

ภาคผนวก ก

## แบบสอบถาม

### การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชน ในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

#### คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ตามหลักสูตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการศึกษา ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วนและตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด การวิเคราะห์ผลการวิจัยจะวิเคราะห์โดยภาพรวม คำตอบของท่านจะถือเป็นความลับเฉพาะของผู้วิจัย และจะไม่มีผลในทางลบต่อท่าน ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงเทคนิคและวิธีการให้บริการการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด ตอนดังนี้

- ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน



**ตอนที่ 2** คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

6. ท่านชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันประมาณกี่ครั้งต่อเดือน

- |  |  |
|--|--|
| 1. <input type="radio"/> 1 ครั้ง/เดือน   | 2. <input type="radio"/> 2-3 ครั้ง/เดือน       |
| 3. <input type="radio"/> 4-5 ครั้ง/เดือน | 4. <input type="radio"/> มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน |

7. ท่านชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในช่วงใดมากที่สุด

- |   |  |
|---|--|
| 1. <input type="radio"/> วันจันทร์-วันศุกร์ | 2. <input type="radio"/> วันเสาร์-วันอาทิตย์ |
|---|--|

8. ท่านชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในช่วงเวลาใดมากที่สุด

- |  |  |
|--|--|
| 1. <input type="radio"/> 11.00 น. - 13.00 น. | 2. <input type="radio"/> 13.01 น. - 15.00 น. |
| 3. <input type="radio"/> 15.01 น. - 17.00 น. | 4. <input type="radio"/> 17.01 น. - 19.00 น. |
| 5. <input type="radio"/> 19.01 น. - 21.00 น. | 6. <input type="radio"/> 21.01 น. - 23.00 น. |

9. ท่านชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับใครเป็นส่วนใหญ่

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. <input type="radio"/> คนเดียว | 2. <input type="radio"/> สมาชิกในครอบครัว |
| 3. <input type="radio"/> เพื่อน  | 4. <input type="radio"/> คนรัก            |

10. ท่านชอบการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันประเภทใดมากที่สุด

- |                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. <input type="radio"/> 2D animation | 2. <input type="radio"/> 3D animation |
|---------------------------------------|---------------------------------------|

11. ท่านเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของชาติใดมากที่สุด

- |   |
|---|
| 1. <input type="radio"/> ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทย     |
| 2. <input type="radio"/> ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น |
| 3. <input type="radio"/> ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของฝรั่ง   |
| 4. <input type="radio"/> อื่น .....                         |

12. ท่านชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแนวใดมากที่สุด

- |  |  |
|--|--|
| 1. <input type="radio"/> ชีวิต/ดราม่า        | 2. <input type="radio"/> ตลกขบขัน                |
| 3. <input type="radio"/> วิทยาศาสตร์/แฟนตาซี | 4. <input type="radio"/> อาชญากรรม/สืบสวน สอบสวน |
| 5. <input type="radio"/> Action/สงคราม       | 6. <input type="radio"/> ตื่นเต้น/สยองขวัญ       |
| 7. <input type="radio"/> ผจญภัย              | 8. <input type="radio"/> รักโรแมนติก             |

13. ท่านตัดสินใจชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันด้วยเหตุผลใดมากที่สุด
1.  เพื่อคลายความตึงเครียด
  2.  เพื่อความบันเทิง
  3.  ตามกระแสนิยม
  4.  เพื่อใช้เวลาว่างให้หมดไป
  5.  ตามใจเพื่อน/คนรัก/บุคคลในครอบครัว
14. การชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีประโยชน์ในเรื่องใดมากที่สุด
1.  เสริมสร้างพัฒนาการทางจินตนาการ
  2.  ให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน
  3.  ส่งเสริมด้านสุขภาพจิตที่ดี
  4.  ผ่อนคลายความตึงเครียดในเรื่องต่าง ๆ

### ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

15. ลักษณะตัวการ์ตูนและฉากในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ท่านชมเป็นอย่างไร
1.  โดดเด่น เหมือนจริง
  2.  แปลกใหม่ แหวกแนว
  3.  มีลักษณะเกินจริง
  4.  ไม่น่าสนใจ ไม่เหมือนจริง
16. การนำเสนอตัวการ์ตูนแอนิเมชันในลักษณะใดน่าสนใจที่สุด
1.  มีพลังเหมือนจริง
  2.  เป็นคนธรรมดา
  3.  อัจฉริยะ
  4.  นักสู้
  5.  เทพนิยาย
17. ท่านชอบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันลักษณะใดมากที่สุด
1.  การ์ตูนรูปลักษณะเป็นคน
  2.  การ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์
  3.  การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์
  4.  การ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด
18. เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ท่านชมให้แง่คิดอะไรมากที่สุด
1.  ให้ความรู้
  2.  รู้จักแพ้ รู้จักชนะ/การให้อภัย
  3.  ความสามัคคี
  4.  ให้ความคิดสร้างสรรค์
  5.  การใช้ชีวิต
  6.  ความรัก

19. การสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันควรมีองค์ประกอบอะไรสำคัญที่สุด

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. <input type="radio"/> ชื่อเรื่อง | 2. <input type="radio"/> แก่นเรื่อง             |
| 3. <input type="radio"/> แนวเรื่อง  | 4. <input type="radio"/> การออกแบบตัวการ์ตูน    |
| 5. <input type="radio"/> ฉาก แสง สี | 6. <input type="radio"/> เสียงประกอบ/เสียงพากย์ |

20. การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแบบโคน่าสนใจที่สุด

1.  การดำเนินเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก
2.  การดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก
3.  การดำเนินเรื่องโดยใช้การต่อสู้เป็นหลัก
4.  การดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ไขปริศนาเป็นหลัก
5.  การดำเนินเรื่องโดยใช้ความสนุกสนานเป็นหลัก

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

21. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางใดมีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของท่านมากที่สุด

- |  |   |
|--|---|
| 1. <input type="radio"/> ทางโทรทัศน์       | 2. <input type="radio"/> ทางวิทยุ         |
| 3. <input type="radio"/> ทางหนังสือพิมพ์   | 4. <input type="radio"/> ทางนิตยสาร       |
| 5. <input type="radio"/> ทางอินเทอร์เน็ต   | 6. <input type="radio"/> ในห้างสรรพสินค้า |
| 7. <input type="radio"/> ทางแผ่นพับ ใบปลิว | 8. <input type="radio"/> ข้างทางตามถนน    |

22. การใช้ป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์แบบใดมีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของท่านมากที่สุด

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1. <input type="radio"/> ป้ายผ้า                 | 2. <input type="radio"/> โปสเตอร์   |
| 3. <input type="radio"/> ใบปิดที่หน้าโรงภาพยนตร์ | 4. <input type="radio"/> บิลล์บอร์ด |

23. การฉายตัวอย่างภาพยนตร์ทางใดมีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของท่านมากที่สุด

- |  |   |
|--|---|
| 1. <input type="radio"/> ห้างสรรพสินค้า    | 2. <input type="radio"/> โรงภาพยนตร์          |
| 3. <input type="radio"/> ทางรายการโทรทัศน์ | 4. <input type="radio"/> รถไฟ BTS, รถไฟใต้ดิน |
| 5. <input type="radio"/> รถโดยสารปรับอากาศ | 6. <input type="radio"/> อื่น ๆ.....          |



ท่านให้ความสำคัญเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกชม ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในเรื่องต่อไปนี้ มากน้อยเพียงใด		ระดับการตัดสินใจ				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
39	การจัดกิจกรรมของภาพยนตร์					
40	ของที่ระลึก สินค้าลิขสิทธิ์ ของสะสม จากแอนิเมชัน					

## บรรณานุกรม

- กัณทิมา บัวเอี่ยม. (2545). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: ไทยเจริญการพิมพ์.*
- กิตติมา สุรสนธิ. (2547). *ความรู้ทางการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). *Animation Say Hi! สวัสดีแอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรุงเทพมหานคร.*
- ดารณี พานทอง พาลุสุข และสุรเสกข์ พงษ์หาญยุทธ. (2545). *ทฤษฎีการจูงใจ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *มัลติมีเดีย ฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: เคพีที.*
- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). *Intro to animation. กรุงเทพมหานคร: ฐานบุ๊ค.*
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน.: How to make 2D animation. กรุงเทพมหานคร: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี.*
- ธนีสสรာ พัฒนวิบูลย์. (2543). *ความคิดเห็นของผู้ชมต่อภาพยนตร์สามมิติ กรณีศึกษา โรงภาพยนตร์สามมิติกรุงไทยไอแมกซ์เรียดอเตอร์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- ธีระภัทรา เอกผาชัยสวัสดิ์. (2551). *ชุมชนศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2547). *หลักการภาพยนตร์แอนิเมชัน. ใน เอกสารประกอบการศึกษา วิชา 863 434 ภาพยนตร์การ์ตูน (animation) (หน้า 26). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะศิลปกรรมศาสตร์.*

- ปยุต เงากระจ่าง. (2538). *โรงเรียนเขียนการ์ตูน (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพมหานคร: เคนแอนด์พีบุคส์.
- ปรมะ สตะเวทิน. (2546). *หลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: ภาพการพิมพ์.
- ประวิณมัย ป่ายคล้อย. (2545). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส: ศึกษาเฉพาะผู้ที่มีพฤติกรรมชมภาพยนตร์นอกกระแสอย่างเป็นประจำและต่อเนื่อง*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วลีพร ทิมา. (2547). *พฤติกรรมและทัศนคติการรับชมภาพยนตร์ไทยของประชาชนในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกริก.
- วัฒน์ชวินท์ กิตติเลิศรัฐ. (2551). *ความพึงพอใจของเด็กไทยต่อการชมการ์ตูนต่างประเทศ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิภา อุตมฉันท. (2544). *การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพมหานคร: บิ๊คพอยด์.
- สาริศา คำโสภา. (2550). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำนักงานเขตบางกะปิ. (ม.ป.ป.). *เขตบางกะปิ*. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2553, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เขตบางกะปิ>
- สุชา จันท์น้อม. (2536). *จิตวิทยาเด็ก*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- Austin, B. A. (1989). *Immediate seating: A look at movie audiences*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Berlo, D. K. (1960). *The process of communication: An introduction to theory and practice*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Best, J. W. (1986). *Research in education* (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Pearson Prentice-Hall.
- Dalton, F. E. (1981). *Personal management: Theory and practice*. New York: Macmillan.

- Erikson, E. H. (1994). *Identity, youth and crisis*. New York: W. W. Norton.
- Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelly, H. H. (1953). *Communication and persuasion: Psychological studies of opinion change*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Longenecker, J. G., & Pringle, C. D. (1981). *Management* (5th ed.). Columbus, OH: C. E. Merrill.
- McQuail, D. (1994). *Mass communication theory* (3rd ed.). London: Sage.
- Maslow, A. H. (1970). Conflict, frustration, and the theory of threat. *Psychol*, 38, 81-86.
- Scharmm, W. (1973). *Channels and audiences in handbook of communication*. Chicago: McNally College.
- Schiffman, L. G., & Kanuk L. L. (1991). *Consumer behavior* (4th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Pearson Prentice-Hall.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber.
- Woleman, B. B. (1973). *Dictionary of behavioral science* (2nd ed.). New York: Van Nostrand Reinhold.
- Woolfolk, A. E. (1995). *Educational psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). New York: Harper & Row.



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล	นางสาวรัชดาวรรณ ศรีวิศาล
วัน เดือน ปีเกิด	21 ธันวาคม 2525
สถานที่เกิด	จังหวัดระนอง
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนสะอาดเผดิมวิทยา จังหวัดชุมพร ปีการศึกษา 2543 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์) จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ปีการศึกษา 2547
ตำแหน่งหน้าที่ การทำงานในปัจจุบัน	ครุคศ. 1 (บรรณารักษ์) โรงเรียนคลองลำเจียก สำนักงานเขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร

