

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่คัดสรร มีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างความเข้าใจเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวการ์ตูนจาก 4 ประเทศ จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง ก้านกล้วย

เรื่องที่ 2 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง ยักษ์

เรื่องที่ 3 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง A Cat in The Paris

เรื่องที่ 4 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง วันพีซ ฟลิ้ม แซด

เรื่องที่ 5 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง American Dad

ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Resarch) โดยอาศัยกรอบทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้

1 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา (Semi logy)

1.1 นิยามความหมายของสัญวิทยา

1.2 Ferdinand de Saussure

1.3 Charles Sanders Peirce

1.4 Roland Barthes

2 ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstuction)

3 แนวคิดเกี่ยวกับลายเส้น (Line)

4 ความเหนือจริง (Hyperreality)

5 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)

6 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน (Cartoon Code)

7 แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล (Communication Model in Digital Age)

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ การศึกษาจาก DVD ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ที่คัดสรรเอาไว้ การค้นคว้าหาบทความ เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ และการ

ออกแบบตัวการ์ตูนจากผลงานอนิเมชันเพื่อใช้ในการประกอบการวิจัย จนถึงการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนของประเทศไทยทั้งสองเรื่องและนักเขียนการ์ตูนชื่อดังของประเทศไทย คือ

- คุณวีระชัย ดวงพลา หรือ เตอะดวง เป็นนักวาดการ์ตูนชาวไทย
- คุณคมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย
- คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ที่ออกแบบและสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนเรื่อง ยักษ์
- อาจารย์สุริยะ ฉายะเจริญ อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล วิชาพื้นฐานการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ไปทำการสัมภาษณ์ทั้ง 4 ท่าน โดยจากการเข้าพบโดยตรงและจากทางการสื่อสารออนไลน์

จากภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นดังนี้ว่า เส้นต่างๆ เมื่อทำการประกอบสร้างกับเป็นรูปแบบหรือลักษณะของตัวการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง สามารถบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายได้ทั้งหมด 4 เรื่องจากบริบทที่ต่างกัน มีเพียงเรื่องเดียวที่ไม่สามารถบ่งบอกได้คือ เรื่อง American Dad ตัวการ์ตูนทั้ง 5 ผู้วิจัยจะสรุปตามลำดับ ดังนี้

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่ผู้วิจัยได้คัดสรรมานั้นเป็นการนำเสนอให้เห็นถึงการใช้ลายเส้น (Line) ในลักษณะที่ต่างกันบ้างและไม่ต่างบ้างในหลายตัวการ์ตูน ซึ่งทำให้แยกแยะได้ว่าการ์ตูนตัวใดเป็นตัวการ์ตูนดี หรือ ร้าย สิ่งที่ผู้วิจัยได้พบในการใช้ลายเส้นในการสร้างตัวการ์ตูน คือ "ความจริงเสมือน" (simulation) มีการนำเรื่องของมายาคติ (Myth) และภาพฝังใจ (Stereotype) ของแต่ละบริบท (Context) ของประเทศนั้นๆ มาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบตัวการ์ตูนให้เป็นการใช้ภาพตัวแทน (Representation) เพื่อให้ผู้รับสารได้เข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างการ์ตูนได้เข้าใจและเข้าถึงตัวการ์ตูนนั้นๆ ได้ง่ายขึ้น ส่วนตัวเนื้อเรื่อง (Story) มีผลต่อการกำกับตัวการ์ตูนนั้นๆ ด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ให้เห็นเป็นลำดับ ดังต่อไปนี้

5.1 เรื่องก้านกล้วย

เป็นภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศไทยบริบทของไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากการประกอบสร้างของเส้นในลักษณะต่างๆ ผู้วิจัยนำหลักของสัญญาณ (Sign) มาใช้ในการศึกษาโดยใช้ตัวการ์ตูนทั้งหมด 4 ตัวในการวิเคราะห์ลายเส้น แบ่งเป็นตัวการ์ตูน 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีคือ ก้านกล้วยกับ ชบาแก้ว และ 2 ตัวเป็นฝ่ายร้าย ฝ่ายดีนั้นมีการใช้เส้นโค้งเพื่อมาประกอบสร้างกัน หากจะดูจากแนวความคิดเรื่องเส้นที่ผู้วิจัยได้นำมาในบทที่สองก็จะเห็นว่าเส้นโค้งส่งผลต่อผู้รับสารว่าไม่มีอันตราย ก้านกล้วยและชบาแก้วคู่เป็นมิตร จนทำให้เกิดลักษณะใหม่ของช้างที่เป็นตัวการ์ตูน ซึ่งทำ

ให้เป็นภาพตัวแทน (**represent amen**) ของช่างศึกที่เป็นตัวแทนของเรื่อง ส่วนฝ่ายตัวร้าย 2 ตัวคือ วงวงแดง กับ งานิล นั้นมีการใช้เส้นแนวโค้ง เส้นตรงแนวเฉียง เส้นฟันปลา ทำให้เกิดจุดตัดที่แหลมคม พอเกิดความแหลมคมทำให้ผู้รับสารนั้นรู้สึกถึงความน่ากลัวของตัวร้ายทั้งสองตัวนี้

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับช้างเป็นอย่างมาก ช้างยกให้เป็นสัตว์ที่มีตำนานอันศักดิ์สิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นช้างทรงของพระอินทร์ ช้างเอราวัณ ได้ถูกนำมาใช้ในตราสัญลักษณ์ของจังหวัดกรุงเทพมหานครจนปัจจุบัน นอกจากช้างเป็นสัตว์ในตำนานของไทยแล้วช้างยังเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองของชาวไทย เช่นช้างเผือกของพระมหากษัตริย์ไทย แสดงให้เห็นซึ่งพระบารมีของกษัตริย์พระองค์นั้นๆ ช้างเผือกยังมาใช้เป็นธงชาติในสมัยในปีพ.ศ.2398-2459 ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วยก็คือช้างคู่พระบารมีในสมเด็จพระนเรศวรมหาราช หลังจากขึ้นระวางแล้ว ได้บรรดาศักดิ์เป็น **เจ้าพระยาไชยานุภาพ** ต่อมาได้รับพระราชทานนามว่า **เจ้าพระยาปราบหงสาวดี** และช้างยังถูกนำมาใช้เป็นการเรียกชื่อของทีมฟุตบอลไทยคือ ทีมช้างศึก อีกด้วย

ส่วนทางด้านของการเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) นั้น ภาพที่แสดงออกมาของก้านกล้วยที่มีขนาดเล็กกว่าวงแดงเป็นอย่างมาก จึงเป็นการเหมารวมหรือภาพฝังใจว่า ก้านกล้วยนั้นเป็นฝ่ายดีและวงแดงเป็นฝ่ายร้าย ในส่วนของเนื้อเรื่องนั้นถูกสร้างให้กำหนดตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวอยู่แล้ว เพราะตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวนั้นถูกกำกับให้อยู่ในรูปแบบของตัวละครแบน (Flat Characters) เป็นตัวละครลักษณะเดียวทั้งเรื่อง จึงทำให้ตัวการ์ตูนแบ่งเป็นฝ่ายดีฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน

5.2 เรื่องยักษ์

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการดูลักษณะเส้นของตัวการ์ตูนดีและร้ายทั้ง 2 ตัว คือน้ำเขียว และเผือก พบว่าตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวในเรื่อง ยักษ์ นั้นลายเส้นมีผลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น เนื่องจากตัวการ์ตูนถูกออกแบบมาให้เป็นลักษณะของหุ่นกระป๋อง สภาพแวดล้อมและบริบทของการ์ตูนเรื่องนี้ก็เป็นหลัก ไปหมด การใช้ลักษณะลายเส้นที่จะส่งผลในการออกแบบของตัวการ์ตูนดีและร้ายจึงมีเส้นตรงในลักษณะต่างๆ เป็นส่วนมาก ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาองค์ประกอบอื่นๆ

ยักษ์กับคนไทย คำว่า “ยักษ์” หากคนไทยได้ยินคำนี้ก็กลัวและตีความถึงความน่ากลัวตามในวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆ พระอภัยมณี ตัวร้ายก็เป็นยักษ์ คือ ผีเสื้อสมุทร จนเป็นภาพฝังใจที่ไม่เป็นมิตรเท่าไรนัก เช่น คำว่าหน้ายักษ์ใส่ฉันทัน อีนางยักษ์ขมุจ เป็นต้น แต่ยักษ์ก็ไม่ใช่ตัวร้ายเพียงอย่างเดียว ยักษ์เป็นตัวดีก็มีเช่นยักษ์ พิเภก ในรามเกียรติ์ ซึ่งมาช่วยฝั่งพระรามจนชนะ ทศกัณฑ์

ได้ และในบริเวณของพระอุโบสถในหลายวัด ก็มียักษ์เฝ้าประตูอยู่หลายแห่ง ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยักษ์ เป็นเรื่องที่ถูกแปลงมาจากรามเกียรติ์เช่นกัน ตัวเรื่องแตกต่างจากในวรรณคดีไทยอย่างมากคือเรื่องย่อที่ผู้วิจัยกล่าวไว้ข้างต้น ยักษ์ น้ำเขียว มีทั้งดีและร้ายในร่างเดียวกันแสดงให้เห็นถึงความเป็นยักษ์ในตัวคนของมนุษย์นั่นเอง

การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง (Story) บริบทของการ์ตูน จากเนื้อเรื่องของยักษ์ ซึ่งถูกวางมาให้ตัวการ์ตูนนั้นไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร ตัวการ์ตูน น้ำเขียวเป็นยักษ์ตั้งแต่แรกดังนั้นจึงต้องออกแบบให้ดูน่าเกรงขามอยู่แล้ว อีกทั้งด้วยบริบท (Context) ของภาพยนตร์ดังกล่าวนี้เป็นเมืองของเหล่าหุ่นยนต์ ซึ่งจะยิ่งดูเรื่องของการใช้ลายเส้นนั้นเป็นเรื่องยากเพราะตัวการ์ตูนนั้นจะถูกอิงไปตามสภาพแวดล้อมของการ์ตูนเส้นจึงมีผลเพียงเล็กน้อย จะดูได้เพียงเรื่องของเนื้อเรื่อง (Story) เป็นหลักมากกว่า ตามหลักในการดูครั้งแรกการเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) น้ำเขียวนั้น ดูร้ายเพราะ ตัวใหญ่ มีเขี้ยว ดังที่ผู้วิจัยกล่าวไว้ในตอนที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ เนื้อเรื่อง (Story) กำกับให้ตัวของน้ำเขียว เปลี่ยนไป ทำให้จำเป็นต้องร้าย ส่วนตัวของ เฟือก นั้น เนื้อเรื่อง (Story) นั้นกำกับให้ต้องทำตามหน้าที่ จึงจำเป็นต้องต่อสู้กับน้ำเขียวหรือทศกัณฐ์ เนื้อเรื่องเป็นตัวกำหนดตัวการ์ตูนมากกว่าลักษณะการใช้ลายเส้น เพราะการ์ตูนเรื่องนี้เป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) จึงทำให้เส้นมีผลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

5.3 A Cat in The Paris

การวิเคราะห์ลายเส้นของตัวการ์ตูนทั้ง 3 ตัวของเรื่อง A Cat in The Paris นั้นมีการใช้เส้นที่เป็นเส้นโค้งสำหรับตัวการ์ตูนที่เป็นตัวการ์ตูนฝ่ายดี ส่วนฝ่ายร้ายนั้นมีการใช้เส้นแนวตั้งหรือเส้นตรง และ เส้นเฉียงมากกว่าทางตัวการ์ตูนฝ่ายดี ดังนั้นสำหรับการออกแบบโดยการใช้ลักษณะของเส้นนั้นแตกต่างกันอย่างค่อนข้างชัดเจน เป็นเพราะตัวเนื้อเรื่อง (Story) เป็นตัวกำหนด ตัวการ์ตูนทั้งหมดให้เป็นตัวละครแบบแบน (Flat Characters) เช่นเดียวกับเรื่องก้านกล้วย

ในเรื่องของแมว ในลักษณะนิสัยของแมวโดยทั่วไป แมวจะไม่ถูกเป็นเจ้าของแต่เป็นเจ้าของมนุษย์ต่างหาก แมวจะทำตามสิ่งที่ตัวเองคิดว่าพอใจ และจะแสดงพฤติกรรมไม่ดีกับสิ่งที่ไม่ชอบเท่านั้น แมวอาจจะเชื่องกับคนในช่วงกลางวัน แต่ตอนกลางคืนก็จะท่องเที่ยวตามลักษณะนิสัยของแมว ดังที่ ดีโน่ แมวสองบุคลิก (นั่นก็เป็นลักษณะของแมว) อาจจะเป็นขโมยปลา แมวไล่จับหนู และความเชื่อเรื่องแมวประเทศฝรั่งเศส

5.4 วันพีซ ฟิล์ม แซด (one piece film z)

จากตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวคือ 1.มังกี้ ดี ลูฟี่ 2.โรโนอาร์ โซโล 3.เซดโต 4.บินซ์ ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลายเส้นนั้น การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนภาคเดอะมูฟวี่หรือภาคพิเศษ จึงทำให้ตัวการ์ตูนหลัก 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีนั้น้องทำการย้อนกลับไปหาเพื่อดูการพัฒนาของตัวการ์ตูน จึงทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงลายเส้นในการออกแบบตัวการ์ตูนฝ่ายดี ดังนี้ ลักษณะลายเส้นที่ใช้ประกอบสร้างตัวการ์ตูนนั้นมีผลทางการสื่อสารเพียงส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งเป็นพัฒนาการทางสรีระทางร่างกายที่ถูกพัฒนาตามความยาวของการ์ตูนซีรีส์ ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายร้ายลักษณะการใช้ลายเส้นนั้นสามารถแสดงให้เห็นได้ชัดเจนมากกว่าตัวการ์ตูนฝ่ายดี เนื่องจากเป็นตัวการ์ตูนที่เพิ่งปรากฏตัวในตอน เดอะมูฟวี่ ในส่วนเรื่องของการใช้ลักษณะลายเส้นเพื่อสื่อความหมายของตัวการ์ตูนนั้น ยังคงมีผลกับเส้นที่มีความแข็งแล้วเกิดจุดตัดของเส้นทำให้เกิดความคมยังคงสื่อสารออกมาเป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้าย ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายดีนั้นยังคงเป็นเส้นโค้งที่ดูไม่เป็นอันตรายและไม่มีความแหลมคม

จากเนื้อเรื่องย่อของการ์ตูนเรื่อง วันพีซ ฟิล์ม แซด จะเห็นได้ว่าตัวการ์ตูนทั้งหมดที่ถูกรออกแบบมานั้นเป็นตัวการ์ตูนในแบบให้เป็นตัวละครแบบหลากหลายลักษณะ (Round Characters) หรือตัวละครแบบกลม ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการทางพฤติกรรม เป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความเป็นพลวัต (Dynamic Character) (วีรวัดน์ อินทรพร ๒๕๔๕, หน้า ๑๒๒) จึงทำให้ลักษณะการใช้เส้นเพื่อบ่งบอกตัวการ์ตูนดีหรือร้ายมีผลแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้น ตัวเนื้อเรื่อง (Story) ก็มีผลส่วนหนึ่งเช่นกัน

5.5 American Dad

เรื่องการใช้ลายเส้นเพื่อบ่งบอกลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเรื่อง American Dad นั้น ผู้วิจัยพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นนั้นสำหรับการ์ตูนเรื่องนี้ไม่มีผลใดๆ ตัวการ์ตูนถูกประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เช่นเดียวกับการ์ตูนในประเทศเดียวกันคือ ซิมสัน และ แฟมมิลี่ กาย ที่มีตัวเนื้อเรื่องกำกับให้ตัวการ์ตูนเป็นไปตามนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์การ์ตูน ซีรีส์ เนื้อเรื่องอย่างที่คุณวิจัยได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนที่มีการเสียดสีสังคม วัฒนธรรมของคนอเมริกัน ตัวการ์ตูนทั้งหมดของเรื่องเป็นตัวการ์ตูนแบบ ตัวละครแบบหลากหลายลักษณะ (Round Characters) หรือตัวละครแบบรอบด้าน ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการทางพฤติกรรม เป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตาม

สถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความเป็นพลวัต (Dynamic Character) (วีรวัดน์ อินทรพร /2545, หน้า 122) ดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เนื้อเรื่อง (Story) ในตอนนั้นๆ ตัวการ์ตูน สแตน สมิท เป็นพระเอกก็จริงแต่เป็นคนที่ชอบความรุนแรง แบบไม่สนใจผู้อื่น ส่วน โรเจอร์ หากดูเพียงรูปร่างภายนอกก็ถูกมองว่าเป็นตัวไม่ใช่ออย่างแน่นอนเพราะเป็นมนุษย์ต่างดาว ตามหลักของ การเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) และในเนื้อเรื่อง โรเจอร์ ยังคอยเป่าหู สตีฟ ให้ไม่ชอบพ่อของตัวเองอีกด้วย ความหมายแฝงของโรเจอร์ที่เป็นมนุษย์ต่างดาวนั้น หมายถึงตัวโรเจอร์ อาจเป็นคนต่างดาวที่สังคมอเมริกันยังมีการเหยียดสีผิวลไม่ยอมรับในเรื่องของเพศสภาพ ในส่วนของตัวเนื้อเรื่องที่กำกับให้ตัวการ์ตูนในเรื่องแสดงให้เห็นถึงบริบทในสังคมของคนอเมริกัน ที่หน้าไหว้หลังหลอก อาจดูเหมือนไม่จริงใจในแง่มุมต่างๆ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นเป็นส่วนในการสร้างตัวการ์ตูนดีหรือร้ายนั้นมีผลที่จริง แต่ต้องมีในเรื่องของการใช้ตัวบท (Text) เนื้อเรื่อง (Story) เข้ามากำกับตัวการ์ตูนด้วยเช่นกัน เพราะตัวเนื้อเรื่องนั้นจะกำหนดให้ตัวการ์ตูนนั้นเป็น แบบแบน (Flat character) ที่มีลักษณะเดียวอย่างเรื่องก้านกล้วยและ Cat in the Paris ที่ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ดีหรือร้ายมาตั้งแต่เริ่มต้นจึงสามารถทำการวิเคราะห์ได้ไม่ยากนัก แต่หากเป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมอย่างเรื่องการ์ตูนเรื่องวันพีซ ตอน พิล์ม Z ยักษ์ และ American Dad ตัวการ์ตูนทุกตัวถูกเขียนบทให้มีเหตุผลในการกระทำทั้งสิ้นจึงทำให้ตัวการ์ตูนจากทั้ง 3 เรื่องนั้นจึงทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลได้ยากกว่า มีการเปลี่ยนแปลงด้านการกระทำดีหรือร้าย ส่วนในด้านของเรื่องของภาพฝังใจ (stereotyping) มีการใช้ลักษณะของลายเส้นที่ประกอบสร้างให้ตัวการ์ตูนนั้นมีขนาดที่แตกต่างกัน เช่น ตัวร้ายตัวใหญ่กว่าดี อันนี้เป็นภาพฝังใจ (stereotyping) แบบสากลเลยก็ว่าได้เพราะคนตัวใหญ่มักถูกใช้เป็นผู้ที่รังแกคนที่ตัวเล็กกว่าเสมอจากการ์ตูน ภาพยนตร์ และบริบทในสังคมส่วนใหญ่ และการสร้างตัวการ์ตูนในแต่ละตัวนั้นต้องอ้างอิงตามบทนั้นๆ ว่าจะสร้างสรรค์ให้กับกลุ่มเป้าหมายใด

การสื่อความหมายของลายเส้นในการ์ตูนไทย การ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนฝรั่งเศส นั้นมีการใช้ลักษณะลายเส้น (Line) และภาพฝังใจ (stereotyping) ที่คล้ายกันคือตัวการ์ตูนที่ดีจะใช้เส้นโค้งมาก ส่วนตัวการ์ตูนร้ายจะใช้เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง เป็นส่วนมาก ไม่แตกต่าง ตัวการ์ตูนดีจะตัวเล็กกว่าตัวที่ร้าย จะแตกต่างก็เพียงในเรื่องของการวางเนื้อเรื่องที่มีผลต่อตัวการ์ตูนนั้นๆ นั่นเป็น

เพราะการ์ตูนทั้งสองเรื่องมีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน มีบริบท (Context) ที่แตกต่างกัน จึงส่งผลต่อการสื่อความหมายของการ์ตูน

ข้อเสนอแนะทางวิชาชีพ

จากการทำการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ นั้น จึงมีความเห็นว่า งานวิจัยนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบถึงเรื่องการใช้เส้น และ ลักษณะการใช้เส้นที่สามารถสื่อสารได้ในการทำงานด้านการออกแบบตัวการ์ตูน และ การสร้างสรรค์งานการ์ตูน ได้ดังนี้

- ไม่จำเป็นต้องมีการใช้ลายเส้นที่สวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ควรคำนึงถึงการสื่อสารของลายเส้นด้วย
- การศึกษาเรื่องของกลุ่มเป้าหมายนั้นมีส่วนในการออกแบบลายเส้นของตัวการ์ตูน เพราะกลุ่มเป้าหมายนั้นมีผลต่อการ คิดออกแบบตัวการ์ตูนว่าจะมีลักษณะแบน (Flat character) หรือ กลม (Round Character) การสื่อสารของเส้นผู้รับสารจะเข้าใจตามช่วงอายุที่เป็นกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ
- การศึกษาบริบท (cotext) ที่ต่างกัน ทำให้ทราบถึงภาพฝังใจ (stereotyping) ที่ต่างกัน มีผลด้านการออกแบบตัวการ์ตูนเพราะลักษณะของภาพฝังใจ (stereotyping) นั้นแตกต่างกันในแต่ละบริบทของในประเทศนั้น ๆ