



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนภาพยนตร์แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากร พฤติกรรมการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และศึกษาการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับโดยเริ่มจากประชากรและการสุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การหาค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือ การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลและแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

## ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของลักษณะประชากร

### ตาราง 1

จำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะประชากรในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	172	43.0
หญิง	228	57.0
อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	48	12.0
21-25 ปี	192	48.0
26-30 ปี	121	30.3
31-35 ปี	39	9.8

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
การศึกษา		
ต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย	78	19.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	87	21.8
อนุปริญญา/ปวส.	100	25.0
ปริญญาตรี	135	33.8
อาชีพ		
นักเรียน นักศึกษา	95	23.8
รับราชการ รัฐวิสาหกิจ	175	43.8
ธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ	83	20.8
พนักงานบริษัท	47	11.8
รายได้/เดือน		
ต่ำกว่า 10,000 บาท	132	33.0
10,001-20,000 บาท	180	45.0
20,001-30,000 บาท	52	13.0
30,001-40,000 บาท	36	9.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่างของผู้ตอบแบบสอบถามในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 เพศหญิงจำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 57.0 อายุของกลุ่มตัวอย่างต่ำกว่า 20 ปี มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 รองลงมา มีอายุ 21-25 ปี มีจำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.0 อายุ 26-30 ปี มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 และอายุ 31-35 ปี มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 การศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง ต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย มีจำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 รองลงมา มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 อนุปริญญา/ปวส. มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ

25.0 และปริญญาตรีมีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 อาชีพของกลุ่มตัวอย่าง  
นักเรียน นักศึกษามีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8 รองลงมารับราชการ รัฐวิสาหกิจ  
จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 ธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ จำนวน 83 คน คิดเป็น  
ร้อยละ 20.8 และพนักงานบริษัท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8 รายได้/เดือน ต่ำกว่า  
10,000 บาท มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 รองลงมารายได้/เดือน 10,001-20,000  
บาท มีจำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 มีรายได้ต่อเดือน 20,001-30,000 บาท มี  
จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และรายได้/เดือน 30,001-40,000 บาท มีจำนวน  
36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

### ตาราง 2

จำนวนและร้อยละข้อมูลพฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

พฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		
1 ครั้ง/เดือน	109	27.3
2-3 ครั้ง/เดือน	154	38.5
4-5 ครั้ง/เดือน	80	20.0
มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน	57	14.3
วันชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		
วันจันทร์-วันศุกร์	125	31.3
วันเสาร์-วันอาทิตย์	275	68.8
ช่วงเวลาชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		
11.00 น. - 13.00 น.	120	30.0
13.01 น. - 15.00 น.	60	15.0
15.01 น. - 17.00 น.	82	20.5
17.01 น. - 19.00 น.	138	34.5

ตาราง 2 (ต่อ)

พฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
บุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		
คนเดียว	87	21.8
สมาชิกในครอบครัว	74	18.5
เพื่อน	102	25.5
คนรัก	137	34.3
ประเภทการ์ตูนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		
2D animation	155	38.8
3D animation	245	61.3
ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของชาติ		
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของคนไทย	90	22.5
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น	128	32.0
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของฝรั่ง	182	45.5
ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแนว		
ชีวิต ดราม่า	76	19.0
ตลกขบขัน	118	29.5
วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี	171	42.8
อาชญากรรม สืบสวน สอบสวน	35	8.8
เหตุผลในการรับชม		
คลายเครียด	149	37.3
มีความต่อเนื่องเหมาะสมในเรื่องเดียว	128	32.0
ตามกระแสนิยม	64	16.0
ใช้เวลาว่างให้หมดไป	59	14.8
ประโยชน์ในการรับชม		
พัฒนาจินตนาการ	86	21.5
ให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน	133	33.3

ตาราง 2 (ต่อ)

พฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
ส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดี	80	20.0
ผ่อนคลายความเครียด	101	25.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่างของผู้ตอบแบบสอบถามในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2-3 ครั้ง/เดือน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมา 1 ครั้ง/เดือน มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.3 และมากกว่า 5 ครั้ง/เดือน มีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 วันที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน วันเสาร์-วันอาทิตย์ มีจำนวน 275 คน คิดเป็นร้อยละ 68.8 และตามลำดับท้าย วันจันทร์-วันศุกร์ มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.3 ช่วงเวลาชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเวลา 17.01 น. - 19.00 น. มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.5 รองลงมาเวลา 11.00 น. - 13.00 น. มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 และช่วงเวลาชม 13.01 น. - 15.00 น. มีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับคนรัก 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.3 รองลงมาชมกับเพื่อน มีจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 และชมกับสมาชิกในครอบครัวมีจำนวนตามลำดับท้าย 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 ประเภทการ์ตูนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3D animation มีจำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละ 61.3 และประเภทการ์ตูน 2D animation มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.8 ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของฝรั่งจำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.5 รองลงมาชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 และชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของคนไทยจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ แฟนตาซีมีจำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.8 รองลงมาแนวตลกขบขันมีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5 และแนวอาชญากรรม สืบสวน สอบสวนมีจำนวนตามลำดับท้าย 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8

เหตุผลในการเข้าชม เพื่อคลายเครียดมีจำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 รองลงมา มีความต่อเนื่องเหมาะสมในเรื่องเดียวมีจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 และใช้เวลาว่างให้หมดไปมีจำนวนตามลำดับท้าย 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 ประโยชน์ในการเข้าชมทำให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลินมีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงมาเพื่อผ่อนคลายความเครียดมีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 และส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดีมีจำนวนตามลำดับท้าย 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0

### ตอนที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลองค์ประกอบของ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

#### ตาราง 3

จำนวนและร้อยละของมูลองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
ลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก		
โดดเด่น เหมือนจริง	118	29.5
แปลกใหม่ แหวกแนว	140	35.0
ลักษณะเกินจริง	88	22.0
ไม่น่าสนใจ ไม่เหมือนจริง	54	13.5
การนำเสนอตัวการ์ตูน		
มีพลังเหมือนจริง	161	40.3
เป็นคนธรรมดา	65	16.3
อัจฉริยะ	133	33.3
นักสู้	41	10.3
ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ		
การ์ตูนลักษณะเป็นคน	120	30.0
การ์ตูนที่เป็นสัตว์	62	15.5
การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์	103	25.8
การ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด	115	28.8

ตาราง 3 (ต่อ)

องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
แง่คิดของเนื้อหา		
ความรู้	58	14.5
รู้จักแพ้ ชนะ การให้อภัย	72	18.0
ความสามัคคี	120	30.0
ความคิดสร้างสรรค์	150	37.5
องค์ประกอบสำคัญ		
ชื่อเรื่อง	87	21.8
แก่นเรื่อง	122	30.5
แนวเรื่อง	60	15.0
การออกแบบตัวการ์ตูน	131	32.8
การดำเนินเรื่อง		
ความซื่อสัตย์ และคุณธรรม	156	39.0
ความคิดเป็นหลัก	26	6.5
การต่อสู้เป็นหลัก	95	23.8
การแก้ปริศนา	123	30.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่างของผู้ตอบแบบสอบถามในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่า ลักษณะตัวการ์ตูนโดดเด่น เหมือนจริง มีจำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 รองลงมาคือฉากโดดเด่น เหมือนจริง 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5 ไม่น่าสนใจไม่เหมือนจริง มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 การนำเสนอตัวการ์ตูนมีพลังเหมือนจริง มีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.3 รองลงมาเป็นการ์ตูน อัจฉริยะมีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และนักสู้ มีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบการ์ตูนลักษณะเป็นคน มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0

รองลงมาการ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาดมีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8 และการ์ตูนที่เป็นสัตว์ มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 ความคิดสร้างสรรค์มีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 รองลงมาความสามัคคีมีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 และให้แง่คิดของเนื้อหาความรู้มีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบตัวการ์ตูนมีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 รองลงมาแก่นเรื่อง 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 และแนวเรื่องมีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 การดำเนินเรื่องความซื่อสัตย์ และคุณธรรม มีจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.0 และความคิดเป็นหลัก มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 การดำเนินเรื่องการแก้ปริศนา มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 และการต่อสู้เป็นหลัก มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8

#### ตอนที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลการโฆษณาประชาสัมพันธ์

##### ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

#### ตาราง 4

จำนวนและร้อยละของข้อมูลการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
สื่อโฆษณาที่มีผลต่อการเลือกชม		
ทางโทรทัศน์	158	39.5
ทางวิทยุ	36	9.0
ทางหนังสือพิมพ์	99	24.8
ทางนิตยสาร	107	26.8
ป้ายโฆษณามีผลต่อการเลือกชม		
ป้ายผ้า	212	53.0
โปสเตอร์	15	3.8
ใบปิดหน้าโรงภาพยนตร์	130	32.5

ตาราง 4 (ต่อ)

การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
บิลด์บอร์ด	43	10.8
ค้นหาข้อมูลทำวิจัย		
ห้างสรรพสินค้า	79	19.8
โรงภาพยนตร์	190	47.5
รายการโทรทัศน์	87	21.8
รถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน	44	11.0
ติดตามข่าวสารที่น่าสนใจ		
กระตุ้นความสนใจ	146	36.5
อยากรู้เนื้อเรื่อง	131	32.8
อยากดูเทคนิค	123	30.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่า สื่อโฆษณาที่มีผลต่อการเลือกชมทางโทรทัศน์ มีจำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 รองลงมาทางนิตยสารมีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 และทางวิทยุมีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 ป้ายโฆษณามีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากป้ายผ้า มีจำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0 รองลงมาไปปิดหน้าโรงภาพยนตร์ มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 และโปสเตอร์ มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 ค้นหาข้อมูลทำวิจัยในโรงภาพยนตร์ มีจำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมารายการโทรทัศน์ มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 และรถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 ติดตามข่าวสารที่น่าสนใจกระตุ้นความสนใจ มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5 รองลงมาอยากรู้เนื้อเรื่อง มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 และอยากดูเทคนิค มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8



ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการตัดสินใจเลือกชม  
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตาราง 5

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

รายการ	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	SD	ความหมาย
1. แหล่งที่มา ประเทศที่สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน	3.00	0.70	ปานกลาง
2. ชื่อเสียงของผู้กำกับ ผู้ประพันธ์การ์ตูนแอนิเมชัน	3.08	1.25	ปานกลาง
3. ความแปลกใหม่ของชื่อเรื่อง เนื้อเรื่อง	3.32	1.16	ปานกลาง
4. ประเภทของการ์ตูนแอนิเมชันน่าสนใจติดตาม	4.19	0.91	มาก
5. องค์ประกอบด้านแสง สี เสียง สมจริง	4.11	0.61	มาก
6. ความอลังการ สมจริงของฉาก	3.72	0.74	มาก
7. การแต่งกายของตัวการ์ตูน โดดเด่น น่าสนใจ	3.14	0.77	ปานกลาง
8. เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับตัวการ์ตูน	3.67	0.87	มาก
9. เพลงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.73	0.84	มาก
10. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางสื่อต่าง ๆ	3.98	0.69	มาก
11. การติดอันดับภาพยนตร์ทำเงิน	3.50	1.08	ปานกลาง
12. การให้ความรู้และแง่คิดต่าง ๆ หลังการชม	3.22	0.46	ปานกลาง
13. ตามกระแสนิยม เรื่องที่คนนิยมไปดู	3.42	0.94	ปานกลาง
14. สกู๊ปพิเศษเบื้องหลังการถ่ายทำทาง โทรทัศน์หรือสิ่งต่าง ๆ	3.35	1.05	ปานกลาง
15. การจัดกิจกรรมของภาพยนตร์	3.72	1.04	มาก
16. ของสะสม สินค้าลิขสิทธิ์จากการ์ตูนแอนิเมชัน	3.68	0.80	มาก
รวม	3.55	0.23	มาก

จากตาราง 5 การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมมีระดับมาก ( $\bar{X} = 3.55$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสูงสุดต่อรายการประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันน่าสนใจติดตามมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.19$ ) รองลงมา การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันด้านองค์ประกอบด้านแสง สี เสียง สมจริง ( $\bar{X} = 4.11$ ) และการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน แหล่งที่มาประเทศที่สร้างการ์ตูนแอนิเมชันเป็นอันดับท้าย ( $\bar{X} = 3.00$ )

## ตอนที่ 6 แสดงผลการทดสอบสมมติฐาน

การนำเสนอผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ทดสอบความแตกต่างของลักษณะประชากร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ สถิติ  $t$  test เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีตัวแปรอิสระ 2 กลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (one-way ANOVA) เพื่อทดสอบตัวแปรอิสระที่มี 2 กลุ่มขึ้นไป การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ ของ LSD ในกรณีที่พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เพื่อตรวจสอบว่าตัวแปรคู่ใดที่มีความแตกต่างกันโดยการทดสอบสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

ความหมายของการทดสอบสมมติฐานนั้น หากค่า Sig. ที่ได้มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หมายความว่า ตัวแปรอิสระนั้นมีผลต่อตัวแปรตาม ซึ่งเป็นการยอมรับสมมติฐานการวิจัย แต่ถ้าค่า Sig. ที่ได้มีค่ามากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หมายความว่า ตัวแปรอิสระไม่มีผลต่อตัวแปรตาม ซึ่งเป็นการปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

**สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน**

**สมมติฐานย่อย 1.1** ลักษณะประชากรที่มีเพศแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

#### ตาราง 6

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ

เพศ	t test for Equality of Means				
	n	$\bar{X}$	SD	t	Sig.
ชาย	172	3.52	0.21	2.96	0.015*
หญิง	228	3.59	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ พบว่า ค่า  $t = 2.96$  และค่า Sig. = 0.015 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เพศหญิง ( $\bar{X} = 3.59$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน

แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครมากกว่า เพศชาย ( $\bar{X} = 3.52$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานย่อย 1.2** อายุของประชากรที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

#### ตาราง 7

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ

อายุ	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ต่ำกว่า 20 ปี	3.46	0.20	22.53	0.000*
21-25 ปี	3.48	0.24		
26-30 ปี	3.65	0.19		
31-35 ปี	3.67	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ พบว่า ค่า  $F = 22.53$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 8

## ตาราง 8

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ

อายุ					
	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 20 ปี	21-25 ปี	26-30 ปี	31-35 ปี
		3.46	3.48	3.65	3.67
ต่ำกว่า 20 ปี	3.46			0.19	0.21
21-25 ปี	3.48			0.17	0.19
26-30 ปี	3.65				
31-35 ปี	3.67				

จากตาราง 8 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. อายุผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน 26-30 ปี ( $\bar{X} = 3.65$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมอายุต่ำกว่า 20 ปี และอายุ 21-25 ปี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19 และ 0.17

2. อายุผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน 31-35 ปี ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมอายุต่ำกว่า 20 ปี และอายุ 21-25 ปี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21 และ 0.19

**สมมติฐานย่อย 1.3** การศึกษาของประชากรที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 9

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย	3.57	0.21	23.99	0.000*
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	3.60	0.22		
อนุปริญญา/ปวส.	3.66	0.17		
ปริญญาตรี	3.43	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการศึกษา พบว่า ค่า  $F = 23.99$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 10

## ตาราง 10

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	ต่ำกว่าศึกษา				ปริญญาตรี
	ตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	อนุปริญญา/ปวส.		
	$\bar{X}$	3.57	3.60	3.66	3.43
ต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย	3.57			0.09	
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	3.60			0.06	
อนุปริญญา/ปวส.	3.66				
ปริญญาตรี	3.43	0.14	0.17	0.23	

จากตาราง 10 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. ระดับการศึกษาผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย ( $\bar{X} = 3.57$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันศึกษาระดับปริญญาตรี ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

2. ระดับการศึกษาผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. ( $\bar{X} = 3.60$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันศึกษาระดับปริญญาตรี ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

3. ระดับการศึกษาผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันอนุปริญญา/ปวส. ( $\bar{X} = 3.66$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันศึกษาระดับต่ำกว่าศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. และปริญญาตรี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.09 0.06 และ 0.23 ตามลำดับ

**สมมติฐานย่อย 1.4** อาชีพของประชากรที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 11

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
นักเรียน นักศึกษา	3.71	0.16	38.21	0.000*
รับราชการ รัฐวิสาหกิจ	3.46	0.24		
ธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ	3.49	0.20		
พนักงานบริษัท	3.68	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ พบว่า ค่า  $F = 38.21$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 12

## ตาราง 12

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	อาชีพอื่น			
	นักเรียน นักศึกษา	รับราชการ รัฐวิสาหกิจ	ธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ	พนักงานบริษัท
$\bar{X}$	3.71	3.46	3.49	3.68
นักเรียน นักศึกษา	3.71			
รับราชการ รัฐวิสาหกิจ	3.46	0.25		0.22
ธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ	3.49	0.22		0.19
พนักงานบริษัท	3.68			

จากตาราง 12 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นนักเรียน นักศึกษา ( $\bar{X} = 3.71$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.25 และ 0.22

2. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นพนักงานบริษัท ( $\bar{X} = 3.68$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และธุรกิจส่วนตัว อาชีพอิสระ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22 และ 0.19

**สมมติฐานย่อย 1.5** รายได้ของประชากรที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

### ตาราง 13

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้

รายได้	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ต่ำกว่า 10,000 บาท	3.66	0.18	25.24	0.000*
10,001-20,000 บาท	3.47	0.24		
20,001-30,000 บาท	3.48	0.22		
30,001-40,000 บาท	3.65	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้ พบว่า ค่า  $F = 25.24$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐาน

การวิจัย นั้นคือ รายได้ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 14

**ตาราง 14**

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้

รายได้	$\bar{X}$	ต่ำกว่า	10,001-	20,001-	30,001-
		10,000 บาท	20,000 บาท	30,000 บาท	40,000 บาท
	$\bar{X}$	3.66	3.47	3.48	3.65
ต่ำกว่า 10,000 บาท	3.66				
10,001-20,000 บาท	3.47	0.19			
20,001-30,000 บาท	3.48	0.18			
30,001-40,000 บาท	3.65				

จากตาราง 14 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่า รายได้ของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่ำกว่า 10,000 บาท ( $\bar{X} = 3.66$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่ารายได้ 10,001-20,000 บาท และรายได้ 20,001-30,000 บาท โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19 และ 0.18

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะพฤติกรรมที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานย่อย 2.1 จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

#### ตาราง 15

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามจำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์				
การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
1 ครั้ง/เดือน	3.72	0.14	54.26	0.000*
2-3 ครั้ง/เดือน	3.43	0.24		
4-5 ครั้ง/เดือน	3.49	0.19		
มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน	3.65	0.17		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามจำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 54.26$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง

## ตาราง 16

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามจำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

จำนวนครั้งที่ชมการ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	1 ครั้ง/เดือน	2-3 ครั้ง/เดือน	4-5 ครั้ง/เดือน	มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน
1 ครั้ง/เดือน	3.72				
2-3 ครั้ง/เดือน	3.43	0.29		0.05	0.22
4-5 ครั้ง/เดือน	3.49	0.23			0.16
มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน	3.65				

จากตาราง 16 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 1 ครั้ง/เดือน ( $\bar{X} = 3.72$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมจำนวน 2-3 ครั้ง/เดือน และ 4-5 ครั้ง/เดือน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.29 และ 0.23

2. จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 4-5 ครั้ง/เดือน ( $\bar{X} = 3.49$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมจำนวน 2-3 ครั้ง ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.05

3. จำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากกว่า 5 ครั้ง/เดือน ( $\bar{X} = 3.65$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมจำนวน 2-3 ครั้ง/เดือน และ 4-5 ครั้ง/เดือน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22 และ 0.16

**สมมติฐานย่อย 2.2** วันที่ชมการ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

#### ตาราง 17

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวันที่ชมการ์ตูนแอนิเมชัน

วันชมการ์ตูนแอนิเมชัน	t test for Equality of Means				
	n	$\bar{X}$	SD	t	Sig.
วันจันทร์-วันศุกร์	125	3.50	0.20	0.71	0.015*
วันเสาร์-วันอาทิตย์	275	3.55	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวันที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $t = 0.71$  และ Sig. = 0.015 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ วันเสาร์-วันอาทิตย์ ( $\bar{X} = 3.55$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าวันจันทร์-วันศุกร์ ( $\bar{X} = 3.50$ ) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



**สมมติฐานย่อย 2.3** ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

### ตาราง 18

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ช่วงเวลาที่รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
11.00 น. - 13.00 น.	3.69	0.16	42.58	0.000*
13.01 น. - 15.00 น.	3.63	0.19		
15.01 น. - 17.00 น.	3.49	0.20		
17.01 น. - 19.00 น.	3.43	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 42.58$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนใน เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง

### ตาราง 19

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาที่ชมการ์ตูนแอนิเมชัน

ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	11.00-	13.01-	15.01-	17.01-
		13.00 น.	15.00 น.	17.00 น.	19.00 น.
	$\bar{X}$	3.69	3.63	3.49	3.43
11.00 น. - 13.00 น.	3.69				
13.01 น. - 15.00 น.	3.63				
15.01 น. - 17.00 น.	3.49	0.20	0.14		
17.01 น. - 19.00 น.	3.43	0.26	0.20	0.06	

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 19 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 11.00 น. - 13.00 น. ( $\bar{X} = 3.69$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมช่วงเวลา 15.01 น. - 17.00 น. และ 17.01 น. - 19.00 น. โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20 และ 0.26

2. ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 13.01 น. - 15.00 น. ( $\bar{X} = 3.63$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมช่วงเวลา 15.01 น. - 17.00 น. และ 17.01 น. - 19.00 น. โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14 และ 0.20

3. ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 15.01 น. - 17.00 น. ( $\bar{X} = 3.49$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมช่วงเวลา 17.01 น. - 19.00 น. ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.06

**สมมติฐานย่อย 2.4** บุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

## ตาราง 20

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามบุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

บุคคลที่ชมภาพการ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
คนเดียว	3.58	0.22	26.41	0.000*
สมาชิกในครอบครัว	3.57	0.21		
เพื่อน	3.67	0.16		
คนรัก	3.43	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามบุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 26.41$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ บุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง

## ตาราง 21

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกบุคคลที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

บุคคลที่ชมการ์ตูนแอนิเมชัน	คนเดี่ยว    สมาชิกในครอบครัว    เพื่อน    คนรัก				
	$\bar{X}$	3.58	3.57	3.67	3.43
คนเดี่ยว	3.58			0.94	
สมาชิกในครอบครัว	3.57			0.89	
เพื่อน	3.67				
คนรัก	3.43	0.14	0.15	0.24	

จากตาราง 21 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันคนเดี่ยว ( $\bar{X} = 3.58$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับคนรัก ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

2. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับสมาชิกในครอบครัว ( $\bar{X} = 3.57$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับคนรัก ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

3. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับเพื่อน ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมคนเดี่ยว สมาชิกในครอบครัวและคนรัก โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.94 0.89 และ 0.24

**สมมติฐานย่อย 2.5** ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 22

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะการ์ตูนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ลักษณะการ์ตูนแอนิเมชัน	t test for Equality of Means				
	n	$\bar{X}$	SD	t	Sig.
2D animation	155	3.54	0.21	1.27	0.012*
3D animation	245	3.57	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 22 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $t = 1.27$  และ Sig. = 0.012 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การ์ตูน 3D animation ( $\bar{X} = 3.57$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการ์ตูน 2D animation ( $\bar{X} = 3.54$ ) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานย่อย 2.6** ชาติที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

## ตาราง 23

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามชาติที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ชาติที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	Sig.
ไทย	3.54	0.21	30.80	0.000*
ญี่ปุ่น	3.67	0.18		
ฝรั่ง	3.47	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามชาติที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 30.80$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ชาติที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 24

## ตาราง 24

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน  
แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามชาติที่ผลิต  
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ชาติที่ผลิตภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชัน		ไทย	ญี่ปุ่น	ฝรั่ง
	$\bar{X}$	3.54	3.67	3.47
ไทย	3.54		0.13	
ญี่ปุ่น	3.67			
ฝรั่ง	3.47	0.07	0.20	

จากตาราง 24 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 3 คู่ ดังนี้

1. ชาติไทยผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ( $\bar{X} = 3.54$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าชาติฝรั่งที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ( $\bar{X} = 3.47$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.07

2. ชาติญี่ปุ่นผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าชาติไทยและฝรั่งที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13 และ 0.20

**สมมติฐานย่อย 2.7** ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชมแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

## ตาราง 25

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชม

ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชม	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ชีวิต ครามา	3.51	0.23	32.87	0.000*
ตลกขบขัน	3.69	0.16		
วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี	3.46	0.24		
อาชญากรรม สืบสวน สอบสวน	3.64	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชม พบว่า ค่า  $F = 32.87$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประเภทการ์ตูนแอนิเมชันที่ชมแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 26

## ตาราง 26

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน  
แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประเภท  
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชม

ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันที่ชม	$\bar{X}$	ชีวิต	ตลก	วิทยาศาสตร์	อาชญากรรม
		ดราม่า	ขบขัน	แฟนตาซี	สืบสวน สอบสวน
	$\bar{X}$	3.51	3.69	3.46	3.64
ชีวิต ดราม่า	3.51		0.18		0.13
ตลกขบขัน	3.69				
วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี	3.46		0.23		0.18
อาชญากรรม สืบสวน สอบสวน	3.64				

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

จากตาราง 26 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันตลกขบขัน ( $\bar{X} = 3.69$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมประเภท ชีวิต ดราม่า และวิทยาศาสตร์ แฟนตาซี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18 และ 0.23
2. ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอาชญากรรม สืบสวน สอบสวน ( $\bar{X} = 3.64$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมประเภท ชีวิต ดราม่า และวิทยาศาสตร์ แฟนตาซี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13 และ 0.18

**สมมติฐานย่อย 2.8** การตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

#### ตาราง 27

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

การตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
คล้ายเครียด		3.42	0.24	53.50	0.000*
มีความต่อเนื่องเหมาะสมในเรื่องเดียว		3.70	0.15		
ตามกระแสนิยม		3.47	0.19		
ใช้เวลาว่างให้หมดไป		3.64	0.19		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 53.50$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 28

## ตาราง 28

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน  
แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการตัดสินใจ  
ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

การตัดสินใจชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน		ความต่อเนื่อง เหมาะสมใน เรื่องเดียว	ตาม กระแสนิยม	ใช้เวลาว่าง ให้หมดไป	
	$\bar{X}$	3.42	3.70	3.47	3.64
คล้ายเครียด	3.42		0.28		0.22
มีความต่อเนื่อง เหมาะสมในเรื่องเดียว	3.70				
ตามกระแสนิยม	3.47		0.23		0.17
ใช้เวลาว่างให้หมดไป	3.64				

จากตาราง 28 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. ผู้ชมตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ความต่อเนื่องเหมาะสมในเรื่องเดียว ( $\bar{X} = 3.70$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่คล้ายเครียด และตามกระแสนิยม โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28 และ 0.23
2. ผู้ชมตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อใช้เวลาว่างให้หมดไป ( $\bar{X} = 3.70$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่คล้ายเครียด และตามกระแสนิยม โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22 และ 0.17

**สมมติฐานย่อย 2.9** ประโยชน์การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

#### ตาราง 29

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประโยชน์การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ประโยชน์การรับชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
พัฒนาจินตนาการ	3.60	0.22	20.22	0.000*
ให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน	3.44	0.24		
ส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดี	3.56	0.21		
ผ่อนคลายความเครียด	3.65	0.19		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประโยชน์การรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 20.22$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์การรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 30



### ตาราง 30

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน จำแนกตามประโชชน์การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ประโยชน์รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	พัฒนา จินตนาการ	ให้แง่คิดมากกว่า ความเพลิดเพลิน	ส่งเสริมด้าน สุขภาพจิตที่ดี	ผ่อนคลาย ความเครียด
	$\bar{X}$			
พัฒนาจินตนาการ	3.60			
ให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน	3.44	0.16	0.12	0.21
ส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดี	3.56			0.09
ผ่อนคลายความเครียด	3.65			

จากตาราง 30 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. ประโยชน์จากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันพัฒนาจินตนาการ ( $\bar{X} = 3.60$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน ( $\bar{X} = 3.44$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

2. ประโยชน์จากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีจากการชมการ์ตูนแอนิเมชัน ( $\bar{X} = 3.56$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าแง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน ( $\bar{X} = 3.44$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.12

3. ประโยชน์จากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันผ่อนคลายความเครียด ( $\bar{X} = 3.65$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าผู้ชมได้รับแง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลินและส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดี โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21 และ 0.09

สมมติฐานที่ 3 องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.1 ลักษณะตัวการ์ตูนที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

### ตาราง 31

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก

ลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
โคดเคน เหมือนจริง	3.70	0.15	54.01	0.000*
แปลกใหม่ แหวกแนว	3.43	0.24		
ลักษณะเกินจริง	3.47	0.20		
ไม่น่าสนใจ ไม่เหมือนจริง	3.67	0.16		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก พบว่า ค่า  $F = 54.01$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะตัวการ์ตูนและฉากที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 32

## ตาราง 32

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก

ลักษณะตัวการ์ตูนและฉาก	$\bar{X}$	โดดเด่น	แปลกใหม่	ลักษณะ	ไม่น่าสนใจ
		เหมือนจริง	แหวกแนว	เกินจริง	ไม่เหมือนจริง
	$\bar{X}$	3.70	3.43	3.47	3.67
โดดเด่น เหมือนจริง	3.70				
แปลกใหม่ แหวกแนว	3.43	0.27			
ลักษณะเกินจริง	3.47	0.23			
ไม่น่าสนใจ ไม่เหมือนจริง	3.67	0.03			

จากตาราง 32 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่า ลักษณะตัวการ์ตูนและฉากของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันโดดเด่น เหมือนจริง ( $\bar{X} = 3.70$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าลักษณะตัวการ์ตูนและฉากของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน แปลกใหม่ แหวกแนว ลักษณะเกินจริง และไม่น่าสนใจ ไม่เหมือนจริงโดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.27 0.23 และ 0.03

**สมมติฐานย่อย 3.2** การนำเสนอตัวการ์ตูนแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 33

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการนำเสนอตัวการ์ตูน

การนำเสนอตัวการ์ตูน	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
มีพลังเหมือนจริง	3.44	0.24	48.28	0.000*
เป็นคนธรรมดา	3.47	0.22		
อัจฉริยะ	3.69	0.15		
นักสู้	3.67	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 33 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการนำเสนอตัวการ์ตูน พบว่า ค่า  $F = 48.28$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การนำเสนอตัวการ์ตูนที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 34

## ตาราง 34

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน จำแนกตามการนำเสนอตัวการ์ตูน

การนำเสนอตัวการ์ตูน	มีพลังเหมือนจริง	เป็นคนธรรมดา	อัจฉริยะ	นักสู้	
	$\bar{X}$	3.44	3.47	3.69	3.67
มีพลังเหมือนจริง	3.44		0.25	0.23	
เป็นคนธรรมดา	3.47		0.22	0.20	
อัจฉริยะ	3.69				
นักสู้	3.67				

จากตาราง 34 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. การนำเสนอตัวการ์ตูนอัจฉริยะ ( $\bar{X} = 3.69$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการนำเสนอตัวการ์ตูนมีพลังเหมือนจริง และเป็นคนธรรมดา โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.25 และ 0.22

2. การนำเสนอตัวการ์ตูนนักสู้ ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการนำเสนอตัวการ์ตูนมีพลังเหมือนจริง และเป็นคนธรรมดา โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.23 และ 0.20

**สมมติฐานย่อย 3.3** เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

## ตาราง 35

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ

ลักษณะการ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
การ์ตูนลักษณะเป็นคน	3.45	0.24	11.30	0.000*
การ์ตูนที่เป็นสัตว์	3.62	0.20		
การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์	3.59	0.22		
การ์ตูนสัตว์ประหลาด	3.58	0.21		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 35 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ พบว่า ค่า  $F = 11.30$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 36

## ตาราง 36

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ

ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบ	การ์ตูน			
	ลักษณะเป็นคน	ที่เป็นสัตว์	ครึ่งคนครึ่งสัตว์	สัตว์ประหลาด
$\bar{X}$	3.45	3.62	3.59	3.58
การ์ตูนลักษณะเป็นคน	3.45	0.17	0.14	0.13
การ์ตูนที่เป็นสัตว์	3.62			
การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์	3.59			
การ์ตูนสัตว์ประหลาด	3.58			

จากตาราง 36 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 3 คู่ ดังนี้

1. ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบเป็นสัตว์ ( $\bar{X} = 3.62$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการ์ตูนลักษณะเป็นคน ( $\bar{X} = 3.45$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17
2. ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบเป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ ( $\bar{X} = 3.59$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการ์ตูนลักษณะเป็นคน ( $\bar{X} = 3.45$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14
3. ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ชอบเป็นสัตว์ประหลาด ( $\bar{X} = 3.58$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการ์ตูนลักษณะเป็นคน ( $\bar{X} = 3.45$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

**สมมติฐานย่อย 3.4** แง่คิดของเนื้อหาแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

### ตาราง 37

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแง่คิดของเนื้อหา

แง่คิดของเนื้อหา	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
ความรู้	3.65	0.18	52.31	0.000*
รู้จักแพ้ ชนะ การให้อภัย	3.49	0.19		
ความสามัคคี	3.70	0.15		
ความคิดสร้างสรรค์	3.42	0.24		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 37 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแง่คิดของเนื้อหา พบว่า ค่า  $F = 52.31$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ แง่คิดของเนื้อหาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 38

## ตาราง 38

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน  
แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแง่คิดของเนื้อหา

แง่คิดของเนื้อหา					
	ความรู้	รู้จักแพ้ชนะ การให้อภัย	ความ สามัคคี	ความคิด สร้างสรรค์	
	$\bar{X}$	3.65	3.49	3.70	3.42
ความรู้	3.65				
รู้จักแพ้ชนะ การให้อภัย	3.49	0.16		0.21	
ความสามัคคี	3.70				
ความคิดสร้างสรรค์	3.42	0.23	0.07	0.28	

จากตาราง 38 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. แง่คิดของเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้รับความรู้ ( $\bar{X} = 3.65$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่ารู้จักแพ้ชนะการให้อภัยและความคิดสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16 และ 0.23

2. แง่คิดของเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้รู้จักแพ้ชนะ การให้อภัย ( $\bar{X} = 3.49$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 3.42$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.07

3. แง่คิดของเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้ความสามัคคี ( $\bar{X} = 3.70$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่ารู้จักแพ้ชนะการให้อภัยและความคิดสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21 และ 0.28

**สมมติฐานย่อย 3.5** องค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขต-บางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

### ตาราง 39

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามองค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

องค์ประกอบงานภาพยนตร์					
การ์ตูนแอนิเมชัน	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	Sig.	
ชื่อเรื่อง	3.50	0.21	26.20	0.000*	
แก่นเรื่อง	3.66	0.20			
แนวเรื่อง	3.52	0.19			
การออกแบบตัวการ์ตูน	3.44	0.24			

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 39 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามองค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ค่า  $F = 26.20$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ องค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 40

## ตาราง 40

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามองค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

องค์ประกอบ งานการ์ตูนแอนิเมชัน	ชื่อเรื่อง	แก่นเรื่อง	แนวเรื่อง	การออกแบบ ตัวการ์ตูน	
	$\bar{X}$	3.50	3.66	3.52	3.44
ชื่อเรื่อง	3.50		0.16	0.02	
แก่นเรื่อง	3.66				
แนวเรื่อง	3.52				
การออกแบบตัวการ์ตูน	3.44	0.06	0.22	0.19	

จากตาราง 40 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. องค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันชื่อเรื่อง ( $\bar{X} = 3.50$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าการออกแบบตัวการ์ตูน ( $\bar{X} = 3.44$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.06
2. องค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแก่นเรื่อง ( $\bar{X} = 3.66$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าชื่อเรื่องและการออกแบบตัวการ์ตูน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16 และ 0.22
3. องค์ประกอบงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแนวเรื่อง ( $\bar{X} = 3.52$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าชื่อเรื่องและการออกแบบตัวการ์ตูน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.02 และ 0.19

สมมติฐานย่อย 3.6 การดำเนินเรื่องแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน

#### ตาราง 41

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่อง	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ความซื่อสัตย์ และคุณธรรม	3.43	0.23	42.90	0.000*
ความคิดเป็นหลัก	3.59	0.14		
การต่อสู้เป็นหลัก	3.54	0.22		
การแก้ปริศนา	3.70	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 41 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการดำเนินเรื่อง พบว่า ค่า  $F = 42.90$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การดำเนินเรื่องที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 42

## ตาราง 42

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูน  
แอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่อง	$\bar{X}$	ความซื่อสัตย์	ความคิด	การต่อสู้	การแก้
		และคุณธรรม	เป็นหลัก	เป็นหลัก	ปริศนา
	$\bar{X}$	3.43	3.59	3.54	3.70
ความซื่อสัตย์และคุณธรรม	3.43		0.16	0.11	0.27
ความคิดเป็นหลัก	3.59				0.11
การต่อสู้เป็นหลัก	3.54				0.16
การแก้ปริศนา	3.70				

จากตาราง 42 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 5 คู่ ดังนี้

1. การดำเนินเรื่องความคิดเป็นหลัก ( $\bar{X} = 3.59$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าความซื่อสัตย์และคุณธรรม ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

2. การดำเนินเรื่องการต่อสู้เป็นหลัก ( $\bar{X} = 3.54$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าความซื่อสัตย์และคุณธรรม ( $\bar{X} = 3.43$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

3. การดำเนินเรื่องการแก้ปริศนา ( $\bar{X} = 3.70$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าความซื่อสัตย์และคุณธรรม ความคิดเป็นหลักและการต่อสู้เป็นหลัก โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.27 0.11 และ 0.16

**สมมติฐานที่ 4 โฆษณาประชาสัมพันธ์แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน**

**สมมติฐานย่อย 4.1 โฆษณาประชาสัมพันธ์แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครต่างกัน**

**ตาราง 43**

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามโฆษณาประชาสัมพันธ์

โฆษณาประชาสัมพันธ์	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ทางโทรทัศน์	3.43	0.23	44.82	0.000*
ทางวิทยุ	3.65	0.15		
ทางหนังสือพิมพ์	3.53	0.21		
ทางนิตยสาร	3.71	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 43 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามโฆษณาประชาสัมพันธ์ พบว่า ค่า  $F = 44.82$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ โฆษณาประชาสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 44

## ตาราง 44

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามโฆษณาประชาสัมพันธ์

โฆษณา	ทางโทรทัศน์	ทางวิทยุ	ทางหนังสือพิมพ์	ทางนิตยสาร	
ประชาสัมพันธ์	$\bar{X}$	3.43	3.65	3.53	3.71
ทางโทรทัศน์	3.43		0.22		0.28
ทางวิทยุ	3.65				
ทางหนังสือพิมพ์	3.53		0.12		0.18
ทางนิตยสาร	3.71				

จากตาราง 44 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. โฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทางวิทยุ ( $\bar{X} = 3.65$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าทางโทรทัศน์ และทางหนังสือพิมพ์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22 และ 0.12

2. โฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทางวิทยุ ( $\bar{X} = 3.71$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าทางโทรทัศน์ และทางหนังสือพิมพ์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28 และ 0.18

**สมมติฐานย่อย 4.2** แบบป้ายโฆษณาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 45

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแบบป้ายโฆษณา

แบบป้ายโฆษณา	$\bar{X}$	SD	F	Sig.
ป้ายผ้า	3.59	0.22	16.42	0.000*
โปสเตอร์	3.62	0.15		
ใบปิดหน้าโรงภาพยนตร์	3.74	0.24		
บิลล์บอร์ด	3.79	0.19		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 45 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแบบป้ายโฆษณา พบว่า ค่า  $F = 16.42$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ แบบป้ายโฆษณาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 46

## ตาราง 46

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามแบบป้ายโฆษณา

แบบป้ายโฆษณา	ป้ายผ้า	โปสเตอร์	ใบปิดหน้า โรงภาพยนตร์	บิลล์บอร์ด	
	$\bar{X}$	3.59	3.62	3.74	3.79
ป้ายผ้า	3.59		0.15	0.20	
โปสเตอร์	3.62		0.02	0.17	
ใบปิดหน้าโรงภาพยนตร์	3.74				
บิลล์บอร์ด	3.79				

จากตาราง 46 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. ป้ายโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแบบใบปิดหน้าโรงภาพยนตร์ ( $\bar{X} = 3.74$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าป้ายผ้า และโปสเตอร์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15 และ 0.02

2. ป้ายโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันบิลล์บอร์ด ( $\bar{X} = 3.79$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าป้ายผ้า และโปสเตอร์ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20 และ 0.17

**สมมติฐานย่อย 4.3** การฉายตัวอย่างภาพยนตร์แตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 47

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการฉายตัวอย่างภาพยนตร์

การฉายตัวอย่างภาพยนตร์	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
ห้างสรรพสินค้า	3.48	0.17	29.74	0.000*
โรงภาพยนตร์	3.71	0.24		
รายการโทรทัศน์	3.50	0.20		
รถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน	3.68	0.15		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 47 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการฉายตัวอย่างภาพยนตร์ พบว่า ค่า  $F = 29.74$  และ Sig. = 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การฉายตัวอย่างภาพยนตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 48

## ตาราง 48

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการฉายตัวอย่างภาพยนตร์

การฉายตัวอย่าง ภาพยนตร์	ห้างสรรพ- สินค้า	โรงภาพ- ยนตร์	รายการ โทรทัศน์	รถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน	
	$\bar{X}$	3.48	3.71	3.50	3.68
ห้างสรรพสินค้า	3.48		0.23	0.12	
โรงภาพยนตร์	3.71				
รายการโทรทัศน์	3.50	0.21			
รถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน	3.68	0.03			

จากตาราง 48 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 4 คู่ ดังนี้

1. การฉายตัวอย่างภาพยนตร์ทางโรงภาพยนตร์ ( $\bar{X} = 3.71$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่า ห้างสรรพสินค้า รายการโทรทัศน์ และรถไฟฟ้า BTS รถไฟใต้ดิน โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.23 0.21 และ 0.03

2. การฉายตัวอย่างภาพยนตร์ทางรายการโทรทัศน์ ( $\bar{X} = 3.50$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่า ห้างสรรพสินค้า ( $\bar{X} = 3.48$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.12

**สมมติฐานย่อย 4.4** การจัดฉายรอบพิเศษแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ต่างกัน

## ตาราง 49

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการจัดฉายรอบพิเศษ

การจัดฉายรอบพิเศษ	$\bar{X}$	$SD$	$F$	Sig.
กระตุ้นความสนใจ	3.67	0.17	51.37	0.000*
อยากรู้เนื้อเรื่อง	3.56	0.21		
อยากดูเทคนิคถ่ายทำ	3.41	0.25		

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตาราง 49 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการจัดฉายรอบพิเศษ พบว่า ค่า  $F = 51.37$  และ  $Sig. = 0.000$  ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การจัดฉายรอบพิเศษแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 50

### ตาราง 50

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามการจัดฉายรอบพิเศษ

การจัดฉายรอบพิเศษ	$\bar{X}$	กระตุ้น	อยากรู้	อยากดู
		ความสนใจ	เนื้อเรื่อง	เทคนิคถ่ายทำ
	$\bar{X}$	3.67	3.56	3.41
กระตุ้นความสนใจ	3.67			
อยากรู้เนื้อเรื่อง	3.56	0.11		
อยากดูเทคนิคถ่ายทำ	3.41	0.26	0.15	

จากตาราง 50 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่ามี 3 คู่ ดังนี้

1. การจัดฉายรอบพิเศษเพื่อกระตุ้นความสนใจ ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าอยากรู้เนื้อเรื่อง และอยากดูเทคนิคถ่ายทำ โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11 และ 0.26

2. การจัดฉายรอบพิเศษเพื่ออยากรู้เนื้อเรื่อง ( $\bar{X} = 3.67$ ) มีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร มากกว่าอยากดูเทคนิคถ่ายทำ ( $\bar{X} = 3.41$ ) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15