

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย เรื่อง การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้แยกผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์สำหรับเด็ก โดยแบ่งย่อยออกเป็น

2.1 ข้อมูลความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับรายการภาพยนตร์การ์ตูน

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในเรื่องคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาศึกษา

1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน

จำนวนประชากรที่ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 202 คน เป็นนักเรียนชาย 102 คน คิดเป็นร้อยละ 50.50 นักเรียนหญิง 100 คน คิดเป็นร้อยละ 48.02 เป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 51.98 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 48.02 ส่วนผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ ขอเสนอผลตามลำดับดังนี้

ก. ข้อมูลเกี่ยวกับการดูโทรทัศน์ของเด็ก

ตารางที่ 1 สถานที่ดูโทรทัศน์

1) นักเรียนดูโทรทัศน์เป็นประจำที่ไหน	จำนวน	ร้อยละ
ที่บ้าน	189	93.56
บ้านญาติ	6	2.97
ร้านค้า	4	1.98
บ้านเพื่อน	3	1.49
ตามที่สาธารณะ	-	-
อื่น ๆ	-	-

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างดูโทรทัศน์ที่บ้านมากที่สุด ถึงร้อยละ 93.56 มีเพียงเล็กน้อยที่ดูบ้านญาติ ร้านค้า หรือตามบ้านเพื่อน

ตารางที่ 2 วิธีการเลือกชมรายการโทรทัศน์

2) นักเรียนเลือกดูรายการโทรทัศน์เองหรือมีผู้อื่นแนะนำ	จำนวน	ร้อยละ
เลือกดูเอง	180	89.11
มีผู้อื่นแนะนำ (เช่น พ่อ แม่ ญาติ และพี่น้อง)	22	10.89

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกดูรายการโทรทัศน์เองถึงร้อยละ 89.11 ส่วนผู้ที่ดูรายการโดยมีผู้อื่นแนะนำมีเพียงร้อยละ 10.89 ผู้ที่แนะนำได้แก่ พ่อ แม่ ญาติ และพี่น้อง

ตารางที่ 3 ความถี่ของการดูโทรทัศน์

3) นักเรียนดูโทรทัศน์บ่อยแค่ไหน	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	112	55.45
เกือบทุกวัน	62	30.69
ดูเฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์	28	13.86

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างที่ดูโทรทัศน์ทุกวันมีมากที่สุด ถึงร้อยละ 55.45 รองลงมาคือดูเกือบทุกวัน ร้อยละ 30.69 ส่วนที่ดูเฉพาะเสาร์-อาทิตย์ มีเพียงร้อยละ 13.86

ตารางที่ 4 ช่วงเวลาในการดูโทรทัศน์

4) ส่วนใหญ่ักเรียนดูโทรทัศน์ในเวลาใด	จำนวน	ร้อยละ
เมื่อกลับจากโรงเรียน	125	61.88
หลังข่าว 2 ชั่วโมง	46	22.77
เฉพาะภาคเช้าในวันเสาร์และวันอาทิตย์	30	14.85
อื่น ๆ (ไม่แน่นอน)	1	0.50

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างดูโทรทัศน์เมื่อกลับจากโรงเรียน มากที่สุดถึงร้อยละ 61.88 รองลงมาคือดูหลังจบรายการข่าว 20 นาที ร้อยละ 22.77 ส่วนที่ดูเฉพาะภาคเช้าของวันเสาร์-อาทิตย์ มีเพียงเล็กน้อยคือร้อยละ 14.85

ตารางที่ 5 สาเหตุที่เด็กชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน

5) นักเรียนชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนเพราะเหตุใด	จำนวน	ร้อยละ
สนุก	146	72.28
ตื่นเต้นมีของวิเศษ	33	16.34
นางเอกสวยน่ารัก	12	5.94
พระเอกเก่ง	10	4.95
อื่น ๆ (ไม่มีอะไรเล่น)	1	0.50

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างตอบว่าชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน เพราะสนุก มาก ที่สุดร้อยละ 72.28 รองลงมาชอบดูเพราะการ์ตูนมีเรื่องตื่นเต้นและมีของวิเศษ ร้อยละ 16.34 ส่วนที่ชอบเพราะสาเหตุอื่น เช่น นางเอกสวย พระเอกเก่ง มีเพียงเล็กน้อย และมีเด็กร้อยละ 0.5 บอกว่าดูการ์ตูนเพราะไม่มีอะไรเล่น

ตารางที่ 6 สถานที่โทรทัศน์ช่องที่เด็กชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน

6) นักเรียนชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนจากสถานีโทรทัศน์ช่องใด	จำนวน	ร้อยละ
ช่อง 9	86	42.57
ช่อง 3	68	33.66
ช่อง 7	44	21.78
ช่อง 5	4	1.98

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนจากสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 มาก ที่สุดร้อยละ 42.57 รองลงมาคือ ช่อง 3 ร้อยละ 33.66 และจากช่อง 7 ร้อยละ 21.78 และสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 นักเรียนดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนน้อยที่สุดร้อยละ 1.98

ตารางที่ 7 ความเข้าใจในการดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน

7) ขณะที่ดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องราวเพียงใด	จำนวน	ร้อยละ
เข้าใจตลอดทั้งเรื่อง	75	37.13
เข้าใจบางตอน	127	62.87

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ขณะที่ดูภาพยนตร์การ์ตูนเข้าใจเรื่องเพียงบางตอน มีมากถึงร้อยละ 62.87 และที่เข้าใจตลอดทั้งเรื่องมีร้อยละ 37.13

ตารางที่ 8 ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของรายการภาพยนตร์การ์ตูน

8) นักเรียนคิดว่า ภาพยนตร์การ์ตูนมีประโยชน์หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
มี	170	84.16
ไม่มี	32	15.84

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนมีประโยชน์ มีมากถึงร้อยละ 84.16 ส่วนที่เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนไม่มีประโยชน์ มีเพียงร้อยละ 15.84

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 ประโยชน์ที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูน

9) นักเรียนคิดว่าภาพยนตร์การ์ตูนมีประโยชน์อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
ให้ความสนุกสนาน	118	58.42
สอนให้เป็นคนดี	103	50.99
ให้ความรู้	82	40.59

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนให้ประโยชน์ในด้านที่ให้ความสนุกสนาน มากที่สุดร้อยละ 58.42 รองลงมาคือภาพยนตร์การ์ตูนมีแนวคิดที่สอนให้เป็นคนดี ร้อยละ 50.99 ส่วนผู้ที่เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนให้ประโยชน์ในด้านการให้สาระความรู้มี ร้อยละ 40.59

ตารางที่ 10 ภาพยนตร์การ์ตูนที่เด็กชอบดู

10) นักเรียนชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเป็นไปในแนวใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
อภินิหาร มีของวิเศษ	105	51.98
ตลก	87	43.07
การต่อสู้ระหว่างคนดีกับผู้ร้าย	83	41.09
อื่น ๆ (เช่น มีคติสอนใจ, ให้ความรู้, เป็นเรื่องจริง, เทพนิยาย และ เรื่องที่มาจากมิติอื่น)	17	8.42

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างชอบภาพยนตร์การ์ตูนประเภทมีอภินิหารและของวิเศษ มากที่สุด ถึงร้อยละ 51.98 รองลงมาคือภาพยนตร์การ์ตูนตลก ร้อยละ 43.07 และการ์ตูนประเภทที่มีการต่อสู้ระหว่างคนดีกับผู้ร้าย ร้อยละ 41.09 ส่วนผู้ที่มีความเห็นต่างออกไป

ร้อยละ 8.42 ชอบการดูหนังในรูปแบบต่าง ๆ เช่น มีคติสอนใจ, ให้ความรู้ เป็นเทพนิยาย และ เรื่องที่มาจากมิติอื่น เป็นต้น

ตารางที่ 11 พฤติกรรมของเด็กหลังจากการชมรายการภาพยนตร์การ์ตูน

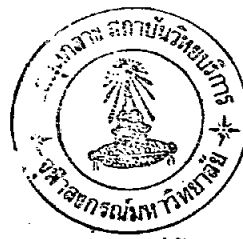
11) หลังจากดูรายการภาพยนตร์การ์ตูน นักเรียนเคยทำตามตัวละคร ในภาพยนตร์บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	114	56.44
ไม่เคย	88	43.56

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างที่เคยเลียนแบบท่าทางหรือคำพูดของตัวละครใน
ภาพยนตร์การ์ตูนมีมากถึง ร้อยละ 56.44 ส่วนผู้ที่ไม่เคยเลียนแบบมีร้อยละ 43.56

ตารางที่ 12 ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนกับการชมรายการโทรทัศน์ของเด็ก

12) นักเรียนทำการบ้านในเวลาใด	จำนวน	ร้อยละ
เมื่อกลับจากโรงเรียน	134	66.34
ทำหลังจากดูโทรทัศน์	44	21.78
ทำพร้อมกับดูโทรทัศน์	19	9.41
อื่น ๆ เช่น (ก่อนดูโทรทัศน์, ทำที่โรงเรียน และ ทำในเวลาที่ไม่แน่นอน)	5	2.48
13) นักเรียนคิดว่าภาพยนตร์การ์ตูนมีประโยชน์ต่อการเรียนเพียงใด		
ให้เล็กน้อย	159	78.71
ไม่ให้เลย	22	10.89
ให้มาก	21	10.40

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างทำการบ้าน เมื่อกลับจากโรงเรียน มากที่สุดถึง



ร้อยละ 66.34 รองลงมาคือทำหลังจากดูโทรทัศน์ร้อยละ 21.78 ที่น้อยที่สุดคือทำในเวลาต่าง ๆ กัน เช่น ก่อนดูโทรทัศน์ ทำที่โรงเรียน และทำในเวลาที่ไม่แน่นอน

ส่วนประโยชน์ของภาพยนตร์การ์ตูนต่อการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่คือร้อยละ 78.71 เห็นว่า ภาพยนตร์การ์ตูนให้ประโยชน์ต่อการเรียนเล็กน้อย

ข. ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนที่เด็กชอบ

ตารางที่ 13 ภาพยนตร์การ์ตูนที่นักเรียนมีความเห็นตรงกันว่าชอบ

ชื่อภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
โตเรมอน	162	80.20	1
นินจาฮาโตริ	147	72.77	2
สึสึซ่าวน้อยกายสิทธิ์	139	68.81	3
หนูน้อยแชนนิเบล	134	66.34	4
ลูแปง	128	63.37	5
มุเตคิง	125	61.88	6
ดร. สลัมป์	125	61.88	7
เขรน้อยเจ้าปัญญา	122	60.39	8
ทหารเอกโชกุน	118	58.42	9
จรรยาแม่มือปราบอนาคต	111	54.95	10
ภูหลาบแวรช่ายตี	103	50.99	11
ทอมฮอร์เยอรมันจัญญ์	92	45.54	12
หุ่นยนต์โตเรกเกอร์	69	34.16	13
โคโลบคเคิลผลจัญญ์	69	34.16	14
ฮันนี่ที่รัก	66	32.67	15

จากตาราง จะเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่นักเรียนร้อยละ 60 ขึ้นไป มีความเห็นตรงกันว่าชอบมี 8 เรื่อง เรียงตามลำดับคะแนนจากมากไปหาน้อยได้คือ 1. โตเรมอน 2. นินจาฮาโตริ 3. สึสึซ่าวน้อยกายสิทธิ์ 4. หนูน้อยแชนนิเบล 5. ลูแปง 6. มุเตคิง 7. ดร. สลัมป์ 8. เขรน้อยเจ้าปัญญา

2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิต
รายการวิทยุโทรทัศน์สำหรับเด็ก

ก. ครู จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 193 คน เป็นชาย 42 คน คิดเป็นร้อยละ 21.76 หญิง 151 คน คิดเป็นร้อยละ 78.24 ประชากรส่วนใหญ่มีอายุ 30-39 ปี คิดเป็นร้อยละ 55.44 มีสถานภาพสมรสและมีบุตรแล้วร้อยละ 62.69 ประสบการณ์ในการทำงาน 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.67 และ 11 ปีขึ้นไป ร้อยละ 43.0

ข. นักการศึกษา จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 53 คน เป็นชาย 8 คน คิดเป็นร้อยละ 15.09 หญิง 45 คน คิดเป็นร้อยละ 84.91 ประชากรส่วนใหญ่มีอายุ 30-39 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.28 มีสถานภาพสมรสและมีบุตรแล้ว ร้อยละ 62.06 ประสบการณ์ในการทำงาน 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.28

ค. ผู้เชี่ยวชาญ ฯ จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 5 คน เป็นหญิงทั้ง 5 คน โสด 2 คน และสมรสแล้ว 3 คน ประสบการณ์ในการทำงาน 6-10 ปี 3 คน, 11 ปีขึ้นไป 1 คน และ 1-5 ปี 1 คน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากประชากรทั้ง 3 กลุ่มขอเสนอผลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับรายการภาพยนตร์การ์ตูน

ตารางที่ 14 ปริมาณของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

1) รายการโทรทัศน์ที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆให้กับเด็กในปัจจุบันมีเพียงพอหรือไม่	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ ฯ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เพียงพอ	53	27.26	19	35.85	1
ไม่เพียงพอ	140	*72.54	34	*64.15	*4

หมายเหตุ * หมายถึง ความเห็นของประชากรส่วนใหญ่

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ฯ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าในปัจจุบันรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาสาระช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ในทางที่ดีมีไม่เพียงพอ

ตารางที่ 15 การเลือกชมรายการโทรทัศน์ของเด็ก

2) เด็กควรเลือกชมรายการโทรทัศน์เองหรือมีผู้อื่นแนะนำ	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เลือกชมเอง	42	21.76	9	16.98	1
มีผู้อื่นแนะนำ	135	*71.50	39	*73.58	1
อื่น ๆ (ควรใช้ทั้ง 2 วิธี)	13	6.74	5	9.43	3*

จากตาราง ครูและนักการศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า ในการเลือกชมรายการโทรทัศน์ของเด็ก ควรให้ผู้ใหญ่คอยแนะนำ ส่วนผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่านเห็นว่าในการเลือกชมรายการโทรทัศน์ของเด็ก ควรให้เด็กเลือกชมเอง และมีผู้ใหญ่นำมาให้ ควบคู่กัน

ตารางที่ 16 ช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการดูรายการโทรทัศน์ของเด็ก

3) ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ช่วงเวลาใดเหมาะสมกับการชมรายการโทรทัศน์ของเด็กมากที่สุด	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ภาคเช้า	127	*65.80	35	*66.04	*4
ภาคบ่าย	39	20.21	14	26.42	-
ภาคเย็น	22	11.40	4	7.55	-
ภาคค่ำ	2	1.04	-	-	-
อื่น ๆ (แล้วแต่โอกาส)	3	1.55	-	-	1

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๓ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการชมรายการโทรทัศน์ของเด็กมากที่สุดคือ ภาคเช้า และรองลงมาคือ ภาคบ่าย

ตารางที่ 17 ปริมาณของรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

4) ในปัจจุบันปริมาณของรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในรอบสัปดาห์มีมากเพียงใด	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
มากเกินไป	143	*74.09	86	*67.92	*5
จำนวนพอดี	44	22.80	15	28.30	-
จำนวนน้อย	6	3.11	2	3.77	-

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๓ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าในปัจจุบันปริมาณของรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในรอบสัปดาห์มีมากเกินไป

ตารางที่ 18 อิทธิพลของรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

5) ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านทัศนคติความเชื่อหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ต่อเด็กบ้างหรือไม่	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
มี	183	*94.82	51	*96.23	*5
ไม่มี	10	5.18	2	3.77	
6) ถ้ามี ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านใดมากที่สุด					
ลักษณะนิสัยหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	132	*68.39	35	*66.04	*2
ค่านิยม หรือความเชื่อ	78	40.41	13	24.53	*2
ทัศนคติ	17	8.80	3	5.66	-
อื่น ๆ (ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์)	7	3.63	-	-	1

จากตาราง ครูและนักการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านลักษณะนิสัยหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุด รองลงมาคือค่านิยมหรือความเชื่อ

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ๓ มีความเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านลักษณะนิสัยหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 2 ท่าน ส่วนอีก 2 ท่านเห็นว่ามีอิทธิพลในด้านค่านิยมหรือความเชื่อ ตารางที่ 19 ผลกระทบของแนวคิดหรือเนื้อหา ของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นต่อเด็ก

7) เนื้อหาหรือแนวคิดของภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนใหญ่ก่อให้เกิดผลกระทบที่ไม่ดีต่อผู้ชมที่เป็นเด็กบ้างหรือไม่	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เกิด	174	*90.16	48	*90.57	*4
ไม่เกิด	19	9.86	5	9.43	
8) ถ้าเกิด ผลกระทบนั้นได้แก่อะไร					
เด็กเสียเวลากับการชมภาพยนตร์มากเกินไป	87	*45.07	30	*56.60	*3
เด็กมีค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง	68	35.23	19	35.84	2
การตกเป็นทาสของสินค้าญี่ปุ่น	11	5.70	2	3.77	-
อื่น ๆ (การเลียนแบบ)	11	5.70	4	7.55	-

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๓ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า เนื้อหาหรือแนวคิดของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนใหญ่ก่อให้เกิดผลกระทบที่ไม่ดีต่อผู้ชมที่เป็นเด็ก ผลกระทบนั้นได้แก่ จะเสียเวลากับการชมรายการภาพยนตร์มากเกินไป รองลงมาคือทำให้เด็กเกิดค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง

ตารางที่ 20 สิ่งทีภพยนตรการฐนฐึพุ่นมึให้กับเด็ก

9) ส่วนใหญ่เด็กจะได้รับสิ่งใด จากภพยนตรการฐน ฐึพุ่น	ครุ		นักการศึกษ		ผู้เชียวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ความบั่นเทง	123	*63.73	38	*71.70	*4
พุดิกรรรมที่มึพ้งประล่งค้	69	35.75	12	22.64	1
การเรียนฐึนบรธรรมเนียม ประเพณึของฐึพุ่น	10	5.18	3	5.66	-
ความรู้	8	4.14	-	-	-
อื่น ๆ (ความคิตรีเริ่มสร้ง สรค้, เทคโนโลยึใหม่ ๆ)	3	1.55	-	-	-
ค่านิยมที่เหมะล่กับเด็กไทย	4	2.07	-	-	-

จากตาราง ครุ นักการศึกษ และผู้เชียวชาญ ๆ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า ส่วนใหญ่ภพยนตรการฐนฐึพุ่นให้ล่ระเฉพะในด้นความบั่นเทงแก่เด็ก รอลงมาคือให้แบบ
อย่างที่ไม่พ้งประล่งค้ต่อเด็ก

ศูนย์วิทยทรพยากร
จุพาลงกรณ่มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 21 แนวเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน

10) ส่วนใหญ่เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนเป็นไปในแนวใด	ครู		= นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
นวนิยายชีวิต	4	2.67	2	3.77	-
นิทานพื้นบ้าน	5	2.59	-	-	-
เพื่อฝันไม่มีสาระ	69	35.75	18	33.96	1
ตื่นเต้นอภินิหาร	112	*38.03	32	*60.38	*4
อื่น ๆ (ไม่มีทิศทางแน่นอน, เรื่องของโลกอนาคต)	9	4.66	-	-	-

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๆ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ เป็นไปในแนวตื่นเต้น อภินิหาร รองลงมาคือแนวเพื่อฝันไร้สาระ

ตารางที่ 22 แนวเนื้อหาที่ดี ของภาพยนตร์การ์ตูน

11) ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก ควรมีเนื้อหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1)	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ให้ความรู้	18	9.33	6	11.32	1
ให้ความบันเทิง	63	32.64	12	22.64	2
ให้คติธรรมหรือข้อคิดเห็นในทางสร้างสรรค์	128	*66.32	39	*73.57	*3
อื่น ๆ (สาระหลาย ๆ รูปแบบ)	3	1.55	-	-	-

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๆ ส่วนใหญ่ มีความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กควรมีเนื้อหาที่ให้คติธรรมหรือข้อคิดเห็นต่าง ๆ ในทางสร้างสรรค์ รองลงมาคือให้สาระด้านความบันเทิง

ตารางที่ 23 ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กอันเนื่องมาจากการชมภาพยนตร์การ์ตูน

12) การที่เด็กไทยบางคนมีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนท่านมีความเห็นอย่างไร	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
- เป็นพฤติกรรมที่ไม่ก่อผลร้าย	14	7.25	2	3.77	-
- เด็กจะแสดงพฤติกรรมเฉพาะในช่วงที่ภาพยนตร์กำลังออกอากาศเท่านั้นจึงไม่ควรกังวลกับปัญหานี้	43	22.28	16	30.19	1
- ทุกฝ่ายควรร่วมกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เด็กปฏิบัติต่อไป	109	*56.48	27	*50.94	*2
- ควรลดการนำภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมาฉาย	11	5.70	6	11.32	-
- อื่น ๆ (ควรเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์มากขึ้น)	16	8.29	2	3.77	*2

จากตาราง ครู และนักการศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า การที่เด็กไทยมีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสิ่งที่ทุกฝ่ายควรร่วมกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เด็กปฏิบัติต่อไป และรองลงมาคือเห็นว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมเฉพาะในช่วงที่ภาพยนตร์กำลังออกอากาศเท่านั้น ส่วนผู้เชี่ยวชาญ ๓ 2 ท่าน มีความเห็นว่า การที่เด็กชอบเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนทุกฝ่ายควรร่วมกันแก้ไข เพื่อไม่ให้เด็กปฏิบัติต่อไป อีก 2 ท่านเห็นว่าควรมีการเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กไทย

ตารางที่ 24 วิธีแก้ปัญหาพฤติกรรมการณ์เลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์ของเด็ก

13) ถ้าเด็กที่อยู่ในความดูแลของท่าน ชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น และมีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์อยู่ เสมอท่านจะปฏิบัติอย่างไร	ครู		นักการศึกษา		ผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
- ปล่อยให้เด็กปฏิบัติต่อไป เมื่อเวลาผ่านไปเขาจะ เลิกเอง	10	5.18	4	7.55	-
- พยายามชี้แจงให้เด็กเห็น คุณและโทษของการปฏิบัติ เช่นนั้น	172	*89.12	47	*88.68	*5
- ห้ามเด็กชมรายการภาพ- ยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น	4	2.07	-	-	-
- อื่น ๆ (ผู้ปกครองเพิ่ม ความสนใจเด็กมากขึ้น, ดูโทรทัศน์พร้อมกับเด็ก และวิจารณ์ให้ฟัง)	7	3.63	2	3.77	-

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ๆ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า

ถ้าเด็กที่อยู่ในความดูแล ชอบดูรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น และชอบเลียนแบบตัวละครเสมอ ควรพยายามชี้แจงให้เด็กเห็นคุณ และโทษของการปฏิบัติเช่นนั้น

ตารางที่ 25 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเพิ่มรายการภาพยนตร์การ์ตูน

14) การที่ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์มีจำนวนมากขึ้น ท่านมีความเห็นอย่างไร	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
- เป็นสิ่ง ดี ทำให้รายการสำหรับเด็กมีมากขึ้น	12	6.23	3	5.66	-
- ควรรักษาค่าจำนวนไว้เพียงเท่านี้ไม่ควรให้มีมากขึ้นหรือน้อยลง	32	16.58	17	32.08	-
- ควรลดจำนวนลง และเลือกสรรเนื้อหามากขึ้น	143	*74.09	30	*56.60	*4
- อื่น ๆ (การ์ตูนที่เพิ่มควรเป็นการ์ตูนไทย)	6	3.11	3	5.66	1

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๓ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า การที่ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์มีมากขึ้นนั้น ควรจะลดจำนวนลงบ้าง และพยายามเลือกสรรเนื้อหาให้เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กไทย รองลงมาคือ ครูและนักการศึกษาเห็นว่า ควรรักษาค่าจำนวนไว้เพียงเท่านี้ไม่ควรให้มีมากขึ้นหรือน้อยลง

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 การปรับปรุงรายการภาพยนตร์การ์ตูน

15) ควรมีการปรับปรุงรายการภาพยนตร์การ์ตูนบ้างหรือไม่	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ควรปรับปรุง	190	*98.45	51	*96.23	*5
ไม่ควรปรับปรุง	3	1.55	2	3.77	-
16) ถ้าปรับปรุง ควรปรับปรุงในด้านใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)					
- ความยาวของการ์ตูนในแต่ละตอน	12	6.22	-	-	1
- ช่วงเวลาในการออกอากาศ	31	16.06	14	26.42	2
- การเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์	164	*84.97	45	*84.91	3
- การพากย์ หรือการให้เสียงประกอบ	28	14.51	10	18.86	*4
- อื่น ๆ (ตัดรายการการ์ตูนที่ไร้สาระออก และนำวรรณคดีไทยมาสร้างการ์ตูน)	2	1.04	2	3.79	1

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ๓ ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า ควรมีการปรับปรุงรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดย ครู และนักการศึกษาเห็นว่าควรปรับปรุงในด้านการเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนให้มากขึ้น รองลงมาคือปรับปรุงในเรื่องช่วงเวลาในการออกอากาศ ส่วนผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าควรปรับปรุงในด้านการพากย์ และรองลงมาคือปรับปรุงในด้านการเลือกสรร เนื้อหาของภาพยนตร์

ตารางที่ 27 ความคิดเห็นในฐานะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

177 ในกรณีที่ทำานเป็นครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ท่านมีความเห็นต่อรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
- ทำให้เด็กเลิกการเรียน	25	12.95	9	16.98	*3
- บางเรื่องให้ความรู้ พื้นฐานทางการศึกษา แก่เด็ก	93	48.19	31	58.49	2
- ควรงดการออกรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น	4	2.07	1	1.89	-
- ควรเปลี่ยนค่านิยมของ เด็กให้หันกลับมาชม รายการที่มีประโยชน์ แบบอื่น	110	*56.99	22	41.51	*3
- อื่น ๆ (ทำให้เด็กไม่ เที่ยวนอกบ้าน, ไม่มี ผลกระทบต่อการเรียน)	12	6.22	1	1.89	-

จากตาราง ครูส่วนใหญ่เห็นว่า ควรเปลี่ยนค่านิยมของเด็กให้หันกลับไปชมรายการที่มีประโยชน์แบบอื่น รองลงมาเห็นว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่องให้ความรู้พื้นฐานทางการศึกษาแก่เด็ก และน้อยที่สุดเห็นว่าควรงดการออกรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

นักการศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องให้ความรู้พื้นฐานทางการศึกษาแก่เด็ก รองลงมาเห็นว่าควรเปลี่ยนค่านิยมของเด็กให้หันกลับมาชมรายการที่มีประโยชน์แบบอื่น และที่น้อยที่สุดเห็นว่าควรงดการออกรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่านเห็นว่า ภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เด็กเลิกการเรียน อีก 3 ท่านเห็นว่าควรเปลี่ยนค่านิยมของเด็กให้หันกลับมาชมรายการที่มีประโยชน์แบบอื่น ล้วนอีก 2 ท่านเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องให้ความรู้พื้นฐานทางการศึกษาแก่เด็ก

ตารางที่ 28 ความคิดเห็นในฐานะผู้ผลิตรายการโทรทัศน์

18) ในกรณีที่ท่านเป็นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ท่านมีความเห็นต่อรายการภาพยนตร์การ์ตูนอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
- การ์ตูนหลายเรื่องมีเนื้อหาที่ประกอบด้วยคุณค่า	83	43.00	21	39.62	* 2
- ควรเพิ่มรายการที่ดีสำหรับเด็กเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กออกจากรายการภาพยนตร์การ์ตูน	145	*75.13	40	*75.47	*2
- ไม่ควรนำภาพยนตร์การ์ตูนมาฉายทางโทรทัศน์	11	5.70	2	3.77	-
- อื่น ๆ (ลดช่วงเวลารอกออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูน)	6	3.10	-	-	1

จากตาราง ครูและนักการศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า ควรเพิ่มรายการที่ดีสำหรับเด็กแบบอื่น เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กออกจากรายการภาพยนตร์การ์ตูน และรองลงมาเห็นว่าการ์ตูนหลายเรื่องมีเนื้อหาที่ประกอบด้วยคุณค่า ส่วนที่น้อยที่สุด เห็นว่าควรลดช่วงเวลารอกออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูน

ผู้เชี่ยวชาญ ๓ 2 ท่าน เห็นว่าการ์ตูนหลายเรื่องมีเนื้อหาที่ประกอบด้วยคุณค่า และอีก 2 ท่าน เห็นว่า ควรเพิ่มรายการที่ดีสำหรับเด็กแบบอื่น เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กออกจากรายการภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนอีก 1 ท่าน เห็นว่าควรลดช่วงเวลารอกออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ตารางที่ 29 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านแนวคิดของ เรื่องตามความคิดเห็นของครู

แนวคิดของเรื่อง	โตเรียน n=183	ดร. สลัมป์ n=164	เฟรน้อย เจ้าบ๊วย n=190	ผินจาฮาโตร์ n=158	พูนน้อย น้องผีเบต n=157	บูเตง n=130	ลูแปง n=120	สี่สีล้วนน้อย มหรธรรพ์ n=145
- แสดงแนวคิดชัดเจน	33.87	4.27	79.47	13.29	28.03	23.85	5.60	37.24
- แนวคิดเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็กไทย	27.32	2.27	42.10	13.29	17.83	6.15	1.60	11.43
- แนวคิดเป็นไปในทางสร้างสรรค์	31.15	17.07	52.63	10.13	15.92	3.85	3.2	24.14
- ส่งเสริมการไปเหตุผลในการตัดสินใจหรือการแก้ปัญหา	10.38	10.37	80.00	18.35	25.48	7.69	2.4	17.24
- เพื่อสื่อทแทรกคุณธรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก	20.22	4.27	50.56	14.56	24.84	5.38	4.0	33.10
- ปลูกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม	4.37	3.05	55.26	3.80	21.02	2.31	1.6	14.48
- แสดงผลของการทำความดี	23.50	3.66	52.11	13.29	41.40	20.00	1.6	*64.14
หมายเหตุ								
ร้อยละ 1-19 = น้อยมาก, ร้อยละ 20-39 = น้อย,								
ร้อยละ 40-59 = ปานกลาง, ร้อยละ 60-79 = ดี								
ร้อยละ 80 ขึ้นไปดีมาก								

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดี และดีมาก มี 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องเฟรน้อยเจ้าบ๊วยมีคุณค่าในด้านแสดงแนวคิดชัดเจนอยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 79.47 และคุณค่าในด้านส่งเสริมการไปเหตุผลในการตัดสินใจหรือการแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์ดีมากคือร้อยละ 80.00 และภาพยนตร์เรื่องสี่สีล้วนน้อยกบสิทธิ์มีคุณค่าในด้านแสดงผลของการทำความดี อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 64.14 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อย และน้อยมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง ดร. สลัมป์ ผินจาฮาโตร์ และลูแปง มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านนี้อยู่ในเกณฑ์น้อยมากทุกด้าน

ตารางที่ 30 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านโครงเรื่องและเนื้อเรื่องตามความคิดเห็นของครู

โครงเรื่อง-และเนื้อเรื่อง	โครงเรื่อง	ตร. สี่สิ่ง	เขมรน้อย เจ้าบุญยืน	สัตว์โลก แดนมหัศจรรย์	หนูน้อย เขมรน้อย	บุรุษ ผู้กล้า	อูแปง	ครูผู้สอน ประถมศึกษา
	n=183	n=164	n=190	n=158	n=157	n=130	n=125	n=145
- โครงเรื่องและเนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกัน	34.43	7.93	56.32	20.89	35.03	29.23	28.00	36.55
- โครงเรื่องมีเป้าหมายที่แน่นอน	21.86	4.27	68.42	13.92	35.67	31.54	5.6	38.62
- เนื้อเรื่องสะท้อนให้เห็นสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก	44.26	9.76	24.21	18.35	24.20	3.85	0.8	24.14
- เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน	57.92	26.83	43.16	29.75	26.11	28.46	24.8	36.55
- เนื้อเรื่องเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็ก	42.08	6.10	37.37	18.35	20.38	10.77	7.2	14.48
- เนื้อเรื่องตรงกับความต้องการของเด็ก	49.73	17.68	30.53	22.78	15.92	36.15	27.2	23.45
- ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	*65.03	*71.34	44.74	44.94	33.76	56.92	57.6	45.52
- ให้ความรู้	19.13	5.49	*78.42	8.23	12.10	3.08	0.8	13.10
- แสดงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว	41.53	10.98	14.74	31.01	27.39	3.85	2.4	37.24
- แสดงถึงความรักของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ	40.44	6.10	16.84	21.52	53.50	3.08	4.0	47.50
- แต่ละตอนจบด้วยความสุขและความลึกลับ หรือแสดงให้เห็นความพ่ายแพ้	21.31	4.27	58.42	33.54	19.75	*63.85	32.0	55.17
ของฝ่ายธรรม								

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง อยู่ในเกณฑ์ดีมี 4 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง โดเรมอนมีคุณค่าในด้านให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 65.03 ภาพยนตร์เรื่อง ตร. สี่สิ่งมีคุณค่าในด้าน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 71.34 ภาพยนตร์เรื่อง เขมรน้อย เจ้าบุญยืนมีคุณค่าในด้านโครงเรื่องมีเป้าหมายแน่นอน และในด้านที่ให้ความรู้ อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 68.42 และ 78.42 ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง บุรุษผู้กล้ามีคุณค่าในด้านที่แต่ละตอนจบด้วยความสุขและความลึกลับ หรือแสดงให้เห็นความพ่ายแพ้ของฝ่ายธรรมอยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 63.85 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่า อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ตารางที่ 31 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านตัวละคร ตามความคิดเห็นของครู

ตัวละคร	เรื่อง							
	โตเรมอน	ดร. ลีลัมป์	เทพน้อย เจ้าบุญชู	ผินลาฮาโตร	หนูน้อย หนูแม่โงก	มูเตดง	อูแปง	สี่ล้านน้อย หน่อกล้วย
	n=183	n=164	n=190	n=158	n=157	n=130	n=125	n=145
- อยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก	*78.69	37.80	58.42	*60.13	43.94	27.69	5.6	48.97
- มองเห็นส่วนดีและส่วนเสียชัดเจน	45.36	14.02	49.47	15.82	12.74	25.38	9.6	20.0
- พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี	15.85	6.71	*67.89	12.66	43.95	33.08	3.2	*62.09
- เป็นตัวแทนแสดงลักษณะความต้องการของเด็ก	*63.93	10.37	21.05	24.05	12.74	6.92	1.6	12.41
- เป็นตัวแทนแสดงความคิดเห็นของชนชาติที่ปรากฏในเรื่อง	12.02	10.37	31.58	18.35	14.01	9.23	9.6	13.79
- สะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่หรือแนวการดำเนินชีวิตของชนชาติที่ปรากฏในเรื่อง	22.40	10.98	35.26	24.68	28.66	6.15	10.4	19.31
- แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างชนธรรมนิยมของไทยกับของชาติที่ปรากฏในเรื่อง	16.94	10.37	36.84	19.62	13.38	8.46	4.0	14.48
- เป็นตัวอย่างให้เด็กไทยปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม	11.48	1.83	46.84	9.49	24.20	2.31	2.4	16.55

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านตัวละครอยู่ในเกณฑ์ดี 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องโตเรมอน มีคุณค่าในด้านที่ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก และคุณค่าในด้านที่ตัวละครเป็นตัวแทนแสดงลักษณะความต้องการของเด็ก อยู่ในเกณฑ์ คือร้อยละ 78.69 และ 63.93 ตามลำดับ ภาพยนตร์เรื่องผินลาฮาโตรมีคุณค่าในด้านที่ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็กอยู่ในเกณฑ์ คือร้อยละ 60.13 ภาพยนตร์เรื่องสี่ล้านน้อยกล้วย มีคุณค่าในด้านที่พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดีอยู่ในเกณฑ์ คือร้อยละ 62.09 และภาพยนตร์เรื่องเทพน้อย เจ้าบุญชูมีคุณค่าในด้านที่พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี อยู่ในเกณฑ์เช่นกัน คือร้อยละ 67.89 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องอูแปงมีคุณค่าในองค์ประกอบด้านนี้ อยู่ในเกณฑ์น้อยมากทุกด้าน

ตารางที่ 32 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านฉาก และบรรยากาศตามความคิดเห็นของครู

ฉากและบรรยากาศ	เรื่อง	โตเรียน n=183	ดร. สลับ n=164	เนรมอย เจ้าบุญชู n=190	ผิงฮาโต n=158	หนอย แจ่มใส n=157	มุเตง n=130	สุแพง n=125	สุล้าน นทรศรี n=145
- มีความแปลกใหม่		36.61	22.56	16.31	10.76	10.83	25.38	16.0	35.86
- ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ แก่ผู้ชม เช่นธรรมชาติ หรือขนบธรรมเนียมประเพณี		15.85	14.63	57.89	12.03	33.76	7.69	8.0	20.69
- เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องและโครงเรื่อง		35.52	19.51	*59.47	29.11	36.94	25.38	20.8	35.06
- ฉากของเรื่องที่เป็นประวัติศาสตร์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง		7.65	6.71	*64.74	14.56	5.73	4.62	6.4	6.90
- ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ		45.90	22.56	30.0	5.70	15.29	15.38	12.0	31.03
- ให้ความรู้เกี่ยวกับคุณและคุณเคยกับเด็ก		56.28	17.07	23.16	34.81	24.20	9.23	3.2	26.90
- ก่อให้เกิดอารมณ์คล้ายตาม		32.79	14.63	34.74	17.72	31.21	21.54	23.2	22.07
- ส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น		24.59	7.93	43.16	13.92	42.68	5.38	1.6	44.14

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านฉากและบรรยากาศ อยู่ในเกณฑ์ดี มีเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่องเนรมอยเจ้าบุญชู มีคุณค่าในด้านที่ฉากของเรื่องที่เป็นประวัติศาสตร์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 64.74 และคุณค่าในด้านที่ฉากเหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องและโครงเรื่องอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง คือร้อยละ 59.47 ซึ่งใกล้เคียงกับเกณฑ์ ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ตารางที่ 33 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาพ ตามความคิดเห็นของครู

ภาพ	เรื่อง							
	โตเรียน	ดร. ลีสมิ	เขมรแดง	เงินตรา	หนูน้อย	หญิงสาว	อูแบง	สุวิภา
	n=183	n=164	n=190	n=158	n=157	n=130	n=125	n=145
- ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา	36.61	26.92	26.84	17.09	37.58	14.62	19.2	52.41
- เข้าใจเรื่องได้จากภาพ	54.64	39.02	53.16	41.13	28.03	26.15	29.6	24.14
- แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกของตัวละครชัดเจน	50.27	31.10	47.89	31.65	40.76	25.38	32.8	33.10
- แสดงลักษณะเด่นของตัวละครชัดเจน	48.09	29.88	46.84	35.44	33.12	24.62	32.0	37.24
- การเคลื่อนไหวของภาพ เรียบและกลมกลืน	28.42	10.37	43.68	17.09	21.66	8.46	11.2	24.83

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 8 เรื่อง ส่วนใหญ่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านภาพอยู่ในเกณฑ์ปานกลางและน้อย โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องดร. ลีสมิ, ยูเตคิง และ อูแบง มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมากทุกด้าน

ตารางที่ 34 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาษา ตามความคิดเห็นของครู

ภาษา	ตอนแรก โต n=183	คร. ล. ล. ล. n=164	เนื้อเรื่อง น. น. น. n=190	รูป น. น. น. n=158	บท น. น. น. n=157	ผู้ น. น. น. n=130	ผู้ น. น. น. n=125	ผู้ น. น. น. n=145
- สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร	47.54	25.61	47.37	29.11	32.48	23.08	24.8	31.72
- ส่งเสริมการใช้ภาษาให้ถูกต้อง	15.85	3.66	67.37	8.86	17.88	-	0.8	15.86
- สำนวนภาษาเหมาะสมกับรูปแบบของเรื่อง	36.61	18.90	48.2	25.32	35.67	19.23	23.2	35.86
- ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ	13.11	9.76	58.95	8.23	10.19	-	1.6	7.59
- ส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา	16.94	3.05	61.58	6.96	10.83	0.77	3.2	15.17
- บทสนทนาบ่งบอกนิสัยของตัวละคร	54.64	25.0	52.11	30.38	23.57	37.69	29.6	23.45
- การพากย์เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร	55.19	42.68	63.16	39.24	42.03	36.92	34.4	44.14
- ในขณะที่ดำเนินเรื่องสอดแทรกคุณธรรมคำสอนแก่เด็ก	37.24	5.49	63.16	16.46	12.10	3.85	1.6	20.0
- การพากย์มีเสียง สำนวนชัดเจนน่าฟัง และถูกต้องตามอักขระวิธี	44.81	29.27	62.11	37.95	40.76	33.85	33.6	52.41
- น้ำเสียงของผู้พากย์แสดงความรู้สึกลับใจ	44.81	31.10	48.42	36.08	38.22	31.54	28.0	35.86
- การพากย์มีอารมณ์ขัน	48.09	72.56	32.63	20.25	18.47	43.08	46.4	15.86
- การพากย์แสดงความแตกต่างของเสียงตัวละครชัดเจน	42.08	37.80	51.05	36.71	33.76	29.23	37.6	35.86
- เสียงประกอบเหมาะสมกับเรื่องและเหตุการณ์	41.53	31.10	51.05	35.44	31.21	38.46	35.2	38.62

จากตาราง ครูเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านภาษาอยู่ในเกณฑ์ดีมี 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง คร. ล. ล. ล. มีคุณค่าในด้านการใช้ภาษาให้ถูกต้องประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 72.56 ภาพยนตร์เรื่องเนื้อเรื่อง น. น. น. มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ดีหลายด้านคือ ด้านส่งเสริมการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ร้อยละ 67.37 ด้านส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา ร้อยละ 61.58 ด้านการพากย์เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร ร้อยละ 63.16 ด้านการสอดแทรกคุณธรรมคำสอนแก่เด็กในขณะที่ดำเนินเรื่อง ร้อยละ 63.16 และในด้านการพากย์มีเสียง สำนวนชัดเจนน่าฟังถูกต้องตามอักขระวิธี ร้อยละ 62.11 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ตารางที่ 35 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่อง ตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

แนวคิดของเรื่อง	โทรทัศน์	ดิสก์	แผ่นวีซีดี	วิดีโอ	ภาพยนตร์	ยูทูป	อื่นๆ	เฉลี่ย
	n=50	n=42	n=52	n=46	n=40	n=33	n=34	n=40
- แสดงแนวคิดชัดเจน	40.0	2.38	*78.85	21.74	20.0	6.06	2.94	22.5
- แนวคิดเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็กไทย	28.0	4.76	55.77	13.04	20.0	6.06	5.88	17.5
- แนวคิดเป็นไปในทางสร้างสรรค์	38.0	47.62	50.0	13.04	25.0	12.12	8.82	25.0
- ส่งเสริมการใช้เหตุผลในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหา	10.0	7.14	*90.38	17.39	17.5	6.06	11.76	20.0
- เพื่อสอดแทรกคุณธรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก	40.0	9.52	*73.08	30.43	25.0	3.03	5.88	22.5
- ปลุกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม	10.0	4.76	*65.38	13.04	15.0	3.03	2.94	17.5
- แสดงผลของการทำความดี	26.0	7.14	*65.38	26.09	32.5	9.09	8.82	57.5

จากตาราง

นักการศึกษา เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดี และดีมาก มีเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง เหนืออหิวาต์ มีคุณค่าในด้านแสดงแนวคิดชัดเจนอยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 78.85 คุณค่าในด้านแนวคิดส่งเสริมการใช้เหตุผลในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก คือร้อยละ 90.38 คุณค่าในด้านที่แนวคิดของเรื่องสอดแทรกคุณธรรมคำสอนที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 73.08 คุณค่าในด้านที่มีแนวคิดในการปลุกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 65.38 และคุณค่าในด้านที่แนวคิดแสดงให้เห็นผลของการทำความดี อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 65.38 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องมูเตตัง และอุแปง มีคุณค่าทุกด้านอยู่ในเกณฑ์น้อยมาก

ตารางที่ 36 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง	โครงเรื่อง n=50	ตร. สัมพันธ์ n=42	เนื้อเรื่อง นัยยะ นัยยะ n=52	โครงเรื่อง n=46	บางโครง เรื่อง n=40	เนื้อเรื่อง n=33	สรุป n=34	จำนวน พระเอก n=40
- โครงเรื่องและเนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกัน	24.0	19.05	57.69	10.87	30.0	12.12	23.53	20.0
- โครงเรื่องมีเป้าหมายที่แน่นอน	26.0	4.76	*67.31	21.74	32.5	18.18	11.76	25.0
- เนื้อเรื่องสะท้อนให้เห็นสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก	58.0	16.67	32.69	32.61	22.5	6.06	2.94	20.0
- เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน	58.0	26.19	46.15	21.74	15.0	21.21	11.76	32.5
- เนื้อเรื่องเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็ก	44.0	14.29	36.54	32.61	35.0	6.06	2.94	17.5
- เนื้อเรื่องตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก	*60.0	33.33	46.15	41.30	30.0	36.36	23.53	30.0
- ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	*66.0	*64.29	50.0	50.0	35.0	42.42	38.24	57.5
- ให้ความรู้	24.0	9.52	*84.62	10.87	15.0	3.03	5.88	15.0
- แสดงความสัมพันธ์ที่ระหว่างสมาชิกในครอบครัว	58.0	21.43	11.54	43.48	35.0	6.06	2.94	32.5
- แสดงถึงความรักของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์และสิ่งแวดล้อมอื่น	34.0	23.81	19.23	30.43	40.0	6.06	2.94	40.0
- แต่ละตอนจบด้วยความสุขและความลึกลับ หรือแสดงให้เห็นความพ่ายแพ้ของฝ่ายอธรรม	32.0	9.52	*71.15	32.61	17.5	*60.61	17.65	40.0

จากตาราง

นักการศึกษาเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านโครงเรื่องและเนื้อเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดี มี 4 เรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่องโตเทมตอน มีคุณค่าในด้านที่มีเนื้อเรื่องตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก และคุณค่าในด้านให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อผู้ชม อยู่ในเกณฑ์ดี ร้อยละ 60.0 และร้อยละ 66.0 ตามลำดับ ภาพยนตร์เรื่องตร. สัมพันธ์ มีคุณค่าในด้านให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อผู้ชม อยู่ในเกณฑ์ดี ร้อยละ 64.29 ภาพยนตร์เรื่องเพื่อนน้อยเจ้าปัญญามีคุณค่าในด้านที่เนื้อเรื่องให้สาระความรู้ต่อผู้ชม อยู่ในเกณฑ์ดีมาก คือร้อยละ 84.62 คุณค่าในด้านโครงเรื่องมีเป้าหมายที่แน่นอนและคุณค่าในด้านที่เนื้อหาแต่ละตอนจบด้วยความสุขและเห็นความพ่ายแพ้ของฝ่ายอธรรม อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 67.31 และร้อยละ 71.15 ตามลำดับ และภาพยนตร์เรื่องมูเตดมีคุณค่าในด้านที่เนื้อหาแต่ละตอนจบด้วยการพ่ายแพ้ของฝ่ายอธรรม อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 60.61 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อย

ตารางที่ 37 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านตัวละครตามความเห็นของนักการศึกษา

ตัวละคร	โครงเรื่อง	ตัวละคร	สิ่งมีชีวิตในจินตนาการ	ชุดประกอบฉาก	ฉากหลัง	เสียง	การแต่งกาย	ฉากประกอบ
	n=50	n=42	n=52	n=46	n=40	n=33	n=34	n=40
- อยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก	*80.0	40.48	*69.23	58.70	42.5	21.21	-	45.0
- มองเห็นส่วนดีและส่วนเสียชัดเจน	46.0	14.29	*61.54	26.09	20.0	27.27	26.47	27.5
- พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี	22.0	11.90	*73.08	28.26	27.5	30.30	8.82	47.5
- เป็นตัวแทนแสดงลักษณะความต้องการของเด็ก	*60.0	11.90	23.08	30.43	22.5	18.18	-	22.5
- เป็นตัวแทนแสดงความคิดเห็นของชนชาติที่ปรากฏในเรื่อง	10.0	19.05	40.38	15.22	27.5	15.15	14.71	15.0
- สะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่หรือแนวการดำเนินชีวิตของชนชาติที่ปรากฏในเรื่อง	14.0	16.67	48.08	15.22	45.0	18.18	20.59	10.0
- แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างชนบรรมนิยมประเทศไทยกับของชาติที่ปรากฏในเรื่อง	14.0	4.76	53.85	15.22	15.0	6.06	2.94	7.5
- เป็นตัวอย่างให้เด็กไทยปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม	32.0	7.14	44.23	8.70	22.5	3.03	-	25.0

จากตาราง

นักการศึกษาเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านตัวละคร อยู่ในเกณฑ์ที่มี 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องโตมรอมมณี คุณค่าในด้านที่ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก อยู่ในเกณฑ์ดีมาก คือร้อยละ 80.0 คุณค่าในด้านตัวละครมีลักษณะเป็นตัวแทนแสดงความต้องการของเด็ก อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 60.00 และภาพยนตร์เรื่องเตนน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าในด้านที่ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก คุณค่าในด้านมองเห็นส่วนดีและส่วนเสียของตัวละครชัดเจน และคุณค่าในด้านที่พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 69.23 ร้อยละ 61.54 และร้อยละ 73.08 ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อย

ตารางที่ 38. คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านฉากและบรรยากาศ ตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

ฉาก และบรรยากาศ	หอราเชอ n=50	ตร.สังข์ n=42	ตั้งศูนย์ นงนุช n=52	รอยเอกราช n=46	บางโพธิ์ นงนุช n=40	จงรัก นงนุช n=33	เกษม n=34	บูรณะ นงนุช n=40
- มีความแปลกใหม่	40.0	40.48	26.92	15.21	25.0	18.18	85.29	32.5
- ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ แก่ผู้ชมเช่นธรรมชาติ หรือขนบธรรมเนียมประเพณี	12.0	4.76	*63.46	10.87	40.0	15.15	2.94	25.0
- เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องและโครงเรื่อง	20.0	11.90	53.85	19.57	27.5	21.21	14.71	17.5
- ฉากของเรื่องที่เป็นประวัติศาสตร์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง	12.0	7.14	*65.38	10.87	15.0	9.09	5.88	7.5
- ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ	40.0	21.43	38.46	19.57	15.0	3.03	2.94	30.0
- บรรยากาศให้ความรู้สึกอบอุ่นและคุ้นเคยกับเด็ก	58.0	19.05	32.69	36.96	22.5	15.15	2.94	30.0
- บรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม	34.0	11.90	36.54	26.09	25.0	18.18	11.76	40.0
- บรรยากาศก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้ชม	22.0	19.05	48.08	26.09	35.0	15.15	8.82	42.5

จากตาราง นักการศึกษาเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านฉากและบรรยากาศอยู่ในเกณฑ์ดีมีเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่องเมฆน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าในด้านฉากของเรื่อง ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ แก่ผู้ชม และคุณค่าในด้านฉากของเรื่องดีเป็นประวัติศาสตร์ ใกล้เคียงกับความเป็นจริง อยู่ในเกณฑ์ดี คือร้อยละ 63.46 และร้อยละ 65.38 ตามลำดับ ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ส่วนใหญ่มีคุณค่าด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อย โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องมูเตดิง มีคุณค่าทุกด้านอยู่ในเกณฑ์น้อยมาก

ตารางที่ 39 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาพ ตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

ภาพ	มองเห็น ได้ n=50	ชัด ดี n=42	ชัด ดี n=52	ชัด ดี n=46	ชัด ดี n=40	ชัด ดี n=33	ชัด ดี n=34	ชัด ดี n=40
- ให้ความรู้ถึงนิเวศวิทยา	42.0	28.57	26.92	17.39	30.0	12.12	8.82	47.5
- เข้าใจเรื่องได้จากภาพ	52.0	21.43	42.31	23.91	22.5	24.24	14.71	37.5
- แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกของตัวละครชัดเจน	32.0	23.81	50.0	28.26	42.5	27.27	26.47	22.5
- แสดงลักษณะเด่นของตัวละครชัดเจน	46.0	28.57	57.69	28.26	40.0	24.24	17.65	35.0
- ทิศทางเคลื่อนไหวของภาพเรียบและกลมกลืน	34.0	21.43	52.92	19.57	40.0	18.18	26.47	52.5

จากตาราง
นักการศึกษาเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 8 เรื่อง ส่วนใหญ่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านภาพอยู่ในเกณฑ์ปานกลางและน้อย

ตารางที่ 40 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาษา ตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

ภาษา	น.ร.ชาย n=50	น.ร.ชาย n=42	น.ร.ชาย n=52	น.ร.ชาย n=46	น.ร.ชาย n=40	น.ร.ชาย n=33	น.ร.ชาย n=34	น.ร.ชาย n=40
- สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร	54.0	26.19	59.62	26.09	27.5	27.27	17.65	30.0
- ส่งเสริมการใช้ภาษาให้ถูกต้อง	28.0	4.76	*63.46	10.86	25.0	6.06	2.94	22.5
- ส่วนวนภาษา เหมาะสมกับรูปแบบของเรื่อง	32.0	14.29	51.92	21.74	40.0	15.15	17.65	30.0
- ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ	20.0	9.52	*69.23	21.74	20.0	15.15	8.82	17.5
- ส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา	14.0	9.52	*61.54	36.96	12.5	9.09	5.88	7.5
- บทสนทนา บ่งบอกนิสัยของตัวละคร	54.0	35.71	40.38	32.61	22.5	27.27	23.53	30.0
- การพากย์เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร	56.0	30.95	*67.31	39.13	30.0	24.24	23.53	37.5
- ในขณะที่ดำเนินเรื่อง สอดแทรกคุณธรรม คำสอนแก่เด็ก	34.0	9.52	*78.85	17.39	25.0	6.06	2.94	27.5
- เสียงพากย์ชัดเจน ถูกต้องตามอักขระวิธี	34.0	16.67	*65.38	21.74	30.0	18.18	8.82	32.5
- น้ำเสียงในการพากย์ แสดงความรู้ลึกซึ้งชัดเจน	42.0	23.81	57.69	23.91	35.0	27.27	14.71	42.5
- การพากย์มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน	44.0	57.14	40.38	23.91	12.5	15.15	20.59	15.0
- การพากย์แสดงความแตกต่างของเสียงตัวละครชัดเจน	42.0	30.95	42.31	23.91	17.5	15.15	17.65	22.5
- เสียงประกอบเหมาะสมกับเรื่อง และเหตุการณ์	44.0	28.57	48.08	23.91	27.5	24.24	20.50	27.5

จากตาราง

นักการศึกษาเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านภาษาอยู่ในเกณฑ์ดี มีเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา
 โดดเด่นที่สุดในด้านส่งเสริมการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ร้อยละ 63.46 คุณค่าในด้านให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ ร้อยละ 69.23 คุณค่าในด้าน
 ที่มีการส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา ร้อยละ 61.54 คุณค่าในด้านการพากย์ เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร ร้อยละ 67.31 คุณค่าในด้านขณะที่ดำเนิน
 เรื่องมีการสอดแทรกคุณธรรม คำสอนแก่เด็ก ร้อยละ 78.85 และคุณค่าในด้านมีเสียงพากย์ชัดเจน ถูกต้องตามอักขระวิธี ร้อยละ 65.38 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น
 ส่วนใหญ่มีคุณค่าด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อย

ตารางที่ 41 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่อง ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาษา	เรื่อง							
	โตเรียน	ดร. สักดิ์	เนรน้อย เจ้าปัญญา	จินจาอาโตรี	หนูน้อย แสงไฟเบส	ผู้เตลิ่ง	คู่แฝด	สุสว่างน้อย มรรตลารบ
	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5
- แสดงแนวคิดชัดเจน	* 5	-	* 4	3	1	1	1	1
- แนวคิดเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็กไทย	1	-	3	3	-	1	-	1
- แนวคิดเป็นไปในทางสร้างเสริม	2	-	* 4	3	1	1	-	1
- ส่งเสริมการช่วยเหลือในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหา	2	-	* 5	2	1	1	-	1
- เพื่อสอดแทรกคุณธรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก	2	-	* 4	* 4	2	1	-	1
- ปลุกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม	1	-	* 4	1	-	-	-	-
- แสดงผลของการทำความดี	* 4	-	3	* 4	2	-	1	1

หมายเหตุ
5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยมาก

จากตาราง ผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดีและดีมากได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง โตเรียนมีคุณค่าในด้านแสดงแนวคิดชัดเจน อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้านแสดงผลของการทำความดีอยู่ในเกณฑ์ดี ภาพยนตร์เรื่องเนรน้อย เจ้าปัญญามีคุณค่าในด้านส่งเสริมการช่วยเหลือดีมาก ด้านแสดงแนวคิดชัดเจน ด้านแนวคิดเป็นไปในทางสร้างเสริม ด้านที่แนวคิดสอดแทรกคุณธรรมที่เหมาะสมกับเด็ก และด้านที่มีแนวคิดปลุกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม อยู่ในเกณฑ์ดี และภาพยนตร์เรื่อง จินจาอาโตรี มีคุณค่าในด้านแนวคิดสอดแทรกคุณธรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก และด้านแสดงผลของการทำความดีอยู่ในเกณฑ์ดี ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ส่วนใหญ่มีคุณค่าน้อยและน้อยมาก สำหรับ ภาพยนตร์เรื่อง ดร. สักดิ์ไม่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่อง



ตารางที่ 42 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาษา	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง	โครงเรื่อง
	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5	n=5
- โครงเรื่องและเนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกัน	4	-	3	2	1	1	1	1
- โครงเรื่องมีเป้าหมายที่แน่นอน	4	-	4	4	2	1	1	1
- เนื้อเรื่องสะท้อนให้เห็นสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก	3	1	2	2	-	-	-	-
- เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน	* 5	2	3	4	2	1	1	1
- เนื้อเรื่องเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็ก	* 5	-	2	4	1	1	1	1
- เนื้อเรื่องตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก	* 5	-	2	4	1	1	-	1
- ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	* 5	3	4	4	2	3	2	2
- ให้ความรู้	1	-	* 5	1	-	-	-	-
- แสดงความสัมพันธ์ที่ระหว่างสมาชิกในครอบครัว	3	1	3	3	4	-	-	2
- แสดงถึงความรักของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์และสิ่งแวดลอมอื่น	4	1	* 5	4	* 5	-	-	1
- แต่ละตอนจบด้วยความสุขและความสัมพันธ์ หรือแสดงให้เห็นความทุกข์ของฝ่ายธรรม	4	1	* 5	4	3	3	2	3

จากตาราง ผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งมีคุณค่าในองค์ประกอบด้านโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องมีหลายด้าน คือ เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เนื้อเรื่องเหมาะสมกับประสบการณ์ของเด็ก เนื้อเรื่องตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก และเนื้อเรื่องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ภาพยนตร์เรื่องเพร็อบเจ้าปัญญา มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านโครงเรื่องและเนื้อเรื่องมีมาก 3 ด้านคือ ให้ความรู้ แสดงถึงความรักของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์ และสิ่งแวดลอมและแต่ละตอนจบด้วยความสุขและความสัมพันธ์ ส่วนภาพยนตร์เรื่องหน้อยแชนนิเบล มีคุณค่าในด้านแสดงถึงความรักของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์และสิ่งแวดลอมอื่น ๆ มีมาก สำหรับภาพยนตร์เรื่องอื่น ส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ตารางที่ 43 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านตัวละคร ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาษา	เรื่อง	โทเรมอน n=5	ดร. สักดิ์ n=5	เมฆน้อย เจ้าบุญชู n=5	ผีนจาฮาโต n=5	หนูน้อย แชนนิเบล n=5	งูเหล็ก n=5	อูแปง n=5	ตัวละคร นบ n=5
-	อยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก	*5	1	*5	*5	3	1	-	2
-	มองเห็นส่วนดีและส่วนเสียชัดเจน	3	-	4	4	3	3	1	3
-	พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี	4	-	*5	4	*5	1	1	3
-	เป็นตัวแถมแสดงลักษณะความต้องการของเด็ก	4	-	3	*5	1	1	-	-
-	เป็นตัวแถมแสดงความคิดเห็นของชนชาติที่ปรากฏในเรื่อง	1	-	3	1	2	-	-	1
-	สะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่หรือแนวการดำเนินชีวิตของชาติที่ปรากฏในเรื่อง	2	-	3	1	1	-	-	-
-	แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างขนบธรรมเนียมประเพณีของไทยกับของชาติที่ปรากฏในเรื่อง	2	-	4	1	1	-	-	-
-	เป็นตัวช่วยให้เด็กไทยปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม	1	-	3	1	1	-	-	-

จากตาราง ผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องโทเรมอนมีคุณค่าในองค์ประกอบด้านตัวละครอยู่ในเกณฑ์ดีมาก 1 ด้าน คือ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก ภาพยนตร์เรื่องเมฆน้อยเจ้าบุญชูมีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก 2 ด้าน คือ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก และพฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี ภาพยนตร์เรื่องผีนจาฮาโต มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก 2 ด้าน คือ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก และตัวละครเป็นตัวแถมแสดงลักษณะความต้องการของเด็ก สำหรับภาพยนตร์เรื่องหนูน้อยแชนนิเบล มีคุณค่าในเกณฑ์ดีมาก 1 ด้าน คือ พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ส่วนใหญ่มีคุณค่าในเกณฑ์น้อยมาก

ตารางที่ 44 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านฉากและบรรยากาศตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาษา	เรื่อง	โครงเรื่อง n=5	ตัวละคร n=5	ฉากและ สถานที่ n=5	รายละเอียด ฉาก n=5	เพลง n=5	การ แสดง n=5	บรรยากาศ n=5
- มีความแปลกใหม่		1	-	2	1	-	-	-
- ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ แก่ผู้ชม เช่น ธรรมชาติ หรือขนบธรรมเนียมประเพณี		2	1	4	1	2	-	-
- เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องและโครงเรื่อง		3	1	4	2	4	2	1
- ฉากของเรื่องที่เป็นประวัติศาสตร์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง		1	-	4	1	1	-	-
- สิ่งเสริมให้เกิดจินตนาการ		4	1	1	2	2	1	-
- บรรยากาศให้ความรู้สึกอบอุ่นและคุ้นเคยกับเด็ก		4	1	4	4	3	-	-
- บรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม		2	1	*5	2	2	3	2
- บรรยากาศก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น		3	-	*5	3	*5	1	-

จากตาราง ผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่าภาพยนตร์เรื่องเตนน้อยเจ้าปิงปองมีคุณค่าในด้านบรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม และก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนภาพยนตร์เรื่องหนูน้อยแสนดี เบลมีคุณค่าในด้านบรรยากาศก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์น้อย

ตารางที่ 45 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาพ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาพ	เรื่อง							
	ภาพรวม n=5	บุคลิก ตัวละคร n=5	ฉาก และ สถานที่ n=5	รายละเอียด n=5	ภาพ เคลื่อนไหว n=5	เสียง n=5	การ พากย์ n=5	การ แสดง n=5
- ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา	3	3	4	2	3	2	2	3
- เข้าใจเรื่องได้จากภาพ	3	2	4	2	3	1	1	3
- แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกของตัวละครชัดเจน	3	3	4	4	2	1	2	3
- แสดงลักษณะเด่นของตัวละครชัดเจน	3	3	*5	4	3	2	2	2
- การเคลื่อนไหวของภาพ เรียบและกลมกลืน	3	1	*5	3	2	1	1	2

จากตาราง
 ผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่าคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาพ ที่มีค่าอยู่ในเกณฑ์ดีมากได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง
 เณรน้อย เจ้าบุญญา มีคุณค่าในด้านแสดงลักษณะเด่นของตัวละครชัดเจน และด้านภาพเคลื่อนไหวของภาพ เรียบและกลมกลืน ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ
 ส่วนใหญ่มีคุณค่า ในเกณฑ์ปานกลางและน้อย

ตารางที่ 46 คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้านภาษา ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภาษา	เรื่อง	เนื้อหา n=5	ตร.สัมพันธ์ n=5	เชิงสัญลักษณ์ n=5	รูปโฉม n=5	ภาษาพูด n=5	ภาษาเขียน n=5	การเขียน n=5	ประเพณี n=5
- สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร		4	3	*5	4	4	2	2	2
- ส่งเสริมการใช้ภาษาให้ถูกต้อง		1	-	*5	2	2	2	-	-
- ส่วนวนภาษาเหมาะสมกับรูปแบบของเรื่อง		4	2	*5	4	4	-	1	1
- ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ		1	-	4	1	1	-	-	-
- ส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา		1	-	4	1	1	-	-	-
- บทสนทนาบ่งบอกนิสัยของตัวละคร		4	3	*5	*5	4	2	2	3
- การพากย์เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร		4	3	*5	*5	4	3	3	3
- ในขณะที่ดำเนินเรื่องสอดแทรกคุณธรรมคำสอนแก่เด็ก		1	-	*5	3	1	1	-	-
- เสียงพากย์ชัดเจนถูกต้องตามอักขระวิธี		3	1	*5	*5	3	2	1	2
- น้ำเสียงผู้พากย์แสดงความรู้สึกชัดเจน		2	2	*5	4	2	1	2	2
- ขณะพากย์มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน		2	3	*5	3	1	3	2	2
- การพากย์แสดงความแตกต่างของเสียงตัวละครชัดเจน		3	2	*5	4	3	1	1	2
- เสียงประกอบเหมาะสมกับเรื่องและเหตุการณ์		2	2	*5	4	2	1	1	1

จากตาราง

ผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่าคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบด้าน ภาษา ที่อยู่ในเกณฑ์ดีมากมี 2 เรื่อง คือภาพยนตร์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ยกเว้นด้านให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ และด้านส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ดี และภาพยนตร์เรื่อง ดินจาอาโตริ ได้แก่ด้านบทสนทนาบ่งบอกนิสัยตัวละคร ด้านการพากย์เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร และด้านเสียงพากย์ชัดเจนถูกต้องตามอักขระวิธี ส่วนภาพยนตร์เรื่อง อื่นส่วนใหญ่มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ดีและน้อยมาก

ตารางที่ 47 แสดงร้อยละของคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบแต่ละด้าน ตามความคิดเห็นของครู

คุณค่าทางการศึกษา	เรื่อง							
	โตเรมอน n=183	ดร. สลัมป์ n=164	เขาน้อย เจ้าบุญชู n=190	ผจญอาตริ n=158	หนูน้อย เซนต์เบล n=157	บูเตคิง n=130	ลูแปง n=125	สุสานออบ นทรสวรรค์ n=145
- แนวคิดของเรื่อง	21.54	6.50	58.87	12.39	24.93	9.89	2.86	28.79
- โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง	39.77	16.52	43.01	23.94	27.62	24.62	16.65	33.86
- ตัวละคร	33.33	12.70	43.42	23.10	24.20	14.90	5.8	25.95
- ฉาก และบรรยากาศ	31.90	15.70	41.18	17.33	25.08	14.33	11.4	27.93
- ภาพ	48.61	27.92	43.68	28.48	32.23	19.85	24.96	34.24
- ภาษา	34.04	23.87	50.76	25.46	24.20	21.12	21.17	25.73

หมายเหตุ ร้อยละ 1-19 = น้อยมาก , ร้อยละ 20-39 = น้อย , ร้อยละ 40-59 = ปานกลาง , ร้อยละ 60-79 = ม , ร้อยละ 80 ขึ้นไป = ดีมาก

จากตาราง ครูมีความเห็นว่าองค์ประกอบในด้านภาพของภาพยนตร์เรื่องโตเรมอน และองค์ประกอบทุกด้านของภาพยนตร์เรื่องเขาน้อยเจ้าบุญชู มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ตารางที่ 48 แสดงร้อยละของคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบแต่ละด้าน ตามความคิดเห็นของนักการศึกษา

เรื่อง	โตเถื่อน n=50	ตร. สลับ n=42	เรื่องสั้น นอกรั้ว n=52	ชุดโอบอ้อม n=46	หนูน้อย แสนแสบ n=40	ผู้เคียด n=33	คู่แฝด n=34	สี่สาว จอมแสบ นอกรั้ว n=40
- แนวคิดของเรื่อง	27.43	11.19	68.41	19.25	22.14	6.49	6.72	26.07
- โครงเรื่อง และเนื้อเรื่อง	44.0	22.08	47.55	29.84	43.93	19.83	13.10	30.0
- ตัวละคร	34.75	15.77	51.68	24.73	27.81	17.42	9.19	25.0
- ฉาก และบรรยากาศ	27.75	16.96	45.67	20.65	25.63	14.39	10.66	28.13
- ภาพ	41.2	24.76	45.77	23.48	35.0	21.21	18.82	39.00
- ภาษา	38.31	22.89	57.40	24.92	25.0	17.72	14.25	26.35

จากตาราง นักศึกษามีความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่อง เหนือร้อยเจ็ด มีคุณค่าในด้านแนวคิดของเรื่อง อยู่ในเกณฑ์ ดีร้อยละ 68.41 ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ส่วนใหญ่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง คู่แฝด มีคุณค่าในองค์ประกอบทุกด้าน อยู่ในเกณฑ์น้อยมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 49 แสดงร้อยละขององค์ประกอบภาพยนตร์การ์ตูนในองค์ประกอบแต่ละด้านตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

	ดนตรีไทย n=5	ตร. ลีลิ้ง n=5	เสียงผู้ บรรยาย n=5	สไตล์ ดนตรี n=5	เพลง ประกอบ n=5	เพลง ประกอบ n=5	เสียง n=5	สัดส่วน โดยรวม n=5
- แนวคิดของเรื่อง	48.57	-	77.14	57.14	20.0	14.27	5.71	14.29
- โครงเรื่อง และเนื้อเรื่อง	78.18	16.36	69.09	65.45	38.18	20.0	14.55	23.64
- ตัวละคร	55.0	2.5	75.00	55.0	42.5	15.0	5.0	22.5
- ฉาก และบรรยากาศ	50.0	12.5	72.5	40.0	47.5	17.5	7.5	25.0
- ภาพ	60.0	48.0	*88.0	60.0	52.0	28.0	32.0	52.0
- ภาษา	49.23	32.31	*96.92	69.23	49.23	24.62	23.08	27.69

จากตาราง ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่อง เสเรนน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านภาพ และภาษา อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ภาพยนตร์เรื่อง ตร. ลีลิ้ง ไม่ีคุณค่าในองค์ประกอบด้านแนวคิดของเรื่อง ส่วนใหญ่มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

ตารางที่ 50 แสดงจำนวนร้อยละของความคิดเห็นในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของครู นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ๆ เฉพาะที่เห็นตรงกันมากที่สุด และน้อยที่สุด

องค์ประกอบของเรื่อง	เรื่อง กลุ่ม ตัวอย่าง	ไตรมาส	ดร. สัมภ์	เลขน้อยเจ้าปัญญา	นิพนธ์อาโตรี	หนน้อยแชนบีเบล	มุเตดัง	ดูแปง	ส่วน สัดส่วนน้อยกายสิทธิ์
แนวคิดของเรื่อง	ครู			58.87				2.86	
	นักการศึกษา			68.41			6.49	6.72	
	ผู้เชี่ยวชาญ ๆ		ไม่มี คุณค่า	77.14					
โครงเรื่อง และ เนื้อเรื่อง	ครู		15.52	43.01					
	นักการศึกษา			47.55				13.10	
	ผู้เชี่ยวชาญ	78.18						14.55	
ตัวละคร	ครู			43.41				5.8	
	นักการศึกษา			51.68				9.19	
	ผู้เชี่ยวชาญ	2.50		75.00					
ฉากและบรรยากาศ	ครู			41.18				11.40	
	นักการศึกษา			45.67				10.66	
	ผู้เชี่ยวชาญ			72.50				7.50	
ภาพ	ครู			43.68			19.85		
	นักการศึกษา			45.77				18.82	
	ผู้เชี่ยวชาญ			88.00			28.00		
ภาษา	ครู			50.76			21.12	21.17	
	นักการศึกษา			57.40				14.25	
	ผู้เชี่ยวชาญ			96.22				23.08	

จากตาราง ครู นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ๆ มีความเห็นตรงกันว่า ส่วนใหญ่
ภาพยนตร์เรื่องเลขน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ สูงที่สุด และภาพยนตร์เรื่อง
ดูแปง มีคุณค่าในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ น้อยที่สุด

ตารางที่ 51 ลำดับที่ของคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนจากมากไปหาน้อย ตาม
ความคิดเห็นของ ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ฯ

ครู		นักการศึกษา		ผู้เชี่ยวชาญ ฯ	
เรื่อง	คุณค่า/ ร้อยละ	เรื่อง	คุณค่า/ ร้อยละ	เรื่อง	คุณค่า/ ร้อยละ
เฮอร์นอยเจ้าปัญญา	47.84	เฮอร์นอยเจ้าปัญญา	52.99	เฮอร์นอยเจ้าปัญญา	80.38
โตเรมอน	34.97	โตเรมอน	36.44	นินจาฮาโตริ	59.23
สี่สี่สาวน้อยกายสิทธิ์	29.67	สี่สี่สาวน้อยกายสิทธิ์	28.36	โตเรมอน	57.31
หนูน้อยแชนนิเบล	26.56	หนูน้อยแชนนิเบล	26.73	หนูน้อยแชนนิเบล	41.92
นินจาฮาโตริ	22.05	นินจาฮาโตริ	24.37	สี่สี่สาวน้อยกายสิทธิ์	22.31
มุเตคิง	18.67	ดร. สัมป์	19.41	มุเตคิง	20.00
ดร. สัมป์	17.66	มุเตคิง	16.43	ดร. สัมป์	18.46
ลูแปง	14.86	ลูแปง	12.10	ลูแปง	14.62

จากตาราง ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ ฯ มีความเห็นตรงกันว่า ลำดับ
คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง จากมากไปหาน้อย ภาพยนตร์ 5 เรื่องแรก
ได้แก่ เฮอร์นอยเจ้าปัญญา, โตเรมอน, สี่สี่สาวน้อยกายสิทธิ์, หนูน้อยแชนนิเบล และนินจาฮาโตริ
ส่วนภาพยนตร์ 3 เรื่องสุดท้ายได้แก่ มุเตคิง ดร. สัมป์ และลูแปง และคุณค่าของภาพยนตร์
ทั้ง 8 เรื่อง ที่ประเมินจากความคิดเห็นของครู และนักการศึกษา

ศูนย์วิจัยและพัฒนา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 52 แสดงร้อยละของคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนตลอดทั้งเรื่องตามความคิดเห็นของ
ครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์สำหรับเด็ก

	โต เรมอม	ดร. สัสซี่	เฉ รน้อยเจ้า ปัญญา	ฉ ินจาฮา โตร์	ห ุยน้อยแ ชนนิเบล	ม ูเตคิง	อ ูมเปง	ส ัสสั่วน้อย กายสิทธิ์
ครู	34.97	17.66	47.84	22.05	26.56	18.67	14.86	29.67
นักการศึกษา	36.46	19.41	52.99	24.37	26.73	16.43	12.16	28.36
ผู้เชี่ยวชาญ ฯ	57.31	18.46	80.38	59.23	41.92	20.00	14.62	22.31

จากตาราง ครูและนักศึกษามีความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์เรื่องเฉรน้อยเจ้า-
ปัญญา มีคุณค่าทางการศึกษาอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่นมีคุณค่าทางการศึกษา
อยู่ในเกณฑ์น้อยและน้อยมาก

ผู้เชี่ยวชาญ ฯ มีความเห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องเฉรน้อยเจ้าปัญญา มีคุณค่าทางการ
ศึกษาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนภาพยนตร์เรื่องอื่นมีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง น้อย และน้อยมาก

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 3

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากครู นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับรายการภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 8 เรื่อง

ส่วนใหญ่ประชากรทั้ง 3 กลุ่ม มีความเห็นคล้ายกัน ประเด็นใหญ่ที่ตัวอย่างประชากรกล่าวถึงคือ

1. เนื้อหาสาระของเรื่อง
2. ช่วงเวลาของการออกอากาศ
3. การพากย์
4. การเลือกสรรภาพยนตร์
5. ความคิดเห็นอื่น ๆ

1. เนื้อหาสาระของเรื่อง

1.1 ภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่อง เช่น หนูน้อยเขานนิเบล สีสี่ลำน้อยกายสิทธิ์ และเขานน้อยเจ้าปัญญา มีสาระที่ให้นแนวคิดที่ดีต่อเด็ก มีเพียงบางเรื่องเท่านั้นที่ไม่เหมาะสำหรับการรับชมของเด็ก เช่น เรื่อง มูเตคง มีภาพไม่สวยดูแล้วไม่เกิดภาพพจน์ที่ดี

1.2 ภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่ ตัวละครมีอิทธิพลหรือแสดงพฤติกรรมที่เกินความจริงมากเกินไป เช่น อาราสเลียนเรื่อง ดร.ลสัมป์ ลูแปง และนินาจาฮาโตริ ทำให้เด็กเกิดจินตนาการและอยากทำตาม

1.3 ภาพยนตร์การ์ตูนทุกเรื่อง ยกเว้นเขานน้อยเจ้าปัญญา มีเนื้อหาไร้สาระและไม่มีประโยชน์ต่อผู้ชมที่เป็นเด็ก

1.4 เรื่อง ดร.ลสัมป์ และลูแปง เนื้อหาส่วนใหญ่ไม่มีสาระ พฤติกรรมของตัวละครบางตอนเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีต่อเด็ก

1.5 เรื่องนินาจาฮาโตริ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ไม่มีสาระ ตัวเอกของเรื่องชอบพูดคำซ้ำ เช่น นิ นิน นิ นิน ทำให้เด็กจดจำและนำไปพูดบ้าง

1.6 เรื่อง ดร.ลสัมป์ ลูแปง และมูเตคง มีเนื้อหาที่ไม่มีคุณค่าต่อเด็ก โดยเฉพาะเรื่อง ดร.ลสัมป์บางครั้งนำเรื่องที่ไม่ควรกล่าวถึงเสนอต่อผู้ชม เช่นการกล่าวถึง "กุนลิ"

1.7 โครงเรื่องของภาพยนตร์ เรื่อง ดร.สสัมป์ ไม่มีทิศทางที่แน่นอน ดูแล้วจับจุดไม่ได้ ว่ามีแนวคิดในด้านใด ลักษณะของเรื่องคล้ายคนบัญญัติอาถรรพ์

1.8 ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องมีแนวเนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น ลูแปง เน้นเรื่องการต่อสู้แย่งชิงความเป็นใหญ่ หรือของมีค่าอื่น ๆ นางเอกแต่งกายไม่สุภาพ การแสดงออกในเรื่องเพศบ่อยเกินไป ไม่เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็ก แต่บางเรื่องให้คุณค่าต่อเด็กดีมาก เช่น สีสี่สาวน้อยกายสิทธิ์ หนูน้อยเข้านิเบล และเธรน้อยเจ้าปัญญา

2. ช่วงเวลาในการออกอากาศ

2.1 เฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์ และวันหยุดอื่น ๆ ในภาคเช้าควรลดจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนให้น้อยลง (เฉพาะช่อง 9) เพราะบางครั้งการชมรายการภาพยนตร์การ์ตูนสร้างปัญหาในการทำงานบ้านหรือการทำกรบ้านของนักเรียนมาก

2.2 รายการภาพยนตร์การ์ตูนตลอดสัปดาห์แท้จริงโดยเฉลี่ยแล้วยังมีน้อย ที่มีฉายมากก็เฉพาะในวันหยุดและวันเสาร์-อาทิตย์ เท่านั้น อาจเรียกได้ว่าเป็นการยืดเยื้อฉาย เพราะไม่อาจหารายการอื่นที่ดีกว่านี้มาให้เด็กดูได้ สำหรับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กส่วนใหญ่ผลิตออกมาในลักษณะให้เด็กเล็ก ๆ ดูเท่านั้น จึงไม่ดึงดูดความสนใจของเด็กและบุคคลทั่วไปเท่าที่ควร

2.3 เรื่อง ดร.สสัมป์ ออกอากาศในช่วงเวลาที่เด็กเกินไปสำหรับเด็ก อาจมีผลกระทบต่อเวลาพักผ่อนของเด็ก

3. การพากย์

3.1 การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก ไม่ควรกล่าวถึงเรื่องทำนองผู้สาว เช่น เรื่องลูแปง มีการพากย์ในลักษณะผู้สาวบ่อยเกินไป

3.2 เรื่อง ดร.สสัมป์ มีการพากย์โดยใช้ศัพท์แสลงบ่อย อาจทำให้เด็กจดจำและนำไปใช้ในโอกาสที่ไม่สมควร นอกจากนี้ผู้พากย์ไม่ควรพูดนอกบทมาก

4. การเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์

4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องมีเนื้อหาไร้สาระและเพ้อฝันมากเกินไป การ์ตูนสำหรับเด็กควรเป็นเรื่องที่สนุกสนานตื่นเต้น อาจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬา หรือ

เนื้อหาที่มีการสอดแทรกข้อคิดที่ดี' เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่ค่านคิดและขนบธรรมเนียมประเพณีของไทย

4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องเน้นให้ความรู้สีกด้านอารมณ์ มีบทตลกมาก บางเรื่องแทรกลักษณะตลกทางเพศ ไม่เหมาะกับผู้ชมที่เป็นเด็ก สถานีโทรทัศน์บางช่องเลือกเรื่องไม่เหมาะสม มีมากเรื่องแต่ขาดคุณภาพ

4.3 ควรดภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาแสดงถึงความอาฆาตพยาบาท เช่นบางตอนของเรื่องลูแปง

4.4 เรื่องเน้นน้อยเจ้าปัญญา มีเนื้อหาที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาและการแก้ปัญหาแก่เด็ก ควรเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในแนวนี้มาเสนอแก่เด็กต่อไป

4.5 ควรนำภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพสังคมปัจจุบัน เช่นเรื่องหนูน้อยแสนนิเบลมาให้เด็กชม

4.6 ควรนำภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาสาระประเภทสร้างสรรค์มีคติให้ความรู้ และเสนอเรื่องราวที่เป็นไปได้มาออกอากาศ

4.7 ทางสถานีควรปรับปรุงในด้านการศึกษาเลือกเนื้อหาสาระให้มากขึ้น เพราะการ์ตูนส่วนใหญ่ที่ฉายในปัจจุบัน นอกจากให้สาระด้านความบันเทิงแล้ว ไม่มีสาระที่เป็นประโยชน์แบบอื่นเลย

5. ความเห็นทั่ว ๆ ไป

5.1 ภาพยนตร์การ์ตูนให้ความรู้แก่เด็กพอสมควร ส่วนใหญ่ให้ความสนุกสนาน ตื่นเต้น ภาพมีสีสันสวยงามชวนดู ทำให้เด็กอยากวาดภาพตัวละครในการ์ตูน ส่งผลดีในทางศิลปะ

5.2 รายการภาพยนตร์การ์ตูนมีประโยชน์ในด้านประเทืองอารมณ์ดูได้ทั้งผู้ใหญ่และเด็ก ควรส่งเสริมรายการประเภทนี้ให้มาก

5.3 ภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องมีเนื้อหาสาระที่ดี แต่การที่ละคราบว่าเรื่องไหนดีหรือไม่เพียงใดนั้น จำเป็นต้องใช้เวลาติดตามกันนาน หรือดูเป็นประจำจึงจะทำให้เห็นคุณค่าหรือเข้าใจเนื้อหาสาระของภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ มีผู้ใหญ่หลายคนดูการ์ตูน

เพียงเล็กน้อย แล้วด่วนตัดสินว่าเรื่องนั้นเรื่องนี่ไม่ดี ซึ่งตรงข้ามกับเด็กที่ดูเป็นประจำ เด็ก ๆ จะเข้าใจเนื้อหาเห็นคุณค่าและได้ความสนุกสนาน เด็กส่วนใหญ่จะเข้าใจว่าเรื่องที่เขาดูนั้นเป็นเพียงเรื่องสมมุติ และเป็นเพียงการ์ตูนที่คนสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิงเท่านั้น สำหรับกรณีที่เด็กมักเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน เป็นเรื่องปกติของคนทั่วไปที่ขบขันสิ่งไหนก็มักทำตามสิ่งนั้น แต่เมื่อรายการนั้น ๆ ยุติลง เด็กก็จะหันไปสนใจเรื่องอื่นต่อไป

5.4 ภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็ก แต่ผู้วิจัยไม่ได้นำมาศึกษา ก่อนนำภาพยนตร์มาออกอากาศ ผู้ผลิตรายการควรมีหลักในการพิจารณาเลือกสรรเนื้อหาของภาพยนตร์ ให้เป็นไปในแนวการปลูกฝังค่านิยมที่ดี มิใช่มีแต่ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ควรมีการสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพื่อเด็กไทยในอนาคตบ้าง

5.5 เด็กที่ดูการ์ตูนจะชอบของเล่นหรือของกินที่มีตราตัวการ์ตูนที่เขาชอบ ผู้ผลิตสิ่งผลิตอาหารหรือของเล่นที่มีตราการ์ตูนแต่ขาดคุณภาพ แล้วโฆษณาในรายการที่เด็กส่วนใหญ่ดู เด็กจะนิยมของเล่นและอาหารประเภทนี้มาก ของเล่นบางอย่างไม่มีคุณค่าต่อพัฒนาการของเด็ก แกรมยังให้โทษต่อเด็ก อาหารเช่นขนม ทอฟฟี่ หรืออื่น ๆ ก็ขาดคุณภาพ ไม่มีสารอาหารที่จำเป็นต่อร่างกาย แกรมยังทำให้สิ้นเปลืองเงินทองโดยเปล่าประโยชน์

5.6 การ์ตูนญี่ปุ่นสร้างขึ้นเพื่อคนญี่ปุ่นดู จึงอิงวัฒนธรรมและชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น วัฒนธรรมบางอย่างอาจสอดคล้องกับของไทย ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ผลิตรายการว่าจะเลือกเรื่องมาเสนอต่อเด็กได้ดีเพียงใด ในเรื่องเพศคนไทยส่วนใหญ่ถือว่าเป็นเรื่องที่ไม่สมควรให้เด็กรับรู้ แต่ญี่ปุ่นคิดต่างกับคนไทย ดังนั้นการเลือกสรรเนื้อหาผู้เกี่ยวข้องจึงควรพิจารณาในแง่นี้ด้วย

5.7 การ์ตูนบางเรื่องที่น่าสนใจออกอากาศ เป็นการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ แต่คนส่วนมากคิดว่าการ์ตูนเป็นรายการสำหรับเด็กเท่านั้น ดังนั้นเมื่อมีการ์ตูนบางเรื่องมีลักษณะเหมาะสมที่จะให้ผู้ใหญ่ดู เช่น ลูแปง หลายคนจึงคิดว่าการ์ตูนเรื่องนี่ไม่เหมาะสมที่จะนำมาออกอากาศ

5.8 การ์ตูนหลายเรื่องแสดงให้เห็นการกระทำที่ดีควรนำมาเป็นแบบอย่าง แต่มีบางเรื่องที่ล่อตาหรือจ้องใจเน้นพฤติกรรมเกี่ยวกับเรื่องชู้สาว แต่ขึ้นชื่อว่า

การรื้อถอนกลุ่มเป้าหมายใหญ่ย่อมได้แก่เด็ก ดังนั้นการรื้อถอนประเภทที่มีเรื่องทำนองขู่ล่าว สิ่งไม่ควรนำออกมาสู่สายตาเด็ก เพราะค่านิยมของคนไทยยังไม่ยอมรับสภาพการณ์ที่จะให้เด็กรับรู้เรื่องราวประเภทนี้ก่อนจะถึงวัยอันสมควร ถ้าต้องการใช้การรื้อถอนเป็นสื่อการสอนในเรื่องเพศศึกษาก็ควรเป็นไปในรูปแบบที่เหมาะสมกว่าที่การรื้อถอนบางเรื่องเป็นอยู่ ปัญหาที่ผู้รับผิดชอบไม่ว่าจะเป็นผู้จัดรายการ หรือหัวหน้าสถานีโทรทัศน์ควรได้พิจารณา และดูการรื้อถอนก่อนนำออกอากาศทุกครั้ง

5.9 การรื้อถอนหลายเรื่องให้ข้อคิดที่ดี ถ้าเด็กรู้สึกเลือกขมและน่าแต่สิ่งที่ดีมาปฏิบัติ ผู้ปกครองจึงมีส่วนโน้มน้าวจิตใจของเด็กให้เห็นมายมรายการที่ดี แนะนำให้เด็กรู้สึกคิดพิจารณาถึงเนื้อหาสาระที่ได้ดูว่ามีสิ่งใดดีและสิ่งใดไม่ดี อันจะก่อประโยชน์แก่ตัวเด็กต่อไป



คุนยวิทยทรพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย