

54151301: สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ: การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์/โครงการภาพยนตร์แอนิเมชัน

คมภิญญ์ เข้มกำเนิด: การออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการให้ทุนสนับสนุนโครงการภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: อ.ดร.ธนาทร เจียรกุล และ อ.อนุชา ไสภาศย์วิจิตร. 99 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ วิธีการจูงใจ และองค์ประกอบการออกแบบที่สร้างความสำเร็จในการระดมทุนเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในช่องทาง Crowd Funding โดยใช้กรณีศึกษาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จในการระดมทุนสูงสุด 100 อันดับแรกประเภทภาพยนตร์ของเว็บไซต์ Kickstarter ระหว่างปี พ.ศ. 2550-2557 จำนวนทั้งหมด 18 โครงการมาใช้สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านแอนิเมชันและด้านการตลาด แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยตารางวิเคราะห์ โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ประกอบไปด้วย 1) รูปแบบการนำเสนอ และการจูงใจที่เหมาะสมในการกระตุ้นความสนใจของผู้ลงทุน 2) แนวทางในการออกแบบ และองค์ประกอบที่สามารถดึงดูดใจผู้ลงทุนในการสนับสนุนโครงการภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า โครงการที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่ใช้ลักษณะพิเศษเฉพาะด้านของโครงการ ซึ่งเป็นได้ทั้งแนวความคิด หรือบุคลิกที่โดดเด่นของเจ้าของโครงการ นำเสนอด้วยวิธีการเน้นเฉพาะบางส่วนที่สำคัญ สร้างความประหลาดใจ ทำให้ผู้ชมเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานด้วยมุกตลก หรือกลเม็ดใหม่ๆ ที่แหวกแนวเพื่อกระตุ้นความสนใจ โครงการที่ประสบความสำเร็จมักเป็นภาพยนตร์แนวผจญภัย ตัวละครหลักเป็นคน มีบุคลิกที่มีคุณธรรม กล้าเสี่ยง เป็นที่ไว้วางใจได้ และตัวละครคู่หูเป็นสัตว์ หรือกึ่งมนุษย์ การออกแบบส่วนใหญ่ใช้กลุ่มโครงสร้างสีร้อน ที่ให้ความรู้สึกคล่องแคล่ว กระปรี้กระเปร่า ตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ โครงการที่มีแนวโน้มว่าจะประสบความสำเร็จต้องมีความพิเศษ (Aura) ที่สามารถสัมผัสได้ และมักมาจากความพิเศษโดดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเจ้าของโครงการ

---

ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. .... 2. ....

54151301: MAJOR: VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD: DIGITAL CONTENT DESIGNED/ ANIMATION PROJECT

KOMPIN KEMGUMNIRD: DIGITAL CONTENT DESIGNED TO MOTIVATE FUNDING FOR ANIMATION PROJECT. THESIS ADVISORS: THANATORN JIARAKUN, Ph.D., AND ANUCHA SOPARKVIJITRA. 99 pp.

The goal of this research paper is to study and analyze the methods of presentation, marketing, and attraction that can lead to success in running a Crowd Funding project for an animated movie. To this end, this paper will provide case studies on the 18 animated projects that made the list of the top 100 grossing film projects on the website Kickstarter between 2007 and 2014. Based on this, surveys were designed to gather information from various experts in Animation and Marketing, and this information was parsed using analytic tables consisting of two parts: 1) The format of presentation and methods of attraction to create interest in the Funders. 2) The styles of design and the elements that can appeal to the Funders of animated movies.

From the analysis of the information, we can conclude that most of the successful projects establish their own unique identity. This can be through its ideas or even through the special characteristics of the project's owners. Their presentations focus on only the important parts and create a fascination, enjoyment, or excitement in the Funders using humor or new techniques to get them interested. Most of the successful projects were adventure films with a heroic main character who is brave and dependable, and who also had a sidekick who is an animal or only partially human. In terms of design, most projects used warm colors to give a thrilling and refreshing feeling. According to the experts surveyed, projects that are most likely to be successful need to have a special almost tangible Aura which usually originates from the unique character of the project's owner.

---

Department of Visual Communication Design Graduate School, Silpakorn University

Student's signature .....

Academic Year 2014

Thesis Advisors's signature 1. .... 2. ....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล และอาจารย์อนุชา โสภาคย์วิจิตรที่ให้การ สนับสนุนคำปรึกษา คำแนะนำ ความช่วยเหลือ และ กำลังใจในการทำงานอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และอาจารย์ผู้ร่วมสอนในหลักสูตรทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ให้แก่ ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้กรุณาสละเวลาให้สัมภาษณ์ ให้ข้อมูล และให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง สำหรับการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการดำเนินการวิจัย มาโดยตลอด