

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของเด็กที่ผลต่อความพึงพอใจการ์ตูนไทย 3 มิติ เพื่อศึกษาพฤติกรรมของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติและเพื่อศึกษานี้อาหารูปแบบ การนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็ก ขอบเขตของการศึกษาคั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 7-9 ปี ที่กำลังศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 26 โรงเรียน โดยใช้การสุ่มแบบง่ายได้ 3 โรงเรียน อาทิ โรงเรียนบ้านแก้ว โรงเรียนอนุบาลจันทบุรีและโรงเรียนสฤทธิเดช จำนวน 2,205 คน คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 0.05 ได้จำนวน 400 คน

เครื่องมือในการทำการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (questionnaires) ที่สร้างขึ้นเองโดยคำนึงถึงความถูกต้องเหมาะสมได้ทำการทดลองใช้ (try-out) และทดสอบคุณภาพความถูกต้องใช้ได้ของเครื่องมือ (validity) และค่าความเชื่อถือได้ (reliability) ทำให้แบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ จากนั้นนำไปใช้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งก่อนนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2553

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาลงรหัสข้อมูลเพื่อประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/FW version 12.0 (Statistical Package for Social Sciences/for Windows Version 12.0) ณ สถาบันคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ใช้วิธีคำนวณค่าต่าง ๆ เพื่อนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง เพื่อบรรยายข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ (1) ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ที่พักอาศัย

(2) พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ (3) เนื้อหาการ์ตูนไทย 3 มิติ (4) รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ (5) การนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ โดยคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ

การทดสอบสมมติฐานการวิจัย (hypothesis testing) วิเคราะห์ด้วยสถิติอ้างอิง (inferential statistics) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามที่ศึกษา โดยใช้สถิติวิเคราะห์ตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้ ตัวแปรอิสระได้แก่ลักษณะเพศของประชากร ใช้สถิติ t test ในการวิเคราะห์ ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ เนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอ ที่สัมพันธ์กับตัวแปรตาม คือความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ใช้สถิติ One-way ANOVA ในการวิเคราะห์ ข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มีประเด็นที่สามารถสรุปผลการวิจัยต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะประชากรของเด็ก

ผลการวิจัยลักษณะประชากรของเด็ก พบว่า เพศชาย 212 คน และเพศหญิง 188 คน มีอายุ 9 ปี รองลงมา มีอายุ 8 ปี และกลุ่มอายุ 10 ปี ตามลำดับท้าย เด็กศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รองลงมาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามลำดับท้าย เด็กส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อ แม่ รองลงมาอาศัยอยู่กับปู่ย่า ตายาย และอาศัยอยู่กับพี่น้องตามลำดับท้าย

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการวิจัยพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กติดตามดูการ์ตูนไทยเป็นเวลานาน 3-4 ปี รองลงมาดูการ์ตูน 1-2 ปี และดูการ์ตูนเวลา 5-6 ปี ตามลำดับท้าย เด็กดูการ์ตูนผ่านสื่อโทรทัศน์ รองลงมาดูจากวีซีดี ดีวีดี และดูจากอินเทอร์เน็ตตามลำดับท้าย ความถี่ของนักเรียนดูการ์ตูน วันเว้นวัน รองลงมาดูสัปดาห์เว้นสัปดาห์

ตามลำดับท้าย เด็กดูการ์ตูนในวันเสาร์-อาทิตย์ รองลงมาดูทุกวัน และดูวันจันทร์-ศุกร์ ตามลำดับท้าย เด็กดูการ์ตูนคนเดียว รองลงมาดูกับครอบครัว และดูกับญาติตามลำดับท้าย สถานีโทรทัศน์ที่เด็กดูการ์ตูนบ่อย สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี รองลงมาสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ตามลำดับท้าย ช่วงเวลาที่เด็กดูการ์ตูน 07.00-12.00 น. รองลงมาเวลา 17.00-19.00 น. และดูหลังจาก 19.00 น. ตามลำดับท้าย เด็กส่วนใหญ่ดูการ์ตูนวันละ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาดูวันละ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวันตามลำดับท้าย

ตอนที่ 3. เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการวิจัยเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กชอบเนื้อหาการ์ตูนประเภท ผจญภัย รองลงมาชอบประเภทการต่อสู้ และชอบประเภทสืบสวนสอบสวน ตามลำดับท้าย การ์ตูนที่เด็กไม่ชอบ การ์ตูนผี รองลงมาไม่ชอบประเภทการต่อสู้ และไม่ชอบประเภทตลก ขบขัน มีจำนวนตามลำดับท้าย ความรู้สึกของเด็กต่อเนื้อหาของการ์ตูน มีความสนุกสนาน รองลงมารู้สึกตลกขบขัน กวนอารมณ์ และมีความรู้สึกดูเคียดตามลำดับท้าย การ์ตูนที่ไม่เหมาะสม เด็กมีความเห็นว่าเนื้อหาที่สื่อไปในทางลามกของการ์ตูนไม่เหมาะสม รองลงมาเนื้อหาที่มีคำพูดไม่สุภาพ และเนื้อหาประเภทอื่น ๆ ตามลำดับท้าย การ์ตูนที่ให้ความรู้เหมาะสมกับเด็ก รองลงมาเนื้อหาที่ให้ความบันเทิงมีความเหมาะสม และเห็นว่าเนื้อหาประเภทอื่น ๆ มีความเหมาะสม ตามลำดับท้าย เนื้อหาการ์ตูนมีผลต่อการตัดสินใจ รองลงมาดูเนื้อหาการ์ตูนแล้วรู้สึกเฉย ๆ และเนื้อหาประเภทอื่น ๆ มีผลต่อการตัดสินใจ ดูการ์ตูนตามลำดับท้าย เนื้อหาการ์ตูนให้ความคิดสร้างสรรค์ รองลงมาเห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนทำให้เกิดความสามัคคี และเห็นว่าเนื้อหาการ์ตูนให้แง่คิดเรื่องความรักตามลำดับท้าย

ตอนที่ 4 รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการวิจัยรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กชอบการ์ตูนภาพประกอบเรื่อง รองลงมาชอบรูปแบบการ์ตูนเพื่อการสอน และชอบการ์ตูนโฆษณา ตามลำดับท้าย การ์ตูนตลกขำขันเป็นรูปแบบที่เด็กชอบ รองลงมาชอบรูปแบบการ์ตูนกีฬา และชอบการ์ตูน

บทบรรณาธิการ ตามลำดับท้าย แนวเรื่องการ์ตูนที่เด็กชอบการ์ตูนแนวตลกขำขัน รองลงมา แนวผจญภัย และเด็กที่ชอบแนวอาชญากรรม ตามลำดับท้าย ลักษณะการนำเสนอการ์ตูน ส่วนใหญ่ชอบ แบบหลายตอนจบ รองลงมาชอบการนำเสนอแบบภาพยนตร์การ์ตูน และ เด็กชอบการ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์ ตามลำดับท้าย การ์ตูนที่มีลักษณะเป็นคน รองลงมา ชอบการ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์ และเด็กชอบการ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์ ตามลำดับท้าย เด็กชอบ การ์ตูนพิทักษ์โลก รองลงมาชอบการ์ตูนตลกขำขัน และการ์ตูนที่ให้แง่คิด ตามลำดับท้าย

ตอนที่ 5 การนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ

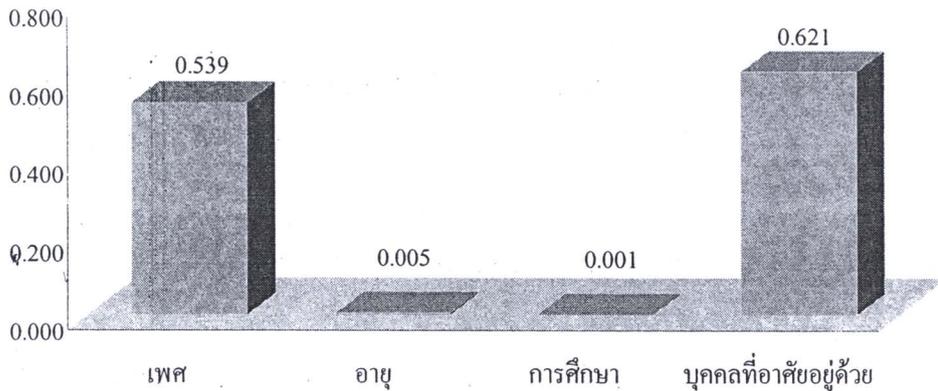
ผลการวิจัยการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กชอบการนำเสนอการ์ตูน 3 D เหมือนจริง รองลงมาชอบการ์ตูน 3 D แอนิเมชัน และการ์ตูน 2 D แอนิเมชัน ตามลำดับท้าย ลักษณะการนำเสนอของตัวการ์ตูนเป็นผู้ชาย รองลงมาชอบตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ และเด็กชอบตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ คนชรา ตามลำดับท้าย บทบาทของตัวการ์ตูนนำเสนอตัวการ์ตูนในบทบาทพระเอก รองลงมาชอบตัวการ์ตูนในบทบาทนางเอก และเด็กชอบตัวการ์ตูนในบทบาทตัวประกอบ ตามลำดับท้าย การ์ตูนมีคุณลักษณะมีพลังเหมือนจริง รองลงมาชอบตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะเป็นอัจฉริยะ และตัวการ์ตูนที่มีคุณลักษณะแบบคนธรรมดา ตามลำดับท้าย เด็กชอบการนำเสนอการ์ตูนเล่าเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์ และคุณธรรมเป็นหลัก รองลงมาชอบการดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ปริศนาเป็นหลัก และการดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก ตามลำดับท้าย

ตอนที่ 6 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรของเด็กที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรของเด็ก จำแนกตาม (1) อายุ (2) การศึกษา แตกต่างกันมีความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ต่างกัน ตรงตามสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ยกเว้น (1) เพศ (2) บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ไม่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ซึ่งไม่ตรงตามสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามลักษณะประชากร มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



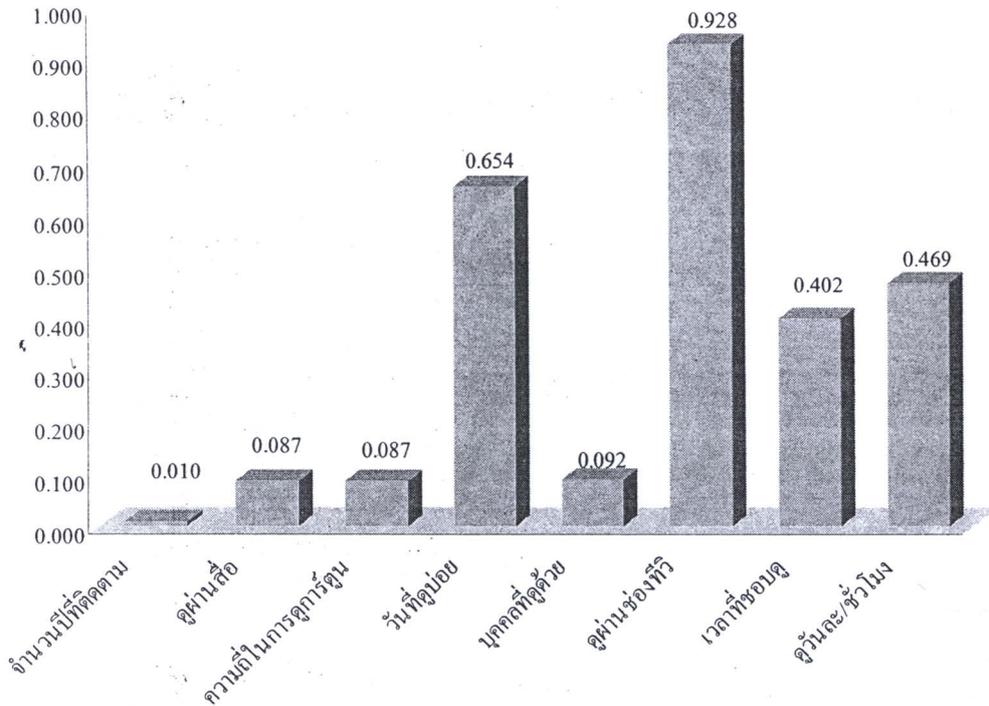
ภาพ 4 ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามลักษณะประชากร
ของเด็ก มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ที่มา. จากการวิเคราะห์

สมมติฐานข้อที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก แตกต่างกัน
มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก จำแนกตาม
จำนวนปีที่ติดตามแตกต่างกันมีความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ต่างกัน
ตรงตามสมมติฐานมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ยกเว้น (1) ดูการ์ตูน 3 มิติผ่านสื่อ (2) ความถี่
ในการดูการ์ตูน (3) วันที่ดูบ่อย (4) บุคคลที่ดูด้วย (5) ดูผ่านช่องทางทีวี (6) เวลาที่ชอบดู
(7) ดูการ์ตูนวันละชั่วโมง ไม่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
ซึ่งไม่ตรงตามสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



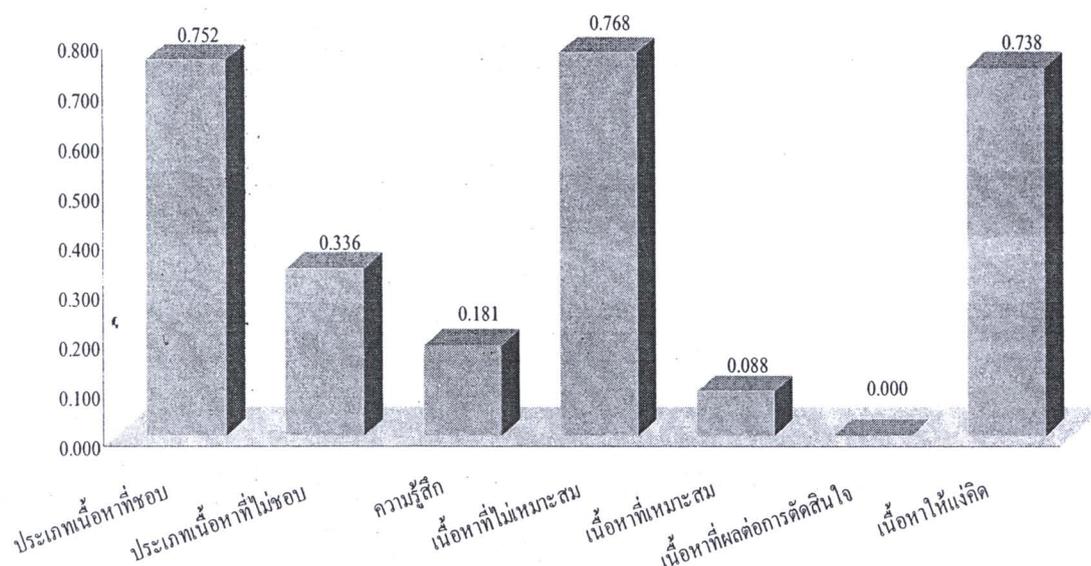
ภาพ 5 ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ที่มา. จากการวิเคราะห์

สมมติฐานข้อที่ 3 เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติที่แตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตาม เนื้อหาไม่เหมาะสม แตกต่างกันตรงตามสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ยกเว้น (1) ประเภทเนื้อหาที่ชอบ (2) ประเภทเนื้อหาที่ไม่ชอบ (3) ความรู้สึกของเนื้อหา (4) เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม (5) เนื้อหาที่เหมาะสม (6) เนื้อหาที่ให้แง่คิด ไม่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ซึ่งไม่ตรงตามสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
 จำแนกตามเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



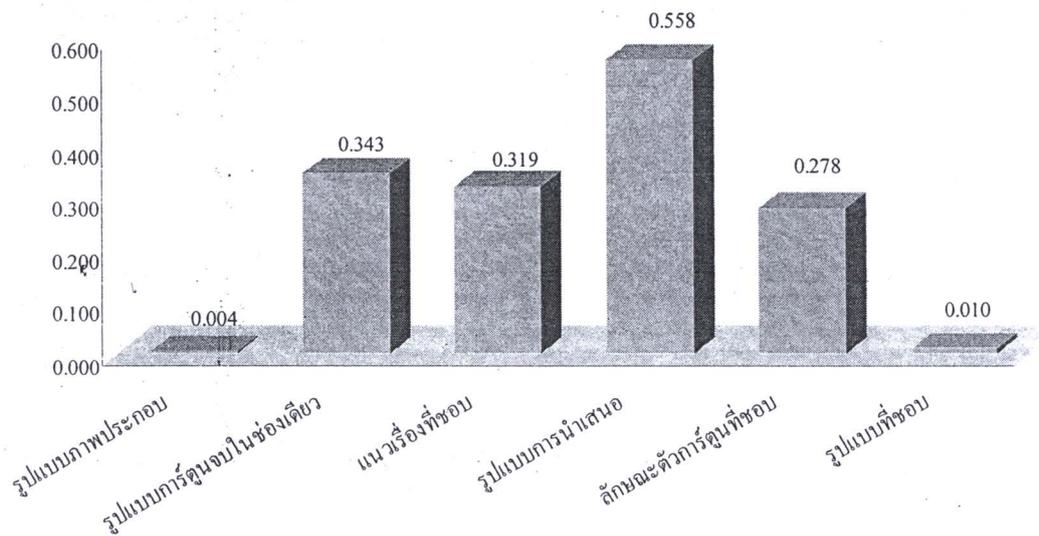
ภาพ 6 ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ที่มา. จากการวิเคราะห์

สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน จำแนกตาม (1) รูปแบบภาพประกอบเรื่อง (2) รูปแบบที่ชอบ แตกต่างกันตรงตามสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ยกเว้น (1) รูปแบบการ์ตูนจบในช่องเดียว (2) แนวเรื่องที่ชอบ (3) รูปแบบการนำเสนอ (4) ลักษณะตัวการ์ตูนที่ชอบ ไม่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ซึ่งไม่ตรงตามสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



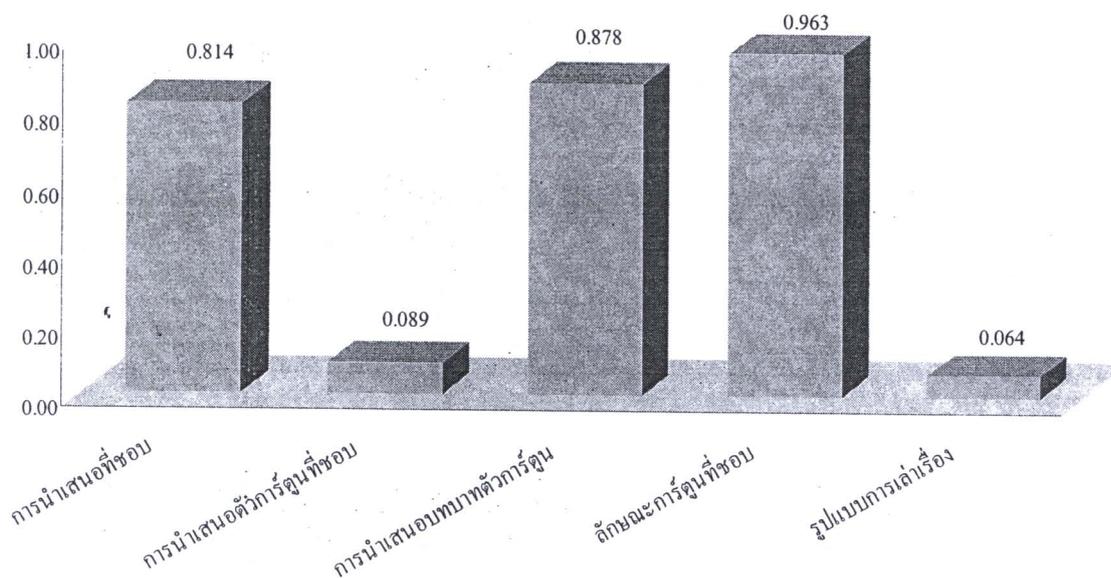
ภาพ 7 ความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ที่มา. ผลจากการวิเคราะห์

สมมติฐานข้อที่ 5 การนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน จำแนกตาม (1) การนำเสนอที่ชอบ (2) การนำเสนอตัวการ์ตูนที่ชอบ (3) การนำเสนอบทบาทตัวการ์ตูน (4) คุณลักษณะการ์ตูนที่ชอบ (5) รูปแบบการเล่าเรื่อง ไม่มีผลต่อความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ซึ่งไม่ตรงตามสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
จำแนกตามการนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ภาพ 8 ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ จำแนกตามการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ที่มา. จากการวิเคราะห์

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ มีประเด็นที่ควรนำมาสรุป และอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

ลักษณะประชากรของเด็ก

ผลการศึกษาเรื่องความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ด้านลักษณะประชากร พบว่า อายุและระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ของ

กาญจนา แก้วเทพ (2547) กล่าวว่า บุคคลมีความแตกต่างกันตาม บุคลิกภาพ สภาพแวดล้อม ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อที่แตกต่างกัน รวมถึงกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ครูและบุคคลอื่นในสังคมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารของเด็กวัยเรียนของ สมาน งามสนิท (2532) กล่าวว่า สื่อโทรทัศน์เป็นตัวกลางเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ซึ่งสอดคล้องทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์ Dominick (2007) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อผู้รับสารได้ส่งสารที่มีเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ ผ่านทางสถานีโทรทัศน์ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ถูกแปลความตามความเชื่อของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน

พฤติกรรม的开รับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก

ผลการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ด้านพฤติกรรม การเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก พบว่า เด็กเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี ช่วงเวลา 07.00-12.00 น. ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารมย์ ชื่นคล้าย (2551) เรื่องความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อละครพื้นบ้านทางสถานีโทรทัศน์ จากการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีความพึงพอใจต่อละครพื้นบ้านส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาตลกขบขัน องค์กรประกอบทำให้ละครมีความน่าสนใจ คือ ความสามารถของนักแสดง ในวันเสาร์-อาทิตย์ เวลา 8.30-9.30 น. นักเรียนเปิดรับชมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำ Schramm (1997) กล่าวว่า กระบวนการเลือกรับข่าวสาร เด็กนักเรียนจะเลือกสนใจเฉพาะการ์ตูนที่ตนชอบ และรับรู้และจำสิ่งที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตนและมักลืมในสิ่งที่ตนไม่สนใจหรือขัดแย้ง ทำให้คนแต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกัน กัญญาณัฐ เปลวเพ็ญ (2550) กล่าวว่า การจดจำเกิดจากการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเป็นพื้นฐานของการเกิดพฤติกรรมและการตัดสินใจโดยทั่ว ๆ ไป หากสิ่งที่ได้เรียนรู้ นั้นเป็นประโยชน์และไม่ขัดต่อพฤติกรรมทางสังคม อรวรรณ ปิณฑรัตน์โอวาท (2546) และ เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์ (2544) กล่าวว่า การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจีนจึงทางโทรทัศน์ชุดจินจิงจอมแก่น เด็กจะมีการรับรู้ จดจำและการตีความ ตามช่วงอายุ



สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว มีผลต่อการเปิดรับ และมีผลต่อการเรียนรู้ จัดจำแนกความเนื้อหา พฤติกรรมของการ์ตูนจีนจึ่ง จากการสนทนากลุ่มเด็กวัยก่อนเรียนและเด็กวัยเรียนที่มาจากสภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวแตกต่างกัน นำพฤติกรรมด้านที่ไม่เหมาะสมมาสร้างเป็นमुखการ์ตูน

เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ด้านเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก พบว่า เนื้อหาก์ตูนประเภทผจญภัยให้ความรู้สึกสนุกสนาน ผ่องแผ้วและสร้างสรรค์ความคิดให้เด็กนักเรียน เนื้อหาก์ตูนมีผลต่อการตัดสินใจในการเปิดรับชมการ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชนของ Wolman (1973) กล่าวว่า การใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจเป็นการศึกษาเรื่องของผู้รับสารเลือกใช้สื่อและเนื้อหาตรงตามความต้องการของแต่ละบุคคล โดยอาศัยความต้องการพื้นฐาน กำหนดความต้องการอะไร จากสิ่งใด และสารประเภทไหน เพื่อใช้สารนั้นตอบสนองความต้องการของตน นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2543) กล่าวว่า การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน ผู้รับสารเป็นผู้ใช้เนื้อหาที่มีสิทธิ์เลือกใช้สื่อและเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการด้านจิตวิทยาและสังคมในด้านพื้นฐานของผู้บริโภค ซึ่งเป็นพื้นฐานของระดับความแตกต่าง ในความคาดหวังของบุคคลต่อสื่อมวลชนหรือรายการบันเทิง ทำให้เกิดการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ ศรีโมรา (2545) เรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ในด้านการขัดเกลาก้าวสังคม โดยศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาก้าวสังคม ในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ พบว่า โครงเรื่องไม่ซับซ้อนดำเนินเหตุการณ์ตามลำดับ แก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา และบทบาททางสังคม นอกจากนี้ มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ได้ศึกษาแนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกทางสถานีโทรทัศน์ พบว่า เนื้อหาและแนวเรื่อง สถานีโทรทัศน์นำเสนอภาพยนตร์แนวผจญภัยของตัวเอง แนววิทยาศาสตร์ แนวชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ เนื้อหาเป็นแนวให้ความรู้

รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ด้านรูปแบบการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กนักเรียนชอบการ์ตูนภาพประกอบเรื่อง รูปแบบการ์ตูนพิทักษ์โลก แนวเรื่องการ์ตูนตลกขำขัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ ในด้านทัศนคติ ความเชื่อ เป็นแรงผลักดันให้มีการตอบสนอง โดยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ นั้นเป็นกระบวนการทางสังคมที่สำคัญอันหนึ่งในชีวิต เนื่องจากการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติ และเป็นพื้นฐานของการเกิดพฤติกรรม และการตัดสินใจของเด็กต่อการเลือกรูปแบบการ์ตูนไทย ซึ่งงานวิจัยของ Kasa (2005) ได้ศึกษารูปแบบและผู้ชมอนิเมะในประเทศอเมริกา โดยศึกษาจากบทวิจารณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาวอเมริกา และการเรียนรู้จากแอนิเมชันของญี่ปุ่น พบว่า ภาพยนตร์ของ David Bordwell ให้ความสนใจเรื่องของความนิยม อนิเมะประเด็นเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เป็นลักษณะเฉพาะได้รับความนิยมในประเทศอเมริกาและทั่วโลก นอกจากนี้งานวิจัยของทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2545) ศึกษาเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคใหม่ พบว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคใหม่มีการเริ่มเรื่องแบบเรียงตามเหตุการณ์ และมีวิธีการจบเรื่องแบบตัวละครหลัก ประสบสุข ความขัดแย้ง ระหว่างตัวละครกับจิตใจ สังคม ตัวละคร และทางเลือกตัวละคร จากงานวิจัยดังกล่าวเป็นแนวทางศึกษารูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ การสื่อความรู้สึกของตัวละครที่สร้างจากคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติของ Dabas (2004) พบว่า การสร้างการ์ตูนให้สื่ออารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างสมจริง และสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเหมาะสมกับบุคลิกลักษณะท่าทางของตัวละคร เป็นหลักเบื้องต้นในการสร้างสรรค์งาน โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละคร ด้วยโปรแกรมมาตา เพิ่มชีวิตชีวาให้ตัวละคร เนื้อหา เรื่องราว สนุกสนานสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตาม

การนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ผลการการวิจัย ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ด้านการนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ พบว่า เด็กชอบการ์ตูน 3 มิติเหมือนจริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำเป็นกระบวนการที่ผู้รับข่าวสารแต่ละคนจะเลือกรับข่าวสารที่มีอยู่เพื่อนำมาพิจารณาไตร่ตรองในการเปิดรับข่าวสาร เพื่อแปลความหมายของ

ข่าวสารนั้นออกมาเป็นความรู้ ความเข้าใจ ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของแต่ละคนเช่น อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ ฐานะ ความคิด ค่านิยม วัฒนธรรม ที่สั่งสมมา ซึ่งเมื่อเด็กได้รับข่าวสารในการนำเสนอการ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ เด็กจะสนใจรับรู้และจดจำ ดีความจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ ศักดา วิมลจันทร์ (2548) กล่าวว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต สร้างขึ้นมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ อาศัยทักษะทางศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ อย่างเป็นธรรมชาติ คือ ใช้ตาดูภาพ ภาษาถ้อยคำ และฟังดนตรีพร้อม ๆ กัน ทำให้คล้อยตาม ปยุต เงากระจ่าง (2540) ได้กล่าวว่า การ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้อยากชมเพื่อแสวงหาความรู้ การ์ตูนทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย จดจำได้นาน แม่นยำ ยังให้ผู้ชมสนุกสนาน นอกจากนี้ Muir (2005) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำแอนิเมชัน มาใช้ในงานทางด้านโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ความนิยมในแอนิเมชัน สามารถนำไปใช้ได้ ทุกกลุ่มเป้าหมายขึ้นอยู่กับรายละเอียดในด้านการเลือกรูปแบบ การผลิตและการนำเสนอ ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย สำราญ ผลดี (2547) กล่าวว่า การนำการ์ตูนแอนิเมชัน ไปใช้ ด้านการสื่อสาร โฆษณาประชาสัมพันธ์ การเมือง การ์ตูนได้รับความสนใจอย่างมาก จากการเขียนการ์ตูนล้อเลียน ภาพผู้มีชื่อเสียงต่าง ๆ ดังที่พบในหน้าหนังสือพิมพ์อยู่เสมอ ด้านการศึกษา การ์ตูนมีบทบาทประกอบสื่อการสอนเพื่อการสร้างบรรยากาศ และช่วยฝึกฝนทักษะให้กับผู้เรียน ทั้งการอ่าน การเขียน การฟัง การชมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้สมอง ความคิดพร้อมกับความสนุกสนาน และด้านการแพทย์ โดยมีการนำการ์ตูนไปใช้ในการบำบัดรักษาผู้ป่วยช่วยผ่อนคลายภาวะอารมณ์ที่เกิดจากความกังวลทั้งทางร่างกาย และจิตใจ ให้ผู้ป่วยได้รับสมาธิ และมีภาวะอารมณ์ด้านบวก และยังสามารถใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ผลการศึกษา ผู้วิจัยเห็นควรว่าเพื่อให้เกิดประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริงต่อไป จึงได้ให้ข้อเสนอแนะแนวทางไว้ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้

จากการวิจัยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติซึ่งเป็นประโยชน์ในการวางแผนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางสถานีโทรทัศน์ภายในประเทศ ในด้านเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กได้อย่างเหมาะสมและถูกต้องตามวัฒนธรรมไทย ควรมีการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่วัยเด็ก ความรู้ และความบันเทิง ซึ่งการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถโน้มน้าวใจให้เด็กเปลี่ยนทัศนคติไปในทางที่ดีขึ้นได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาบทบาทของการ์ตูนตัวร้ายของเรื่องที่ทำให้เหตุการณ์สนุกสนานเพิ่มมากขึ้นเพื่อพัฒนาการผลิตการ์ตูนไทย 3 มิติ ให้สอดคล้องกับความพึงพอใจของเด็ก
2. ควรศึกษาผลกระทบของเด็กในการรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ในด้านพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ได้จริงต่อไป

ภาคผนวก ก
แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

เรื่อง ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับสอบถามความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ โรงเรียนสังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เพื่อประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากนักเรียนในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อ ตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และขอขอบคุณในความร่วมมือนาน โอกาสนี้

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของเด็ก
- ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
- ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ
- ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ
- ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับการนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ
- ตอนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของเด็กที่ได้ชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของเด็ก

คำแนะนำ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อที่เลือกหรือเติมคำตอบที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด ดังต่อไปนี้

1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

2. อายุเท่าไร

1. อายุ 7 ปี

2. อายุ 8 ปี

3. อายุ 9 ปี

4. อายุ 10 ปี

3. การศึกษาระดับใด

1. ประถมศึกษาปีที่ 1 2. ประถมศึกษาปีที่ 2
3. ประถมศึกษาปีที่ 3 4. ประถมศึกษาปีที่ 4

4. พักอาศัยอยู่กับใคร

1. พ่อ แม่ 2. ปู่ย่า ตายาย
3. ลุง ป้า น้า อา 4. พี่ น้อง

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับการ์ตูนไทย 3 มิติ ของเด็ก

คำแนะนำ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อที่เลือกหรือเติมคำตอบที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด ดังต่อไปนี้

5. นักเรียนติดตามการ์ตูนไทย นานกี่ปี

1. 1-2 ปี 2. 3-4 ปี
3. 5-6 ปี 4. มากกว่า 6 ปี

6. นักเรียนดูการ์ตูนไทย 3 มิติ ทางสื่อใดมากที่สุด

1. โรงภาพยนตร์ 2. โทรทัศน์
3. วีซีดี, ดีวีดี 4. อินเทอร์เน็ต
5. หนังสือการ์ตูน

7. นักเรียนได้ดูการ์ตูนไทย 3 มิติ บ่อยแค่ไหน

1. ดูทุกวัน 2. ดูวันเว้นวัน
3. ดูทุกสัปดาห์ 4. ดูสัปดาห์เว้นสัปดาห์

8. นักเรียนดูการ์ตูนไทย 3 มิติ วันอะไรบ่อยที่สุด

1. วันเสาร์-อาทิตย์ 2. วันจันทร์-ศุกร์
3. วันเว้นวัน 4. ทุกวัน

9. นักเรียนดูการ์ตูนไทย 3 มิติ กับใครเป็นส่วนใหญ่

1. ครอบครัว 2. เพื่อน
3. คนเดียว 4. ญาติ

10. นักเรียนดูการ์ตูนไทย 3 มิติช่องใดบ่อยที่สุด

1. สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 2. สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5
3. สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 4. สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี

11. นักเรียนชอบดูการ์ตูนไทย 3 มิติ เวลาใดมากที่สุด

1. 07.00-12.00 น. 2. 12.01-16.59 น.
3. 17.00-19.00 น. 4. มากกว่า 19.00 น.

12. นักเรียนชอบดูการ์ตูนวันละกี่ชั่วโมง

1. 1-2 ชั่วโมง/วัน 2. 3-4 ชั่วโมง/วัน
3. 5-6 ชั่วโมง/วัน 4. มากกว่า 6 ชั่วโมง/วัน

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ

คำแนะนำ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อที่เลือกหรือเติมคำตอบที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด ดังต่อไปนี้

13. นักเรียนชอบเนื้อหาของการ์ตูนประเภทใด

1. ต่อสู้ 2. ผจญภัย
3. สืบสวนสอบสวน 4. การ์ตูนผี
5. ตลกขบขัน

14. นักเรียนไม่ชอบเนื้อหาของการ์ตูนประเภทใด

1. ต่อสู้ 2. ผจญภัย สืบสวนสอบสวน
3. การ์ตูนผี 4. ตลกขบขัน

15. นักเรียนดูเนื้อหาของการ์ตูนไทยแล้วมีความรู้สึกรึ้อย่างไร

1. เศร้า 2. ตื่นเต้นน่าค้นหา
3. สนุกสนาน 4. ตลกขบขัน กวนอารมณ์

16. เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ ที่ไม่เหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด

1. ความรุนแรง 2. คำพูดที่ไม่สุภาพ
3. สื่อในทางลามก 4. อื่น ๆ.....

17. เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ ที่เหมาะสมกับตัวนักเรียนมากที่สุด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ให้ความรู้ | <input type="checkbox"/> 2. ให้แง่คิด |
| <input type="checkbox"/> 3. ความบันเทิง | <input type="checkbox"/> 4. อื่น ๆ..... |

18. เนื้อหา มีผลต่อการตัดสินใจดูการ์ตูนหรือไม่

- | | |
|-----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. มีผล | <input type="checkbox"/> 2. ไม่มีผล |
| <input type="checkbox"/> 3. เฉย ๆ | <input type="checkbox"/> 4. อื่น ๆ..... |

19. เนื้อหาของการ์ตูนให้แง่คิดอะไรกับนักเรียน

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ความรัก | <input type="checkbox"/> 2. รู้จักแพ้ ชนะ ให้อภัย |
| <input type="checkbox"/> 3. ความสามัคคี | <input type="checkbox"/> 4. ให้ความคิดสร้างสรรค์ |

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ

คำแนะนำ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อที่เลือกหรือเติมคำตอบที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด ดังต่อไปนี้

20. นักเรียนชอบการ์ตูนภาพประกอบเรื่องแบบใดมากที่สุด

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. สपोर्टการ์ตูน | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนเพื่อการสอน |
| <input type="checkbox"/> 3. การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูนโฆษณา |

21. นักเรียนชอบการ์ตูนจบในช่องเดียวแบบใดมากที่สุด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. การ์ตูนตลก ขำขัน | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนบทบรรณาธิการ |
| <input type="checkbox"/> 3. การ์ตูนกีฬา | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูนการเมือง |

22. นักเรียนชอบการ์ตูนแนวเรื่องประเภทใดมากที่สุด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ตลกขำขัน | <input type="checkbox"/> 2. ผจญภัย |
| <input type="checkbox"/> 3. อาชญากรรม | <input type="checkbox"/> 4. วิทยาศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> 5. ความรัก | <input type="checkbox"/> 6. กีฬา |
| <input type="checkbox"/> 7. ประวัติศาสตร์ | |

23. นักเรียนชอบลักษณะการ์ตูนชนิดใด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. การ์ตูนหลายตอนจบ | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนสั้น |
| <input type="checkbox"/> 3. ภาพยนตร์การ์ตูน | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์ |

24. นักเรียนชอบการ์ตูนลักษณะใด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. การ์ตูนรูปลักษณะเป็นคน | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนที่เป็นรูปสัตว์ |
| <input type="checkbox"/> 3. การ์ตูนครึ่งคนครึ่งสัตว์ | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด |

25. นักเรียนชอบการ์ตูนรูปแบบใดมากที่สุด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. การ์ตูนที่ให้แง่คิด | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนตลก ขบขัน |
| <input type="checkbox"/> 3. การ์ตูนธรรมะ | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูนพิทักษ์โลก |

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับการนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ

คำแนะนำ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อที่เลือกหรือเติมคำตอบที่ตรงกับ
ตัวนักเรียนมากที่สุด ดังต่อไปนี้

26. นักเรียนชอบการนำเสนอการ์ตูนประเภทใด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. การ์ตูน 3 D แอนิเมชัน | <input type="checkbox"/> 2. การ์ตูนคอมมิคส์ |
| <input type="checkbox"/> 3. การ์ตูน 2 D แอนิเมชัน | <input type="checkbox"/> 4. การ์ตูน 3 D เหมือนจริง |

27. นักเรียนชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนในลักษณะใด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ผู้หญิง | <input type="checkbox"/> 2. ผู้ชาย |
| <input type="checkbox"/> 3. เด็ก | <input type="checkbox"/> 4. ผู้ใหญ่ คนชรา |
| <input type="checkbox"/> 5. ตัวการ์ตูนแบบอื่น ๆ..... | |

28. นักเรียนชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนประเภทใด

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. พระเอก | <input type="checkbox"/> 2. นางเอก |
| <input type="checkbox"/> 3. ตัวร้าย | <input type="checkbox"/> 4. ตัวประกอบ |

29. นักเรียนชอบการนำเสนอตัวการ์ตูนไทย 3 มิติที่มีลักษณะใดมากที่สุด

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. มีพลังเหมือนจริง | <input type="checkbox"/> 2. เป็นคนธรรมดา |
| <input type="checkbox"/> 3. อัจฉริยะ | <input type="checkbox"/> 4. นักสู้ |

30. นักเรียนชอบการนำเสนอการเล่าเรื่องการ์ตูนไทย 3 มิติ แบบใดมากที่สุด

- 1. ดำเนินเรื่องโดยใช้ความซื่อสัตย์และคุณธรรมเป็นหลัก
- 2. ดำเนินเรื่องโดยใช้ความคิดเป็นหลัก
- 3. ดำเนินเรื่องโดยใช้การต่อสู้เป็นหลัก
- 4. ดำเนินเรื่องโดยใช้การแก้ปริศนาเป็นหลัก



ตอนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของเด็กที่ได้ชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด
ดังต่อไปนี้

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการชม การ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
31. เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ น่าติดตาม					
32. เพลงประกอบ มีความเหมาะสมกับ ของการ์ตูนไทย 3 มิติ					
33. เสียงพากย์ของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีความเนื้อเรื่องเหมาะสม					
34. สีของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีสีสันสดใส					
35. ตัวพระเอก นางเอก มีความ โดดเด่น สวย น่ารัก					
36. การแต่งกายของตัวการ์ตูนไทย 3 มิติ มีความเหมาะสม					
37. การ์ตูนตัวร้ายของเรื่อง ทำให้ เหตุการณ์ สนุกสนานขึ้น					
38. ความสามารถพิเศษของตัวการ์ตูน เหมือนจริง					
39. เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีความเป็นไทย 3 มิติ กระชับ					
40. ได้ความรู้จากการดูการ์ตูนไทย 3 มิติ					

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการชม การ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
41. การ์ตูนทางโทรทัศน์ทำให้น่าติดตาม มากกว่าสื่ออื่น					
43. รูปลักษณ์ของการ์ตูนมีจุดเด่นน่าสนใจ					
44. การ์ตูนการ์ตูนช่วยเสริมสร้างพัฒนา การทางจินตนาการได้ดี					
45. การ์ตูนให้แง่คิดมากกว่าความเพลิดเพลิน					

ขอขอบใจในการกรอกแบบสอบถามเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษามา ณ โอกาสนี้

ภาคผนวก ข
ค่าความเชื่อมั่น

ค่าความเชื่อมั่น

การวิจัยความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ผู้วิจัยได้ศึกษาการวัดความเชื่อได้ที่เป็นจริง (a true component) และส่วนที่เป็นความผิดพลาด (an error component) ให้เกิดน้อยที่สุด โดยการวัดนั้นจะอยู่ที่ผลของการวัดแต่ละครั้งหากผลออกมาแต่ละครั้งที่ใช้เครื่องมือชนิดเดิมวัดสิ่งหรือวัตถุ เหตุการณ์เดิม ผลออกมาเท่าเดิมแสดงว่าการวัดมีความเชื่อได้ ในการวัดกลุ่มตัวอย่างครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปแจกด้วยตนเองจำนวน 30 ชุดแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows versions 12.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ได้ผลของความเชื่อได้ (reliability) ดังนี้

Reliability

Scale : ALL VARIABLES

VARIABLES = a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12 a13 a14 a15

SCALE ('ALL VARIABLES') ALL

SUMMARY = TOTAL.

Case Processing Summary

	<i>N</i>	%
Cases Valid	30	100.0
Excluded	0	.0
Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ	46.4333	163.840	.760	.955
เพลงประกอบมีความเหมาะสม กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ	47.7333	159.099	.778	.955
เสียงพากย์ของการ์ตูนไทย 3 มิติ	46.4333	163.840	.760	.955
สีของการ์ตูนไทย 3 มิติมีสีสันใ ตัวพระเอก นางเอกมีความ โดดเด่น	47.7333	159.099	.778	.955
การแต่งกายของตัวการ์ตูนไทย	46.4333	163.840	.760	.955
การ์ตูนตัวร้ายของเรื่องทำให้ เหตุการณ์สนุกสนานขึ้น	47.7333	159.099	.778	.955
ความสามารถพิเศษของตัว การ์ตูนไทย 3 มิติเหมือนจริง	46.4333	163.840	.760	.955
เนื้อเรื่องของการ์ตูนไทย 3 มิติ มีความกระชับ	47.7333	159.099	.778	.955
ได้รับความรู้จากการดูการ์ตูน การ์ตูนทางโทรทัศน์ทำให้ น่าติดตามมากกว่าสื่ออื่น	46.4333	163.840	.760	.955
นิสัยตัวการ์ตูนเหมาะสมกับ เนื้อเรื่อง	47.7000	159.941	.753	.955
รูปลักษณะของการ์ตูนมีจุดเด่น, น่าสนใจ	46.4667	163.085	.725	.955
การดูการ์ตูนช่วยเสริมสร้าง พัฒนาการทางจินตนาการได้ดี	46.4667	163.085	.725	.955
การ์ตูนให้แง่คิดมากกว่าความ เพลิดเพลิน	47.7000	159.941	.753	.955
	46.4667	163.085	.752	.955