

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.255-2553)” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงลักษณะความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย ปัจจัยในการผลิต และการรับรู้ความเป็นไทยของผู้รับสาร ในการศึกษาเริ่มต้นจากการที่ผู้วิจัยทำการคัดเลือกการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ต้องการศึกษาจากการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการแพร่ภาพทางโทรทัศน์ช่องฟรีทีวีในช่วงปีพ.ศ.2551-2553 มาทั้งสิ้น 4 เรื่อง ทำการวิเคราะห์หาความเป็นไทยที่ปรากฏในตัวสาร ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) จากนั้นทำการศึกษาผู้ผลิตด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย และในส่วนสุดท้ายคือการศึกษาการรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นเด็กและเป็นผู้ใหญ่ชาวไทย การศึกษาในส่วนนี้ใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และใช้การนำเสนอข้อมูลการวิจัยด้วยวิธีการบรรยาย หรือพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive)

แหล่งข้อมูลในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551- 2553)” นี้ ผู้วิจัยทำการแบ่งประเภทของแหล่งข้อมูลไว้ 3 ประเภทคือ

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ร่วมในการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เคยมีมา ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการศึกษาในแง่มุมต่างๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนและเปรียบเทียบให้เห็นลักษณะทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

สามารถแบ่งกลุ่มข้อมูลประเภทบุคคลออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่

2.1 กลุ่มผู้ผลิตซึ่งเป็นบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย 4 เรื่องที่ถูกนำมาศึกษา การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยเกณฑ์ในการพิจารณาว่า กลุ่มตัวอย่างจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจแนวคิดและขั้นตอนในการผลิต หรือมีบทบาทที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งต่างๆ ที่ได้รับรู้ไว้ได้แก่ ผู้อำนวยการผลิตหรือผู้กำกับ (Producer / Director) ผู้เขียนบท (Writer) ผู้ออกแบบ หรือ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Designer / Animator) ซึ่งในการศึกษาได้รับการอนุเคราะห์ข้อมูลจากตัวแทนผู้ผลิตจากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่อง เป็นจำนวนทั้งหมด 10 ท่านได้แก่

2.1.1 คุณไผท เกษมเปรมจิต ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ดูแลบท การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันเอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด

2.1.2 คุณสุวัฒน์ คำมา ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน จำกัด

2.1.3 คุณธนดล ดีประยูง ตำแหน่งผู้ประสานงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน

2.1.4 คุณนิวัฒน์ อนันตริยะเวช ตำแหน่ง ผู้ประสานงานบทการ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เอลพีส์ แอนิเมชัน จำกัด

2.1.5 คุณธีรดา ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Executive Co-Ordinator การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด

2.1.6 คุณจิรวิทย์ ณ เชียงใหม่ ตำแหน่ง Production Manager (Animation) การ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท เซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด

2.1.7 คุณธนา นนทยาธร ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไข่อิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.8 คุณเวนิช มิตรสันเทียะ ตำแหน่ง Animator / ดูแลบท การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไข่อิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.9 คุณวิเชียร แพ้วเกียรติเจริญตำแหน่ง Director / Designer การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไข่อิวเดอะมังกี้ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท โฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ จำกัด

2.1.10 คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการผลิต (Producer) / ผู้จัดการฝ่ายผลิต (Production Manager) การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ตัวแทนผู้ผลิตจากบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด

2.2 กลุ่มผู้รับสาร แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ กลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก อายุ 9 -13 ปี และกลุ่มผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ อายุ 18 ปีขึ้นไป

2.2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นเด็กอายุ 9-13 ปี เป็นกลุ่มรับสารที่มีอายุในช่วงที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งในการเลือกนี้มีเงื่อนไขว่ากลุ่มตัวอย่างจะต้องเป็นผู้ที่เคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทั้งที่เป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนต่างชาติมาก่อน ซึ่งในการเลือกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ได้รับการอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนประถมศึกษา ซึ่งได้ทำการมอบหมายให้คุณครูประจำชั้นห้อง ป. 4 / 1 ทำการคัดเลือกนักเรียนในชั้นเรียนให้เป็นตัวแทนในการให้ข้อมูลจนครบตามจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังนี้

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| 1 ด.ญ.ภัสตราพร สุขปัญญาเลิศ | 11 ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ |
| 2 ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ | 12 ด.ญ.ปรารธนา ภูนางาม |
| 3 ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล | 13 ด.ญ.จงรัก ปานแย้ม |
| 4 ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี | 14 ด.ญ.ณัฐฐินี ชินโบชิ |
| 5 ด.ญ.วรัญญา แสนกอง | 15 ด.ช.รัฐพล เริงศิริ |
| 6 ด.ญ.กรกฏ แกมกล้า | 16 ด.ช.ชัยยุทธ ชัยโอภาส |
| 7 ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา | 17 ด.ญ.ณัฐชยา ชูแก้ว |
| 8 ด.ช.วิชญ์ ไตรภูมิ อายุ | 18 ด.ช.วศิน ต่ายทอง |
| 9 ด.ญ.ภัทรานิษฐ์ พรหมตัน | 19 ด.ญ.นวิยา ธนาคตะ |
| 10 ด.ญ.ณัฐมน ทองโสมณี | 20 ด.ช.ชลภัทร ชินโฮ |

2.2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่สนใจและเคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทั้งที่เป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนต่างชาติ จำนวนทั้งสิ้น 20 คน ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการแนะนำต่อกัน (Snowball) และจากการสำรวจทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ทั้ง 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังนี้

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 นายจักรวรร ครุฑวีร์ | 6 นายโอฬาร นิลสัมฤทธิ์ |
| 2 นางสาวจิตติมา แก้วนาเส็ง | 7 นายสิปปนนท์ คงกล่อม |
| 3 นายทศพล ปฏินาวรรณ | 8 นายณัฐพงษ์ รอดเจียม |
| 4 นางสาวแก้วเรือน นริทราพร | 9 นายตรีทศ ศุภคติสันต์ |
| 5 นางสาวศรัญญา ประทุมทอง | 10 นายจีระนันท์ จิระบุญยานนท์ |

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 11 นายภิญโญ ศุภคติสันต์ | 16 นางสาวอชิรญา พรพิมานชัย |
| 12 นายนิพนธ์ ธรรมธราธาร | 17 นายจิรพัฒน์ ดวงแสงทอง |
| 13 นางสาวจิตสิริ ตริรัตน์ชวลิต | 18 นางสาวศุภิกา วรรณโสมณกุล |
| 14 นายสรรัชต์ นิจุสนิกจ | 19 นางสาวฐิติมา พิบูลย์ |
| 15 นางสาวน้ำผึ้ง แก้วสุกใส | 20 นายนิกร ศิวาวุธ |

3. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อบันทึกและภาพยนตร์ทางโทรทัศน์

ประกอบด้วยสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ที่เผยแพร่ในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ.2551–2553 จำนวน 4 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 129 ตอน ได้แก่

3.1 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ผลิตโดย บริษัทโฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด แพร่ภาพออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกเย็นวันศุกร์เวลา 18.00 น.-18.30 น. ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 23 เมษายน 2553 จนถึงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2553 รวมทั้งสิ้น 52 ตอน

3.2 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ไซอิ๋ว เดอะมังกี้

ผลิตโดย บริษัทบางกอกกลีซีที จำกัด แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 7 พฤษภาคม 2553 ถึงวันที่ 19 สิงหาคม 2553 ช่วงเวลา 18.00 น.-18.20 น. รวมทั้งสิ้น 26 ตอน

3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ไซคิกฮีโร่

เป็นการร่วมกันผลิตโดย บริษัทบรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ของประเทศไทย กับ K-production co.,Ltd. ของ ประเทศเกาหลี ออกอากาศทุกวันเสาร์ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เวลา 8.25 น.-9.00 น. ทำการศึกษาในเนื้อหาที่แพร่ภาพช่วงวันที่ 6 มีนาคม 2553 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม 2553 รวมทั้งสิ้น 25 ตอน

3.4 การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด เซลล์ดอน

การ์ตูนทีวีแอนิเมชัน 3 มิติ ผลิตโดยบริษัท เซลล์ฮัทเอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด ทำการศึกษาในชุด (Season) ที่ 2 ออกอากาศในวันพุธ – พฤหัสบดี เวลา 18.30 น.-18.45 น. ช่วงวันที่ 29 เมษายน 2552 ถึงวันที่ 6 สิงหาคม 2552 รวมทั้งสิ้น 26 ตอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำการรวบรวมข้อมูลเอกสารการวิจัย ข่าว หรือบทความที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากห้องสมุด หนังสือ สื่อโทรทัศน์ และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

2. ทำการเก็บข้อมูลตัวสารจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม 2) ไชอิ๋วเดอะมังกี้ 3) ไชคิกฮีโร่ และ 4) เซลล์ดอน จากสื่อโทรทัศน์และสื่อบันทึก ด้วยวิธีการสังเกตและจดบันทึกระหว่างที่รับชมในรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย ได้แก่ องค์ประกอบเรื่องเล่า สัญลักษณ์ที่แสดงความหมายความเป็นไทย การออกแบบ การสัมผัสพันธบท และการใช้เสียงประกอบในการ์ตูนแอนิเมชันไทย

3. ทำการเก็บข้อมูลผู้ผลิตด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง จำนวน 10 ท่าน ตามที่ได้ระบุไปในรายการสัมภาษณ์ผู้ผลิตข้างต้น เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดในการสร้างความหมายความเป็นไทยทั้งที่เป็นความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย วัตถุประสงค์ในการนำเสนอ การออกแบบ การเลือกใช้เสียงประกอบเทคโนโลยีและเทคนิคที่ใช้ในการผลิต ปัจจัยจากภาคการเมืองและเศรษฐกิจ รวมไปถึงปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ในการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึกนี้ผู้วิจัยจะใช้เครื่องบันทึกเสียงผู้ให้ขณะสัมภาษณ์ประกอบการจดบันทึกด้วย

4. ทำการเก็บข้อมูลผู้รับสารด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็กจำนวน 20 คน และกลุ่มผู้ใหญ่ 20 คน ซึ่งมีรายชื่อดังที่ระบุไว้ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร การเก็บข้อมูลมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยทั้งในส่วนที่เป็นความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย รวมถึงปัจจัยที่ผู้รับสารแต่ละกลุ่มใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยจากตัวสื่อการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากมีการรวบรวมข้อมูลที่ทำการศึกษา โดยการวิเคราะห์ข้อมูลนี้จะดำเนินไปตามปัญหาคำวิจัยที่ทำการศึกษาได้แก่

1. ทำการวิเคราะห์ความเป็นไทยที่ปรากฏผ่านองค์ประกอบต่างๆ โดยแบ่งระดับความเป็นไทยออกเป็น 3 ระดับคือ ไทยเดิม ไทยใหม่ และไม่เป็นไทย ซึ่งมีการวิเคราะห์ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยแต่ละเรื่อง ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของเรื่องเล่า และแนวคิดเรื่องความเป็นไทย ซึ่งมีองค์ประกอบที่สนใจ 8 องค์ประกอบได้แก่ 1) ตัวละคร 2) เครื่องแต่งกาย 3) โครงเรื่อง 4) แก่นเรื่อง 5) ฉาก 6) พาหนะ 7) อุปกรณ์ และ 8) อาวุธ / ของวิเศษ สามารถกำหนดแนวทางในการวิเคราะห์ความเป็นไทยในแต่ละองค์ประกอบใน 4 ลักษณะได้แก่

1.1.1 ตัวละคร พิจารณาความเป็นไทยจาก ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิธีพูด บทบาท การกระทำ ที่ปรากฏในเรื่อง

1.1.2 โครงเรื่อง วิเคราะห์จากที่มาของเนื้อเรื่องของการ์ตูน ประกอบกับบริบททางวัฒนธรรมที่สะท้อนออกมาจากลักษณะความขัดแย้ง หรือการคลี่คลายที่ใช้ในการเล่าเรื่อง

1.1.3 แก่นเรื่อง วิเคราะห์ความเป็นไทยจากคตินิยมจากเนื้อหาการ์ตูน

1.1.4 เครื่องแต่งกาย ฉาก พาหนะ อุปกรณ์และอาวุธ / ของวิเศษ องค์ประกอบ กลุ่มนี้ใช้วิธีวิเคราะห์ความเป็นไทยจากรหัสสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงความเป็นไทย

1.2 วิเคราะห์การออกแบบและการสัมพันธ์บทของตัวละคร ภายใต้กรอบแนวคิด แนวคิดทางการสัมพันธ์ และปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันส่วนของการออกแบบ ประกอบกับแนวคิดเรื่องความเป็นไทย การวิเคราะห์ในส่วนนี้มุ่งหวังในการค้นหารูปแบบ (Form) ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

1.3 วิเคราะห์ความเป็นไทยจากองค์ประกอบเสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ภายใต้กรอบแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในส่วนเสียง ซึ่งมีอยู่ 4 องค์ประกอบที่ต้องทำการศึกษาได้แก่ 1) เสียงพูด (Dialog) 2) เพลงประจำรายการ (Theme song) 3) เสียงดนตรีประกอบ (Sound and music) 4) เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect)

1.4 ทำการสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ศึกษาพบจากองค์ประกอบในข้อ 1.1 – 1.3

1.5 วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ทำการศึกษา จากรูปแบบ (Form) และโครงเรื่อง (Content) ภายใต้กรอบแนวคิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม

2. เรียบเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตทั้ง 10 ท่านแยกเป็นแต่ละเรื่อง จากนั้นทำการวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ กรอบแนวคิดที่ใช้ประกอบการวิเคราะห์ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

3. ทำการวิเคราะห์ความเข้าใจของผู้รับสารต่อความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ซึ่งมี 2 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละกลุ่มภายใต้กรอบแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาในส่วนของการรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยทั้งที่เป็นความหมายตรงและความหมายโดยนัยจากผู้รับสาร เพื่อวิเคราะห์ถึงเกณฑ์และจุดยืนที่ใช้ในการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสารแต่ละกลุ่ม รวมไปถึงถึงเกณฑ์ที่ผู้รับสารแต่ละกลุ่มให้ความสนใจในการตีความหมายความเป็นไทย

3.2 ทำการเปรียบเทียบข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่ เพื่อให้เห็นลักษณะของการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่ม

วิธีการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในลักษณะของการบรรยายหรือการพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive) ซึ่งเป็นการเขียนบรรยายข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ โดยแบ่งเป็นหัวข้อเรียงลำดับตามโจทย์การวิจัย มีการใช้แผนภาพ รูปภาพและตารางประกอบการเขียนบรรยายเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ จากนั้นจึงทำการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลไว้ในบทสุดท้าย