

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครต้นแบบไทยสำหรับสื่อแอนิเมชันนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อความนิยมในตัวละครการ์ตูนที่นิยมในปัจจุบัน และศึกษาวิเคราะห์กระบวนการในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชัน โดยผู้วิจัยได้ใช้เวลาศึกษาและวิเคราะห์จนได้กระบวนการในการออกแบบ และเมื่อทำการทดสอบการออกแบบกับกลุ่มนักออกแบบเพื่อพิสูจน์ตัวกระบวนการที่ผู้วิจัยศึกษา สามารถสรุปผลการวิจัยโดยการประเมินแบบสอบถามได้ดังนี้

5.1 ผลการประเมินกระบวนการ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลสำคัญเพื่อศึกษาวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการ โดยงานวิจัยชิ้นนี้สามารถศึกษาปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อความนิยมในตัวละครการ์ตูนที่นิยมในปัจจุบัน เพื่อนำมาศึกษาหากระบวนการ โดยวิธีการประเมินกระบวนการที่ใช้นำมาทดสอบกับกลุ่มนักออกแบบ และเมื่อได้ทำการทดสอบการออกแบบตัวละครต้นแบบแล้ว จึงนำมาประเมินโดยแบบสอบถามพบว่ากระบวนการนี้มีความสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยได้ โดยการพัฒนาระบบการที่ได้สามารถส่งเสริมให้นักออกแบบออกแบบตัวละครต้นแบบอย่างมีประสิทธิภาพที่ถูกต้องและใช้เวลารวดเร็ว

จากการศึกษาค้นคว้าหากระบวนการในการออกแบบ และได้ทดสอบกระบวนการเพื่อพิสูจน์ประสิทธิภาพของกระบวนการแล้ว สามารถประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการได้ว่า กระบวนการที่ได้นี้จะสามารถพัฒนาต่อไปได้ ภายใต้เงื่อนไขบางอย่าง โดยกระบวนการในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยนั้น จะสามารถพัฒนาการออกแบบต่อไปได้เมื่อต้องการออกแบบตัวละครต้นแบบประเภทเท่านั้น ซึ่งประเภทของการ์ตูนที่ใช้กระบวนการดังกล่าวได้ประสิทธิภาพดีถึงดีมาก คือ การสร้างการ์ตูนแบบเหนือจริง (Surrealistic) และการสร้างการ์ตูนแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification) แต่กระบวนการดังกล่าวมีประสิทธิภาพน้อยถ้าใช้กับการสร้างการ์ตูนในประเภทอื่นๆ โดยกระบวนการดังกล่าวสามารถเป็นกระบวนการหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักออกแบบ

การ์ตูนไทย หันมาให้ความสนใจในกระบวนการออกแบบการ์ตูนไทยและพัฒนาการออกแบบการ์ตูนไทยเพื่อควบคู่ไปกับการพัฒนาประเทศชาติ เพื่อเด็กไทยจะได้บริโภคสื่อการ์ตูนไทยที่มีคุณภาพทัดเทียมกับต่างประเทศ และซึมซับวัฒนธรรมไทย โดยสื่อการ์ตูนไทยสามารถลดปัญหาความก้าวร้าวของเด็กที่เป็นปัญหาจากการบริโภคสื่อการ์ตูนต่างประเทศมาเป็นระยะเวลานาน ทั้งนี้ต้องใช้องค์ประกอบอื่นๆด้วย เช่น เวลา เนื้อเรื่อง เป็นต้น จากกระบวนการสร้างการ์ตูนที่ได้สามารถพัฒนาการ์ตูนไทยเพื่อที่ประเทศไทยอาจจะสามารถลดการนำเข้าการ์ตูนจากต่างประเทศได้ อีกทั้งยังสามารถส่งออกการ์ตูนไทยไปต่างประเทศเพื่อสร้างชื่อเสียงและเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศไทยผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน

5.2 ปัญหา ข้อจำกัด ของกระบวนการ

ปัญหาและข้อจำกัดในการวิจัยในครั้งนี้คือการทดลองทำการ์ตูนขึ้นมาเป็นเรื่องเนื่องจากต้องใช้เงินทุนมหาศาลและเวลา จึงไม่สามารถทำเป็นเรื่องขึ้นมาได้ แต่เนื่องจากการวิจัยในเรื่องของตัวละคร จึงทำการออกแบบตัวละครเพียงอย่างเดียว จึงอาจจะไม่ทราบถึงลักษณะบางประการของตัวละคร เช่นบุคลิกลักษณะ และนิสัย หรือลักษณะที่ไม่อาจจะสื่อสารได้ด้วยภาพนิ่ง

กระบวนการที่ค้นในการออกแบบที่ได้ จะเหมาะสมกับงานสร้างการ์ตูนบางประเภทเท่านั้น คือการสร้างการ์ตูนแบบเหนือจริง และการสร้างการ์ตูนแบบบุคคลาธิษฐาน นอกเหนือจากนี้ กระบวนการที่ค้นนี้จะไม่เหมาะสมและไม่มีประสิทธิภาพของผลงานที่ได้มา

กระบวนการที่ค้นนี้ไม่เหมาะสมกับการออกแบบตัวการ์ตูนที่ต้องการออกแบบอย่างอิสระ เนื่องจากการวิจัยนี้เน้นถึงการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทยโดยศึกษาหาปัจจัยร่วม ดังนั้น การออกแบบตัวละครการ์ตูนที่ต้องการการเงินทุนการสูง ไม่ควรใช้กระบวนการที่ค้นนี้ เนื่องจากอาจจะทำให้ห้ามจินตนาการที่เกิดขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ และแนวทางการพัฒนา

การพัฒนากระบวนการออกแบบตัวละครการ์ตูนบนสื่อแอนิเมชันนั้น ในการออกแบบนั้น จำเป็นจะต้องศึกษา จุดประสงค์โดยรวมก่อนว่าต้องการอะไร ต้องการสื่อเพื่ออะไร หรือเพื่อใคร เพราะเป้าหมายในการพัฒนากระบวนการออกแบบในงานวิจัยนี้ เป็นการพัฒนาที่ต้องการให้ภาพยนตร์การ์ตูนไทยสามารถพัฒนาไปได้โดยมีทิศทางที่ถูกต้อง และสิ่งสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาจนกลายเป็นการสื่อสารทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศชาติต่อไปได้

โดยการศึกษาพบว่าการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยนั้น สาเหตุสำคัญคือความไม่ต่อเนื่องของการพัฒนาการ์ตูน ทั้งนี้เพราะขาดปัจจัยหลายด้าน ดังนั้น การศึกษาหากระบวนการออกแบบที่ได้มานี้ นับเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย เพื่อสามารถพัฒนาต่อไปได้ โดยสามารถศึกษาต่อ เพื่อปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกระบวนการดังกล่าวเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชันยิ่งขึ้นไป

ด้วยเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์นั้น สามารถทำให้นักออกแบบพัฒนาสื่อเพื่อรองรับกระบวนการในการออกแบบ เนื่องจากในปัจจุบัน ประเทศไทยกำลังสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ดังนั้น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย ควรจะเน้นในเรื่องของกระบวนการคิด การออกแบบ โดยปลูกฝังการคิดมากกว่าปลูกฝังให้ทำตามๆกัน โดยไม่ได้คิด ดังนั้น นักออกแบบที่ดีจึงจำเป็นต้องคิดด้วย โดยกระบวนการที่ได้มาในการวิจัยในครั้งนี้ก็สามารถกระตุ้นความคิดให้ออกมาได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม กระบวนการที่ได้มานั้นสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถนำกระบวนการที่ได้มาพัฒนาหากระบวนการใหม่ๆ เพื่อให้การออกแบบตัวละครการ์ตูนนั้น สามารถก้าวไกลให้เทียบเท่ากับต่างประเทศ ทั้งยังสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมและสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศชาติต่อไป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved