บรรยากาศไทยๆ แบบชนบท”

(2) ความเป็นไทยทางวัตถุจากองค์ประกอบเล่าเรื่องที่เป็นรูปธรรมได้แก่ ฉาก การแต่งกาย เนื้อหา จำนวน 7 คน เช่น

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “การแต่งกาย วิธีชีวิต สิ่งปลูกสร้าง”

- จิตสิริ ตริรัตน์ชวลิต “การใช้ภาษา ฉากในเรื่อง การแต่งกาย เนื้อเรื่อง”

(3) คติธรรมไทย เรื่อง การปิดทองหลังพระ จำนวน 3 คน ตัวอย่างเช่น

- จูติมา พิบูลย์ “สุภาสิต ปิดทองหลังพระ และการแต่งกาย”
- สรรชัย นิจสุนกิจ “สุภาสิต ปิดทองหลังพระ และการแต่งกาย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์เยี่ยม จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่าไม่มีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้ และการตีความแต่อย่างใด แสดงให้เห็นถึงการยอมรับความหมายที่ผู้ผลิตส่งมาให้โดยปริยาย

2. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้

2.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้

การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้ ในการศึกษาของกลุ่มผู้ใหญ่นี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ ปีศาจหนูเหลือง (2) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก ซึ่งได้ผลดัง

ตารางที่ 6.15 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 18 | - | 2 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ผู้รับสารสามารถรับความหมายจากการ์ตูนชุดไอ้หวัดอะมังกี้ที่ จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตนี้ ได้ 18 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) คติธรรมเรื่องโทษของการพูดโกหก จำนวน 18 คน เช่น

- จูติมา พิบูลย์ “เรื่องการโกหก...พูดบ่อยๆ จนเป็นนิสัย เมื่อพูดเรื่องจริงก็จะทำให้ใครๆ ก็ไม่เชื่อ”

- แก้วเรือน นริทรภาพร “สอนให้เด็กเป็นคนดี ไม่โกหก”

(2) คติธรรมเรื่องการใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหา จำนวน 1 คน เช่น

- นิกร ศิวาภู “การใช้ไหวพริบสติปัญญาในการแก้ปัญหา”

ที่จุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ที่ไม่สามารถรับความหมายของ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ เนื่องจากใช้เกณฑ์การผลิตรายการเข้ามาแปลความหมาย

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “...เน้นบันเทิงมากกว่าที่จะสื่อให้รับรู้สิ่งที่ต้องการสื่อสารในตอนท้าย”

- ทศพล ปฏิธนาวรรณ “เน้นความบันเทิงและมุกตลก ผ่านทางเนื้อเรื่องของไซอิ๋ว ในบางครั้งพยายามสอดแทรกคติสอนใจบ้าง แต่ถือเป็นส่วนที่ไม่เด่นชัดเท่าใดนัก”

2.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซอิ๋วเดอะมังกี้

ในการตีความหมายความเป็นไทยมีจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตที่ตัวเองที่เป็นการสัมพันธ์บทบาทจากนักแสดงตลกไทย และมีคตินิยมแบบไทย ซึ่งได้ผลการศึกษาดังตาราง

ตารางที่ 6.16 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ของกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 7 | 3 | 10 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มผู้รับสารตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนนี้จำนวน 7 คน ซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลแบ่งเป็น 2 กลุ่มได้ดังนี้

(1) ความเป็นไทยทางวัตถุ จากองค์ประกอบด้านหน้าตาตัวละคร กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีจำนวน 4 คน ตัวอย่างเช่น

- นิกร ศิวาวุธ “ตัวละครที่เลียนแบบคาแรคเตอร์ตลกไทย”

(2) ผลิตผลจากทักษะความเป็นไทย เรื่อง มุกตลก ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์นี้

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “มุกตลกในเรื่อง”

- สิปปนนท์ คงล้อม “...มุกตลกคาเฟ่แบบไทยๆ”

(3) ความเป็นไทยทางใจ สุภาพษิต – คำพิงเพย เรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ มีกลุ่มตัวอย่างแปลความหมายนี้ จำนวน 1 คน ดังนี้

- จุติมา พิบูลย์ “สุภาพษิต เด็กเลี้ยงแกะ”

การต่อรองความหมาย มีความหมายความเป็นไทยที่ผู้ผลิตไม่ได้ตั้งใจแต่กลุ่มตัวอย่างสามารถรับความหมายได้ 3 คน นั่นคือ เกณฑ์ เรื่อง พระพุทธศาสนา ตัวอย่างข้อมูล เช่น

- จักรธร ครูทวิร์ “พระไตรปิฎกสอนถึงคุณธรรม”

- โอฟาร์ นิลสัมฤทธิ์ “แนวคิดทางพุทธศาสนา”

ที่จุดยืนด้านตรงข้าม พบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่สามารถตีความหาความเป็นไทยจากข้อมูลนี้ได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์ วัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการตีความหา ซึ่งจะมีคำตอบในทิศทางเดียวกัน คือ ไซอิ๋วเป็นการ์ตูนที่มาจากจีน จำนวน 11 คน

- จิตติมา แก้วนาเส็ง “ไม่พบ เพราะเนื้อเรื่อง การแต่งกาย ตัวหนังสือที่ใช้ ไม่ได้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ใดๆของไทย”

- ณัฐพงษ์ รอดเจียม “เท่าที่ดูก็ไม่มีความเป็นไทยอยู่ในเนื้อเรื่อง อาจเนื่องมาจากเรื่องเดิมคือไซอิ๋วเป็นบรรยากาศแบบจีนๆอยู่แล้วจึงไม่สามารถใส่เข้าไปได้ง่ายนัก อีกอย่างมีการเล่นมุกโมโหมทาโร่ของญี่ปุ่นเข้ามาด้วย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหาความเป็นไทยของไซอิ๋วเดอะมังก็จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่ามีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้และการตีความ และให้เห็นถึงลักษณะของผู้รับสารเชิงรุกด้วย

3. การรับรู้ตีความหาความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

3.1 การรับรู้ตีความหาจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

เนื้อหาไซคิกฮีโร่ที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่เป็นตอนเดียวกับที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างเด็ก ซึ่งได้ผลดังนี้

ตารางที่ 6.17 การรับรู้ตีความหาจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 18 | - | 2 | 20 |

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ 18 คนซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลตามเกณฑ์ได้ 1 กลุ่ม ดังนี้

(1) เกณฑ์ คติธรรม ทำความดี เรื่อง ช่วยเหลือผู้อื่น มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้ 17 คน ซึ่งสามารถแปลความหาได้ในทิศทางเดียวกันได้ทั้งหมด

- จิระนันท์ จิระบุญยานนท์ “ดูสนุกๆ ครับ แต่ว่าส่วนมากการ์ตูนแนวนี้ก็เป็นแนวฮีโร่ปกป้องผู้อ่อนแอ เด็กดูแล้วรู้สึกได้”

- ภิญญา ศุภคตีสันต์ “ใช้ตัวพระเอกที่มีพลังวิเศษจากการเรียกใช้พลังจากธรรมชาติมาเป็นตัวเดินเรื่อง และทำความดีต่างๆ โดยเป็นตัวอย่างในการทำความดีช่วยเหลือคนอื่น...”

(2) เกณฑ์ความเป็นการ์ตูนแอคชั่น เรื่อง ธรรมะชนะอธรรม จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างนี้มีความคุ้นเคยกับการดูแอนิเมชันแนวต่อสู้มาก่อน จึงแปลความหมายมาในลักษณะนี้

- โอฟาร์ นิลสัมฤทธิ์ “ธรรมะชนะอธรรม”

จุดยืนตรงข้ามกับผู้ผลิต ในการแปลความหมายที่จุดยืนด้านตรงข้ามนี้ มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ซึ่งมีเกณฑ์การผลิต และเกณฑ์วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนด ดังนี้

(1) เกณฑ์การผลิตรายการ 1 คน กลุ่มตัวอย่างนี้ไม่สามารถแปลความหมายได้ เนื่องจากสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอเน้นการนำเสนอเรื่องราวที่เป็น Action มากเกินไป ประกอบกับลักษณะสุนทรียภาพที่ไม่คุ้นเคยทำให้ไม่สามารถเลือกข้อมาแปลความหมายได้

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “เป็นการ์ตูนอีกเรื่องที่ทำให้ความบันเทิงมากกว่าข้อคิด ทำให้การสื่อสารสิ่งที่ต้องการจะบอกไม่ชัดเจน”

3.2 การตีความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

สามารถแสดงผลการตีความได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.18 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซคิกฮีโร่ ของกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 16 | - | 4 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายความเป็นไทยออกมาได้ 16 คน ซึ่งเมื่อจัดกลุ่มข้อมูลแล้วพบว่ามียุ 2 กลุ่ม คือ

(1) ความเป็นไทยเชิงวัตถุ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องกีฬา ช้าง ฯลฯ กลุ่มตัวอย่าง 15 คนนี้ตีความหมายความเป็นไทยจากภาพเป็นหลัก

- ศุภิกา วรรณโสภณกุล “ชื่อพระเอก”ไทย” การแต่งกายไทย กีฬาตะกร้อ ช้าง

- ณัฐพงษ์ รอดเยี่ยม “ตะกร้อ หลังคาจั่วแบบไทย”

(2) ความเป็นไทยจากคตินิยม ได้แก่ การช่วยเหลือผู้อื่น กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ใช้วิธีการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อเรื่อง ซึ่งมี 1 คน ได้แก่

- จักรธร ครุฑวิริ “การช่วยเหลือเพื่อนๆ ช่วยเหลือผู้อื่นที่เดือดร้อน”

จากชุดข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เลือกตีความหมายความเป็นไทยที่ปรากฏจากภาพก่อน ซึ่งใช้เกณฑ์ความเป็นไทยทางวัตถุ ซึ่งพิจารณาจากลักษณะทางรูปธรรมต่างๆ เช่น การแต่งกายของตัวละคร สิ่งปลูกสร้าง พาหนะ อาวุธ ฯลฯ ส่วนการตีความจากเนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องลำดับรองลงมาและถูกสนใจน้อย

ที่จุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต ถึงแม้ว่ากลุ่มตัวอย่าง 16 คนจะตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต แต่ยังมีกลุ่มตัวอย่างที่มีความเห็นตรงกันข้ามกับการผลิตของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้อีก 4 คน ซึ่ง 4 คนนี้ก็ใช้ชุดความหมายแยกลักษณะความเป็นไทยทางวัตถุเช่นเดียวกัน แต่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ มีความเห็นว่าความเป็นไทยที่ปรากฏในไซคิฮิโรนั้นมีลักษณะ “ไม่จริง” และไม่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่พยายามนำเสนอ เช่น

- โอฟาร์ นิลสัมฤทธิ์ “ศิลปะไทยและการแต่งกายที่ประยุกต์ใส่เข้ามาอย่างไร้ชั้นเชิง และดูกร๊วซึ่งความสวยงามเห็นแล้วเข้าใจว่าเป็นอินเดียมากกว่าไทย...”

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “ไม่พบ อาจจะเพราะอคติส่วนตัวคิดว่าเกาหลีเป็นผู้ผลิต ส่วนความเป็นไทยจากตัวละครคนไทยในเรื่อง ส่วนตัวก็ไม่รู้สึกว่าเป็นไทย เพราะ 1 เนื้อหาไม่ใช่ไทย 2 ตัวละครส่วนใหญ่ไม่ได้มีลักษณะเหมือนไทย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยของไซคิฮิโรจากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่ามีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้และการตีความด้วย และให้เห็นถึงลักษณะของผู้รับสารเชิงรุกด้วย

4. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์คอน

4.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของเซลล์คอน

ในการศึกษาใช้ตอนส่งต่อความสุขในการเก็บข้อมูล เช่นเดียวกับการศึกษากลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็ก ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่สามารถรับรู้ข้อมูลได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.19 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 20 | | - | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ความหมายของเรื่องนี้ได้ในระดับเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด 20 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ คติธรรมเรื่อง “การทำความดี” ในการแปลความหมาย ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- ศุภิกา วรณโสมณกุล “เซลล์คอนเป็นแอนิเมชันที่ทำได้สวยงามๆ ในทุกองค์ประกอบ สดุดี ดูเพลินจนจบเช่นกัน จากตอนตัวอย่างสอนให้รู้จักทำดีส่งต่อให้ผู้อื่นเรื่อยๆ กลายเป็น mass effect ให้ทั้งสังคมมีความน่าอยู่มากขึ้น สอนให้เด็กๆ ไม่ลอกการบ้านกันด้วย”

- ทศพล ปฏิธนาวรรณ “การส่งต่อความดีต่อไปเรื่อยๆ pay it forward”

4.2 การตีความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์คอน

สามารถแสดงข้อมูลการตีความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.20 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มผู้ใหญ่

| จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------|-----------|-------------------|--------------------|
| 5 | 1 | 14 | 20 |

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 5 คน ตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์เดียวได้แก่ เกณฑ์ความเป็นไทยทางใจจากคติธรรมเรื่องความช่วยเหลือผู้อื่น ตัวอย่างเช่น

- สรรชัย นิจสุนกิจ “การมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น...”

- โอฟาร์ นิลสัมฤทธิ์ “ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจอันดีงาม”

การต่อรองความหมาย ในการตีความหมายนี้มีกลุ่มตัวอย่าง 1 คน ที่พิจารณาด้วยเกณฑ์ ภาพตัวแทนการเป็นนักเรียนแบบของคนไทย เปรียบเปรยกับการลอกข้อสอบของเด็กในเรื่อง ซึ่งประเด็นนี้ผู้ผลิตไม่มีเจตนาในกระปรดสังคมแต่กลุ่มตัวอย่างนั้นตีความหมายได้

- อธิรญา พรพิมานชัย “การลอกการบ้าน ลอกความคิด เป็นเรื่องของไทยแท้ๆ เลย”

จุดยืนด้านตรงข้าม กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ไม่พบความเป็นไทยจากเนื้อหาซึ่งมีทั้งหมดจำนวน 14 คน และมีเกณฑ์ในการตีความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) เกณฑ์โลกสมมุติ จำนวน 8 คน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีความเห็นว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะเป็นเรื่องสมมุติในจินตนาการ ไม่ได้เจาะจงว่าจะเป็นวัฒนธรรมใด ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- สิปปนนท์ คงล้อม “ไม่มี เพราะ ไม่มีอะไรที่เด่นชัด คาแรคเตอร์กับฉากเป็นโลกสมมติ ไม่ได้รู้สึกว่ามันจะต้องเป็นไทย บรรยายภาคก็เป็นโลกปัจจุบัน ตึกกรมบ้านช่องแบบร่วมสมัย ไม่มีกลิ่นอายของความเป็นไทย”

- ณัฐพงษ์ รอดเยี่ยม “เนื่องจากว่าเป็นการ์ตูนแนวแฟนตาซีและยังเป็นเรื่องราวใต้น้ำ จึงยังไม่เห็นความเป็นไทยสักเท่าไรในเรื่อง”

(2) เกณฑ์วัฒนธรรมแบบตะวันตก จำนวน 2 คน

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “ถ้าพากย์ฝรั่ง ก็น่าจะเชื่อว่าเป็นการ์ตูนฝรั่ง ชนบ วัฒนธรรมมันออกแนวกลางๆ คือไม่ใช่วัฒนธรรมไทยจ๋า เพียงแค่มีมุมมองแง่คิดที่ดูแล้วเด็กไทยทำได้ แต่ไม่ได้สุดโต่ง เด็กไทยไปแสดงอาการรับคำตอบของอาจารย์ไม่ได้แบบนี้ คนไทยจริงๆ ไม่สอนนะ”

- ศุภิกา วรรณโสภณกุล “ไม่พบ เพราะทั้งชื่อตัวละคร สถานที่ รูปแบบสังคม ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับความเป็นไทยให้เห็น ถ้าไม่รู้มาก่อนว่าเป็นแอนิเมชันไทยจะคิดว่านำเข้าจากนอก”

แสดงให้เห็นว่าผู้ใหญ่อ่านความหมายจากเนื้อหาได้และไม่มี ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างในการรับรู้ความหมาย แต่ปรากฏความแตกต่างในส่วนของการตีความหมายความเป็นไทย ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ตีความหมายตรงกันข้ามมากที่สุด

สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

จากการศึกษาในข้อที่ 3 พบความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถนำผลการศึกษาทั้งหมดมาเปรียบเทียบกันได้ผลดังตาราง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6.21 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่

| เรื่อง | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม |
|-------------------|-----------------------|-----------|-------------------|
| ชุมชนนิมนต์เยี่ยม | 20 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 18 | 0 | 2 |
| ไซคิกฮีโร่ | 18 | 0 | 2 |
| เซลล์ดอน | 20 | 0 | 0 |
| รวม | 76 | 0 | 4 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนใหญ่สามารถรับรู้ความหมายจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต แต่การศึกษาพบว่ามียุคตัวอย่างส่วนน้อยที่มีการตีความหมายด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต ด้วยจุดยืนของผู้รับสารในทิศทางเดียวกัน คือการ์ตูนเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้และไซคิกฮีโร่มีรูปแบบการนำเสนอที่เน้นความบันเทิงมากเกินไป เมื่อเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มผู้ใหญ่จะได้ข้อมูลดังตาราง

ตารางที่ 6.22 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่

| เรื่อง | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | การต่อรอง | จุดยืนด้านตรงข้าม |
|-------------------|-----------------------|-----------|-------------------|
| ชุมชนนิมนต์เยี่ยม | 20 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 7 | 3 | 10 |
| ไซคิกฮีโร่ | 16 | 0 | 4 |
| เซลล์ดอน | 5 | 1 | 14 |
| รวม | 48 | 4 | 28 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นผู้ใหญ่อย่างชัดเจน ชุมชนนิมนต์เยี่ยม เป็นการ์ตูนเรื่องเดียวที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่สามารถตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด รองลงมาคือไซคิกฮีโร่ ไซอิ๋วเดอะมังกี้ และเซลล์ดอนตามลำดับ การต่อรองความหมายในกลุ่มนี้เกิดขึ้นมากที่สุดกับไซอิ๋วเดอะมังกี้ส่วนใหญ่เกิดจากประสบการณ์เดิมที่เคยชมไซอิ๋วซึ่งมี

เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะที่เข้มข้นกว่าฉบับเดอะมังกี ส่วนการ์ตูนที่ถูกตีความหมายความเป็นไทยในจุดยืนด้านตรงข้ามมากที่สุดคือเซลล์ดอนที่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุดเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก แต่ในขณะเดียวกันไซอิ๋วเดอะมังกีก็ถูกตีความด้านตรงข้ามสูงเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้รับสารให้ความหมายด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหาความหมายของไซอิ๋วมากกว่าตัวละครที่ใช้เล่าเรื่อง เนื่องจากลักษณะอารยธรรมต่างๆ ในเรื่องนั้นมีความเป็นจีนมาก (จากความเป็นไทยทางรูปธรรมที่สังเกตได้มีน้อย) ส่วนไซคิกฮีโร่ก็ถูกต่อต้านความหมายความเป็นไทยจากประเด็นของความสมจริง และความถูกต้องของการแสดงความหมายความเป็นไทยจากภาพด้วย

ส่วนรหัสที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่เลือกใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยในระดับเดียวกับผู้ผลิตนั้น สามารถแสดงผลได้ตามตาราง

ตารางที่ 6.23 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของผู้ใหญ่

| เรื่อง | ความเป็นไทย | | | | รวม |
|-----------------|-------------|-------------|-------|-------|-----|
| | ทางวัตถุ | ทางการกระทำ | ทักษะ | ทางใจ | |
| ชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 7 | 0 | 10 | 3 | 20 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี | 4 | 0 | 2 | 1 | 7 |
| ไซคิกฮีโร่ | 15 | 0 | 0 | 1 | 16 |
| เซลล์ดอน | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 |
| รวม | 26 | 0 | 12 | 10 | 48 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มผู้ใหญ่ยังใช้การตีความหมายความเป็นไทยจากวัตถุ(รูปธรรม)มากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยจากทักษะที่ต้องอาศัยประสบการณ์ ส่วนตัวในการตีความหมายด้วย ถัดมาคือความเป็นไทยจากคตินิยม และตีความหมายจากการกระทำน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ใหญ่นั้นจะพิจารณาความเป็นไทยในระดับที่ลึกในสื่อที่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และสามารถลดเกณฑ์ในการพิจารณาลงได้ในสื่อที่มีระดับความเป็นไทยลดน้อยลง ดังจะเห็นว่า ในชุมชนนิมนต์ยิ้มที่มีความเป็นไทยทั้งไทยเดิม และไทยใหม่กลุ่มตัวอย่างจะสนใจทักษะมากที่สุด แต่ในไซอิ๋วเดอะมังกีที่มีความเป็นไทยน้อยกว่า ผู้รับสารก็เลือกที่จะตีความจากวัตถุ(ใบหน้า) ตัวละครมากที่สุด เป็นต้น

เปรียบเทียบการรับรู้ตีความหมายระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่

จากการศึกษาสามารถเปรียบเทียบผลการศึกษากลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.24 การรับรู้ความหมายการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่

| เรื่อง | การรับรู้ความหมายความเป็นไทย | | | | | |
|------------------|------------------------------|---------|-----------|---------|-------------------|---------|
| | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | | การต่อรอง | | จุดยืนด้านตรงข้าม | |
| | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ |
| ชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 20 | 18 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| ไซคิกฮีโร่ | 20 | 18 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| เซลล์ดอน | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| รวม | 80 | 76 | 0 | 0 | 0 | 4 |

จากตารางเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายแสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กนั้นสามารถรับรู้ความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันได้ทั้งหมด แต่ในขณะเดียวกันกลับพบว่าผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งมีประสบการณ์ทางสังคมสูงกว่า ไม่สามารถรับรู้ความหมายที่การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่องนำเสนอ นั่นคือ ไซคิกฮีโร่ และไซอิ๋วเดอะมังกี้ เนื่องจากความคาดหวังต่อแอนิเมชันที่ควรจะมีสาระคติธรรมให้ตรงไปตรงมา แทนที่จะเน้นเนื้อหาที่เป็นความบันเทิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าตัวอย่างกลุ่มนี้ มีความคาดหวังว่าสื่อการ์ตูนควรจะเป็นสื่อที่มีสาระมากกว่าจะเน้นความสนุกสนานอย่างเดียว ส่วนทางด้านเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องระหว่างผู้รับสาร 2 กลุ่มนี้ ได้ผลดังตาราง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6.25 เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่าง
กลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่

| เรื่อง | การตีความหมายความเป็นไทย | | | | | |
|------------------|--------------------------|---------|-----------|---------|-------------------|---------|
| | จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต | | การต่อรอง | | จุดยืนด้านตรงข้าม | |
| | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ |
| ชุมชนนิมนต์ยิ้ม | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ไซอิ๋วเดอะมังกี้ | 18 | 7 | 2 | 3 | 0 | 10 |
| ไซคิกฮีโร่ | 20 | 16 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| เซลล์ดอน | 11 | 5 | 9 | 1 | 0 | 14 |
| รวม | 69 | 48 | 11 | 4 | 0 | 28 |

จากตารางแสดงให้เห็นว่าในการ์ตูนที่มีความเป็นไทยสูงอย่าง ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ที่ผลิต
เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย เด็กและผู้ใหญ่นั้นมีการตีความหมายได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้
ทั้งหมด กล่าวได้ว่าไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มตัวอย่าง แต่จะมีความแตกต่างกันที่เกณฑ์ที่
เลือกใช้ในการตีความหมาย

ส่วนการตีความหมายไทยใน ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมอื่น เด็กจะใช้
ลักษณะหน้าตาของตัวละครเป็นเกณฑ์หลักในการตีความหมาย และจะมีการต่อรองความหมาย
ในกรณีที่ไม่รู้จักไซอิ๋วมาก่อน แต่ผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับไซอิ๋วดีกว่านั้นจะเชื่อมโยงความ
หมายความเป็นเจ้าของ (Owner) เนื้อหาที่แท้จริง ซึ่งมาจากจีนได้ ทำให้เกิดการตีความต่อต้าน
ความหมายไทยในกลุ่มผู้ใหญ่มากที่สุด

ในไซคิกฮีโร่มีเนื้อหาที่แสดงความเป็นไทยผสมกับวัฒนธรรมอื่น ผู้รับสารส่วนใหญ่ทั้งที่
เป็นเด็กและผู้ใหญ่จึงสามารถตีความหมายความเป็นไทยได้ที่จุดยืนของผู้ผลิต โดยเฉพาะเด็กนั้น
ตีความหมายได้ทั้งหมด แต่ผู้ใหญ่ที่มีการตีความหมายต่อต้านปรากฏในเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

และสุดท้ายในเซลล์ดอน กลุ่มตัวอย่างเด็กนั้นมีการต่อรองความหมายมากกว่าผู้ใหญ่
เนื่องจากมีความพยายามในการแปลความหมายให้เป็นไทยด้วยการดูจากฉากทะเล หรือลักษณะ
ตัวการ์ตูนที่เป็นสัตว์ทะเลซึ่งตนเองเคยพบเห็นมาก่อน แต่ในขณะเดียวกันในกลุ่มผู้ใหญ่ นั้นจะมี
การตีความหมายด้านตรงข้ามกับผู้ผลิตมาก ด้วยเกณฑ์ลักษณะทางสุนทรียภาพที่ไม่มีภาพที่สื่อ
ความหมายความเป็นไทย หรือลักษณะของตัวการ์ตูนที่คล้ายกับการ์ตูนจากตะวันตก ซึ่งเป็นการ
ตีความหมายตามประสบการณ์ในการสังสรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบ (Form) ต่างๆ

โดยสรุปของการตีความหมายจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเด็กนั้นสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนไทยที่มีความเป็นไทยจากภาพ (ทางวัตถุ) ได้ทั้งหมด และจะต่อรองความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนที่มีความเป็นไทยจากภาพน้อย ในขณะที่ผู้ใหญ่จะรับรู้ความหมายความเป็นไทยได้จากการ์ตูนไทยที่มีความเป็นไทยชัดเจนจากภาพและเนื้อหาได้เพียงกรณีเดียว ในการ์ตูน 3 เรื่องที่มีลักษณะของการผสมผสานความเป็นไทยกับวัฒนธรรมอื่นนั้น มีแนวโน้มว่าจะถูกผู้ใหญ่ตีความหมายต่อต้านมากกว่าการต่อรอง แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์ของผู้ใหญ่เป็นส่วนสำคัญในการปฏิเสธความหมายความเป็นไทยที่เกิดจากการผสมผสานข้ามพันธุ์ทางวัฒนธรรม ในขณะที่กลุ่มเด็กจะพยายามรับรู้ความหมายความเป็นไทยมากกว่าผู้ใหญ่ ซึ่งให้เห็นว่าเด็กนั้นมีการต่อต้านสื่อการ์ตูนน้อยกว่าผู้ใหญ่

ตารางที่ 6.26 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของเด็กและผู้ใหญ่

| เรื่อง | วัตถุ | | การกระทำ | | ทักษะ | | ทางใจ | | รวม | |
|-------------------|-------|---------|----------|---------|-------|---------|-------|---------|------|---------|
| | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ | เด็ก | ผู้ใหญ่ |
| ชุมชนนิมนต์เยี่ยม | 11 | 7 | 2 | 0 | 1 | 10 | 6 | 3 | 20 | 20 |
| ไอ้ควายเดอะมังก็ | 18 | 4 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 18 | 7 |
| ไอ้คิกฮีโร่ | 7 | 15 | 0 | 0 | 1 | 0 | 12 | 1 | 20 | 16 |
| เชลล์คอน | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 5 | 11 | 5 |
| รวม | 36 | 26 | 2 | 3 | 2 | 12 | 29 | 7 | 69 | 48 |

เมื่อพิจารณาข้อมูลเฉพาะในส่วนของเกณฑ์ที่ใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต หากพิจารณาในภาพรวมจะพบว่าเด็กและผู้ใหญ่เลือกตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์ความเป็นไทยทางวัตถุมากที่สุดทั้ง 2 กลุ่ม แต่เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่า ในสารที่แสดงความเป็นไทยเข้มข้น ผู้รับสารที่เป็นเด็กจะตีความหมายความเป็นไทยจากวัตถุเป็นหลัก สนใจความเป็นไทยทางใจรองลงมา มีการตีความหมายประเภทการกระทำและทักษะน้อยที่สุด

ในขณะที่ผู้ใหญ่จะเลือกตีความหมายจากความเป็นไทยจากวัตถุ และระดับทักษะ ซึ่งเป็นความเป็นไทยที่ต้องใช้ประสบการณ์ร่วมในการตีความหมายเป็นหลัก และสนใจความเป็นไทยทางใจน้อยเมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กที่และไม่มี การตีความหมายความเป็นไทยจากการกระทำเลย

สรุปได้ว่าทั้งเด็กและผู้ใหญ่ให้ความสำคัญกับความเป็นไทยที่สังเกตเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุด โดยเฉพาะความเป็นไทยระดับวัตถุที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่จะตีความหมายในระดับ

นี้ได้มากที่สุด ส่วนความเป็นไทยระดับการกระทำและทักษะนั้นเด็กสามารถตีความได้เพียงเล็กน้อย แต่ผู้ใหญ่สามารถตีความหมายความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมได้มากกว่าเด็ก นอกจากนี้ความเป็นไทยระดับวัตถุ ผู้ใหญ่ยังให้ความสนใจความเป็นไทยระดับทักษะรองลงมา ส่วนความเป็นไทยระดับนามธรรม หรือความเป็นไทยทางใจนั้น กลุ่มเด็กจะให้ความสนใจมากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่

แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์มีผลต่อระดับในการตีความหมายความเป็นไทย ผู้ใหญ่นั้นมีประสบการณ์ความเป็นไทยมากกว่าเด็ก จึงสามารถตีความหมายความเป็นไทยได้ในระดับที่ลึกกว่าผู้รับสารที่เป็นเด็กซึ่งมีประสบการณ์ความเป็นไทยน้อยกว่านั่นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

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

1. การศึกษาลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

จากการศึกษาสามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1.1 ภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา

ลักษณะความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ 4 เรื่องที่ทำการศึกษานี้ มีความแตกต่างกันทางด้านเนื้อหาที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีการปรับตัวทางด้านเนื้อหา และรูปแบบมากขึ้น แต่อย่างไรก็ดีการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษานี้ยังคงแสดงความหมายความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในส่วนของเนื้อเรื่อง ภาพ และ เสียง ซึ่งมีความมากน้อยแตกต่างกันไปตามลักษณะการปรับตัว และ วัฒนธรรมที่เลือกมาใช้ในการผลิต สามารถสรุปความเป็นไทยจากการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องได้ดังนี้

1.1.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมไทย : ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อ กล่าวคือ เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ยังเลือกใช้เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากจากวัฒนธรรมไทยด้วยการใช้เรื่องราวที่หยิบยืมมาจากบริบทสังคมไทยในปัจจุบันเป็นเนื้อหาหลักในการผลิต ทั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการผลิตของผู้ผลิตที่ต้องการให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนสร้างสรรค์สังคมไทย ชุมชนนิมนต์จึงแสดงความหมายความเป็นไทยทั้งในระดับไทยเดิม และไทยผสม ผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำการศึกษาได้อย่างชัดเจนที่สุด

1.1.2 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมต่างชาติ : ไซอิ๋วเดอะมังกี้

เป็นการ์ตูนที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เนื่องจากเลือกใช้เนื้อเรื่องไซอิ๋ว ที่เป็นของจีนมาใช้ในการผลิต และยังคงเนื้อหาและรูปแบบเดิมเอาไว้ ไซอิ๋วเดอะมังก็จึงแสดงความเป็นไทยน้อยมาก เนื่องจากองค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกผลิตขึ้นมีความสอดคล้องกับความเป็นจีนของเนื้อเรื่อง แต่อย่างไรก็ตามผู้ผลิตได้แสดงการต่อรองความหมายด้วยการสัมพันธ์บทหน้าตา และมุกตลกของนักแสดงตลกไทยเข้าไปผสมผสานกับตัวเอกของไซอิ๋ว จนทำให้ตัวละครไซอิ๋วในฉบับนี้มีลักษณะเหมือนการแสดงจำอวดไปโดยปริยาย ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญในการนำวัฒนธรรมต่างชาติมาทำการผลิตนี้ เกิดขึ้นจากการต่อยอดธุรกิจเดิม เนื่องจากผู้ผลิตมีสินค้าเดิมเป็นชุดตัวการ์ตูนลิขสิทธิ์ (Character style guide) ซึ่งเป็นภาพนักแสดงตลกสวมชุดไซอิ๋ว ซึ่งผู้ผลิตเล็งเห็นว่าน่าจะสามารถนำมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันได้ จึงทำการพัฒนาภาพการ์ตูนนั้นให้กลายเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ในที่สุด

1.1.3 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาโลกหลายวัฒนธรรม : ไซคิกฮีโร่

การ์ตูนเรื่องนี้มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เช่นเดียวกับไซอิ๋วเดอะมังก็ เนื่องจากการ์ตูนลูกผสมเรื่องนี้หยิบเอาเรื่องราวดั้งเดิมที่เป็นโครงเรื่องที่ผู้ผลิตเกาหลีนั้นแต่งเอาไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับตัวละครของเกาหลีแต่เพียงฝ่ายเดียว มาดัดแปลงเรื่องราวด้วยการแทรกตัวละครไทยเข้าไป และเดินเรื่องในโครงเรื่องเดิมคู่ไปกับตัวเอกเดิมของเกาหลี ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ออกมาของความหมายความเป็นไทยของผู้ผลิต ซึ่งแม้ว่าโครงเรื่องจะไม่ได้เปลี่ยนแปลง ผู้ผลิตชาวไทยก็ใช้วิธีการไปเปลี่ยนรูปแบบของตัวละครและฉากให้มีลักษณะเป็นไทยปรากฏขึ้นมาแทน แต่อย่างไรก็ดีความเป็นไทยในการ์ตูนเรื่องนี้ยังคงปรากฏอย่างจำกัด เนื่องจากลักษณะวัฒนธรรมหรือความเป็นไทยในเรื่อง จะผูกพันกับฉากที่เป็นตัวแทนความหมายเมืองไทยเท่านั้น ดังนั้นในฉากที่ไม่ใช่เมืองไทย จะไม่ปรากฏความหมายไทยจากฉากหรือเครื่องแต่งกายของตัวประกอบแต่อย่างใด

1.1.4 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมในจินตนาการ : เซลล์ดอน

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

ลักษณะสุนทรียภาพแบบการ์ตูนจากตะวันตก เพื่อให้ผู้ชมจากทวีปยุโรปและอเมริกาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยและเปิดรับได้ง่าย เนื้อหาและรูปแบบนี้เป็นกรวางแผนตั้งแต่ก่อนการผลิต ทั้งนี้การเลือกใช้รูปแบบของการ์ตูนตะวันตกยังสอดคล้องกับเทคโนโลยีในการผลิตแบบ 3 มิติ ที่เลือกใช้เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มักพบในการ์ตูนแอนิเมชันตะวันตกด้วย

1.2 องค์ประกอบของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แสดงความเป็นไทย

จากการศึกษาในบทที่ 4 พบองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ 13 องค์ประกอบ แต่ละองค์ประกอบนั้นจะมีความหมายความเป็นไทยใน 3 ระดับ ได้แก่ 1) ความเป็นไทยเดิม คือความเป็นไทยในบริบทดั้งเดิม 2) ความเป็นไทยผสม / ไทยสมัยใหม่ คือความเป็นไทยในบริบทสังคมสมัยใหม่ที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมอื่นๆ เข้าไปในความเป็นไทยดั้งเดิมด้วย 3) ไม่แสดงความเป็นไทย เป็นความหมายที่แสดงถึงลักษณะวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่ชนบธรรมเนียม หรือการปฏิบัติของคนไทย ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องนี้ มีการแสดงความหมายในระดับไม่มีความเป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยแบบผสมผสาน หรือความเป็นไทยใหม่ ส่วนความเป็นไทยเดิมนั้นปรากฏน้อยที่สุด ผลของการศึกษาในส่วนนี้มีความสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการปรับตัวของการ์ตูนไทยยุคใหม่ ที่มีแนวโน้มของการปรับตัวให้การ์ตูนไทยเข้าไปใกล้ความเป็นสากลมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็จะมีแนวโน้มในการผลิตความเป็นไทยลดลง เนื่องจากในการศึกษาพบการ์ตูนเพียง 1 ใน 4 เรื่องเท่านั้นที่ยังสามารถรักษาความเป็นไทยเอาไว้ได้ ส่วนการ์ตูนอีก 3 เรื่องนั้นมีการปรับตัวด้วยการผสมผสาน และหยิบยืมเนื้อหาหรือรูปแบบมาจากวัฒนธรรมอื่นทั้งหมด ในรายละเอียดส่วนนี้จะนำเสนออีกครั้งในหัวข้อ 1.3

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

1.2.1 มิติเนื้อหา

ในมิติเนื้อหานี้ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1) โครงเรื่อง เป็น องค์ประกอบที่มีความสำคัญที่สุดในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากโครงเรื่องจะเป็นตัวแปรต้นในการตัวกำหนดถึงลักษณะความเป็นไทยในองค์ประกอบต่างๆ กล่าวคือ หากเลือกใช้โครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมไทยโดยตรง องค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องก็ภาพ ก็ย่อมต้องแสดงความหมายไทยออกมา แต่หากเลือกใช้โครงเรื่องจากวัฒนธรรมอื่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ย่อมมีแนวโน้มว่าจะแสดงความเป็นไทยออกมาน้อยลง และมีลักษณะของภาพตามวัฒนธรรมที่เลือกผลิตนั้นด้วย

2) แก่นเรื่อง หรือคตินิยมของการ์ตูนแอนิเมชัน จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่มีความเป็นสากลสูง ไม่ว่าจะเป็นการนำเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดมาผลิตก็ตาม คตินิยมในเรื่องก็สามารถปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับคตินิยมเชื่อของคนไทยได้เป็นอย่างดี

1.2.2 มิติตัวการ์ตูน

ในมิติตัวการ์ตูนนี้จะประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

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

2) เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญรองลงมา เนื่องจากพบว่าการ์ตูนไทยบางเรื่องยังคงเลือกที่จะผลิตหน้าตาด้วยรูปแบบการ์ตูนสากล ดังนั้นการส่งออกถึงความเป็นไทยผ่านทางเครื่องแต่งกายก็สามารถช่วยในการบ่งชี้ถึงลักษณะวัฒนธรรมไทยได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากคนไทยนั้นมีชุดแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์มากมายที่สามารถนำมาดัดแปลง ผสมผสานกับโครงเรื่องแต่ละแบบได้ ทั้งนี้ยกเว้นเนื้อหาที่ไม่ต้องการแสดงความเป็นไทย

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

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

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

นำมาใช้มักเป็นของวิเศษที่ไม่แสดงความหมายไทย และถูกใช้เพื่อความสนุกสนาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการ์ตูนที่ทำการศึกษาเป็นสิ่งที่แต่งขึ้นมาใหม่ ไม่มีการหยิบยืมเรื่องเก่ามาผลิตก็เป็นได้

1.2.3 มิติฉาก

ในมิติฉากนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) สถานที่ องค์ประกอบนี้จะมีความสำคัญที่สุดของฉาก เนื่องจากจะเป็นตัวกำหนดถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ บ่งบอกยุคสมัย และสภาพทางธรรมชาติด้วย

2) อุปกรณ์ เป็นส่วนประกอบของฉากที่จะมีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากอุปกรณ์ในการ์ตูนแอนิเมชันจะถูกใช้เพื่อความสมจริงของฉาก ดังนั้นหากฉากที่ผลิตเป็นฉากไทย อุปกรณ์ประกอบฉากก็จะเป็นไทยสอดคล้องกันไปด้วย เช่นฉากโบสถ์ ย่อมจะต้องมีพระพุทธรูป ประกอบฉาก เป็นต้น

3) พาหนะ องค์ประกอบนี้เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สัมพันธ์กับฉาก และสถานที่ ให้สื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง พาหนะในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษาอาจจะไม่แสดงความเป็นไทยมากนัก เนื่องจากพาหนะส่วนใหญ่มักถูกผลิตขึ้นตามจินตนาการของผู้ผลิต แต่อย่างไรก็ดียังมีการพบพาหนะที่สื่อความหมายไทยปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วย

1.2.4 มิติทางเสียง

ในมิติทางเสียงนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) ภาษาพูด / บทสนทนา (Dialog) การ์ตูนไทยยังคงมีการพากย์เสียงด้วยการพากย์ตามบท ประกอบการันเรื่องราวสดเป็นหลัก เนื่องจากการพากย์ประกอบการันนี้เป็นเสมือนวัฒนธรรม หรือสุนทรียภาพทางด้านเสียงของคนไทยด้วย ซึ่งภาษาพูดและบทสนทนานี้มีลักษณะเป็นภาษาไทยสมัยใหม่มากกว่าภาษาไทยเดิม บทพูดจะมีความกระชับ ใช้คำสุภาพเป็นหลัก แต่อย่างไรก็ดีระดับภาษาที่ใช้จะเป็นตัวแปรตาม เนื้อหาและภาพจะเป็นตัวแปรต้น

2) เพลงประกอบ การ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้เพลงประกอบเป็นภาษาไทยเป็นหลัก เนื่องจากสามารถสื่อความหมายความเป็นเจ้าของ หรือเชื้อชาติของการ์ตูนไทยได้ชัดเจน

3) ดนตรีประกอบ ดนตรีประกอบนั้นถูกใช้เพื่อประกอบความหมายของภาพในการ์ตูนที่มีความเป็นไทยมากๆ หรือฉากที่ต้องการความเป็นไทยสูง ดนตรีประกอบก็จะถูกเลือกให้เป็นเพลงที่สื่อความหมายไทยแสดงออกตามไปด้วย ดนตรีประกอบก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่เป็นตัวแปรตามภาพและเนื้อหา

1.3 การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

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

1.3.1 การปรับตัวรูปแบบนกแก้ว

การปรับตัวลักษณะนี้เป็นการรับเอา Global Content และ Global Form มาทำการผลิตเนื้อหาโดยตรง ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบนี้จะไม่ปรากฏความเป็นไทยแม้แต่น้อย ซึ่งไม่พบในการศึกษาครั้งนี้

1.3.2 การปรับตัวรูปแบบอะมีบา

การปรับตัวลักษณะนี้เป็นการรับเอา Global Content มาผสมกับ Local Form ทำให้เนื้อหาของการ์ตูนที่ผลิตด้วยรูปแบบนี้จะมีความเป็นสากลสูง ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีรูปแบบนี้ได้แก่ ไซอิ๋วเดอะมังกี้ และไซคิกฮีโร่

1.3.3 การปรับตัวรูปแบบปะการัง

พบการปรับตัวรูปแบบนี้ใน เซลล์ดอน ดังที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าในเซลล์ดอน 1 ตอนประกอบด้วย 2 ช่วงเนื้อหา ได้แก่ ช่วงเซลล์ดอนซึ่งไม่ได้ผูกโยงกับวัฒนธรรมใดๆ กับ ช่วง ดร.เซลล์ ซึ่งที่แสดงความเป็นไทยชัดเจน ดังนั้นช่วง ดร.เซลล์จึงเป็นเสมือนหางเสือที่ช่วยกำหนดความหมายโดยรวมของเรื่องให้มีลักษณะเป็นไทย (Local Content) เมื่อเนื้อหาไทยมาผสมกับรูปแบบตัวการ์ตูนแบบตะวันตก (Global Form) จึงทำให้การ์ตูนเรื่องนี้มีการปรับตัวรูปแบบปะการัง

อย่างไรก็ดี Local Content ของเซลล์ดอนนี้มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์ นั้นถูกผลิตขึ้นมาเพื่อแพร่ภาพในประเทศไทยเท่านั้น แต่ในการแพร่ภาพต่างประเทศนั้นเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์ซึ่งเป็น Local Content ที่เข้มข้นนี้จะถูกตัดออก จึงทำให้เซลล์ดอนในฉบับที่แพร่ภาพต่างชาตินี้มีลักษณะที่มีความเป็นไทยน้อย และมีความเป็นสากลสูงมาก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเซลล์ดอนที่แพร่ภาพในประเทศมีการปรับตัวรูปแบบปะการัง แต่เซลล์ดอนที่แพร่ภาพในต่างประเทศจะมีรูปแบบการปรับตัวแบบนกแก้ว แต่อย่างไรก็ดีการศึกษาฉบับนี้มีขอบเขต

ในการศึกษาการ์ตูนไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเท่านั้น ผลการศึกษาเซลล์ดอนนี้จึงวิเคราะห์เฉพาะรูปแบบปะการังเป็นหลัก

1.3.4 การปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ

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

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

ส่วนการปรับตัวแบบผีเสื้อนั้นอาจจะไม่สามารถสื่อสารความหมายกับผู้รับสารต่างชาติได้ เนื่องจากการใช้เนื้อหาที่มีความเป็นไทยเข้มข้นมากเกินไป อาจจะไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมต่างชาติที่มีบริบททางสังคมแตกต่างกันเข้าใจในเนื้อหาได้

2. การศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

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

1. วัตถุประสงค์ในการผลิต

ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ การ์ตูนแอนิเมชันไทยถูกใช้ในประโยชน์ที่กว้างขวาง / หลากหลายมากขึ้น ไม่เพียงแต่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสนุกสนานแล้ว ยังคงมีเบื้องหลังในการผลิตติดสืบทอดมาด้วย ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีคือ

1.1 การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัท

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหามุ่งสร้างสรรค์สังคมไทย อาจจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทำกำไรได้น้อย แต่ขณะเดียวกันการ์ตูนประเภทนี้มักจะเป็นสื่อที่ช่องและองค์กรภาครัฐให้ความสนใจ ในขณะที่ผลตอบแทนทางธุรกิจอาจจะน้อย แต่ผู้ผลิตจะมีโอกาสได้รับผลตอบแทนเป็นรางวัลจากทางสังคมมากกว่า ดังนั้นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัทจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดลักษณะผลงานของผู้ผลิต นอกจากการ์ตูนสร้างสรรค์สังคมแล้ว การ์ตูนประเภทอนุรักษ์ธรรมชาติก็มีภาพของการตอบแทนสังคมปัจจุบันได้เช่นเดียวกันการส่งเสริมธุรกิจเดิมขององค์กรหรือการเพิ่มมูลค่าให้สินค้าเดิมขององค์กร เป็นการนำเอาวัตถุดิบหรือสินค้าเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเพิ่มมูลค่าให้ตัวการ์ตูนแอนิเมชัน และเป็นการสร้างชื่อเสียงในเชิงธุรกิจ (Brand) ให้กับตัวผู้ผลิตได้อีกทางหนึ่งด้วย กรณีนี้ยกตัวอย่างได้จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ และเซลล์ดอน ซึ่งเป็นการนำสินค้าในช่องทางธุรกิจเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็นำสินค้าประเภท Character Style Guide ชุดตัวละครไซอิ๋วมาต่อยอดการผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนเซลล์ดอนนั้นก็เป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสื่อถึงองค์กรซึ่งเป็นเจ้าของธุรกิจการผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าทำมือประเภทของฝากจากทะเล เช่น เปลือกหอยด้วย

1.2 การเป็นพันธมิตรในการทำธุรกิจ

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลในการเลือกวัฒนธรรมในการผลิตที่พบอีกประการหนึ่งนั้นคือการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ ปัจจัยนี้ยกตัวอย่างได้ในกรณีของไซคิกฮีโร่ ซึ่งแต่เดิมการ์ตูนแอนิเมชัน

เรื่องนี้ถูกกำหนดเนื้อหาเอาไว้เป็นการดูเกาหิววัฒนธรรมเดียว แต่เมื่อผู้ผลิตชาวไทยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในสายการผลิต ได้เกิดการต่อรองขึ้นทำให้การดูแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะเป็นการดูถูกครั้งอย่างที่เห็นในปัจจุบันในที่สุด

2. มูลค่าการตลาดภายในประเทศ

มูลค่าการตลาดภายในประเทศยังไม่เพียงพอต่อมูลค่าการผลิต จากการนำเสนอข้อมูลไปจะพบได้ว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีแนวความคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากอดีต เนื่องจากในสมัยก่อนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้นผู้ผลิตจะต้องคำนวณรายได้มาเป็นตัวตั้ง เพื่อกำหนดต้นทุนในการผลิต และบริหารจัดการการผลิตให้มีคุณภาพในระดับที่เพียงพอ แต่ในปัจจุบันผู้ผลิตมีแนวความคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากเดิม ด้วยความต้องการในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น เนื่องจากมาตรฐานของการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศนั้นสูงขึ้น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจึงต้องมีทุนในการผลิตที่สูงขึ้นตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ดีถ้าเทียบต้นทุนการผลิตกับประเทศมหาอำนาจอย่างญี่ปุ่นจะพบว่า ยังคงเป็นตัวเงินที่น้อยกว่า

ในอดีตการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นจะมีการลงทุนการผลิตที่ต่ำ แต่ในปัจจุบันเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ช่วงเวลาในการแพร่ภาพที่ดีขึ้น จึงมีการลงทุนการผลิตที่สูงขึ้น แต่อย่างไรก็ดีเมื่อเทียบมูลค่าการลงทุนกับมูลค่าของผลตอบแทนภายในประเทศนั้นยังคงมีน้อย ผู้ผลิตจึงต้องหาทางออกใน 3 กรณี ดังนี้

2.1 การหาทุนการสนับสนุนจากภาครัฐ

ภาครัฐบาลเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อโทรทัศน์เพิ่มขึ้น การสนับสนุนให้เกิดการผลิตแอนิเมชันนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาไทย สามารถดำเนินการผลิตได้ง่ายขึ้น กรณีนี้พบในกรณีของชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากเป็นแอนิเมชันไทยที่มีข้อจำกัดในการผลิตค่อนข้างมาก จึงต้องมีการสนับสนุนทุนเพื่อให้สามารถดำเนินการได้

2.2 การผลิตเนื้อหาการ์ตูนสำหรับผู้สนับสนุนรายการ

เป็นเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไอ้หิวเดอะมังก็ ซึ่งมีการใส่ สก๊อปการ์ตูนสั้นๆ เข้าไปแทรกในเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันหลักที่ผลิต เพื่อเป็นช่วงเวลาให้กับผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันความเสี่ยงในการผลิตได้เช่นกัน

2.3 การปรับตัวในการผลิตเพื่อมุ่งไปที่ตลาดสากล ซึ่งเป็นตลาดที่มีมูลค่ามากกว่า

เมื่อการผลิตสำหรับตลาดในประเทศนั้นมีมูลค่าผลตอบแทนที่จำกัด ประกอบกับ ผู้ผลิตไม่มีแนวทางในการลดต้นทุน และคุณภาพ ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนในการผลิตใหม่ ด้วยการ กำหนดเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นตลาดต่างประเทศแทน

3. การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด

นอกจากมูลค่าตลาดในประเทศจะยังมีมูลค่าในตลาดที่ยังน้อย จากการศึกษาพบว่า ตัวเนื้อหาไทยยังมีข้อจำกัดในการผลิต ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีได้ ดังนี้

3.1 เนื้อหาไทยมีอยู่จำกัด

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีการผลิต นิยมใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนิทาน ไทยมาอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น ปลาบู่ทอง พระรถเมรี สังข์ทอง ขวานฟ้าหน้าดำ ซึ่งเป็นเรื่องที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี แต่ด้วยการ์ตูนการ์ตูนจากเนื้อหาไทยเหล่านี้ในปริมาณมากมาย มีผลให้เกิดความซ้ำซากจำเจ จากสาเหตุนี้จึงทำให้ผู้ผลิตชาวไทยเดอะมังก็ตัดสินใจในการเลือกผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมจีน ซึ่งมีความสนุกและคนไทยรู้จักดี นั่นคือไซอิ๋วนั่นเอง

3.2 เนื้อหาไทยบางเนื้อหาไม่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้

กรณีนี้พบจากกรณีของ ชุมชนนิมนต์นิมนต์ยิ้ม เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผลิตจากเนื้อหาศาสนา และมีตัวละครพระสงฆ์เป็นตัวละคร การทำสินค้าส่งเสริมการขายจึงมีความเสี่ยงต่อการผลิต เนื่องจากอาจจะถูกกลุ่มองค์กรศาสนาต่างๆ ต่อต้าน เนื่องจากศาสนาพุทธในประเทศไทยไม่สามารถร่วมทางกับธุรกิจได้ หรือไม่สามารทำเป็นพุทธพาณิชย์ได้

3.3 เนื้อหาไทยไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้

เนื่องจากวัฒนธรรมไทยนั้นยังไม่ใช้วัฒนธรรมสากลที่ชาวต่างชาติรู้จัก การนำเรื่องราวหรือเรื่องเล่าของประเทศไทยไปเผยแพร่ต่างชาติ ย่อมไม่สามารถทำให้คนที่มิรหัสวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเข้าใจความหมายได้ ดังนั้นผู้ผลิตชาวไทยจึงให้ความสนใจกับการผลิตเนื้อหาที่มีความเป็นสากล หรือเลือกใช้เนื้อหาที่มีความสากลในตัวมาใช้ เช่น ผู้ผลิตเซลล์ดอนใช้ทีมงานเขียนบทเป็นชาวต่างชาติเพื่อให้ได้บทการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นสากลจริงๆ ส่วนไซอิ๋วเดอะมังก็เลือกใช้เรื่องราวไซอิ๋วมาถ่ายทอดเนื่องจากมีความเป็นสากล และไซคิกฮีโร่้นั้นเป็นการ์ตูนประเภทสูตรสำเร็จที่สามารถพบเห็นได้จากการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ช่องทางในการแพร่ภาพ

ช่องทางในการแพร่ภาพเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยแสดงออกถึงความเป็นไทย ช่องทางในที่นี่ไม่ได้หมายถึงตัวสถานีแพร่ภาพ แต่หมายถึงพื้นที่ในการแพร่ภาพ กรณีนี้อธิบายได้จากกรณีของเซลล์ดอนซึ่งเป็นแอนิเมชันที่ผลิตเพื่อการแพร่ภาพในระดับ

สากลเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารจะมีลักษณะเป็นสากลซึ่งคนไทยจะสามารถรับรู้ได้ในระดับใกล้เคียงกับชาวต่างชาติ แต่ด้วยโอกาสในการแพร่ภาพในประเทศไทยซึ่งสถานโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ให้เวลาในการแพร่ภาพเกินมา 1 นาที ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวกับคนไทย โดยเฉพาะ ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทยนี้ถูกเผยแพร่เฉพาะในเมืองไทยเพื่อคนไทยเท่านั้น

3. ศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

1. การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็ก

จากการศึกษาเพื่อสำรวจความความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้ง 4 เรื่อง สามารถสื่อสารเนื้อหาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเด็กเข้าใจเนื้อหาได้ที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง

2. การตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็ก

ส่วนการรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง กลุ่มทดลองที่เป็นเด็กสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยได้จาก ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และไข่อิวเดอะมังกี้ ได้ที่มากที่สุดเนื่องจากเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีภาพความเป็นไทยชัดเจนที่สุด จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนไข่อิวเดอะมังกี้ และเซลล์ดอนนั้นมีการรับรู้ความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งการ์ตูนที่ถูกตีความด้วยการต่อรองมากที่สุดคือเซลล์ดอนเนื่องจากเป็นการ์ตูนที่ปรากฏความเป็นไทยทางรูปธรรมน้อยที่สุด รองลงมาคือไข่อิวเดอะมังกี้

3. การรับรู้ความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายจากเนื้อหาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่แตกต่างกัน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และเซลล์ดอน เป็นการ์ตูนที่ผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายสารได้ในระดับเดียวกับที่ผู้ผลิตส่งมาทั้งหมด แต่ในไข่อิวเดอะมังกี้ และไนไซคิกฮีโร่ พบว่าใหญ่บางคนจะมีการตีความหมายความเป็นไทยต่อต้าน หรือมีจุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต เนื่องจากมีความเห็นทำนองเดียวกันว่าการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องมีรูปแบบการนำเสนอที่เน้นความบันเทิงมากเกินไป

4. การตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่

ในส่วนของการตีความหมายความเป็นไทยนั้น การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นผู้ใหญ่อย่างชัดเจน การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตทั้งหมด ไม่มีความเป็นไทยจากการต่อรองความหมายจากตัวผู้รับสาร และไม่มีจุดยืนด้านตรงข้ามปรากฏขึ้น ส่วนไซคิกฮีโร่ันั้นมีการตีความที่จุดยืน 2 ระดับคือ จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนไซอิ๋วเดอะมังกี และเซลล์ดอนนั้นมีการรับรู้ความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งการ์ตูนที่ถูกตีความด้วยการต่อรองมากที่สุดคือไซอิ๋วเดอะมังกี รองลงมาคือเซลล์ดอน และเซลล์ดอนยังเป็นการตูนที่ถูกตีความในด้านตรงข้ามมากที่สุด รองลงมาคือไซอิ๋วเดอะมังกี และไซคิกฮีโร่ด้วย

สรุปได้ว่า ผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากเนื้อหาและลักษณะทางสุนทรียภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคที่มีความเป็นไทยยุคใหม่ได้ โดยการ์ตูนที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยจะมีการรับรู้ความหมายความเป็นไทยเพียงระดับเดียวคือการตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมแบบไทยผสมจะถูกตีความหมายใน 2 ระดับคือระดับเดียวกับผู้ผลิตและจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาอื่น จะมีการตีความหมายที่จุดยืนทั้ง 3 ระดับ

5. เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่

เมื่อเปรียบเทียบความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กกับกลุ่มผู้ใหญ่ ทำให้พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนั้นจะสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตด้วยวัฒนธรรมไทย และผลิตด้วยวัฒนธรรมไทยที่ผสมกับวัฒนธรรมอื่นได้อย่างไม่มีการต่อรองและต่อต้านความหมายแต่อย่างใด แต่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กจะมีการต่อรองความหมายมากที่สุดกับการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตมาจากวัฒนธรรมในจินตนาการ ที่ไม่พบความเป็นไทยทางวัตถุเลย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่จะยอมรับความเป็นไทยโดยไม่มีการต่อรองหรือต่อต้านเฉพาะกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยเพียงวัฒนธรรมเดียว และจะมีการต่อต้านความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้วัฒนธรรมอื่นมาผลิตเนื้อหา ซึ่งความเข้มข้นในการต่อต้านจะแปรผกผันกับปริมาณความเป็นไทยที่ดีความได้

อีกประการหนึ่งพบว่า กระบวนการตีความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนไทย กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กจะเลือกใช้เกณฑ์พิจารณาความเป็นไทยจากวัตถุเป็นอันดับแรกโดยการมองหาจากตัวเอกที่มีลักษณะเป็นคนไทย และเลือกเปรียบเทียบคติธรรมไทยจากแอนิเมชันไทยที่มีการ

ผลิตความเป็นไทยทางวัตถุน้อย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ จะเลือกหาความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยการพิจารณาความเป็นไทยในระดับทักษะหรือผลของความ เป็นไทยเป็นหลัก ซึ่งมีความซับซ้อนในการเปรียบเทียบ ต้องเชื่อมโยงความหมายความเป็นไทยที่ เป็นแนวคิดไปสู่การกระทำมากกว่าที่จะพิจารณาเพียงวัตถุแต่เพียงอย่างเดียว แต่ในกรณีที่ไม่พบ ความหมายในระดับทักษะความเป็นไทยจะเลือกพิจารณาจากวัตถุ และความเป็นไทยทางใจใน ลำดับสุดท้าย

อภิปรายผล

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

1. การปฏิเสธเงื่อนไขและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์จากการศึกษาในอดีต

ในอดีตที่ผ่านมาได้มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเอาไว้หลาย ฉบับ ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถก้าวข้ามอุปสรรคเดิมในการผลิต ได้ จึงเป็นข้อคัดค้านในประเด็นที่เคยศึกษาไว้ในส่วนของการผลิตการ์ตูนเช่นการศึกษาแอนิเมชัน ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1.1 การก้าวข้ามปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เมื่อปี 2525

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

1.1.1 ประเด็นการขาดผู้ลงทุน

ในปัจจุบันผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีลักษณะเป็นกลุ่มทุนที่มีความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ ทั้งที่เป็นการขยายช่องทางของผู้ผลิตที่อยู่ในแวดวงการผลิตสื่ออื่นๆ อยู่เดิมมายังช่องทางสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน และผู้ผลิตที่ย้ายฐานทางธุรกิจมาจากธุรกิจประเภทอื่นก็มีเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้ผลิตมองเห็นช่องทางในการผลิตแอนิเมชันที่สามารถใช้ในการต่อยอดสินค้า หรือธุรกิจดั้งเดิมของบริษัท รวมถึงการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อธุรกิจของบริษัทด้วย

1.1.2 ประเด็นผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต ผลงานจึงด้อยคุณภาพกว่าแอนิเมชันจากต่างประเทศ

ในปัจจุบันผู้ผลิตมีทักษะและประสบการณ์ในการผลิตที่สูงขึ้นกว่าอดีตมาก ส่วนทางด้านทักษะในปัจจุบันในประเทศมีบริษัท หรือ สตูดิโอ (Studio) ที่รับผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่เกิดขึ้นในประเทศไทยมากมาย คุณภาพของผลงานที่ผลิตสูงขึ้นในระดับที่สามารถจะส่งออกไปแพร่ภาพต่างประเทศได้ เช่น 4 Angies Sheldon และตลาดต่างประเทศนี้ก็กลายมาเป็นเป้าหมายหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตชาวไทยในปัจจุบันด้วย

1.1.3 ประเด็นการควบคุมเวลา และความพิถีพิถันในการผลิต เนื่องจากมีทรัพยากรจำกัดประกอบกับขาดความสามารถในการบริหารจัดการ

ในอดีตนั้นการจะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสักหนึ่งเรื่องผู้ผลิตจำเป็นต้องก่อร่างองค์กรในการผลิตขึ้นมาเสียก่อน ทั้งยังต้องหาแรงงานและระดมทุนเพื่อจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยการลงทุนที่สูงนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันนั้นเติบโตได้ยาก จากการศึกษาพบว่าในอดีตมีผู้ผลิตชาวไทยจากกันตนาเพียงผู้เดียวที่มีความกล้าในสร้างสตูดิโอในการผลิตการ์ตูนอย่างจริงจัง แต่สุดท้ายก็ต้องเปลี่ยนเป้าไปรับจ้างผลิตการ์ตูนให้กับอุตสาหกรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นแทน จนกระทั่งยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาถึงต้นทุนต่างๆ ในการผลิตการ์ตูนก็ลดลงทำให้เกิดบริษัทที่กล้าเข้ามาในตลาดการ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้นเรื่อยๆ ทางด้านกันตนาที่สั่งสมฝีมือมาจากการผลิตให้ต่างชาติก็หันมาสร้างการ์ตูนไทยเต็มรูปแบบ นอกจากนี้ยังเกิดการแตกตัวของการ์ตูนในสื่ออื่นๆ เช่น สนพ.บรรลือสารได้ขยายช่องทางการผลิตการ์ตูนจากสื่อสิ่งพิมพ์ ไปสื่อแอนิเมชันผ่านทางบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน ที่ก่อตั้งขึ้นมาเพื่อนำตัวละครที่มีชื่อเสียงของบรรลือสารมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเป็นต้น

จากจุดนั้นจนถึงปัจจุบันสิ่งหนึ่งที่คุณภาพผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความสามารถมากที่สุดนั่นคือการบริหารจัดการ เนื่องจากการศึกษาพบว่ามีผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันหลายรายไม่มีทีมผู้ผลิตเป็นของตนเอง แต่จะเลือกใช้วิธีจ้างช่วงกับบริษัทหรือทีมงานที่รับจ้างผลิต (Studio

Production) อีกต่อหนึ่ง เพื่อให้ง่ายต่อการบริหารจัดการ กล่าวคือเมื่อผู้ผลิตมีโครงการในการผลิตที่แน่นอนแล้ว ตัวผู้ผลิตจึงค่อยดำเนินการจัดหาทีม Production เข้ามาเสริมในการผลิต แต่อย่างไรก็ดีเงื่อนไขเวลายังคงเป็นปัจจัยสำคัญในโครงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากผู้ผลิตชาวไทยส่วนใหญ่ยังไม่สามารถแบกรับความเสี่ยงในการผลิตแบบ Stock จำนวนมากไว้ได้ ในการผลิตจึงมีลักษณะผลิตไปแพรรภาพไปพร้อมๆ กัน แต่อย่างไรก็ดีด้วยประสบการณ์ของผู้ผลิตจึงทำให้มีการวางแผนที่สามารถรองรับการผลิตภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดได้ เช่น การเวียนตำแหน่งงานของผู้ผลิต หรือการจ้างช่วงการผลิตเพิ่ม (Out source) นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ผลิตบางแห่งเช่น บริษัท โฮมรันฯ เลือปกป้องกันความเสี่ยงในการผลิตด้วยการเลือกใช้ทีมผู้ผลิตถึง 2 ทีมด้วย ทั้งนี้เพื่อให้สามารถรองรับปริมาณงานต่อช่วงเวลาที่ใช้ในการผลิตได้

1.1.4 ประเด็นการขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล

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

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

1.2 การแก้ปัญหาการไม่ประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปีพ.ศ.2540

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

1.2.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่มีลักษณะการเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจร

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

1.2.2 คนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันของไทย

จากการศึกษาพบว่า การสนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นเริ่มต้นมาจากช่องหรือสถานีโทรทัศน์ซึ่งเปิดพื้นที่ให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้มีโอกาสในการแพรรูปได้มากขึ้น โดยเฉพาะช่อง 3 และ ช่อง 7 จะพบว่ามีการแพรรูปการ์ตูนแอนิเมชันฝีมือคนไทยในช่วงหลัง 18.00 น. เป็นประจำ ซึ่งการที่สถานีให้ช่วงเวลาที่ดีในการแพรรูปการ์ตูนแอนิเมชันไทย ย่อมส่งผลให้ผู้รับสารคนไทยมีโอกาสในการเปิดรับการ์ตูนไทยมากขึ้น เมื่อมีโอกาสประกอบกับมีคุณภาพในการผลิตที่ดี การ์ตูนแอนิเมชันไทยย่อมสามารถสร้างความนิยมแก่กลุ่มผู้ชมชาวไทยได้ในที่สุด ซึ่งอาจมากขึ้นตามแต่ความสนุกของแต่ละเรื่อง และด้วยผลสะท้อนจากผู้ชมที่ดีจึงส่งผลให้สถานียังคงให้โอกาสในการแพรรูปที่ดีต่อกันเป็นวัฏจักร การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันจะมีการผลิตแบ่งเป็นซีซั่น (Season) โดยประมาณซีซั่นละ 26 ตอนในการแพรรูปแต่ละรอบ เพื่อขายต่อกันไปเรื่อยๆ ด้วยความนิยมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยแบบซีซั่นนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการก่อตัวของกลุ่มแฟนคลับการ์ตูนแอนิเมชันไทยด้วย แต่อย่างไรก็ดีจากการศึกษาในครั้งนี้ยังไม่พบการรวมกลุ่มของแฟนคลับการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างเป็นทางการ

1.2.3 ค่านิยมดั้งเดิมของคนไทยมองว่าการ์ตูนไร้สาระและเป็นเรื่องสำหรับเด็ก

จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันยังมีภาพของการเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็ก แต่การ์ตูนในปัจจุบันไม่ได้มีภาพตายตัวของความไร้สาระ โดยเฉพาะในสายตาของหน่วยงานภาครัฐ เนื่องมาจากการตระหนักถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจในตลาดการ์ตูน

แอนิเมชันทั้งในประเทศและต่างประเทศทั้งยังมีการแข่งขันที่น้อย ประกอบกับในปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากรัฐบาลซึ่งเป็นสถาบันที่เคยเป็นปรปักษ์กับสื่อการ์ตูนมาอย่างยาวนานด้วยการตั้งหน่วยงานขึ้นมาช่วยในการบริหารจัดการ ผลักดันให้เกิดธุรกิจประเภทนี้ขึ้นอย่างจริงจัง แม้ว่าจะยังไม่มากนักแต่ก็เป็นสัญญาณที่ดีจากภาครัฐ และด้วยการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อสื่อหนึ่งที่เคยเป็นศูนย์รวมของอำนาจแห่งความไร้สาระนี้เองมีผลให้การ์ตูนแอนิเมชันกลายเป็นสื่อที่รัฐบาลวางเป้าหมายและผลักดันให้เป็นสินค้าส่งออกในอนาคตของประเทศไทยด้วย

2. ความแตกต่างของมิติความเป็นไทยในการ์ตูนจากสื่อสิ่งพิมพ์เทียบกับสื่อแอนิเมชัน

จากงานการศึกษาการ์ตูนไทยที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของวรัญญา วาณิชวัฒนากุล (2549) ที่ทำการศึกษานางสีการ์ตูนฝีมือคนไทย เรื่องหนูแมน และไกรทอง ที่ใช้เนื้อหาจากวรรณกรรมและนิทานพื้นบ้าน ซึ่งพบว่าการ์ตูนไทยกลุ่มนี้ยังคงสื่อความหมายไทยแต่มีการตัดทอนเนื้อหาเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ส่วนรูปแบบนั้นมีการนำรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้สอดคล้องกับลักษณะการปรับตัวแบบปะการัง ส่วนงานวิจัยของนางสาวจรรุณี สุขชัย (2550) ที่ทำการศึกษามิติความเป็นไทยจากหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งได้ผลว่าลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์นั้นแบ่งเป็น 3 ยุค ยุคแรกนั้นมีลักษณะเป็นการปรับตัวแบบปะการัง ยุคที่สองเป็นแบบอะมีบา และยุคปัจจุบันนี้มีลักษณะเป็นผีเสื้อ

จากผลการศึกษาเรื่องการปรับตัวของทั้ง 2 นี้พบว่า การปรับตัวของการ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่อโทรทัศน์นั้นผูกพันกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากการปรับตัวของความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนนั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่การปรับตัวในของการ์ตูนไทยในสื่อโทรทัศน์นั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยลดน้อยลงไปเรื่อยๆ เช่นกัน ทั้งนี้มาจากปัจจัยสำคัญคือต้นทุนในการผลิต และผลตอบแทนภายในประเทศเป็นหลัก

3. เทคโนโลยี ปัจจัยที่เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการผลิตและสุนทรียภาพ

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

และใส่ความประณีตลงไปในผลงานเพื่อให้เกิดสุนทรียภาพแก่ผู้ชมอย่างเต็มที่ ซึ่งในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนี้ วอลท์ ดิสนีย์ เจ้าพ่อวงการแอนิเมชันได้บัญญัติกฎของการผลิตแอนิเมชัน 12 ประการเพื่อเป็นมาตรฐานในการสร้างสุนทรียภาพที่สวยงาม สมจริง และต่อเนื่องของงานภาพให้กับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งในการผลิตจะต้องใช้แรงงานและเวลามาก แต่เมื่อโทรทัศน์ได้เข้ามามีบทบาท และสื่อการ์ตูนแอนิเมชันก็เป็นสื่อหนึ่งที่โทรทัศน์ต้องการ ด้วยความสม่ำเสมอในการแพร่ภาพนี้เอง ทำให้ในการผลิตไม่สามารถจะใช้เวลาที่ยาวนานแบบเดิมได้ จึงเกิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบลดละดัดทอนขึ้นมา (Limited Animation) จากการผลิตแบบเดิมที่ต้องให้ความสำคัญกับทุ้ขั้นตอน ภาพทุกภาพจะต้องถูกวาดขึ้นมาใหม่ทุกครั้งในทุกอิริยาบถ แต่แอนิเมชันแบบดัดทอนนี้ไม่ได้สนใจประเด็นนั้น จะใช้ภาพเดิมซ้ำก็ได้หากสามารถเล่าเรื่องได้ และสามารถทำให้การผลิตมีขั้นตอนที่น้อยลงและแพร่ภาพได้ตามกรอบเวลาที่กำหนด การ์ตูนที่มีสุนทรียภาพแบบดัดทอนจึงถือกำเนิดขึ้นด้วยวิธีนี้ อย่างไรก็ตามการ์ตูนกระด้างแบบดัดทอนนี้ก็กลับได้รับความนิยมไม่แพ้การ์ตูนที่มีความนิ่มนวลต่อเนื่องแบบของดิสนีย์ด้วย

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

จำนวนคนขนาดนี้ย่อมไม่มีทางเป็นไปได้ แต่อย่างไรก็ดีสิ่งที่คุณผู้ผลิตต้องมีเพิ่มขึ้น ได้แก่ทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เหล่านี้

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

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

ได้อย่างจำกัด ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนการผลิตให้ดีในการสร้างภาพให้สวยงามที่สุดแต่มีความซับซ้อนน้อยที่สุด เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลผลิต (Render) ผลงานได้รวดเร็วที่สุด

4. การเพิ่มแหล่งเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากเนื้อหาในบทที่ 1 ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ในช่วงที่การ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มได้รับความนิยมหรือเรียกว่าช่วงแรกของยุคใหม่นั้น แหล่งเนื้อหาหลักๆ ที่ถูกผู้ผลิตหยิบมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้แก่ เนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านซึ่งในการศึกษาฉบับนี้พบว่าเนื้อหานิทานพื้นบ้านไทยที่ผู้ผลิตให้ความสนใจนั้นมีอยู่จำกัด และการผลิตซ้ำในเรื่องเดิมๆ ที่ถูกผลิตไปแล้วก็จะเกิดความซ้ำซากจำเจ ด้วยข้อจำกัดทางเนื้อหาดังกล่าว ทำให้ผู้ผลิตต้องย้ายแหล่งข้อมูลหลักในการผลิตสามารถจำแนกแหล่งเนื้อหาใหม่ที่ผู้ผลิตให้ความสนใจในการเลือกมาผลิตได้ 3 แหล่งดังนี้

4.1 การหยิบเอาของจริงมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันจึงเกิดการย้ายแหล่งจากฐานการผลิตเดิมที่เป็นเล่าเรื่องแตงนิทานพื้นบ้านไทย (Folk tale) กลายมาเป็นการผลิตด้วยการดัดแปลงจากเนื้อหาอื่นๆ ด้วยวิธีการเลือกหยิบเอาเรื่องจริง (Factual) เข้าไปผสมกับเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ (Fiction) เช่นในกรณีศึกษาผู้ผลิตเลือกใช้นิทานจากตัวสื่อที่กำลังมีบทบาทสูงในสื่อโทรทัศน์ ณ ช่วงเวลานั้น ตัวอย่างเช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์เยี่ยมการเลือกใช้พระนักเทศน์ทั้ง 3 รูปนั้นเป็นไปอย่างตั้งใจ เนื่องจากพระทั้ง 3 รูปที่ถูกนำมาใช้เป็นตัวละครของเรื่องนั้นมีบทบาทมากทางสื่อมวลชนในช่วงเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา การนำตัวบทที่กำลังมีบทบาทในสื่อมวลชนหนึ่งมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันของตอนนี้เป็นไปตามแนวคิด “การสัมพันธ์บท” ซึ่งการย้ายแหล่งเนื้อหาที่นำมาผลิตด้วยวิธีสัมพันธ์บทนี้ สามารถช่วยให้การ์ตูนไทยมีแหล่งเนื้อหาที่เปิดกว้างมากขึ้นกว่าสมัยก่อนและด้วยการสัมพันธ์บทความเป็นไทยกับเนื้อหาการ์ตูน ย่อมจะเป็นการสร้างความเป็นไทยให้กับเนื้อหาไปโดยปริยายด้วย

4.2 การใช้แหล่งเนื้อหาที่มาจากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านของต่างชาติ (Folk tale) มาใช้ในการผลิต

การย้ายแหล่งข้อมูลจากนิทานพื้นบ้านไทยที่ผู้ผลิตไทยให้ความเห็นว่ามีย่อยอย่างจำกัด ไปสู่นิทานพื้นบ้านของต่างชาติ แต่อย่างไรก็ดีนิทานพื้นบ้านต่างชาติที่นำมาผลิตนั้นก็จะต้องเป็นที่รู้จักของผู้ชมชาวไทยเป็นอย่างดี อาทิเช่น นิทานอิสป ไชอวกี หรือนิทานพันหนึ่งราตรี เป็นต้น

4.3 การผสมผสานวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมอื่น

ในการผลิตด้วยเนื้อหานี้ผู้ผลิตจะต้องมีความมั่นใจในความเป็นไทยค่อนข้างมาก เนื่องจากต้องมีการผสมเรื่องราวที่เป็นไทยกับเรื่องราวที่ไม่ได้เป็นของไทย เพื่อให้ได้เนื้อที่มีความ

แปลกใหม่ขึ้นมา แต่ในภาพรวมนั้นยังคงสามารถแสดงความเป็นไทยได้ วิธีการนี้เป็นแนวคิดของ ทฤษฎีการผลิตข้ามวัฒนธรรม ซึ่งจะทำให้เกิดความเป็นไทยใหม่ๆ ขึ้นมา เช่น เพลงไทยทำนอง จีน หรือเพลงแร็ปภาษาไทย เป็นต้น

อย่างไรก็ดีในประเด็นเนื้อหาที่มีอยู่จำกัดของนิทานพื้นบ้านไทยนั้น แท้จริงแล้วยังมีนิทานพื้นบ้านไทยอีกหลายเรื่องที่มีได้ถูกนำมาผลิตผ่านทางสื่อมวลชน นิทานพื้นบ้านที่มีอยู่จำกัดนั้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ถูกลื่อนนำมาผลิตซ้ำเท่านั้น หากผู้ผลิตให้ความสนใจต่อนิทานพื้นบ้านอย่างแท้จริง จะพบว่ายังมีวัตถุดิบที่สามารถนำมาผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้มากมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังคงมีอยู่น้อยมาก เมื่อเทียบกับสื่อการ์ตูนประเภทอื่นๆ หรือเมื่อเทียบกับการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น ดังนั้นจึงยังมีช่องทางอีกมากมายที่เปิดรอให้ผู้วิจัยรุ่นใหม่เข้ามาทำการศึกษาค้นคว้าการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างมากมาย ซึ่งการศึกษาเชิงวิชาการนี้อาจส่งผลกลับไปยังทีมผู้พัฒนา ให้เกิดแนวทางการพัฒนาวงการการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้นก็เป็นได้

2. ในส่วนของการวิเคราะห์ผู้รับสาร ในการศึกษาฉบับนี้ไม่ได้ศึกษาเพื่อบ่งชี้ความสมบูรณ์หรือความสนุกของการ์ตูนแอนิเมชันที่นำมาศึกษา จึงยังเป็นช่องทางสำหรับผู้สนใจในการวิเคราะห์ผู้รับสารในประเด็นที่เกี่ยวข้อง อีกประการหนึ่งในการศึกษานี้ยังมีการศึกษาผู้รับสารในทิศทางแบบ Transmission Model เพื่อดูผลว่าการผลิตของผู้ผลิตจะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายได้หรือไม่

3. ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากผู้รับสารจากการศึกษาครั้งนี้พบปัญหาเรื่องความยาวของการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเครื่องมือในการศึกษา เนื่องจากการ์ตูน 4 เรื่องนี้มีความยาวรวมกันโดยประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งจำเป็นที่จะต้องเปิดเพื่อใช้ประกอบการเก็บข้อมูล และไม่สามารถตัดหรือข้ามได้ ผู้วิจัยที่จะเลือกศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้จำเป็นต้องวางแผนในการเก็บข้อมูลให้ดี เพื่อให้ผู้รับสารไม่เกิดการเหนื่อยล้า หรือเบื่อหน่ายระหว่างในการให้ข้อมูล

ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการสร้างความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยในงานระดับสากล

ด้วยแนวโน้มของความเป็นไทยในแอนิเมชันไทยนั้นมีความเป็นไปได้ว่าจะลดน้อยลงเรื่อยๆ เนื่องมาจากการปัจจัยด้านการตลาดเป็นหลัก แต่อย่างไรก็ดีเมื่อผู้ผลิตไม่ได้สร้างการ์ตูน

ไทยให้แสดงเนื้อหาไทยอย่างเข้มข้น เนื่องจากหวังผลในการส่งออกไปแพร่ภาพในตลาดสากล เนื้อหาที่ไม่แสดงความเป็นไทยนี้ย่อมมีลักษณะเป็นคาบสองคม เนื่องจากเมื่อเนื้อหาการ์ตูนไทยไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจน ผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติจะสามารถรับรู้ความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างไร จากการศึกษาพบแนวทางในการสร้างความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทย 4 แนวทาง ได้แก่

1. การใช้เนื้อหาไทย แต่เล่าอย่างสากล

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

2. การสร้างตัวแทนของผู้รับสารต่างชาติเข้ามาในการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การสร้างตัวแทนผู้รับสารต่างชาติ เป็นแนวทางการตลาดรูปแบบหนึ่งเพื่อสร้างความเป็นตัวแทนของกลุ่มผู้ชมต่างชาติเพิ่มเข้ามาในการ์ตูนของไทย เช่นการสร้างเนื้อหาประเทศไทย และนำตัวแทนชาวต่างชาติเข้ามาใช้เพื่อแทนมุมมองของคนนอกที่มีต่อเรื่องไทย ไม่ใช่การสร้างเรื่องเพื่อกลุ่มเป้าหมายต่างชาติ และนำคนไทยเข้าไปในเนื้อหาสากลแบบในปัจจุบัน แนวทางนี้ได้ถูกนำไปใช้ในชุมชนนิมนต์ยิ้ม ซีซั่นที่ 3 ซึ่งจะมีตัวละครที่เป็นตัวแทนของชาติต่างๆ ที่เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศไทยในช่วงกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

3. ภาครัฐต้องเข้ามาผลักดันการผลิตตั้งแต่ขั้นการผลิต

รวมไปถึงการสร้างกระแสเพื่อ Promote อย่างจริงจัง ไม่ใช่รอสนับสนุนโครงการที่ประสบความสำเร็จไปแล้ว เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันนั้นมีจำนวนที่มากขึ้น แต่โอกาสที่จะประสบความสำเร็จในระดับสากลนั้นยังคงอยู่ในวงที่จำกัด และถ้ารัฐบาลเข้ามาช่วยผลักดันการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างจริงจัง ย่อมจะมีโอกาสเปิดทางให้เนื้อหาไทยมีโอกาสเผยแพร่ไปสู่สากลได้ง่ายขึ้น

4. การเปลี่ยนรุ่น (Generation) ของชนชั้นปกครอง

จากการศึกษาพบว่าผู้ที่อยู่ในแวดวงการ์ตูนแอนิเมชันไทยหลายคนมีความเชื่อตรงกันว่า ระบบการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันนั้นไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้แล้ว เนื่องจากผู้ที่มีอำนาจในชนชั้นปกครอง ไม่ได้เห็นคุณค่าของการ์ตูนแอนิเมชันอย่างจริงจัง เนื่องจากไม่ได้สัมผัส

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

อย่างไรก็ดีแนวทางทั้ง 4 นี้เป็นเพียงข้อสันนิษฐานเท่านั้น หากต้องการพิสูจน์หลักฐานว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่นั้น คงต้องฝากนักวิจัยที่สนใจประเด็นนี้ไปดำเนินการหาความจริงจากประเด็นนี้ในวาระและโอกาสต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรุงเทพธุรกิจ. เซล์ลดอน บุกหนัง 3 มิติ โยกพันล้าน [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/business/business/20101015/357837/news.html> [2553, ตุลาคม 15]

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2552.

กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในการสื่อสารศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2553.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2552.

การ์ตูนดิสคัฟเวอรี. รวบรวมชื่อนักพากย์การ์ตูนในประเทศไทย [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.kartoon-discovery.com/topic/topic2.html> [2553, ธันวาคม 30]

กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา:

http://khrudaysi.blogspot.com/2007/09/blog-post_08.html [2553, ตุลาคม 15]

ข่าวประชาสัมพันธ์บ้านเทิง-ดารา. มิติใหม่ของ 3 นิมิตพระพะยอม ว.วชิรเมธี พระมหาสมปอง เป็นการ์ตูน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เผยแพร่ธรรมะสู่เยาวชน [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.newswit.com/ent/2010-0331/39d32576d4df53a221b788bec54eb964> [2553, เมษายน 31]

ข่าวสด. แอนิเมชั่น ไซอิ๋ว เดอะ มังกี้ สอดแทรกข้อคิด คติธรรม [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

http://www.khaosod.co.th/view_news.php?newsid=TUROaWRXUXdNVEF5TURVMU13PT0=§ionid=TURNd053PT0=&day=TWpBeE1DMHdOUzB3TWc9PQ= [2553, พฤษภาคม 6]

เขมานันทะ. ลึงจ่อมโจก. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์คำ, 2547.

โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม. รายงานผลการศึกษารอบที่ 29.

กรุงเทพมหานคร: 2551.

จรรยา เหลียวตระกูล. พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2540.

- จรรยาพร ปรีกษ์ประดัย. สะดุดโลกแอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: แพลนพรีนติ้ง จำกัด, 2551.
- จารุณี สุขชัย. มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550.
- จิรวีร์ ณ เชียงใหม่. สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554.
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.
- เชลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์. แนะนำตัวละคร [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:
<http://www.shellon.com/about.php#content> [2553, เมษายน 27]
- ไชน่าเอบีซี. ไซอิ๋ว [ออนไลน์]. ม.ป.ป. แหล่งที่มา:
<http://thai.cri.cn/chinaabc/chapter15/chapter150302.htm> [2553, พฤษภาคม 15]
- ไซคิกฮีโร่. เรื่องย่อ [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:
<http://www.broadcastthai.com/psychichero/main.php?lang=&ipage=story> [2553, กรกฎาคม 3]
- ณิศรา บุญโพธิ์แก้ว. การวิเคราะห์สัมพันธ์ของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2551.
- ตามรอยพระพุทธรบาท. การ์ตูนมีลินทปัญหา ตอนที่ 1-8 จบบริบูรณ์ [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:
<http://www.tamroiphraubuddhabat.com/xmb/viewthread.php?tid=453> [2553, เมษายน 8].
- ไทยพีอาร์ ดอทเน็ต. เชลล์ฮัทฯ ตอกย้ำความสำเร็จ เชลล์ดอน เปิดตัวซีซั่น 3 พร้อมเสริมทัพ การตลาด อัดกิจกรรมต่อเนื่องถึงปีหน้า [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:
<http://www.thaipr.net/nc/readnews.aspx?newsid=58aa32c5d65280f48ece182f0e3f550f> [2553, ตุลาคม 18]
- ทองคำดี เปลี่ยนประเสริฐ. สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2554.
- ธนดล ดีประยูง. สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554.
- ธนวรรณ มานะทัต. ความแตกต่างระหว่างธรรมเนียมกับมหานิกาย [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา:
<http://www.watyaichaimongkol.net/index.php?mo=3&art=1357> [2553, กันยายน 1]
- ธนา นนทยาธร. สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2554.

ธีรดา ณ เชียงใหม่. สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554.

นันทอง ทองใบ. นวัตกรรมการ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทยุติยาศาสตร์และสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

นิพนธ์ คุณารักษ์. การวิเคราะห์และวิจารณ์แอนิเมชัน Animation Analysis and Critical.

วารสารศูนย์บริการวิชาการ 16 (ตุลาคม – ธันวาคม 2551) : 42 - 46.

นิพนธ์ คุณารักษ์. การศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ ของผู้ผลิตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.

นิวส์แอนอินโฟพลัส. ชุมชนนิมนต์ยิ้ม การ์ตูนแอนิเมชันอารมณ์ดีมีธรรมะ [ออนไลน์]. 2553.

แหล่งที่มา: <http://www.newsplus.co.th/NewsDetail.php?id=3418> [2553, เมษายน 30]

นิวส์นิวส์ออนไลน์. สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554.

บรอดคาสท์ ไทย เทเลวิชั่น. บรอดคาสท์ จับมือ เคโปรดัคชั่น ประเทศเกาหลี ทุ่มงบกว่า 2 ล้านเหรียญ เตรียมลงจอครองใจคุณหนูๆ 6 มีนาคมนี้ [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

http://www.broadcastthai.com/news_detail.php?idnews=1516&page=5&search=&PHPSESSID=c6fb29afd8 [2553, เมษายน 3]

เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์. การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544.

บล็อกความรู้. 4 แง่จี้ ต้นแบบแอนิเมชันไทย โกอินเตอร์ ฉายทีวีเกาหลีได้ [ออนไลน์]. ม.ป.ป.

แหล่งที่มา: <http://www.wiseknow.com/blog/2010/08/15/8910/#axzz1Me6o884S> [2553, สิงหาคม 5]

บางกอก เอ็นเตอร์เทนเมนต์. ช่อง 3 เปิดตัวการ์ตูน 2 สัญชาติ ไชคิก ฮีโร่ [ออนไลน์]. 2553.

แหล่งที่มา: <http://www.thaitv3.com/ch3/กิจกรรม/699/ช่อง-3-เปิดตัวการ์ตูน-2-สัญชาติ-ไชคิก-ฮีโร่-.html> [2553, เมษายน 15]

บางกอกลิขสิทธิ์. ข้อมูลตัวละคร [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://siew.bkanimation.com/home/character.php> [2553, เมษายน 18]

บางกอกลิขสิทธิ์. ข้อมูลบริษัทบางกอกลิขสิทธิ์ [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:

<http://siew.bkclanation.com/home/profile.php> [2553, พฤษภาคม 3]

ประสพโชค นวพันธุ์พัฒนา. การใช้รหัสที่ปรากฏในงานนักเขียนการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2540.

ปิยนันท์ พัชรสำราญเดช. การถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของ
เด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

ผู้จัดการออนไลน์. เชลล์ดอน แอนิเมชันหอยไทย การ์ตูนมาตรฐานโลกของ เชลล์ฮัท [ออนไลน์].
2551. แหล่งที่มา:

<http://www.manager.co.th/SMEs/ViewNews.aspx?NewsID=9510000131890>
[2553, พฤษภาคม 3]

ไผท เกษมเปรมจิต. สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2554.

พรระพล มังกรพิศม์. ฝันเป็นจริงของ ดร.จิรายุทธ ชุชนะโชติ 8 ปี เชลล์ดอน ผู้ภารกิจ ทั่วโลก
[ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา

[http://www.brandage.com/Modules/DesktopModules/Article/ArticleDetail.aspx?ta
bid=7&ArticleID=4084&ModuleID=701&GroupID=1136](http://www.brandage.com/Modules/DesktopModules/Article/ArticleDetail.aspx?tabID=7&ArticleID=4084&ModuleID=701&GroupID=1136) [2553, สิงหาคม 18]

พลังธรรม. พระมหาสมปอง วานิลลาเคลือบธรรมะ [ออนไลน์]. ม.ป.ป. แหล่งที่มา:

<http://www.palungdham.com/t378.html> [2553, เมษายน 16]

เพียงฤดี ธีระวุฒิชูวงศ์. การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2542.

ภูริ หิรัญพฤกษ์. คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสัปดาห์ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

มันนี่ ชาเนล. ดร.จิรายุทธ ชุชนะโชติ ลงทุนด้วยใจกับ Sheldon การ์ตูนของไทยที่จะไปไกลระดับโลก
[ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา: [http://www.moneychannel.co.th/Menu5/ชวตคค
การลงทุน/tabid/132/newsid773/68995/Default.aspx](http://www.moneychannel.co.th/Menu5/ชวตคค
การลงทุน/tabid/132/newsid773/68995/Default.aspx). [2553, สิงหาคม 8]

เมทินี สิงห์เวชสกุล. การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมคำใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็ค, 2542.

วรชัญ วานิชวัฒนากุล. การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน. 2549.

วัดสวนแก้ว. ประวัติพระพะยอม [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.suankaew.or.th/catalog.php?idp=2> [2553, เมษายน 6]

วันดี สันติวุฒิมณี. 2544. งานวิจัยจากนักวิจารณ์การ์ตูนชื่อดัง. นิตยสารสารคดี, 199 (กันยายน 2544). มปป.

วิชุดา ปานกลาง. การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง" พ.ศ.2521-2532. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.

วิเชียร แพร์เกียรติเจริญ. สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554.

วีเลิฟเอฟเอ็ม. เบิร์ด-แพท ผนึกกำลัง ตัวแทนศิลปินไทย ร้องเพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน ระดับ World Class เซลล์ดอน. [ออนไลน์] 2552. แหล่งที่มา:

<http://www.welovefm.com/modules/news/index.php?mode=detail&id=1231>.

[2553, กันยายน 20]

เวณิช มิตรสันเทียะ. สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2554.

ศักดา วิมลจันทร์. เจาะใจการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก โดย สถาบันการ์ตูนไทย. 2549.

ศิริมา อยู่เวียงชัย. การสื่อสารความเป็นไทยในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับต่างประเทศของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.

สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3. ชุมชนนิมนต์เยี่ยม. [ออนไลน์] ม.ป.ป. แหล่งที่มา:

<http://www.thaitv3.com/ch3/รายการทีวีช่อง3/107/ชุมชนนิมนต์เยี่ยม-ข่าวประชาสัมพันธ์>

<http://www.thaitv3.com/ch3/รายการทีวีช่อง3/107/เรื่องย่อ-และตัวละคร.html> [2553, เมษายน 5]

สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3. ไซคิกฮีโร่ [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

http://www.thaitv3.com/ch3/program/news_detail.php?program_id=102&pn_id=786

[2553, เมษายน 10]

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. เกมรวมเกียรติ์ตอนพระรามจัดทัพ [ออนไลน์].

2543. แหล่งที่มา: <http://library.kmutnb.ac.th/projects/edu/TCT/tct0116t.html> [2553, มกราคม 6]

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เผยแพร่ธรรมะสู่เยาวชน [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/15075>. [2553. เมษายน 27]

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. ประกาศผลการคัดเลือกรายการเด็กปี 2553 [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

<http://www.thaihealth.or.th/about/announcement/15579> [2553, เมษายน 30]

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน), สำนักงาน. รายงานอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยปี 2553 และแอนิเมชันเกม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันระหว่างประเทศเพื่อการค้าและการพัฒนา(องค์การมหาชน). 2553.

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน), สำนักงาน. (ร่าง)ยุทธศาสตร์แก้ไขครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: คณะกรรมการบริหารสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ชุดที่ 4 ครั้งที่ 1/2553. 2553.

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน). ประวัติ [ออนไลน์]. 2550.

แหล่งที่มา: http://www.sipa.or.th/index.php?option=com_sipaaboutus&Itemid=64. [2553, มกราคม 20]

สังเขต นาคไพจิตร. การ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: ปรีดาการพิมพ์ มหาสารคาม. 2530.

สังเขต นาคไพจิตร. การ์ตูนมหาสารคาม. ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. 2530.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. พุทธสังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร: สุขภาพใจ. 2543.

สุวัฒน์ คำมา. สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2554.

หิมพานต์ ดอท คอม. มักกะลีผล [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา:

http://www.himmapan.com/thai/himmapan_human_magaleepon.html [2553, พฤษภาคม 26]

อัทธมา สุนทรพิทักษ์. อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.

อัษฎชลี ชัยวรพร. เหตุผลที่ให้ทุนกับหนังทั้งหมด 49 โปรเจ็ค [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:

http://www.thaicinema.org/news52_tff3.asp [2553, พฤษภาคม 3]

อาร์ทกาซีน. วอลท์ ดิสนีย์ต้องทิ้ง ภาพแอนิเมชันอายุ 5000 ปี [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา:

<http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?p=4388&sid=8f0c995304189a28de044cf280dc67d8> [2553, มกราคม 16]

อาร์วายทีไนน์. บางกอกลิขสิทธิ์ เปิดตัวบริษัทและผลงานแอนิเมชันล่าสุด ไชคิว เดอะมังกี้

[ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา: <http://www.ryt9.com/s/prg/88846> [2553, พฤษภาคม 1]

อิทธิพล ปริติประสงค์. การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์กับองค์ความรู้ด้าน

รายการเด็ก. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล. 2550.

โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์. ข้อมูลบริษัท [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา:

<http://www.homerun.co.th/th/profile.html>. [2553, มีนาคม 2]



ศูนย์วิทยทรัพย์ากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

การพัฒนาเนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง

1. การพัฒนาเนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

| ตอน | การเริ่มเรื่อง+พัฒนา เหตุการณ์ | ชั้นภาวะวิกฤต | การคลี่คลาย | การยุติเรื่องราว | คติธรรม |
|--------------------|---|--|---|---|---|
| ธรรมะ ทะลุมิติ | พระพ่อเพียงและมะอึ๊กหลุด มิติมายังยุคปัจจุบันที่ชุมชน คลองพุทธ และได้พบกับเณ วีร์และเณรบัน | ทั้ง 4 ได้พบกับเด็กคนหนึ่งที พยายามจะฆ่าตัวตายด้วยการ โดดสะพานเพราะน้อยใจแม่ | หลวงพี่พ่อเพียงเทศนาเรื่อง ความรักของแม่ทำให้เด็กที่ คิดสั้นกลับใจได้ | แม่เด็กตามมาเจอและปรับ ความเข้าใจกัน 2 เณรจึง ชวนพระและมะอึ๊กไปอยู่วัด ของตน | การกตัญญู ผู้คุณ |
| เณรน้อย จอมแก่น | “เณรบัน” ชอบเล่นซุกซน เหมือนเด็กดูเหมือนไม่ตั้งใจ ศึกษาปฏิบัติธรรม สนใจเรื่อง ทางโลกสมัยใหม่มาก จน หลวงพี่พ่อเพียงต้องตักเตือน บ่อยๆ | พี่โอเกิดความสงสัยในคำสอน ตามหลักพุทธศาสนา หลวงพี่ พ่อเพียงพยายามเทศนาแต่พี่ โอก็ยังไม่เข้าใจ | เณรบันจึงอธิบายด้วยการ ยกตัวอย่างเปรียบเทียบกับ เรื่องราวทางโลก (กิเลส ก็ เหมือนกับไวรัสคอมพิวเตอร์) | หลวงตาเคยทักว่าเณรบันมี วิธีศึกษาธรรมะในแบบของ เณรบัน หลวงพี่จึงเข้าใจว่า พระธรรมนั้นเข้าถึงได้หลาย ทาง | ธรรมะนั้นมีวิธี ศึกษาได้หลาย วิธี |

| | | | | | |
|---------------------|--|---|--|--|--------------------------------------|
| มนุษย์ต่างดาวปริศนา | “พีเบิร์ด” เห็นมนุษย์ต่างดาวในกลางดึกคืนหนึ่ง จึงมาเล่าให้ชาวบ้านในชุมชนฟัง | ชาวบ้านไปชုံมดูแล้วเจอเงาแปลกๆ จึงพากันกลัวและไม่กล้าออกจากบ้าน | ณรรีธีร์ไปสำรวจและพบว่ามนุษย์ต่างดาวคือเงาที่ซ่อนทับกันจึงอธิบายให้ชาวบ้านเข้าใจ | ณรรีธีร์เทศนาให้ชาวบ้านเข้าใจว่าต้องใช้สติไตร่ตรองเรื่องต่างๆ ให้ดีกว่าอนตีโพยตีพาย | การรู้จักใช้สติและวิจารณ์ญาณไตร่ตรอง |
| แข่งบุญ | “แจ๊ค” ทะเลาะกับ 2 หมวย และทำแข่งกันว่าใครจะทำบุญได้มากกว่า | ทั้ง 3 แข่งกันตักบาตรอาหารราคาแพง | หลวงพี่พอเพียงเทศนาสั่งสอนเด็กทั้งสาม เกี่ยวกับการทำบุญ | เด็กทั้ง 3 เข้าใจแล้วว่าความดีไม่ต้องแข่งกัน สำคัญที่เจตนา | บุญอยู่กับเจตนา ไม่ได้อยู่ที่ราคา |
| ของใช้ไฮเทค | “โกเฮง” นำสินค้าฟุ่มเฟือยมาหลอกขาย ชาวบ้าน | สินค้าที่ซื้อมาใช้ไม่มีคุณภาพเหมือนอย่างที่โฆษณา แต่โกเฮงไม่คิดจะรับผิดชอบ | หลวงพี่พอเพียงเข้ามาเทศนาให้รู้จักความพอเพียง | ชาวบ้านเข้าใจความหมายความพอเพียง โกเฮงต้องขาดทุนในสินค้าที่ยังขายไม่ได้ | การรู้จักพอเพียง |
| ภารกิจส้มตำ | “แม่ต้อยนางรำ” นักชิมจะมาร้านป่าจืดแต่ป่าจืดป่วยจึงให้แจ๊คตำตามสูตรของตนเองแทน | แจ๊คชวน มะอึ๊ก 2 หมวย และพีโอมาช่วยกันขายส้มตำ แต่ต่างคนต่างก้าวท้าวหน้าที่กัน จนลูกค้าไม่พอใจไม่กินส้มตำแจ๊ค | ณรรีธีร์ชวนทุกคนไปดูมด ที่ต่างตัวต่างทำหน้าที่ของตน เป็นอย่างดี สอดคล้องกันทั้งหมด | ทุกคนจึงคิดได้และกลับมาขายส้มตำตามหน้าที่ของตัวเอง จนได้รับประกาศนียบัตรจาก “แม่ต้อยนางรำ” | การรู้จักหน้าที่ของตนเอง |
| จักรยาน | “แจ๊ค” ตื่นมาเจอจักรยาน | แจ๊คโกรธมากจนหาเรื่อง | ณรรีธีร์จึงออกอุบาย ให้แจ๊ค | แจ๊คเหนื่อยก็เลิกโกรธ และ | การรู้จักจัดการ |

| | | | | | |
|----------------------------|--|---|--|--|--|
| ข้าใคร อย่าแตะ | ตัวเองเป็นรอยถลอก จึงสืบ หาคนที่มาทำรอยนี้ | ทะเลาะกับทุกคนที่เจอ | วิ่งรอบตัวเองเพื่อสงบสติ | พบว่าตัวเองละเมอออกมา ซึ่งจักกรยานจนจนเป็นรอย | กับความโกรธ ของตนเอง |
| โจรขโมย พระพุทธรู ป | เณรปั้นดินมาเจอพระพุทธรูป หายไป | พระและเณรจึงออกตามหา ชาวบ้านแต่ละคนต่างก็โยน ความผิดให้คนอื่น ๆ | หลวงตาเป็นนำพระพุทธรูป กลับมา และบอกว่าตนเอง นำไปบูรณะและได้ทิ้ง ข้อความไว้ | ทุกคนเข้าใจเรื่องราว ทั้งหมด เณรปั้นรับผิดที่ตื่น ตูม ชาวบ้านยอมรับผิดที่ โยนความผิดกัน | การครองสติ และการไม่ใส่ ร้ายคนอื่น |
| งานบุญ อลเวง (2 ตอน) | ที่งานบุญประจำปีวัดคลอง พุทธ มีการออกร้าน มากมาย ระหว่างการ ประกวดทาง | พี่เบิร์ต ป้าจืด และ เจ๊ไฟเข้า ร่วมประกวดความสามารถแต่ แพ้ ระหว่างนั้นชิงช้าสวรรค์ เสียมะอึกและแจ๊คติดอยู่ ข้างบน | ทั้ง 3 เห็นเหตุการณ์จึง ร่วมมือกันช่วยเหลือแจ๊คกับ มะอึกที่ติดอยู่บนชิงช้า | แจ๊คและมะอึกถูกช่วยลง มาได้อย่างปลอดภัย ทั้ง สามคนจึงถูกยกย่องว่าเป็น ผู้ชนะที่แท้จริง | กิเลสในใจเป็น เครื่องนำไปสู่ ทางแห่งความ เสื่อม |
| มะอึก คิดถึง บ้าน | วันหนึ่งมะอึกเกิดคิดถึงบ้านที่ อยู่ต่างมิติเวลาอย่างมาก | มะอึกหาทางกลับบ้านจนก่อ เรื่องให้คนอื่นเดือดร้อนไปด้วย | หลวงพี่พอเพียงจึงเทศนาให้ รู้จักการอยู่กับปัจจุบัน | มะอึกเข้าใจความหมาย และข่มใจให้หยุดคิดถึง บ้านได้ | การไม่ยึดติด และอยู่กับ ปัจจุบัน |
| ตาม ยถากรรม | 2 หมวยไปฟังธรรมเทศนา เรื่อง “กรรม” | ทั้ง 2 เข้าใจผิดคิดว่ามีบุญเก่า อยู่แล้วไม่ต้องทำอะไรก็ได้ | หลวงพี่พอเพียงจึงออกอุบาย เทศนาเรื่องกรรมอีกครั้ง | ทั้ง 2 เข้าใจกลับมาเรียน และช่วยงานบ้านเหมือน ดั้งเดิม | อย่าเอาแต่ฝัน โดยไม่ลงมือทำ |
| เลขเด็ด | ป้าจืดบังเอิญถูกหวยเพราะ | ชาวบ้านมงายนับถือและขอ | 2 เณรจึงออกอุบายให้คนเลิก | ชาวบ้านเลิกเล่นหวยได้ แต่ | อย่างมงาย / ไม่ |

| | ลูกสุนัข | หอยจากลูกสุนัข | งมฉาย และเลิกเล่นหอย | ก็ยังคงงมฉายอยู่ | เล่นการพนัน |
|----------------------------------|---|--|--|--|--|
| โลก สมมติ ของพีโอ | พีโอติดเกมจนแยกแยะโลก ความจริงกับโลกของเกมออก จากกันไม่ได้ | พีโอจึงจะทำร้ายพีเบิร์ด เพราะคิดว่าพีเบิร์ดคือตัวร้าย ในเกม | เณรบันใช้ปัญญาทำให้พีโอ ได้นั่งสมาธิสงบสติอารมณ์ | พีโอได้สติสัมปชัญญะ กลับมาเป็นคนปกติ | สมาธิทำให้คน มีสติ |
| อิทธิฤทธิ์ เจ้าพ่อ ไทรย้อย | โกเฮงกับแจ๊คบอกชาวบ้าน ให้มาบนเจ้าพ่อไทรย้อยด้วย น้ำทุเรียน แล้วจะสมหวัง | เณรธีร์จับได้ว่าโกเฮงกับแจ๊ค ร่วมมือกันเพราะหวัง ผลประโยชน์จากการค้าขาย | เณรธีร์จึงลงแจ๊คว่าถ้าเจ้า พ่อไทรย้อยสั่งตำรำนแม่แจ๊ค คงรวกกว่านี้ | แจ๊คติดกับและทะเลาะกับ โกเฮงจนชาวบ้านจับได้ โก เฮงและแจ๊คจึงโดนทำโทษ | การโกหก หลอกลวงผู้อื่น เป็นสิ่งไม่ดี |
| เลิกเหล้า เลิกจน | ลุงฉ่ำติดเหล้าจนเสียงาน จึง อยากจะเลิก ชาวบ้านจึง หาทางช่วยให้ลุงฉ่ำเลิกเหล้า สำเร็จ | ลุงฉ่ำจิตใจอ่อนแอจึงเลิกไม่ได้ ซ้ำยังก่อปัญหาเพราะเมาเหล้า เพิ่มขึ้นอีก | หลวงพี่พองเพียงจึงเทศนา โดยให้สุนัขเลือกกินนมกับ เหล้า ผลคือสุนัขกินนม | ลุงฉ่ำคิดได้และเกิดแรงใจ มากขึ้น จนเลิกเหล้าได้ใน ที่สุด | การเอาชนะ จิตใจตนเอง |
| เณรบัน ลาสิก | เณรบันอยากกลับไปเล่น แบบเด็กทั่วไปอีกครั้งจึงไปขอ สึกกับหลวงตา หลวงตาให้ เณรบันคิดไตร่ตรอง 1 คัณ | ระหว่างที่นอนคิดอยู่นั้นมีโจร เข้ามาขโมยเงินบริจาคในวัด เพราะไม่มีค่านมให้กับลูก | เณรบันจึงใช้ปัญญาในการ จับโจรและเทศนาให้โจรรู้จัก กลับตัวเป็นคนดี | เมื่อโจรคิดได้ก็ลากกลับไป ส่วนเณรบันก็พบว่าตนเอง ชอบเทศนาธรรมะ จึงเลิก คิดเรื่องสึก | อยากให้ลูกดี พ่อแม่ต้องดี ก่อน ธรรมะก็สนุกได้ |
| สุดสวຍ | เจ้ไผ่คิดว่าตนเองอ้วนจึง หาทางลดความอ้วนด้วยวิธี ต่างๆ แต่ก็ไม่เป็นผล | เจ้ไผ่ขมใจให้ลดเรื่องกินไม่ได้ น้ำหนักจึงไม่ลดจนเพื่อนบ้าน กังวลว่าจะฆ่าตัวตาย | ชาวบ้านไปขอให้คณะสงฆ์ ช่วย แต่พระไปถึงเจ้ไผ่ก่อน หน้าแล้ว | เจ้ไผ่เข้าใจถึงความจริงว่า ความงามในจิตใจนั้น สำคัญกว่าความงามทาง | ความงามที่ แท้จริงคือความ งามที่จิตใจ |

| | | | | | |
|---------------------|---|--|--|---|---|
| | | | | ร่างกาย | |
| แจ๊คลา บวช | แจ๊คบวชเพราะป้าจี้ตั้นเสนอว่า ถ้าแจ๊คบวชป้าจี้ตั้นจะซื้อ มอเตอร์ไซด์ให้ | แจ๊คไม่ได้สนใจในพระธรรมแต่ ต้องการมอเตอร์ไซด์ | หลวงพี่จี้ให้แจ๊คไปดูแม่ ตัวเองที่เหน็ดเหนื่อยเพื่อหา เงินมาซื้อรถ | แจ๊คคิดได้จึงหันมาตั้งใจ ศึกษาพระธรรมและไม่หวัง รถอีก | อย่าบวชเพราะ หวัง ผลประโยชน์ |
| โอเวอร์ แมน | พี่โออยากเป็นซูเปอร์ฮีโร่ จึง ทำชุด ฮีโร่แล้วใส่ออกมาช่วย ชาวบ้าน | ชุดฮีโร่ของพี่โอขาดระหว่าง พยายามช่วยโกเฮง พี่โอจึงเลิก ล้มความคิดจะช่วยคนอื่น | หลวงพี่พอเพียงจึงมาเทศ สอนถึงการทำความตั้งใจ และเจตนาดีช่วยเหลือคนอื่น | พี่โอเข้าใจและตั้งใจ ช่วยเหลือคนอื่นด้วยความ ตั้งใจจริงอีกครั้ง | ไม่ต้องมีพลัง วิเศษก็ช่วยคน อื่นได้ |
| ศึก ศักดิ์ศรี | มะอึกถูกแจ๊คแกล้งประจำจน ทนไม่ไหว จึงท้าแข่งจักรยาน ให้รู้แพ้ชนะกัน | มะอึกกลัวแพ้ จึงใช้วิธีโกงจน ทำคนอื่นเดือดร้อนไปด้วย | พระพอเพียงเทศนาสั่งสอน ทั้งคู่เรื่องการใช้อารมณ์ | ทั้ง 2 เข้าใจกันและกลับมา เป็นเพื่อนกันได้เหมือนเดิม | การไม่ใช่ อารมณ์ตอบโต้ คนอื่น |
| ความรัก ของเจ้ไฝ | พี่เบิร์ดเกิดอุบัติเหตุจน ความจำเสื่อมเจ้ไฝจึงเข้าไป ดูแล | เจ้ไฝสวมรอยว่าทั้งคู่เป็นคู่รัก กัน และไม่ยอมให้รักษาพี่เบิร์ด | คณะสงฆ์จึงเทศนาเรื่อง ความรักที่ทำให้เจ้ไฝเหมือน คนบอด | เจ้ไฝกลับใจหันมาหาทาง ฟื้นความจำพี่เบิร์ด และก็ ทำได้ | อย่ารักอย่าง เห็นแก่ตัว |
| โกหกเรื่อง ยาว | ลุงจ๋ำจับขโมยได้แต่ปวดท้อง จึงไปฝากให้เด็ก ๆ ช่วยกันเฝ้า ขโมย | เด็ก ๆ แอบไปกินขนมถวายเป็นเรื่อง พระแต่โกหกจนเป็นเรื่อง ใหญ่โต | พระพอเพียงจึงมาเทศนา เรื่องการโกหก | เด็ก ๆ รับผิดชอบและชดใช้ ความผิดด้วยการบำเพ็ญ ประโยชน์ | การโกหกเป็น สิ่งไม่ดี |
| เนอริร์ชีวิต | เนอริร์สนใจความหมายคำ | เจ้ไฝถูกคนที่คุยในอินเทอร์เน็ต | เนอริร์เข้าใจความหมายและ | ทั้งหมดเข้าใจความหมาย | ของทุกอย่างมี |

| | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| แชต | ว่า "คุณอนันต์โทษมหันต์" จึงไปค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต | นัดพบ แจ็ค ได้รับ E-mail ว่า ถูกวางวัล | เทศนาแก่เจ๊ไฝกับแจ๊คนที่โดน หลอก | ของคุณอนันต์โทษมหันต์ และใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง ระมัดระวัง | ทั้งคุณและโทษ ต้องรู้จักใช้รู้จัก พอ |
| ชุมทรัพย์ บ้าน คลอง พุทธ (2ตอน) | มีการค้นพบสมบัติสมัยอยุธยา หลวงพี่พอเพียงกับมะอึก จึงสงสัยว่าอาจจะเป็นผล จากปรากฏการณ์ที่ทำให้ตน ข้ามมิติมาได้ | ชาวบ้านพากันขุดหาสมบัติจน ชุมชนเป็นหลุมเป็นบ่อ ขณะเดียวกันหลวงพี่ก็ได้เจอก กับประมุขที่พาให้ตนข้าม มิติกลับไปอยุธยาได้ | หลวงพี่กลับมาเทศนา ชาวบ้านให้เห็นคุณค่าของ ทรัพย์ในดินที่แท้จริงคือรู้จัก คุณค่าของดินที่เพาะปลูกได้ | ชาวบ้านเลิกคิดรวยทางลัด ชุมชนกลับมาเป็นปกติ แต่ หลวงพี่กับมะอึกพลาด โอกาสที่จะกลับบ้านที่อยุธยา จึงตัดใจและอยู่วัด คลองพุทธต่อไป | ทรัพย์ากรในดิน เป็นสิ่งมีค่า ถ้า รู้จักใช้ |
| วันบุญ วุ่นวาย | หญิงมุกส่งสายลับเข้ามาถ่าย วีดีโอในบ้านคลองพุทธเพื่อ หาจุดอ่อนของแต่ละคน | ระหว่างนั้นลือตเตอร์ป่าจืด หายจึงเกิดความวุ่นวายขึ้น | ณวันใช้ปัญญาหาตัวการที่ ขโมยลือตเตอร์เงินเจจ 2 แม่ ลูกจึงขอโทษชาวบ้าน | หญิงมุกเห็นเหตุการณ์ ทั้งหมด และตั้งเป้าว่าจะต้องกว้าน ซื้อที่ดินคลองพุทธมาให้ หมด | มีสติและใช้ ปัญญา แก้ปัญหา |
| อภิมหา เมกกะ โปรเจ็ค | หญิงมุกเข้ามาบ้านคลอง พุทธและเสนอโครงการ เมกกะโปรเจ็คให้ชาวบ้านฟัง | หญิงมุกทำพระพอเพียงให้คิด โครงการมาสู้ถ้าทำได้ตนเอง จะเลิกสร้างเมกกะโปรเจ็ค | คณะสงฆ์ร่วมกันพัฒนา ระบบการจัดการในหมู่บ้าน ให้ดีขึ้นกว่าเดิม | หญิงมุกถอยกลับไปตั้ง หลัก แต่ยังไม่ทิ้งความคิดที่ จะซื้อที่ดินบ้านคลองพุทธ | การร่วมแรงร่วม ใจกันสามารถ พัฒนาชุมชนได้ |
| แผนร้าย | แจ๊คจะซื้อเสื้อผ้าให้แม่ ชาย | แจ๊คติดหนี้ก้อนโต ชายหมิง | ณรรีใช้ปัญญาเอาชนะชาย | ชายหมิงถอยกลับไปตั้ง | ให้มีสติ อย่า |

| | | | | | |
|------------------------------|---|---|--|--|--|
| ชายหมิง | หมิงจึงให้ยืมเสื้อผ้าไปก่อน ผ่อนจ่ายทีหลัง | เดิมพันหนักกับเถรวีร์ | หมิงได้สำเร็จ | หลัก สัญญาของแจ๊คเป็น อันโมฆะ | โลก ของฟรีไม่มี ในโลก |
| พระใน บ้าน | หมวยใหญ่น้อยใจที่พ่อรัก น้องมากกว่าจึงหนีออกจาก บ้านมาอยู่วัด | โกเสงออกตามหาแต่ไม่เจอจึง เดือดร้อนใจอย่างมาก | คณะสงฆ์จึงเทศนาเรื่อง ความรักของพ่อให้หมวย ใหญ่ฟัง | หมวยใหญ่เข้าใจถึงความ รักของพ่อ จึงยอมกลับบ้าน | พ่อแม่คือพระ ในบ้านของลูกๆ |
| เดินตาม ผู้ใหญ่ | เด็กๆได้รับการสั่งสอนจาก พ่อแม่เรื่องความสุจริต และ การพนัน | เด็กๆเห็นพ่อแม่โกงเงิน และ เล่นการพนันจากพ่อแม่ตน | คณะสงฆ์จึงเทศนาเรื่องการ เป็นตัวอย่าง และการใช้ วิจารณญาณ | ทุกคนน้อมรับไปปฏิบัติ | พ่อแม่ต้องเป็น ตัวอย่างของลูก |
| ของดี (จริงหรือ เปล่า) | แจ๊คกับป้าจี้ดเอาเครื่องราง มาให้ชาวบ้านบูชา แถม แสดงการ “ลองของ” ให้ดู ด้วย | ชาวบ้านหลงเชื่อใน อิทธิปาฏิหาริย์ เกิดการประมุล ราคาแย่งของขลังกันจน วุ่นวาย | เถรวีร์จึงออกอุบายให้ป้าจี้ด ลองของให้ดูอีกครั้งด้วย อุปกรณ์ที่ตนเอามา | ป้าจี้ดยอมรับและสารภาพ ว่าทำเพราะเป็นหนี้ เถรวีร์ แนะนำให้ขายสัมตำจนปลด หนี้ได้ | อย่าคิดรวยทาง ลัดด้วยการ หลอกลวงคน อื่น |
| ของเล่น ล้ำยุค | แปดหมวยเอาของเล่นรุ่นใหม่ มาอวดเพื่อน ทุกคนต่างให้ ความสนใจ | 2 แปดห้ามเพื่อนเล่นเพราะ กลัวพัง เพื่อนเลยไม่เล่นด้วย | คณะพระจึงเทศน์เรื่อง การละเล่นที่ควรแบ่งปันกัน | เด็กๆกลับมาเล่นด้วยกันอีก ครั้ง | เพื่อนกันต้อง รู้จักแบ่งปันกัน |
| หมูมะอึก | มะอึกได้กินเค้กแล้วก็ชอบ | มะอึกก่อเรื่องแย่งเค้กคนอื่น | หลวงพี่ออกอุบายให้ไปเลี้ยง | หลวงพี่เปิดภาพวงจรปิดให้ | การรู้จักควบคุม |

| | | | | | |
|-----------------------|---|--|--|--|---|
| | มากจนติด จึงกวาดเอาของ ทำบุญไปกินคนเดียวจนหมด | กินจนวุ่นวายไปทั่ว แกรมยัง โกหกแก้ตัวไปเรื่อยด้วย | หมู และเอาเค้กไปให้อาหาร หมูแต่หมูก็แย่งหมูกินจน หมด | มะอึ้กดูตัวเองที่แย่งอาหาร หมูกินก็คิดได้ และยอมรับ ผิด | ตนเอง รู้จักพอ |
| สปา vs สปา | หญิงมุกเปิดสปาไฮเทคที่ บ้านคลองพุทธร ชาวบ้านพา กันไปลองใช้ | เด็กร้อนใจไฟที่โดนแย่งลูกค้า ไปหมดจึงไปปรึกษาพระ | คณะสงฆ์จึงแนะนำให้ไป เรียนวิธีนวดแผนไทยซึ่งเป็น สมบัติดั้งเดิม | เจ้าไฟฝึกจนสำเร็จทำให้ ลูกค้ากลับมาใช้บริการ เพราะดีทั้งคุณภาพและ ราคา | ความรู้แบบไทย มีคุณค่าถ้ารู้จัก ใช้ |
| นักร้อง เสียงทอง | เจ้าไฟประกวดร้องเพลงจนได้ รางวัลชนะเลิศ และได้ทำเทป จึงต้องฝึกซ้อมอย่างหนัก | เพลงที่ทำออกมาฮิตมากแต่ บริษัทกลับเจ๊งเพราะชาวบ้าน อุดหนุนซีดีเถื่อนของพี่โอ | 2 เณรจึงออกอุบายสอนพี่โอ โดยเปิดอินเตอเน็ตฟรีที่วัด | พี่โอเข้าใจความหมายของ การขโมย จึงสำนึกผิดและ ตั้งใจจะทำลายซีดีผีทั้ง ทั้งหมด | อย่าหากินบน ความทุกข์ของ คนอื่น |
| สัตว์เลี้ยง แสนรัก | 2 หมวยอยากได้สุนัขมากจึง ไปรับมาจากวัด และสัญญา กับโกเฮงว่าจะดูแลอย่างดี | ทั้ง 2 เล่นกับสุนัขทั้งวันทั้งคืน บังคับตามใจตนเองจน กลายเป็นการทรมานสัตว์ | คณะสงฆ์รู้เข้าจึงออกอุบาย ให้โกเฮงทำกับลูกๆแบบที่ สุนัขโดนบ้าง | 2 หมวยฟังเทศน์เรื่องการ รักผู้อื่นแต่พอดี ทำให้เข้าใจ และเลิกทรมานสัตว์ ทางอ้อม | หมั่นเอาใจเขา มาใส่ใจเรา |
| มะอึ้กอื่น | มะอึ้กไปเล่นกับแจ๊คและถูก | ชายหมิงจับมะอึ้กแต่งตัว | เณรธีร์เข้ามาเทศนาและ | มะอึ้กกลับมาแต่งตัว | การรู้จักตนเอง |

| | | | | | |
|--------------------------|---|--|---|--|--|
| เทรนดี้ | ลือว่าเป็นคนเซยตกยุค มะอึ๊กจึงไปกับชายหมิง | ประหลาด และสอนคำพูดผิดๆ | ยกตัวอย่างให้ทั้งสองฟัง | แบบเดิม ชายหมิงเจ็บใจที่ แพ้เณรธีร์ | |
| เจ้ไผ่ดวง ตก | เจ้ไผ่ทำงานอะไรก็มีปัญหา ไปซะหมด | เจ้ไผ่ท้อแท้ชีวิตจนมาขอบวชชี่ ที่วัด | พระจึ่งพาไปดูร้านค้าที่พ่อค้า แม่ค้ารู้จักการปรับตัว | เจ้ไผ่เข้าใจถึง “การตั้งท่ารับ ความทุกข์” | การเตรียม ตัวรับความ ทุกข์ |
| ปีศาจใน ความฝัน | เด็กๆในบ้านคลองพุทพากัน ฝันร้ายว่าถูกผีไม่มีหน้าตาม หลอกหลอน | ด้วยความกลัวทำให้เด็กๆไม่ กล้าหลับนอนจึงไปหาพระเพื่อ ขอคาถาไล่ผี ซึ่ง 2 เณรไม่มี | พระพอเพียงจึ่งแนะนำให้ทำ สมาธิก่อนนอน 2 เณรจึ่งไป เทศนาสอนเด็กๆ | เด็กๆลองทำตามได้ผล พระ และเณรจึ่งเทศสั่งทำยถึง การทำจิตใจให้สงบแล้วจะ ฝันดี | การทำสมาธิ ก่อนนอนจะ ช่วยให้นอน หลับเต็มอิ่ม |
| แข่งกีฬา มหาสนุก | โกเฮงจัดเทศกาลแข่งกีฬาสี่ ในชุมชนขึ้นมา เพื่อขาย สินค้าในร้าน | แต่ละทีมต่างหาจังหวะโกงกัน ตลอดเวลา จนกลายเป็นการ ทะเลาะกัน | พระและเณรจึ่งเทศนา ตักเตือนเรื่องความสามัคคี | ชาวบ้านต่างสำนึกผิดและ สารภาพผิดกับคนอื่น ๆ และกลับมาปรองดองกัน ดังเดิม | กีฬาจัดขึ้นเพื่อ ความสามัคคี ไม่ใช่เพื่อ แตกแยก |
| ชุมชนนี้ ของทุก คน | ชาวบ้านใช้สะพานข้ามคลอง มานานแต่ไม่มีการบูรณะจน สะพานผุพัง | สะพานเกิดถล่มทำให้ 2 หมวย มะอึ๊ก และพี่โอเกือบตกน้ำ | นักบวชจึ่งเทศนาสั่งสอนให้ ทุกคนดูแลรู้จักรักษาสมบัติ สาธารณะ | ทุกคนช่วยกันซ่อมแซม สะพานให้กลับมาใช้งานได้ อีกครั้ง | ช่วยกันรักษา สมบัติ สาธารณะ |
| ชัยชนะ ของ | เณรธีร์มีจุดอ่อนคือกลัวกบ มาก / พี่เบิร์ตอยากเข้าแข่ง | เณรธีร์วิ่งหนีชายหมิงเพราะมี กบ / พี่เบิร์ตกลัวแพ้เลยไม่แข่ง | พระพอเพียงให้กำลังใจทั้ง สองให้ลองฝึกฝนเอาชนะ | พี่เบิร์ตจึ่งเข้าแข่งขัน / เณรธีร์เลิกกลัวกบ | การเอาชนะ ความกลัวใน |

| ณรรีธีร์ | ประภวตหุ่ณยนต์ | | คววมกัลว | | จิตใจ |
|---------------------------|---|---|--|---|--|
| มหันตภัย ป่วนเมือง | ชาวบ้านตกใจมีควันสีม่วงใน คลองพุทธ และมีข่าวลือเรื่อง โรคระบาด | ชาวบ้านเกิดการแตกตื่นจน กระทั่งจะพากันหนีออกจาก ชุมชน | พระณรรพชาชาวบ้านสืบคววม จริงพบว่าเป็นอุบายของ คนร้าย | ชาวบ้านเลิกตื่นกลัวและจัด เวรยามดูแลชุมชนอย่าง แน่นหนา | คววมสามัคคี ปกป้องชุมชน ได้ |
| สวรรณคีน อกนรกใน ใจ | 2 หมวยอยากได้โทรศัพท์ BB โกเฮงจึงให้ช่วยงานบ้านเพื่อ แลกกับค่าขนมเล็กๆน้อยๆ | โกเฮงให้ลูกไปรับเงินแทนตน แต่2 หมวยกลับเอาเงินไปซื้อ BB และโกหกว่าเงินหาย | ณรรบ้นเห็นเหตุการณ์จึง เทศนา 2 หมวยให้รู้จักคววม ละอายต่อบาป | 2 หมวยสำนึกผิดจึงเอา เครื่องไปคืนร้านเพื่อขอเงิน มาสารภาพกับโกเฮง | จงละอายต่อ บาปไม่กระทำ ผิดแม้ไม่มีคน เห็น |
| ปริศนา เงินหาย | เงินทำบุญหายไป ชาวบ้าน จึงคิดว่าลุงจ๋ำขโมยไปเพราะ เคยมีประวัติขโมยเงินวัด | มะอึกเข้ามาห้าม มะอึกและลุง จ๋ำจึงถูกชาวบ้านจับไปและ เกือบจะโดนทำร้าย | ณรรีธีร์เทศน์ปรามทุกคนให้ ใจเย็นๆ อย่าใช้อารมณ์ | ที่จริงมะอึกเอาเงินไปฝังดิน แต่จ๋ำที่ไม่ได้ลุงจ๋ำจึงรับผิดชอบ แทน ทุกคนเข้าใจและ ช่วยกันหา | คววมให้ออกาส คนที่เคยพลาด แต่กลับตัวแล้ว |
| ภารกิจตัว ประกัน | หญิงมุกลักพาตัว 2 หมวย เพื่อสร้างเงื่อนไขในการแลก ตัวประกันกับที่ดิน | แฝดหมวยถูกช่วยมาได้ ชาย หมิงเหยียบวังต่อจึงโดนรุม ต่อ | พระและณรรช่วยกันรักษา ชายหมิง และเทศนาเรื่องใจ เขาใจเรา | หญิงมุกคืนเอกสารที่ดิน และถอยกลับที่ตั้ง | หมั่นคิดถึงใจ เขาใจเรา |
| เปลี่ยน | ร้านอินเตอร์เน็ตไฟโเกิดไฟ | ไฟโเกิดประดิษฐ์ของใช้ไฮเทค | พระและณรรแนะนำให้หันมา | ไฟโเกิดจึงนำขยะมาทำเป็น | ของเหลือใช้มี |

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|
| ขยะให้ เป็นทอง | ไหม้ครั้งใหญ่ทำให้ไฟไหม้ จะสิ้นเนื้อประดาตัว | ราคาแพง แต่คุณภาพไม่ดีจึง ไม่ได้รับความสนใจ | มองหาประโยชน์จากขยะ เหลือใช้ | สินค้าราคาถูกขายดีจนตั้ง ร้านได้อีกครั้ง | คุณค่าถ้ารู้จัก ประยุกต์ใช้ |
| พระเอก ตัวจริง | มะอึ๊กซ่อมถนนเพราะกลัว พระพุทธรูปจะพังระหว่างการ ขนย้าย | เพราะความบังเอิญแฉีก กลายเป็นคนดีที่ช่วยถมถนน ทำให้มะอึ๊กไม่พอใจมาก | พระพอเพียงจึงมาเทศนาให้ มะอึ๊กลองทำความดีเฉพาะ หน้า | มะอึ๊กเข้าใจถึงการทำความ ดีแม้ไม่มีคนเห็น แต่ในที่สุด 2 หมวยก็รู้ความจริงและ ชื่นชม | เพียรทำดี แม้ จะเป็นการปิด ทองหลังพระ |
| แผนภัย พิบัติครั้ง สุดท้าย | หญิงมุกสร้างฝนเทียมให้ตก ที่บ้านคลองพุทธรักษาจะ ท่วมชุมชน ทำให้ชาวบ้าน แตกตื่นกันอย่างมาก | หญิงมุกเข้ามาเสนอวิธีไล่ฝน โดยแลกกับการขายที่ดินบ้าย คลองพุทธรักษาให้กับตน | หลวงพี่และเถรสอนให้ ชาวบ้านทำคั้นกันน้ำ | ชาวบ้านร่วมกันปกป้อง ชุมชนตนเองและเลิกตื่น ตระหนก | การมีสติและใช้ ความสามัคคี ปกป้องชุมชน |
| แผนภัย พิบัติครั้ง สุดท้าย (จบ) | ฝนยังไม่มีทีท่าจะหยุดหลวง พี่พบความผิดปกติของฝนจึง ขอให้แฉีกใช้เครื่องช่วยบิน ของชายหมิงขึ้นไปดูบนเมฆ และเจอลูกน้องหญิงมุกบน นั้น | แฉีกเข้าไปก่อวณจนทำให้ฝน หยุดตก หญิงมุกชู่จะใช้ระเบิด ทำลายที่กั้นน้ำเพื่อจมหมู่บ้าน แต่มะอึ๊กเผลอไปกดโดนเข้า ทุกคนจึงอยู่ในโซนระเบิด | ระหว่างที่รอรระเบิดหลวงพี่ เทศนาให้มะอึ๊กรู้จักปลง และ เทศนาหญิงมุกเรื่อง บาปกรรม แต่ 2 เถรนำ ระเบิดผูกกับไผ่พันแล้วปล่อย ไประเบิดบนฟ้านานแล้ว | เมื่อทุกคนปลอดภัย 2 แม่ ลูกก็เริ่มศรัทธาในศาสนา พุทธมากขึ้น แต่ยังไม่เลิก ล้มความตั้งใจที่จะเข้ามา สร้างเมกกะโปรเจ็คใน หมู่บ้านคลองพุทธร | -ให้ทุกข์แก่ท่าน ทุกข์นั้นถึงตัว -ธรรมะยอม ชนะธรรม |

2. การพัฒนาเนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี

| ตอน | การเริ่มเรื่อง+พัฒนาเหตุการณ์ | ชั้นภาวะวิกฤต | การคลี่คลาย | การยุติเรื่องราว | คติธรรม |
|------------------|---|---|---|--|--|
| กำเนิดหงอคง | พระถังเดินทางมาพบหงอคงและได้คุยกันถึงอดีตตอนหงอคงบุกสวรรค์ | หงอคงทำสู้กับพระยูไล แต่แพ้จึงถูกขังในภูเขาหอพระถังมาปล่อย | พระถังปล่อยหงอคงและสวมรัดเกล้าของพระกวนอิมให้ | หงอคงเป็นอิสระและร่วมเดินทางไปกับพระถัง | เหนือฟ้า ย่อมมีฟ้า |
| ศิษย์ต้อไ้บ่ยกาย | พระถังเดินทางมาถึงเมืองหนึ่ง ชาวบ้านพากันขับไล่ เพราะคิดว่าหงอคงเป็นปีศาจ หงอคงจึงแสดงอิทธิฤทธิ์ออกมา | ชาวบ้านเห็นอิทธิฤทธิ์ หงอคงจึงขอร้องให้ไปปราบปีศาจหมูที่มาลักพาผู้หญิงสาวในหมู่บ้านไป | หงอคงสู้กับปีศาจหมูจนเกือบเอาชนะได้ ปีศาจหมูก็หนีถึงวันที่พระกวนอิมมาโปรดเรื่องพระถัง | ปีศาจหมูต้อไ้บ่ยกายได้ปล่อยตัวผู้หญิงที่ลักพามาทั้งหมด และเข้าร่วมกลุ่มกับพระถังไปอัญเชิญพระศรปิฎกด้วย | อย่าข่มขืน จิตใจผู้อื่น |
| ศิษย์ซัวเจ๋ง | พระถังเดินทางมาถึงทะเลใหญ่ ระหว่างนั้นมีปีศาจน้ำออกมาจู่โจม แต่โดนหงอคงไล่ไปได้ | หงอคงไปหาอาหารป่ามาถวายพระถัง ระหว่างนั้นปีศาจน้ำกับมังกรก็โผล่มาลักตัวพระถังไป | พระกวมิมมาช่วยแหวกทะเลให้ หงอคงกับไ้บ่ยกายตามไปช่วยพระถังกลับมาได้ในที่สุด | พระกวนอิมมาโปรดปีศาจซัวเจ๋งกับมังกร และฝากให้กลายเป็นศิษย์พระถังเดินทางไปชมพูทวีปด้วย | การให้ โอกาสกับ คนผิดที่ กลับตัวได้ |
| ปราบปีศาจจิ้งจอก | พระถังเดินทางมาถึงแผ่นดินรกร้างแห่งหนึ่งทุกคนเหนื่อยล้า จึงเข้าไปพักที่โรงเตี๊ยมแห่งหนึ่ง | ปีศาจจิ้งจอกเป่าหู หงอคงกับไ้บ่ยกายให้ทะเลาะกันเอง พระถังจึงถูกจับไป | ลูกศิษย์ทั้งสามกลับมาร่วมมือกันช่วยอาจารย์ของตน และเอาชนะ | พระถังได้รับการช่วยเหลือออกมาได้ ทั้งหมดจึงออกเดินทางต่อไป | สามัคคีคือ พลัง |

| | | | | | |
|------------------------|---|---|--|--|---|
| | | | ปีศาจจึงจอกได้ | | |
| กำราบหงไห่ เอื้อ | พระถังเดินทางผ่านที่อยู่ของมารน้อย หงไห่เอื้อ และโดนจับตัวไป | หงอคงผู้พลังไฟหงไห่เอื้อ ไม่ได้ ปล่อยให้โดนจับไป อีกคน | เจ้าแม่กวณโถมมาขอหง ไห่เอื้อ และพาไปฝึกตน ให้เป็นคนดี | คณะพระถังจึงรอดพ้นวิฤติ มาได้และพากันออกเดินทาง ต่อไป | พ่อแม่ต้อง ดูแลลูก อย่าง ใกล้ชิด |
| พระถังตั้งตั้ง ห้อง | พระถังเดินทางมาถึงเมืองแห่งหนึ่ง ได้ แวะดื่มน้ำในลำธารกับปิศาจกายและ เกิดตั้งครวญขึ้น | แม่เต่าของหมู่บ้านบอก ทางแก้คือต้องไปดื่มน้ำแก้ บนภูเขาแต่ถูกปีศาจวัว แดงขัดขวางไว้ | หงอคงสู้กับปีศาจจน เหนื่อยจึงพักดื่มน้ำและ ตั้งครวญขึ้น ทั้งคู่เลิกสู้ กันและไปดื่มน้ำแก้ | ทุกคนกลับมาเป็นปกติ ปีศาจสำนักผิด คินน้ำที่ขโมย มาให้คนในหมู่บ้าน | ให้ทุกข์แก่ ท่านทุกข์ นั้นถึงตัว |
| ปีศาจหนู เหลือง | พระถังเดินทางเข้าไปในที่อยู่ของ ปีศาจหนูเหลือง | ปีศาจใช้การโกหก หลอกหลวงปิศาจกาย และซิวเจงจนถูกจับไป | หงอคงจับได้ปีศาจได้ จึง เข้าต่อสู้กันและเอาชนะ มาได้ | ปีศาจสำนักผิดและเล่าความ จริงแต่ไม่มีใครเชื่อ พระถังจึง เทศน์สั่งสอน | การโกหก เป็นสิ่งไม่ดี |
| มักกะลี ผล | พระถังเดินทางมาถึงสำนักหมี่คำฟ้า เจ้าสำนักจึงมักกะลีผลที่เป็นผลไม้ วิเศษหายากมารับรอง | ศิษย์พระถังนึกว่าเขาเด็ก มาให้กินจึงทำลายต้นไม้ ทิ้ง นักพรตหมี่โกรธมาก 2 ฝ่ายจึงสู้กัน | ฝ่ายหงอคงสู้กับพรตหมี่ ไม่ไหว พระกวณโถมจึง เข้ามาห้ามศึกและชูป ชีวิตต้นไม้ให้ | นักพรตหมี่ให้อภัยพวกหงอ คง คณะพระถังจึงออก เดินทางต่อไป | อย่าตัดสิน อะไรจาก การมองแค่ เพียง ภายนอก |
| ปีศาจเขา | ปีศาจเขาเงิน/ทองมีนำเต่าวิเศษที่ใคร | พระภูมิมารช่วยหงอคง | หงอคงเป็นอมตะจึงไม่ | พระภูมิตื่นร่างเป็นเทพปรุงยา | ให้ทุกข์แก่ |

| | | | | | |
|-------------------------------------|--|---|---|--|--|
| เงินเขาทอง | ขานรับจะถูกจับลงน้ำเต้า ได้เข้าใจมิติ คณะพระถึง และจับพระถึงไป | และเล่าเรื่องน้ำเต้าวิเศษ หงอคงไปสู้อีกครั้งแต่เสีย ท่าถูกจับใส่น้ำเต้า | เป็นอะไร และออกอุบาย จับปีศาจเขาเงิน/ทองใส่ น้ำเต้าบ้าง | และขอน้ำเต้าคืน และเล่า สาเหตุที่หงอคงเป็นอมตะ เพราะกนิยาของตนไป | ท่านทุกข์ นั้นถึงตัว |
| พิชิตปีศาจ แมงป่อง | พระถึงเดินทางไปถึงเมืองหลวงแห่ง หนึ่งที่มีแต่ผู้หญิง เจ้าเมืองเชิญคณะ พระถึงเข้าเฝ้า | ปีศาจแมงป่องปลอมเป็น เจ้าเมืองและจับพระถึง เข้าคุกหงอคงไม่ทำร้าย ผู้หญิงจึงไม่ยอมสู้ | หงอคงใช้พลังวิเศษหนี ออกมาได้ เทพดาวลูกไก่ ก็มาช่วยปราบปีศาจ แมงป่องได้ | ปีศาจแมงป่องยอมแพ้และ คืนเจ้าเมืองตัวจริงถูกปล่อย ตัวออกมา พระถึงและคณะ จึงเดินทางต่อไป | สุภาพบุรุษ ต้องไม่ทำ ร้ายผู้หญิง |
| องค์หญิงพัด เหล็กและ ปีศาจวัว | คณะพระถึงเดินทางผ่านเขาที่แล้ง มาก พระภูมิออกมาเล่าว่าหงอคงเคย โยนเตาสวรรค์มาตกที่ภูเขาทำให้ แผ่นดินแห้งแล้ง วิธีแก้คือต้องใช้พัด วิเศษขององค์หญิงพัดเหล็ก | หงอคงแปรร่างเป็นสามี องค์หญิง แต่ถูกจับได้ 2 คู่ ปีศาจโกรธหงอคงเพราะ คิดว่าเป็นคนฆ่าลูกจึงพัด หงอคงลอยหายไป และ บุกมาฆ่าพระถึง | หงอคงลอบไปตำหนัก เทพปรงยาและได้ยา วิเศษทำให้มีพลังเพิ่มจน เอาชนะคู่ผู้เมียปีศาจ ได้ และพาทั้งคู่ไปเข้า เฝ้าพระกวนอิม | เมื่อ 2 ปีศาจพบความจริงว่า ลูกชายยังไม่ตาย และได้เป็น ศิษย์พระโพธิสัตว์ก็ดีใจมาก องค์หญิงพัดเหล็กจึงให้หงอ คงยืมพัดวิเศษไปดับไฟจาก เตาสวรรค์ได้สำเร็จ | พ่อแม่ต้อง รักลูกอย่าง มีสติ |
| ราชาปลอม | พระถึงเดินทางมาถึงเมืองใหญ่แห่ง หนึ่งพระถึงจึงแฉการวาระพระราช พระราชालีเยงดูปุ่เสียเป็นอย่างดี | คือนั้นวิญญานพระราช ตัวจริงมาบอกพระถึงว่า ตนถูกนักบวชราชสีห์ฆ่า และซ่อนศพเอาไว้ | หงอคงคืนชีพพระราช ตัวจริง ราชาปลอมจึง ปลอมเป็นพระถึงแต่หงอ คงใช้อุบายจนจับได้ | พระราชาทัวจริงกลับไป ครองราชย์อีกครั้ง คณะพระ ถึงจึงออกเดินทางต่อไป | ความลับไม่ มีในโลก |
| หงอคงตัว | หงอคงปราบโจรป่าอย่างโหดร้ายพระ | ขณะเดียวกันหงอคง | 2 หงอคงเหมือนกันทุก | หงอคงกลับเข้าคณะพระถึง | การรู้จักการ |

| | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|
| ปลอม | ถึงจึงสวดให้รัดเกล้าปีบศรีษะทำให้ หรงคองโกรธและหนีไป | ปลอมก็เข้าไปโจมพระ ถึง พระกวนอิมไปตาม หรงคอง หรงคองจึงรีบมา ช่วย | อย่าง พระกวนอิมจึงมา โปรดและจับปีศาจลง 6 หมู่ไปอบรม | และออกเดินทางต่อไป | ให้อภัยแก่ มิตรสหาย |
| พิชิตราชา ปีศาจ | ราชาปีศาจก็โผล่มาขัดขวางและจับตัว พระถึงไปหรงคองเหาะตามราชาปีศาจ ไป แต่ผู้ของวิเศษปีศาจไม่ได้ | หรงคองกินยาวิเศษเพิ่ม พลังและปราบราชาปีศาจ ลงได้ แต่ราชาปีศาจก็ ขโมยยาหรงคองไปกิน | จอมปีศาจกลายเป็น ปีศาจน้อย เพราะ ผลข้างเคียง เทพปรุงยา มารับตัวปีศาจน้อยไป | หลังจากเอาชนะจอมปีศาจ ได้คณะก็เดินทางเข้าสู่ชมพู ทวีป | โลกมาก ลาภหาย อ่านฉลาด ก่อนกินยา |
| ความลับ พระไตรปิฎก | พระถึงได้พบเทพนำทางและพาไป ทดสอบเคราะห์กรรมที่ด่านสุดท้าย ซึ่ง เป็นดินแดนเขาวงกต | หรงคองแยกร่างนับหมื่น เพื่อช่วยกันหาทางออก และพบพระไตรปิฎกแต่ ปรากฏข้างในนั้นกลับว่าง เปล่า | พระถึงเข้าใจ ความหมายของ “ว่าง เปล่า” และขอฉบับที่มี อักษรจากพระยูไลไป เผยแพร่ต่อด้วย | รัดเกล้าของหรงคองหายไป เปียกกาย ชั่วเจ้ง มังกรได้คืน สภาพเดิม ทุกคนจึงนำพระ ไตรปิฎกกลับไปเผยแพร่ใน ที่สุด | ความ พยายาม อยู่ที่ไหน ความสำเร็จ อยู่ที่นั่น |

3. การพัฒนาเนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไชคิกฮีโร่

| ตอน | การเริ่มเรื่อง/พัฒนาเหตุการณ์ | ชั้นภาวะวิกฤต | การคลี่คลาย | การยุติเรื่องราว | เนื้อเรื่องต่อไป | คติธรรม |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 1 | โมไม่ตื่นสายจึงเรียก มังกรมาขี่ตามใจชอบเพื่อลดเวลาเดินทางไปฝึกวิชากับเพื่อนๆ | ยูนิและบาซูก้าฝึกซ้อมวิชากับหุ่นซ่อมโดยไม่รู้โมไม่และเกิดพลาดท่า | ยูนิกับบาซูก้าใช้พลัง ไชคิก จนสามารถเอาชนะหุ่นซ่อมได้ | โมไม่มาถึงสถานที่ฝึกช้า ดร.จับได้ว่าเขาขี่มังกรมาจึงว่ากล่าวก่อนให้ไปฝึก | ปาเตรูกำลังสู้กับ ออกซอกก่อน และมี ชาวเขาเป็นตัวประกัน | ใส่ใจกับการฝึกฝนเล่าเรียน ไม่ใช่เกียจ ไม่โกง |
| 2 | ปาเตรุมีพลังมากกว่าจึงไล่ต้อนออกซอกจนเข้ามุมอับ | ออกซอกถอนเรียกซาโดว โกลेमออกมาสู้ปาเตรุ | ปาเตรุได้ลูกดอกพิเศษมาจากชาวบ้านทำให้มีพลังเพิ่ม | ปาเตรุเอาชนะได้และช่วยชาวบ้านได้ทั้งหมด | ปาเตรุได้ยินเสียงคนสู้กันจึงรีบไปสอดแนม | การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน |
| 3 | กลุ่มโมไม่เอาชนะหุ่นซ่อมได้ โกล์นั้นก็มีปาเตรุ ซุ่มดูอยู่ | ปาเตรุเข้าใจผิดคิดว่า เด็กๆ รุมทำร้ายดร. จึงเข้าไปช่วย | ดร.ห้ามทัพ และทำให้ทั้ง 2 ฝ่ายเข้าใจกันได้ | ปาเตรุเข้าร่วมฝึกฝน เป็นทีมเดียวกับโมไม่ | ไทยช่วยเด็กจาก นักเลงและพาไปส่งที่บ้าน | การช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน |
| 4 | ไทยกำลังฝึกในเมืองกាយามีพลอยคอดูแล | ไทยสู้กับกากอย พลอยเข้ามาขวางจึงถูกเสกเป็นหิน | ไทยโกรธจัดใช้พลังเต็มที่ แต่กากอยเพิ่มจำนวนได้ กลุ่มโมไม่มาช่วยทุกคน | เมื่อกากอยถูกกำจัด คำสาปก็คลายผู้คนที่ถูกสาปรวมทั้งพลอยก็คืนสภาพเป็นคน | - | การรับฟังคำแนะนำจากผู้ใหญ่ |
| | เคาทันบุกอาณาจักรกายา | เจ้าหญิงเฮเรน่าขอ | ร่วมมือกันสู้กับกากอย | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|---------------------------------------|
| | เพื่อบังคับให้จัดแข่งปา ลูกดอก | ความช่วยเหลือจากดร. มาไร่ | และเอาชนะได้ | เหมือนเดิม | | |
| 5 | ทีมโมโมได้ลูกดอกพิเศษ จากเจ้าหญิง | “ภูติตราย”เปลี่ยนคน เป็นซอมบี้และยึดครอง เมือง | - | อัลโดคู่แข่งเคาท์ ภูมิใจที่ลูกน้องทำงาน ได้ตามหวัง | โมโมกำลังตรวจ ความพร้อมของยาน บิน | การ เตรียมพร้อม ก่อนเดินทาง |
| 6 | เมื่อทีมโมโมเดินทางผ่าน หมู่บ้านซอมบี้ก็ได้แวะ ปราบ | “ภูติตราย” โผล่มาจับ ยูนิโยนหน้าผา | โมโมขาดสติใช้ไฟเผา ซอมบี้ ส่วนยูนิเรียกเลวี ทานมาช่วย | คณะเดินทางต่อไป ต่างคนก็มีกิจกรรม ส่วนตัว | - | การช่วยกัน ทำงานยาก |
| 7 | ระหว่างเดินทาง บาสู กำหิวมากจึงไปหาอาหาร ป่า | ออกเขียวโจมตีโดนยูนิ กระเด็นตกหน้าผาลง แม่น้ำ | ด้วยความตกใจยูนิเรียก พลังไซคิกมาจัดการออก เขียวได้ | ทุกคนกลับไปยาน บาสูกำ กินอาหารจน อิม | เคาท์เปลี่ยนมิกเป็น มาร แลกกับชีวิต น้อง | อย่าเห็นแก่กิน จนพาเสียนาน ใหญ่ |
| 8 | อสูรมิกล้างแค้นผู้คนที่ สนใจช่วยเหลือน้องของ ตน | โมโมกับไทยใช้พลังไฟ ใส่อสูรแต่ทำอะไรอสูร ไม่ได้ | ดร.หาจุดอ่อนจนพบทำ ให้โมโมและไทยปราบ อสูรลงได้ | มิกกลับเป็นคน เด็กๆ จึงพักผ่อนกันอย่าง สบายใจ | กลางดึกโมโมถูก ปีศาจเข้าสิง | ช่วยเหลือคนที่ เดือดร้อน |
| 9 | โมโมงูโจมตีปาเตอรุน บาดเจ็บ ไทยตื่นมาเห็น จึงสู้กัน | โมโมจับทุกคนไว้เหลือ เพียงบาสูกำ | บาสูกำปลดปล่อยพลัง ไซคิกออกมาได้สำเร็จ | ปีศาจที่สิงโมโมถูก กำจัด ทุกคนถูก ปลดปล่อย | เคาท์เปลี่ยนเด็ก อ่อนแอให้เป็นปีศาจ | การให้อภัย เพื่อนที่ทำ ผิดพลาด |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|---|---|
| 10 | ดร.จับสัญญาณปีศาจได้ จึงให้ไทยกับปาเตรูเป็น ทัพหน้า | ไทยและปาเตรูสู้กำลัง ของปีศาจไม่ไหว | โมโมเรียกลูคาเซีย ออกมาช่วยและปราบ ปีศาจได้สำเร็จ | เมืองรอดพ้นวิกฤติทุก คนได้พักผ่อนอีกครั้ง | กুমิโอแฝงเข้ามาใน กลุ่มโมโมเพื่อสืบ ข้อมูล | การไม่รังแกคน ที่อ่อนแอกว่า |
| 11 | ปาเตรูเล่าว่าเขากับกুমิโอ เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่ยัง เล็ก | กุมิโอวางยาทำให้ทุก คนหลับ และเข้าจู่โจม ปาเตรู | ปาเตรูมีพลังมากกว่าเขา จึงต้องจัดการกุมิโอทั้ง น้ำตา | ปาเตรูละรึกถึงเวลา เก่าๆ และได้กำลังใจ จาก ดร. | โมโมกับยูนิ แลกเปลี่ยนวิธีใช้ พลังไซคิกแก่กัน | เพื่อต้องคอย ตักเตือนเพื่อน |
| 12 | ทีมโมโมเดินทางมาถึง อาณาจักรกายา | ยายของไทยถูกแก๊ง อิทธิพลเข้ามาก่อวณ | ไทยมาช่วยเอาไว้ได้กลุ่ม คนพาลก็ยอมแพ้โดยดี | ทีมโมโมมาพบเจ้า หญิงเพื่อรอแข่ง | ทีมที่จะลงแข่ง ทั้งหมดได้มาพบกัน | ให้ทุกซ้แก่ท่าน ทุกซ้ันั้นถึงตัว |
| 13 | ไทยเดินทางไปสมทบกับ เพื่อน และได้เจอกับบารี | บารีเข้าจู่โจมไทยด้วย พลังไซคิก | บารีสู้พลังของไทยไม่ได้ จึงโดนชัตตกน้ำไป | ไทยช่วยบารีจากน้ำ และปรับความเข้าใจ กัน | ไทยพาบารีมาร่วม ทีม / โมโมลงแข่ง เป็นคนแรก | การให้อภัย สร้างมิตรภาพ |
| 14 | โมโมมีพลังมากกว่ามิส เมาส์และมีเทคนิคที่ ดีกว่า | โมโมเสียท่าถูกมิสเมาส์ โจมตีทำให้รวมพลัง ไม่ได้ | โมโมพลิกเกมด้วยกล ยุทธ์ที่ฝึกมา และเอาชนะ ได้ | ปาเตรูตำหนิโมโม เพราะประมาทจน เกือบแพ้ | ปาเตรูได้ลงแข่งคู่ ต่อสู้คือฮิทแมน | มีสติมีสมาธิกับ งานที่ทำ |
| 15 | ปาเตรูมั่นใจในตัวเอง มากไปจึงพลาดและแพ้ ไป ส่วนยูนิต้องสู้กับเจนี่ที่ เป็นเพื่อนเก่า | ปาเตรูเสียใจที่พ่ายแพ้ จึงหนีออกจากทีมและ ไปเจอปีศาจในหนองน้ำ เล่นงาน | บารีรีบเข้าไปช่วยปาเตรู และใช้พลังปราบปีศาจ ในหนองน้ำได้ | บารีปลอบใจปาเตรู และให้กำลังใจจนปา เตรูกลับใจมาร่วมทีม อีกครั้ง | - | การให้กำลังใจ เพื่อนเมื่อกำลัง ท้อแท้ |

| | | | | | | |
|----|--|---|---|---|--|------------------------------|
| 16 | พลอยกับบาซูก้าไปตลาดเพื่อไปหาวัตถุดิบทำอาหาร | บาซูก้าถูกโจรสลัดโจมตีและพลอยถูกลักพาตัวไป | โจรสลัดปล่อยพลอยเป็นอิสระในรังลับของโจรสลัด | โจรสลัดต้องการหาเงินไปสร้างสถานเลี้ยงเด็ก | มนุษย์นกกกำลังจะแข่งขันเป็นรายต่อไป | ความใส่ใจในทุกข์สุขของเพื่อน |
| 17 | พลอยกำลังผลิตเพลินในสมบัติที่โจรสลัดสะสมเอาไว้ | ไทยเกาะรอยไปจนเจอโจรสลัด มนุษย์นกแพ้การแข่งขัน | ไทยเอาชนะโจรสลัดได้ทั้งหมด | ไทยช่วยพลอยและชักชวนข่านให้กลับตัว | | การให้อภัยเพื่อน |
| 18 | ยูนิเข้าแข่งขันกับเจมมี่ที่เป็นเพื่อนเก่าตั้งแต่เด็ก | เจมมี่ใช้ความแค้นสู้กับยูนิ ยูนิพยายามเกลี้ยกล่อม | ยูนิได้แรงเชียร์ของเพื่อนจึงฮึดสู้และเอาชนะไปได้ | ยูนิเข้าไปช่วยเจมมี่ บารีเตรียมแข่งลำดับต่อไป | ทิมโมไม่เอาชนะได้ ติดต่อกันถึง 2 คน และรอสู้ในรอบต่อไป | การเชื่อใจซึ่งกันและกัน |
| | | บารีถูกเคาท์ช้อตตัวไป | บารีกลับมาสู้จริงจัง | บารีเอาชนะคู่แข่งไปได้ | | |
| 19 | มนุษย์นกเจอเด็กโดนรังแกจึงช่วยเหลือและเดินทางต่อ | มนุษย์นกเจอเรือรบอวกาศและถูกโจมตีตกน้ำไป | มนุษย์นกถูกช่วยเอาไว้โดยเด็กคนที่เขาเคยช่วยเอาไว้ | มนุษย์นกซึ่งใจจึงพาเด็กไปส่งบ้าน | กายอุสต่อสู้กับไมเคิลและพ่ายแพ้ไป | ทำดีได้ดี |
| 20 | -บาซูก้าลงแข่งกับปีศาจงู -ยายของไทยมาหาที่กาย | -บาซูก้าหิวข้าวจนหมดแรง -คุณยายกับพลอยถูกจับไป | -บาซูก้าได้กินขนมเพิ่มพลัง -ข่านมาช่วยตัวประกันไปได้ | -บาซูก้าเอาชนะได้ -ไทยปราบปีศาจสำเร็จ | | การช่วยเหลือกันและกัน |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|---|---|
| 21 | การแข่งขันรอบต่อไปเป็น คิวของไทยกับดร.Xจอมขี้ โกง | ดร.Xนั้นเก่ง วิทยาศาสตร์ซึ่งเป็น จุดอ่อนของไทย | ช่านมาช่วยโดยการ ให้ยืมพลังไซคิก | ไทยสามารถเอาชนะ ดร. X ได้ด้วยพลังของ เพื่อน | | การตอบแทน เพื่อนเมื่อมี โอกาส |
| 22 | เคาท์เกิดนิมิตภาพใน อดีต และระลึกได้ว่ายูนิ คือน้องสาวของตน | ยูนิกับโมโมเจอกับ ปีศาจกำลังเล่นงานเด็ก ในตลาดทั้งคู่จึงแยกกัน ไปตามจับ | โมโมใช้พลังไฟสู้กับ ปีศาจ | โมโมปราบปีศาจลง ได้สำเร็จ | โมโมหายูนิไม่เจอจึง ออกตามหาต่อไป | การดูแลเพื่อนที่ อ่อนแอ |
| 23 | ยูนิได้ยินเสียงเด็กร้องให้ ช่วยเมื่อตามเสียงไปก็เจอ เด็กคนที่เคยช่วยไว้ที่ ตลาด ทั้งคู่พากันเดิน กลับไปในเมือง | เด็กคนนั้นคืออัลไคท์ ปลอมมา ยูนิจึงโดนทำ ร้ายสลบไป | โมโมหายูนิจนเจอและใช้ พลังไซคิกจนตัวเองสลบ ไป | ยูนิถูกช่วยมาด้วย สภาพในช่วงที่โมโมไม่ รู้ตัว | ยูนิกับเคาท์ต้องลง ต่อสู้ในรอบต่อไป | การให้ภัยคน ผิดที่กลับใจได้ แล้ว |
| | | | เคาท์ไม่ยอมได้ตอบจึง โดนออทูเมควบคุม ร่างกาย | เคาท์ใช้ตัวเองบังพลัง ที่ตัวเองโจมตีใส่ยูนิ | ยูนิรู้ว่าเคาท์คือ พี่ชายที่จากไปตั้งแต่ เด็ก | |
| 24 | ไทยสู้กับโมเคิลและ สามารถเอาชนะจนได้ อัลไคท์จึงลงมาสู้กับโมโม โมโมจัดการอัลไคท์ได้ ด้วยพลังไซคิก | ออทูเมปรากฏตัวที่ กลางสนาม และลงมา ทำโมโมต่อสู้ ออทูเมทำ ร้ายยูนิ ทำให้ทุกคน โกรธมาก | โมโมกับไทยร่วมมือกัน โจมตี ออทูเม แต่ก็ไม่ สามารถทำอะไรได้ จนโม โมปลุกพลังไซคิกชั้น สูงสุดขึ้นมาต่อสู้ | ออทูเมถูกโมโมปราบ ได้สำเร็จ แต่ออทูเมก็ หนีไปได้ | โลกกลับมาสงบสุข อีกครั้ง | ความรักและ มิตรภาพของ เพื่อนเป็นพลังที่ ยิ่งใหญ่ |

4. การพัฒนาเนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เซลล์ดอน

| ตอน | การเริ่มเรื่อง+พัฒนาเหตุการณ์ | ชั้นภาวะวิกฤต | การคลี่คลาย | การยุติเรื่องราว | คติธรรม |
|--------------------------------------|---|--|--|--|--|
| น้องใหม่ กล่อม ใหญ่ (1-2) | วันหนึ่งคุณครูหมึกดำให้ นักเรียนจับคู่ติววิชาให้กัน คอน นี่จับคู่กับเฮอร์แมน และแลกกัน ติวคณิตศาสตร์กับวิชาช่าง | เซลล์ดอนไม่รู้ว่าตัวเองถนัด อะไร ครูจึงแนะนำให้เขาไปหา หนังสืออ่านเพิ่ม เขาไปร้าน หนังสือของแคริบบี้และ พบว่าแคริบบี้อยากไปเรียน | เซลล์ดอนชวนให้แคริบบี้ กลับไปเรียนต่อและตนจะ เป็นติวเตอร์ให้ แคริบบี้จึงไป ขอเรียนและได้รับอนุญาต จากครู | เพราะเซลล์ดอนสอน แคริบ บี้จึงเรียนจบ เซลล์ดอนมี คะแนนดีขึ้นเพราะได้ทบทวน การเรียนไปด้วย | คนเราถนัดไม่ เหมือนกัน การ ฝึกฝนบ่อยๆจะ ทำให้พัฒนาได้ |
| แขกที่ ไม่ได้รับ เชิญ (1-2) | ดร.เซลล์ไปพักผ่อนที่ชายหาด ในคืนนั้นมีทารกปริศนาถูกทิ้งที่ โรงแรมสี่ดาวทะเลพากันมาพัก เพราะเกิดคราบน้ำมันและที่ ชายหาด | คราบน้ำมันนั้นอันตรายต่อ เหล่าเซลล์แลนด์เด็กๆจึง ต้องเสี่ยงอันตรายเพื่อ ออกไปตามหาดร.เซลล์แต่ ไม่มีใครกล้าไปด้วย | เซลล์ดอนจึงรวบรวมคณะ กู้ภัยเพื่อไปช่วยดร.เซลล์ ด้วยเพลงปลุกใจ “ทีม เวอร์ค” ทำให้คนในโรงแรม ทั้งหมดร่วมมือด้วย | ทารกปริศนาแท้จริงคือ จุลินทรีย์ที่ชอบกินน้ำมัน เมื่อ คราบน้ำมันถูกกำจัดไป ทั้งหมด ดร.เซลล์และทุกคน ปลอดภัย | การช่วยเหลือ พึ่งพาซึ่งกัน และกัน (Teamwork) |
| ส่งต่อ ความสุข ข (1-2) | คอนนี่คิดโครงการ"ส่งต่อความ ดี"ด้วยการให้ทำดีส่งต่อคนอื่น 2 คน ทุกครั้งที่ได้รับมา ครูหมึกดำ ชอบและให้เกรด A ส่วนเซลล์ ดอนกับเฮอร์แมนลอกการบ้าน | แคริกเกินเปลี่ยนแนวคิดว่า ดีกลายเป็นแชร์ลูกโซ่ ทำให้ คนที่ทำดีนั้นกลายเป็นต้อง ทำเพื่อไม่ให้ถูกปรับเงิน เพราะทำตามกฎไม่ได้ เซลล์ | คอนนี่เปลี่ยนคำแถลงการณ์ เพื่อช่วยแคริกเกินจาก ความผิดกลายเป็นชวนทุก คนช่วยทำดีกับแคริกเกิน เพื่อให้เขากลายเป็นหนี้กฎที่ | กฎของแคริกเกินถูกยกเลิก ไป กลับมาใช้เงื่อนไขเดิมของ คอนนี่ แคริกเกินเองต้อง บำเพ็ญประโยชน์เพื่อ ช่วยเหลือเมืองเซลล์แลนด์ | การช่วยเหลือ กันในเรื่องที่ สมควรช่วย และส่งผ่าน ความดีนั้นให้ |

| | กันจึงตกวิชานั้นไป | ตอนเตือนเรื่องนี้กับคนนี่ | ตั้งขึ้นเสียเอง | ต่อไป | คนอื่นๆ |
|-------------------------------------|---|--|---|---|--|
| ผู้รู้แห่ง ท้อง ทะเล (1-2) | ในงานฉลองให้กับนายกโยกา แต่ละคนต่างเล่าถึงสิ่ง มหัศจรรย์ และของวิเศษ ที่ นายกโยกามอบให้พวกเขา | ระหว่างนั้นมีหอกแทงลงมา ทำให้เมืองพัง เหล่าเด็กๆ จึง ออกตามหาของวิเศษแต่ก็ ไม่พบ | นายกไม่ได้มีเวทมนต์ แต่เขา มีเทคนิคในการสร้างความ เชื่อมั่นในตนเองให้กับผู้อื่น ได้ | เด็กๆได้รับความเชื่อมั่นทำ ให้กล้าที่จะชวนทุกคนให้ ช่วยกันซ่อมบ้านเรือนที่ถูก ทำลายไป | ความเชื่อมั่น เป็นกำลัง สำคัญในการ ทำสิ่งใดๆ |
| หุ่นยนต์ กระป๋อง (1-2) | ชายฝั่งถูกพายุถล่มอย่างหนัก เชลล์ดอนจึงชวนน้องๆ ไป สำรวจชายหาด ซึ่งพบว่ามีแต่ ขยะ จึงช่วยกันเก็บ ดร.เชลล์จึง ประดิษฐ์หุ่นยนต์เก็บขยะมาให้ | เมื่อเชลล์บอทโดนน้ำทะเลทำ ให้สนิมจับจนขยับไม่ได้ เด็กๆ จึงหาน้ำมันมาหล่อลื่น พวกเขาพบขวดน้ำมันแต่ขน ย้ายมาไม่ไหว | ด้วยความร่วมมือของทุกคน ทำให้สามารถฉีดน้ำมันใส่หุ่น เชลล์บอทได้สำเร็จแต่เชลล์ บอทกลับไปมีความรักกับหุ่น สาวอึดตัว | ทุกคนจึงต้องกลับมาพร้อมแรง ร่วมใจกันเก็บขยะต่อไป | การร่วมแรง ร่วมใจกัน ทำงานใหญ่ (Teamwork) |
| วันใหม่ (1-2) | เด็กๆ ได้เป็นตัวแทนของทีมไป แข่งกีฬาโอลิมเปีย พวกเขาจึง ต้องไปปรับชุดนักกีฬาจากนายก โยกา | เมื่อได้พบนายกโยกาพวก เขาพบว่า มีเรือลำหนึ่งกำลัง จะแล่นพุ่งชนชายหาดของ พวกเขา | ด้วยเครื่องมือของดร.เชลล์ และเสียงชาวหอหยทำให้ คนขับเรือตื่นและขับเรือหลบ หาดไปได้ | เชลล์ดอน คนนี่ และเฮอร์ แมนได้รับเหรียญรางวัลจาก นายกที่ช่วยเมืองไว้ได้ | การร่วมแรง ร่วมใจกัน แก้ปัญหาหรือ อุปสรรค |
| อาหาร จานเด็ด (1-2) | แคร็กกันติดใจอาหารของ ปาป้า จึงนำมาทำขายเป็น อาหารแซ่แข็ง ซึ่งเปลี่ยน ส่วนผสมเป็นของราคาถูกลงไม่มี | อาหารแคร็กกันกลายเป็น ของเสีย ทำให้ผู้คนอาเจียน ทั้งเมืองผู้คนต่างมาที่ โรงแรมเพื่อตามหาคน | เด็กๆ เข้ามาช่วยมาจาก การเป็นแพะรับบาปจากการ กระทำของแคร็กกัน ทำให้ ชาวบ้านต่างไปเรียกร้องกับ | แคร็กกันชิมอาหารตัวเอง ระหว่างออกอากาศสดและ อาเจียนออกมา ทำให้ขาย อาหารของตัวเองไม่ได้ | ความไม่ ซื่อสัตย์ในงาน ที่ทำยอมทำให้ ผลงานออกมา |

| | คุณภาพ และสิ่งให้เด็กๆทำงานให้ | รับผิดชอบซึ่งถูกโยนให้มา | แคร์ริกัน | | ไม่ดี |
|--------------------------|--|--|--|---|---------------------------------------|
| โรงละครแห่งความรัก (1-2) | แคร์ริกันซื้อโรงละครโอเปร่า มีสซิสพริมชอบโอเปร่ามากแต่ตัวชายหมดแล้ว แคร์ริบีแอบชอบมีสซิสพริมอยู่จึงตกลงกับเชลล์ดอนเพื่อแลกตัวกับให้ที่ข้อมดนตรีที่หลังร้านหนังสือของแคร์ริบี | ตอนนี้หาตัวมาให้ แต่มีสซิสพริมไปดูโอเปร่ากับแคร์ริกันก่อนนั้นแล้ว ทำให้แคร์ริบีเสียความมั่นใจ เฮอร์แมนหลอกให้สาวๆเข้ามาหาแคร์ริบีแต่ก็ไม่สามารถทำให้เขาพอใจได้ | เด็กๆพยายามแก้มั่งแคร์ริกันเพื่อช่วยเหลือแคร์ริบีซึ่งทำให้มีสซิสพริมกลับมาเกี่ยวกับแคร์ริบีอีกครั้งเพราะแคร์ริกันนั้นไม่มีอารมณ์ขันแบบที่มีสซิสพริมชอบ | แท้จริงแล้วแคร์ริกันต้องการนำยาปลูกผมสูตรลับของ มีสซิสพริม ไม่ได้ต้องการจับในเชิงชู้สาวอย่างที่ทุกคนคิด | เรื่องภายในจิตใจนั้นบังคับกันไม่ได้ |
| หลุมอำพราง (1-2) | เด็กๆไปทัศนศึกษาที่ป่าชายเลนคุณครูหมึกดำเตือนเด็กว่าอย่าเดินห่างออกจากกลุ่ม แต่เฮอร์แมนวิ่งเล่นเข้าป่าไป เชลล์ดอนและคอบนี่ตามไปและพากันพลัดหลงจากกลุ่ม | เมื่อน้ำเริ่มลด คลื่นยักษ์ซัดเฮอร์แมนไปติดรากไม้ในป่าโกงกางและมีนกตั๋ยตีวิดบินวนอยู่ เชลล์ดอนจึงต้องออกตามหาผู้พิทักษ์ป่าชายเลน เพื่อมาช่วยเพื่อน | เชลล์ดอนให้แคร์ริบีพาไปพบกับสก็๊ปเปอร์ ปลาตีนเจ้าถิ่นและเกลี้ยกล่อมให้มาช่วยชีวิตเฮอร์แมนจากนกตั๋ยตีวิดได้ทันเวลาพอดี | ปลาตีนช่วยดึงเฮอร์แมนออกมาจากกอไม้ พวกเด็กๆเดินทางกลับลงทะเลและตามมาจนพบกับคณะทัศนศึกษา | การเชื่อฟังคำสั่งของพ่อแม่ ครูอาจารย์ |
| จังหวะชีวิต (1-2) | วงดนตรีป๊อปปูล่า 3 สหายแตกคอกัน แชมลาออก ตอนนี้เข้ามาแทน เมื่อซ่อม ฝีมือก็พัฒนา จน | ตอนนี้ไม่อยากไปทัวร์ คอนเสิร์ตกับแอนโซวี เชลล์ดอนจึงมาป่วนจนแอนโซวี | เชลล์ดอนออกอุบายให้สุกแมคแชมกลับมาเล่นดนตรีด้วยกันใหม่ ซึ่งผลการ | ตอนนี้ได้กลับไปทำงานที่โรงแรมและกลับไปเรียนหนังสือเหมือนเดิม ส่วนวง 3 | การฝึกซ้อมทำให้ความสามารถ |

| | | | | | |
|----------------------------------|--|---|---|---|--|
| | ได้เล่นเป็นวงเปิดให้วงแอนโซวีที่มีชื่อเสียงมาก | ยกเลิกสัญญา 2 ปลาและคอนนี่ทะเลาะกันจนวงแตก | ฝึกซ้อมทำให้พวกเขาเล่นเข้ากันได้ดีมากขึ้น | คนก็ได้กลับมาร่วมงานกันอีกครั้ง | สูงขึ้น |
| ประชาชน นชาย หอย (1-2) | ดร.เชลล์สร้างเล็อนทรายให้เชลล์คอนเขาจึงนำมันมาแข่งความเร็วเพื่อทดสอบสมรรถภาพ | ในขณะที่ทดลองใช้อยู่ ก็โดนคู่แข่งลอบทำร้ายทำให้เชลล์คอนเกิดอุบัติเหตุและสลบไป | เชลล์คอนจับได้ว่าแคร็กเก้นเป็นคนทำร้ายเขา ปาป้านำเล็อนตัวใหม่มาให้เชลล์คอน | คู่แข่งเห็นสปิริตเชลล์คอนจึงขอแข่งอย่างชาวสวนแคร็กเก้นเจออุบัติเหตุจนออกจากการแข่งขัน | นักกีฬาต้อง เคารพกติกา |
| เด็กน้อย ในเมือง ใหญ่(1-2) | ดร.เชลล์สร้างอุปกรณ์พิเศษแต่เกิดข้อผิดพลาดเชลล์คอน เฮอร์แมนกับคอนนี่จึงขออาสาพ่อแม่เพื่อจะไปซื้อน้ำยาหล่อลื่นในเมืองให้ดร.เชลล์ เพื่อหวังจะไปซื้อการ์ดเบสบอลด้วย | เด็กๆมาถึงเมืองและแวะเที่ยวตามใจชอบจนกระทั่งเงินหมด ทั้งๆที่ยังไม่ได้ซื้อน้ำมันหล่อลื่น และไม่มีเงินเดินทางกลับบ้าน ซ้ำยังโดนหลอกให้ซื้อการ์ดปลอม | ดร.เชลล์ตามดูเด็กๆอยู่ห่างๆ และได้ปรากฏตัวขึ้นเพื่อพาเด็กๆกลับบ้าน | เด็กๆกลับถึงบ้านได้อย่างปลอดภัยและเข้าใจแล้วว่าตนยังต้องการความช่วยเหลือของผู้ใหญ่ เด็กๆสำนึกผิดและไปช่วยงานดร.เชลล์เพื่อไถ่โทษ | เด็กเล็กควรอยู่ ในการดูแลของ ผู้ใหญ่ |
| จุด กำเนิด (1-2) | รายการทีวีมาถ่ายทำประวัติเชลล์คอน มามาแล้วเรื่องในอดีตในยุคที่หาดเกิดขึ้นมาถล่ม วันนั้นเชลล์คอนได้รู้ครั้งแรกว่าเขาไม่ใช่ลูกแท้ๆของมาม่าและปาป้า | เชลล์คอนเลือกออกจากบ้านเพื่อตามหาประวัติของตัวเอง คอนนี่ก็ตามมาด้วยระหว่างนั้นเองขึ้นมาก็โกมเข้าซัดชายหาดทำให้เชลล์แลนด์เสียหายอย่างหนัก | แคร็กเก้นพยายามซื้อเชลล์แลนด์ในช่วงที่พังเพื่อไถ่ราคา ถูก แต่เชลล์คอนก็สามารถปลุกใจให้ชาวบ้านทั้งหมดกลับมาฟื้นฟูบ้านเรือนตัวเอง | เชลล์คอนได้รับการยอมรับจากทุกคนแม้ว่าจะดูแปลกแยกเพราะเป็นหอยพระอาทิตย์ในครอบครัวหอยกาบ | ความแตกต่าง ไม่ใช่อุปสรรค ของการร่วมมือ กัน |

ภาคผนวก ข

แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ผู้ผลิต

แนวคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นอย่างไร
2. มีวิธีการเลือกเนื้อหาที่ผลิตอย่างไร
3. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร
4. ทูนในการผลิตมาจากแหล่งไหนอย่างไรบ้าง
5. มีแนวทางในการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันอย่างไร
6. มีข้อจำกัดในการผลิตอะไรบ้าง
7. มีวิธีการเลือกเทคโนโลยีในการผลิตอย่างไร
8. มีวิธีการผลิตเสียงที่ใช้ในเรื่องอย่างไร

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม

แนวคำถามเกี่ยวกับการสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

1. ท่านเข้าใจเนื้อหาที่การ์ตูนเรื่องชุมชนนิมนต์เยี่ยมต้องการสื่อสารว่าอย่างไร
2. ท่านพบความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้หรือไม่อย่างไร
3. กรณีที่ไม่พบเพราะอะไร
4. ท่านรู้จักวรรณกรรมไซอิ๋วมาก่อนหรือไม่ ไซอิ๋วเดอะมังก็มีความเหมือนหรือแตกต่างจากไซอิ๋วที่ท่านรู้จักอย่างไรบ้าง
5. ท่านพบความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้หรือไม่อย่างไร
6. กรณีที่ไม่พบเพราะอะไร
7. ท่านเข้าใจเนื้อหาที่การ์ตูนเรื่องเซลล์ดอนต้องการสื่อสารว่าอย่างไร
8. ท่านพบความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้หรือไม่อย่างไร
9. กรณีที่ไม่พบเพราะอะไร
10. ท่านเข้าใจเนื้อหาที่การ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่ต้องการสื่อสารว่าอย่างไร
11. ท่านพบความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้หรือไม่อย่างไร
12. กรณีที่ไม่พบเพราะอะไร
13. ท่านพบความเหมือน และความแตกต่างของการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องนี้
อย่างไรบ้าง
14. ท่านคิดว่าลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นเป็นอย่างไร
15. ท่านคิดว่าลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันจากตะวันตกเป็นอย่างไร
16. ท่านคิดว่าลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
17. ท่านมีวิธีสังเกตเพื่อแยกการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ออกจากการ์ตูนแอนิเมชันชาติ
อื่นๆได้อย่างไรบ้าง

ภาคผนวก ง

เอกสารออก

สำเนาเอกสารขอเข้าดำเนินการเก็บข้อมูลผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์เยี่ยม

ที่ ศธ 0512.10/๐ | ๓

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

1 พฤศจิกายน 2553

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนเรื่อง ชุมชนนิมนต์เยี่ยม

เรียน กรรมการผู้จัดการบริษัท โฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด

เนื่องด้วยกระผม นายตปกร พุทธกุล นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ (ช่วงปีพ.ศ. 2551 - 2553)" โดยมีภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง "ชุมชนนิมนต์เยี่ยม" เป็นหน่วยในการศึกษาวิจัย ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีขอบเขตในการศึกษาในส่วนของเนื้อหาสื่อ กระบวนการผลิตของผู้ผลิต และการตีความหมายของผู้รับสาร ในภาคของการศึกษาผู้ผลิตนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลบุคคล เพื่อประกอบการวิจัยอันเป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการและวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชนต่อไป

ด้วยเหตุนี้ กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการขอเข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวด้วยวิธีการสัมภาษณ์ในตำแหน่ง Producer หรือ Director Copy Writer และ Animator หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเพื่อประโยชน์ทางวิชาการด้านสื่อสารมวลชนเท่านั้น มิได้นำไปเพื่อการใดๆ อันเป็นความเสื่อมเสียแก่บริษัทแต่ประการใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต และใคร่ขอขอบพระคุณท่านล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ตปกร พุทธกุล)

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

(รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ โทร. (02) 218-2168

นายตปกร พุทธกุล โทร. (087) 051 3655 Email: tapakomp@gmail.com

สำเนาเอกสารขอเข้าดำเนินการเก็บข้อมูลผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด 'ไอ้ตัวเดอะมังกี้'

ที่ ศธ 0512.10/๐11 | 2553



ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

1 พฤศจิกายน 2553

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนเรื่อง 'ไอ้ตัวเดอะมังกี้'

เรียน กรรมการผู้จัดการบริษัท บางกอกอิเล็คโทรนิค จำกัด

เนื่องด้วยกระผม นายตปากร พุทธเกส นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ (ช่วงปีพ.ศ.2551 - 2553)" โดยมี ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง "ไอ้ตัวเดอะมังกี้" เป็นหน่วยในการศึกษาวิจัย ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีขอบเขตในการศึกษาในส่วนของเนื้อหาสื่อ กระบวนการผลิตของผู้ผลิต และการตีความหมายของผู้รับสาร ในภาคของการศึกษาผู้ผลิตนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลบุคคล เพื่อประกอบการวิจัยอันเป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการและวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชนต่อไป

ด้วยเหตุนี้ กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการขอเข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ในตำแหน่ง Producer หรือ Director Copy Writer และ Animator หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเพื่อประโยชน์ทางวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนเท่านั้น มิได้นำไปเพื่อการใดๆ อันเป็นความเสียหายแก่บริษัทแต่ประการใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต และใคร่ขอขอบพระคุณท่านล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ตปากร พุทธเกส)

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

(รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ โทร.(02)218-2168

นายตปากร พุทธเกส โทร. (087) 051 3655 Email: tapakonp@gmail.com

สำเนาเอกสารขอเข้าดำเนินการเก็บข้อมูลผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุดไซคิกฮีโร่

ที่ ศธ 0512.10/ ๐1๐ / ๒๕๕3


 ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
 คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

1 พฤศจิกายน 2553

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนเรื่อง ไซคิก ฮีโร่

เรียน กรรมการผู้จัดการบริษัท บรอดคาสท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด

เนื่องด้วยกระผม นายศปากร พุทธเกส นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ (ช่วงปีพ.ศ.2551 - 2553)" โดยมีภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง "ไซคิก ฮีโร่" เป็นหน่วยในการศึกษาวิจัย ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไม่มีขอบเขตในการศึกษาในส่วนของเนื้อหาสื่อ กระบวนการผลิตของผู้ผลิต และการตีความหมายของผู้รับสาร ในภาคของการศึกษาผู้ผลิตนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลบุคคลเพื่อประกอบการวิจัยอันเป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการและวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชนต่อไป


ด้วยเหตุนี้ กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการขอเข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ในตำแหน่ง Producer หรือ Director Copy Writer และ Animator หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเพื่อประโยชน์ทางวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนเท่านั้น มิได้นำไปเพื่อการใดๆ อันเป็นความเสียหายแก่บริษัทแต่ประการใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต และใคร่ขอขอบพระคุณท่านล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


 (ศปากร พุทธเกส)

ขอรับรองว่าเป็นความจริง


 (รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ โทร.(02)218-2168
 นายศปากร พุทธเกส โทร. (087) 051 3655 Email: tapakonp@gmail.com

สำเนาเอกสารขอเข้าดำเนินการเก็บข้อมูลผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลส์ดอน

ที่ ศธ 0512.10/01๒ / ๒๕๕3



ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

1 พฤศจิกายน 2553

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนเรื่อง เซลส์ดอน

เรียน กรรมการผู้จัดการบริษัท บริษัท เซลส์อีท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด

เนื่องด้วยกระผม นายตปกร พุทธเลิศ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ (ช่วงปีพ.ศ. 2551 - 2553)" โดยมีภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง "เซลส์ดอน" เป็นหน่วยในการศึกษาวิจัย ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีขอบเขตในการศึกษาในส่วนของเนื้อหาสื่อ กระบวนการผลิตของผู้ผลิต และการตีความหมายของผู้รับสาร ในภาคของการศึกษาผู้ผลิตนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลบุคคลเพื่อประกอบการวิจัยอันเป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการและวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชนต่อไป

ด้วยเหตุนี้ กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการขอเข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ในตำแหน่ง Producer หรือ Director Copy Writer และ Animator หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาระยะสั้นทางวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนเท่านั้น มิได้นำไปเพื่อการใดๆ อันเป็นความเสียหายแก่บริษัทแต่ประการใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต และใคร่ขอขอบพระคุณท่านล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ตปกร พุทธเลิศ)

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

(รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ โทร.(02)218-2168

นายตปกร พุทธเลิศ โทร. (087) 051 3655 Email: tapakonp@gmail.com

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายตปากร พุทธเกส เกิดเมื่อวันศุกร์ที่ 15 กันยายน พ.ศ.2521 ที่จังหวัด นครราชสีมา จบการศึกษาระดับปริญญาตรีเมื่อปี พ.ศ.2544 จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จากนั้นได้เข้าทำงานใน สาขาวิชาที่ศึกษามา และได้รับประสบการณ์จากการทำงานในสาย IT อย่างเข้มข้น โดยตำแหน่ง สุดท้ายก่อนจะเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทคือ วิศวกรโครงการ ที่สำนักบริการเทคโนโลยี สารสนเทศภาครัฐ (สบทร.) แต่ด้วยความสนใจที่เพิ่มมากขึ้นในช่วงการทำงานที่มีต่อสายอาชีพ สื่อสารมวลชน จึงตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต เมื่อปี พ.ศ.2552 ในภาควิชา การสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยพัชการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย