

บทที่ 1

บทนำ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน” ในบทนี้จะกล่าวถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาของการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชันปัจจุบัน โดยจะบอกถึง ที่มาของปัญหา วัตถุประสงค์ ไปจนถึงขอบเขตและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา เพื่อให้ทราบถึงเหตุผลในการศึกษางานชิ้นนี้

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเจริญเติบโตของเด็กหรือเยาวชนในยุคของการพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสาร การเจริญเติบโตและการพัฒนาของเด็กจึงถูกพัฒนาไปพร้อมๆ กับสื่อต่างๆ รอบตัว โดยในชีวิตประจำวันเด็กต้องบริโภคสื่อ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม โดยเฉพาะสื่อการ์ตูน เป็นสื่อที่ทำความเข้าใจกับเด็กได้โดยตรง และรวดเร็ว เนื่องจากเป็นสื่อที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อเด็กโดยเฉพาะ ง่ายต่อการเข้าใจและการเรียนรู้ การ์ตูนจึงเป็นทั้งตัวช่วยในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ และจินตนาการ แต่เด็กบางช่วงอายุยังอยู่ในวัยที่ยังไม่สามารถแยกแยะเรื่องราวที่ดีและไม่ดีได้ ดังนั้นสื่อการ์ตูนจึงจำเป็นต้องพัฒนาแนวทางเพื่อให้การบริโภคสื่อการ์ตูนของเด็กเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม และสามารถพัฒนาความรู้และความคิดของเด็กควบคู่ไปกับการเจริญเติบโตในสังคมและวัฒนธรรมไทย

สื่อการ์ตูนช่วงปี พ.ศ. 2545-2550 ได้พัฒนาจากการ์ตูนภาพมาเป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวหรือเรียกว่า แอนิเมชัน (Animation) และเป็นที่ยอมรับอย่างมากทางสื่อโทรทัศน์ ดูได้จาก ตาราง 1.1 จะแสดงช่องที่ฉาย และเรื่องที่เข้าฉายของสื่อโทรทัศน์สีช่อง 9 จากสัดส่วนที่มีในรายการที่เข้าฉายนั้น มีการ์ตูนที่มาจากต่างประเทศทั้งหมด ซึ่งเป็นการดูลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น

จากตาราง 1.1 เห็นว่าการ์ตูนที่เข้าฉายในปัจจุบัน ส่วนมากนำเข้ามาจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งปัจจัยที่เป็นเหตุผลในการซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นนั้นคือสามารถซื้อได้ในราคาถูก นายนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ หรือในฉายาว่า “น้ำต้อย เขมเบ้” ซึ่งเป็นนักพากย์การ์ตูนที่เป็นที่รู้จักคนหนึ่งของเมืองไทยได้กล่าวว่า “การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถซื้อลิขสิทธิ์ได้ในราคาถูก เนื่องจากการ์ตูนประเทศญี่ปุ่นมีตลาดในการขายมาก จึงส่งผลทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นพัฒนาการผลิตมากขึ้น ซึ่งประเทศไทยก็เป็นประเทศหนึ่งที่เขาไปเลือกซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น” (นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์, 2550)

ตาราง 1.1 รายละเอียดภาพยนตร์การ์ตูนประจำที่เข้าฉายบนสถานีโทรทัศน์สีช่อง 9 (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://modernine.mcot.net/cartoon/> (26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550)

รายการภาพยนตร์การ์ตูน	วัน	เวลา	ผลงาน
1. บีดาแมน	อังคาร	16.40-17.05 น.	ญี่ปุ่น
2. หุ่นเหิรฟ้า ยูเรก้า เซเวน	พุธ	16.40-17.05 น.	ญี่ปุ่น
3. ยูอิ มือปราบสาวไซเบอร์	พฤหัสบดี	16.40-17.05 น.	ญี่ปุ่น
4. โดเรมอน	ศุกร์	16.40-17.05 น.	ญี่ปุ่น
5. มิรุโม่ กูจิวจอมป่วน	เสาร์-อาทิตย์	8.00-8.30 น.	ญี่ปุ่น
6. กัชเบล	เสาร์-อาทิตย์	8.30-9.00 น.	ญี่ปุ่น
7. มหัศจรรย์ สาวน้อยปริศนา	เสาร์-อาทิตย์	9.00-9.30 น.	ญี่ปุ่น
เคียว	เสาร์-อาทิตย์	9.30-10.00 น.	ญี่ปุ่น
8. มูซึคิง ดำน่านผู้พิทักษ์ป่า			

จึงเป็นเหตุให้การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาฉายในประเทศไทยตลอดและต่อเนื่อง จนทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นมีบทบาทกับเด็กไทย ยกตัวอย่างแบบแผนของการแต่งกาย เสื้อผ้า ทรงผม ของเด็กปัจจุบันที่เลียนแบบประเทศญี่ปุ่น ล้วนแล้วแต่ได้ซึมซับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย และบุคลิกภาพจากตัวการ์ตูนในเรื่อง ซึ่งเป็นสาเหตุให้วัฒนธรรมของญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาทในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่รับสื่อการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น เพราะสื่อการ์ตูนสามารถสื่อสารกับเด็กได้โดยตรง โดยเด็กจะค่อยๆ ซึมซับปัจจัยต่างๆ เรื่อยมา จนกลายเป็นแบบแผนและค่านิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่นของเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งการ์ตูนบางเรื่องมีเนื้อหารุนแรง อาจจะมีผลกระทบต่อจิตใจของเด็กได้

จากการวิจัยของนายชาติณรงค์ วิสตุกุล (ชาติณรงค์ วิสตุกุล, 2543) เรื่อง “ทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์” ได้วิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กวัยรุ่นชายพบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเป็นแบบอย่างให้เด็กไทยมีพฤติกรรมที่เลียนแบบตามอย่างการ์ตูน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมอื่นๆ ด้วย

ผศ.ลักขมิ ลงลาภ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า จากการสำรวจรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก พบว่านำเสนอผ่านการ์ตูนมากที่สุดถึงร้อยละ 63.81 ซึ่งเป็นการ์ตูนที่นำเสนอความรุนแรงทางร่างกายโดยใช้อาวุธ สร้างความกดดันทางจิตใจ ความก้าวร้าว เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ เด็กหลายคนยอมรับว่า เคยมีพฤติกรรมเลียนแบบทีวี เช่น การเตะต่อย

ตบตีกัน อันนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งทางวาจาและการกระทำทางร่างกาย (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1236926110&grpId=01&catid=04 (13 มีนาคม พ.ศ. 2552).

นอกจากประเทศไทยจะซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนจากญี่ปุ่นแล้ว ในประมาณปี ค.ศ.1938 ยังนำเข้าการ์ตูนจากประเทศอเมริกาด้วย เช่น การ์ตูนของค่ายวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) เรื่อง หนูน้อยหมวกแดง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ชูเปอร์แมน แบทแมน เป็นต้น บทบาทของการ์ตูนจากประเทศอเมริกาในประเทศไทยนั้นได้เข้ามาฉายเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวติดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน โดยพัฒนาการของการ์ตูนประเทศอเมริกาที่เข้ามาฉายในประเทศไทย ได้เห็นพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์การ์ตูนอย่างต่อเนื่อง และในปัจจุบันอิทธิพลจากการ์ตูนของประเทศอเมริกาจึงได้เข้ามามีบทบาทกับเด็กไทย ไม่แพ้การ์ตูนประเทศญี่ปุ่น จะเห็นได้จากหุ่นจำลอง (Model) ตัวการ์ตูนที่ขายตามท้องตลาด เช่น มิกกี้เมาส์ (Micky Mouse) โดナルด์ดั๊ก (Donald Duck) เป็นต้น เด็กไทยได้สูญเสียเงินจำนวนมากเพื่อซื้อผลิตภัณฑ์ประเทศอเมริกาเพื่อเก็บสะสม เช่น ของเล่น ตุ๊กตา เสื้อผ้า ดินสอ ปากกา ยางลบ สมุด แก้วน้ำ รองเท้า เป็นต้น โดยนายวิระรัตน์ กิจเลิศไพโรจน์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท ก.เจริญ ทอยส์ จำกัด เป็นตัวแทนจำหน่ายของเล่น TOMY DISNEY ในกลุ่ม Disney Pre-School & Baby แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย โดยมีระยะเวลาตั้งแต่ปี 2545 - 2548 ส่งผลให้ในปี 2545 บริษัทฯ สามารถสร้างยอดขายจาก Character Disney ได้รวมกว่า 5 ล้านบาท ทำให้ยอดขายมีอัตราการเติบโตถึงร้อยละ 75 ในปีต่อมา (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.ryt9.com/s/prg/152944/> (18 มิถุนายน พ.ศ. 2549). ทำให้การรับรู้และพัฒนาการของเด็กที่ต้องรับสื่อต่างประเทศเป็นไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากเหตุการณ์และผลการวิจัยที่ได้ศึกษามาดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนที่นำเข้าจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่นหรืออเมริกา ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลสำหรับเยาวชนต่อการพัฒนาประเทศชาติ ในด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี จึงทำให้ การพัฒนาประเทศชาติเป็นไปในทิศทางไม่เหมาะสมเนื่องจาก เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆของการ์ตูน ไปจนถึงวัฒนธรรมที่สอดคล้องมากับการ์ตูน เช่น พฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน การแต่งกาย เป็นต้น นายนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ ได้กล่าวว่า “สิ่งแรกที่เด็กจะชอบการ์ตูนนั้นเป็นลักษณะตัวการ์ตูน ถ้าถูกใจแล้วจะชอบทันที และพยายามติดตามเลียนแบบ” (นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์, 2550)

สาเหตุที่สำคัญคือการนำเข้าการ์ตูนจากต่างประเทศเป็นระยะเวลายาวนาน และประเทศไทยขาดการพัฒนาการสร้างตัวละครการ์ตูนที่เป็นของประเทศไทย โดยขาดการสนับสนุนและส่งเสริมจากทุกภาคส่วน การพัฒนาการ์ตูนไทยจึงเป็นไปได้ช้าและไร้ทิศทาง โดยในพ.ศ.2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนติดต่อกัน 3 เรื่อง โดยเรื่องสุดท้ายคือเรื่องสุดสาคร ในตอน

นั้นเป็นการดูที่มีชื่อเสียงมาก แต่ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลที่ยังไม่เห็นความสำคัญของการดู การดูในประเทศไทยจึงขาดการพัฒนาและส่งเสริม ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษากระบวนการ สร้างลักษณะตัวละครการดูไทย เพื่อสามารถทราบถึงแนวทางการพัฒนากระบวนการออกแบบ การดูไทยให้เป็นที่ต้องการที่ยอมรับของเด็กเยาวชน ลดการนำเข้าการดูและผลิตภัณฑ์ที่มาจาก การดูจากต่างประเทศ ลดปัญหาการก้าวร้าวของเด็กไทย อีกทั้งยังเป็นโครงการเผยแพร่วัฒนธรรม ประเพณีต่างๆของประเทศไทยผ่านสื่อการดู โดยจะสามารถสร้างรายได้และชื่อเสียงให้แก่ ประเทศชาติสืบต่อไป

1.2 หลักการ ทฤษฎี ตัวแบบ เหตุผลในการศึกษา

การดูไทยเกิดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2458 โดยประมาณ โดยพัฒนาขึ้นพร้อมๆกับการดูญี่ปุ่นที่ เกิดขึ้นพร้อมๆกัน การดูไทยเริ่มขึ้นจากหนังสือการดูเล่มละ 5 สตางค์ไปจนถึงการดูเล่มละ 1 บาท จากนั้นก็ได้พัฒนามาเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 283-284) ปัจจุบันการดู ญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลกับผู้อ่านเป็นอย่างมากในประเทศไทย และยังมีบทบาทต่อสังคมและ วัฒนธรรมไทย

จากการนำเข้าของการดูญี่ปุ่น ทำให้นักอ่านการดูทั้งหลายหันมาสนใจการดูญี่ปุ่นมากกว่า การดูที่เขียนโดยคนไทย ทั้งๆที่เริ่มต้นพัฒนาพร้อมกัน แต่ประเทศไทยกลับต้องซื้อลิขสิทธิ์การดู จากญี่ปุ่น เนื่องจากมีปัจจัยหลายๆประการ โดยเฉพาะประเทศไทยขาดการส่งเสริมด้าน การดู โดยทราบได้จากงานวิจัยวิทยานิพนธ์ของพันทิพย์ พุฒเดช เรื่อง “การพัฒนาภาพยนตร์ไทยทางโทรทัศน์สู่ ความเป็นสากล” ได้สรุปผลงานวิจัยว่า ปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การดูไทยสู่ ความเป็นสากลประกอบด้วย เงินทุน เทคโนโลยี บุคลากร การขยายช่องทางการตลาด นโยบาย ภาครัฐ สถานีโทรทัศน์ สถาบันการศึกษา กฎหมาย สังคมและวัฒนธรรม จากเหตุผลที่ทำให้การดู ไทยขาดการส่งเสริมนี้ จึงทำให้มีนักเขียนการดูอยู่น้อยมาก ดังนั้นผลผลิตที่ออกมาจึงมีปริมาณ น้อยตามไปด้วย

การสร้างการดูเรื่องหนึ่งต้องมีตัวละครหนึ่งตัวขึ้นไปเพื่อใช้ในการดำเนินเรื่อง นักเขียน การดูจะต้องคิดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องและยังต้องคิดถึงลักษณะตัวละครพร้อมๆกัน ทั้งนี้แล้วแต่ ความถนัดของแต่ละคน หลังจากนั้นต้องมีขั้นตอนของการกำหนดหรือออกแบบลักษณะตัวละคร ต่างๆ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่จำเป็นมาก เนื่องจากการออกแบบตัวละครเหล่านี้จะต้องคำนึงถึงลักษณะ และบุคลิกอย่างไรจึงจะทำให้คนอ่านจำได้และติดตาม ส่วนหนึ่งที่การดูญี่ปุ่นและอเมริกาเป็นที่ ถูกอกถูกใจคนไทยนอกจากจะเป็นเนื้อเรื่องและการดำเนินเรื่องแล้ว ส่วนที่สำคัญที่สุดคือตัวละคร แต่ละตัวที่ได้ออกแบบมาอย่างมีเอกลักษณ์และน่าตื่นตากับบุคลิกท่าทาง ดังนั้นกระบวนการ

ออกแบบตัวละครต่างๆ และการออกแบบตัวละครการ์ตูน จึงจำเป็นมากในการเขียนการ์ตูนแต่ละเรื่อง

ในการสร้างงานการ์ตูนคือการสร้างตัวเอกขึ้นมาก่อน เพราะเมื่อตัวเอกได้ทำให้คนชอบแล้ว ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมา ก็จะขายได้ตลอด ตัวอย่างเช่น ตัวละครชื่อ “ขุนหมื่น” ขุนหมื่นเป็นตัวละครตัวแรกสุดของเมืองไทยออกแบบตัวละครโดยสวัสดิ์ จุฑะรพ (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 115) และประสบความสำเร็จอย่างท่วมท้นในปีพ.ศ. 2475 การออกแบบลักษณะตัวละครในสมัยนั้นได้แรงบันดาลใจมาจากการเขียนภาพล้อ การเขียนภาพเหมือน และการเขียนภาพประกอบเนื้อเรื่อง จุลศักดิ์ อมรเวช (2544) ได้แสดงความคิดเห็นว่า “การสร้างตัวเอกหรือแคแรกเตอร์ดีไซน์ (Character Design) ซึ่งนิยายภาพไทยไม่มีใครคิดถึงเรื่องนี้เลย คนอายุเกิน 40 ปี ในทุกวันนี้ ยังนึกถึง อควินสายฟ้า, เจ้าชายมมทอง หรือสิงห์ดำ ฯลฯ ที่เคยอ่านในสมัยวัยรุ่นได้อยู่ ตัวเอกเหล่านี้แหละที่กุมหัวใจผู้อ่านได้ชะงักนัก”

เป็นที่น่าสนใจในกระบวนการออกแบบการ์ตูนไทย ที่เริ่มต้นได้ดีพอสมควร โดยประเทศไทยได้นำเสนอการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกโดยอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง จาก ในปีพ.ศ. 2498 เรื่อง “हेตุมหัศจรรย์” หลังจากนั้นไปดูงานการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่นซึ่งเพิ่งเริ่มพัฒนาพร้อมๆ กับประเทศไทย แต่สามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ต่างจากประเทศไทยที่การพัฒนานั้นยังเป็นไปได้ช้า จนการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลต่อคนไทยเป็นอย่างมาก

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงต้องการนำเสนอ กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทย โดยศึกษาวิเคราะห์กระบวนการนี้เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยต่อการพัฒนาการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชัน โดยเปรียบเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นและอเมริกา เพื่อให้ได้เทคนิคและวิธีการต่างๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาการ์ตูนไทย

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้มองเห็นภาพรวมของงานวิจัย จะสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) ศึกษาปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อความนิยมในตัวละครการ์ตูนที่นิยมในปัจจุบัน
- 2) ศึกษาวิเคราะห์ทิศทางการพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชัน

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

เพื่อให้ทราบว่าการวิจัยในครั้งนี้มีความครอบคลุมระดับไหน สามารถกำหนดขอบเขตของงานวิจัยได้ดังนี้

- 1) ศึกษากระบวนการในการออกแบบคุณลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชันไทย
- 2) นำเสนอกระบวนการและพัฒนากระบวนการในการสร้างตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชันไทย

1.5 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน” มีศัพท์เฉพาะด้านในเรื่องดังกล่าว เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ผู้ศึกษาจึงได้มีการนิยามศัพท์และอธิบายความหมายของศัพท์ดังต่อไปนี้

เด็ก หมายถึง มนุษย์ที่มีอายุระหว่าง 3-15 ปี

การออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน หมายถึง การออกแบบหรือกำหนด รูปร่างหน้าตา บุคลิกลักษณะ ตลอดจนการแสดงออกของท่าทาง อารมณ์ความรู้สึกของการ์ตูนแต่ละตัว ทั้งที่เป็นบุคลิกลักษณะที่คนเห็นและรู้สึกโดยทั่วไป (Stereotype) และบุคลิกเฉพาะตัว (individual)

การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การ์ตูนซึ่งสร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพทีละภาพจากชุดภาพเขียน และแสดงความต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ(24ภาพต่อวินาที) ก็จะมองเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ในการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ได้กล่าวถึงภาพยนตร์การ์ตูนที่เผยแพร่บนโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย

ความเป็นสากล หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ของผู้ผลิตคนไทย ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย อาทิ เพศ อายุ เชื้อชาติ และวัฒนธรรม ฯลฯ สามารถนำเสนอทางสื่อทั้งภายในประเทศและต่างประเทศได้

เทคโนโลยี หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่นำเสนอทางสื่อโทรทัศน์ อันได้แก่ เทคโนโลยีทางด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware) อาทิ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และ เทคโนโลยีทางด้านซอฟต์แวร์ (Software) อาทิ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

เนื้อเรื่อง หมายถึง แนวคิดหลัก แนวทางหลักของการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งประกอบด้วย แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผิศาจสัตว์ประหลาด แนวความรักของหนุ่มสาว แนว

การแข่งขันเกมส์กีฬา แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง แนวการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม แนวการให้ความรู้ด้านต่างๆ และแนวเรื่องอื่นๆ

ปัจจุบัน หมายถึง ช่วงปีพุทธศักราช 2548-2551

คนในแวดวง หมายถึง บุคคลที่ทำงานอยู่ในการงานอาชีพเหมือนกันหรือคล้ายกัน เช่น คนในแวดวงการ์ตูน หมายถึง คนที่มีอาชีพที่ทำงานเกี่ยวกับการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบตัวการ์ตูน, งานวาดการ์ตูน, งานกำกับการ์ตูน หรือแม้แต่งานเขียนเรื่องการ์ตูน เป็นต้น

แอนิเมเตอร์ หมายถึง บุคคลที่ทำงานด้านแอนิเมชัน โดยมีหน้าที่ออกแบบท่าทางและทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ โดยใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมซอฟต์แวร์ช่วยในการทำงาน

ประเทศอเมริกา หมายถึง ประเทศสหรัฐอเมริกา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา

หากผลการค้นคว้าวิจัยเป็นไปตามทิศทางที่คาดหมาย จะพึงมีประโยชน์ที่จะได้รับดังนี้

- 1) เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชัน
- 2) เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง