

บทที่ 5

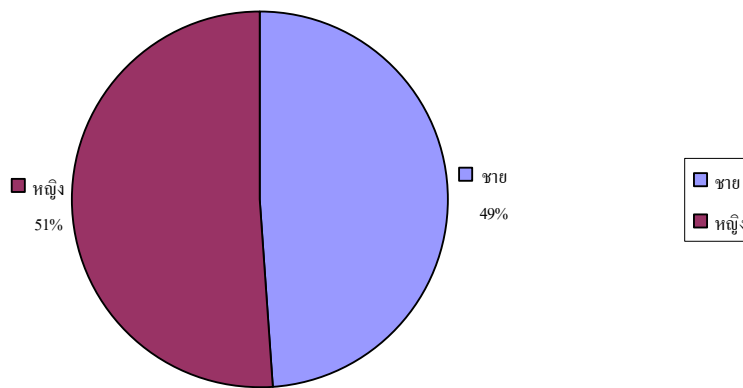
สรุปผลการวิจัยและนำเสนอผลงาน

จากการสำรวจผลการวิจัยจากแบบสอบถามแบบสุ่มจากกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนและผู้ทำงานด้านกราฟิก รวมไปถึงบุคคลทั่วไปจำนวน 100 ชุด ได้ผลดังนี้

5.1 วิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

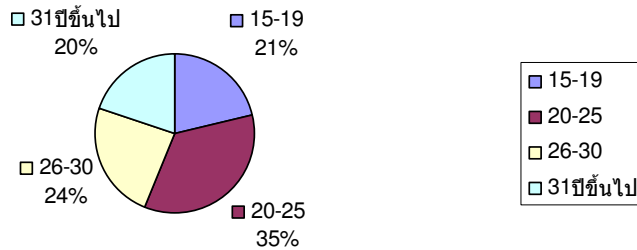
เพศ



รูปที่ 5.1 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องเพศ

จากการสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องเพศของผู้อ่านนั้น มีเพศ ชาย 49% และเพศ หญิง 51% จึงสามารถสรุปได้ว่าในกลุ่มผู้บริโภคการ์ตูนนั้นมีจำนวนผู้บริโภคชายและหญิง ใกล้เคียงกันซึ่งแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนนั้นสามารถนำเสนอได้ทั้งในกลุ่มชาย และหญิง

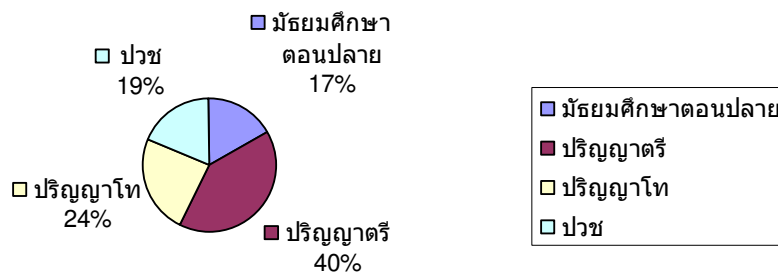
อายุ



รูปที่ 5.2 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องอายุ

การสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องอายุของผู้อ่านนั้น สรุปได้ว่า ส่วนมากกลุ่มผู้ปริโภคสื่อการ์ตูนคอมมิคส์นั้นโดยมากจะอยู่ในช่วงอายุ 20-25 ปี ถึง 35% และรองลงมาคือช่วงอายุ 26-30 ปี จำนวน 24% ซึ่งโดยมากจะมีปัจจัยทางด้านการเงินที่เข้มแข็งพอจะสามารถรองรับการบริโภคสื่อประเภทนี้ได้ และด้วยปัจจัยด้านพัฒนาการของสื่อการ์ตูนในประเทศไทยที่เจริญเติบโตใน และช่วง 20-30 ปีนี้ทำให้มีกลุ่มผู้บริโภคในช่วงอายุ 31ปีขึ้นไปอยู่เพียงแค่ 20% ซึ่งน้อยที่สุดเนื่องจากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มคนกลุ่มนี้เกิดมาในยุคตกต่ำของสื่อการ์ตูนอันเนื่องมาจากมีการนำเข้าของภาพยนตร์ต่างๆมากมาย

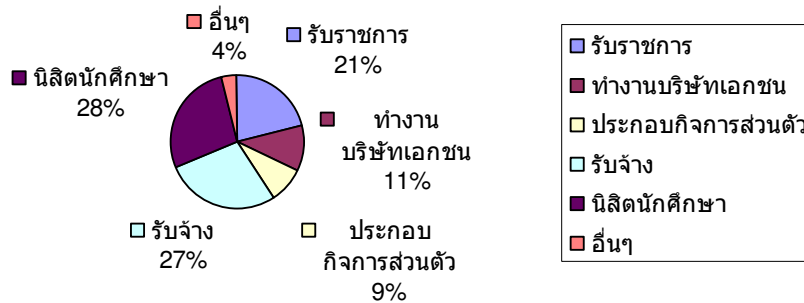
การศึกษา



รูปที่ 5.3 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องการศึกษา

จากการสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องการศึกษานั้นจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ผู้อ่านจะอยู่ในช่วงระดับปริญญาตรี ถึง 40% และ รองลงมาคือระดับปริญญาโท 24% เนื่องจากการอ่านการ์ตูนซึ่งมีเนื้อหาซึ่งมาจากวิชาการและการวิจัยที่ซับซ้อนนั้นทำให้ผู้อ่านจำเป็นต้องมี ระดับวุฒิภาวะการอ่านในระดับหนึ่งเพื่อช่วยในการทำความเข้าใจ

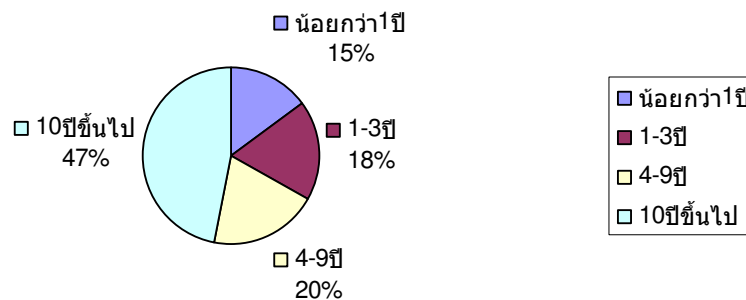
อาชีพ



รูปที่ 5.4 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องอาชีพ

จากการสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องอาชีพนั้นจะเห็นได้ว่าผู้อ่านโดยมากจะอยู่ในกลุ่มของนิสิตนักศึกษา 28% และ รับจ้าง 27% ซึ่งสรุปได้ว่ากลุ่มผู้อ่านจะอยู่ในกลุ่มของผู้ที่กำลังศึกษาและผู้ที่จบการศึกษาใหม่เป็นหลักเพราะจัดอยู่ในกลุ่มของผู้ที่พอจะมีเวลาว่างมากพอที่จะอ่านสื่อการ์ตูนคอมมิกส์ได้

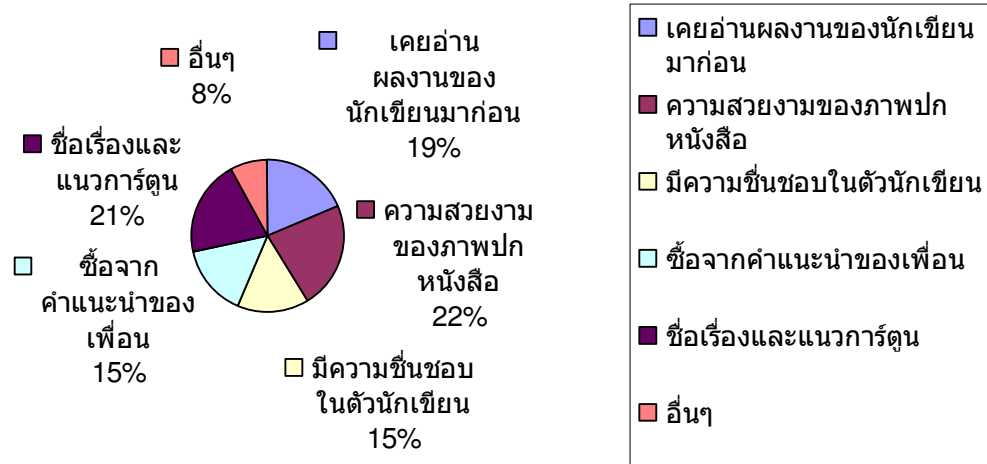
อ่านการ์ตูนคอมมิกส์มากที่สุดกี่ปี



รูปที่ 5.5 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องอ่านการ์ตูนคอมมิกส์มากที่สุดกี่ปี

จากการสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องระยะเวลาของการอ่านการ์ตูนคอมมิกส์นั้นจะเห็นได้ว่าผู้ที่อ่านการ์ตูนคอมมิกส์นั้นจะอ่านการ์ตูนติดต่อกันโดยมากจะอยู่ในกลุ่มของ 10 ปีขึ้นไปถึง 47% ซึ่งผู้อ่านโดยมากเมื่อเริ่มอ่านแล้วมักจะติดตามผลงานของผู้เขียนที่ตนชื่นชอบต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งรองลงมาคือ 4-9 ปี ซึ่งมีจำนวน 20% ซึ่งเริ่มอ่านและติดตามผลงานอยู่

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อการ์ตูนคอมมิกส์(ตอบได้มากกว่า1ข้อ)

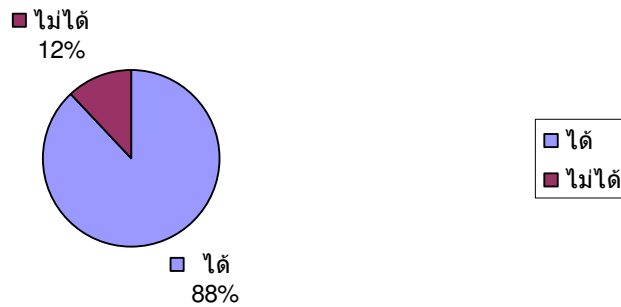


รูปที่ 5.6 รูปแผนภูมิจากการสำรวจจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อการ์ตูนคอมมิกส์

จากการสุ่มแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อการ์ตูนคอมมิกส์ ซึ่งสามารถตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อนั้น โดยมากผู้อ่านจะดูจากภาพปก และชื่อเรื่องและแนวการ์ตูนเป็นหลัก รองลงมาคือ ชื่นชอบและเคยอ่านผลงานของนักเขียนมาก่อนเป็นอันดับต่อมา

ตอนที่2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อการนำเสนอวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัย

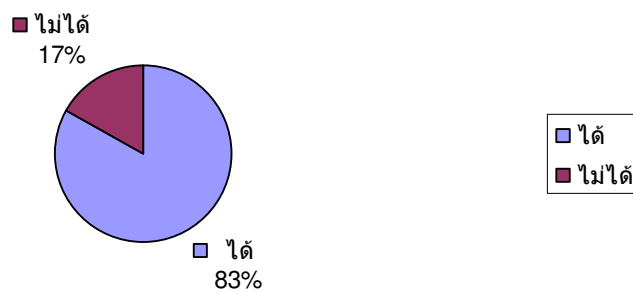
เนื้อหาการ์ตูนสื่อถึงความเป็นล้านนาได้หรือไม่



รูปที่5.7 รูปแผนภูมิภาพจากแบบสำรวจเรื่องเนื้อหาการ์ตูนสื่อถึงความเป็นล้านนาได้หรือไม่

จากแบบสอบถามในเรื่องของเนื้อหาของสื่อการ์ตูนต้นแบบว่าสามารถสื่อถึงความเป็นล้านนาได้หรือไม่ นั้นแสดงให้เห็นว่าสื่อต้นแบบนั้นสามารถสื่อถึงความเป็นล้านนาได้88%และไม่ได้12%

