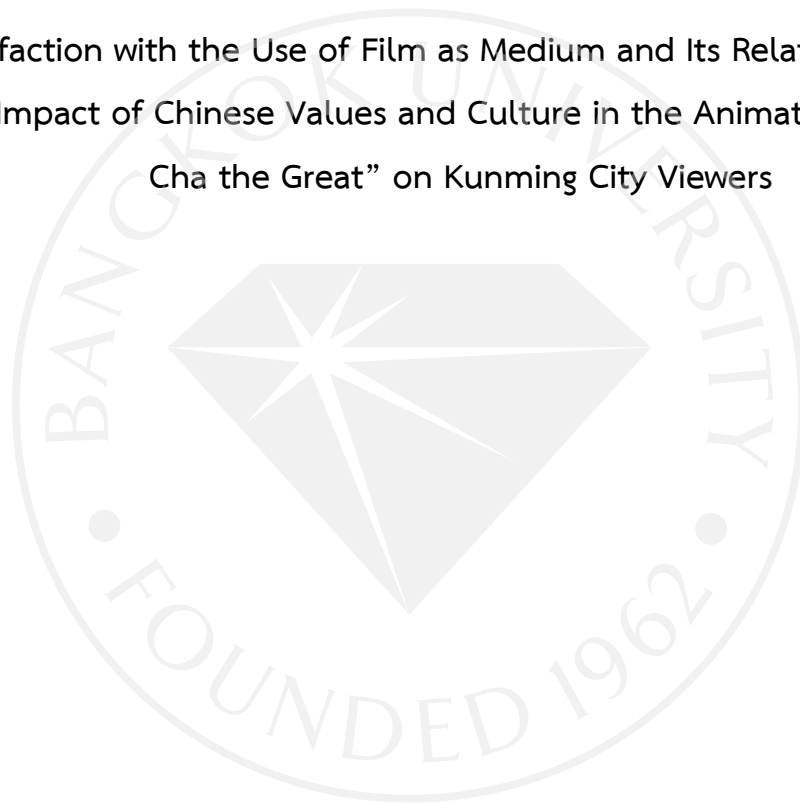


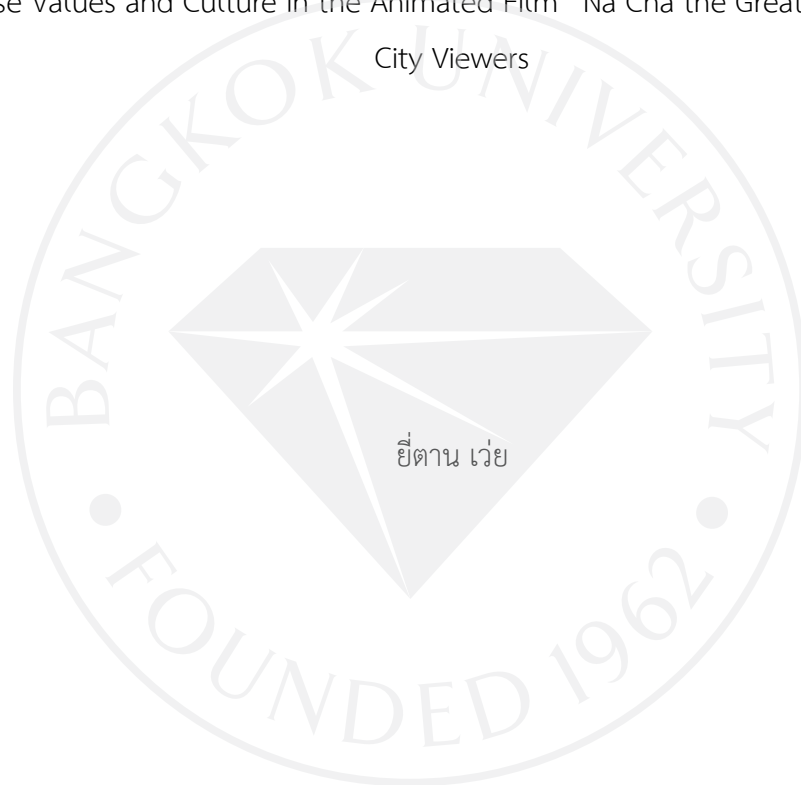
ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการ
ใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของ
ผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

Satisfaction with the Use of Film as Medium and Its Relationship with
the Impact of Chinese Values and Culture in the Animated Film “Na
Cha the Great” on Kunming City Viewers



ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์
เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

Satisfaction with the Use of Film as Medium and Its Relationship with the Impact of
Chinese Values and Culture in the Animated Film “Na Cha the Great” on Kunming
City Viewers



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารสื่อสารเชิงกลยุทธ์

เรื่อง ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้
ภาพยนตร์เป็นสื่อ ของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขต
เมืองกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย ยี่ตาน เว้ย

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศัณช์ชัช กนกงามวิโรจน์

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก

ยี่ตาน เว่ย. ปริญญาเนเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์), ตุลาคม 2564, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์ เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง (71 หน้า) อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ณัฐชัช กนกงามวิโรจน์

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง” โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา (1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง (2) เพื่อศึกษาผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง (3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

การวิจัยฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีแบบสอบถามออนไลน์ (Online Quantitative) โดยใช้ www.wjx.cn (问卷星) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบปัจจัยในการรับชม และความพึงพอใจของผู้ชมชาวคุนหมิง มณฑลยูนนาน จำนวน 4,550,831 คน (Kunming population 2021, 2021) และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Purposive Sampling) เฉพาะผู้ชมที่ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "นาจา" (Na Cha the Great) อย่างน้อยหนึ่งครั้งจำนวนทั้งสิ้น 138 คน โดยจะทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 ถึง 31 พฤษภาคม 2564

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลทั้งสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน เพื่อหาความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระต่อกันผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 71.0) มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 52.2) มีอายุอยู่ในช่วงอายุ 20-24 (ร้อยละ 62.3) มีระดับระดับปริญญาโท (ร้อยละ 58.0) และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน คือ 2,000 ถึง 5,000 หยวน (ร้อยละ 40.6) (2) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ และความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่องในระดับมากที่สุดทุกด้าน และยังได้รับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) ด้านแรงกระตุ้น (Activate) ด้านแรง

สร้างสรรค์ (Create) และด้านแรงเปลี่ยน (Convert) ในระดับมากที่สุดทุกด้านเช่นกัน (3) ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อโดยรวมของผู้ชมในเขตเมืองกรุงเทพมหานครในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: วัฒนธรรมเงินในภาพยนตร์, ความพึงพอใจ, ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา”



Wei, Y. Master of Communications Arts (Strategic Communications), October 2021, Graduate School, Bangkok University.

Satisfaction with the Use of Film as Medium and Its Relationship with the Impact of Chinese Values and Culture in the Animated Film “Na Cha the Great” on Kunming City Viewers (71 pp.)

Advisor: Asst. Prof. Pongnatchat Kanokngamwitroj, Ph.D.

ABSTRACT

The Relationship Between Satisfaction and the impact of Chinese values and culture from the use of movies as a medium of the animation “Na Cha the Great” of viewers in Kunming City aimed (1) To study the audience's satisfaction of the animation “Na Cha the Great” of viewers in Kunming City; (2) to study the impact of Chinese values and culture from the use of movies as a medium of the animation “Na Cha the Great” of viewers in Kunming City (3) to study the influence of satisfaction in relation to the impact Chinese values and culture from using movies as a medium of the animation “Na Cha the Great” of viewers in Kunming City.

This research is a quantitative research was an Online Quantitative questionnaire using www.wjx.cn (问卷星) as a data collection tool to determine the factors of viewing and satisfaction of the Kunming audience of 138 people from 4,550,831 people in Yunnan Province (Kunming Population 2021, 2021), and this research was using a convenient sampling method by purposive only the audience who has watched the animated film "Na Cha the Great" at least once have been collected data from 1 to 31 May 2021.

The researcher analyzed the data, both descriptive statistics including the number of percentages mean standard deviation and inferential statistics such as Pearson's correlation to find the relationship of the two independent variables. The results showed that (1) the majority of respondents were female (71.0%) with occupations. Students / students (52.2%), aged between 20-24 (62.3%), have a master's degree (58.0%), and the average monthly income is 2,000 to 5,000 Yuan (40.6%). (2) Most of the samples were satisfied with the movie content. Satisfaction

with the presentation style and satisfaction with the method of storytelling at the highest level in all aspects It has also been affected in Chinese values and culture from using movies as a medium of reinforcement, activation, creativity, and conversion at the highest level in all aspects such as together (3) Satisfaction with the animated film “Na Cha the Great” was related to the impact on Chinese values and culture of the overall use of the film as a medium of audiences in Kunming City was statistically meaningful at 0.01, which was based on the hypothesis.

Keywords: Chinese Culture in Cinema, Chinese Values in Cinema, Satisfaction, Na Cha the Great



กิตติกรรมประกาศ

ก่อนอื่นผมขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ณัชชัช กนกงามวิโรจน์
อย่างสุดซึ้ง และจริงใจสำหรับความช่วยเหลือที่ทุ่มเททำงานหนักและเสียสละ รูปแบบการทำงาน
การสอนอย่างพิถีพิถันที่เข้มงวด โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ที่กว้างขวาง อีกทั้งยังให้คำแนะนำอย่าง
ละเอียดในทุกขั้นตอนการเขียนการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ของผมด้วยความดูแลเอาใจใส่อย่างอบอุ่น

ในกระบวนการเขียนการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ของผมได้รับคำแนะนำที่มีค่าจาก
รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรหม ชมงาม รองศาสตราจารย์ ดร.บุษบา สุธีธร ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.ธีรพล ภูรัต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ วิเศษสังข์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรถอุดม ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา และอาจารย์เขาวนิ พันธุ์พฤษ
ในขณะเดียวกันผมก็ได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน ที่ดูแลสนับสนุน
และช่วยเหลือผมตลอดมา

สุดท้ายนี้ ผมอยากจะแสดงความขอบคุณท่านกรรมการในการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก ที่สละเวลาอันมีค่าในการอ่าน ให้คำชี้แนะที่มีค่าในการปรับแก้ผลงานค้นคว้า
อิสระฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ยี่ตาน เว้ย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหาคำวิจัย	2
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.4 สมมติฐาน	2
1.5 ขอบเขตการวิจัย	3
1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับด้านลักษณะประชากรศาสตร์	5
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ (Media Influences)	6
2.3 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory)	7
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมและวัฒนธรรมจีน	8
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	16
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย	18
3.2 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	18
3.3 วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	19
3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	19
3.5 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย	20
3.6 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล	20
3.7 การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	21

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 (ต่อ) วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	22
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์	24
4.2 ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	27
4.3 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ	38
4.4 การทดสอบสมมติฐาน	48
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	54
5.2 อภิปรายผล	55
5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	56
5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	56
บรรณานุกรม	57
ภาคผนวก	60
ประวัติผู้เขียน	71

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1: แสดงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบารค	21
ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	25
ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวนและร้อยละของระดับการศึกษา	25
ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามอาชีพ	26
ตารางที่ 4.5: การแสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	26
ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	27
ตารางที่ 4.7: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	30
ตารางที่ 4.8: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	33
ตารางที่ 4.9: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)	38
ตารางที่ 4.10: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate)	43
ตารางที่ 4.11: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)	45
ตารางที่ 4.12: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)	46

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.13: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงเสริม (Reinforce)	48
ตารางที่ 4.14: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงกระตุ้น (Activate)	50
ตารางที่ 4.15: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)	51
ตารางที่ 4.16: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงเปลี่ยน (Convert)	52
ตารางที่ 4.17: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อโดยรวม	53

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิดการวิจัย

หน้า
17



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นโดยวัฒนธรรมเฉพาะซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมวัฒนธรรม ค่านิยม ปรัชญา แนวความคิดและแนวปฏิบัติที่มีอิทธิพลต่อรูปการจิตสำนึกของชาวจีน ในปัจจุบันภาพยนตร์ถือเป็นรูปแบบศิลปะที่สำคัญรากฐานทางด้านภาพของภาพยนตร์ทำให้เกิดพลังที่เป็นสากลและแพร่กระจาย ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ทรงพลังในการให้ความรู้ ความเข้าใจ และยังเป็นแหล่งความบันเทิงให้กับผู้คนที่ได้รับชมอย่างกว้าง (ประภาภรณ์ รัตโน และหยกขาว สมหวัง, 2560)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนาจา (Na Cha the Great) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนของจีนที่มีลักษณะประจำชาติมีเนื้อหาเรื่องน่ายเทคโนโลยีการแสดงผลของภาพยนตร์ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าของการพัฒนาสุนทรียศาสตร์ศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันของจีน คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของศิลปะภาพยนตร์ที่รวมอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีส่วนสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ แอนิเมชันของจีน นอกจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนาจา (Na Cha the Great) ยังสะท้อนให้เห็นถึงการยืนยันลักษณะนิสัยของผู้คน เช่น ความขยัน ความกล้าหาญ ความเมตตา และความซื่อสัตย์ในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม และยังสะท้อนให้เห็นว่าความรักในครอบครัวเป็นอุดมการณ์กระแสหลักของวัฒนธรรมจีน ซึ่งมีความรักและมิตรภาพเป็นแกนหลักของเรื่องปัจจุบันแม้ว่าชาวจีนจะยอมรับอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกมากขึ้น แต่ครอบครัวชาวจีนในปัจจุบันยังคงให้ความสำคัญกับโครงสร้างครอบครัวแบบดั้งเดิม ทั้งครอบครัวจีนดั้งเดิมและครอบครัวสมัยใหม่มีค่านิยมและศีลธรรมที่คล้ายคลึงกัน โดยรากฐานของวัฒนธรรมจีนลัทธิขงจื้อบางส่วนมีพื้นฐานมาจากครอบครัว ดังนั้นครอบครัวจึงมีความสำคัญมากในวัฒนธรรมจีนเป็นอย่างมาก (Luo, 2020)

โดยบ็อกซ์ออฟฟิศของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนาจา (Na Cha the Great) ในวันแรกอยู่ที่ 138 ล้านหยวนและบ็อกซ์ออฟฟิศในสัปดาห์แรกอยู่ที่ 634 ล้านหยวน ซึ่งทำลายสถิติบ็อกซ์ออฟฟิศสำหรับวันแรกวันเดียวสัปดาห์แรกและสัปดาห์เดียวของภาพยนตร์การ์ตูนในแผ่นดินใหญ่ นอกจากนี้บ็อกซ์ออฟฟิศก่อนหน้านี้ บ็อกซ์ออฟฟิศสะสมได้ถึง 704 ล้านหยวน สามวันหลังจากการเปิดตัวอย่างเป็นทางการในวันที่ 10 ตุลาคม 2019 ภาพยนตร์เรื่อง "Na Cha the Great" อยู่ในอันดับที่สองในการจัดอันดับบ็อกซ์ออฟฟิศทั้งหมดด้วย บ็อกซ์ออฟฟิศที่ 4.97 พันล้านหยวน เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2019 แอนิเมชันในประเทศ "Na Cha the Great" ในที่สุดก็ทะลุ 5 พันล้านในบ็อกซ์ออฟฟิศหลังจากทำสถิติบ็อกซ์ออฟฟิศ ในวันที่ 10 ตุลาคม 2019 ภาพยนตร์เรื่อง "Na Cha the Great" ได้รับการประกาศอย่างเป็นทางการว่า จะออกอากาศบนเครือข่ายทั้งหมดในเวลา

16:00 น. ของวันที่ 11 ตุลาคมภาพยนตร์เรื่องนี้ลงบน iQiyi, Tencent Video, Youku Video, Bilibili และแพลตฟอร์มอื่น ๆ (Zhang, 2019) จากเหตุผลที่กล่าวในข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ ไปพัฒนาและปรับปรุงและสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันจีนที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงมีความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) อย่างไร

1.2.2 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง เป็นอย่างไร

1.2.3 ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่ออย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

1.3.2 เพื่อศึกษาผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมือง คุนหมิง

1.3.3 เพื่อศึกษาอิทธิพลของความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

1.4 สมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 5 ความพึงพอใจโดยรวมต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อแตกต่างกัน

1.5 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีแบบสอบถามออนไลน์ (Online Quantitative) โดยใช้ Google Form เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อตรวจสอบปัจจัยในการรับชมและความพึงพอใจของผู้ชมชาวคุนหมิง มณฑลยูนนาน จำนวน 4,550,831 คน ("Kunming population 2021", 2021) และใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เฉพาะผู้ชม ที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่อง "นาจา" อย่างน้อยหนึ่งครั้งขึ้นไป จำนวนทั้งสิ้น 138 คน โดยจะทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่ช่วง 1 ถึง 31 พฤษภาคม 2564

1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 ความพึงพอใจในแอนิเมชัน หมายถึง ความรู้สึกที่ได้รับการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมในการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ทั้งในด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง

1.6.2 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ หมายถึง ผลกระทบจากอิทธิพลจากการสื่อสารในสังคมผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ก่อให้เกิดผลกระทบของวัฒนธรรมเงิน โดยอิทธิพลของสื่อจะส่งผลกระทบและการกลมกลืนสังคม โดยประกอบไปด้วยแรงเสริม แรงกระตุ้น แรงสร้างสรรค์ และแรงเปลี่ยน

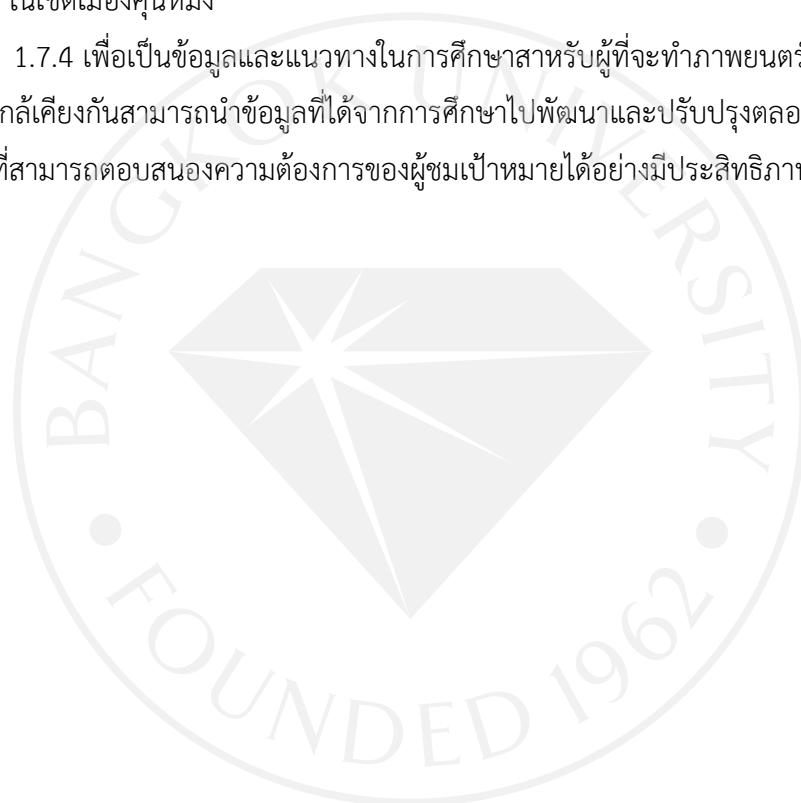
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เพื่อทราบถึงความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิง

1.7.2 เพื่อทราบถึงผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมือง คุณหมิง

1.7.3 เพื่อทราบถึงอิทธิพลของความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิง

1.7.4 เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการศึกษาสำหรับผู้ที่จะทำภาพยนตร์แอนิเมชันเงินในรูปแบบใกล้เคียงกันสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปพัฒนาและปรับปรุงตลอดจนสร้างสรรค์รายการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ



บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรม
จีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขต
เมืองคุนหมิง” ฉบับนี้เป็นการนำเสนอ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรของ
การศึกษาซึ่งผู้วิจัย ได้ทำการสืบค้น จากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยจากแหล่งต่าง ๆ โดยแบ่ง
เนื้อหาของบทนี้เป็นหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับด้านลักษณะประชากรศาสตร์
- 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ
- 2.3 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับด้านลักษณะประชากรศาสตร์

การศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ หมายถึง การศึกษาวิเคราะห์ทางสถิติเกี่ยวกับ
ประชากรเรื่องอัตราการเกิด การตาย การย้ายถิ่น และการกระจายตัวของประชากร รวมทั้ง
ผลกระทบที่มีต่อสภาพสังคมและเศรษฐกิจ ในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง

นอกจากนั้นปัจจัยด้านลักษณะประชากรศาสตร์สำคัญทำให้ทราบถึงลักษณะความต้องการ
และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่จะนำมาปรับเป็นกลยุทธ์ และแนวทางให้สามารถสนองตอบซึ่งความพึงพอใจ
ของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยการศึกษาข้อมูลทางประชากรศาสตร์มี
ความสำคัญอย่างยิ่งและสามารถทำให้ผู้ที่ศึกษาเข้าใจจำนวนประชากรทั้งหมด การเติบโตของ
ประชากร องค์ประกอบทางเพศ องค์ประกอบของอายุ ระดับการศึกษา สถานภาพและการประกอบ
อาชีพ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาที่เราต้องการศึกษา ตรวจสอบ วิเคราะห์ วิจัยและกำหนดกลวิธีใน
การจัดการสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2552)

นอกจากนั้น พิซซาภา กิตตินันท์วัฒนา (2555) ยังได้กล่าวว่า ลักษณะปัจจัยส่วนบุคคล มี
ความสำคัญต่อการตลาดในตัวสินค้าและบริการ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางปัจจัยส่วนบุคคลและส่งผล
ต่อการเกิดของตลาดใหม่ที่สำคัญ โดยสรุปแล้วปัจจัยด้านลักษณะประชากรศาสตร์ประกอบไปด้วย

- 1) เพศ (Gender) ที่จะส่งผลในความแตกต่างกันในด้านทัศนคติและพฤติกรรม

2) อายุ (Age) ทุกกลุ่มมีความแตกต่างกัน ส่งผลให้มีความชอบในรสนิยมที่แตกต่างกัน โดยรสนิยมของแต่ละคนเปลี่ยนไปตามอายุและมีผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของคนแต่ละกลุ่มได้

3) อาชีพ (Occupation) ผู้คนที่มีอาชีพที่แตกต่างกันด้วยเหตุนี้ จึงมีความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน

4) การศึกษา (Education) ระดับการศึกษาที่ต่างกันมีการรับรู้วัฒนธรรมและระดับอิทธิพล ของสื่อที่แตกต่างกัน

5) รายได้ (Income) ผู้บริโภคที่มีรายได้ปานกลางและมีรายได้ต่ำมีขนาดตลาดใหญ่กว่าผู้บริโภคที่มีรายได้สูงสินค้าและบริการต่าง ๆ จึงมีการแบ่งส่วนตลาดตามรายได้

ดังนั้นการวิจัยเรื่องความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงฉบับนี้ จำเป็นต้องนำแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลที่ ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษาและรายได้ต่อเนื่องมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและวิจัย

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ (Media Influences)

ในปัจจุบันสื่อมีบทบาทสำคัญมากในสังคมยุคปัจจุบัน เพราะเป็นตัวเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารและความรู้ จึงทำให้สื่อมีอิทธิพลต่อความคิดต่อผู้รับสารผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้เป็นผลมาจากการสื่อสารมีทั้งผลในด้านส่งเสริมสนับสนุนพฤติกรรม และตอกย้ำความคิดเห็นทั้งทางบวกและทางลบ ตามที่สื่อตั้งเป้าหมายไว้ (Intended Consequence) หรือที่ไม่ได้ตั้งใจ (Unintended Consequence) สังคมมีมิติที่ซับซ้อนและความหลากหลาย จึงทำให้การเปิดรับสื่อของกลุ่มบุคคลมีความหลากหลายเช่นกัน ดังนั้นบทบาทและหน้าที่ของสื่อต้องไม่หยุดยั้งหรือหยุดพัฒนาขีดความสามารถเพื่อสนองความแตกต่างกันของมิติทางสังคม เพื่อสื่อจะได้ทำหน้าที่แพร่กระจายสารต่าง ๆ ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้รับสารที่แตกต่างกันได้อย่างเท่าเทียมกันตามความสามารถของสื่อแต่ละประเภท ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่กลมกลืนสังคมและการรักษาคุณภาพของระบบสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะพฤติกรรมและการเลียนแบบของผู้รับสาร ซึ่งขึ้นอยู่กับอัตราการเปิดรับสื่อและทักษะของบุคคลต่างกันอีกด้วย

อาจจะสรุปได้ว่าอิทธิพลการสื่อสารในสังคมก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมอย่างไร โดยอิทธิพลของสื่อจะมีบทบาทมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปริมาณของผู้รับสาร คุณสมบัติของตัวสื่อ พลวัตกิจกรรม การส่งผลกระทบ และการกล่อมเกลาสังคม โดยสามารถแบ่งอิทธิพลการสื่อสารในสังคมเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับปัจเจกบุคคล ระดับกลุ่มหรือองค์กร ระดับสถาบันทางสังคมและระดับสังคม และวัฒนธรรมซึ่งส่งผลต่อผู้รับสารซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งในด้านความรู้ (Knowledge) ความคิดเห็น

(Opinion) ความรู้สึก (Affection) และพฤติกรรม (Behavior) โดยมีผลกระทบจากใช้สื่อ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้จาก 4 ลักษณะ คือ

- 1) แรงเสริม (Reinforce) หมายถึง การสื่อสารสังคมที่ช่วยตอกย้ำพฤติกรรมของผู้รับสารให้มั่นคงขึ้นกว่าเดิม
- 2) แรงกระตุ้น (Activate) หมายถึง การสื่อสารสังคมช่วยทำให้ผู้รับสารเกิดความมุ่งมั่นที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือมีพฤติกรรมตามความคาดหวังหรือความจำเป็นของตนหรือของสังคม
- 3) แรงสร้างสรรค์ (Create) เป็นการสร้างพฤติกรรมต่อผู้รับสาร โดยไม่คำนึงถึงเงื่อนไขของสังคมและวัฒนธรรมเดิม
- 4) แรงเปลี่ยน (Convert) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสารแบบเดิมไปสู่รูปแบบใหม่ โดยผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้ทำให้เกิดการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้งทั้งในรูปแบบชั่วคราวและแบบถาวร ซึ่งสามารถให้เกิดผลลัพธ์ทางสังคม ได้ดังนี้ คือ ผลกระทบเชิงเสริมสังคม (Pro-social) เป็นผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อสังคมและผลกระทบเชิงปฏิปักษ์สังคม (Anti-social) เป็นผลกระทบทางสังคมที่ส่งผลในเชิงลบ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550, หน้า 558-559) โดยจะเห็นได้ว่าการนำเสนอของสื่อสังคมหรือสื่อมวลชนมีส่วนสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลทั่วไปทั้งทางด้านสุขภาพและพฤติกรรม ทางด้านการพัฒนาสติปัญญา ทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งจะรวมถึงทัศนคติและค่านิยม (นิตา ชูโต, 2535, หน้า 4-5)

2.3 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจมาจากมุมมองของผู้ชมและตรวจสอบผลกระทบทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของการสื่อสารมวลชนที่มีต่อมนุษย์ โดยการวิเคราะห์แรงจูงใจของผู้ชมในการใช้สื่อและการได้รับความพึงพอใจจากความต้องการที่แตกต่างจากข้อความดั้งเดิมเกี่ยวกับวิธีส่งผลกระทบต่อผู้ชม โดยเน้นถึงความคิดริเริ่มของผู้ชมและเน้นสถานะของผู้ชม ทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้ชมจำกัด กระบวนการสื่อสารของสื่อผ่านการใช้อย่างจริงจังและชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่ออื่น ขึ้นอยู่กับความต้องการและความปรารถนาส่วนตัวทั้งหมด (Rubin, 2002)

ทฤษฎีนี้ตรวจสอบผลกระทบทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของการสื่อสารมวลชนที่มีต่อผู้ชม และเชื่อว่าผู้ชมใช้สื่อมวลชนอย่างแข็งขัน เพื่อมีบทบาทในการสื่อสารมวลชนอย่างกระตือรือร้นและเลือกได้ จึงจำกัดกระบวนการสื่อสารของสื่อและผู้ชมใช้สื่ออย่างสมบูรณ์ ของความต้องการและความพึงพอใจส่วนบุคคล ทั้งนี้ทฤษฎีดังกล่าวมีแนวคิด ดังนี้

- 1) จุดประสงค์ของผู้คนที่ติดต่อสื่อ คือเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะของตนเอง และความต้องการเหล่านี้ มีต้นกำเนิดทางสังคมและจิตใจส่วนบุคคลและมีบทบาททุกและมีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อเสมอ

2) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อหนึ่ง ๆ ได้ถูกเลือกสรรแล้ว เพื่อสนองความต้องการของคนที่เกิดขึ้นจริงนี้จำเป็นต้องเป็นไปตามเงื่อนไขสองประการของความเป็นไปได้ในการติดต่อสื่อและความประทับใจของสื่อ ความเป็นไปได้ในการติดต่อสื่อ หมายความว่า ผู้ชมต้องมีเงื่อนไขทางวัตถุ เช่น โทรทัศน์วิทยุและหนังสือพิมพ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการในการติดต่อสื่อของผู้ชมได้ หากไม่เป็นเช่นนั้น ผู้ชมจะเลือกวิธีอื่นเพื่อความพึงพอใจความประทับใจของสื่อ คือการประเมินในใจของผู้คนว่าข้อมูลที่สื่อให้มาสามารถตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของพวกเขาได้หรือไม่และอ้างอิงจากข้อมูลติดต่อของสื่อก่อนหน้า

3) ตามการแสดงผลของสื่อผู้คนเลือกสื่อหรือเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจง เพื่อเริ่มพฤติกรรมการการเปิดรับสื่อที่เฉพาะเจาะจง ไม่ว่าท้ายที่สุดจะตอบสนองความต้องการได้หรือไม่ ผลลัพธ์นี้จะส่งผลต่อการเลือกสื่อในอนาคตของผู้คนและการติดต่อสื่อความประทับใจของสื่อไม่คงที่ ผู้คนจะปรับเปลี่ยนการแสดงผลของสื่อที่มีอยู่อย่างต่อเนื่อง ตามผลของการติดต่อสื่อ ไปจนถึงระดับที่แตกต่างกันที่เปลี่ยนแปลงความคาดหวังสำหรับสื่อ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2533) เช่นเดียวกัน นักวิชาการ McGuire (1989) ได้ค้นคว้าเกี่ยวกับรายการ 6 ประเภท ได้แก่ รายการข่าว การแข่งขัน รายการความรู้ ซีรีส์สำหรับครอบครัว ซีรีส์ทีวีแนวผจญภัย และรายการสำหรับเด็ก โดยได้หยิบยกความต้องการพื้นฐานสี่ประการสำหรับผู้ชมในการรับชมทีวี ซึ่งก็เพื่อตอบสนองงานอดิเรกและความบันเทิงของตนเอง

โดยการใช้ประโยชน์ (Uses) กับความพึงพอใจ (Gratifications) นั้นมีความสัมพันธ์กันอยู่บนความต้องการเพื่อตอบสนองอรรถประโยชน์ของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของตนเอง รวมถึงการเลียนแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่แท้จริง เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดของการประเมินตนเองที่ประสานความคิดและพฤติกรรมของตนเองผ่านการเรียนรู้ข้อมูล และเพื่อตอบสนองความต้องการ ความปรารถนาที่จะบรรลุความชอบและความคาดหวังภายใต้ความเข้าใจในสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยของตนเอง โดยความรู้สึกพึงพอใจอันเกิดจากการเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับการคาดหวัง ดังนั้นความพึงพอใจสูงสุดนั้นคือทางเลือกที่ดีที่สุดและต้องเป็นทางเลือกที่ให้ผลสูงเกินกว่าความคาดหวังภายใต้ทรัพยากรและเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมภายนอกที่จำกัดอีกด้วย (อดุลย์ จาตุรงค์กุล, 2546)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมและวัฒนธรรมจีน

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและเป็นที่ยอมรับ โดยจะถูกส่งต่อจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง โดยในวัฒนธรรมจะประกอบไปด้วยค่านิยม ซึ่งเป็นตัวกำหนดลักษณะและความแตกต่างของสังคม จึงทำให้ในแต่ละสังคม จะมีค่านิยมในการประพฤติปฏิบัติของคนในสังคมแตกต่างจากสังคมอื่น โดยวัฒนธรรมแบ่งออกเป็นวัฒนธรรมพื้นฐาน วัฒนธรรมย่อย และชั้นของสังคม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) วัฒนธรรมพื้นฐาน (Culture) เป็นลักษณะพื้นฐานของบุคคลในสังคม เช่น ลักษณะนิสัย แนวคิด แนวประพฤติปฏิบัติอันเกิดจากการหล่อหลอมพฤติกรรมของสังคมในภาพรวมของความเป็นชาติ เช่น วัฒนธรรมจีนที่ทำให้คนจีนมีลักษณะทางพฤติกรรมในภาพรวมคล้ายคลึงกัน

2) วัฒนธรรมกลุ่มย่อย (Subculture) หมายถึง วัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะ และแตกต่างกันซึ่งมีอยู่ภายในสังคมขนาดใหญ่ โดยวัฒนธรรมย่อยเกิดอาจเกิดจากลักษณะพื้นฐานของมนุษย์และทำเลที่ทางด้านภูมิศาสตร์ เช่น วัฒนธรรมจีนในแต่ละมณฑล ที่ทำให้คนจีนแต่ละมณฑลจะมีลักษณะทางพฤติกรรมบางประการแตกต่างกัน

ค่านิยม หมายถึง แนวทางพื้นฐานของการดำเนินชีวิตอุดมคติทางสังคมและความเชื่อทางจิตวิญญาณที่เป็นตัวเป็นตนของชาติ ประเทศ และวัฒนธรรม ซึ่งค่านิยมเป็นตัวกำหนดพื้นฐานตัดสินความถูกและผิด ความสวยงามและความน่าเกลียด อันรวมไปถึงความดีและความชั่วทางจริยธรรมของผู้คน สังคม การเมือง และศิลปะ (Jia, 2020)

นอกจากนั้น ค่านิยมยังหมายถึง แนวความคิดมีอิทธิพลในสังคมย่อยทั้งที่เห็นได้อย่างชัดเจนและไม่ชัดเจน ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะพิเศษของบุคคล หรือกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งถูกส่งต่อจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง เช่น ค่านิยมจีนในการเชื่อฟังคำสั่งสอนของบรรพบุรุษ และหากจะถามว่าอะไรคือแก่นกลางที่สำคัญของค่านิยมในประวัติศาสตร์ในอารยธรรมของจีนที่ยังคงอยู่ และส่งผลกระทบต่อความเป็นชาติจีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน? ก็อาจไม่มีคำตอบอื่นใดนอกจาก “ความสามัคคี” ค่านิยมทางด้านความสามัคคีของชาวจีนได้สร้างความรักต่อสันติภาพของประเทศจีนที่สนับสนุนการอยู่ร่วมกันของคนที่มีความหลากหลายในเชื้อชาติได้มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมและความสามัคคีโดยเน้นถึงลักษณะประจำชาติของผู้คนและผู้คน ผู้คนและสังคม รวมไปถึงผู้คนและธรรมชาติที่กลมกลืนกัน เพื่อให้ความขัดแย้งของสิ่งต่าง ๆ ในสังคมอยู่ในสภาพที่ค่อนข้างคงที่และสมดุล โดยอาจจะกล่าวได้ว่า ความกลมกลืนของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลรวมถึงความกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติจีนนั้น มีพื้นฐานอันเกิดจากค่านิยมทางด้านความสามัคคีของชาวจีนที่เน้นย้ำถึงความขัดแย้งที่สมบูรณ์ในข้อดีและข้อเสีย จุดแข็งและจุดอ่อนของตัวเอง และการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมในแต่ละวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายและเสริมซึ่งกันและกันเป็นกระแสหลักของพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ลักษณะทางธรรมชาติสังคมและประวัติศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจีนได้ก่อให้เกิดค่านิยมที่เน้นความคิดที่กลมกลืนกันนั่นเอง

บรรยากาศแบบครอบครัวภายใต้ค่านิยมทางด้านความสามัคคีและวิถีครอบครัวในแบบเกษตรกรรม วัฒนธรรมจีนส่งผลมาจากรากฐานสังคมเกษตรกรรมเศรษฐกิจชาวไร่ชาวนาขนาดเล็กที่มีความต้องการการปกป้องจากสภาพอากาศตามธรรมชาติ และเสถียรภาพทางการเมืองนั้นสูงมาก ความสามารถของสังคมเกษตรกรรมในการต้านทานความเสี่ยงนั้นอ่อนแอ ภัยธรรมชาติสามารถทำให้ระบอบการปกครองไม่มั่นคง โดยคนในสังคมส่วนใหญ่จึงได้มีการรวมกลุ่มเพื่อกำหนดกฎระเบียบ

ทางสังคม และจัดตั้งสมาคมเพื่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจภายใต้สภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ครอบครัวในประเทศจีนเป็นองค์กรธุรกิจขนาดของครอบครัวถูกกำหนดโดยขนาดของธุรกิจ หากอาชีพมีขนาดเล็กและความร่วมมือของทั้งคู่เพียงพอที่จะรับมือได้ ครอบครัวอาจมีขนาดเล็กเท่ากับครอบครัว หากอาชีพนั้นใหญ่และเกินความรับผิดชอบของทั้งคู่พี่น้องและลูกก็สามารถรวมตัวกันได้ นี่แสดงให้เห็นว่า ขนาดของบ้านในสังคมชนบทของเราอาจแตกต่างกันไปมาก อย่างไรก็ตามโดยหลักการวิถีครอบครัวในแบบเกษตรกรรมวัฒนธรรมจีนแล้ว โครงสร้างจะเป็นรูปแบบลำดับความแตกต่างบรรทัดเดียวที่สอดคล้องกัน โดยไม่คำนึงถึงระดับความแตกต่างอีกด้วย

ค่านิยมของจีนร่วมสมัยเป็นแนวทางสำหรับวัฒนธรรมชั้นสูงของจีนอันเป็นรากฐานสำคัญในการบูรณาการค่านิยมพหุนิยมทางสังคมและเสริมสร้างความสามัคคีในชาติ โดยได้รับอิทธิพลมาจากระบบกฎหมายของจีนอ่อนแอกว่าการปกครองของมนุษย์ และรากฐานของการปกครองของมนุษย์อาศัยอยู่ในระบบจริยธรรมของสวรรค์ โลก พระมหากษัตริย์ ญาติ และครู การให้ความสำคัญกับคนชั้นบนลงล่างจึงส่งผลให้เกิดการดำเนินชีวิตอุดมคติทางสังคม โดยบุคคลจะอยู่ในตำแหน่งของตนภายใต้การเชื่อฟังครอบครัวในจารีต ประเพณีและวัฒนธรรมจีนที่ไม่สามารถลบล้างได้ การเคยชินกับวัฒนธรรมครอบครัวที่เข้มงวดจะเป็นไปตามสัญชาตญาณพฤติกรรมพฤติกรรมดังกล่าว ในสังคมชนชั้นปกครองส่งเสริมวัฒนธรรมขงจื้ออย่างจริงจัง ดังนั้นพวกเขาจึงต้องให้ความสำคัญกับการปลูกฝังและการปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว ซึ่งเห็นได้จากอำนาจของจักรพรรดิในทุกราชวงศ์ วัฒนธรรมขงจื้อให้ความสำคัญกับจริยธรรมระดับแนวตั้ง ครอบครัวเป็นหน่วยพื้นฐานของสังคม โดยวัฒนธรรมขงจื้อได้ให้การเปรียบเทียบประเทศ" ครอบครัว ครอบครัวเล็ก ๆ และทุกคน หมายถึง "บ้าน ซึ่งมุมมองของครอบครัวแบบดั้งเดิมในวัฒนธรรมขงจื้อส่วนใหญ่ เกี่ยวข้องกับมารยาทของขงจื้อ และส่วนใหญ่มีความหมายโดยนัยดังตัวอย่างในสุภาษิตและงานวรรณกรรมอมตะแบบดั้งเดิมด้วย การผสมผสานผ่านสุภาษิตและงานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเราสามารถเห็นประเด็นหลักของมุมมองของครอบครัวขงจื้อได้ 4 ประการ คือ

ประการแรกแนวคิดเรื่องความอุดมสมบูรณ์โดยมีเป้าหมายสูงสุดในการส่งต่อวงศ์ตระกูล ในประเทศจีนโบราณภายใต้แนวคิดการให้ความสำคัญกับการสืบทอดตระกูลจุดประสงค์หลักของตระกูล คือการส่งต่อตระกูลให้คนรุ่นหลังได้สืบทอด

ประการที่สองความเคารพและความด้อยกว่ามีจริยธรรมในครอบครัวที่แตกต่างกัน ครอบครัวดั้งเดิมถูกปกคลุมไปด้วยระบอบปีศาจปีศาจและอำนาจของสามี ในสังคมดั้งเดิมเด็ก ๆ จะปฏิบัติตามหรือเชื่อฟังคำพูดและการกระทำของพ่อแม่อย่างแน่นอน

ประการที่สามมุมมองของการใช้ชีวิตในที่อยู่อาศัยของสามีที่ได้มาจากระบบสังคมของปรมาจารย์

ประการที่สี่แนวคิดเรื่องบทบาททางเพศ โดยได้กำหนดให้เพศชายเป็นผู้นำและเพศหญิงเป็นผู้ตาม

โดยที่ค่านิยมและวัฒนธรรมจีนให้ความสำคัญกับคนชั้นบนลงล่างและให้ความสำคัญกับพฤติกรรมของแต่ละคนและต้องไม่เกินเลยเพื่อรักษาความสามัคคีและความมั่นคงของสังคม การแสดงออกที่เฉพาะเจาะจงของจริยธรรมในครอบครัวและจริยธรรมการปกครองระดับชาติในจริยธรรมครอบครัวนั้นเหมือนกัน

ค่านิยมทางด้านความสามัคคีของชาวจีน ครอบครัวมีตำแหน่งสำคัญในสังคมเกษตรกรรม ครอบครัวยังคงขยายตัวเป็นครอบครัวใหญ่ และครอบครัวใหญ่มีความสามารถในการรับใช้เป็นครอบครัวจัดหาที่พักพิงและความคุ้มครองที่เข้มแข็งสำหรับทุกคนในประเทศในการต่อสู้กับภัยธรรมชาติจากรุ่นสู่รุ่นทุกปี ทุกคน และแต่ละครอบครัวยอมรับการลี้ภัยและอิทธิพลร่วมกันอย่างต่อเนื่อง ในทางกลับกันที่พักพิงและอิทธิพลแบบนี้ ยังคงเสริมสร้างความรู้สึกเป็นตัวตนของผู้คนและเป็นของส่วนรวม ดังนั้นบทบาทของพ่อมีหน้าที่รับผิดชอบในการพัฒนาอาชีพและหารายได้เพื่อเลี้ยงครอบครัวมากกว่า ครอบครัวชาวจีนมักมีแนวคิดและค่านิยมแนวคิดและค่านิยมที่ว่า "ผู้ชายครองภายนอกและผู้หญิงครองภายใน" เป็นเวลานานพวกเขาได้สร้างภาพลักษณ์ของความสง่างามของพ่อและภาพลักษณ์ของแม่ที่อ่อนโยนและใจดีของผู้เป็นแม่ ในสังคมของเราลักษณะของครอบครัวมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในแง่นี้ บ้านของเราเป็นชุมชนธุรกิจที่ต่อเนื่องและแกนหลักระหว่างพ่อลูก จากแนวคิดและค่านิยมเรื่องครอบครัวและวิถีครอบครัวในแบบเกษตรกรรมที่เข้มแข็งเกิดจากปัจจัยขั้นพื้นฐานทางสภาพแวดล้อม และค่านิยมสังคมเกษตรกรรมของจีนเป็นการดำเนินชีวิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของชาวจีน ดังนั้นความสำคัญของครอบครัว บรรยากาศและองค์ประกอบทางด้านความรัก การการศึกษา เลี้ยงดู การเติบโตและการชี้แนะเชิงบวกในครอบครัว บทบาท อำนาจ หน้าที่ ศักดิ์ศรี ความพยายาม ความร่วมมือ ตัวตน ศักดิ์ศรี เสรีภาพ และความขัดแย้งของสิ่งต่าง ๆ จึงอยู่ในสภาพที่ค่อนข้างคงที่และสมดุล รูปแบบองค์การการผลิตที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือดในครอบครัวเป็นตัวเชื่อมโดยอาศัยการผลิตร่วมกัน เพื่อเข้าสู่อารยธรรมเกษตรกรรมส่งเสริมการสร้างค่านิยมที่กลมกลืนของจีนดั้งเดิม

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ Giovanni (2003) ที่ได้ศึกษาเรื่องบทความนี้อธิบายถึงกลยุทธ์หลักที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่ห่างไกลในเวลาและอวกาศในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ได้รับการคัดสรร ซึ่งผลิตในปี 1990 โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์ประกอบทางภาษาของภาพยนตร์ เช่น Aladdin (1992) และ Hercules (1997) ถูกใช้เพื่อสังเกตการเป็นตัวแทนของความเป็นอื่นทางวัฒนธรรมร่วมกับการฉายภาพแบบแผนตะวันตกและคุณค่าแบบอเมริกันที่แสดงอยู่ในนั้น การศึกษาเชิงพรรณานี้ใช้

งานวิจัยของ Qun (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพรายงานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สาเหตุของความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้ในตลาดและอธิบายวิธีการใหม่ ๆ ของเทพนิยายโบราณในสังคมร่วมสมัย นอกจากนี้ยังอธิบายทฤษฎีโครงสร้างทางอารมณ์ ทำความเข้าใจกับการแสวงหาอารมณ์ร่วมของผู้คนในวัฒนธรรมที่หลากหลายและไม่เป็นระเบียบ การปรับตัวของเทพปกรณัม มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการแสวงหาทางอารมณ์และวัฒนธรรมร่วมกันของผู้คนในขณะนี้ และมีบรรยากาศที่รุนแรงในช่วงเวลาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการแสวงหาโครงสร้างทางอารมณ์ร่วมกันของผู้คนในยุคปัจจุบัน

งานวิจัยของ Tao (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพรายการประเมินเชิงปรัชญาของ Nazha ตามมุมมองของ Heidegger Existentialism จะช่วยให้มวลมนุษย์รู้ผ่านภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า Dasein อยู่ในการจมของคนธรรมดาและเส้นทางแห่งความเข้าใจที่แท้จริงของ Dasein การดำรงอยู่ของมนุษย์และชีวิตมนุษย์ ความห่วงใยในสัจธรรมการตระหนักถึงการมีอยู่ที่แท้จริงและการตระหนักถึงการพัฒนารอบด้านของมนุษย์มีคุณค่าที่สำคัญ ผลการศึกษาพบว่า ในฐานะงานศิลปะสาธารณะ ภาพยนตร์มีความรับผิดชอบต่องานและภาระหน้าที่ความรับผิดชอบและภาระผูกพันประเภทนี้ กำหนดให้ภาพยนตร์ไม่เพียงดำรงอยู่ในฐานะผลิตภัณฑ์ เพื่อความบันเทิงที่บริสุทธิ์เท่านั้น แต่ที่สำคัญกว่านั้นต้องมีนัยยะเชิงอุดมคติที่ลึกซึ้งและทำให้เกิดความหมายเช่นนี้ สามารถทำซ้ำได้ในโลกแห่งจิตวิญญาณของผู้ชม

งานวิจัยของ Tang (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพรายงานวิจัยเรื่องวิเคราะห์ทฤษฎีอัตลักษณ์ตนเองในภาพยนตร์เรื่องนี้ เน้นย้ำความเป็นตัวเองในการพัฒนา ในโลกแห่งชีวิตมนุษย์แต่ละคนมักจะเผชิญกับคำถามเช่น "ฉันคือใคร" "คุณเป็นใคร" "เขาเป็นใคร" เป็นต้นการสำรวจคำถามเหล่านี้ เป็นกระบวนการแสวงหา "ตัวตน" ของแต่ละบุคคล บทบาทของ Nazha และ Aobing ในภาพยนตร์เรื่อง Nazha ได้รับความเป็นตัวของตัวเองในความขัดแย้งของประเด็นเหล่านี้ การศึกษาคำนี้ มีวัตถุประสงค์คือส่งเสริมการเปลี่ยนจากอัตลักษณ์ทางสังคมไปสู่อัตลักษณ์ของตนเอง

เช่นเดียวกับ Ding (2020) ได้รายงานวิจัยเรื่อง ศึกษาเรื่องจากสามด้านของกลยุทธ์การตลาดอิมเมจของแบรนด์ภาพยนตร์แอนิเมชันของภาพยนตร์กลยุทธ์การตลาดแบบบูรณาการระยะเริ่มต้น และกลยุทธ์การตลาดสำหรับอุตสาหกรรม IP มีการวิเคราะห์เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้สร้างแบรนด์ภาพยนตร์แอนิเมชันรุ่นหลัง การศึกษาคำนี้ มีวัตถุประสงค์ คือช่วยให้ผู้ชมระบุผลิตภัณฑ์แอนิเมชันได้อย่างรวดเร็วดึงดูดผู้ชมและมีความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับแบรนด์แอนิเมชัน ผลการศึกษาพบว่า ในโลกแห่งชีวิตมนุษย์แต่ละคนมักจะเผชิญกับคำถาม เช่น "ฉันคือใคร" "คุณเป็นใคร" "เขาเป็นใคร" เป็นต้นการสำรวจคำถามเหล่านี้เป็นกระบวนการแสวงหา "ตัวตน" ของแต่ละบุคคล

งานวิจัยของ Zhang (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพราย บทความนี้จะศึกษา Nazha อย่างรอบด้านตั้งแต่รูปแบบการเล่าเรื่องการสร้างตัวละครและการนำเสนอเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ และสำรวจความลึกซึ้งภายในของความสำเร็จ Nazha ดำเนินการสร้างข้อความขึ้นใหม่และ นวัตกรรมละครในขณะที่สืบทอดเรื่องราวในอดีตและการบรรยายแบบอินเตอร์เท็กซ์ ภาพยนตร์ เรื่องนี้ไม่เพียง แต่ดึงเอาประสบการณ์ของรูปแบบละครคลาสสิกของตะวันตก แต่ยังรวมเอา องค์ประกอบของเกมที่มีผู้ชมรุ่นใหม่ชอบฟังและใช้การเล่าเรื่องแบบเกมเพื่อให้เกิดการผสมผสาน ระหว่างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์และเกม ในทางกลับกันภาพยนตร์เรื่องนี้ยังปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ ของตัวละครในตำนานคลาสสิกให้ทันสมัยและมีมิติสามมิติและใช้เส้นแบ่งระหว่างประเพณีและความ ทันสมัย ความสำเร็จของ Nazha ยังเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ ของ การบริโภคเชิงจินตนาการ ของผู้ชมด้วยเช่นกัน ซึ่งไม่เพียงแต่ตอบสนองความดึงดูดใจด้าน สุนทรียศาสตร์ภายนอกของผู้ชมเท่านั้น แต่ยังสร้างพล็อต และภาพที่เหนือจริง จากความว่างเปล่า และลักษณะทางจินตนาการอื่น ๆ ยิ่งไปกว่านั้นโลกที่อบอุ่นถูกสร้างขึ้นผ่านการแสดงออกของ วัฒนธรรมมนุษย์มันตอบสนองความต้องการในการบริโภค "เสียงสะท้อนทางอารมณ์" ภายในของ ผู้บริโภค (Zhang, 2020)

งานวิจัยของ Mingyuan (2019) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพราย ศึกษาเรื่องบทความนี้มี จุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์และศึกษาภาพยนตร์เรื่อง "Nazha the Great" จากสามแง่มุมของการ จัดเรียงการบรรยายสุนทรียศาสตร์ของเสียงสะท้อนและโครงสร้างกระจกและสำรวจสนิมทาง สุนทรียะของผู้ชม โดยหวังว่าจะสร้างความแตกต่างในการสร้างข้อความของแอนิเมชันจีน ภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง Nazha มีการปรับสัดส่วนของประเพณีและนวัตกรรมที่ดีการทำ ให้ข้อความแบบดั้งเดิมทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงการจัดเรียงเรื่องเล่าที่ไม่เป็นทางการการตั้งค่าที่ขัดแย้ง กันและนวัตกรรมร่วมสมัยในระดับการแสดงออกของอิมเมจช่วยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ความงามใหม่ และเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนร่วมสมัย

งานวิจัยของ Li (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพรายศึกษาเรื่องศึกษาโครงสร้างมูลค่า ของภาพยนตร์ ทำการวิเคราะห์การสร้างมูลค่าของแอนิเมชันในประเทศ การศึกษารังนี้มี วัตถุประสงค์คือ ปัญหาสำคัญในตลาดแอนิเมชันในประเทศของจีนคือผู้ชมที่มีอายุน้อยมาโดยตลอด หากการ์ตูนทีวีต้องการให้เกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็วพวกเขาต้องดำเนินการปฏิรูป เพื่อสร้าง ความนิยมให้กับผู้ชมเป้าหมายและขยายอายุให้เหมาะสมกับการรับชม ในขณะเดียวกันก็จำเป็นต้อง เปลี่ยนแนวคิดที่สร้างสรรค์และตระหนักว่างานแอนิเมชันไม่ได้สร้างขึ้นสำหรับเด็ก แต่ผู้ใหญ่ก็ สามารถรับชมได้เช่นกันผลการศึกษาพบว่า ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาประเทศของเราให้การสนับสนุน การผลิตแอนิเมชันมากขึ้นและมีภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศที่ยอดเยียมหลายเรื่องออกมาผลงาน เหล่านี้เน้นให้เห็นถึงแนวโน้มด้านสุนทรียศาสตร์ที่แตกต่างจากในอดีตและได้รับการยกย่องอย่างเป็น

เอกฉันท์จากสาธารณชน บนพื้นฐานของการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจากประสบการณ์ชั้นสูงจากต่างประเทศแอนิเมชันในประเทศยังพยายามสำรวจเส้นทางการพัฒนาของแอนิเมชันที่เป็นของประเทศของเราโดยการผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนและความเป็นจริงในปัจจุบัน

งานวิจัยของ Feng (2018) ได้ใช้วิธีการศึกษาเชิงปริมาณ ศึกษาเรื่องสำรวจเค้าโครงเหตุการณ์และการออกแบบกฎการเคลื่อนไหวในการสร้างภาพยนตร์ VR การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อสำรวจเค้าโครงเหตุการณ์และกฎการออกแบบการเคลื่อนไหวในการสร้างภาพยนตร์ VR ได้มีการพัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับการตรวจจับและวัดผลผ่านเหตุการณ์และผ่านการทดลองที่ซับซ้อนด้วยงานความสัมพันธ์ระหว่างเวลาตอบสนองของผู้ชม และการวางแผนการเคลื่อนไหวความเร็วในการเคลื่อนที่และแบบคงที่ มีการศึกษาความลึกเพื่อที่จะทำให้การตีความและความสะดวกสบายในการข้ามผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ และการให้คะแนนอารมณ์แบบอัตโนมัติสร้างรูปแบบการรับรู้ของการผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ (Feng, 2018)

งานวิจัยของ Xin (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพราย ศึกษาเรื่องบทความ "ปีศาจแห่ง NAZHA มาสู่โลก" เป็นตัวอย่างจากภาพรวมของวัฒนธรรมแห่งชาติและแอนิเมชันการสร้างวัฒนธรรมของชาติและองค์ประกอบร่วมสมัยและการแสดงออกร่วมสมัยของแนวคิดทางวัฒนธรรมของชาติในแอนิเมชัน แนวคิดทางวัฒนธรรมของชาติร่วมสมัยในแอนิเมชัน การแสดงออกมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นสำหรับการพัฒนาแอนิเมชันในประเทศของจีน

งานวิจัยของ Jia (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพราย รายงานวิจัยเรื่องนำเสนอคำแนะนำและกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องสำหรับการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่ของการออกแบบแอนิเมชันในประเทศ มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ Dashengguila การวิเคราะห์ Nazha และการวิเคราะห์ Baishe เป็นผลงานแอนิเมชันที่โดดเด่นอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา หลังจากการวิเคราะห์แล้วจะมีการเสนอคำแนะนำและกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์คือในยุคปัจจุบันของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านสุนทรียศาสตร์อย่างมากการคัดลอกผลงานต้นฉบับสำหรับการออกแบบแอนิเมชันนั้น ล้าสมัยอย่างเห็นได้ชัด หากเราสรุปภาพเคลื่อนไหวในประเทศหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จมากขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ก็ไม่ยากที่จะเห็นว่าพวกเขาได้รับเลือกโดยไม่มีข้อยกเว้นเทพนิยายแบบดั้งเดิมเป็นเนื้อหาสำคัญ แต่การออกแบบได้มีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ดูเหมือนว่าภายใต้พื้นหลังของเทพนิยายแบบดั้งเดิมเรื่องราวดั้งเดิมใหม่เอี่ยมได้ถูกสร้างขึ้นใหม่จริง ๆ (Jia, 2020)

งานวิจัยของ Tianshi (2020) ได้ใช้วิธีการศึกษาคุณภาพราย รายงานวิจัยเรื่องนำภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศที่สำคัญที่สุด Nazha ในปี 2019 มาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์วิธีการใช้ภาษาภาพเพื่อแสดงโลกภายในของตัวละครในภาพยนตร์วิเคราะห์การแสดงออกทางอารมณ์ที่สดใสและวิธีการถ่ายทอดโดยใช้การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของ Nazha เป็นเบาเสและ

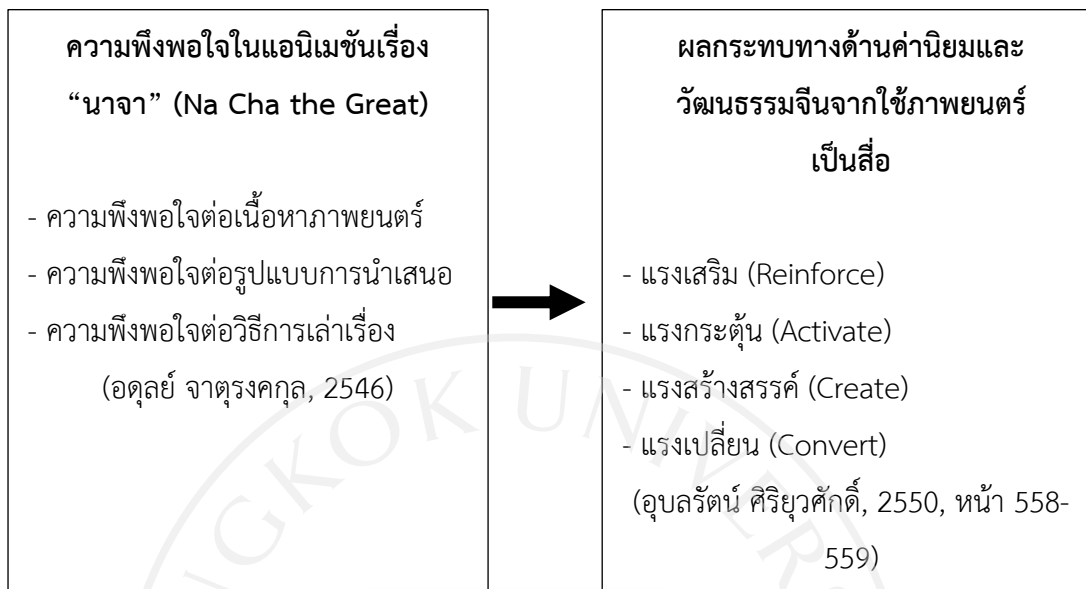
วิเคราะห์และสรุปภาษาภาพนวัตกรรมการประยุกต์เพศและประเพณีการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ ทิมครีเอทีฟสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ยอดเยียมผ่านระบบเรื่องราวใหม่เอี่ยมและวิธีการทางเทคนิคที่ค่อนข้างสมบูรณ์ ภายใต้หลักฐานการสนับสนุนทางเทคนิคพลังแห่งการแสดงออกของภาษาภาพก็ได้รับการเผยแพร่เช่นกันภาพที่เต็มไปด้วยจินตนาการในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่น่าสนใจองค์ประกอบภาพเหล่านี้ไม่เพียง แต่แปลกใหม่และงดงามเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงจิตสำนึกทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งระดับจิตใจ โดยภาษาภาพเป็นเนื้อหาการวิจัย เพื่อสำรวจว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนลักษณะทางจิตวิทยาของ Nazha อย่างไร และจะแสดงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของ Nazha ในระดับภาพได้อย่างไร (Tianshi, 2020)

ซึ่งอาจจะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดียมีลักษณะของเศรษฐกิจความรู้ในปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องกับหลายอุตสาหกรรม เช่น วัฒนธรรม ศิลปะ เทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์ และการพาณิชย์ในยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ และมีการสร้างห่วงโซ่อุตสาหกรรมที่สมบูรณ์และครบวงจร อีกทั้งยังมีการสร้างโครงสร้างที่ดีของอินพุตและเอาต์พุต ซึ่งก่อให้เกิดผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างมากต่ออุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดีย อันมีความสามารถที่จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายรวดเร็วในทุกที่และทุกเวลา ผ่านการใช้สื่อเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน ความเมตตา กรุณา ความปรองดอง และความแตกต่างที่ให้ความสำคัญเชิงบวกในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและการพัฒนาคุณค่าดั้งเดิมของจีน แสดงให้เห็นความสมบูรณ์และความแข็งแกร่งของวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนกับอารยธรรมโลกอย่างสันติได้

2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม มากำหนดเป็นกรอบแนวคิดของงานวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยฉบับนี้

ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง“ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรม
จีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขต
เมืองคุนหมิง” ฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม
ออนไลน์ (Online Questionnaire) ผ่านเว็บไซต์ www.wjx.cn (问卷星) เป็นเครื่องมือในการเก็บ
ข้อมูล เพื่อตรวจสอบปัจจัยในการรับชมและความพึงพอใจผู้ชม ชาวคุนหมิง และจะทำการสุ่ม
ตัวอย่างจากประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองคุนหมิง มณฑลยูนนาน ที่เคยรับชมภาพยนตร์
แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) อย่างน้อย 1 ครั้งขึ้นไป โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย
ครั้งนี้ มีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย
- 3.2 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.7 การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
- 3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย

การออกแบบการวิจัยเกี่ยวข้องกับกลยุทธ์โดยรวมของการศึกษาทั้งหมดเพื่อให้แน่ใจว่า
นักวิจัยสามารถแก้ปัญหาการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ (De Vaus, 2001) เนื่องจากการวิจัยนี้ใช้
วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ และจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวนมาก การสำรวจแบบสอบถามจึงเป็น
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ดีมากและเหมาะสมกับการวิจัยครั้งนี้มาก ดังนั้นเครื่องมือสำรวจหลัก
สำหรับการศึกษานี้ คือแบบสอบถาม

3.2 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมายของการศึกษานี้ คือประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองคุนหมิง ซึ่งมี
จำนวนประชากรจำนวน 4,550,831 คน ("Kunming population 2021", 2021) โดยผู้วิจัยได้เลือก
ผู้ชม กลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นตัวแทนของประชากรที่ต้องการศึกษาและใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป G*Power

Version 3.1 โดยผู้วิจัยได้มีการกำหนดขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.15 ค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05 ค่าอำนาจทดสอบเท่ากับ 0.95 และมีตัวแปรทั้งหมด 5 ตัว จึงได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 0.95 จึงได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 138 คน รายละเอียด ดังนี้

Analysis: A priori: Compute required sample size		
Input: Effect size f^2	=	0.15
α err prob	=	0.05
Power (1- β err prob)	=	0.95
Number of predictors	=	5
Output: Noncentrality parameter λ	=	20.7000000
Critical F	=	2.2828562
Numerator df	=	5
Denominator df	=	132
Total sample size	=	138
Actual power	=	0.9507643

จากการวิเคราะห์หาจำนวนกลุ่มตัวอย่างผ่านโปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป G*Power Version 3.1 ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลทางด้านความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิงจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 138 คน

3.3 วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงครั้งนี้ นักวิจัยได้เลือกศึกษาเฉพาะผู้ชม หรือผู้ที่มีอายุระหว่าง 9-25 ปี ในเขตเมืองคุนหมิงที่เคยชมภาพยนตร์เรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) อย่างน้อยหนึ่งครั้ง โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามที่กล่าวข้างต้น

3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยสำรวจจัดเก็บโดยนักวิจัยส่งแบบสอบถาม ใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) โดยใช้ www.wjx.cn (问卷星, 2021) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ก่อนที่จะตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบแล้วนำไป

วิเคราะห์ข้อมูลตามสถิติจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้ที่เคยรับชม ที่มีอายุระหว่าง 9-25 ปี จำนวนทั้งสิ้น 138 คน ที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองคุณหมิง ผ่านทางออนไลน์ที่สนใจให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และจะทำการจัดเก็บข้อมูลในช่วงวันที่ ตั้งแต่ช่วง 1 ถึง 31 พฤษภาคม 2564 เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 1 เดือน

3.5 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยสำรวจจัดเก็บโดย ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือวิจัยสำหรับการดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้ คือ

3.5.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) วิชาการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.5.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องและแหล่งข้อมูลจากทางบทความ และผลงานวิจัยที่นำมาการศึกษาและแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

3.6 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ออกแบบโดยนักวิจัยแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนโดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อคำถามส่วนนี้ใช้มาตรวัดนามบัญญัติ (Nominal Scale) ได้แก่ เพศ มาตรวัดอันดับ (Ordinal Scale) ได้แก่ ระดับการศึกษาสูงสุด และมาตรวัดอัตราส่วน (Ratio Scale) ได้แก่ อายุ อาชีพ และรายได้

ส่วนที่ 2: คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในแอนิเมชัน เรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ข้อคำถามส่วนนี้ใช้มาตรวัดแบบช่วง (Interval Scale) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตราประเมิน 5 ระดับ ซึ่งมีการแปลความหมายตามเครื่องมือ Linkert Scale (กานดา พูนลาภทวี, 2530, หน้า 210 อ้างใน ศิรินาถ วัชรราช, 2555, หน้า 26) ตั้งแต่เห็นด้วยมากที่สุด คือ 4.51-5.00 เห็นด้วยมาก คือ 3.51-4.50 เห็นด้วยปานกลาง คือ 2.51-3.50 เห็นด้วยน้อย คือ 1.51-1.50 และเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ 1.00-1.50 และมีเกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ส่วนที่ 3: คำถามเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ ข้อคำถามส่วนนี้ใช้มาตรวัดแบบช่วง (Interval Scale) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตราประเมิน 5 ระดับ ซึ่งมีการแปลความหมายตามเครื่องมือ Linkert Scale (กานดา พูนลาภทวี, 2530, หน้า 210 อ้างใน ศิรินาถ วัชรราช, 2555, หน้า 26) ตั้งแต่เห็นด้วยมากที่สุด คือ 4.51-5.00 เห็นด้วยมาก คือ 3.51-4.50 เห็นด้วยปานกลาง คือ 2.51-3.50

เห็นด้วยน้อย คือ 1.51-1.50 และเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ 1.00-1.50 และมีเกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนนเฉลี่ย

3.7 การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

การตรวจสอบเครื่องมือในการศึกษาวิจัยในการศึกษาความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองกรุงเทพมหานคร ปีนี้ ผู้วิจัยได้ทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ดังนี้ในการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือการวิจัยไปทดสอบผ่านการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน จากนั้นรวบรวมข้อมูล ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยแต่ละข้อคำถามมีความเที่ยงตรงตามเนื่อหานั้นสอดคล้องตรงประเด็นและมีเนื้อหาครอบคลุมที่จะวัดผล และในการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดสอบเพื่อให้แน่ใจว่ากลุ่มใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง (Try-Out) ที่เปิดรับข้อมูลผ่านเฟซบุ๊ก จำนวน 30 คน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบารค (Cronbach's Alpha) โดยจะมีค่าระหว่าง $0 < \alpha < 1$ ค่าที่ใกล้เคียง 1 มากแสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง โดยทั้งนี้ค่าความเชื่อมั่นต้องเกิน .70 ขึ้นไป (Cronbach, 1990, P.204) โดยในการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามครั้งนี้มีการเลือกคำนวณเฉพาะส่วนของแบบสอบถามส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) และส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ดังนี้

ตารางที่ 3.1: แสดงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบารค

การเปิดรับสื่อและการเลือกใช้บริการสตรีมมิงแบบบอกรับเป็นสมาชิกทาง Netflix ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบารค (N = 30)
1. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์	.902
2. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ	.900
3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง	.851

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ): แสดงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบารค

การเปิดรับสื่อและการเลือกใช้บริการสตรีมมิงแบบบอกรับเป็นสมาชิกทาง Netflix ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบารค (N = 30)
4. ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)	.925
5. ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate)	.879
6. ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)	.766
7. ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)	.945
8. ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	.968

เมื่อพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบารค พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบารคโดยรวมของแบบสอบถามเท่ากับ .968 ถือได้ว่าอยู่ในระดับที่ดีมาก คือความน่าเชื่อถือนำไปใช้ได้จริง

3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทางการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อวิเคราะห์หาค่าสถิติ ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสถิติเชิงพรรณนา ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่ออธิบายผลการศึกษาด้านข้อมูลรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามโดยการชี้แจงเป็นความถี่ (จำนวน) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมาน เป็นการทดสอบสมมติฐาน เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ค่าสถิติที่ใช้ คือ การทดสอบค่าความสัมพันธ์ Correlation สามารถพิจารณาจากนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01 โดยมีระดับน้ำหนักความสัมพันธ์ r ตามคำแนะนำของ Cohen (1988) ดังนี้

ความสัมพันธ์น้อย $r = .10 - .29$

ความสัมพันธ์ปานกลาง $r = .30 - .49$

ความสัมพันธ์มาก

$r = .50 - 1.0$

โดยถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่าเป็นบวก แสดงว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน แต่ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่าเป็นลบ แสดงว่าตัวแปรทั้ง 2 ตัวมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้าม ซึ่งจากสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปสมมติฐานงานวิจัยทางสถิติได้ ดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

สมมติฐานที่ 2 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

สมมติฐานที่ 3 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

สมมติฐานที่ 4 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

สมมติฐานที่ 5 ความพึงพอใจโดยรวมต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อแตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการสำรวจจากแบบสอบถามเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง” โดยแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ตามลักษณะเนื้อหาในแบบสอบถาม 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

ส่วนที่ 3 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ

ส่วนที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

4.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มี 5 ข้อได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม เสนอผลการวิจัยโดยแจกแจงเป็นค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	40	29.0
หญิง	98	71.0
รวม	138	100

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 และเป็นเพศหญิง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 71.0 ดังนั้นจึงมีผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย 58 คน

ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10-14 ปี	2	1.4
15-19 ปี	14	10.1
20-24 ปี	86	62.3
25 ปีขึ้นไป	36	26.1
รวม	138	100.0

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20-24 ปีมีจำนวนมากที่สุด คือ 86 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 รองลงมา คือ ช่วงอายุ 25 ปีขึ้นไป มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 26.1 ช่วงอายุ 15-19 ปี มีจำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 10.1 ช่วงอายุ 10-14 ปี และอายุน้อยกว่า 10 ปี มีจำนวนน้อยที่สุด คือ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4

ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวนและร้อยละของระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี	7	5.1
ระดับปริญญาตรี	25	18.1
ระดับปริญญาโท	80	58.0
สูงกว่าระดับปริญญาโท	26	18.9
รวม	138	100.0

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีการศึกษาระดับปริญญาโท มีจำนวนมากที่สุด คือ 80 คน คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมา คือ ต่ำสูงกว่าระดับปริญญาโท มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 18.9 ระดับปริญญาตรีมี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.1

ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน / นักศึกษา	72	52.2
ราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ	26	18.8
พนักงานบริษัทเอกชน	12	8.7
ธุรกิจส่วนตัว	15	10.9
รับจ้างทั่วไป / ฟรีแลนซ์	13	9.4
รวม	138	100.0

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอาชีพเป็นนักเรียน / นักศึกษา มีจำนวนมากที่สุด คือ 72 คน คิดเป็นร้อยละ 52.2 รองลงมา คือราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ธุรกิจส่วนตัว มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 รับจ้างทั่วไป / ฟรีแลนซ์มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4 พนักงานบริษัทเอกชน มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7

ตารางที่ 4.5: การแสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 2,000 หยวน	46	33.3
2,000 ถึง 5,000 หยวน	56	40.6
5,001 ถึง 8,000 หยวน	18	13.0
8,001 ถึง 10,000 หยวน	13	9.4
10,001 หยวนขึ้นไป	5	3.6
รวม	138	100.0

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รายได้เฉลี่ยต่อเดือน คือ 2,000 ถึง 5,000 หยวน มีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 40.6 อันดับที่สอง คือ น้อยกว่า 2,000 หยวน มีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 อันดับที่สามคือ 5,001 ถึง 8,000 หยวน มีจำนวน 18 คน คิด

เป็นร้อยละ 13.0 อันดับที่ดีที่สุด คือ 8,001 ถึง 10,000 หยวน มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4 และอันดับสุดท้าย คือ 10,001 หยวนขึ้นไป มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6

4.2 ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา

ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

1. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
1.1 ท่านพอใจในบรรยากาศแบบครอบครัวของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	65 (47.1)	59 (42.8)	13 (9.4)	1 (.7)		4.36	0.68	มากที่สุด
1.2 ท่านพอใจในการเลี้ยงดูของพ่อ (นายพลหลีจิ้ง) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	53 (38.4)	70 (50.7)	14 (10.1)	1 (.7)		4.27	0.67	มากที่สุด
1.3 ท่านพอใจในการเลี้ยงดูของแม่ (ซูหยินยิน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	86 (62.3)	45 (32.6)	6 (4.3)	1 (.7)		4.56	0.65	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.6 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อนเนื้อหา
ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม
ในเขตเมืองคุนหมิง

1. ความพึงพอใจ ต่อนเนื้อหาภาพยนตร์		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปาน กลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1			
1.4 ท่านพอใจในการ เลี้ยงดูของอาจารย์ (ไท้อ์เจินเหริน) ที่มี ส่วนช่วยในการเติบโต ของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	97 (70.3)	36 (26.1)	4 (2.9)	1 (.7)		4.66	0.57	มาก ที่สุด
1.5 ท่านพอใจใน มิตรภาพของเอ๋อปิง (มังกร) ที่มีส่วนช่วยใน การเติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	100 (72.5)	33 (23.9)	4 (2.9)	1 (.7)		4.68	0.57	มาก ที่สุด
1.6 ท่านพอใจใน ความรักในครอบครัว ที่มีส่วนช่วยในการ เติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	95 (68.8)	35 (25.4)	7 (5.1)	1 (.7)		4.62	0.62	มาก ที่สุด
1.7 ท่านพอใจในการ ชี้แนะเชิงบวกของพ่อ ที่มีส่วนช่วยในการ เติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	60 (43.5)	65 (47.1)	12 (8.7)	1 (.7)		4.33	0.67	มาก ที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.6 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อนเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

1. ความพึงพอใจ ต่อนเนื้อหาภาพยนตร์		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
1.8 ท่านพอใจในการ ให้การศึกษาของพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) ที่มี ส่วนช่วยในการเติบโต ของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	82 (59.4)	51 (37.0)	4 (2.9)	1 (.7)		4.55	0.59	มากที่สุด
1.9 ท่านพอใจในการ ให้การศึกษาของแม่ (ฮูหยินยิน) ที่มีส่วน ช่วยในการเติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	71 (51.4)	58 (42.0)	8 (5.8)	1 (.7)		4.44	0.64	มากที่สุด
1.10 ท่านพอใจในการ ชี้แนะเชิงบวกของ อาจารย์ (ไท้อีเจิน เหริน) ที่มีส่วนช่วยใน การเติบโตของ "นาจา"	จำนวน (คน) ร้อยละ	98 (71.0)	38 (27.5)	1 (.7)	1 (.7)		4.69	0.52	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในส่วนนี้ โดยทั่วไปแล้วความพึงพอใจต่อนเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง อยู่ในระดับสูง โดยผู้ชมส่วนใหญ่คิดว่าคำชี้แนะเชิงบวกของอาจารย์ (ไท้อีเจินเหริน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{x} = 4.69$, S.D. = 0.52) นอกจากนี้ มิตรภาพของเอ๋อปิง (มังกร) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.57) การเลี้ยงดูของอาจารย์ (ไท้อีเจินเหริน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.57) ความรักในครอบครัวที่มีส่วนช่วยในการเติบโต

ของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.62) การเลี้ยงดูของแม่ (อุทัยนยีน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.65) การให้การศึกษาของพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.59) การให้การศึกษาของแม่ (อุทัยนยีน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.64) บรรยากาศแบบครอบครัวของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.68) การชี้แนะเชิงบวกของพ่อที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.67) การเลี้ยงดูของพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา" ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.67) ก็พอใจเช่นกัน ผลการสำรวจพบว่า ผู้ชมคุณหมิงพอใจเนื้อหาในโครงเรื่องมากที่สุด

ตารางที่ 4.7: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

2. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ		ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
2.1 ท่านพอใจในรูปแบบและแก่นความคิด (Theme) ที่ว่า เราสามารถกำหนดทิศทางชีวิตและโชคชะตาของตนเองได้ ในระดับ	จำนวน (คน) ร้อยละ	94 (68.1)	40 (29.0)	3 (2.2)	1 (.7)		4.64	0.56	มากที่สุด
2.2 ท่านพอใจในตัวละครนาจาในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	92 (66.7)	43 (31.2)	2 (1.4)	1 (.7)		4.64	0.55	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

2. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
2.3 ท่านพอใจในตัวละครพ่อ (นายพล หลี่จิ้ง) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	66 (47.8)	66 (47.8)	5 (3.6)	1 (.7)		4.43	0.60	มากที่สุด
2.4 ท่านพอใจในตัวละครแม่ (ซูหยินยิ่น) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	83 (60.1)	50 (36.2)	4 (2.9)	1 (.7)		4.56	0.59	มากที่สุด
2.5 ท่านพอใจในตัวละครอาจารย์ (ไท้อี๋ เจินเหริน) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	91 (65.9)	43 (31.2)	4 (2.9)			4.63	0.54	มากที่สุด
2.6 ท่านพอใจในตัวละคร มังกร (เอ๋่าปิง) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	103 (74.6)	31 (22.5)	3 (2.2)	1 (.7)		4.71	0.54	มากที่สุด
2.7 ท่านพอใจในตัวละครอาจารย์มังกร ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	70 (50.7)	60 (43.5)	7 (5.1)	1 (.7)		4.48	0.62	มากที่สุด
2.8 ท่านพอใจในตัวละคร หยวนซือเทียนจุน (เทพเจ้าสูงสุด) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	53 (38.4)	79 (57.2)	5 (3.6)	1 (.7)		4.38	0.64	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจด้านความ
 พึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the
 Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

2. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
2.10 ท่านพอใจใน ตัวฉาก (Setting) บ้านนาจาในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	45 (32.6)	72 (52.2)	20 (14.5)	1 (.7)		4.44	0.63	มากที่สุด
2.11 ท่านพอใจใน ตัวฉาก (Setting) บ้านเอ่าปิง (มังกร) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	130 (94.2)	7 (5.1)		1 (.7)		4.33	0.58	มากที่สุด
2.12 ท่านพอใจใน ตัวฉาก (Setting) เมืองในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	74 (53.6)	61 (44.2)	2 (1.4)	1 (.7)		4.18	0.66	มาก
2.13 ท่านพอใจใน ตัวฉาก (Setting) สวรรค์ ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	73 (52.9)	58 (42.0)	6 (4.3)	1 (.7)		4.17	0.69	มาก
2.14 ท่านพอใจใน ระยะเวลาในการใน การฉายภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) (110 นาที) ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	59 (42.8)	65 (47.1)	13 (9.4)	1 (.7)		4.92	0.40	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า จำแนกตามความพึงพอใจด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง อยู่ในระดับสูงสุด โดยทั่วไป ผู้ให้สัมภาษณ์พอใจกับเวลาในการฉายภาพยนตร์มาก (110 นาที) (\bar{X} = 4.92, S.D. = 0.40) ในระดับสูงสุด นอกจากนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามยังพึงพอใจอย่างมาก กับแนวคิด และแนวคิด (Theme) (\bar{X} = 4.64, S.D. = 0.56) และตัวละครหลักนาจา (\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.55) ในแต่ละตัวละคร ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจสูงสุดกับมังกร (เอ๋ยปิง) (\bar{X} = 4.71, S.D. = 0.54) ที่ระดับสูงสุด ตามด้วย คืออาจารย์ (ไทอี่เจินเหริน) (\bar{X} = 4.63, S.D. = 0.54) ตามด้วยคือแม่ (ฮูหยินยิ่น) (\bar{X} = 4.56, S.D. = 0.59) ตามด้วย คืออาจารย์มังกร (Shen Gongbao) (\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.62) ตามด้วยคือพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) (\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.60) และเมฆอายุยิ่น (\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.59) และสุดท้าย คือ หยวนสื่อเทียนจุน (เทพเจ้าสูงสุด) (\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.64) สำหรับแต่ละตัวฉาก (Setting) ผู้ตอบแบบสอบถามพอใจมากที่สุด คือบ้านนาจา (\bar{X} = 4.44, S.D. = 0.63) บ้านเอ๋ยปิง (มังกร) (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.5) ในระดับมากที่สุด เมือง (\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.66) ในระดับมาก และสวรรค์ ในระดับมาก (\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.69) ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.8: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา

ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง		ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
3.1 ท่านพอใจใน โครงเรื่อง (Plot) ที่บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิธีที่ Nazha ได้ชีวิตใหม่ด้วยความช่วยเหลือจากครอบครัว เพื่อนฝูง และครู ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	58 (42.0)	73 (52.9)	6 (4.3)	1 (.7)		4.36	0.60	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
3.2 ท่านพอใจในการเริ่มเรื่องที่ยกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ เทพไท่โถ้ได้รับบัญชาให้นำไข่มุกสวรรค์ไปจุดเทียนครอบครัวของแม่ทัพหลี่จิ้ง เพื่อให้กำเนิดบุตรแต่พญามังกรได้สลับไข่มุกสวรรค์กับโอสถปีศาจ ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	76 (55.1)	57 (41.3)	4 (2.9)	1 (.7)		4.51	0.59	มากที่สุด
3.3 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่แม่ทัพหลี่กลับมาจากออกรบ (ประมาณ 1 ปี กับอีก 6 เดือน) และพบว่าภรรยาคลอดบุตรออกมาเป็นลูกแก้วจึงเข้าใจว่าเป็นปีศาจ ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	77 (55.8)	55 (39.9)	5 (3.6)	1 (.7)		4.51	0.61	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
3.4 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่แม่ทัพหลี่โกรธมากใช้กระบี่ฟันไปที่ลูกแก้ว และเมื่อลูกแก้วแตกก็เห็นเด็กผู้ชายหน้าตาน่ารักนอนอยู่บนผ้าแพร และมีห้วงทองอยู่ที่ตัว จึงให้ชื่อว่า "นาจา" ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	89 (64.5)	46 (33.3)	2 (1.4)	1 (.7)		4.62	0.56	มากที่สุด
3.5 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่นาจาจึงถือกำเนิดขึ้นมาด้วยพลังโอสถปีศาจในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	79 (57.2)	50 (36.2)	8 (5.8)	1 (.7)		4.50	0.64	มากที่สุด
3.6 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่สวรรค์ลิขิตให้นาจาดังเกิดมาเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ กลับกลายเป็นพญามารผู้ที่จะมาก่อภัยพิบัติ	จำนวน (คน) ร้อยละ	85 (61.6)	48 (34.8)	4 (2.9)	1 (.7)		4.57	0.59	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
3.7 ท่านพอใจใน เหตุการณ์แม่นาจางจะ กำเนิดขึ้นมาด้วยพลังโอสถ ปีศาจด้วยจิตใต้สำนึกแห่ง ความดีที่ครอบครัวได้พร่ำ สอนอยู่เสมอ ทำให้เขาไม่ ยอมแพ้ที่จะเติบโตและ ต่อสู้ด้วยจิตใจที่เข้มแข็ง ในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	91 (65.9)	41 (29.7)	5 (3.6)	1 (.7)		4.61	0.60	มากที่สุด
3.8 ท่านพอใจใน ภาวะ วิกฤต นาจาและเอ๋่าปิ่ง (มังกร) มีความขัดแย้งกัน เนื่องจากหน้าที่หลักของ ตนในระดับใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	79 (57.2)	52 (37.7)	6 (4.3)	1 (.7)		4.51	0.62	มากที่สุด
3.9 ท่านพอใจใน เหตุการณ์ที่นาจาเลือกจะ กำหนดทิศทางชีวิตของ ตนเองด้วยการเข้าปกป้อง ประชาชนชาว เมืองของ ตนเอง จากการทำลายของ เอ๋่าปิ่ง (มังกร)	จำนวน (คน) ร้อยละ	79 (57.2)	53 (38.4)	6 (4.3)			4.53	0.58	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาพยนตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง

3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
3.10 ท่านพอใจในภาวะ คลี่คลายนาจาสามารถ เอาชนะเอาปิ่ง (มังกร) และสามารถช่วยเหลือ ประชาชนชาวเมืองของ ตนเองได้สำเร็จในระดับ ใด	จำนวน (คน) ร้อยละ	90 (65.2)	41 (29.7)	6 (4.3)	1 (.7)		4.59	0.61	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า โดยทั่วไปแล้วความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ใน ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงอยู่ในระดับ มากที่สุด ผลสำรวจทั้งหมดระบุว่า เมื่อผู้ชมชาวจีนชมภาพยนตร์ พวกเขามีความคิดเห็นสูงต่อเนื้อหา ของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นจุดเริ่มต้น การเล่าเรื่อง วิกฤต ไคลแมกซ์ และตอนจบ ล้วนอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยที่เหตุการณ์ที่แม่ทัพหลี่โอรธมากใช้กระบี่ฟันไปที่ลูกแก้ว และเมื่อลูกแก้วแตกก็เห็น เด็กผู้ชายหน้าตาน่ารักนอนอยู่บนผ้าแพรและมีห่วงทองอยู่ที่ตัว จึงให้ชื่อว่า "นาจา" ในระดับใด โคร่ง เรื่องเป็นที่พอใจของผู้ชมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.56)

4.3 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ

ตารางที่ 4.9: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)

1. แรงเสริม (Reinforce)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
1.1 ช่วยตอกย้ำให้เกิดการชี้แนะเชิงบวกทางด้านการศึกษาของพ่อให้กับลูกมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	82 (59.4)	48 (34.8)	7 (5.1)	1 (.7)		4.53	0.63	มากที่สุด
1.2 ช่วยตอกย้ำให้เกิดความเอาใจใส่ในการเลี้ยงดูของพ่อให้กับลูกมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	68 (49.3)	58 (42.0)	11 (8.0)	1 (.7)		4.40	0.67	มากที่สุด
1.3 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความรักในครอบครัวมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	45 (32.6)	56 (40.6)	36 (26.1)	1 (.7)		4.05	0.79	มาก
1.4 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความสำคัญของครอบครัว ซึ่งเป็นเป็นรากฐานของวัฒนธรรมเงินมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	45 (32.6)	53 (38.4)	39 (28.3)	1 (.7)		4.03	0.80	มาก

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.9 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยม และวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อต้านแรงเสริม (Reinforce)

1. แรงเสริม (Reinforce)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
1.5 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความเสียสละเพื่อครอบครัวมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	65 (47.1)	57 (41.3)	15 (10.9)	1 (.7)		4.34	0.73	มากที่สุด
1.6 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการเชื่อฟังพ่อแม่อย่างไม่มีเงื่อนไขมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	55 (39.9)	59 (42.8)	23 (16.7)	1 (.7)		4.22	0.74	มากที่สุด
1.7 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการต่อต้านและขัดคำสั่งของผู้ปกครองเป็นความผิดทางศีลธรรมมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	61 (44.2)	51 (37.0)	25 (18.1)	1 (.7)		4.24	0.80	มากที่สุด
1.8 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่อแม่มีหน้าที่ดูแลสนับสนุนและปกป้องครอบครัวของเขามากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	83 (60.1)	43 (31.2)	12 (8.7)			4.51	0.65	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.9 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยม และวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)

1. แรงเสริม (Reinforce)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
1.9 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่อมีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยาครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	48 (34.8)	71 (51.4)	19 (13.8)			4.21	0.67	มากที่สุด
1.10 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่อมีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยาครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	61 (44.2)	67 (48.6)	10 (7.2)			4.37	0.62	มากที่สุด
1.11 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องอาจารย์เป็นที่เคารพในภูมิปัญญาของเขามากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	62 (44.9)	66 (47.8)	10 (7.2)			4.38	0.62	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.9 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยม และวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)

1. แรงเสริม (Reinforce)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
1.12 ท่านคิดว่าตัวละคร ในภาพยนตร์มีบทบาท คล้ายกับตัวเองในชีวิต จริงมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	70 (50.7)	61 (44.2)	6 (4.3)	1 (.7)		4.45	0.62	มากที่สุด
1.13 ท่านคิดว่า ความสัมพันธ์ของ ครอบครัวในภาพยนตร์ นั้นเชื่อมโยงกันในชีวิต จริงด้วยมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	78 (56.5)	51 (37.0)	8 (5.8)	1 (.7)		4.49	0.64	มากที่สุด
1.14 ท่านคิดว่าบทบาท บางอย่างในหนังสือท่อน ให้เห็นชีวิตจริงของช่วย ตอกย้ำให้เกิดการ ครอบครัวในสังคมของ เรามากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	82 (59.4)	51 (37.0)	5 (3.6)			4.56	0.57	มากที่สุด
1.15 ท่านคิดว่าบทบาท ในภาพยนตร์ทำให้ตัว ท่านเองสามารถที่จะ เลือกจะกำหนดทิศทาง ชีวิตของตนเองได้มาก ยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	89 (64.5)	44 (31.9)	5 (3.6)			4.61	0.56	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า โดยทั่วไปแล้ว ผู้ให้สัมภาษณ์สามารถสัมผัสได้ถึงความคิดแบบปิตาธิปไตยในวัฒนธรรมครอบครัวแบบจีนดั้งเดิมในภาพยนตร์อย่างชัดเจน ช่วยตอกย้ำให้เกิดการชี้แนะเชิงบวกทางด้านการศึกษาของพ่อให้กับลูกมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.63) ช่วยตอกย้ำให้เกิดความเอาใจใส่ในการเลี้ยงดูของพ่อให้กับลูกมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่ดูแลสนับสนุนและปกป้องครอบครัวของเขามากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.65) ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยา ครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.67) และช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยา ครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.62) ทั้งคู่อยู่ในระดับมากที่สุด ผู้ตอบสามารถสัมผัสได้ถึงความคิดของการเชื่อฟัง ผู้อาวุโสในวัฒนธรรมครอบครัวแบบจีนดั้งเดิมในภาพยนตร์อย่างชัดเจน ตรวจสอบว่าช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการเชื่อฟังพ่แม่อ่างไม่มีเงื่อนไขมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.74) ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการต่อต้าน และขัดคำสั่งของผู้ปกครองเป็นความผิดทางศีลธรรมมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.80) และช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องอาจารย์เป็นที่เคารพในภูมิปัญญาของเขามากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.62) อยู่ในระดับมากที่สุด ผู้ตอบสามารถสัมผัสได้ถึงความสำคัญของครอบครัวในวัฒนธรรมครอบครัวแบบจีนดั้งเดิมในภาพยนตร์อย่างชัดเจน และแบบทดสอบ ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความเสียสละเพื่อครอบครัวมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.73) สำหรับแนวคิดนี้อยู่ในระดับมากที่สุด ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความรักในครอบครัวมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.79) และช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความสำคัญของครอบครัว ซึ่งเป็นเป็นรากฐานของวัฒนธรรมจีนมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.80) อยู่ในระดับมาก ผลสำรวจท่านคิดว่าตัวละครในภาพยนตร์มีบทบาทคล้ายกับตัวเองในชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.62) ท่านคิดว่าความสัมพันธ์ของครอบครัวในภาพยนตร์นั้นเชื่อมโยงกันในชีวิตจริงด้วยมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.64) ท่านคิดว่าบทบาทบางอย่างในหนังสะท้อนให้เห็นชีวิตจริงของช่วยตอกย้ำให้เกิดการครอบครัวในสังคมของเรามากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.57) และท่านคิดว่าบทบาทในภาพยนตร์ทำให้ตัวท่านเองสามารถที่จะเลือกจะกำหนดทิศทางชีวิตของตนเองได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.56) แสดงว่าผู้ชมเชื่อว่าตัวละครและประสบการณ์ในภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องกัน ในชีวิตจริงของพวกเขา พวกเขามีความคล้ายคลึงกันและจะถือว่าภาพยนตร์ เรื่องนี้เป็นบทเรียนและแนวทางสำหรับชีวิต และในขณะที่เดียวกันก็คิดว่าตัวละครและประสบการณ์ ในภาพยนตร์เป็นตัวแทนของชีวิตจริงในระดับหนึ่ง

ตารางที่ 4.10: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและ
วัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อต้านแรงกระตุ้น (Activate)

2. แรงกระตุ้น (Activate)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปาน กลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1			
2.1 ช่วยกระตุ้นให้เกิด บรรยากาศแบบ ครอบครัวที่ดีมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	84 (60.9)	50 (36.2)	3 (2.2)	1 (.7)		4.57	0.58	มากที่สุด
2.2 ช่วยกระตุ้นให้เกิด การแสวงหาความคิดเห็น ของผู้อื่นเมื่อต้องตัดสินใจ ที่ดีมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	80 (58.0)	54 (39.1)	3 (2.2)	1 (.7)		4.54	0.58	มากที่สุด
2.3 ช่วยกระตุ้นให้เกิด ได้รับความเคารพจาก สมาชิกในครอบครัวอย่าง เท่าเทียมกันที่ดีมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	85 (61.6)	49 (35.5)	3 (2.2)	1 (.7)	1 (.7)	4.58	0.58	มากที่สุด
2.4 ช่วยกระตุ้นให้เกิดฉัน คิดว่าฉันสามารถเรียนรู้ วัฒนธรรมดั้งเดิมจาก ภาพยนตร์ได้มากมายที่ดี มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	63 (45.7)	64 (46.4)	10 (7.2)	1 (.7)		4.37	0.65	มากที่สุด
2.5 ช่วยกระตุ้นให้เกิด การเชื่อฟังการตัดสินใจ ของผู้ปกครองในระหว่าง ทำกิจกรรมที่ดีมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	61 (44.2)	59 (42.8)	17 (12.3)	1 (.7)		4.30	0.71	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.10 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยม และวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate)

2. แรงกระตุ้น (Activate)		ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
2.6 ช่วยกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติที่ดีต่อครอบครัวและเพื่อนที่ดีมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	95 (68.8)	39 (28.3)	4 (2.9)			4.66	0.53	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า Activate อยู่ในระดับมากที่สุด โดยช่วยกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติที่ดีต่อครอบครัวและเพื่อนที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.66$, S.D. =0.53) อยู่ในระดับมากที่สุด ช่วยกระตุ้นให้เกิดได้รับความเคารพจากสมาชิกในครอบครัวอย่างเท่าเทียมกันที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.58$, S.D. =0.58) ช่วยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศแบบครอบครัวที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.57$, S.D. =0.58) ช่วยกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความคิดเห็นของผู้อื่นเมื่อต้องตัดสินใจที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.54$, S.D. =0.58) ช่วยกระตุ้นให้เกิดฉันคิดว่า ฉันสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมดั้งเดิมจากภาพยนตร์ได้มากมายที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.37$, S.D. =0.65) ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเชื่อฟังการตัดสินใจของผู้ปกครองในระหว่างทำกิจกรรมที่ดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.30$, S.D. =0.71) อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.11: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและ
วัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)

3. แรงสร้างสรรค์ (Create)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
		5	4	3	2	1			
3.1 ก่อให้เกิดพฤติกรรม การแสวงหาเสรีภาพต่อ ตนเองมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	91 (65.9)	45 (32.6)	2 (1.4)			4.64	0.51	มาก ที่สุด
3.2 ก่อให้เกิดการแบกรับ ศักดิ์ศรีของครอบครัว หรือความรับผิดชอบอื่น ๆ ของผู้ชายมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	97 (70.3)	39 (28.3)	1 (.7)	1 (.7)		4.68	0.53	มาก ที่สุด
3.3 ก่อให้เกิดการ แสวงหาเสรีภาพและ ตนเองมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	57 (41.3)	69 (50.0)	11 (8.0)	1 (.7)		4.32	0.65	มาก ที่สุด
3.4 ก่อให้เกิดความ ร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของครอบครัวที่สามารถ เอาชนะอุปสรรคทั้งปวง ได้มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	88 (63.8)	43 (31.2)	6 (4.3)	1 (.7)		4.58	0.61	มาก ที่สุด
3.5 ก่อให้เกิดความ ร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของคนในสังคมที่สามารถ เอาชนะอุปสรรคทั้งปวง ได้มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	79 (57.2)	53 (38.4)	6 (4.3)			4.53	0.58	มาก ที่สุด
3.6 ก่อให้เกิดการเสียสละ ตนเพื่อสังคมและส่วนรวม มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	87 (63.0)	45 (32.6)	6 (4.3)			4.59	0.58	มาก ที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า Create อยู่ในระดับมากที่สุด โดยก่อให้เกิดการแบกรับ คักดีศรีของครอบครัวหรือความรับผิดชอบอื่น ๆ ของผู้ชายมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.53) อยู่ในระดับมากที่สุด ก่อให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาเสรีภาพต่อตนเองมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.51) ก่อให้เกิดการเสียสละตนเพื่อสังคมและส่วนรวมมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.58) ก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของครอบครัวที่สามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.61) ก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของคนในสังคมที่สามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.58) ก่อให้เกิดการแสวงหาเสรีภาพและตนเองมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.65) อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.12: แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยมและ วัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)

4. แรงเปลี่ยน (Convert)		ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
		5	4	3	2	1			
4.1 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักตัวเองมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	84 (60.9)	50 (36.2)	3 (2.2)	1 (.7)		4.57	0.58	มากที่สุด
4.2 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักพ่อแม่มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	66 (47.8)	65 (47.1)	6 (4.3)	1 (.7)		4.42	0.61	มากที่สุด
4.3 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักแม่มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	71 (51.4)	57 (41.3)	10 (7.2)			4.44	0.63	มากที่สุด
4.4 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักเพื่อนมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	74 (53.6)	55 (39.9)	9 (6.5)			4.47	0.62	มากที่สุด

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.12 (ต่อ): แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผลกระทบทางด้านค่านิยม และวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)

4. แรงเปลี่ยน (Convert)		ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1			
4.5 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักชาติมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	78 (56.5)	51 (37.0)	8 (5.8)	1 (.7)		4.49	0.64	มากที่สุด
4.6 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านเสียสละมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	72 (52.2)	61 (44.2)	4 (2.9)	1 (.7)		4.48	0.59	มากที่สุด
4.7 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตวิญญาณแห่งการสำรวจมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	74 (53.6)	55 (39.9)	9 (6.5)			4.47	0.62	มากที่สุด
4.8 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการต่อสู้มากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	78 (56.5)	51 (37.0)	8 (5.8)	1 (.7)		4.49	0.64	มากที่สุด
4.9 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการกำหนดทิศทางชีวิตของตนเองมากยิ่งขึ้น	จำนวน (คน) ร้อยละ	72 (52.2)	61 (44.2)	4 (2.9)	1 (.7)		4.48	0.59	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า หนึ่งเรื่องนี้ สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักตัวเองมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักชาติมากยิ่งขึ้น สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการต่อสู้มากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.49, S.D.=0.64) สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านเสียสละมากยิ่งขึ้น สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการกำหนดทิศทางชีวิตของตนเองมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.48, S.D. = 0.59)

สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักเพื่อนมากยิ่งขึ้น สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตวิญญาณแห่งการสำรวจมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D.= 0.62) สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักแม่มากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.44$, S.D.= 0.63) สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักพ่อมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$, S.D.= 0.61)

4.4 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.13: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce)

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงเสริม (Reinforce)		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์	.343**	.000	ปานกลาง
ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ	.607**	.000	สูง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.13 (ต่อ): การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงเสริม (Reinforce)

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงเสริม (Reinforce)		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง	.651**	.000	สูง
ความพึงพอใจโดยรวม	.534**	.000	สูง

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) มีค่าเท่ากับ .534** และมีค่า p น้อยกว่า .01 ต่ำกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H0 และยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ สามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) ของผู้ชมในเขตเมืองคุณหมิง

สมมติฐานที่ 2 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H₀: ผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) ไม่แตกต่างกัน

H₁: ผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.14: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงกระตุ้น (Activate)

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงกระตุ้น (Activate)		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์	.400**	.000	ปานกลาง
ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ	.602**	.000	สูง
ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง	.676**	.000	สูง
ความพึงพอใจโดยรวม	.471**	.000	ปานกลาง

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ค่าสหสัมพันธ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) มีค่าเท่ากับ .471** และมีค่า p น้อยกว่า .01 ต่ำกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H0 และยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงกระตุ้น (Activate) ของผู้ชมในเขตเมืองคุณหมิง

สมมติฐานที่ 3 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H₀: ผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) ไม่แตกต่างกัน

H₁: ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.15: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ด้านแรงสร้างสรรค์ (Create)		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์	.475**	.000	ปานกลาง
ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ	.612**	.000	สูง
ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง	.605**	.000	สูง
ความพึงพอใจโดยรวม	.706**	.000	สูง

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) มีค่าเท่ากับ .706** และมีค่า p น้อยกว่า .01 ต่ำกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H₀ และยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้สามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

สมมติฐานที่ 4 ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) แตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

H_0 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มิมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มิมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.16: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert)		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์	.437**	.000	ปานกลาง
ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ	.647**	.000	สูง
ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง	.595**	.000	สูง
ความพึงพอใจโดยรวม	.723**	.000	สูง

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่าค่าสหสัมพันธ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) มีค่าเท่ากับ .723** และมีค่า p น้อยกว่า .01 ต่ำกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 และยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเปลี่ยน (Convert) ของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

สมมติฐานที่ 5 ความพึงพอใจโดยรวมต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อแตกต่างกัน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation)

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิงที่มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกัน มีมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.17: การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ โดยรวม

ความพึงพอใจในแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great)	ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงิน จากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ		
	ค่าสหสัมพันธ์ (r)	ค่านัยสำคัญทางสถิติ P-Value	ระดับความสัมพันธ์
ความพึงพอใจโดยรวม	.734**	.000	สูง

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ต่างกันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ โดยรวมมีค่าเท่ากับ .734** และมีค่า p น้อยกว่า .01 ต่ำกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 และยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้สามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ โดยรวมของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทนี้สรุปและอภิปรายผลการวิจัยครั้งนี้และผลการทดสอบสมมติฐาน อธิบายข้อจำกัดของการศึกษานี้ และเสนอข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตในสาขาที่เกี่ยวข้องงานวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา”(Na Cha the Great) ใช้แบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามสามารถสรุปตามลักษณะเนื้อหาในแบบสอบถาม 3 ส่วน ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย
- 5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

5.1 สรุปผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างงานวิจัยชิ้นนี้ คือ คนจีนที่เคยดูภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) โดยนักวิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามที่ถูกต้อง 165 ข้อจากผู้ชมชาวจีน แบบสอบถามถูกแจกจ่ายให้กับผู้ชมชาวจีนโดย WeChat สื่อสังคมออนไลน์ของจีน ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 165 รายการ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลทั้งสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน เพื่อหาความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระต่อกันผลการวิจัย พบว่า (1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 71.0) มีอาชีพเป็นนักเรียน / นักศึกษา (ร้อยละ 52.2) มีอายุอยู่ในช่วงอายุ 20-24 (ร้อยละ 62.3) มีระดับระดับปริญญาโท (ร้อยละ 58.0) และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน คือ 2,000 ถึง 5,000 หยวน (ร้อยละ 40.6) (2) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ และความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่องในระดับมากที่สุดทุกด้าน และยังได้รับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อด้านแรงเสริม (Reinforce) ด้านแรงกระตุ้น (Activate) ด้านแรงสร้างสรรค์ (Create) และด้านแรงเปลี่ยน (Convert) ในระดับมากที่สุดทุกด้านเช่นกัน (3) ความพึงพอใจต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อโดยรวมของผู้ชมในเขตเมืองคุนหมิงในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่พอใจกับโครงเรื่องและฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้มากเมื่อได้ชมภาพยนตร์ เพราะค่าเฉลี่ยของผลลัพธ์ทั้งหมดอยู่ในระดับสูงหรือสูงสุด

จากการวิเคราะห์ โครงเรื่องเหล่านี้ ส่งผลกระทบบ่อยอย่างมีนัยสำคัญต่อการรับรู้ที่ดีขึ้นของผู้ชมชาวจีนเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน ผลลัพธ์เหล่านี้บ่งชี้ว่าขณะนี้ ผู้คนพึงพาการกระตุ้นงานภาพยนตร์และโทรทัศน์มากขึ้น และการวางโครงเรื่องของภาพยนตร์และโทรทัศน์ก็เป็นหนึ่งในลักษณะสำคัญของภาพยนตร์ที่ดึงดูดผู้ชมด้วย ในภาพยนตร์เรื่องนี้ วิซวลเอฟเฟกต์และฉากเอฟเฟกต์ของภาพยนตร์ช่วยปรับปรุงคุณภาพของภาพยนตร์ให้ดียิ่งขึ้น เมื่อพิจารณาจากผลลัพธ์ของคำอธิบาย โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีบทบาทเชิงบวกในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมของผู้ชมให้ดีขึ้น โดยจากผู้ให้ข้อทั้งหมด พบว่า ผู้ชมเชื่อว่ามิตรภาพเป็นประโยชน์ต่อตัวเองมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากที่ "นาจา" และ "อ่าวปิง" เปลี่ยนศัตรูให้เป็นมิตร ประการที่สองคือความช่วยเหลือของครูและมารดา ประการที่สามคือความรักโดยรวมของครอบครัว ในที่สุดคือการศึกษาและการดูแลของพ่อ ในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม การดูแลครอบครัวของแม่มีความสำคัญมากกว่า และมีผลกระทบต่อคนรุ่นต่อไปมากกว่าพ่อ และส่งผลกระทบต่อคนรุ่นต่อไปอย่างละเอียดอ่อน ในมุมมองดั้งเดิมของครอบครัว ครูเชิญให้การศึกษาเด็กที่บ้านเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวศักดินา โดยได้รับอิทธิพลจากลัทธิขงจื้อ ชาวจีนเชื่อว่าครูมีความสำคัญเท่ากับพ่อแม่ของพวกเขา และการศึกษาของครูได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการศึกษาของคนรุ่นต่อไป ความคิดที่ว่าความช่วยเหลือของเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญมาก คือ แก่นเรื่องของเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของหนังเรื่องนี้ ประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดความหมายแฝงของเรื่องนี้และเน้นย้ำถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม

ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้มีผลอย่างมากต่อการรับรู้ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ผลลัพธ์ของมุมมองทางวัฒนธรรมหลักของภาพยนตร์มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญและเกี่ยวข้องกับผู้ชมในคุณหมิงในระดับมากโดยภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อมิตรภาพและความหมายแฝงของความรักในครอบครัวก็ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อ ในคุณหมิง และจะเห็นได้ว่าการแพร่กระจายหรือการปรับปรุงมุมมองทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะผ่านการจัดวางโครงเรื่องของเรื่องภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมมีความหมายพิเศษและเหมาะสมกับมุมมองทางวัฒนธรรมของผู้ชมเอง

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิง มีความสอดคล้องกับข้อมูลในการทบทวนวรรณกรรมซึ่งสามารถนำไปสู่การ อภิปรายผลดังต่อไปนี้ คือการรับรู้เทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันจีนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับค่านิยมทางวัฒนธรรมของผู้ชมคุณหมิง ค่านิยมทางวัฒนธรรมของผู้ฟังคุณหมิงมีอิทธิพลอย่างมากต่อการรับรู้ถึงความเป็นจริงในชีวิตของพวกเขา และความพอใจกับภาพยนตร์สามารถเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมของผู้ชมคุณหมิงได้

5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

5.3.1 จากผลการวิจัยที่พบว่าความสำเร็จของการบรรยายภาพยนตร์มีอิทธิพลอย่างมากต่อความพึงพอใจของผู้ชมในการชมภาพยนตร์ ดังนั้นทักษะที่เข้มข้น ราบรื่น และการเล่าเรื่องที่โดนใจผู้ชมได้ง่ายจึงมีความสำคัญต่อภาพยนตร์เรื่องนี้มาก

5.3.2 การกำหนดภาพลักษณ์ของตัวละครนั้นสัมพันธ์กับการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อตัวละครในภาพยนตร์ การสร้างภาพตัวละครที่ซับซ้อน ครอบคลุม และเป็นจริงนั้นเอื้อต่อการประเมินลักษณะตัวละครโดยผู้ชมตามวัตถุประสงค์ แบบอย่างของสีดำหรือสีขาว ดีหรือไม่ดี จะทำให้ตัวละครมีมิติไม่เพียงพอ และยังส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ฟังอีกด้วย

5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการวิจัย ในครั้งต่อไปได้ ดังนี้

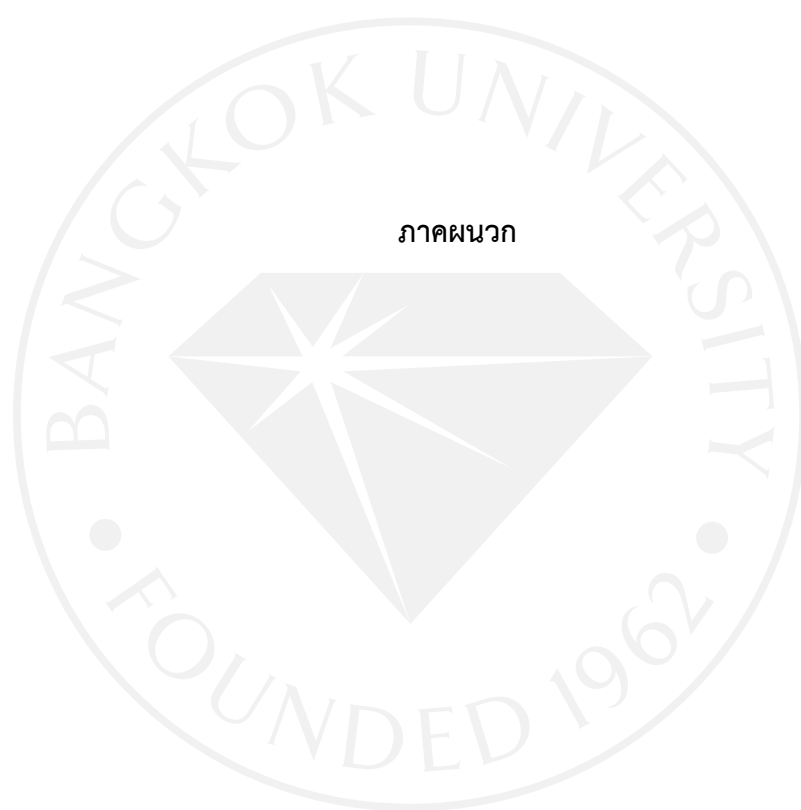
5.4.1 งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ดังนั้น การศึกษาวิจัยในครั้งหน้าควรศึกษาในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อได้ข้อมูลเชิงลึกและเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

5.4.2 การวิจัยครั้งต่อไปจะขยายขอบประชากรให้มากขึ้นและเพิ่มพื้นที่สำรวจด้วย เพราะในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมหลายเรื่องที่สร้างจากเรื่องราวดั้งเดิมและส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมได้ปรากฏขึ้นในประเทศจีนที่ละเรื่อง

- Li, Y. (2020). A study on the value construction of domestic animation, taking Nezha's Demon boy as an example. *Sound Screen World*, 10, 58–59.
- Luo, Z. (2020). Reflections on the children's education of Nezha's Demon Boy's coming to the world. *Cultural Synthesis*, 80–81.
- McGuire, W. J. (1989). Theoretical foundations of campaigns. In R. Rice & C. Atkin (Eds.), *Public communication campaigns* (pp. 43–65). Newberry Park, CA: Sage.
- Mingyuan, Z. (2019). Looking at the aesthetic taste of the contemporary public from Nezha's Demon Boy's birth. *Chinese Packaging Art Theory*, 89–115.
- Qun, S. Y. (2020). The common structure of mythological innovation and modern social emotions: An analysis of the cause of the explosion of the market in "Nezha: The Devil Child". *Shanghai Culture*, 72–78.
- Rubin, A. M. (2002). The uses-and-gratifications perspective of media effects. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 525–548). New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tang, Y. (2020). Self-breakthrough and identification in the movie Nezha: The Devil Boy comes into the world and the self-identification theory perspective. *The Drama House*, 48-50.
- Tao, W. (2020). The existential thinking of Nezha's Devil Boy's coming into the world. *Journal of Cultural Studies*, 48-50.
- Tianshi, F. (2020). On the visual language expression of the character's psychology in animated films, taking Nezha demon boy as an example. *Creative Design Source*, 31–36.
- Xin, X. (2020). The contemporary expression of the cultural value of the animation nationality in my country takes Nezha's demon boy as an example. *Science and Technology Communication*, 104–106.
- Zhang, M. (2020). The gamification of Nezha's Devil Boy comes to the world: The narrative reconstructed character and imaginative aesthetics. *Journal of Shandong University of Arts*, 89–115.

- Zhang, P. (2019). *Chinese animated legend Nezha makes box office history, roaring past The Lion King*. Retrieved from <https://www.scmp.com/news/china/society/article/3021368/chinese-animated-legend-nezha-makes-box-office-history-modern>.
- Zheng, Z. (2020). Research on the social marketing of domestic animated movies under the trend of all agestaking "Nezha's Devil Child comes to the world" as an example. *Southeastern Communication*, 63–65.





ภาคผนวก

แบบสอบถาม

เรื่อง ความพึงพอใจที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจีนจากการใช้ ภาพยนตร์เป็นสื่อของแอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมือง คุณหมิง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าอิสระ (Independent Study) ของหลักสูตรศึกษานิเทศมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร การทำแบบสอบถามครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลสำหรับวิเคราะห์และอธิบายความสัมพันธ์ของอิทธิพลของวัฒนธรรมจีนในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ที่มีต่อความพึงพอใจของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิง โดยจะจัดเก็บเฉพาะผู้ที่เคยรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เท่านั้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อมูลตามความเป็นจริงโดยกรอกข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อให้สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำผลการวิจัยที่เป็นประโยชน์ให้ผู้ผลิตรายการประเภทเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้พัฒนารายการข่าวที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับชมได้ต่อไป ทั้งนี้ทางผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม มา ณ โอกาสนี้

หมายเหตุ: ข้อมูลที่ท่านตอบในแบบสอบถามชุดนี้จะถูกเก็บเป็นความลับและไม่มีการนำมาเผยแพร่ ออกสู่สาธารณะโดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประโยชน์ในการศึกษางานวิจัยฉบับนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

1. เพศ

- ชาย
 หญิง

2. อายุ

- อายุต่ำกว่า 10 ปี
 10-14 ปี
 15-19 ปี
 20-24 ปี
 25 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

- ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี
 ระดับปริญญาตรี
 ระดับปริญญาโท
 สูงกว่าระดับปริญญาโท

4. อาชีพ

- นักเรียน/นักศึกษา
 ราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 พนักงานบริษัทเอกชน
 ธุรกิจส่วนตัว
 รับจ้างทั่วไป/ฟรีแลนซ์

5. รายได้ต่อเดือน

- น้อยกว่า 2000 หยวน
 2,000 ถึง 5,000 หยวน
 5,001 ถึง 8,000 หยวน
 8,001 ถึง 10,000 หยวน
 10,001 หยวนขึ้นไป

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม
ในเขตเมืองคุณหมิง

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุณหมิง	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
1. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์					
1.1 ท่านพอใจในบรรยากาศแบบครอบครัวของ "นาจา"					
1.2 ท่านพอใจในการเลี้ยงดูของพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) ที่มี ส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.3 ท่านพอใจในการเลี้ยงดูของแม่ (ซูหยินยิน) ที่มีส่วน ช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.4 ท่านพอใจในการเลี้ยงดูของอาจารย์ (ไถ้อี้เจินเหริน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.5 ท่านพอใจในมิตรภาพของเอ๋อป๋ิง (มั่งกร) ที่มีส่วน ช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.6 ท่านพอใจในความรักในครอบครัวที่มีส่วนช่วยใน การเติบโตของ "นาจา"					
1.7 ท่านพอใจในการชี้แนะเชิงบวกของพ่อที่มีส่วนช่วย ในการเติบโตของ "นาจา"					
1.8 ท่านพอใจในการให้การศึกษาของพ่อ (นายพล หลี่จิ้ง) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.9 ท่านพอใจในการให้การศึกษาของแม่ (ซูหยินยิน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					
1.10 ท่านพอใจในการชี้แนะเชิงบวกของอาจารย์ (ไถ้อี้เจินเหริน) ที่มีส่วนช่วยในการเติบโตของ "นาจา"					

ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
2. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ					
2.1 ท่านพอใจในรูปแบบและแก่นความคิด (Theme) ที่ว่าเราสามารถกำหนดทิศทางชีวิตและโชคชะตาของตนเองได้ในระดับใด					
2.2 ท่านพอใจในตัวละครนาจาในระดับใด					
2.3 ท่านพอใจในตัวละครพ่อ (นายพลหลี่จิ้ง) ในระดับใด					
2.4 ท่านพอใจในตัวละครแม่ (สุหยินยिन) ในระดับใด					
2.5 ท่านพอใจในตัวละครอาจารย์ (ไต่เอ๋เจินเหริน) ในระดับใด					
2.6 ท่านพอใจในตัวละคร มังกร (เอ๋่าปิ่ง) ในระดับใด					
2.7 ท่านพอใจในตัวละครอาจารย์มังกรในระดับใด					
2.8 ท่านพอใจในตัวละคร หยวนซือเทียนจุน (เทพเจ้าสูงสุด) ในระดับใด					
2.9 ท่านพอใจในตัวละครเมฆอายุยืน ในระดับใด					
2.10 ท่านพอใจในตัวฉาก (Setting) บ้านนาจา ในระดับใด					
2.11 ท่านพอใจในตัวฉาก (Setting) บ้านเอ๋่าปิ่ง (มังกร) ในระดับใด					
2.12 ท่านพอใจในตัวฉาก (Setting) เมืองในระดับใด					
2.13 ท่านพอใจในตัวฉาก (Setting) สวรรค์ ในระดับใด					
2.14 ท่านพอใจในระยะเวลาในการในการฉายภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) (110 นาที) ในระดับใด					

ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง					
3.1 ท่านพอใจใน โครงเรื่อง (Plot) ที่บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิธีที่ NAZHA ได้ชีวิตใหม่ด้วยความช่วยเหลือจากครอบครัว เพื่อนฝูงและครู ในระดับใด					
3.2 ท่านพอใจในการเริ่มเรื่องที่บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเทพไท่โถ่ได้รับบัญชาให้นำไข่มุกสวรรค์ไปจุดในครอบครัวของแม่ทัพหลี่จิ้ง เพื่อให้กำเนิดบุตรแต่พญามังกรได้สลัดไข่มุกสวรรค์กับโอสถปีศาจ ในระดับใด					
3.3 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่แม่ทัพหลี่กลับมาจากออกรบ (ประมาณ 1 ปี กับอีก 6 เดือน) และพบว่าภรรยาคลอดบุตรออกมาเป็นลูกแก้วจึงเข้าใจว่าเป็นปีศาจ ในระดับใด					
3.4 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่แม่ทัพหลี่โกรธมากใช้กระบี่ฟันไปที่ลูกแก้ว และเมื่อลูกแก้วแตกก็เห็นเด็กผู้ชายหน้าตาน่ารักนอนอยู่บนผ้าแพร และมีห้วงทองอยู่ที่ตัว จึงให้ชื่อว่า "นาจา" ในระดับใด					
3.5 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่นาจาจึงถือกำเนิดขึ้นมาด้วยพลังโอสถปีศาจในระดับใด					
3.6 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่สวรรค์ลิขิตให้นาจาดังเกิดมาเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ กลับกลายเป็นพญามารผู้ที่จะมาก่อภัยพิบัติ					
3.7 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่นาจาจะกำเนิดขึ้นมาด้วยพลังโอสถปีศาจด้วยจิตใต้สำนึกแห่งความดีที่ครอบครัวได้พร่ำสอนอยู่เสมอ ทำให้เขาไม่ยอมแพ้ที่จะเติบโตและต่อสู้ด้วยจิตใจที่เข้มแข็ง ในระดับใด					

ความพึงพอใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) ของผู้ชม ในเขตเมืองคุนหมิง	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
3. ความพึงพอใจต่อวิธีการเล่าเรื่อง					
3.8 ท่านพอใจใน ภาวะวิกฤต นานาและเอาปิ่ง (มังกร) มีความขัดแย้งกันเนื่องจากหน้าที่หลักของตนใน ระดับใด					
3.9 ท่านพอใจในเหตุการณ์ที่นานาเลือกจะกำหนด ทิศทางชีวิตของตนเองด้วยการเข้าปกป้องประชาชน ชาวเมืองของตนเอง จากการทำลายของเอาปิ่ง (มังกร)					
3.10 ท่านพอใจในภาวะคลี่คลายนานาสามารถ เอาชนะเอาปิ่ง (มังกร) และสามารถช่วยเหลือประชาชน ชาวเมืองของตนเองได้สำเร็จในระดับใด					

**ส่วนที่ 3 ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจिनจากใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา”
(Na Cha the Great) เป็นสื่อ**

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมจिनจากใช้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
1. แรงเสริม (Reinforce)					
1.1 ช่วยตอกย้ำให้เกิดการชื่นชมเชิงบวกทางด้าน การศึกษาของพ่อให้กับลูกมากยิ่งขึ้น					
1.2 ช่วยตอกย้ำให้เกิดความเอาใจใส่ในการเลี้ยงดูของพ่อ ให้กับลูกมากยิ่งขึ้น					
1.3 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความรักใน ครอบครัวมากยิ่งขึ้น					

ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	บ่อย	บ่อย ที่สุด
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. แรงเสริม (Reinforce)					
1.4 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความสำคัญของครอบครัว ซึ่งเป็นเป็นรากฐานของวัฒนธรรมเงินมากยิ่งขึ้น					
1.5 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องความเสียสละเพื่อครอบครัวมากยิ่งขึ้น					
1.6 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการเชื่อฟังพ่อแม่อย่างไม่มีเงื่อนไขมากยิ่งขึ้น					
1.7 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องการต่อต้านและขัดคำสั่งของผู้ปกครองเป็นความผิดทางศีลธรรมมากยิ่งขึ้น					
1.8 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่ดูแลสนับสนุนและปกป้องครอบครัวของเขามากยิ่งขึ้น					
1.9 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยา ครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น					
1.10 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องพ่มีหน้าที่และได้รับอำนาจในการตัดสินใจแทนในเรื่องต่างเกี่ยวกับภรรยา ครอบครัวและสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวทั้งหมดมากยิ่งขึ้น					
1.11 ช่วยตอกย้ำและส่งเสริมความเชื่อเรื่องอาจารย์เป็นที่เคารพในภูมิปัญญาของเขามากยิ่งขึ้น					
1.12 ท่านคิดว่าตัวละครในภาพยนตร์มีบทบาทคล้ายกับตัวเองในชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น					
1.13 ท่านคิดว่าความสัมพันธ์ของครอบครัวในภาพยนตร์นั้นเชื่อมโยงกันในชีวิตจริงด้วยมากยิ่งขึ้น					

ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	บ่อย	บ่อย ที่สุด
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. แรงเสริม (Reinforce)					
1.14 ท่านคิดว่าบทบาทบางอย่างในหนังสือสะท้อนให้เห็น ชีวิตจริงของช่วยตอกย้ำให้เกิดการครอบครัวยุคใหม่ของเรา มากยิ่งขึ้น					
1.15 ท่านคิดว่าบทบาทในภาพยนตร์ทำให้ตัวท่านเอง สามารถที่จะเลือกจะกำหนดทิศทางชีวิตของตนเองได้มาก ยิ่งขึ้น					
2. แรงกระตุ้น (Activate)					
2.1 ช่วยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศแบบครอบครัวที่ดีมาก ยิ่งขึ้น					
2.2 ช่วยกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความคิดเห็นของผู้อื่น เมื่อต้องตัดสินใจที่ดีมากยิ่งขึ้น					
2.3 ช่วยกระตุ้นให้เกิดได้รับความเคารพจากสมาชิกใน ครอบครัวอย่างเท่าเทียมกันที่ดีมากยิ่งขึ้น					
2.4 ช่วยกระตุ้นให้เกิดฉันคิดว่าฉันสามารถเรียนรู้ วัฒนธรรมดั้งเดิมจากภาพยนตร์ได้มากมายที่ดีมากยิ่งขึ้น					
2.5 ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเชื่อฟังการตัดสินใจของ ผู้ปกครองในระหว่างทำกิจกรรมที่ดีมากยิ่งขึ้น					
2.6 ช่วยกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติที่ดีต่อครอบครัวและ เพื่อนที่ดีมากยิ่งขึ้น					
3. แรงสร้างสรรค์ (Create)					
3.1 ก่อให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาเสรีภาพต่อตนเองมาก ยิ่งขึ้น					
3.2 ก่อให้เกิดการแบกรับศักดิ์ศรีของครอบครัวหรือความ รับผิดชอบอื่น ๆ ของผู้ชายมากยิ่งขึ้น					
3.3 ก่อให้เกิดการแสวงหาเสรีภาพและตนเองมากยิ่งขึ้น					

ผลกระทบทางด้านค่านิยมและวัฒนธรรมเงินจากใช้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “นาจา” (Na Cha the Great) เป็นสื่อ	ระดับความถี่				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	บ่อย (4)	บ่อย ที่สุด (5)
3. แร่งสร้างสรรค์ (Create)					
3.4 ก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของ ครอบครัวที่สามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงได้มากยิ่งขึ้น					
3.5 ก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ของคนใน สังคมที่สามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงได้มากยิ่งขึ้น					
3.6 ก่อให้เกิดการเสียสละตนเพื่อสังคมและส่วนรวมมาก ยิ่งขึ้น					
4. แร่งเปลี่ยน (Convert)					
4.1 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักตัวเองมาก ยิ่งขึ้น					
4.2 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักพ่อแม่ ยิ่งขึ้น					
4.3 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักแม่ ยิ่งขึ้น					
4.4 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักเพื่อน ยิ่งขึ้น					
4.5 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านรักชาติ ยิ่งขึ้น					
4.6 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านเสียสละ ยิ่งขึ้น					
4.7 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตวิญญาณ แห่งการสำรวจมากยิ่งขึ้น					
4.8 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการต่อ สู้มากยิ่งขึ้น					
4.9 สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการกำหนด ทิศทางชีวิตของตนเองมากยิ่งขึ้น					

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้รับความกรุณาผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบโครงสร้างของแบบสอบถามให้ตรงกับของกรอบแนวคิดการวิจัยที่ใช้ ดังมีรายนามต่อไปนี้

รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรหม ชมงาม

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก

อาจารย์ประจำหลักสูตร

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ยี่ตาน เวย
อีเมล	wei.yida@bumail.net
ประวัติการศึกษา	Foreign Language College Yunnan Normal University
ประสบการณ์การทำงาน	-

