

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ เป็นการวิจัยแบบสำรวจ ประชากรที่ศึกษาคือเด็กนักเรียนชายและหญิงอายุระหว่าง 7-9 ปีที่กำลังศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบสอบถามจำนวน 400 ชุด ระยะเวลาแจกแบบสอบถามช่วงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2553 โดยเก็บข้อมูลกลับมาครบถ้วนสมบูรณ์ ซึ่งสามารถใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS/FW (Statistic Package for Social Sciences/for Windows Version 12.0) ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย และจัดเรียงลำดับการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน ในการนำเสนอ ดังนี้

ตอนที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพฤติกรรมของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ และข้อมูลเกี่ยวกับการนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ตอนที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

ตอนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนั้น ได้นำเสนอออกมาในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยายตามลำดับดังกล่าวข้างต้น ดังนี้



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพฤติกรรมของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับการนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ตาราง 2

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของลักษณะประชากร

สถานภาพส่วนตัว	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	212	53.0
หญิง	188	47.0
รวม	400	100.0
2. อายุ		
อายุ 7 ปี	39	9.8
อายุ 8 ปี	129	32.2
อายุ 9 ปี	229	57.2
อายุ 10 ปี	3	0.8
รวม	400	100.0
3. การศึกษา		
ประถมศึกษาปีที่ 1	42	10.5
ประถมศึกษาปีที่ 2	56	14.0
ประถมศึกษาปีที่ 3	299	74.8
ประถมศึกษาปีที่ 4	3	0.8
รวม	400	100.0

ตาราง 2 (ต่อ)

สถานภาพส่วนตัว	จำนวน	ร้อยละ
4. บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย		
พ่อ แม่	341	85.2
ปู่ย่า ตา ยาย	39	9.8
ลุง ป้า น้า อา	13	3.2
พี่น้อง	7	1.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 2 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีจำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0 เพศหญิง จำนวน 188 คน ร้อยละ 47.0 มีอายุ 9 ปี จำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 57.2 รองลงมามีอายุ 8 ปี จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 และกลุ่มอายุ 10 ปี มีจำนวนน้อยที่สุด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.8 รองลงมาเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 และการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวนน้อยที่สุด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 จำนวน 341 คน คิดเป็นร้อยละ 85.2 รองลงมาอาศัยอยู่กับปู่ย่า ตา ยาย จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 และอาศัยอยู่กับพี่น้องมีจำนวนน้อยที่สุด 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8

ตาราง 3

ค่าความถี่ และค่าร้อยละจำนวนปีที่นักเรียนติดตามคู่มือการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ปี	116	29.0
3-4 ปี	119	29.8
5-6 ปี	51	12.8
มากกว่า 6 ปี	114	28.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 3 ผู้ตอบแบบสอบถามติดตามคู่มือการ์ตูนไทยเป็นเวลานานระหว่าง 3-4 ปี จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 รองลงมาติดตามคู่มือการ์ตูนระหว่าง 1-2 ปี จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 และกลุ่มที่ติดตามเป็นเวลาระหว่าง 5-6 ปี มีจำนวนตามลำดับท้าย 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8

ตาราง 4

ค่าความถี่ และค่าร้อยละจำนวนนักเรียนที่ติดตามคู่มือการ์ตูนไทย 3 มิติทางสื่อ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
โรงภาพยนตร์	55	13.8
โทรทัศน์	202	50.5
วีซีดี/ดีวีดี	85	21.2
อินเทอร์เน็ต	25	6.2
หนังสือการ์ตูน	33	8.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนติดตามคู่มือการ์ตูนทางโทรทัศน์ จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 50.5 รองลงมาดูจากวีซีดี/ดีวีดี จำนวน 85 คนคิดเป็นร้อยละ 21.2 และดูจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2



ตาราง 5

ค่าความถี่ และค่าร้อยละความถี่ในการดูการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ดูทุกวัน	95	23.8
ดูวันเว้นวัน	129	32.2
ดูทุกสัปดาห์	76	19.0
ดูสัปดาห์เว้นสัปดาห์	100	25.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 5 นักเรียนดูการ์ตูนวันเว้นวัน จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 รองลงมาดูสัปดาห์เว้นสัปดาห์ จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 และดูทุกสัปดาห์มีจำนวนตามลำดับท้าย 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0

ตาราง 6

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของวันที่ดูการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
วันเสาร์-อาทิตย์	282	70.5
วันจันทร์-ศุกร์	17	4.2
วันเว้นวัน	39	9.8
ทุกวัน	62	15.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 6 นักเรียนดูการ์ตูนวันเสาร์-อาทิตย์ จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 70.5 รองลงมาดูทุกวัน จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 และดูวันจันทร์-ศุกร์ มีจำนวนตามลำดับท้าย 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2

ตาราง 7

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของบุคคลที่นักเรียนคูการ์ตูนไทย 3 มิติด้วย

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ครอบครัว	128	32.0
เพื่อน	54	13.5
คนเดียว	181	45.2
ญาติ	37	9.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 7 นักเรียนคูการ์ตูนคนเดียว จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 รองลงมาคือครอบครัว จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 และดูกับญาติ มีจำนวนตามลำดับท้าย 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.2

ตาราง 8

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของสถานีโทรทัศน์ที่นักเรียนดูบ่อย

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3	40	10.0
สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5	13	3.2
สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7	145	36.2
สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี	202	50.6
รวม	400	100.0

จากตาราง 8 นักเรียนคูการ์ตูนทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 50.6 รองลงมาดูทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.2 และดูทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 มีจำนวนตามลำดับท้าย 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2

ตาราง 9

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของช่วงเวลาที่นักเรียนคูการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
07.00-12.00 น.	259	64.8
12.01-16.59 น.	36	9.0
17.00-19.00 น.	80	20.0
หลังจาก 19.00 น.	25	6.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 9 นักเรียนคูการ์ตูนในช่วงเวลา 07.00-12.00 จำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 64.8 รองลงมาอยู่ในช่วงเวลา 17.00-19.00 น. จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และดูหลังจาก 19.00 น. มีจำนวนตามลำดับท้าย 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2

ตาราง 10

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของชั่วโมงของนักเรียนที่คูการ์ตูนไทย 3 มิติต่อวัน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ชั่วโมง/วัน	236	59.0
3-4 ชั่วโมง/วัน	109	27.2
5-6 ชั่วโมงต่อวัน	42	10.5
มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	13	3.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 10 นักเรียนคูการ์ตูนวันละ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงมาดูวันละ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2 และดูมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน มีจำนวนตามลำดับท้าย 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2

ตาราง 11

ค่าความถี่ และค่าร้อยละเนื้อหาการรู้คุณไทย 3 มิติที่นักเรียนชอบ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ต่อสู้	105	26.2
ผจญภัย	111	27.8
สืบสวนสอบสวน	37	9.2
การ์ตูนผี	54	13.5
ตลกขบขัน	93	23.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 11 นักเรียนชอบเนื้อหาการรู้คุณประเภทผจญภัย จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 รองลงมาชอบประเภทการต่อสู้ จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.2 และชอบประเภทสืบสวนสอบสวน มีจำนวนตามลำดับท้าย 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.2

ตาราง 12

ค่าความถี่ และค่าร้อยละเนื้อหาการรู้คุณไทย 3 มิติที่นักเรียนไม่ชอบ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ต่อสู้	129	32.2
ผจญภัย สืบสวนสอบสวน	59	14.8
การ์ตูนผี	165	41.2
ตลกขบขัน	47	11.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 12 นักเรียนไม่ชอบการ์ตูนผี จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 41.2 รองลงมาไม่ชอบประเภทการต่อสู้ จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 และไม่ชอบประเภทตลกขบขัน มีจำนวนตามลำดับท้าย 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8

ตาราง 13

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่มีความรู้สึกต่อเนื้อหาการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
คู่มือ	40	10.0
ต้นตื้นนำค้นหา	60	15.0
สนุกสนาน	230	57.5
ตกลงขบขัน กวนอารมณ์	70	17.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 13 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน จำนวน 230 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5 รองลงมารู้สึกตกลงขบขัน กวนอารมณ์ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และมีความรู้สึกคู่มือ มีจำนวนตามลำดับท้าย 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0

ตาราง 14

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติที่ไม่เหมาะสมกับนักเรียน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ความรุนแรง	66	16.5
คำพูดที่ไม่สุภาพ	70	17.5
สื่อในทางลามก	146	61.5
อื่น ๆ	18	4.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 14 นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาที่สื่อไปในทางลามกของการ์ตูนไม่เหมาะสมกับตัวนักเรียนมากที่สุด จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 รองลงมาเห็นว่าเนื้อหาที่มีคำพูดไม่สุภาพ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และเห็นว่าเนื้อหาประเภทอื่น ๆ ไม่เหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด มีจำนวนตามลำดับท้าย 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5

ตาราง 15

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของเนื้อหาการรู้ตนไทย 3 มิติที่เหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ให้ความรู้	193	48.2
ให้แง่คิด	57	14.2
ความบันเทิง	122	30.5
อื่น ๆ	28	7.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 15 นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาการรู้ตนที่ให้ความรู้เหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 48.2 รองลงมาเห็นว่าเนื้อหาที่ให้ความบันเทิงมีความเหมาะสม จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 และเห็นว่าเนื้อหาประเภทอื่น ๆ มีความเหมาะสม มีจำนวนตามลำดับท้าย 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0

ตาราง 16

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของเนื้อหาการรู้ตนไทย 3 มิติมีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
มีผล	252	63.0
ไม่มีผล	46	11.5
เฉย ๆ	90	22.5
อื่น ๆ	12	3.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 16 นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาการรู้ตนมีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน จำนวน 252 คน คิดเป็นร้อยละ 63.0 รองลงมาเห็นว่าดูเนื้อหาการรู้ตนแล้วรู้สึกเฉย ๆ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 และเห็นว่าเนื้อหาประเภทอื่น ๆ มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูนตามลำดับท้าย มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0

ตาราง 17

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของเนื้อหาการ์ตูนไทย 3 มิติให้แก่วิดีโอแก่นักเรียน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ความรัก	45	11.2
รู้จักแพ้ ชนะ ให้ภัย	105	26.2
ความสามัคคี	108	27.0
ให้ความคิดสร้างสรรค์	142	35.6
รวม	400	100.0

จากตาราง 17 นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนให้ความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6 รองลงมาเห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนทำให้เกิดความสามัคคี จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 และเห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนให้แก่วิดีโอเรื่องความรัก มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2

ตาราง 18

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของรูปแบบภาพประกอบของการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
สปอร์ตการ์ตูน	86	21.5
การ์ตูนเพื่อการสอน	116	29.0
การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง	163	40.8
การ์ตูนโฆษณา	35	8.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 18 นักเรียนชอบการ์ตูนภาพประกอบเรื่อง จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาชอบรูปแบบการ์ตูนเพื่อการสอน จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 และชอบการ์ตูนโฆษณา มีจำนวนตามลำดับท้าย 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8



ตาราง 19

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของรูปแบบการตัดสินใจในช่องเดียว

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
การตัดสินใจข้ามชั้น	218	54.5
การตัดสินใจแบบบรรณาธิการ	28	7.0
การตัดสินใจกีฬา	108	27.0
การตัดสินใจการเมือง	46	11.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 19 นักเรียนชอบการตัดสินใจข้ามชั้น จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.5 รองลงมาชอบรูปแบบการตัดสินใจกีฬา จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 และชอบการตัดสินใจแบบบรรณาธิการ มีจำนวนตามลำดับท้าย 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0

ตาราง 20

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบแนวเรื่องการตัดสินใจ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ตลกข้ามชั้น	115	28.8
ผจญภัย	90	22.5
อาชญากรรม	31	7.8
วิทยาศาสตร์	36	9.0
ความรัก	48	12.0
กีฬา	40	10.0
ประวัติศาสตร์	40	10.0
รวม	400	100.0



จากตาราง 20 นักเรียนชอบการ์ตูนแนวตลกซ้ำกัน จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8 รองลงมาชอบแนวผจญภัย จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 และนักเรียนที่ชอบแนวอาชญากรรม มีจำนวนตามลำดับท้าย 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8

ตาราง 21

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบลักษณะการนำเสนอการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
การ์ตูนหลายตอนจบ	226	56.5
การ์ตูนสั้น	45	11.2
ภาพยนตร์การ์ตูน	101	25.2
การ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์	28	7.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 21 นักเรียนชอบลักษณะการนำเสนอการ์ตูนแบบหลายตอนจบ จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมาชอบการนำเสนอแบบภาพยนตร์การ์ตูน จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 และนักเรียนที่ชอบการ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์ มีจำนวนตามลำดับท้าย 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0

ตาราง 22

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบลักษณะของการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
การ์ตูนรูปลักษณะของคน	169	42.2
การ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์	90	22.5
การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์	68	17.0
การ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด	73	18.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 22 นักเรียนชอบการ์ตูนรูปลักษณะเป็นคน จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.2 รองลงมาชอบการ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 และนักเรียนที่ชอบการ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์ มีจำนวนตามลำดับท้าย 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3

ตาราง 23

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบรูปแบบการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
การ์ตูนที่ให้แง่คิด	65	16.2
การ์ตูนตลกขบขัน	120	30.0
การ์ตูนธรรมะ	89	22.2
การ์ตูนพิทักษ์โลก	126	31.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 23 นักเรียนชอบการ์ตูนพิทักษ์โลก จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.5 รองลงมาชอบการ์ตูนตลกขบขัน จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 และนักเรียนที่ชอบการ์ตูนที่ให้แง่คิด มีจำนวนตามลำดับท้าย 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2

ตาราง 24

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบการนำเสนอรูปแบบการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
การ์ตูน 3 D แอนิเมชัน	136	34.0
การ์ตูนคอมมิคส์	47	11.8
การ์ตูน 2 D แอนิเมชัน	30	7.5
การ์ตูน 3 D เหมือนจริง	187	46.7
รวม	400	100.0

จากตาราง 24 นักเรียนชอบการ์ตูน 3 D เหมือนจริง จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 รองลงมาชอบการ์ตูน 3 D แอนิเมชัน จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.0 และนักเรียนที่ชอบการ์ตูน 2 D แอนิเมชัน มีจำนวนตามลำดับท้าย 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5

ตาราง 25

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบการนำเสนอลักษณะของตัวการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ผู้หญิง	95	23.8
ผู้ชาย	104	26.0
เด็ก	81	20.3
ผู้ใหญ่ คนชรา	18	4.5
ตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ	102	25.4
รวม	400	100.0

จากตาราง 25 นักเรียนชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนผู้ชาย จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 รองลงมาชอบตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 และนักเรียนที่ชอบตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ คนชรา มีจำนวนตามลำดับท้าย 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5

ตาราง 26

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของนักเรียนที่ชอบการนำเสนอบทบาทของตัวการ์ตูน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
พระเอก	170	42.5
นางเอก	138	34.5
ตัวร้าย	42	10.5
ตัวประกอบ	50	12.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 26 นักเรียนชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนในบทบาทพระเอก จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.5 รองลงมาชอบตัวการ์ตูนในบทบาทนางเอก จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.5 และนักเรียนที่ชอบตัวการ์ตูนในบทบาทตัวประกอบ มีจำนวนตามลำดับท้าย 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5

ตาราง 27

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของคุณลักษณะของการ์ตูนไทย 3 มิติที่นักเรียนชอบ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
มีพลังเหมือนจริง	123	30.8
เป็นคนธรรมดา	65	16.3
อัจฉริยะ	107	26.8
นักสู้	105	26.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 27 นักเรียนชอบคุณลักษณะของการ์ตูนที่มีพลังเหมือนจริง จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 รองลงมาชอบตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะเป็นอัจฉริยะ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 และนักเรียนที่ชอบตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะแบบ คนธรรมดา มีจำนวนตามลำดับท้าย 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3

ตาราง 28

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของการนำเสนอการเล่าเรื่องการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ดำเนินเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก	119	29.8
ดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก	81	20.3
ดำเนินเรื่องโดยใช้การต่อสู้เป็นหลัก	98	24.5
ดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ปริศนาเป็นหลัก	102	25.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 28 นักเรียนชอบการนำเสนอการเล่าเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 รองลงมาชอบการดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ปริศนาเป็นหลัก จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 และนักเรียนที่ชอบการดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก มีจำนวนตามลำดับท้าย 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.3

ตอนที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

ตาราง 29

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

รายการ	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	SD	ความหมาย
1. เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ	4.47	.70	มาก
2. เพลงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ	4.33	.75	มาก
3. เสียงพากย์ของการ์ตูนไทย 3 มิติมีความเหมาะสม	4.35	.87	มาก
4. สีของการ์ตูนไทย 3 มิติมีสีสันสดใส	4.60	.73	มากที่สุด
5. ตัวพระเอก นางเอกมีความโดดเด่น สวยน่ารัก	4.47	.76	มาก
6. การแต่งกายของตัวการ์ตูนไทย 3 มิติ มีความเหมาะสม	4.40	.80	มาก
7. การ์ตูนตัวร้ายของเรื่องทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานขึ้น	4.22	1.03	มาก
8. ความสามารถพิเศษของตัวการ์ตูนไทย 3 มิติเหมือนจริง	4.43	.79	มาก
9. เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติมีความกระชับ	4.21	.85	มาก
10. ได้ความรู้จากการดูการ์ตูนไทย 3 มิติ	4.42	.73	มาก
11. การ์ตูนทางโทรทัศน์ทำให้น่าติดตามมากกว่าสื่ออื่น	4.20	.90	มาก
12. นิยายตัวการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.40	.80	มาก
13. รูปลักษณ์ของการ์ตูนมีจุดเด่นน่าสนใจ	4.43	.82	มาก
14. การดูการ์ตูนช่วงเสริมสร้างพัฒนาการทางจินตนาการได้ดี	4.50	.79	มากที่สุด
15. การ์ตูนให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน	4.22	.98	มาก
รวม	4.37	.42	มาก

จากตาราง 29 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติโดยภาพรวมระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสูงสุดต่อรายการสี่ของการ์ตูนไทย 3 มิติที่มีสี่สไลด์ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) รองลงมามีความพึงพอใจระดับมากที่สุดต่อรายการการดูการ์ตูนช่วงเสริมสร้างพัฒนาการทางจินตนาการได้ดี ($\bar{X} = 4.50$) และมีความพึงพอใจต่อรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ทำให้น่าติดตามมากกว่าสื่ออื่น เป็นอันดับสุดท้าย มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.20$)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรของเด็กที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน ดูตาราง 30-35

ตาราง 30

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเพศ

เพศ	\bar{X}	<i>SD</i>	<i>t</i>	Sig.
ชาย	4.36	.43	-.61	.539
หญิง	4.39	.41		

จากตาราง 30 เพศหญิงมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ($\bar{X} = 3.39$) สูงกว่าเพศชาย ($\bar{X} = 3.36$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 31

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามอายุ

อายุ	\bar{X}	SD	F	Sig.
7 ปี	4.59	.30	4.32	.005*
8 ปี	4.32	.47		
9 ปี	4.36	.40		
10 ปี	4.53	.20		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 31 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามอายุ พบว่า เด็กที่มีอายุ 7 ปี มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีอายุ 10 ปี ($\bar{X} = 4.53$) และกลุ่มอายุ 8 ปี มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.32$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนจำแนกตามอายุแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่ ดังแสดงในตารางที่ 32

ตาราง 32

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามอายุ

อายุ					
	\bar{X}	7 ปี	8 ปี	9 ปี	10 ปี
7 ปี	4.59				
8 ปี	4.32	.27			
9 ปี	4.36	.22			
10 ปี	4.53				

จากตาราง 32 เด็กที่มีอายุ 7 มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ ($\bar{X} = 3.59$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่มีอายุ 8 ปี ($\bar{X} = 4.32$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .27

เด็กที่มีอายุ 7 ปี มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการ์ตูน ($\bar{X} = 3.59$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่มีอายุ 9 ปี ($\bar{X} = 4.36$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .22

ตาราง 33

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	\bar{X}	SD	F	Sig.
ประถมศึกษาปีที่ 1	4.58	.28	5.26	.001*
ประถมศึกษาปีที่ 2	4.27	.51		
ประถมศึกษาปีที่ 3	4.36	.41		
ประถมศึกษาปีที่ 4	4.66	.13		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05



จากตาราง 33 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการศึกษา พบว่า เด็กที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ($\bar{X} = 4.58$) และกลุ่มที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.27$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนจำแนกตามระดับการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้วิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่ ดังแสดงในตาราง 34

ตาราง 34

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4
	\bar{X}	4.58	4.27	4.36
ป. 1	4.58	.31	.22	
ป. 2	4.27			
ป. 3	4.36			
ป. 4	4.66			

จากตาราง 34 เด็กที่มีการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.58$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่มีการศึกษาประถมศึกษาปีที่ 2 ($\bar{X} = 4.27$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .31

เด็กที่มีการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.58$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่มีการศึกษาประถมศึกษาปีที่ 3 ($\bar{X} = 4.36$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .22

ตาราง 35

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย

บุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย	\bar{X}	SD	F	Sig.
พ่อ แม่	3.36	.43	.59	.621
ปู่ ย่า ตา ยาย	4.46	.34		
ลุง ป้า น้า อา	4.34	.49		
พี่น้อง	4.37	.39		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 35 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย พบว่า เด็กที่พักอาศัยอยู่กับปู่ ย่า ตา ยาย มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่พักอาศัยอยู่กับพี่น้อง ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่พักอาศัยอยู่กับลุง ป้า น้า อา มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.34$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนจำแนกตามบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วยมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็กที่แตกต่างกัน มีผลต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน ดูตาราง 36-51

ตาราง 36

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กด้านระยะเวลาในการติดตามดูการ์ตูนไทย

ระยะเวลาติดตามดูการ์ตูนไทย	\bar{X}	SD	F	Sig.
1-2 ปี	4.28	.48	3.84	.010*
3-4 ปี	4.39	.37		
5-6 ปี	4.34	.39		
มากกว่า 6 ปี	4.46	.40		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 36 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามเวลาที่ติดตามดูการ์ตูนไทย พบว่า เด็กที่ติดตามดูการ์ตูนไทยมากกว่า 6 ปี มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ติดตามดูเป็นเวลา 3-4 ปี ($\bar{X} = 4.39$) และกลุ่มที่ติดตามดูเป็นเวลา 1-2 ปี มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.28$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้วิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่ดังแสดงใน ตาราง 37

ตาราง 37

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กด้านระยะเวลาในการติดตามการ์ตูนไทย

ระยะเวลาที่		1-2 ปี	3-4 ปี	5-6 ปี	มากกว่า 6 ปี
ติดตามการ์ตูน	\bar{X}	4.28	4.39	4.34	4.46
1-2 ปี	4.28				
3-4 ปี	4.39				
5-6 ปี	4.34				
มากกว่า 6 ปี	4.46	.18			

จากตาราง 37 เด็กที่ติดตามการ์ตูนไทยมากกว่า 6 ปี มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการ์ตูน ($\bar{X} = 4.46$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่ติดตามการ์ตูนระยะเวลา 1-2 ปี ($\bar{X} = 4.28$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .18

ตาราง 38

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กด้านสื่อที่เด็กดูการ์ตูน

ดูการ์ตูนไทย 3 มิติทางสื่อ	\bar{X}	<i>SD</i>	<i>F</i>	Sig.
โรงภาพยนตร์	4.43	.42	2.04	.087
โทรทัศน์	4.33	.40		
วีซีดี/ดีวีดี	4.40	.40		
อินเทอร์เน็ต	4.31	.47		
หนังสือการ์ตูน	4.52	.49		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 38 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการใช้สื่อ พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทย 3 มิติจากหนังสือการ์ตูน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูการ์ตูนในโรงภาพยนตร์ ($\bar{X} = 4.43$) และกลุ่มที่ดูการ์ตูนทางอินเทอร์เน็ต มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.31$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 39

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กด้านความถี่ในการดูการ์ตูนไทย 3 มิติ

ความถี่ในการดูการ์ตูน	\bar{X}	SD	F	Sig.
ดูทุกวัน	4.45	.40	2.20	.087
ดูวันเว้นวัน	4.31	.42		
ดูทุกสัปดาห์	4.40	.34		
ดูสัปดาห์เว้นสัปดาห์	4.35	.48		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 39 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามความถี่ในการดูการ์ตูน พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนทุกวัน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูทุกสัปดาห์ ($\bar{X} = 4.40$) และกลุ่มที่ดูวันเว้นวัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.31$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจ ต่อการชมการ์ตูนจำแนกตามความถี่ที่ดูการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 40

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับวันที่ดูบ่อยที่สุด

วันที่ดูบ่อยที่สุด	\bar{X}	SD	F	Sig.
วันเสาร์-อาทิตย์	4.37	.42	.54	.654
วันจันทร์-วันศุกร์	4.35	.30		
วันเว้นวัน	4.45	.46		
ทุกวัน	4.34	.43		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 40 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามวันที่ดู พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทยวันเว้นวัน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูวันเสาร์-อาทิตย์ ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่ดูทุกวัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.34$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 41

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับบุคคลที่ดูด้วย

บุคคลที่ดูการ์ตูนไทยด้วย	\bar{X}	SD	F	Sig.
ครอบครัว	4.38	.43	.157	.925
เพื่อน	4.39	.39		
คนเดียว	4.37	.42		
ญาติ	4.33	.46		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 41 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามบุคคลที่ดูการ์ตูนด้วย พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทยกับเพื่อน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูกับครอบครัว ($\bar{X} = 4.38$) และกลุ่มที่ดูกับญาติ มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.33$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 42

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับทีวีที่เด็กดูการ์ตูน

ดูการ์ตูนช่องใด	\bar{X}	<i>SD</i>	<i>F</i>	Sig.
ไทยทีวีสีช่อง 3	4.36	.47	.15	.928
กองทัพบก ช่อง 5	4.38	.34		
กองทัพบก ช่อง 7	4.35	.38		
โมเดิร์นไนน์ทีวี	4.38	.45		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 42 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามช่องทีวีที่เด็กดูการ์ตูน พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทยทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 5 และ โมเดิร์นไนน์ทีวี มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.38$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ($\bar{X} = 4.36$) และกลุ่มที่ดูทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 7 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.35$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ตาราง 43

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเวลาที่เด็กเลือกดูการ์ตูน

เวลาที่เลือกดูการ์ตูน	\bar{X}	SD	F	Sig.
07.00-12.00 น.	4.38	.43	.98	.402
12.01-16.59 น.	4.26	.45		
17.00-19.00 น.	4.39	.36		
หลังจาก 19.00 น.	4.39	.47		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 43 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเวลาที่เลือกดู พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทยในช่วงเวลา 17.00-19.00 น. และดูหลังจาก 19.00 น. มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$) รองลงมา เป็นกลุ่มที่ดูในช่วงเวลา 07.00-12.00 น. ($\bar{X} = 4.36$) และกลุ่มที่ดูทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 7 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.35$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 44

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงที่ดูในแต่ละวัน

ดูการ์ตูนชั่วโมง/วัน	\bar{X}	SD	F	Sig.
1-2 ชั่วโมง/วัน	4.39	.41	.84	.469
3-4 ชั่วโมง/วัน	4.32	.42		
5-6 ชั่วโมง/วัน	4.37	.48		
มากกว่า 6 ชั่วโมง/วัน	4.48	.37		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 44 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามจำนวนชั่วโมงที่ดูต่อวัน พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนไทยมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ดูการ์ตูน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ($\bar{X} = 4.39$) และกลุ่มที่ดูการ์ตูน 3-4 ชั่วโมงต่อวัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.32$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 3 เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ดูตาราง 45-52

ตาราง 45

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่ชอบดู

เนื้อหาการ์ตูนที่ชอบดู	\bar{X}	SD	F	Sig.
ต่อสู้	4.36	.45	.47	.752
ผจญภัย	4.35	.42		
สืบสวนสอบสวน	4.34	.38		
การ์ตูนผี	4.38	.50		
ตลกขบขัน	4.42	.36		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 45 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่เด็กชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบดูเนื้อหาการ์ตูนประเภทตลกขบขัน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบดูเนื้อหาประเภทการ์ตูนผี ($\bar{X} = 4.38$) และกลุ่มที่ชอบดูประเภทสืบสวนสอบสวน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.34$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 46

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่เด็กไม่ชอบดู

เนื้อหาการ์ตูนที่ไม่ชอบดู	\bar{X}	SD	F	Sig.
ต่อสู้	4.36	.40	1.13	.336
ผจญภัย สืบสวนสอบสวน	4.46	.42		
การ์ตูนผี	4.36	.41		
ตลกขบขัน	4.32	.50		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 46 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่เด็กไม่ชอบดู พบว่า เด็กที่ไม่ชอบดูเนื้อหาการ์ตูนประเภทผจญภัย สืบสวนสอบสวน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ไม่ชอบดูเนื้อหาประเภทต่อสู้ และการ์ตูนผี ($\bar{X} = 4.36$) และกลุ่มที่ไม่ชอบดูประเภทตลกขบขัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.32$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 47

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับความรู้สึกต่อเนื้อหาการ์ตูน

ความรู้สึกต่อเนื้อหาการ์ตูน	\bar{X}	SD	F	Sig.
ดุเดือด	4.29	.54	1.63	.181
ตื่นเต้นน่าค้นหา	4.30	.43		
สนุกสนาน	4.41	.40		
ตลกขบขัน กวนอารมณ์	4.36	.38		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 47 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาการ์ตูน พบว่า เด็กที่เห็นว่ามี ความสนุกสนาน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$) รองลงมา เป็นกลุ่มที่รู้สึกตก ขบขัน กวนอารมณ์ ($\bar{X} = 4.36$) และกลุ่มที่รู้สึกถึงความตลกขบขัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.29$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 48

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชม การ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาการ์ตูนที่ไม่เหมาะสม

เนื้อหาการ์ตูนที่ไม่เหมาะสม	\bar{X}	SD	F	Sig.
ความรุนแรง	4.41	.42	.37	.768
คำพูดที่ไม่สุภาพ	4.35	.41		
สื่อในทางลามก	4.37	.42		
อื่นๆ	4.31	.41		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 48 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเนื้อหาการ์ตูนที่ไม่เหมาะสม พบว่า เด็กที่เห็นว่าความรุนแรงเป็นเนื้อหาการ์ตูน ที่ไม่เหมาะสม มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$) รองลงมา เป็นกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมมักสื่อในทางลามก ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่เห็นว่า เนื้อหาการ์ตูนด้านอื่นๆ เป็นเนื้อหาไม่เหมาะสม มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.31$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05

ตาราง 49

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาการ์ตูนที่เหมาะสม

เนื้อหาการ์ตูนที่เหมาะสมกับนักเรียน	\bar{X}	SD	F	Sig.
ให้ความรู้	4.42	.38	2.19	.088
ให้แง่คิด	4.32	.50		
ความบันเทิง	4.35	.41		
อื่น ๆ	4.24	.52		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 49 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเนื้อหาการ์ตูนที่เหมาะสมกับนักเรียน พบว่า เด็กที่เห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนที่ให้ความรู้มีความเหมาะสมกับนักเรียน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนที่ให้ความบันเทิง มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาอื่น ๆ มีความเหมาะสมและมีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.24$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 50

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูนหรือไม่

เนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจหรือไม่	\bar{X}	SD	F	Sig.
มีผล	4.43	.38	6.36	.000*
ไม่มีผล	4.23	.42		
เฉย ๆ	4.26	.49		
อื่น ๆ	4.55	.28		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 50 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจ พบว่า เด็กที่มีความเห็นว่าเหตุอื่น ๆ มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน ($\bar{X} = 4.43$) และกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาไม่มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.23$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่ ดังแสดงในตาราง 50

ตาราง 51

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูนหรือไม่

เนื้อหาที่มีผลต่อการ ตัดสินใจดูการ์ตูน		มีผล	ไม่มีผล	เฉย ๆ	อื่น ๆ
	\bar{X}	4.43	4.23	4.26	4.55
มีผล	4.43		.20	.17	
ไม่มีผล	4.23				
เฉย ๆ	4.26				
อื่น ๆ	4.55				

จากตาราง 51 เด็กที่เห็นว่าเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ
ต่อการชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.43$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่เห็นว่าเนื้อหา
ไม่มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูน ($\bar{X} = 4.26$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .20

เด็กที่เห็นว่าเนื้อหาที่มีผลต่อการตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน
($\bar{X} = 4.43$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่รู้สึกเฉย ๆ ($\bar{X} = 4.26$) โดยค่าเฉลี่ย
ต่างกันเท่ากับ .17

ตาราง 52

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชม
การ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมของเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่ให้แง่คิดกับนักเรียน

เนื้อหาที่ให้แง่คิดกับนักเรียน	\bar{X}	SD	F	Sig.
ความรัก	4.40	.47	.42	.738
รู้จักแพ้ ชนะ ให้อภัย	4.33	.43		
ความสามัคคี	4.39	.41		
ให้ความคิดสร้างสรรค์	4.38	.41		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 52 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามเนื้อหาที่ให้แง่คิดกับนักเรียน พบว่า เด็กที่เห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนที่ให้แง่คิดเกี่ยวกับความรัก มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.40$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนที่ให้แง่คิดเรื่องความสามัคคี ($\bar{X} = 4.39$) และกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนที่ให้แง่คิดเกี่ยวกับรู้จักแพ้ ชนะ ให้อภัย มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.33$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 4 รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน ดูตาราง 53-60

ตาราง 53

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับภาพประกอบเรื่องแบบที่ชอบ

ภาพประกอบเรื่องแบบที่ชอบมากที่สุด	\bar{X}	SD	F	Sig.
สปอร์ตการ์ตูน	4.43	.42	4.53	.004*
การ์ตูนเพื่อการสอน	4.46	.41		
การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง	4.30	.41		
การ์ตูนโฆษณา	4.26	.45		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 53 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามรูปแบบของการ์ตูนไทย พบว่า เด็กที่ชอบรูปแบบของการ์ตูนเพื่อการสอน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบรูปแบบสปอร์ตการ์ตูน ($\bar{X} = 4.43$) และกลุ่มที่ชอบรูปแบบการ์ตูนโฆษณา มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.26$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนแตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่
 ดังแสดงในตาราง 54

ตาราง 54

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ
 จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับภาพประกอบเรื่องแบบที่ชอบ

ภาพประกอบเรื่อง	\bar{X}	สปอร์ต	การ์ตูนเพื่อ	การ์ตูนภาพ	การ์ตูน
		การ์ตูน	การสอน	ประกอบเรื่อง	โฆษณา
	\bar{X}	4.43	4.46	4.30	4.26
สปอร์ตการ์ตูน	4.43				
การ์ตูนเพื่อการสอน	4.46			.15	
การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง	4.30				
การ์ตูนโฆษณา	4.26				

จากตาราง 54 เด็กที่ชอบรูปแบบการ์ตูนเพื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ
 ต่อการชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.46$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่ชอบการ์ตูน
 ภาพประกอบเรื่อง ($\bar{X} = 4.30$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .15

ตาราง 55

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนจบในช่องเดียว

รูปแบบของการ์ตูนจบในช่องเดียว	\bar{X}	SD	F	Sig.
การ์ตูนตลก ขำขัน	4.37	.42	1.11	.343
การ์ตูนบทบรรณาธิการ	4.27	.41		
การ์ตูนกีฬา	4.42	.40		
การ์ตูนการเมือง	4.32	.46		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 55 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามรูปแบบของการ์ตูนจบในช่องเดียว พบว่า เด็กที่ชอบรูปแบบการ์ตูนกีฬา มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบรูปแบบ การ์ตูนตลก ขำขัน ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่ชอบรูปแบบการ์ตูนบทบรรณาธิการมีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.27$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 56

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับแนวเรื่องของการ์ตูน

แนวเรื่องของการ์ตูนที่ชอบดู	\bar{X}	SD	F	Sig.
ตลกขำขัน	4.39	.38	1.17	.319
ผจญภัย	4.35	.39		
อาชญากรรม	4.29	.50		
วิทยาศาสตร์	4.52	.35		
ความรัก	4.31	.48		
กีฬา	4.37	.47		
ประวัติศาสตร์	4.38	.46		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 56 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามแนวเรื่องของการ์ตูนที่ชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบแนวเรื่องตลกขำขัน ($\bar{X} = 4.39$) และกลุ่มที่ชอบแนวเรื่องอาชญากรรม มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.29$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 57

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับลักษณะการ์ตูน

ลักษณะการ์ตูนที่ชอบ	\bar{X}	SD	F	Sig.
การ์ตูนหลายตอนจบ	4.40	.40	.69	.558
การ์ตูนสั้น	4.33	.40		
ภาพยนตร์การ์ตูน	4.35	.44		
การ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์	4.30	.56		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 57 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามลักษณะการ์ตูนที่ชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบการ์ตูนหลายตอนจบ มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.40$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบลักษณะภาพยนตร์การ์ตูน ($\bar{X} = 4.35$) และกลุ่มที่ชอบการ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์ มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.30$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 58

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับลักษณะตัวการ์ตูน

ลักษณะตัวการ์ตูนที่ชอบ	\bar{X}	SD	F	Sig.
การ์ตูนรูปลักษณะเป็นคน	4.33	.40	1.28	.278
การ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์	4.37	.44		
การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์	4.44	.44		
การ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด	4.41	.43		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 58 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามลักษณะตัวการ์ตูนที่ชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบตัวการ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์ มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบตัวการ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด ($\bar{X} = 4.41$) และกลุ่มที่ชอบการ์ตูนรูปลักษณะคน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.33$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 59

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับรูปแบบการ์ตูน

รูปแบบการ์ตูน	\bar{X}	SD	F	Sig.
การ์ตูนที่ให้แง่คิด	4.44	.40	3.81	.010*
การ์ตูนตลก ขบขัน	4.27	.42		
การ์ตูนธรรมะ	4.44	.46		
การ์ตูนพิทักษ์โลก	4.38	.39		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 59 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามรูปแบบการ์ตูนที่ชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบการ์ตูนที่ให้แง่คิด และการ์ตูนธรรมะ มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบการ์ตูนพิทักษ์โลก ($\bar{X} = 4.38$) และกลุ่มที่ชอบรูปแบบการ์ตูนตลก ขบขัน มีความพึงพอใจตามลำดับท้าย ($\bar{X} = 4.27$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบรายคู่ ดังแสดงในตาราง 60

ตาราง 60

เปรียบเทียบรายคู่ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับรูปแบบการ์ตูน

รูปแบบการ์ตูนที่ ชอบ	\bar{X}	การ์ตูนที่ให้	การ์ตูนตลก	การ์ตูน	การ์ตูน
		แ่งคิด	ขบขัน	ธรรมะ	พิทักษ์โลก
การ์ตูนที่ให้แ่งคิด	4.44	4.44	4.27	4.44	4.38
การ์ตูนตลก ขบขัน	4.27				
การ์ตูนธรรมะ	4.44		.17		
การ์ตูนพิทักษ์โลก	4.38				

จากตาราง 60 เด็กที่ชอบรูปแบบการ์ตูนธรรมะ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน ($\bar{X} = 4.44$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของเด็กที่ชอบรูปแบบการ์ตูนตลกขบขัน ($\bar{X} = 4.38$) โดยค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ .17

สมมติฐานที่ 5 การนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน ดูตาราง 61-65

ตาราง 61

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับประเภทการนำเสนอที่ชอบ

ประเภทการนำเสนอที่ชอบ	\bar{X}	SD	F	Sig.
การ์ตูน 3 D แอนิเมชัน	4.35	.41	.22	.878
การ์ตูนคอมมิคส์	4.38	.44		
การ์ตูน 2 D แอนิเมชัน	4.42	.34		
การ์ตูน 3 D เหมือนจริง	4.37	.44		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 61 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามประเภทการนำเสนอที่ชอบดู พบว่า เด็กที่ชอบการนำเสนอการ์ตูน 2 D แอนิเมชัน มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$) รองลงมา เป็นกลุ่มที่ชอบการนำเสนอการ์ตูนคอมมิคส์ ($\bar{X} = 4.38$) และกลุ่มที่ชอบการนำเสนอการ์ตูน 3 D แอนิเมชัน มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.35$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ตาราง 62

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับการนำเสนอตัวการ์ตูนที่ชอบ

การนำเสนอตัวการ์ตูนที่ชอบ	\bar{X}	SD	F	Sig.
ผู้หญิง	4.39	.41	.15	.963
ผู้ชาย	4.37	.44		
เด็ก	4.34	.38		
ผู้ใหญ่/คนชรา	4.37	.52		
ตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ	4.37	.43		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 62 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามการนำเสนอตัวการ์ตูนที่ชอบ พบว่า เด็กที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนผู้หญิง มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนผู้ชาย ผู้ใหญ่ คนชรา และตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ ($\bar{X} = 4.37$) และกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนเด็ก มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.34$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 63

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับการนำเสนอบทบาทตัวการ์ตูนที่ชอบ

การนำเสนอบทบาทตัวการ์ตูนที่ชอบ	\bar{X}	SD	F	Sig.
พระเอก	4.39	.42	2.44	.064
นางเอก	4.41	.39		
ตัวร้าย	4.33	.43		
ตัวประกอบ	4.23	.47		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 63 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามการนำเสนอบทบาทตัวการ์ตูนที่ชอบ พบว่า เด็กที่ชอบตัวการ์ตูนบทบาทนางเอก มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$) รองลงมา เป็นกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนบทบาทพระเอก ($\bar{X} = 4.39$) และกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนบทบาทตัวประกอบ มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.23$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 64

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับการนำเสนอคุณลักษณะของตัวการ์ตูนไทย 3 มิติ

การนำเสนอคุณลักษณะของตัวการ์ตูนไทย	\bar{X}	SD	F	Sig.
มีพลังเหมือนจริง	4.39	.40	.31	.814
เป็นคนธรรมดา	4.35	.43		
อัจฉริยะ	4.38	.38		
นักสู้	4.34	.48		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 64 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามการนำเสนอคุณลักษณะตัวการ์ตูนที่ชอบ พบว่า เด็กที่ชอบตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะมีพลังเหมือนจริง มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะอัจฉริยะ ($\bar{X} = 4.38$) และกลุ่มที่ชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะเป็นนักสู้ มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.34$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 65

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอการเล่าเรื่อง

รูปแบบการนำเสนอแบบการเล่าเรื่อง	\bar{X}	SD	F	Sig.
ดำเนินเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก	4.45	.40	2.18	.089
ดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก	4.33	.38		
ดำเนินเรื่องโดยใช้การต่อสู้เป็นหลัก	4.34	.43		
ดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ปริศนาเป็นหลัก	4.34	.46		

*ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตาราง 65 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ตามรูปแบบการนำเสนอแบบการเล่าเรื่อง พบว่า เด็กที่ชอบการการดำเนินเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$) รองลงมาเป็นกลุ่มที่ชอบการดำเนินเรื่องโดยใช้การต่อสู้เป็นหลัก และดำเนินเรื่องโดยการแก้ปริศนาเป็นหลัก ($\bar{X} = 4.34$) และกลุ่มที่ชอบการดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก มีความพึงพอใจตามลำดับท้าย ($\bar{X} = 4.33$) พบว่า เด็กมีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05