

พฤติกรรมกำรเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน
Exposure behaviors and Factors affecting
animation cartoon of youth

คุณานนท์ มงคลสิน¹ ธารหทัย สุหญานาง¹ ณัฒพล ผกานนท์¹ สุวิษ ธิระโคตร² และชญา หิริญูเจริญเวช²
Khunanon Mongkhonsin¹, Thanhathai Suyanang¹, Natchapol Phakanon¹, Suwich Tirakoat²
and Chaya Hiruncharoenvate²

¹ นิสิตหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² ภาควิชาสื่ออนมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Master degree student in New Media, Faculty of Informatics, Mahasarakham University

² Department of New Media, Faculty of Informatics, Mahasarakham University

kmongkhonsin@gmail.com

Received: 24 September 2018

Accepted: 7 January 2019

Keywords:

การเปิดรับการ์ตูนแอนิเมชัน, พฤติกรรมเลียนแบบ, เอกลักษณ์ของการ์ตูน, การเล่าเรื่องสำหรับแอนิเมชัน

Animation cartoon exposure, Imitation behavior, Cartoon identity, Storytelling for animation

บทคัดย่อ : การ์ตูนแอนิเมชันมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนทำให้เกิดพฤติกรรมกำรเลียนแบบได้ งานวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมกำรเปิดรับและกำรเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน 2) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกำรเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน และ 3) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกำรเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันจำแนกตามเพศและช่วงอายุ การวิจัยครั้งนี้ เลือคนิสิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 175 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างและใช้แบบสอบถาม เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมจากการ์ตูนของเยาวชน ที่มีค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 เพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ค่าทดสอบ T-test ค่าทดสอบ F-test และสถิติสำหรับวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก หมุนแกนแบบแวนิแมกซ์ มีค่า KMO เท่ากับ 0.93 และตัวแปรกำหนดความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.00

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเยาวชนและอายุต่ำกว่า 20 ปีมีพฤติกรรมกำรเปิดรับการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยเหตุผลเกี่ยวกับการได้รับประโยชน์ คือ การได้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และช่วยผ่อนคลายความเครียด จึงเกิดการรับชมเรื่องเดิมซ้ำ 1-3 ครั้ง ส่งผลทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมกำรเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งพฤติกรรมเลียนแบบนั้นเกิดขึ้นเมื่ออายุ 9 ขวบโดยประมาณ อย่างไรก็ตาม จำนวนของเยาวชนที่เลิกเลียนแบบและยังคงเลียนแบบพฤติกรรมการ์ตูนแอนิเมชันมีปริมาณไม่แตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกำรเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน จำแนกได้ 2 ปัจจัย ได้แก่ 1) การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และ 2) การออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ ผลการศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยจำแนกตามเพศและช่วงอายุ พบว่า เพศและช่วงอายุที่แตกต่างกันมีทัศนคติต่อทั้ง 2 ปัจจัยที่วิเคราะห์ได้ ไม่แตกต่างกัน

Abstract : Animated cartoon is significantly impactful to children and youth as it easily creates imitation behaviors among its audience. This research aims to 1) study the acceptance and imitation behaviors among youth 2) analyze the elements that form the factors influencing youth's imitation behavior 3) compare the differences between these factors between various gender and age range. The data was collected from 175 students majoring in Computer Animation and Game at the Faculty of Informatics, Mahasarakham University. The survey used had the confidence level at 95%. The statistics used in this research were frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, F-test, and Varimax rotation.

The results showed that the participants were mostly youth of age under 20 years old. The reported benefits from watching animated cartoon were promoting creativity and relaxing, causing participants to repeatedly watch the same story for 1-3 times. The imitation behavior approximately started at the age of 9, and the numbers of those who still imitate behaviors from the animated cartoon and those who don't are not significantly different from each other. The analysis showed that the factors affecting the imitation behaviors were 1) the identity design of cartoon characters and 2) the compelling storytelling of the story. Moreover, the difference in gender doesn't significantly affect these factors.

บทนำ

การ์ตูนแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ สร้างความเข้าใจได้ง่าย จึงถือว่าเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่ผู้คนต่างชาติต่างภาษาสามารถเข้าถึงได้ แม้วามีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สามารถเกิดความเข้าใจร่วมกันในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนแอนิเมชันทั้งเนื้อหา เรื่องราว และแนวคิดที่ถูกถ่ายทอดออกมาให้เข้าใจง่าย ด้วยคุณสมบัติของแอนิเมชันที่สามารถบรรยายสิ่งที่มีความซับซ้อนออกมาให้เข้าใจง่าย โดยการใช้สี เสียง การสร้างสรรค์อย่างไร้ขอบเขต ส่งเสริมจินตนาการของผู้รับชม (อนุชา เสริสุขชาติ, 2548) จุดเด่นของแอนิเมชันที่กล่าวมานั้น ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจจนก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม หรือการทำทางที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันและภาพยนตร์การ์ตูนโดยเป็นปฏิกิริยาที่แสดงออกจนสังเกตเห็นได้ หรือการแสดงออกมาในรูปแบบการทำทางอย่างตรง ๆ (Imitation) มากไปกว่านั้น ยังมีการเลียนแบบที่เน้นไปทางด้านจิตใจ โดยเลือกเอาคุณลักษณะบางอย่างของต้นแบบมาเป็นของตน (Identification) (ชนิตร์สรณ์ ตรีวิทยาภูมิ, 2544)

บทความการเลียนแบบมีผลทั้งด้านดีและเสีย (นิชรา เรื่องดารกานนท์, 2557) หากพิจารณาด้านผลดีของการเลียนแบบพฤติกรรมจากการ์ตูนแอนิเมชันถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ของผู้เรียน นั่นคือการเรียนรู้ด้วยต้นแบบ (บรรเจิดพร รัตนพันธุ์, 2545) จึงทำให้มีหลายงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้เนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสาร รวมทั้งนำความรู้เหล่านั้นไปใช้ในชีวิตรประจำวันด้วยการแสดงออกและการเลียนแบบพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกับเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางคำพูด การกระทำทาง หรือการดำเนินชีวิตของตัวการ์ตูน เช่น แนวคิดและความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์พลังงาน (วิทย์วัฒน์ สายท่อม และคณะ, 2556) พฤติกรรมการออมเงิน และใช้จ่ายอย่างประหยัด (อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง, 2559) ความตรงต่อเวลา (พีรพันธ์ ตันท์จายะ และสุคนธ์ทิพย์ คำจันทร์, 2559) การบริโภคอาหารสำหรับเด็กปฐมวัย (ชุตติพงศ์ พันธุ์สมบัติ และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2559) รณรงค์ภาวะโลกร้อนเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมที่ช่วยลดภาวะโลกร้อน (คุณา

สิน อัครพันธ์นิต และคณะ, 2558) เป็นต้น นอกจากนี้ มีงานวิจัยที่ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเรียนรู้เรื่องการมีวินัยด้วยการก้าวร้าวแอมิเมชัน 2 มิติ ด้วยการสังเกตการณ์ พบว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีพฤติกรรมการมีวินัยเกิดขึ้นสูงกว่าก่อนการเรียนรู้ด้วยการก้าวร้าวแอมิเมชัน (สิริวรรณ ยะไชยศรี และคณะ, 2558)

จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การก้าวร้าวแอมิเมชันมีลักษณะเด่นหลายประการที่ถือเป็นปัจจัยจูงใจให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเลียนแบบเนื้อหาสาระที่ถูกถ่ายทอดออกมา แต่ยังไม่พบผลการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชันของเยาวชน ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีแนวคิดศึกษาพฤติกรรมกรรมการเปิดรับการก้าวร้าวแอมิเมชันของเยาวชน และวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชัน ทั้งนี้ ผลการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบและผลิตการก้าวร้าวแอมิเมชันหรือนักศึกษา ที่มีจุดประสงค์ใช้การก้าวร้าวแอมิเมชันเป็นสื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้และมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองไปในทิศทางอันพึงประสงค์

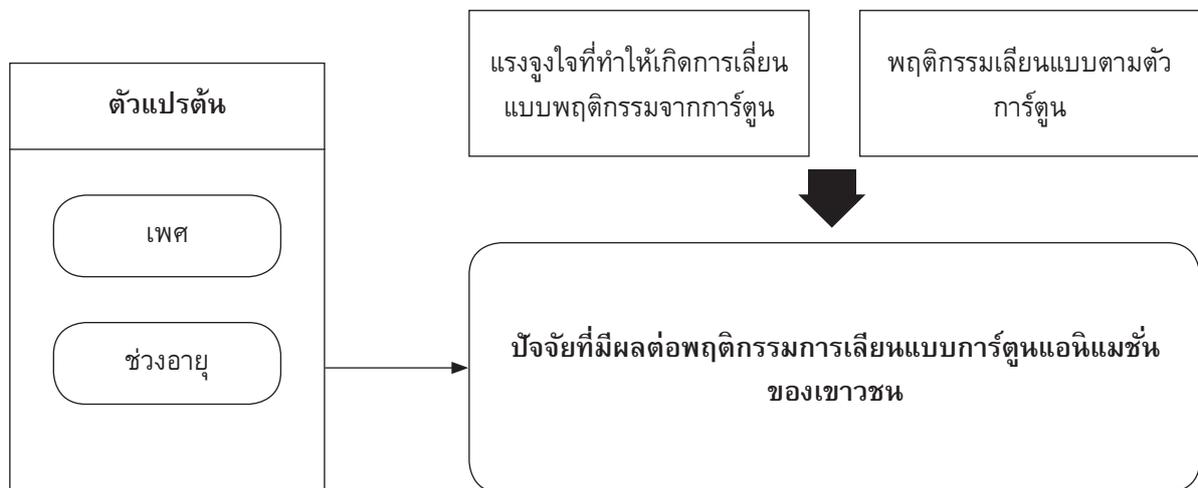
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการเปิดรับและการเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชันของเยาวชน
2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชัน
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชันของเยาวชน จำแนกตามเพศ และช่วงอายุ

กรอบแนวคิดและสมมติฐานการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้ แรงจูงใจที่ทำให้เยาวชนเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากการก้าวร้าว และพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบตามการก้าวร้าวเป็นปัจจัยนำเข้าสู่การวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการก้าวร้าวแอมิเมชันของเยาวชนที่มีเพศและช่วงอายุที่แตกต่างกัน ดังแสดงในรูปที่ 1

สมมติฐานการวิจัยครั้งนี้คือ เพศและช่วงอายุ



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ของเยาวชนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อบัณฑิตที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการก้าวร้าวอันมีเมชันต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย มีลำดับดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้

1.1 ประชากร คือ นิสิตปริญญาตรีและโท สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 514 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล คำนวณจากสูตรคำนวณของทาโรยามาเน่ (Taro Yamane, 1973 อ้างอิงใน จักรกฤษณ์ สาราญใจ, 2544) กำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 225 คน สุ่มตัวอย่างแบบง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้สำหรับรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามพฤติกรรมการเปิดรับและบัณฑิตที่มีผลต่อการเลียนแบบการก้าวร้าวอันมีเมชันของเยาวชน มีขั้นตอนการสร้างและวัดคุณภาพ ดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 การสร้างแบบสอบถามที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาแบบเก็บรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยที่คล้ายคลึงกัน ประกอบด้วย การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบศิลปินต้นแบบละครโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ธนวุฒิ เศรษฐฤทธิ์, 2554) การยอมรับและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย (ปภักร ปรีดาชัชวาล และคณะ, 2556) และ การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551) นำมาปรับปรุงเป็นแบบสอบถามของงานวิจัยนี้ แบ่งออก 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว เป็นแบบตัวเลือก (Multiple choice) ประกอบด้วยเพศ และอายุ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการรับชมการ์ตูน เป็นแบบตัวเลือก จำนวน 9 ข้อ เป็นคำถามเกี่ยวกับการรับชมการ์ตูน ประเภทของการ์ตูนที่ชอบ ปริมาณการรับชม ประสบการณ์ที่ได้รับ บัณฑิตที่ทำให้เลียนแบบพฤติกรรม

ตอนที่ 3 แรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากการ์ตูน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ (น้อยที่สุด จนถึงมากที่สุด) จำนวน 8 ข้อ โดยให้ผู้ตอบแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยว

กับเหตุผลและแรงจูงใจมีผลต่อการเลียนแบบ

ตอนที่ 4 พฤติกรรมเลียนแบบตามตัวการ์ตูน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (น้อยที่สุด จนถึงมากที่สุด) จำนวน 9 ข้อ โดยให้ผู้ตอบแสดงระดับความคิดเห็นว่าการออกแบบตัวการ์ตูนมีผลต่อการเลียนแบบเพียงใด

2.2 การวัดคุณภาพแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น โดยหาค่าความเที่ยงด้วย ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่ออนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา และผู้เชี่ยวชาญการออกแบบ พบว่า ค่า IOC ของข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.66 - 1.00 นอกจากนี้ ยังได้รับคำแนะนำให้ปรับปรุงข้อคำถามในตอนแรก 1 คือ ตัดข้อคำถามขึ้นปีออก เพราะใช้อายุเป็นตัวแบ่งช่วงเพียงพอแล้ว ตอนที่ 2 คือ ข้อที่ 7 เปลี่ยนแนวการ์ตูนให้เป็นคำภาษาไทย และข้อที่ 11 เปลี่ยนรูปแบบของคำตอบจากเลือกตอบเป็นเรียงลำดับ ตอนที่ 3 แนะนำให้เปลี่ยนหัวข้อจาก พฤติกรรมเลียนแบบตัวการ์ตูน เป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากการ์ตูน และตอนที่ 4 คือ เปลี่ยนหัวข้อจากแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากการ์ตูน เป็นพฤติกรรมการเลียนแบบตัวการ์ตูน และตัดข้อคำถามการเล่าเรื่องของการ์ตูนออก

2.3 การวัดความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ภายหลังปรับแก้แบบสอบถามตามข้อเสนอแนะแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามนั้นไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มทดลอง (Pilot Test) ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ จำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -Cronbach Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.95 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามนี้มีความเชื่อมั่นในระดับสูงมาก จึงนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.3 การเก็บข้อมูล ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างตอบผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย Google Form แล้วส่งไปยังกลุ่มตัวอย่างเพื่อตอบแบบสอบถามระหว่างเดือน กุมภาพันธ์-มีนาคม 2561 และได้รับข้อมูลกลับมาจำนวน 175 คน เท่ากับร้อยละ 77.78 ของจำนวนตัวอย่างที่กำหนดไว้

2.4 การวิเคราะห์และรายงานผลการวิจัย งานวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติต่าง ๆ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) สถิติพรรณนา ประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) สถิติอนุमानเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย ประกอบด้วย ค่าทดสอบที (t-test) ค่าทดสอบเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ (post-hoc) และ 3) สถิติสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis : EFA) ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal components analysis : PCA) หมุนแกนด้วยวิธีแวนแมกซ์ (Varimax rotation method) แล้วรายงานผลการวิเคราะห์ด้วยการบรรยาย และตาราง โดยมีลำดับการรายงานผลการวิจัยเป็นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับการ์ตูน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบ

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบตามตัวการ์ตูนจำแนกตามเพศและช่วงอายุ

2.5 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย ในส่วนท้ายของบทความนี้นำเสนอสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การของวิจัย อภิปรายผลการวิจัยที่มีสอดคล้องหรือแย้งกับหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สุดท้ายคือ การให้ข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้ผลการวิจัย และงานวิจัยในอนาคต

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็นส่วนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 175 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 73.71 และอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 60.57 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	129	73.71
หญิง	46	26.29
ช่วงอายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	106	60.57
21-25	57	32.57
25 ปีขึ้นไป	12	6.86

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการรับชมการ์ตูน

พฤติกรรมกรรมการเปิดพบว่าเยาวชนรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 96.00 ชมการ์ตูนทุกตอนจนจบเรื่อง จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 58.29 ได้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 43.43 ประโยชน์จากการรับชมการ์ตูน ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 38.29 ชมเกือบทุกตอน จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 20.57 ชมเป็นบางตอน (ถ้ามีโอกาศ) จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 17.14 ได้สาระ ความรู้ และข้อคิด จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 13.14 กระตุ้นความสนใจ และความจำ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 5.14 และไม่เคยติดตามเรื่องใดเป็นพิเศษ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 การดูซ้ำของการ์ตูนเรื่องเดิม 2 อันดับแรกคือ ดู 1-3 ครั้ง และ 4-6 ครั้ง (จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 55.43 และจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 21.14) อย่างไรก็ตามยังคงมีเยาวชนที่ไม่ดูการ์ตูนเรื่องเดิมซ้ำเลย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 12.57

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชนพบว่ากลุ่มตัวอย่าง เคยเลียนแบบจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 85.70 โดยเริ่มมีพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบตั้งแต่อายุเฉลี่ย 9.37 ปี (S.D. = 3.93) การ์ตูนแอนิเมชันที่ถูกเลียนแบบมากที่สุด คือ Dragonball และ Doraemon รองลงมาได้แก่ Ultraman Ikku-san และ Naruto นอกจากนี้ การเลียนแบบหรือการแสดงกริยาและท่าทางของการ์ตูนในปัจจุบัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่แสดงท่าทางเหล่านั้นแล้ว (จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00) อย่างไรก็ตามยังมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนหนึ่งที่ยังเผลอแสดงท่าทางเล็กน้อย และทำท่าทางเลียนแบบบ้างบางเวลา (จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 และจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 26.29 ตามลำดับ)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบ

มีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

1) ผลการทดสอบความเหมาะสมของตัวแปรที่ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่า KMO เท่ากับ 0.93 และการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร Bartlett's Test of Sphericity ค่า Approx. Chi-Square เท่ากับ 2113.31 Sig. 0.00 แสดงว่า ทุกตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นั่นคือ ตัวแปรทั้งหมดในแบบสอบถามนี้มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้วิเคราะห์องค์ประกอบได้เป็นอย่างดี

2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ สามารถจัด 17 ตัวแปรเป็น 2 องค์ประกอบ องค์ประกอบโดยที่ 1 มีค่าไอแกนเท่ากับ 9.41 ร้อยละของความแปรปรวนเท่ากับ 55.38 และองค์ประกอบที่ 2 มีค่าไอแกนเท่ากับ 1.41 ร้อยละของความแปรปรวนเท่ากับ 8.29 ดังนั้นร้อยละความแปรปรวนรวมทุกองค์ประกอบเท่ากับ 63.67 ค่าโหลดของแต่ละตัวแปร (Factor loading) ในแต่ละองค์ประกอบแสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 2 ค่าวัด KMO และการทดสอบ Bartlett

สถิติ		ค่าสถิติ
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO)		0.93
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	2113.31
	Df	136
	Sig.	0.00

ตารางที่ 3 ตัวแปรและค่าโหลดของแต่ละองค์ประกอบ

รายการ	องค์ประกอบ	
	1	2
(1) ตัวการ์ตูนมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย	0.81	0.35
(2) ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวการ์ตูนที่ชอบ	0.81	0.24
(3) ท่าทางและการแสดง (Action) ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูน เช่น เห็นมนุษย์อูลตรา แมนทำท่ายกมือไขว้กันเพื่อแสดงพลัง เป็นต้น	0.80	0.12
(4) มีเสน่ห์	0.78	0.31
(5) บทบาท หน้าที่ หรืออาชีพของตัวการ์ตูนที่ชอบ	0.76	0.25
(6) ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต	0.75	0.37
(7) ความรู้ และการแก้ไขปัญหาตามตัวการ์ตูน เช่น วิธีการแก้ปัญหาของเนรน้อย อิกคิวซัง เป็นต้น	0.68	0.39

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยนำรายการตัวแปรที่มีค่าโหลดปัจจัยสูงที่สุดรวมเป็นปัจจัยเดียวกัน พร้อมกำหนดชื่อปัจจัยให้เหมาะสม ดังแสดงในตารางที่ 4

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชนที่วิเคราะห์ได้ประกอบด้วย 2 ปัจจัย ได้แก่

1) การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ (The uniqueness of character design) ประกอบด้วย 11 ตัวแปร โดยคุณลักษณะที่มีเอกลักษณ์ดังกล่าวแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะของตัวการ์ตูน (Cartoon characteristics) ด้านกริยาท่าทาง (Action) ด้านคำพูด ด้านบทบาทหน้าที่ และด้านความรู้ความสามารถที่โดดเด่นของตัวละคร ตัวอย่างการเลียนแบบจากการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน เช่น การแสดงท่าทางการต่อสู้คล้าย ๆ กับตัวละครเอก คำพูดติดปากของตัวละครที่สนุกสนานและมีบุคลิกภาพที่คล้ายกับตัวเอง นอกจากนี้แล้ว ยังมีการเลียนแบบการแต่งกายของตัวการ์ตูนอีกด้วย

2) การออกแบบการเล่าเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ (The attractive storytelling of animation cartoon) ประกอบด้วย 6 ตัวแปร ซึ่งสามารถ

ตารางที่ 3 (ต่อ) ตัวแปรและค่าโหลดของแต่ละองค์ประกอบ

รายการ	องค์ประกอบ	
	1	2
(8) ลักษณะบุคลิกตัวการ์ตูนที่ชอบ เช่น การเดิน การหัวเราะ การยิ้ม การนั่ง เป็นต้น	0.67	0.41
(9) การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน	0.66	0.35
(10) คำพูดติดปากของการ์ตูน	0.58	0.42
(11) การแต่งกายตามตัวการ์ตูนที่ชอบ	0.57	0.43
(12) เสียงบรรยายในการ์ตูน	0.19	0.86
(13) เสียงพากย์ในการ์ตูน	0.21	0.77
(14) สถานที่ต่าง ๆ ในการ์ตูน	0.31	0.77
(15) เพลงประกอบในการ์ตูน	0.32	0.71
(16) สีของเครื่องแต่งกายที่สะท้อนเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูน	0.44	0.65
(17) การ์ตูนที่มีมุขตลก และมีการหักมุมของเรื่อง	0.49	0.56

ตารางที่ 4 ปัจจัย และตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน

ปัจจัย	จำนวนตัวแปร	ตัวแปร
(1) การออกแบบ คุณลักษณะของตัวการ์ตูน ที่มีเอกลักษณ์	11	1) ตัวการ์ตูนมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย 2) ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวการ์ตูนที่ชอบ 3) ท่าทางและการแสดง ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูน เช่น เห็นมนุษย์อุลตราแมนทำท่ายกมือไขว่กันเพื่อแสดงพลัง เป็นต้น 4) มีเสน่ห์ 5) บทบาท หน้าที่ หรืออาชีพของตัวการ์ตูนที่ชอบ 6) ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ เป็นแบบอย่างในการ ดำเนินชีวิต 7) ความรู้ และการแก้ไขปัญหาตามตัวการ์ตูน เช่น วิธีการแก้ ปัญหา ของเณรน้อยอิกคิวซัง เป็นต้น 8) ลักษณะบุคลิกตัวการ์ตูนที่ชอบ เช่น การเดิน การหัวเราะ การ ยิ้ม การนั่ง เป็นต้น 9) การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน 10) คำพูดติดปากของการ์ตูน 11) การแต่งกายตามตัวการ์ตูนที่ชอบ

ตารางที่ 4 (ต่อ) ปัจจัย และตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการดูอนิเมชัน

ปัจจัย	จำนวนตัวแปร	ตัวแปร
(2) การออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ	6	1) เสียงบรรยายในการ์ตูน 2) เสียงพากย์ในการ์ตูน 3) สถานที่ต่าง ๆ ในการ์ตูน 4) เพลงประกอบในการ์ตูน 5) สีของเครื่องแต่งกายที่สะท้อนเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูน 6) การ์ตูนที่มีมุขตลก และมีการหักมุมของเรื่อง

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจำแนกตามเพศ

ปัจจัย	ชาย		หญิง		T-test	Sig.
	n = 129		n = 46			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์	3.42	0.92	3.44	1.07	-0.13	0.89
2. การออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ	3.01	0.95	3.04	1.05	-0.18	0.85

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจำแนกตามช่วงอายุ

ปัจจัย	ช่วงอายุ						ค่าสถิติ	
	ต่ำกว่า 20 ปี		21-25		25 ปีขึ้นไป		F-test	Sig.
	n = 106		n = 57		n = 12			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์	3.41	0.97	3.47	0.97	3.36	0.85	0.11	0.89
2. การออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ	2.98	0.98	3.13	1.03	2.81	0.72	0.69	0.50

แบ่งตัวแปรออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเสียง และด้านการเล่าเรื่อง ซึ่งทั้งสองด้านนี้เป็นส่วนที่สามารถเสริมให้เยาวชนชอบและชมการ์ตูนแอนิเมชันนั้น ๆ ซ้ำหลาย ๆ รอบ แล้วจะเกิดการซึมซับพฤติกรรมจนเกิดการเลียนแบบไปในที่สุด

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบแตกต่างของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

การเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่วิเคราะห์ได้จากตอนที่ 3 ประกอบด้วย การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ จำแนกตามเพศและอายุของเยาวชน มีผลดังตารางที่ 5-6

ตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า เพศชายกับเพศหญิงมีทัศนคติต่อบ้างปัจจัยด้านการออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า เยาวชนทุกช่วงอายุ มีทัศนคติต่อบ้างปัจจัยด้านการออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อสรุปดังนี้

1. พฤติกรรมการเปิดรับชมและการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชน สรุปได้ว่า

1.1 เยาวชนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมกรรมการเปิดรับการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยเหตุผลเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการ์ตูนแอนิเมชัน 2 อันดับแรกคือ การได้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และช่วยผ่อนคลายความเครียด จึงทำให้เกิดการรับชมเรื่องเดิมซ้ำ 1-3 ครั้ง

1.2 เยาวชนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเลียนแบบการ์ตูนอายุประมาณ 9 ปี โดยเลียนแบบจากการ์ตูนที่ชื่นชอบ ได้แก่ Dragonball และ Doraemon นอกจากนี้การเลียนแบบและยังคงเลียนแบบพฤติกรรมการ์ตูนแอนิเมชันของเยาวชนมีปริมาณไม่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยที่ทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย 2 ปัจจัย ได้แก่ การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์

และการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ

3. เยาวชนที่มีเพศและช่วงอายุที่แตกต่างกัน มีทัศนคติต่อบ้างปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ทั้งด้านการออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และด้านการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

องค์ประกอบของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1) การออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์โดยคุณลักษณะที่มีเอกลักษณ์ดังกล่าวแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะของตัวการ์ตูน ด้านกิริยาท่าทาง ด้านคำพูด ด้านบทบาทหน้าที่ และด้านความรู้ความสามารถที่โดดเด่นของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิษ ธิระโคตร และคณะ (2560) ที่ทำการวิจัยเรื่อง เจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในการใช้แอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ได้ผลการวิจัยคือ ความคิดเห็นต่ออิทธิพล ของสื่อแอนิเมชัน ได้แก่ (1) ความสนใจและความชอบ ส่วนตัว และลักษณะและรูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหาของแอนิเมชัน (2) ความคิดเห็นด้านเหตุผลการใช้สื่อ แอนิเมชัน ได้แก่ การรับรู้ได้ทั้งตาและหู และการมีสีสัน ที่สวยงาม ดึงดูดใจ และ (3) ความคิดเห็นด้านแรงจูงใจ ในการเลือกใช้สื่อแอนิเมชัน ประกอบด้วย การสร้างบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน และ การสร้างจินตนาการ ความคิดริเริ่ม

2) การออกแบบการเล่าเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเสียง และด้านการเล่าเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนพิชญ์ ศิริภูวนิชย์ และอุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์(2558) ได้ทำการวิจัย เรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่องของการ์ตูน และภาพยนตร์ของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ มีความใกล้เคียงกันทั้งสองสื่อ โดยสื่อที่สองจะมีการเปลี่ยนแปลงไปจากสื่อเดิมบางส่วนเพื่อให้เกิดความสมจริงและเข้ากับคุณลักษณะสื่อที่นำเสนอเรื่องเล่า โดยเฉพาะในสื่อ ภาพยนตร์ที่จะมีการเพิ่มความหลากหลายของลักษณะโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร มุมมองการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์

พิเศษ ส่วนที่มีความแตกต่างด้านการนำเสนอคือ จากช่วงเวลาและสถานที่ในการเล่าเรื่องจะต่างไปตาม ช่วงยุคสมัยในการนำเสนอแต่ละสื่อ และบทสนทนา ในการ์ตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ในขณะที่ใน ภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

3) เพศชายกับเพศหญิงมีทัศนคติต่อบัจจัยด้านการออกแบบคุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ และการออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันที่ดึงดูดใจ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ ปภังกร ปรีดาชัชวาล และคณะ (2556) ได้ทำการวิจัย เรื่องการยอมรับและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย ผลการวิจัยพบว่า เพศของวัยรุ่นไทยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีแสดงให้เห็นว่า เพศเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี ดังนั้นวัยรุ่นไทยทั้งเพศชายและเพศหญิงต่างก็ มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี เช่น ในด้านการใช้เครื่องสำอางเกาหลี เพศหญิงอาจมีความสนใจและได้ใช้เครื่องสำอางเกาหลี มากกว่าเพศชาย เนื่องจากเครื่องสำอางเกาหลีของผู้หญิง มีทั้งการโฆษณา และมีวางขายในประเทศไทยมากกว่า ของเพศชาย จึงทำให้เพศชายอาจมีพฤติกรรมการเลียนแบบด้านการใช้เครื่องสำอางเกาหลีน้อยกว่า เป็นต้น ดังนั้นเพศจึงเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนี้

1) ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนำไปใช้ในการ ออกแบบบทการ์ตูน ออกแบบตัวการ์ตูน ควรออกแบบ ให้เกิดการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทำให้เด็กเกิด จินตนาการ

2) การส่งเสริมพฤติกรรมการเลียนแบบจากการ์ตูน ที่ถูกต้องและเหมาะสม ผู้ปกครองสามารถนำผลการวิจัย นี้มาใช้ในการเลือกการ์ตูนที่มีข้อคิดคติสอนใจ เกิดการ เรียนรู้ใหม่ เกิดจินตนาการ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยในอนาคต มีดังนี้

1) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุที่ หลากหลาย

2) องค์ประกอบของปัจจัยที่วิเคราะห์ได้สอดคล้อง กับทฤษฎีเกี่ยวกับการเลียนแบบหรือพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องดังกล่าว ควรมีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmative factor analysis : CFA) ด้วย

บรรณานุกรม

- คุณาสิน อัครพันธ์นิมิต และคณะ. (2558). การพัฒนา ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขบวนการรักษ โลก. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. 3(58). 87 - 94.
- ชนิตร์สรณ์ ตรีวิทยาภูมิ. (2544). โครงการจัดทำข้อมูล องค์ความรู้ งดที่ 1 : นิยามธุรกิจการตลาด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตติพงศ์ พันธุ์สมบัติ และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2559). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้ เทคนิคการนำเสนอแบบเล่านิทานเป็นฐาน เรื่อง การบริโภคอาหาร สำหรับเด็กปฐมวัย. อินฟอร์ เมชัน. 23(59). 39 - 48.
- พีรพันธ์ ตันต์จยะ และสุคนธ์ทิพย์ คำจันทร์. (2559). การใช้สื่อประสมแอนิเมชันเพื่อเพิ่มจิตสำนึกความ ตรงต่อเวลา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีส เทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 10(59). 188 - 200.
- วิวัฒน์ สายท่อม และคณะ. (2556). การพัฒนาการ์ตูน แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “รู้รักษ์ พลังงาน”. การ ประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 6. 510 - 516.
- สิริวรรณ ยะไชยศรี, สานิตย์ กายาผาด และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2558). รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็ก ปฐมวัย. วารสารบัณฑิตศึกษา. 12(57). 123 - 130.
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). การบริหารการผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน รายงานโครงการเฉพาะ บุคคลปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาบริหารสื่อสารมวลชน.
- อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง. (2559). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน. วารสารวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ใน พระบรมราชูปถัมภ์. 11(59). 193 - 203.

- ธนวุฒิ เศรษฐฤทธิ์. (2554). กำรศึกษำพฤติกรรมกำรเลียนแบบคิลปีนต้นแบบละครโทรทัศน์ของนักศึกษำมหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ กำรศึกษำเจพะบุคคลเป็นส่วหนึ่งของกำรศึกษำตมหลักสูตรนิเทศศำสตรมหำบัณฑิต
- ปภังกร ปริตำชชวำล ใฉไล ศักติวรพงค์ และศำกล สถิตวิทยำนันท์. (2556). กำรยอมรับและพฤติกรรมกำรเลียนแบบทงวัฒนธรรมจำกสื่อบ้นเท็งเกำหลีของวัยรุ่นไทย. วำรศำรปัญญำภีพัฒน์. 1(56) 17 - 30.
- นิพนธ์ คุณำรภักษ์. (2551). กำรวิเคราะห์และวิจำรณภำพยนตร์แอนิเมชัน. วำรศำรศูนย์บริกำรวิชำกำร. 4(51). 42 - 46.
- สุวิช ธิระโคตร ชญำ หิรัญเจริญเวช และคณะ. (2560). เจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในกำรใช้แอนิเมชันเพื่อกำรเรียนรู้. วำรศำรวิชำกำรนวัตกรรมสื่อศำรสังคม. 5(60). 92 - 101.
- กำญจนพิชญ์ ศิริภวณิษฐ์ และอุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). กำรเล่ำเรื่องขำมสื่อในกำรดูนไทยของเอกสิทธิ์ ัไทยรัตน์. วำรศำรนิเทศศำสตรและนวัตกรรมนิตำ. 2(58). 89 - 116.
- นิชรำ เรื่องดำรกำนท. (2557). พฤติกรรมเลียนแบบส่งผลเสียต่อเด็กหรือไม่? (ออนไลน์). สืบค้นจำก <https://med.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/พฤติกรรมเลียนแบบ-ส่งผล/>
- บรรเจิตพร รัตน์พันธุ์. (2545). ต้นแบบแห่งกำรเรียนรู้ (ออนไลน์). สืบค้นจำก http://www.moe.go.th/main2/article/learn_original.htm
- เอกรัตน์ ัไทยรัตน์. (2554). **MY MANIA 1**. กรุงเทพฯ : LET'S Comic.
- Norris, M., Lecavalier, L. (2009). "Evaluating the Use of Exploratory Factor Analysis in Developmental Disability Psychological Research". **Journal of Autism and Developmental Disorders**.