

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. นับตั้งแต่เริ่มก่อตั้งในสถานะเป็นสถานีโทรทัศน์แห่งแรกของไทยจนถึงปัจจุบัน โดยมุ่งวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีผลต่อการพิจารณานำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางโทรทัศน์ รวมถึงพัฒนาการของกระบวนการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางโทรทัศน์ โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาเอกสาร (Documentary Research) เกี่ยวกับปริมาณภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่นำเข้าและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ตั้งแต่ยุคโทรทัศน์ขาว-ดำ เรื่อยมาจนถึงยุคช่อง 9 อ.ส.ม.ท. และใช้วิธีการสัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดซื้อนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ ทั้งนี้ ได้ศึกษาข้อมูลในการวิจัย 3 ทาง ได้แก่

1. ข้อมูลจากเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางโทรทัศน์ รวมทั้งปริมาณและสัดส่วนในการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูน
2. ข้อมูลจากบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูน รวมถึงบุคคลที่มีประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยด้วย
3. ข้อมูลจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ในเดือนมกราคม พ.ศ. 2540

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. สามารถสรุปผลการวิจัยเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย
2. พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.
3. การศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.

1. พัฒนาการภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีศิลปะแอนิเมชันเป็นของตนเองมานานแล้ว คือ หนังตะลุง เทียงแต่ยังขาดบุคคลที่จะพัฒนาศิลปะแอนิเมชันผนวกเข้ากับเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ ให้กลายเป็นภาพแอนิเมชัน ซึ่งจะสามารถพัฒนาต่อไปเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในที่สุด แต่คนไทยกลับเห็นคุณค่าของหนังตะลุงเป็นเพียงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรอนุรักษ์ไว้แค่นั้น แต่ไม่พัฒนากันไปให้กลายเป็นภาพแอนิเมชันดังกล่าว ในขณะที่สหรัฐอเมริกาในกลุ่มบุคคล เช่น วอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งได้พยายามคิดค้นและพัฒนาศิลปะภาพแอนิเมชันที่เริ่มจากหุ่นเชิดมือผนวกกับเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ที่สหรัฐอเมริกาคิดค้นอยู่ก่อนแล้ว จนสามารถพัฒนาให้กลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนและสำเร็จเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนในที่สุด

ทั้งนี้ ได้มีกลุ่มคนไทยสองกลุ่มใฝ่ฝันที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยขึ้นบ้าง ซึ่งไม่ได้เริ่มจากศิลปะพื้นบ้านที่ไทยมีอยู่ แต่เริ่มต้นจากเทคนิควิธีของวอลท์ ดิสนีย์ กลุ่มแรก คือ กลุ่มผลิตของเล่นที่ คล้ายเคลื่อน ซึ่งได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขนาด 35 มม. เกี่ยวกับเรื่องชาวนาไทยขึ้นสำเร็จในปีพ.ศ. 2488 แต่ก็ไม่ได้รับการส่งเสริมจากรัฐบาล ต่อจากนั้นไม่นานเล่นที่ คล้ายเคลื่อนก็เสียชีวิตลง และก็เป็นช่วงที่การ์ตูนไทยขาดหายไปพร้อมกับการเสียชีวิตของเล่นที่คล้ายเคลื่อน ส่วนกลุ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยอีกกลุ่มหนึ่ง คือ กลุ่มผลิตของปยุต เงากระจ่าง ซึ่งได้สานต่อแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากเล่นที่ คล้ายเคลื่อน และได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนสีขนาด 16 มม. ความยาว 12 นาทีสำเร็จขึ้นในปีพ.ศ. 2498 มีชื่อเรื่องว่า “เห็ดหมัศจรรย์” แต่เมื่อจัดฉายควบกับภาพยนตร์ไทยที่โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ กลับไม่ได้รับค่าตอบแทนกำไรเท่าที่ควร ทั้งนี้ ปยุตก็ไม่ได้ย่อหื้อแต่ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นต่อไปทั้งภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโรงภาพยนตร์และทางโทรทัศน์ เช่น หนุมานผจญภัย หนูหล่อ เด็กกัปหมี่ และสุศสาครซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดท้ายของพัฒนาการภาพยนตร์การ์ตูนไทย

ทั้งในยุคของเล่นที่ คล้ายเคลื่อนและปยุต เงากระจ่าง สังคมไทยยังมีมุมมองเหมือนกันคือ ไม่สนับสนุนการ์ตูนเพราะเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ในขณะที่เดียวกันที่สหรัฐอเมริกาก็ได้พัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน จนสามารถพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตให้เป็นแหล่งผลิตด้วยระบบธุรกิจอุตสาหกรรมส่งออกที่สำคัญไปทั่วโลก ในขณะที่ประเทศไทยสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อจัดฉายตามโรงภาพยนตร์ก็ ยังไม่ได้กำไร และเมื่อมีการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ไทยขึ้นในปีพ.ศ.2498ก็ไม่ได้

มองสถานีโทรทัศน์เป็นช่องทางการจัดฉายภาพยนตร์การ์ตูนไทย ประกอบกับการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ไทยยังขาดความพร้อมทั้งในด้านเทคโนโลยี บุคลากรและระบบการดำเนินการ ทำให้ต้องพึ่งพาการนำเข้าเทคโนโลยีจากสหรัฐอเมริกาเป็นหลักทั้งด้านการจัดตั้งสถานีโทรทัศน์ (Hardware) และรายการสำหรับออกอากาศ (Software) ซึ่งเนื่องมาจากยังผลิตรายการของตนเองได้จำกัด ดังนั้น รายการออกอากาศจำนวนหนึ่งจึงเปิดช่องทางให้รายการนำเข้าจากต่างประเทศได้ออกอากาศ อันรวมไปถึงภาพยนตร์การ์ตูนด้วย การพึ่งพาการนำเข้าดังกล่าวจึงก่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการแพร่ภาพออกอากาศ ส่งผลให้มีปริมาณการนำเข้าเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น จึงเป็นปัจจัยปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Interactive cause) ที่มีผลให้การพัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ต้องหยุดนิ่งไปในที่สุด

ต่อมาในปีพ.ศ. 2530 พบว่า บริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัด เริ่มมีความตั้งใจที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยขึ้นอีกครั้ง แต่ด้วยความขาดแคลนกำลังการผลิตในด้านบุคลากรนักวาดภาพแอนิเมชัน ขาดแคลนกำลังการผลิตในด้านผู้ลงทุนผลิตภาพยนตร์การ์ตูน และขาดการส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนแห่งชาติ(BOI) ในด้านการยกเว้นค่าภาษีเครื่องมือและอุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ดังนั้น จึงแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการร่วมมือทางการค้าในการส่งออกกับบริษัท โตเอะ จำกัด แฉในที่สุดบริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัด กลับต้องทุ่มเทเวลาทั้งหมดไว้กับการผลิตภาพการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อป้อนให้บริษัท โตเอะ จำกัด ตามเงื่อนไขความร่วมมือทางการค้าตามสัญญาไปโดยปริยาย และไม่สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยตามความตั้งใจที่มีในระยะแรกจนกระทั่งถึงปัจจุบันนี้

2. พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.

ถึงแม้อุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยต้องล้มเหลวด้วยปัจจัยที่ได้ข้างนี้แล้ว ดังกล่าว แต่ด้วยความนิยม ความสนใจและความต้องการของเด็กไทยยังคงต้องการชมภาพยนตร์การ์ตูน ทำให้ทางสถานีต้องพิจารณานำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศตั้งแต่ในยุคเริ่มแรกของการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ขึ้นเป็นแห่งแรกในไทย เรื่อยมาจนกระทั่งเป็นสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ในปัจจุบัน โดยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่ออกอากาศดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงการนำเข้าจากแหล่งผลิตภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งไปสู่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

และจากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ปัจจัยด้านการดำเนินการของสถานีและสัดส่วนของ ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ทำให้สามารถแบ่งยุคของพัฒนาการภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ได้เป็น 5 ยุค คือ

1. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำในช่วงกำเนิดโทรทัศน์ไทย ตั้งแต่พ.ศ. 2498 - 2501
2. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ บางขุนพรหม ตั้งแต่พ.ศ. 2502 - 2512
3. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด ตั้งแต่พ.ศ. 2513 - 2519
4. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี อ.ส.ม.ท. ตั้งแต่พ.ศ. 2520 - 2538
5. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบัน ตั้งแต่พ.ศ. 2539 - 2540 (ม.ก.)

1. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำในช่วงกำเนิดโทรทัศน์ไทย (พ.ศ. 2498-2501)

ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับเอื้อเฟื้อจากสหรัฐอเมริกา และบางส่วนเป็นการนำเข้าด้วยการจัดซื้อภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่มีราคาถูกและผ่านการฉายตามโรงภาพยนตร์มาก่อน เมื่อนำเข้าแล้วยังไม่มีการจัดลงผังเวลาออกอากาศที่แน่ชัด มักแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการเสริมคั่นระหว่างรายการ โดยเมื่อนำเข้ามาอย่างไรก็แพร่ภาพออกอากาศไปอย่างนั้น ไม่มีการแปลบท ไม่มีการพากย์หรือตัดต่อใดๆ กระบวนการทั้งหมดนี้อยู่ในความดูแลรับผิดชอบโดยงานวิเทศสัมพันธ์ของฝ่ายจัดรายการ สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 4 บางขุนพรหม

ด้วยความที่สื่อโทรทัศน์ถือเป็นนวัตกรรมเทคโนโลยีนำเข้าใหม่ล่าสุดในสังคมไทยในขณะนั้น ผู้ชมจึงกำลังตื่นตื่นในเทคโนโลยีที่เข้ามาใหม่ดังกล่าว ดังนั้น เมื่อสถานีโทรทัศน์นำเสนอรายการใดก็ตาม เป็นอันว่าผู้ชมรายการที่ทางสถานีเป็นฝ่ายป้อนเสนอฝ่ายเดียวยอมรับชมด้วยความอยากรู้อยากเห็นในความเป็นมหัศจรรย์ตาพิศ ซึ่งก็เป็นเหตุให้สภาพการดำเนินการนำเข้า และแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนยังไร้รูปแบบ ไม่มีระบบที่แน่นอนและอาจถือได้ว่ายุคนี้เป็นยุคแห่งการฝึกฝนความชำนาญ

2. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ บางขุนพรหม (พ.ศ. 2502-2512)

พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่แพร่ภาพที่สำคัญในยุคนี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนได้มีบทบาทเป็นรายการประจำโดยเริ่มมีบทบาทเป็นรายการหลักของสถานีในรูปแบบหนึ่งของรายการสำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนไทยที่ผลิตโดยคนไทยเกิดขึ้นควบคู่ไปด้วย แต่เป็นการ์ตูนโฆษณาซึ่งได้รับอิทธิพลในการวาดจากภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ และถึงแม้ว่าจะมีสถานีโทรทัศน์ขาว-ดำเกิดขึ้นอีกหนึ่งสถานี แต่ก็ยังไม่มีการแข่งขันในด้านการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนเท่าใดนัก ดังนั้น พัฒนาการในด้านอื่นๆจึงยังไม่มี การเปลี่ยนแปลง

และในช่วงท้ายๆของยุคที่ 2 ได้มีการจัดตั้งสถานีโทรทัศน์ระบบโทรทัศน์สีขึ้นใหม่ คือ ช่อง 7 เมื่อปีพ.ศ. 2510 ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในด้านคู่แข่งกันของสถานี ที่ส่งผลให้มีการแข่งขันนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศกันมากขึ้น กล่าวคือ พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 4 บางขุนพรหม น่าจะได้รับอิทธิพลจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการโทรทัศน์ไทยนี้ และน่าจะมีผลต่อการพิจารณานำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศในยุคต่อไป

3. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด (พ.ศ. 2513-2519)

ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศในยุคนี้ ส่วนใหญ่ยังนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง แต่เริ่มมีภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นบ้าง ทั้งนี้ พบว่ามีปริมาณการนำเข้ามากขึ้น อาจเป็นเพราะผังรายการออกอากาศที่เพิ่มให้มีภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศทุกวัน และปัจจัยของเทคโนโลยีภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการใช้วัสดุเทปโทรทัศน์ให้มีความสะดวกต่อการจัดเก็บรักษาและเคลื่อนย้ายได้ง่ายขึ้น และอาจเป็นอีกเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการสั่งซื้อนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ ถึงแม้จะพบว่าทางสถานีโทรทัศน์ได้เปลี่ยนเครื่องส่งสัญญาณโทรทัศน์เป็นระบบสี แต่อุปกรณ์ที่ใช้ในห้องส่งยังคงใช้กับระบบขาว-ดำ ดังนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพในยุคนี้ถึงแม้จะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสี แต่ก็ต้องแพร่ภาพในระบบขาว-ดำ

จากการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ระบบสีขึ้นมาใหม่ในปีพ.ศ.2510 ได้แก่ ช่อง 7 ทำให้พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนยุคนี้มีการพัฒนากระบวนการแพร่ภาพเพื่อดึงความสนใจจากผู้ชมด้วยการเพิ่ม

ขั้นตอนในกระบวนการก่อนแพร่ภาพ ได้แก่ การจัดแปลบท ตรวจสอบแก้ไขบท และเพิ่มขึ้นตอนในกระบวนการแพร่ภาพ คือ การพากย์เสียงสดเป็นภาษาไทย ซึ่งช่วยเพิ่มสีสันอรรถรสของผู้ชมให้มีความสุขมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการตรวจสอบเซ็นเซอร์ขณะแพร่ภาพโดยคณะกรรมการบริหารวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์(กบว.)

ต่อมาในปีพ.ศ. 2519 พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศเริ่มเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสีแล้ว เนื่องจากทางสถานีได้ย้ายห้องส่งสถานีโทรทัศน์ไปอยู่ที่ทำการชั่วคราว บางลำพู และได้จัดซื้ออุปกรณ์และกล้องโทรทัศน์สีมาใช้ จึงสามารถส่งสัญญาณออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนด้วยระบบสีได้ในช่วงปีสุดท้ายของยุคนี้เอง

4. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี อ.ส.ม.ท. (พ.ศ. 2520-2538)

ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศในยุคนี้มีสัดส่วนการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมากเป็นหลัก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะช่อง 9 อ.ส.ม.ท. เริ่มต้นดำเนินธุรกิจและวางแผนการตลาดภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กแล้วประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จึงสั่งซื้อนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมาแพร่ภาพออกอากาศเรื่อยมา นอกจากนี้ราคาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีราคาถูกกว่าภาพยนตร์การ์ตูนของฝรั่ง ซึ่งก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ทางสถานีแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้มาก ในด้านการจัดผังรายการภาพยนตร์การ์ตูนในยุคนี้พบว่า มีทั้งรายการหลักที่ทางสถานีดำเนินการนำเข้าและแพร่ภาพเอง กับรายการของสถานีที่ขายเวลาให้แก่ผู้เช่าเวลาออกอากาศดำเนินการนำเข้าและขายโฆษณาเอง อย่างไรก็ตาม เวลาในการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดยังคงอยู่ในช่วงเวลาสำหรับเด็กที่ทางคณะกรรมการบริหารวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ (กบว.) กำหนดขึ้น

สำหรับกระบวนการแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนในยุคนี้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการก่อนแพร่ภาพจากยุคที่แล้วดังนี้ คือ เพิ่มการพากย์เสียงลงในเทปภาพยนตร์การ์ตูนเป็นภาษาไทยก่อนแพร่ภาพออกอากาศ และเมื่อพากย์เสียงแล้วจะมีการตรวจสอบควบคุมคุณภาพตามกฎเกณฑ์ของกบว.ที่ได้กำหนดขึ้นก่อนที่จะแพร่ภาพออกอากาศต่อไป ทั้งนี้ การตรวจสอบโดยคณะกรรมการบริหารวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์(กบว.) ได้มีการยกเลิกไปในปีพ.ศ. 2534 จากนั้น จึงได้มีการตรวจสอบโดยเจ้าหน้าที่ตรวจสอบควบคุมคุณภาพรายการของทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท.แทนจนกระทั่งปัจจุบัน

5. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบัน (พ.ศ. 2539-2540)

ในยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบัน พบว่ามีพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาในด้านต่างๆเหมือนยุคที่ 4 (ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี อ.ส.ม.ท.) ทุกประการ แต่ที่แตกต่างและปรากฏชัดเจน คือ สัดส่วนและปริมาณของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศ เริ่มเป็นยุคที่มีการกลับมาของการ์ตูนฝรั่งมากขึ้น นับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2539 เป็นต้นมาจนถึงในเดือนมกราคม 2540 ที่ผู้วิจัยทำการศึกษา แต่ทั้งนี้ ปริมาณของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็ยังคงมีมากกว่า ซึ่งเป็นเหตุให้ผู้วิจัยต้องแยกการศึกษาปัจจัยที่เป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นออกเป็นอีกบทหนึ่ง เนื่องจากพบว่าเป็นปัจจัยที่แตกต่างไปจากปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศ

3. การศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.

ผู้วิจัยได้สำรวจความนิยมจากผู้ชมที่เป็นเด็ก โดยตรวจสอบจากจดหมายที่เด็กเขียนส่งมาที่สถานีมากที่สุด 5 อันดับแรก และได้บันทึกเทปภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น 5 เรื่องที่คัดเลือกด้วยวิธีดังกล่าว อันได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโคมาจิ ผีตลกตลกสวรรค์
3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน
4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องรันม่า ไอ้หนุ่มกังฟู
5. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องมุซาชิ เจ้าหนูเคนโด

จากภาพยนตร์การ์ตูน 5 เรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาทุกตอนที่ออกอากาศในเดือนมกราคม 2540 พบว่า มีปัจจัยที่พอสรุปได้ว่าเป็นปัจจัยที่อาจทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยม 4 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านแนวเนื้อเรื่อง ปัจจัยด้านเนื้อหา ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ และปัจจัยด้านธุรกิจอุตสาหกรรม

1. ปัจจัยด้านแนวเนื้อเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยม ล้วนแต่มีแนวเนื้อเรื่องที่เป็นการผจญชีวิตจริงกับเข้ากับสิ่งมหัศจรรย์ด้วยกัน ซึ่งมีการดำเนินเรื่องราวของการดำเนินชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันมากขึ้น และมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของสิ่งมหัศจรรย์มาช่วยแก้ปัญหาอันทำให้เรื่องราวเข้มข้น ชวนติดตามและเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กได้ดี

2 ปัจจัยด้านเนื้อหา

เด็กไทยสามารถรับรู้เรื่องราวได้โดยง่าย เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาที่สามารถสะท้อนอารยธรรมได้ใกล้เคียงของไทย สะท้อนความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เป็นยุคสมัยใหม่ จึงมีการดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว ฉับไว นอกจากนี้ยังเป็นเนื้อหาที่เบาๆ สามารถสอดแทรกอารมณ์ขันและมุขตลกให้เด็กได้ผ่อนคลายความเครียด

3. ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น คือ สุนทรียศาสตร์ในการวาดลายเส้นง่ายๆ การใช้สีสันทันที่สวยสดใส เน้นความเพื่่ฝันของตัวละครเอก เช่น มีดวงตาที่กลมโตเป็นประกาย การใช้ลายเส้นที่อ่อนช้อย หรือโครงสร้างสรีระร่างกายที่สวยงาม เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีสุนทรียศาสตร์ในเรื่องของการใช้บทพูดที่เป็นเสียงสนทนาง่ายๆ ประกอบภาพไม่ก็ภาพ(ซึ่งเป็นเทคนิควิธีผลิตการใช้เซลแบบ Limited Animation รวมทั้งการใช้ดนตรีประกอบหรือเพลงประกอบที่ไพเราะ ซึ่งปัจจุบันญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญต่อการประพันธ์เพลงประกอบเรื่องมากขึ้น

นอกจากนี้ ในด้านรูปแบบและองค์ประกอบด้านเวลา ตัวละคร การเคลื่อนไหวและฉากหลังที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ก็ยังคงผลิตด้วยเทคนิคการใช้ CEL ANIMATIONแบบ LIMITED ANIMATION ซึ่งจะเป็นการประหยัดเวลา ช่วยลดต้นทุนในการผลิต และเพิ่มความสนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจของผู้ชมมากขึ้นด้วย

4. ปัจจัยด้านธุรกิจอุตสาหกรรม

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีพัฒนาการที่ก้าวล้ำด้วยเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย พบว่าผลิตเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมที่ขยายวงกว้างไปสู่ธุรกิจอื่นๆแบบครบวงจร นอกจากนี้ ยังสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้อย่างรวดเร็ว และใช้เงินทุนการผลิตไม่มาก โดยพบว่าได้มีการขยายฐานแรงงานสู่ภูมิภาคเอเชีย เนื่องจากมีแรงงานผลิตที่ประณีต สวยงามและมีค่าจ้างแรงงานราคาถูก ซึ่งช่วยทำให้การกระจายงานผลิตเป็นตอนๆของหนึ่งเรื่องสามารถผลิตได้พร้อมๆกันหลายประเทศ ในช่วงเวลาเดียวกัน ฉะนั้น จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถผลิตเป็นสต็อกส่งออก (Software stock) ได้เป็นจำนวนมาก และเพียงพอต่อความต้องการบริโภคของประเทศต่างๆทั่วโลก ซึ่งประเทศไทยก็เป็นประเทศหนึ่งที่มีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นจำนวนมากเช่นกัน

จากการศึกษาวิจัยโดยทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่ากระบวนการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางสถานีโทรทัศน์ไทยในแต่ละยุค มีความแตกต่างและเปลี่ยนแปลงไปตามแรงผลักดันทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง เทคโนโลยี วัฒนธรรม และการตลาดเป็นสำคัญ

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบว่าประเทศไทยมีศิลปะพื้นบ้านที่เป็นแอนิเมชันมานานหลายร้อยปีแล้ว นั่นคือ หนังตะลุง แต่ก็ไม่มีใครคิดสร้างเป็นภาพแอนิเมชันเลยแม้แต่ปียุค เงากระจ่างเองก็ตาม ทั้งนี้ ทุกคนต่างแยกศิลปะแอนิเมชันให้เป็นภูมิปัญญาของไทยที่ควรอนุรักษ์ไว้เป็นศิลปะพื้นบ้านเท่านั้น ซึ่งจะมีใครสักกี่คนที่คิดจะสานต่อเทคโนโลยีตรงนี้อย่างจริงจัง ในขณะที่สหรัฐอเมริกาที่มีศิลปะพื้นบ้านที่เป็นแอนิเมชันของตนเองเหมือนกัน ก็คือ หุ่นเชิดมือ แต่คนอเมริกันให้ความสำคัญต่อการพัฒนาเทคโนโลยีศิลปะแอนิเมชันนี้ โดยนำเทคโนโลยีของการสร้างภาพยนตร์เข้ามาผสมผสานด้วยกัน ดังนั้น จึงเกิดศิลปะภาพแอนิเมชันขึ้น ซึ่งการพัฒนามิได้หยุดเพียงเท่านี้ แต่คนอเมริกันยังได้นำศิลปะแห่งจินตนาการด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพวาดมาผสมผสานกับเทคโนโลยีของภาพแอนิเมชันจนกลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในที่สุด ซึ่งคนไทยก็ได้รับอิทธิพลการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกามาเป็นแบบฉบับในการเริ่มต้นผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยด้วย หากแต่ไม่ได้รับการส่งเสริมทั้งด้านเงินทุนและผลตอบแทนกำไร ดังนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ผลิตจึงมีน้อยเรื่อง และน้อยรายผู้ผลิต

เมื่ออเมริกาสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อฉายภายในประเทศแล้ว ก็ได้ขยายการผลิตไปสู่ระบบธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนส่งออกทั่วโลก ในขณะที่ประเทศก็เป็นประเทศลูก้าประเทศหนึ่ง เนื่องด้วยเพิ่งจะเริ่มต้นก่อตั้งสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 4 บางขุนพรหมขึ้นเป็นสถานีแห่งแรก เมื่อปีพ.ศ. 2498 ทั้งๆที่ยังขาดความพร้อมในด้านเทคโนโลยี ด้านบุคลากร และด้านการดำเนินการ ดังนั้น ประเทศไทยจึงต้องพึ่งพาเทคโนโลยีนำเข้าจากอเมริกา (ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้นำเทคโนโลยีทางด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิทยุโทรทัศน์ในขณะนั้น) รวมทั้ง การพึ่งพารายการนำเข้า(Imported Program) นั้นรวมถึง ภาพยนตร์การ์ตูนของอเมริกาด้วย

จึงเป็นผลให้สถานีโทรทัศน์ไทยไม่สนใจแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนไทย เนื่องมาจาก ภาพยนตร์การ์ตูนไทยยังไม่ถือเป็น Mass Product เพราะมีจำนวนการผลิตน้อย ซึ่งเมื่อผลิตแล้วยังขายได้ยาก คือ ไม่เป็นที่สนใจของประชาชน ดังนั้น ผลกำไรจากรายได้จึงไม่ต้องคิดถึง เมื่อเหตุของการไม่สามารถนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนไทยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทย ผลก็คือต้องมุ่งการพึ่งพาไปยังภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศเพื่อนำมาออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยแทน ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าเหล่านี้จัดเป็น Mass Product ที่มีต้นทุนต่ำ สามารถขายได้ง่ายและทำกำไรสูง นั่นก็สามารถสั่งซื้อและนำเข้ามาออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยได้เป็นจำนวนมาก ราคาถูก และเป็นที่ยอมรับของเด็กๆ จากสูตรสำเร็จรูปในการจัดฉายภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าทางโทรทัศน์ได้อย่างประสบความสำเร็จนี้เอง ทำให้พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนไทยต้องมีอันหยุดนิ่งไป เพราะทุกคนต่างมุ่งแต่แสวงหาภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่จะทำกำไรให้สถานีได้ง่าย

สำหรับ Mass Product ที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศในช่วงยุคโทรทัศน์ขาว-ดำ (หมายถึง 3 ยุคแรก ได้แก่ ยุคภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับเอื้อเฟื้อ ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำที่มีการนำเข้า และยุคภาพยนตร์การ์ตูนพากย์สด) ส่วนมากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง ทั้งนี้ สามารถอภิปรายได้ว่าในช่วงยุคนั้น ประเทศสหรัฐอเมริกายังเป็นผู้นำอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอยู่ จนกระทั่งเมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 และสงครามยุติลงที่ฝ่ายสัมพันธมิตรเป็นฝ่ายชนะ จึงเป็นเหตุให้สหรัฐอเมริกาต้องเข้าไปควบคุมประเทศญี่ปุ่นหลังจากที่มีการทิ้งระเบิดปรมาณูที่เมืองฮิโรชิมา และนางาซากิแล้ว ซึ่งการเข้าไปควบคุมประเทศญี่ปุ่นในครั้งนั้น สหรัฐอเมริกาได้นำเทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนไปด้วย โดยได้สร้างสตูดิโอถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งขึ้น เมื่อสิ้นสุดการควบคุมแล้ว ก็ได้ทิ้งมรดกที่เป็นสตูดิโอและเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้ประเทศญี่ปุ่นได้สามารถดำเนินการผลิตเองต่อไป

จุดเริ่มต้นตรงนี้เองที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นได้รับเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของอเมริกา และได้นำไปพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับประเทศของตน โดยสร้างเนื้อหาที่ใช้แนวเนื้อเรื่องที่จะทดแทนการสูญเสียอิสรภาพของประเทศไปชั่วขณะ และปลดปล่อยจินตนาการด้วยการสร้างฮีโร่ในฝันหรือสิ่งมหัศจรรย์ที่จะมาช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้ อาศัยอิทธิทธิปาฏิหาริย์ และเวทมนต์คาถาดังๆมาช่วยกลั่นลายปมเรื่องราวที่ยุ่งยากให้ง่ายลง ซึ่งเป็นการผนวกชีวิตจริงเข้ากับสิ่งมหัศจรรย์ได้อย่างน่าตื่นเต้นเร้าใจ ดำเนินเรื่องรวดเร็วฉับไว ชวนติดตาม นอกจากนี้ ญี่ปุ่นยังได้พัฒนาเทคนิคการวาดแบบ Limited Animation ทำให้ได้ภาพที่ไม่นุ่มนวล ซึ่งก็อาจเป็นเสน่ห์ของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำให้เกิดภาพกระตุกชนิดที่เรียกว่า มันส์สะใจคนดู

ด้วยพัฒนาการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงและแตกต่างไปจากภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง ทั้งด้านเนื้อหา เทคนิควิธีการวาดและสุนทรียศาสตร์ในด้านอื่นๆ เช่น บทพูด เพลงประกอบ เป็นต้น ทำให้ในยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี อ.ส.ม.ท.และยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบันมีการสั่งซื้อ และนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมาแพร่ภาพด้วยปริมาณและสัดส่วนที่มากกว่าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งไปเป็นที่สุด

ทั้งนี้ การที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้ก้าวเข้ามาแทนที่ภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งทางสถานีโทรทัศน์ในยุคที่เป็นสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.แล้วนั้น อาจเป็นเพราะเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาตลก สนุกสนาน และเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งยังมีสุนทรียศาสตร์ที่เน้นการวาดภาพการ์ตูนให้มีลักษณะเพื่อฝันเกินความเป็นจริง เพื่อสร้างเสริมจินตนาการของคนดู ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงรัตน์ กมลโบล(2535) ที่กล่าวไว้ว่า ลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่อาศัยหลักใหญ่ 2 ประการ คือ

1. หลักในการทำให้ง่าย (Simplification) ได้แก่ การใช้โครงเส้นอย่างง่าย ไม่เน้นรายละเอียด เน้นเฉพาะโครงสร้างตอนนอกของตัวละครหรือสิ่งของเท่านั้น

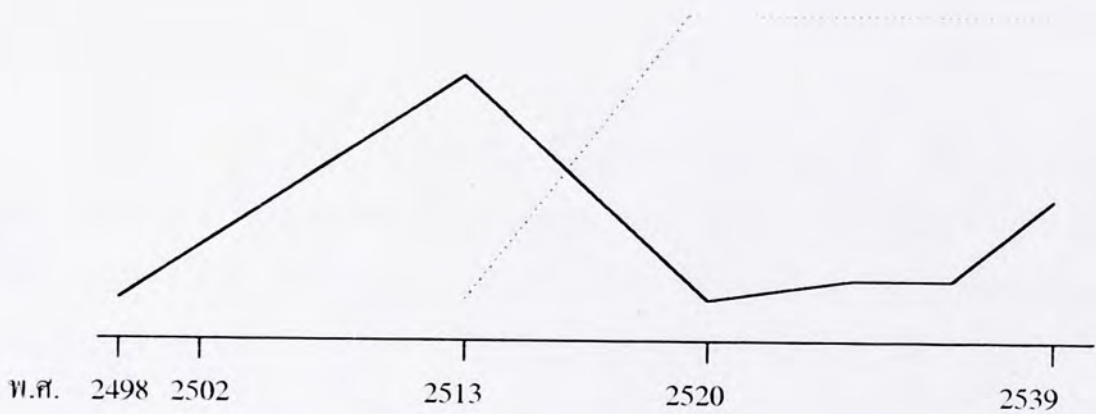
2. หลักในการทำใหเกินจริง (Exaggeration) ได้แก่ การทำให้รูปร่างและใบหน้าของตัวละครใหญ่เกินจริง เพื่อให้รูปร่างของตัวละครมีความน่าเอ็นดูคล้ายกับเด็กๆที่มีขนาดของศีรษะใหญ่กว่าลำตัว นอกจากนี้ยังเพื่อเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มากๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร

ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะเช่นนี้จึงเป็นการถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกต่างๆ ด้วยภาพโดยมีความหมายแอบแฝงเพื่อความตลกขบขันและความบันเทิงที่ช่วยสร้างสรรค์จินตนาการให้แก่ผู้ชม

ข้อสังเกตหนึ่งที่พบจากผลการวิจัย คือ ในยุคสมัยแรกๆ รายการภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศมักไม่มีอยู่ในผังรายการ ทั้งนี้ เพราะทางสถานีนำมาแพร่ภาพกันเวลาเสริมให้การออกอากาศได้ตลอดเวลา ซึ่งเมื่อถึงเวลาที่จะต้องแพร่ภาพรายการหลักของทางสถานี แม้จะออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนได้เพียงครึ่งเรื่อง ก็ต้องตัดภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพค้างไว้ไป โดยที่คนดูก็ไม่สามารถทำนายได้ว่าจะไปดูต่อได้อีกในเวลาใด ในขณะที่ผ่านยุคสมัยต่อมาเรื่อยๆ ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศถึงจะมีบทบาทที่เป็นรายการหลักของทางสถานีอย่างแน่ชัด และในที่สุดยุคปัจจุบันก็พบว่า ทางสถานีได้แพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศเป็นรายการหนึ่งที่ค่อนข้างแทนที่เวลาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเกือบทั้งหมด ทั้งนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนได้กลายสถานภาพเป็นรายการที่ทำกำไรรายได้สู่สถานีเป็นจำนวนมากนั่นเอง ซึ่งก็พบว่า เป็นไปในรูปแบบที่เป็นธุรกิจมากขึ้น ฉะนั้น โฆษณาที่เข้ามาซื้อเวลาออกอากาศทางสถานีจึงต้องได้ออกอากาศครบและเต็มเวลาที่มีการตกลงซื้อขายเวลากัน แต่ในขณะเดียวกัน ทางสถานีสามารถตัดทอนส่วนที่เป็นเนื้อหาของรายการได้ ซึ่งนับเป็นการสวนกระแสธรรมเนียมปฏิบัติของการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่เคยมีมา

นอกเหนือไปจากนี้ เมื่อพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่ออกอากาศในยุคต่างๆ ไม่สามารถส่งเสริมพัฒนาทักษะของบุคลากรไทยในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้เอง แต่กลับเป็นการส่งเสริมให้บุคลากรในองค์กรพัฒนาแต่ทักษะในด้านกระบวนการก่อนแพร่ภาพและกระบวนการแพร่ภาพเท่านั้น เช่น การเรียนรู้ทักษะในการพากย์ ที่มีการพัฒนาการพากย์ได้สนุกสนานจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะอย่างหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่ออกอากาศทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ด้วย และอาจกล่าวได้ว่าศิลปะการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์โดยคนไทยนับเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าและออกอากาศทางโทรทัศน์ได้รับความนิยม

จากผลการวิจัยและการอภิปรายผลที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยต้องการแสดงภาพของการเติบโตของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศในยุคต่างๆ ทั้งนี้ เนื่องจากการวิจัยไม่ได้เน้นการวิจัยในเชิงปริมาณ ดังนั้น กราฟเส้นที่จะแสดงต่อไปนี้จะเป็นการแสดงถึงภาพการเปรียบเทียบการเติบโตของภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง และภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ดังต่อไปนี้



ภาพแสดงการเปรียบเทียบการเติบโตของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้า

— แสดงปริมาณการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งเศส
 แสดงปริมาณการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการย้อนหลังซึ่งปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญได้แก่ ระยะเวลาที่ผ่านมาเนิ่นนาน รวมทั้งไม่มีการจัดเก็บรวบรวมเอกสารหลักฐานการดำเนินงานต่าง ๆ นอกจากนี้ ไม่สามารถติดต่อบุคลากรที่เกี่ยวข้องได้ครบถ้วน เนื่องจากมีการโยกย้ายที่อยู่อาศัย สำหรับบุคคลที่เกี่ยวข้องและติดต่อได้ กลับหลงลืมข้อมูลไปบ้าง จึงเกิดข้อจำกัดในการวิจัย คือ ระบบการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลขององค์กรต่างๆ ไม่มีการเก็บรวบรวมอย่างเป็นระบบ ทำให้การค้นคว้าวิจัยเต็มไปด้วยความยากลำบาก อีกทั้ง การศึกษาองค์กรที่มีการยุบเลิกไปแล้ว ส่งผลกระทบต่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทั้งจากบุคคล และจากเอกสารได้ยากยิ่ง

ข้อจำกัดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์แบบแยกส่วนเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ (Separate Analysis) ทำให้งานวิจัยครั้งนี้ขาดการบูรณาการความสัมพันธ์ของพัฒนาการของรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ และอุตสาหกรรมการผลิตรายการโทรทัศน์ไทย

ข้อเสนอแนะ

1. ทางสถานีควรพิจารณาตั้งแต่ระบบขั้นตอนการสั่งซื้อและนำเข้า โดยอาจมีการทำวิจัยวัดความต้องการและความพึงพอใจของเด็กไทยทั่วประเทศที่ชมช่อง 9 การ์ตูน เนื่องจากช่อง 9 ประสบความสำเร็จทางด้านการตลาดในด้านภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น จึงยึดคิดว่าเด็กไทยชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่แท้ที่จริงยังมีเด็กอีกเป็นจำนวนมากที่อยากชมการ์ตูนฝรั่ง

2. ควรมีการทำงานวิจัยที่ศึกษาถึงความต้องการและความพึงพอใจของเด็กจากการชมรายการการ์ตูนต่างประเทศทางสถานีโทรทัศน์ เพื่อสะท้อนถึงความต้องการ (Demand) ของกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กในสังคมไทย อันจะสามารถทำให้ทางสถานีพิจารณา Supply รายการการ์ตูนที่ตรงตามความต้องการของเด็กมากขึ้น

3. รัฐบาลควรพิจารณาส่งเสริมให้เกิดอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนไทยอย่างจริงจัง รวมทั้งควรมีการร่วมมือกันระหว่างองค์กรที่เกี่ยวข้องต่างๆ เพื่อเผยแพร่เนื้อหาเรื่องราวที่สามารถสะท้อนสภาพวิถีชีวิตของคนไทย ความเป็นไทย ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ซึ่งนับวัน เด็กไทยในยุคโลกาภิวัตน์ไม่มีโอกาสเรียนรู้เท่าใดนัก เนื่องจากการแพร่ขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมจากต่างชาติที่เข้ามาสู่ประเทศไทยมีมากขึ้นเรื่อยๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. จากข้อจำกัดในการวิจัยที่เป็นการวิเคราะห์แบบแยกส่วนเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศเท่านั้น ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาวิเคราะห์แบบภาพรวมของรายการนำเข้าจากต่างประเทศที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ไทยทั้งหมดด้วย

2. ควรมีการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ต่อเนื่องต่อไป เพื่อศึกษาแนวโน้มของการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนในยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในยุคสุดท้ายที่เป็นปัจจุบันเกี่ยวกับปริมาณการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง ทั้งนี้ เป็นการตรวจสอบว่าพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศในยุคนี้เป็นยุคการกลับมาของภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งทางสถานีโทรทัศน์ไทยหรือไม่

3.ควรมีการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทุกสถานี ทั้งนี้ เพื่อนำปริมาณและสัดส่วนการนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศของทุกสถานีมาเปรียบเทียบในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงพัฒนาการที่เป็นภาพรวมของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยได้