

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนเป็นสิ่งที่เราพบเห็นได้เสมอในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นตัวการ์ตูนที่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจหรือเพิ่มสีสันให้สินค้าซึ่งปรากฏบนผลิตภัณฑ์ของใช้ ถุงขนมขบเคี้ยว ป้ายโฆษณาเชิญชวน ผนังร้านค้าร้านอาหารหรือห้างสรรพสินค้า ภาพยนตร์โฆษณาการ์ตูนทางโทรทัศน์หรือทางโรงภาพยนตร์ ตัวการ์ตูนยังถูกใช้งานในหลายๆด้าน เช่น การประชาสัมพันธ์ สื่อช่วยในการศึกษา ตัวการ์ตูนเหล่านี้ล้วนสร้างรอยยิ้มและความบันเทิงแก่ผู้พบเห็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จากภาพการ์ตูนหรือตัวการ์ตูนที่อยู่นิ่งๆก็ได้รับการพัฒนาให้เป็นการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นผลงานของนักวาดการ์ตูนที่สร้างสรรค์ผลงานลงบนแผ่นกระดาษจากการวาดภาพหลายๆภาพแล้วนำมาเรียงต่อเนื่องกันจะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว เมื่อนำภาพวาดเหล่านี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็จะทำให้เกิดภาพที่เคลื่อนไหวได้ เรามักเรียกกันว่า ภาพยนตร์การ์ตูนหรือ หนังสการ์ตูน หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า Animation หรือ Film animation กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้นอาจใช้คนเพียงไม่กี่คนจนถึงหลายร้อยคนเลยทีเดียว

การ์ตูนแอนิเมชัน คือ ความบันเทิงประเภทหนึ่งซึ่งเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดข้อมูล วัฒนธรรม รวมไปถึงการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ไปยังผู้คนจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว โดยแสดงให้เห็นถึงภาพชีวิตที่สนุกสนานจากรูปภาพการเคลื่อนไหวและเสียงพูดเหมือนจริง นอกจากการ์ตูนแอนิเมชันจะได้รับความนิยมจากเด็กๆแล้ว ยังเป็นสื่อความบันเทิงสำหรับผู้ใหญ่อีกด้วย เนื่องจากปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันมีเนื้อหาที่ค่อนข้างหนัก บทภาพยนตร์ซับซ้อนแฝงแง่คิดมากมาย จนกลายเป็นการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่ได้รับความนิยม หรือแม้แต่การ์ตูนแอนิเมชันของวอลท์ดิสนีย์ ในระยะหลังนี้ก็มีเนื้อหาที่มีแง่คิด ปรัชญา ซึ่งเด็กยังไม่สามารถรับรู้ได้ในขณะนั้น เด็กจะให้ความสนใจเรื่องความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นเต้นมาเป็นอันดับแรก (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 26)

การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานไม่แพ้ประเทศอื่น ตั้งแต่อดีตเป็นต้นมาการ์ตูนแอนิเมชันของไทยคือ หนังสตะลุงซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้านเพื่อความบันเทิงในชุมชน, หมูบ้านเล็กๆ ซึ่งทำมาจากหนังวัว หนังควาย ผูกหมุดที่ปาก แขน มือ เพื่อการเคลื่อนไหว ตากระพริบได้ แขนขยับได้ ปากพูดได้ โดยมีตัวละครทั้ง พระเอก นางเอก และตัวตลก เช่น ไอ้เท่ง ไอ้แก้ว ไอ้เปลือย ไอ้ทอง (ปยุต เงากระจ่าง, ม.ป.ป.: 8) แต่เนื่องจากการขาดผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการผลิต และยังไม่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงไม่ได้มีการถ่ายลงฟิล์มภาพยนตร์

ตัวตลกหนังตะลุง



รูปที่ 1.1 ไอ้แก้ว

บุคลิกลักษณะ กตัญญู โฝงผาง ใจร้อน



รูปที่ 1.2 ยอดทอง

บุคลิกลักษณะ ซื่อ ดิด่าง รบเก่ง



รูปที่ 1.3 ไอ้เห็ง

บุคลิกลักษณะ เจ้าคารม หัวการเมือง



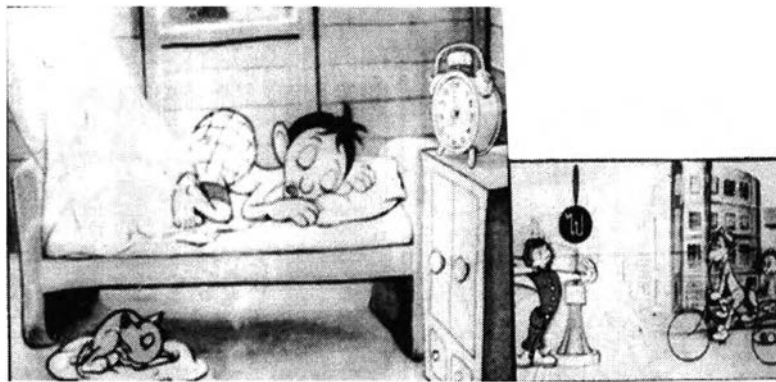
รูปที่ 1.4 ไอ้เปลือย

บุคลิกลักษณะ ฉลาด เจ้าบท เจ้ากลอน

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทยก็ได้กำเนิดขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2488-2489 โดยอ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ผู้ซึ่งมีความพยายามที่จะสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกของไทย ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับชวานา (อ.ปยุต เงากระจ่าง, ม.ป.ป: 7) เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาชวานาให้มีความศิวิไลซ์ตามนโยบายของรัฐบาล เนื่องจากประชากร 90% ของประเทศไทยในสมัยนั้นเป็นชวานา ตัวละครการ์ตูนแสดงนำคือตัวการ์ตูน ขุนหมื่น วาดโดยสวัสดิ์ จูฑะระพ ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นทดลองลงบนฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 ม.ม. และนำเสนอโครงการไปยังคณะรัฐบาลของจอมพลป.พิบูลย์สงครามโดยได้ออกฉาย ณ พระที่นั่งอนันตสมาคม แต่ก็ไม่ได้รับการสนับสนุนเนื่องจากคณะรัฐมนตรีให้เหตุผลว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ และได้ให้การสนับสนุน

ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live action) มากกว่า (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์ , 25 พฤศจิกายน 2547) หลังจากนั้นไม่กี่ปี อ.เสนห์ก็ล้มป่วยและเสียชีวิตลง

แม้ว่าอ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ผู้ริเริ่มสร้างการ์ตูนแอนิเมชันคนแรกของประเทศไทย จะเสียชีวิตลง แต่หลังจากนั้น ในปีพ.ศ.2498 ก็มีผู้พยายามที่จะสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอีกท่านหนึ่งซึ่งก็คือ อ.ปยุต เงากระจ่าง ผู้ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจาก อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ก็ได้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” เนื้อหาของเรื่องเป็นเรื่องที่อ.ปยุตหยิบยกมาจากเหตุการณ์ที่พบเห็นในสังคม เหตุการณ์ประจำวัน นำมาล้อเลียนให้เกิดความขบขัน (gag cartoon) เช่น ตำรวจจราจรคอยโบกมือและเดินไปด้วย ณ สีแยกแห่งหนึ่ง ในช่วงนั้นเป็นช่วงที่เฟชั่นตะวันตกเริ่มเข้ามา ผู้หญิงไทยจึงเริ่มใช้ชิปติดกระโปรง ขณะที่ผู้หญิงเดินข้ามถนนผ่านตำรวจจราจร ชิพที่กระโปรงก็เริ่มแตก ซึ่งดึงดูดความสนใจของตำรวจจราจร ทำให้เกิดเหตุการณ์รุดชนกัน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ออกฉายที่โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ โดยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้ฉาย 12 นาที ก่อนที่จะเริ่มฉายภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (live action) เรื่อง “ทูลบุรุษทวย” ของส.อาสนจินดาซึ่งเป็นภาพยนตร์แอคชั่น (action) เกี่ยวกับควาบอยไทย (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์ , 25 พฤศจิกายน 2547) การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” นี้สร้างชื่อเสียงให้ อ.ปยุต เงากระจ่าง อย่างมาก ทำให้อ.ปยุต เงากระจ่างได้รับการยกย่องว่าเป็น “วอลท์ ดิสนีย์เมืองไทย” และยังเป็นที่ยึดตามองของชาวต่างประเทศ แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จในเมืองไทยเพราะคนไทยยังไม่เห็นคุณค่าของการ์ตูนที่สร้างด้วยคนไทย



รูปที่ 1.5 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เหตุมหัศจรรย์

ในปี พ.ศ.2500 อ.ปยุต เงากระจ่าง ได้รับการสนับสนุนจากสำนักข่าวสารอเมริกัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ให้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “หนุมานผจญภัย” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสี ขนาด 16 มม. มีความยาว 20 นาที ตัวเอกของเรื่องเป็นลิงสีขาวซึ่งเป็นตัวละครเอกจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ เจื่อนใจการทำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เพื่อต่อต้านการแผ่ขยายของลัทธิคอมมิวนิสต์ การเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “หนุมานผจญภัย” ลื่นไหล ต่อเนื่องไม่แพ้การ์ตูนแอนิเมชัน

เมชันของต่างประเทศ แต่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ก็ไม่ได้ออกฉาย เพราะยุคของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์เป็นนายกรัฐมนตรี เป็นยุคที่บังคับว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องต้องผ่านการพิจารณาก่อนออกฉาย (Censor) คณะรัฐมนตรีเห็นว่าบุคลิกท่าทางการเดินของหนุมานไปล้อเลียนจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ซึ่งเกิดปฏิกิริยา ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้ออกฉาย (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2547) แต่ต่อมาก็ได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์ลิโด้ในสมัยของจอมพลถนอม กิตติขจร จะเห็นได้ว่าในปีพ.ศ.2500 นี้ แม้ว่าอ.ปยุต เงากระจ่างจะได้รับการสนับสนุนจากต่างประเทศ ให้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แต่ก็ผลิตเพื่อเหตุผลทางการเมืองและยังพบปัญหาจากการไม่สนับสนุนจากรัฐบาลอีกด้วย



รูปที่ 1.6 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง หนุมานผจญภัย

จนกระทั่งในปี พ.ศ.2502 ยังมีการ์ตูนแอนิเมชันอีกเรื่องหนึ่งที่อ.ปยุต เงากระจ่างได้รับการสนับสนุนจากองค์การซีโต้ (SEATO-Southeast Asia Treaty Organization เป็นองค์การสนธิสัญญาป้องกันภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ องค์การนี้มีสมาชิกทั้งหมด 8 ประเทศ ได้แก่ ไทย, ฟิลิปปินส์, ปากีสถาน, จีน, นิวซีแลนด์, ออสเตรเลีย, อังกฤษ, อเมริกา ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำต้องการกีดกันมิให้ประเทศฝ่ายคอมมิวนิสต์เข้าไปมีอำนาจครอบงำดินแดนเอเชียอาคเนย์ตะวันออกเฉียงใต้) ผลิตเรื่อง “เด็กๆกับหมี” เป็นภาพยนตร์สีขนาด 16 มม. ความยาว 20 นาที สุรพงษ์ บุณนาค เขียนบทและถ่ายภาพโดย โรจน์ โรจน์ศิลป์ แก่นเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้คือ ความสามัคคีเป็นสิ่งสำคัญในการต่อต้านคอมมิวนิสต์ โดยในเรื่องจะมีเด็กๆอยู่ 8 คน แต่ละคนจะเป็นตัวแทนของแต่ละประเทศ เด็กๆทั้ง 8 คนรวมพลังกันต่อต้านหมี การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ส่งออกไปฉายยังประเทศต่างๆทั้ง 8 ประเทศ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปีพ.ศ.2500-2502 ส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับการสนับสนุนให้ผลิตจากต่างประเทศ และวัตถุประสงค์ของการผลิตเป็นเรื่องของการเมือง

หลังจากนั้นก็มาถึงยุคของภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา เป็นการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา ที่ได้รับความนิยมพอสมควร คนไทยก็ได้สร้างสรรค์ตัวละครการ์ตูนเอกในภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาของไทยขึ้นมาเอง แต่ก็มีการนำเอาตัวละครจากต่างประเทศมาเป็นตัวละครเอกในโฆษณาอยู่บ้าง เช่น สโนไวท์ โดยในช่วงปี พ.ศ.2502-2505 อ.ปยุต เงากระจ่าง ได้รับการติดต่อจาก อ.สรรพลสิริ วิริยศิริ ให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาอีกหลายเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาห่มองบริบูรณ์บาล์ม ตัวการ์ตูนแสดงนำที่ อ.สรรพลสิริ วิริยศิริ ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเองชื่อ “หนูหล่อ” ซึ่งได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับของเด็กๆ ในสมัยนั้น, ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา แป้งน้ำควินนา โดยมีสโนไวท์ นางเอกจากภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์เป็นตัวการ์ตูนแสดงนำ หลังจากนั้น อ.ปยุต ก็ได้เดินทางไปดูงานผลิตการ์ตูนแอนิเมชันรวมไปถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย

ในที่สุดก็มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทยขึ้น ซึ่งก็คือ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “สุดสาคร” ได้ผลิตขึ้นโดยฝีมือของ อ.ปยุต เงากระจ่าง อีกเช่นกัน เริ่มผลิตในเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2519 ด้วยทุนสร้างกว่า 3 ล้านบาท ได้รับการสนับสนุนทางด้านการผลิตจาก คุณจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร สร้างเสร็จในเดือน มิถุนายน พ.ศ.2521 ใช้เวลาในการผลิต 1 ปีกับอีก 9 เดือน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความยาว 1 ชั่วโมง 21 นาที ใช้ภาพทั้งสิ้น 60,000 ภาพ ได้ออกฉายตามโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในปีพ.ศ.2522 ตัวละครเอกของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้นำมาจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีที่แต่งโดยสุนทรภู่ (พ.ศ.2327-2397) โดยคัดเลือกเรื่องราวจากวรรณคดีมา 3 ตอน ได้แก่ กำเนิดสุดสาคร, สุดสาครเข้าเมืองการเวกและสุดสาครตามหาพ่อ เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของสุดสาครซึ่งเป็นลูกชายของนางเงือกกับพระอภัยมณี สุดสาครได้เดินทางออกตามหาพระอภัยมณีผู้เป็นพ่อ ระหว่างการเดินทางต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาดและวิญญูณชั่วร้าย จากนั้นก็ได้เดินทางเข้าเมืองการเวกและได้รับความช่วยเหลือจากเจ้าเมืองการเวก ก่อนที่จะได้พบกับพระอภัยมณีผู้เป็นพ่อ นอกจากนี้ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุดสาครยังได้ส่งไปร่วมงาน Ninth Pacific Film Show 1978 (พ.ศ.2521) ที่ประเทศไต้หวัน และงาน International Animation 1996 (พ.ศ.2539) ที่ประเทศญี่ปุ่น (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2547) การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จในด้านการคว่ำรางวัลจากการประกวดทั้งในประเทศและต่างประเทศ (ศิริระ ชัยยะสมุทร, 2547: 50) แต่ก็ไม่สามารถปลุกกระแสให้คนนิยมการ์ตูนไทยขึ้นมาได้

ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร



รูปที่ 1.7 ตัวละครการ์ตูนนางเงือก



รูปที่ 1.8 ตัวละครการ์ตูนสุดสาครและม้านิลมังกร

หลังจากนี้แล้ว ก็ไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั้งการ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ในประเทศไทยอีก จนกระทั่งในปี พ.ศ.2526 เป็นช่วงที่มีการทดลองผลิตภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งผลิตโดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสค.) ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์เรื่อง ผีเสื้อแสนรัก แต่ก็ไม่ได้รับผลอันน่าพอใจ (ยุทธภักดิ์ เมฆลอย, 2545: 14) ต่อมาอีกในปีพ.ศ.2528 กสค.ได้ทดลองผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอีก 3 เรื่อง ได้แก่ เด็กชายคำแพง ตอน หิว, หนูน้อยเนรมิต, เทพธิดาทานตะวัน



รูปที่ 1.9 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง
ผีเสื้อแสนรัก

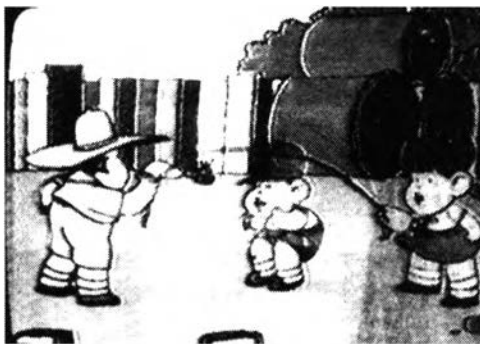


รูปที่ 1.10 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง
เทพธิดาทานตะวัน



รูปที่ 1.11 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เด็กชายคำแพงตอนหิว

ในช่วงปีพ.ศ.2530-2539 เป็นช่วงที่มีการผลิตรายการการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์อีก 3 เรื่อง ได้แก่ จ่ากับโจ้, ปลอดภัยไว้ก่อนและคุณหนูช่างฝัน นอกจากนี้ก็มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน โฆษณา, ภาพยนตร์การ์ตูนรณรงค์ โดยในปีพ.ศ.2530-2531 ผลงานจากฝีมือของคุณสมชัย กตัญญูตานันท์ (ชัย ราชวัตร) ร่วมกับสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ได้สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน สร้างสรรค์ แนวอนุรักษ์ธรรมชาติ เรื่องจ่ากับโจ้ โดยได้นำเสนอเนื้อหา แนวคิดที่แตกต่างกันไปเป็น ตอนๆ ซึ่งเนื้อหามักจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและสอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นใน สังคมช่วงนั้น ในแนวขบขัน ล้อเลียน เสียดสี (คุณ สมชัย กตัญญูตานันท์, สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2539, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 50)



รูปที่ 1.12 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง จ่ากับโจ้

ในปีพ.ศ.2534-2535 ได้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ปลอดภัยไว้ก่อน ผลิตรายการโดย บริษัทว๊ว โปรดักชั่น เป็นรายการที่ผลิตขึ้นโดยมีเนื้อหาเพื่อเป็นข้อคิดและเตือนใจในการดำเนินชีวิตประจำวันแก่ผู้ชม เช่น การรักสัตว์, การรักษาความสะอาด, ความรู้ทางวิทยาศาสตร์

หลังจากนี้แล้วจะมีก็เพียงภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาและ ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์สั้นๆ เช่น ในปี พ.ศ.2537 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาบำรุง และอาหารเสริมเปอริวิท ของโอม รัชเวทย์, ในปี พ.ศ.2538 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาชุดผู้ใหญ่มากับกระเบื้องหน้าต่าง (การ์ตูนช่องผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็นที่ได้รับความนิยมทางหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ) ผลิตโดยบริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด, ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์สั้นๆ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนรณรงค์ให้นุรักษ์ และปลูกป่าถวายพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ของโครงการชัยพฤกษ์, ภาพยนตร์การ์ตูนชุด ไปกัศ ฑูตสิ่งแวดล้อม เป็นภาพยนตร์การ์ตูนรณรงค์ให้ตระหนักถึงความสำคัญและดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม ผลงานของ คุณจุฑาฑกร พุ่มพิมล ในนามของกลุ่ม คอตเต้ อำนวยการผลิตโดยมูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย, วีดิทัศน์เพื่อการรณรงค์เรื่องโรคเอดส์ของกระทรวงสาธารณสุข และภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากคอมพิวเตอร์ เป็นตอนสั้นๆ ไม่กี่ตอนเท่านั้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 49-50)

จากนั้นในปีพ.ศ.2539 บริษัท กันตนา แอนิเมชัน ได้มีโครงการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุด คุณหนูช่างฝัน ความยาวตอนละ 3 นาที รูปแบบเนื้อหานำเสนอถึงความฝันอันงดงามต่อสภาพแวดล้อมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นทางนิเวศน์วิทยา การอนุรักษ์ธรรมชาติ การเสริมสร้างจริยธรรม การออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนและฉากหลังมีรูปแบบ (Style) เป็นแบบญี่ปุ่นและมีการใช้สีเพื่อเพิ่มแสงเงาและมิติของภาพเล็กน้อย ตามแบบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ไทย (บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด. เอกสารประชาสัมพันธ์, ไม่ระบุปี พ.ศ. อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 61-62) เนื่องจากทางบริษัท กันตนา แอนิเมชัน อาจจะเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากเด็กก็คือภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น จึงพยายามสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนในมีลักษณะเป็นแบบญี่ปุ่น

จะเห็นได้ว่าในประเทศไทยนั้นผู้ผลิตมีความพยายามที่จะผลักดันการการ์ตูนแอนิเมชันไทย ออกมาเป็นระยะ ในรูปแบบที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์,

การ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายตามโรงภาพยนตร์, ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการโฆษณาสินค้า, ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์ แต่ก็ไม่มีความต่อเนื่องและการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทั้งการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์และทางโรงภาพยนตร์ก็ยังไม่ประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้มีผู้เกี่ยวข้องในวงการการ์ตูนได้ตั้งข้อสังเกตของปัญหาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไว้ ดังนี้ คือ

1. ขาดผู้ลงทุนเนื่องจากต้นทุนการผลิตสูงมาก ประกอบกับวัตถุดิบ เช่น กระดาษวาด, สี, แผ่นเซล ฯลฯ ต้องนำเข้าจากต่างประเทศ
 2. ขาดแคลนผู้ผลิตที่มีทักษะและประสบการณ์ ผลงานจึงขาดคุณภาพ
 3. กระบวนการผลิตต้องใช้เวลาและความพิถีพิถันมาก
 4. ยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐและสังคมอย่างเพียงพอ
- (จุมพล รอดคำดีและอรทัย ศรีสันติสุข, 2525 และเสมอ พริงพวงแก้ว, 2525 อ้างถึงใน จรรยา เหลียวตระกูล, 2540: 2)

นอกจากนี้ ยังมีการตั้งสาเหตุภาวะการหยุดนิ่งของการ์ตูนไทย ซึ่งมีสาเหตุต่างๆ ดังนี้ (ภูวคณ สุวรรณดี, 2538: 57-58)

1. การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย ไม่ได้ทำเป็นอุตสาหกรรมครบวงจรเหมือนต่างประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีการผลิตแบบครบวงจร มีการลงทุนผลิตเต็มที่เพื่อสร้างควมพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภค การ์ตูนจะขายไปทุกๆสื่อ ทั้งภาพยนตร์, ภาพยนตร์โทรทัศน์, วีดีโอ, วีดีโอเกม, หนังสือการ์ตูน, เพลงการ์ตูน, ของที่ระลึก และสินค้าอื่นที่ออกแบบเป็นรูปดาราการ์ตูน ซึ่งทำรายได้ให้แก่อุตสาหกรรมเหล่านี้อย่างสูง นอกจากนี้อุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนของต่างประเทศ เช่น อเมริกา, ญี่ปุ่น ทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่ มีบุคลากรเพียงพอที่จะช่วยกันระดมสมองทุ่มเทให้งานออกมาอย่างมีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงจิตใจของคนได้ดี เช่นเดียวกับความคิดเห็นของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งมีโอกาสเดินทางไปดูการทำการ์ตูนแอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น ทำให้ได้พบเห็นเทคโนโลยีใหม่ๆ รวมไปถึงระบบการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันแบบธุรกิจอุตสาหกรรม โดย อ.ปยุตได้กล่าวถึงความก้าวหน้าของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นว่า “ระบบการทำหนังการ์ตูนของญี่ปุ่นนั้นรับมรดกมาจากอเมริกา ที่เข้ามาสร้างสตูดิโอในญี่ปุ่น หนังการ์ตูนของเขาทำกันเป็นลำดับเป็นขั้นเป็นอุตสาหกรรมในรูปบริษัท มีบุคลากรทีมงานมาก งานแต่ละอย่างจะแบ่งกันทำ มีทั้งเสมียน คนงาน คนเขียนการ์ตูน คนตัดเส้น คนลงสี และคนเขียนบท ฯลฯ แต่ละตำแหน่งก็จะมีหลายคน ในขณะที่บ้านเรานักเขียนการ์ตูนต้องทำเองเกือบทุกอย่าง แล้วอย่างนี้จะสู้ญี่ปุ่นได้อย่างไร”

2. พฤติกรรมการบริโภคของคนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทย แต่กลับนิยมการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ แม้ว่ามีผู้ประกอบการที่พยายามจะผลิตการ์ตูนไทยออกมาสู่สังคม แต่กลับได้รับการสนองรับจากคนไทยด้วยกันเองน้อยมาก จึงทำให้ต้องนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศเพราะการผลิตการ์ตูนไทยได้ผลตอบรับไม่คุ้มค่า

3. สังคมไทยไม่เห็นคุณค่าของการ์ตูน โดยผู้ใหญ่มักจะมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ เป็นเรื่องของเด็กเพียงอย่างเดียว ซึ่งความจริงแล้วการ์ตูนเป็นเรื่องของคนทุกเพศทุกวัย

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยของนิพนธ์ कुमारักษ์ (2539) ศึกษาถึง สถานภาพ ปัญหา อุปสรรค และความเป็นไปได้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทย พบว่า สถานภาพของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยมีสถานภาพแตกต่างกัน 3 แบบ โดยแบ่งตามลักษณะวัตถุประสงค์การผลิตรายการ ได้แก่ 1) ผู้ผลิตรายการแบบไม่เป็นระบบธุรกิจ 2) ผู้ผลิตรายการแบบกึ่งระบบธุรกิจ 3) ผู้ผลิตรายการแบบธุรกิจอุตสาหกรรม ปัจจุบันผู้ผลิตรายการการ์ตูนในประเทศไทยคือแบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรมและมีขนาดเล็ก ปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตคือ 1) ขาดการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ 2) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ ปัจจัยด้านรายการ และปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย 3) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ปัจจัยด้านเงินทุนและปัจจัยด้านบุคลากร ตามลำดับ ทุกปัจจัยมีลักษณะสัมพันธ์และมีผลกระทบอย่างต่อเนื่องกับปัจจัยด้านอื่นๆ ทั้งระบบ สำหรับเรื่องความเป็นไปได้ของการเกิดอุตสาหกรรมการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย จากความคิดเห็นของผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า มีความเป็นไปได้ไม่น้อยมากที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องมั่นคงได้ในประเทศไทยในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้

จากสาเหตุต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ประเทศไทยต้องพึ่งพาการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศมาตลอด ทั้งการ์ตูนแอนิเมชันฝรั่งและการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น โดยในระยะหลังๆ มีการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนแอนิเมชันฝรั่ง จากผลการศึกษาวิจัยของ จรรยา เหลียวตระกูล (2540) เรื่อง พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ทำให้เห็นภาพรวมของการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศและผลการศึกษาพบว่า การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากโทรทัศน์ได้เปลี่ยนจากภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น จากการวิเคราะห์สามารถแบ่งพัฒนาการได้เป็น 5 ยุค ได้แก่

- 1) พ.ศ.2498 – 2501 ภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศระบบขาวดำ ยังไม่มีระบบผังรายการ และส่วนใหญ่ได้รับเอื้อเฟื้อ
- 2) พ.ศ.2502 – 2512 นำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง และมีลักษณะเป็นรายการประจำสำหรับเด็ก ภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งได้แก่เรื่อง มิกกี้เมาส์, ป๊อปปาย, โคนัลดี๊ก, มนุษย์หินฟลิน์สโตน

3) พ.ศ. 2513 – 2519 เริ่มมีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นและมีการพากย์สด ช่วงนี้แนวเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเน้นเนื้อหาด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้าย เช่น ไทเกอร์เซเวน, เจ้าหนูนินจา

4) พ.ศ.2520 - 2538 ภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศระบบสี ญี่ปุ่นครองการนำเข้าในลักษณะเป็นธุรกิจมากขึ้นและมีการบันทึกเทปเสียงพากย์ ภาพยนตร์การ์ตูนในช่วงแรก พ.ศ.2520 – 2525 เป็นช่วงที่ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนิทาน และนวนิยายชีวิตได้เข้ามา เรื่องที่แพร่หลาย คือ เรื่อง แคนดี้จอมแก่น, หมาใหญ่เพื่อนยาก ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งก็มีเรื่อง เรมิ หนูน้อยผจญภัย จนกระทั่งในปี พ.ศ.2525 จึงได้มีภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นสมัยก่อน คือเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา นับตั้งแต่ปี พ.ศ.2526 เป็นต้นมาจนถึงปี พ.ศ.2536 ภาพยนตร์การ์ตูนแนวใหม่ได้เริ่มเข้ามา ซึ่งก็คือ การ์ตูนแนวเรื่องของคนญี่ปุ่นที่มีสิ่งของวิเศษมหัศจรรย์ เข้ามาเกี่ยวข้องกับ สิ่งของวิเศษนี้อาจอยู่ในรูปของสัตว์เลี้ยง คูกิตา หุ่น ฯลฯ ตัวอย่างการ์ตูนประเภทนี้ได้แก่ โดเรมอน, นินจาฮาโตริ, หนูน้อยอาราเร่ ตัวละครเหล่านี้ล้วนมีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์และเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวละครที่เป็นเด็ก จากนั้น ในช่วงปี พ.ศ.2537 – 2538 ภาพยนตร์การ์ตูนก็จะมีเรื่อง เซเลอร์มูน, รันม่าเจ้าหนูกังฟู, ดราก้อนบอล, ซิตีฮันเตอร์ ส่วนภาพยนตร์ฝรั่งก็มีเรื่อง การ์ฟิลด์

5) พ.ศ.2539 – 2540 การกลับมาของภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง แต่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นก็ยังครองตลาด ภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง เช่น ลูนนี่ทูนส์, ฟิงก์เพนเตอร์, สไปเดอร์แมน ส่วนภาพยนตร์ญี่ปุ่นก็มีเรื่อง คนเก่งทะลุโลก, อุลตราแมน, สแลมดังก์

จะเห็นได้ว่า การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผ่านมานในช่วงปี พ.ศ. 2488-2539 มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งที่ออกอากาศทางโทรทัศน์และฉายตามโรงภาพยนตร์เป็นจำนวนน้อยและเป็นการผลิตแบบไม่ต่อเนื่อง (ดูได้จากตารางที่ 1.1) เนื่องจากประเทศไทยเพิ่งเริ่มต้นผลิตด้วยความไม่พร้อมทางเทคโนโลยี แล้วยังขาดแคลนทักษะและผู้ชำนาญการ รวมทั้งคนไทยยังไม่ค่อยนิยมการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทย ทำให้ไม่ค่อยมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกมา จะมีก็เพียงเล็กน้อย หรือเป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตในระยะทดลอง จากสาเหตุต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้พัฒนาการของการ์ตูนไทยหยุดนิ่ง และเอื้อต่อการนำเข้การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ (จรรยา เหลียวตระกูล, 2540: 4) การนำเข้การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศเข้ามา ทำให้เสียเงินตราต่างประเทศจำนวนมาก ทั้งยังมีกระแสการวิพากษ์วิจารณ์ ถึงด้านลบของการนำเข้สื่อบันเทิงจากต่างประเทศว่าเป็นการครอบงำทางวัฒนธรรม สื่อจากอเมริกายิ่งเข้ถึงคนมากเพียงใด วัฒนธรรมระดับโลก (Global Mass Culture) ก็ยังมีผลกระทบต่อผู้คนมาเท่านั้น วัฒนธรรมอันเป็นมรดกประจำชาติต้องถอยห่างหลีกทางให้กับวัฒนธรรมบริโภคซึ่งได้รับการประเมินว่ามีความเป็น

สากลมากกว่า (วิภา อุตมฉันท, 2546: 402) ดังนั้นจึงควรมีการหันกลับมาให้ความสนใจในธุรกิจ การ์ตูนแอนิเมชัน และมีการริเริ่มผลิตอย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กไทยได้มีโอกาสชมการ์ตูนแอนิเมชัน ไทย

แม้ว่าจะมีการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศอย่างมาก แต่ผู้ผลิตในประเทศไทยก็ ไม่ได้มีเลย ทางผู้สร้างสรรค์งานการ์ตูนยังคงมีความพยายามที่จะผลักดันให้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้มีความพยายามที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมเพื่อเผยแพร่และจำหน่ายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศเช่นกัน จะเห็นได้จากปี พ.ศ.2530 บริษัทได้ส่งทีมงานไปเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจากบริษัทโตเอะ ประเทศญี่ปุ่น แต่เนื่องจากเงื่อนไขความร่วมมือทางการค้า บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด จึงต้องร่วมจัดสร้างการ์ตูนแอนิเมชันกับบริษัทโตเอะ แอนิเมชัน จำกัด โดยทำงานในส่วนสร้าง ภาพเคลื่อนไหว (Inbetween) แทรกระหว่างภาพหลัก (Key animation) ให้สมบูรณ์ (ทางบริษัทโตเอะ จะให้ภาพวาดหลัก (Key animation) กับภาพวาดท้ายเพื่อให้บุคลากรของบริษัทกันตนา แอนิเมชัน เขียนภาพแทรก (Inbetween) ต่อเนื่องจากภาพหลัก) วาดและระบายสีทั้งหมดก่อนส่งไป ถ่ายทำที่บริษัท โตเอะฯ ซึ่งเป็นบริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น และจัดจำหน่ายไป ทั่วโลก ทำให้บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีประสบการณ์การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมากกว่า 40 เรื่อง นานกว่า 10 ปี การ์ตูนแอนิเมชันที่บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้ร่วมผลิตได้แก่ เซลเลอร์ มูน, เซนเซย่า, ดราก้อนบอล เซท, สแลมดังก์ ฯลฯ แม้ว่า บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด จะมีนโยบายการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว จัดฉายตามโรงภาพยนตร์ 1 เรื่อง ทุกๆ 3 ปี เช่น มอม, รามเกียรติ์, นิทานพื้นบ้านตามประวัติศาสตร์ของไทย (เอกสารประชาสัมพันธ์ บริษัท กันตนา จำกัด , ม.ป.ป) แต่จากการที่บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ยังคงต้องผลิตงานให้กับบริษัท โตเอะ ประเทศญี่ปุ่น และการที่จะเตรียมการผลิตรายการการ์ตูนแอนิเมชัน ตลอดจนเตรียมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ โดยใช้หน่วยผลิตเพียงหน่วยเดียว ดำเนินการไปพร้อมกัน นั้น ปริมาณบุคลากรที่เป็นหน่วยผลิตที่ยังเล็ก ไม่สามารถรองรับงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันตามโครงการที่วางไว้ได้ (คุณ จุฑาทกร พุ่มพิมล, ผู้จัดการบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2538 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 55) จึงทำให้ยังไม่มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิต โดยบริษัท กันตนาแอนิเมชัน ออกมาฉายตามโรงภาพยนตร์

นอกจาก บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด แล้ว ยังมี บริษัท ไทยหวังฟิล์ม โปรดักชั่น ที่มีเป้าหมายที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย บริษัท ไทยหวังฟิล์ม โปรดักชั่น เป็นบริษัทที่ลงทุนโดย ชาวไต้หวันทั้งหมด ภายใต้บริษัทแม่ คือ ไต้หวันฟิล์ม โปรดักชั่น การผลิตทั้งหมด ผลิตให้แก่ผู้ว่าจ้าง ได้แก่ บริษัท การ์ตูนค่ายยักษ์ใหญ่ของรัฐ เช่น วอลท์ ดิสนีย์, วอร์เนอร์ บราเธอร์, โคลัมเบีย

พิกเจอร์ และ ฮันนาบารา ตัวอย่างผลงาน ได้แก่ Little Mermaid, The Flintstones, Aladin, Beauty and the Beast, Tom and Jerry, Pink Panther และ Garfield แม้ว่าที่ผ่านมาบริษัท ไทยหวังฟิล์ม จะมุ่งผลิตเพื่อป้อนตลาดสหรัฐทั้งหมด แต่ในอนาคต บริษัท ไทยหวังฟิล์ม ก็มีนโยบายจะหันมาสนใจตลาดการ์ตูนในประเทศไทยเช่นกัน (วารสารเศรษฐกิจวิเคราะห์, 2543: 5)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยตั้งแต่อดีตเป็นต้นมา (พ.ศ.2488-2539) รัฐบาลไม่ค่อยให้การสนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันไทยสักเท่าไร ทำให้การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยอยู่ในภาวะหยุดนิ่ง จนกระทั่งปีพ.ศ.2546 รัฐบาลไทยเริ่มหันมาให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสะดวกขึ้น ซึ่งทำให้ลดต้นทุนการผลิตได้บ้าง นอกจากนี้ผู้คนที่เริ่มให้ความสนใจการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากขึ้นและทางบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้มีความพยายามที่จะสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันมาโดยตลอด จะเห็นได้ว่าในช่วงปีพ.ศ.2545-2546 ที่ผ่านมามีผลงานการ์ตูนแอนิเมชันออกมามากมาย (ตารางที่ 1.1) ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผลิตเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง, สังข์ทอง, ไกรทอง ฯลฯ ผลิตโดยบริษัทบรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องชน 100% ผลิตโดยบริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันเหล่านี้สามารถได้รับความสนใจจากผู้ชมเด็กพอสมควร นอกจากนี้ ยังมีการปรากฏตัวของ ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวละครการ์ตูนเด็กที่สร้างขึ้นมาจากตัวละครการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนมหาสนุกที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย ซึ่งได้ออกฉายในเดือนตุลาคม – พฤศจิกายนพ.ศ.2545 ทางโรงภาพยนตร์ I-max ที่เมเจอร์รัชโยธิน แม้จะไม่ประสบความสำเร็จมากนัก แต่ปังปอนด์ ก็ทำให้เกิดความตื่นตัวทางธุรกิจเพราะมีผู้ประกอบการกว่า 30 ราย ยื่นขอใช้ลิขสิทธิ์ปังปอนด์เป็นการ์ตูนโฆษณา(merchandise)บนสินค้าของตน (ศิระ ชัยยะสมุทร, 2547: 50)

ตารางที่ 1.1 แสดงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่พ.ศ.2488 - 2547

ปีที่ฉาย	ผู้ผลิต	เรื่อง	วัตถุประสงค์การผลิต และ/หรือ ลักษณะการผลิต	ออกอากาศ/ฉาย
พ.ศ.2488-2489	อ.เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน	การ์ตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับขบวนการ	การ์ตูนแอนิเมชันทดลอง	ไม่ได้ออกอากาศ
พ.ศ.2498	อ.ปยุต เงากระจ่าง	เหตุมหัศจรรย์	การ์ตูนแอนิเมชัน ความยาว 12 นาที ฉายประกอบภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) เรื่อง ทูรบุรุษทวย	โรงภาพยนตร์บอร์โดเวย์
พ.ศ.2500	อ.ปยุต เงากระจ่าง	หนุมานผจญภัย	ประเทศสหรัฐอเมริกาสนับสนุนให้ผลิตด้วยเหตุผลทางการเมือง ความยาว 20 นาที	โรงภาพยนตร์
พ.ศ.2502	อ.ปยุต เงากระจ่าง	เด็กกับหมี	ได้รับทุนจากองค์การซีดีดีในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ความยาว 20 นาที	ประเทศสมาชิกในองค์การซีดีดี 8 ประเทศ
พ.ศ.2502-2505	อ.ปยุต เงากระจ่าง ร่วมกับ คุณสรรพศิริ วิริยะศิริ	-การ์ตูนแอนิเมชัน โฆษณาขายหม่อง (หนูหล่อ) -การ์ตูนแอนิเมชัน โฆษณาเป็งน้ำควินนา (สโนไวท์)	โฆษณาสินค้า	โทรทัศน์
พ.ศ.2522	อ.ปยุต เงากระจ่าง	ชุดสาคร	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์
พ.ศ.2526	โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนสำหรับเด็ก (กสศ.)ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ผีเสื้อแสนรัก	การ์ตูนแอนิเมชันทดลอง	โทรทัศน์
พ.ศ.2528	โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนสำหรับเด็ก (กสศ.)	-เด็กชายคำแพง ดอนทิว -หนูน้อยเนรมิต -เทพธิดาทานตะวัน	การ์ตูนแอนิเมชันทดลอง	โทรทัศน์
พ.ศ.2530-2531	ชัย ราชวัตร ร่วมกับ สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7	-จ่ากับโจ้	การ์ตูนแอนิเมชันมีเนื้อหาล่าเพื่อประโยชน์แก่ผู้ชมและหวังผลกำไรตอบแทนจากการขายโฆษณา	โทรทัศน์
พ.ศ.2534-2535	บริษัท ทีวี โปรดักชั่น	ปลอดภัยไว้ก่อน	การ์ตูนแอนิเมชันมีเนื้อหาล่าเพื่อประโยชน์แก่ผู้ชมและหวังผลกำไรตอบแทนจากการขายโฆษณา	โทรทัศน์

ตารางที่ 1.1 แสดงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่พ.ศ.2488 - 2547

ปีที่ฉาย	ผู้ผลิต	เรื่อง	วัตถุประสงค์การผลิต และ/หรือ ลักษณะการผลิต	ออกอากาศ/ฉาย
พ.ศ.2537	โอม รัชเวทย์	การ์ตูนแอนิเมชัน โฆษณาบารุง อาหารเสริมเปอริวิท	โฆษณาสินค้า	โทรทัศน์
พ.ศ.2538	บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด คุณจุฑางกูร พุ่มพิมล ใน นามกลุ่ม คอตเต้	การ์ตูนแอนิเมชัน โฆษณาผู้ใหญ่มากับ กระเบื้องหนาดราซัง การ์ตูนแอนิเมชันชุด โปกีส ชุดสิ่งแวดล้อม	โฆษณาสินค้า การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์เพื่อ สิ่งแวดล้อม	โทรทัศน์ โทรทัศน์
พ.ศ.2539	บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด	คุณหนูช่างฝัน	การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสารประโยชน์ ต่อสังคมและหวังผลกำไรจากการ ขายโฆษณาสินค้า	โทรทัศน์
พ.ศ.2543	บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น	-ปลาบู่ทอง	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3
พ.ศ.2545	- บริษัท บีบอดีร่วมกับ บริษัท เจ เอส แอล เป็น บริษัทการ์ตูนนิเวอริส -บริษัท วิริตา แอนิเมชัน	-แคร์กูล่า ตีอก โชว์ -การ์ตูนแอนิเมชันโปง ปอนด์ -โปงปอนด์ ดี แอนิ เมชัน	การ์ตูนแอนิเมชันความยาว 30 นาที การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องขาว การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7 ออกอากาศทุกวัน เสาร์ ตลอดปีพ.ศ. 2545 โรงภาพยนตร์ไอ แมกซ์ (Imax) สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3
พ.ศ.2546	-บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น -บริษัท แฟนตาซี ทาวน์	-โกรทอง -สังข์ทอง -แก้วหน้าม้า -โสนน้อยเรือนงาม -สุคสาคร -อกนิหาร ขวานฟ้า	การ์ตูนแอนิเมชันชุด การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7

ตารางที่ 1.1 แสดงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่พ.ศ.2488 – 2547

ปีที่ฉาย	ผู้ผลิต	เรื่อง	วัตถุประสงค์การผลิต และ/หรือ ลักษณะการผลิต	ออกอากาศ/ฉาย
พ.ศ.2546	- บริษัท บีบอยด์ - บริษัท ศิลปกรรม คอมิกส์ แอนด์ แอนิเมชัน	- Chilled Bear - แทน แทน เพื่อนรัก จากต่างดาว		MTV Thailand สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง5
พ.ศ.2546	- บริษัท เอพพริเมเท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด - บริษัท อิมเมจิน ดีไซน์ - บริษัท เซียงใหม่ ดิจิตอล เวิร์ค จำกัด - บริษัท อิมเมจแม็กซ์ สตูดิโอ	- ปลาตากลม - แมลงปอตัวสุดท้าย ของโลก - แก้วจอมแก่น - เจ้าจุก - ตัวการ์ตูน ไดโน, บู - สร้างสรรค์งานด้าน แอนิเมชันและ มัลติมีเดีย รับงานด้านแอนิเมชัน - The Trek - Miss Thailand Universe 2003 ฯลฯ	การ์ตูนแอนิเมชันจบในตอน การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 15 นาที ใช้ประกอบรายการภาษาไทย ออกแบบตัวการ์ตูนสำหรับงานด้าน แอนิเมชัน, โฆษณา, Merchandise งานทางด้านสเปเชียลเอฟเฟค, งาน โฆษณาที่ใช้แอนิเมชัน	สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3 ออกอากาศทุกวัน จันทร์ เวลา 19.15-19.20 สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7 สถานีโทรทัศน์ ไอทีวี สถานีโทรทัศน์ ช่อง9 อ.ส.ม.ท บริษัทที่สนใจซื้อ ลิขสิทธิ์ตัว การ์ตูน
พ.ศ.2547	- บริษัท วิริดา แอนิเมชัน	- ปังปอนด์ คอน ผจญ ภัยโลกแมลง	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3 ออกอากาศทุกวัน เสาร์-อาทิตย์

ตารางที่ 1.1 แสดงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่พ.ศ.2488 – 2547

ปีที่ฉาย	ผู้ผลิต	เรื่อง	วัตถุประสงค์การผลิต และ/หรือ ลักษณะการผลิต	ออกอากาศ/ฉาย
พ.ศ.2547	บริษัท บีบอยด์	-หลวงพ่ोज้า -แก๊งจิ๋วพาวเวอร์คิตส์	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ ไทยทีวีสีช่อง 3
	-บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด	-พิภพมราช	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7
พ.ศ.2547	-บริษัท แฟนตาซี ทาวน์	-หนุมานชาญสมร	การ์ตูน 3D แอนิเมชัน	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7
	-บริษัท เอพริมิเอท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด	-ภูผาและหน้าไม้	การ์ตูน 3D แอนิเมชัน	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7
	-บริษัท โรส วิดีโอ	-การ์ตูนชุดนิทาน หรรษา	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7
	บริษัท ไชเบอร์เพลนเนท	เกมคอมพิวเตอร์ -ปักษาวายุ -มุนทราคิด ฯลฯ	งานเกี่ยวกับแอนิเมชันและมัลติมีเดีย	
	บริษัทกันตนา แอนิเมชัน	ชน 100%	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 7
ฉาย 18 พฤษภาคม พ.ศ.2549		ก้านกล้วย	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยจะไม่ใช่อะไรใหม่สำหรับผู้ชมไทย และที่ผ่านมาในอดีตการ์ตูนแอนิเมชันไทยจะไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก แต่ปัจจุบันแนวโน้มความนิยมได้เพิ่มสูงขึ้น เห็นได้การที่มีบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกฉายทางโทรทัศน์เป็นจำนวนมากและกระจุกตัวในช่วงปี พ.ศ.2545 - 2547 (ดังตารางที่ 1.1)

จะเห็นได้ว่าปัจจุบันอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอุตสาหกรรมที่เริ่มจะได้รับความนิยมนอกฝั่งเป็นอย่างมาก นอกจากมีบริษัทผู้ผลิตงานด้านการ์ตูนผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกมาอย่างมากในช่วงพ.ศ.2545 -2547 ที่ผ่านมานี้ อีกทั้งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT: Information and Communication Technology) ร่วมกับสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (SIPA: Software Industry Promotion Agency [Public Organization]) ก็ได้จัดงาน Thai Anima 2003, Thai Animation and Multimedia 2004 รวมทั้ง Thailand Animation and Multimedia 2005 "The Future of Asian Animation" ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อผลักดันวงการแอนิเมชันและมัลติมีเดียของไทยให้เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าปัจจุบันภาครัฐบาลเริ่มให้ความสนใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสนับสนุน, ส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัล คอนเทนต์ (Digital Content) ด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย (Animation & Multimedia) โดยมุ่งหวังที่จะสร้างความน่าเชื่อถือและความมั่นใจแก่นักลงทุนต่างประเทศที่ได้เห็นผลงานการ์ตูนแอนิเมชันของไทย กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT: Information and Communication Technology) ประกาศนโยบายตั้งเป้าหมายให้ประเทศไทยเป็นฮอลลีวูดแห่งเอเชีย "Hollywood of Asia" และเป็นประเทศที่ติด 3 อันดับแรกในการผลิตงานและสร้างรายได้เข้าประเทศจากการผลิตงานแอนิเมชันและมัลติมีเดีย รองจากประเทศเกาหลีและประเทศญี่ปุ่น (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2 กรกฎาคม 2547: 10) ประเทศเกาหลีนั้นมีรายได้จากการส่งออกสื่อประเภทแอนิเมชันเป็นเงิน 3,595.7 ล้านบาท (87.7 ล้านดอลลาร์) มีบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชัน 15,000 คน (ข้อมูลปีพ.ศ.2546, Korean Animation Producers Website, Statistics 2003 อ้างถึงใน Frazier และ Ann Ruengsom, 2004: 35) ส่วนประเทศญี่ปุ่นมีบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชันจำนวน 12,000 คน นักวาด(Animators) ผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชันได้รับค่าตอบแทนเดือนละ 61,500 บาท (1,500 ดอลลาร์) (ข้อมูลปีพ.ศ.2547, www.xsibase.com , อ้างถึงใน Frazier และ Ann Ruengsom ,2004: 35) ในขณะที่ประเทศไทยทำรายได้เข้าประเทศจากการส่งออกงานแอนิเมชันและเกมส์ เป็นเงิน 2,300 ล้านบาท มีบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชันจำนวน 1,000 คน โดยได้รับค่าตอบแทนเดือนละ 12,300-16,400 บาท (300-400 ดอลลาร์) (ข้อมูลปีพ.ศ.2546, Association of Thai Software Industry, Statistics 2003 อ้างถึงใน Frazier และ Ann Ruengsom, 2004: 36) จะเห็นได้ว่า นอกจากการผลักดันให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยก้าวสู่สากลโดยหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องแล้ว การจะก้าวสู่สากลของประเทศไทยยังต้องมีการพัฒนาด้านการผลิตซึ่งจำนวนบุคลากรเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนากระบวนการผลิต หากเปรียบเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านอย่างญี่ปุ่นหรือเกาหลี ประเทศไทยยังถือว่ากำลังคนในการผลิตน้อยกว่า

นอกจากปัญหาด้านบุคลากรซึ่งมีจำนวนไม่มากแล้ว กระบวนการผลิตงานด้านแอนิเมชันยังมีต้นทุนการผลิตที่สูง เนื่องจากการผลิตงานทางด้านแอนิเมชันในปัจจุบันมีการใช้คอมพิวเตอร์

เข้ามาช่วยในการผลิตเพราะงานแต่ละชิ้นต้องอาศัยการประมวลผลเป็นหลัก ดังนั้นจึงจำเป็นต้องใช้ฮาร์ดแวร์ที่มีประสิทธิภาพสูงซึ่งราคาด้านฮาร์ดแวร์, ซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีแอนิเมชัน อยู่ในระดับค่อนข้างสูง ด้วยเหตุนี้เองทำให้การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันตอนหนึ่งๆ ต้องใช้เงินลงทุนสูง ทั้งยังใช้เวลาการผลิตที่ยาวนาน เช่น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ความยาว 75-85 นาที ต้องใช้เวลาในการผลิต 2-3 ปี (Winder, และ Dowlatabadi, 2001: 18) เช่นเดียวกันกับนาย ทัก อิม กรรมการผู้จัดการ สตูดิโอ LUK ประเทศเกาหลี ได้กล่าวไว้ว่า “เมื่อรวมค่าใช้จ่ายของ preproduction, production, postproduction ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้น มีค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไปที่จะผลิตเพื่อขายในประเทศเพียงอย่างเดียวเท่านั้น..” (A.Lent และ Kie-Un Yu, 2001: 99) นอกจากนี้ผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องและมีประสบการณ์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยจากงานวิจัยของนิพนธ์ คุณารักษ์(2539) พบว่า ช่องทางการจัดจำหน่ายหรือตลาดโดยเฉพาะตลาดต่างประเทศ มีความสำคัญและเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจการ์ตูนแอนิเมชันให้ต่อเนื่อง มั่นคง การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อขายภายในประเทศที่มีต้นทุนการผลิตสูง, ใช้ระยะเวลาผลิตยาวนาน อาจจะได้รับรายได้ไม่เพียงพอกับต้นทุนการผลิต ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อส่งออกไปขายยังต่างประเทศให้ได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ามีบริษัทและผู้ผลิตงานด้านการ์ตูนแอนิเมชันเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากตั้งแต่ปีพ.ศ.2498 – 2547 ซึ่งบริษัททั้งหลายต่างก็มีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตและผลักดันผลงานทางด้านการ์ตูนแอนิเมชันให้ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จ แม้ว่าในอดีตอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องรวมทั้งยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อย่างไรก็ตาม ในช่วงปีพ.ศ.2545 – 2546 ที่ผ่านมานี้ รัฐบาลมองเห็นว่าอุตสาหกรรมธุรกิจแอนิเมชันและมัลติมีเดียเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังได้รับความนิยมเพราะเป็นสื่อบันเทิงที่เข้าถึงทั้งเด็กและผู้ใหญ่ได้ง่าย ทางรัฐบาลจึงได้ให้การสนับสนุนพร้อมทั้งเตรียมจัดสรรงบประมาณนำมาใช้สร้างบุคลากรด้านแอนิเมชัน นอกจากนี้รัฐบาลยังประกาศนโยบายให้ไทยเป็นผู้นำทางด้านการส่งออกอุตสาหกรรมทางด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย (นิตยสารผู้จัดการ, กุมภาพันธ์ 2547: 25) และยังมีบริษัทผู้ผลิตผลงานทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกมามากมาย บางบริษัทก็มีนโยบายที่จะส่งผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกไปยังต่างประเทศ เนื่องจากธุรกิจแอนิเมชันนั้น หากทำเพื่อจัดจำหน่ายแต่ตลาดในประเทศก็อาจจะไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ดังนั้นการขยายตลาดสู่ต่างประเทศจึงเป็นสิ่งสำคัญ การที่จะขยายตลาดการ์ตูนแอนิเมชันไปยังต่างประเทศให้ได้นั้น บริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต้องพัฒนาผลงานให้เป็นสากลมากที่สุด จะเห็นได้ว่าที่ผ่านมามีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยมีการพัฒนามาโดยตลอดและได้พัฒนากระบวนการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศไทยรวมถึงการผลิตเพื่อส่งออกไปยังผู้ชมต่างประเทศด้วย

ในปัจจุบันนี้มีบริษัทเอกชนที่เป็นผู้ผลิตและพัฒนากำตูนแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันชุดทางโทรทัศน์, การ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายตามโรงภาพยนตร์, ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา, ผลิตภัณฑ์การ์ตูน ได้แก่ ของเล่น, ของใช้ ซึ่งแต่ละบริษัทผู้ผลิตต่างๆ ก็มองเห็นว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไม่เพียงสร้างรายได้เฉพาะในประเทศไทย แต่ยังสามารถทำรายได้จากการส่งออกไปต่างประเทศ จึงมีบริษัทผู้ผลิตและสร้างสรรค์งานการ์ตูนแอนิเมชันพยายามผลิตผลงานด้านการ์ตูนโดยมุ่งหวังไปสู่ระดับสากลเพื่อออกสู่ตลาดโลก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทผู้ผลิตไทยที่มีผลงานด้านการ์ตูนแอนิเมชันไทยเด่นชัด, มีการผลิตออกมามากอย่างต่อเนื่อง และมุ่งพัฒนาการผลิตเพื่อผู้ชมทั้งในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ ซึ่งบริษัทผู้ผลิตที่ผู้วิจัยสนใจจะศึกษาถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย มีดังนี้

1. บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ เรื่อง ปลาบู่ทอง, โสนน้อยเรือนงาม, สังข์ทอง, แก้วหน้าม้า ฯลฯ ทางผู้ผลิตมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มีคุณภาพ สอดแทรกข้อคิด คุณธรรม เอกถักษณ์ วัฒนธรรมไทยเพื่อให้ผู้ชมเด็กภายในประเทศได้มีโอกาสชมการ์ตูนแอนิเมชันไทย

2. แม้ว่าบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด จะเคยมีประสบการณ์ด้านการรับจ้างผลิตการ์ตูนแอนิเมชันบางส่วนให้กับบริษัท โตเอะ ประเทศญี่ปุ่น แต่การรับจ้างผลิตไม่สามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้ให้กับบริษัทผู้ผลิตอย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย ดังนั้น ทางบริษัทผู้ผลิตจึงต้องการเป็นผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างเต็มตัว โดยมุ่งหวังพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มีคุณภาพทัดเทียมสากล ด้วยเหตุนี้บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ก็ได้ริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย 3 มิติเรื่องยาว เรื่อง ก้านกล้วย โดยมุ่งผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ

3. บริษัท วิชิตา แอนิเมชัน เป็นบริษัทในเครือบรรลือสาส์น ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ, มหาสนุก ซึ่งได้ผลิตการ์ตูนการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างตัวละครการ์ตูนขึ้นมาเอง อย่างเช่น ปังปอนด์และหนูหิ้น ก็ได้ประกาศชัดเจนในการนำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ออกสู่ตลาดต่างประเทศ โดยคุณมาลิลา เตียนโพธิ์ทอง (ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดบริษัท วิชิตา แอนิเมชัน จำกัด) ให้ความเห็นว่า “การมองหาตลาดต่างประเทศของบริษัท ก็เพื่อให้สามารถ อยู่ได้ในเชิงของต้นทุน เพราะหากจะทำธุรกิจซื้อขายเฉพาะในตลาดไทยอาจไม่สามารถคืนทุนได้ เพราะต้นทุนยังคงสูงอยู่ ดังนั้นจึงต้องมุ่งสู่ตลาดต่างประเทศ” (กรุงเทพไอที, 10 ตุลาคม 2545: 6) บริษัทผู้ผลิตมีเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศ และเนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

มีการลงทุนที่สูง หากผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศเพียงอย่างเดียวอาจได้รับรายได้ไม่คุ้มทุน ดังนั้นบริษัทผู้ผลิตจึงวางแผนที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปิงปอนด์ เพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย

4. บริษัท โรส วีดีโอ ผู้นำเข้าภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชัน โดยซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ เพื่อนำมาฉายในโรงภาพยนตร์และจัดจำหน่ายในรูปแบบ Home Video Entertainment - VCD, DVD จากการนำเข้าภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ ทางบริษัท โรส วีดีโอ ก็ต้องการเติมเต็มช่องทางทางการตลาดและสร้างความครบวงจรให้กับบริษัท บริษัทผู้ผลิตจึงริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เพื่อผู้ชมในประเทศและส่งออกไปยังต่างประเทศด้วย

นอกจากศึกษาถึงการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศของผู้ผลิตไทยแล้ว ผู้วิจัยยังสนใจศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยของบริษัทผู้ผลิตไทย ซึ่งจะเป็นเป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต่อไป

ปัญหานำการวิจัย

1. การพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศเป็นอย่างไร
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเนื่องมาจากอะไรบ้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไปสู่ตลาดโลก จะศึกษาเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นในประเทศไทย โดยบริษัทของคนไทยที่มีผลงานการผลิตการ์ตูน

แอนิเมชันอย่างสม่ำเสมอ และมุ่งศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ โดยการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นนั้นได้นำออกฉายทางสถานีโทรทัศน์หรือตามโรงภาพยนตร์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การ์ตูนแอนิเมชัน	หมายถึง	ภาพวาดที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนจริง โดยอาจเลียนแบบมาจาก คน สัตว์ สิ่งของ ที่มีอยู่จริง นอกจากนี้ยังมีการใส่เสียงประกอบให้เกิดความสนุกสนานและมีความสมจริงยิ่งขึ้น การผลิตเป็นการวาดภาพลงบนกระดาษแล้ว ถ่ายลายเส้นลงบนแผ่นเซล (cel) หรือวาดในคอมพิวเตอร์ เมื่อนำมาฉายต่อกันแล้วทำให้ภาพดูเคลื่อนไหวได้
ความเป็นสากล	หมายถึง	การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทยที่มีวิธีการนำเสนอ เนื้อหา เทคนิคการผลิต ลักษณะการออกแบบตัวละครและฉากหลังที่เข้าถึงคนต่างชาติ, ต่างวัฒนธรรมโดยสามารถสร้างให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน
การพัฒนากระบวนการผลิต	หมายถึง	การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทยไม่ว่าจะเป็นด้าน วิธีการนำเสนอ เนื้อเรื่อง ภาษา เทคนิคผลิต ลักษณะของตัวการ์ตูน
ผู้ผลิต	หมายถึง	บริษัทผู้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันไทย
ตลาดโลก	หมายถึง	การนำผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทย ออกไปฉายยังประเทศต่างๆทั่วโลก โดยการจัดจำหน่าย หรือการนำไปแสดงตามเทศกาล งานภาพยนตร์ต่างๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึง กระบวนการผลิต กลวิธีการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชัน ไทย
2. ได้รับความรู้ ความเข้าใจ อันจะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนา ปรับปรุง
สร้างสรรค์ การ์ตูนแอนิเมชันไทยให้ไปสู่ตลาดโลก