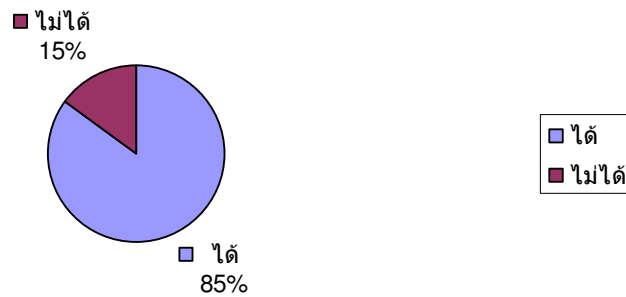
เนื้อหาการ์ตูนสื่อถึงวัฒนธรรมเรื่องล้านนาได้หรือไม่



รูปที่5.8 รูปแผนภูมิภาพจากแบบสำรวจเรื่องเนื้อหาการ์ตูนสื่อถึงวัฒนธรรมเรื่องล้านนาได้หรือไม่

จากแบบสอบถามในเรื่องเนื้อหาของสื่อการ์ตูนต้นแบบว่าสามารถสื่อถึงความเข้าใจถึงวัฒนธรรมผีล้านนาหรือไม่นั้นจากผลการทดสอบมีผู้เข้าใจถึงวัฒนธรรมผีล้านนาถึง83%และไม่เข้าใจถึง17%

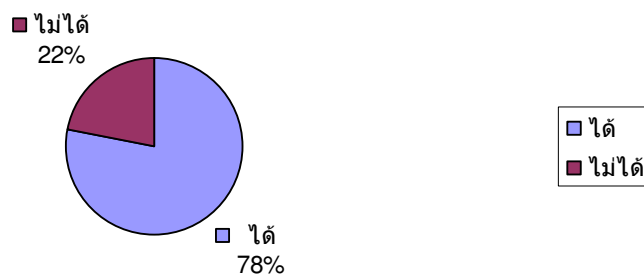
เมื่ออ่านแล้วเข้าใจถึงวัฒนธรรมฝึกล้านนาหรือไม่



รูปที่ 5.9 รูปแผนภูมิภาพจากแบบสำรวจเรื่องเมื่ออ่านแล้วเข้าใจถึงวัฒนธรรมฝึกล้านนาหรือไม่

จากแบบสอบถามเมื่อผู้อ่านได้อ่านแล้วเกิดความเข้าใจถึงวัฒนธรรมฝึกล้านนาถึง 85% และไม่เข้าใจถึงวัฒนธรรมฝึกล้านนา 15%

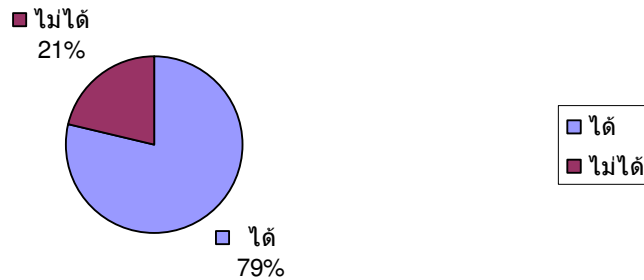
ภาพลายเส้นสื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยหรือไม่



รูปที่ 5.10 รูปแผนภูมิภาพจากแบบสำรวจเรื่องภาพลายเส้นสื่อถึงความเป็นไทยหรือไม่

จากแบบสอบถามถึงลักษณะภาพลายเส้นว่าสามารถสื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยได้หรือไม่นั้นมีผู้ที่เห็นว่าสื่อต้นแบบสามารถสื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยได้ 78% และไม่เห็นว่าสื่อต้นแบบนี้สื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทย 22%

ชื่อเรื่องการ์ตูนและภาพลายเส้นส่งผลต่อการอ่านหรือไม่



รูปที่ 5.11 รูปแผนภูมิภาพจากแบบสำรวจเรื่องชื่อเรื่องการ์ตูนและภาพลายเส้นส่งผลต่อการอ่านหรือไม่

จากแบบสอบถามในเรื่องภาพลายเส้นส่งผลต่อการอ่านหรือไม่ นั้น สื่อดั้งเดิมสามารถส่งผลต่อความต้องการในการอ่านได้ 79% และไม่ส่งผลต่อความต้องการอ่าน 21%

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามในเรื่องรูปแบบอัตลักษณ์การ์ตูนไทย

ในผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์ของการ์ตูนไทยจากผลการวิเคราะห์สามารถแบ่งแนวคิดหลักได้ 2 แบบคือ

1 รูปแบบลายเส้นและภาพของการ์ตูน

- รูปแบบลักษณะตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง
- รูปแบบลักษณะภาพแบบการ์ตูนไทยผสมส่วนภาพสมจริงหรือการ์ตูนไทยเล่มละบาท

2 รูปแบบแนวคิดและการนำเสนอ

- การนำเสนอวัฒนธรรมไทย ภาษาไทย การแต่งกาย วิธีชีวิตแบบไทย
- เป็นคนไทยเขียนก็ถือว่าเป็นการ์ตูนไทย
- การ์ตูนเป็นสื่อสากลโดยอิงตามหลักสังคมนิยมจึงไม่มีแบ่งแยกชนชาติ

5.2 สรุปผลการศึกษาจากแบบสอบถาม

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการศึกษาจากแบบสอบถามแบบ จำนวน 100 ชุด นั้น มี ผู้อ่านชาย 49% และหญิง 51% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนนั้นมีจำนวนผู้อ่านชายและหญิงที่ใกล้เคียงกัน โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20-25

ปีถึง35% รองลงมาคือ 26-30 ปี และ 15-19 ปี และน้อยที่สุดคือ 31 ปีขึ้นไป ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ และโดยมากจะอยู่ในกลุ่มนิสิตนักศึกษาถึง 28% และรับจ้าง 27% ซึ่งในกลุ่มเหล่านี้โดยมากจะเป็นผู้อ่านการ์ตูนมานานกว่า10ปีถึง 47% และ ผู้อ่านโดยมากจะตัดสินใจอ่านการ์ตูนจากความสวยงามของภาพปกหนังสือ และ ชื่อแนวการ์ตูนและเคยอ่านผลงานของนักเขียนนั้นเป็นหลัก

2. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อการนำเสนอวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัย

จากการรวบรวมแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจในสื่อการนำเสนอวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัยนั้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1.จากการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนนั้นสื่อถึงความเป็นล้านนาได้ถึงร้อยละ 88%ซึ่งผู้อ่านจะดูจากภาพบรรยากาศและทัศนียภาพ ของฉากในการ์ตูนคอมมิคส์เป็นหลักจึงสามารถสรุปได้ว่าการนำเสนอความเป็นล้านนาผ่านการ์ตูนร่วมสมัยนั้นเป็นที่หน้าพึงพอใจในระดับมาก

2.จากผลวิเคราะห์จากแบบสอบถามเรื่อง การนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนสื่อถึงวัฒนธรรมล้านนาได้ถึง 83%ซึ่งจากผลการสำรวจแบบสอบถามในข้อนี้สามารถ สรุปได้ว่า สื่อการ์ตูนสามารถสื่อถึงความเป็นวัฒนธรรมล้านนาได้เป็นที่หน้าพึงพอใจในระดับมาก

3.จากการนำเสนอผู้อ่านเข้าใจถึงวัฒนธรรมผีล้านนาถึง85%จากผลสำรวจแบบสอบถามในข้อนี้สามารถสรุปได้ว่า สื่อการ์ตูนสามารถสื่อถึงความเป็นวัฒนธรรมล้านนาได้เป็นที่หน้าพึงพอใจในระดับมาก

4.จากการนำเสนอผู้อ่านรู้สึกถึงความเป็นการ์ตูนไทยถึง78%จากผลสำรวจแบบสอบถามในข้อนี้ผู้อ่านได้ให้นิยามของความเป็นการ์ตูนไทยแตกต่างกันไปโดยมีประเด็นหลักๆ2ประเด็นคือ

1 รูปแบบลายเส้นและภาพของการ์ตูน

- รูปแบบลักษณะตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง
- รูปแบบลักษณะภาพแบบการ์ตูนไทยผสมส่วนภาพสมจริงหรือการ์ตูนไทยเล่มละบาท

2 รูปแบบแนวคิดและการนำเสนอ

- การนำเสนอวัฒนธรรมไทย ภาษาไทย การแต่งกาย วิถีชีวิตแบบไทย
- เป็นคนไทยเขียนก็ถือว่าเป็นการ์ตูนไทย
- การ์ตูนเป็นสื่อสากลโดยอิงตามหลักสังคมนิยมจึงไม่มีแบ่งแยกชนชาติ

ซึ่งจากแบบสอบถามนั้นแสดงให้เห็นว่าสื่อการ์ตูนที่ใช้ในการนำเสนอ นั้นสามารถสื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยได้เป็นที่หน้าพึงพอใจ

5. จากการนำเสนอภาพและลายเส้นส่งผลต่อการอ่านถึง 79%จากผลสำรวจจากแบบสอบถามนั้นแสดงให้เห็นว่าลายเส้นของการเขียนการ์ตูนนั้นสามารถส่งผลถึงความต้องการในการอ่านได้เป็นที่หน้าพึงพอใจ

5.3 สิ่งที่ค้นพบจากการศึกษา

จากการศึกษาเรื่องผีใน วัฒนธรรมล้านนานั้นแสดงให้เห็นว่า ผีในวัฒนธรรมล้านนานั้นเป็นเรื่องของกฎระเบียบแบบแผนในการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมล้านนาในอดีต รวมไปถึงแบบแผนการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติ

ในการศึกษาวิวัฒนาการของการ์ตูนไทย และพฤติกรรมผู้บริโภคนั้น แสดงให้เห็นว่าสื่อการ์ตูนนั้นเป็นสื่อแบบบริโภคนิยม ซึ่งยึดตามความต้องการของตลาดเป็นหลัก จึงทำให้ไม่มีหลักตายตัว และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามกระแสของกลุ่มผู้บริโภค

จากผลการศึกษา นั้น สามารถแสดงให้เห็นว่า การใช้ สื่อ การ์ตูนคอมมิคส์ในการ นำเสนอเรื่องราว ของวัฒนธรรมผีล้านนา เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในกลุ่มผู้บริโภคสื่อการ์ตูนคอมมิคส์นั้นสามารถทำได้

จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านโดยมากจะให้นิยามของการ์ตูนไทยว่า การ์ตูนไทยนั้นอยู่ที่การนำเสนอบรรยากาศเนื้อหาความเป็นไทย และ เขียนโดยคนไทยก็ถือว่าเป็นการ์ตูนไทย

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ในการนำเสนอผลงานการ์ตูนคอมมิคส์เพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เป็นองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมนั้นเป็นเรื่องที่ต้องใช้ข้อมูลต่างๆมากมายเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการผลิตผลงาน การผลิตสื่อต้นแบบ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการผู้บริโภค ในระยะเวลาอันสั้นจะทำให้เนื้อหาต่างๆที่ต้องการจะถ่ายทอดนั้นถูกบีบอัด เป็นผลให้ผลงานถูกลดทอนความน่าสนใจในการอ่านลง

5.4 สรุปผลการศึกษา

จากผลการศึกษาพบว่า การนำเสนอความรู้เรื่องวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านสื่อการ์ตูนคอมมิคส์นั้นจากผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามจำนวน100ชุด จากสถิติ และค่าเฉลี่ยเลขคณิตนั้นทำให้ทราบว่า ผู้อ่านโดยมากสามารถเรียนรู้ และเข้าใจถึงเรื่องราวเนื้อหาต่างๆของวัฒนธรรมผีล้านนาได้ จึงสามารถสรุปได้ว่า ผลการวิจัยชุดนี้สามารถผลิตสื่อการ์ตูนคอมมิคส์ ซึ่งสามารถตอบสนองถึงความต้องการที่จะนำเสนอความรู้เรื่องวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านการ์ตูนคอมมิคส์ร่วมสมัยได้ และยังสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่จะถ่ายทอดวัฒนธรรมผีล้านนาได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา อีกทั้งยังสามารถสร้างความเข้าใจถึงแนวทางในการนำเสนอวัฒนธรรมผีล้านนาผ่านสื่อการ์ตูนร่วมสมัย ซึ่งคาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านเพื่อเป็นแนวทางในการผลิตผลงานการ์ตูนร่วมสมัยเพื่อการนำเสนอต่อไป