

การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์
และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ
รณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการ
บริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรม
สื่อสารสังคม

หน่วยบริการวิชาการ

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และ
ความพึงพอใจจากการใช้สื่อรณรงค์ทาง
จริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการ
ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม**

หน่วยบริการวิชาการ

การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อรณรงค์ทาง จริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ และประเมินประสิทธิภาพของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมปีการศึกษา 2554 โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 75 คน และมีมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 75 คน จากโรงเรียนในพื้นที่บริการวิชาการ จำนวน 5 แห่ง ภายหลังจากเข้าไปบริการวิชาการโดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม จำนวน 14 ตอน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ และค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม จากเนื้อหาทุกตอน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.99 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี สำหรับด้านรูปแบบการผลิตมีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.68 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม (ค่าเฉลี่ย 4.20) นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.81 ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับพึงพอใจมากที่สุด คือ ประโยชน์ที่ได้รับ (ค่าเฉลี่ย 4.23)

บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบันภายใต้กระแสการพัฒนาสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์ ความเจริญในด้านต่าง ๆ ได้เข้ามาสู่ประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการพัฒนาทางเศรษฐกิจและระบบทุนนิยม แต่ดูเหมือนว่าการพัฒนาดังกล่าวได้สร้างความเจริญทางวัตถุให้กับสังคมไทยเท่านั้น และกลับพบว่าสังคมไทยได้ประสบกับปัญหาความเสื่อมถอยในด้าน คุณธรรม จริยธรรมของคน ทั้งในระดับนักการเมือง ข้าราชการ หรือ คนในแวดวงอาชีพอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทุจริตคอร์รัปชัน การก่ออาชญากรรม ปัญหายาเสพติด ซึ่งแพร่ระบาดในกลุ่มเยาวชนไทย ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึง อุดมศึกษา รวมถึงการแต่งกายล่อแหลม ที่เป็นมูลเหตุก่อให้เกิดอาชญากรรม ทางเพศ ของนักศึกษาหญิง การขายบริการทางเพศของนักศึกษา การที่นักศึกษาอยู่ร่วมกันฉันท์สามีภรรยา การทะเลาะวิวาทของนักศึกษาทั้งภายในสถาบันเดียวกันและต่างสถาบัน เหล่านี้ เป็นต้น

โดยเฉพาะปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในกลุ่มของเด็กและเยาวชนดังกล่าว อาจเกิดขึ้นมาจากขาดการปลูกฝังเยาวชนไทยในด้าน คุณธรรม จริยธรรม อย่างยั่งยืน และในขณะเดียวกันมีผู้ไปสำรวจความคิดเห็นของผู้ประกอบการ ในการพิจารณารับคนเข้าทำงานในหน่วยงาน องค์กร สถาบันต่างๆ พบว่า ผู้ประกอบการส่วนมากต้องการบัณฑิตที่มีคุณลักษณะ ชยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ อดทน เสียสละ และ มีความรับผิดชอบ ซึ่งปรากฏการณ์ในสังคมดังกล่าวมานี้เป็นผลโดยตรงมาจากเรื่องของการปลูกฝังทางด้านคุณธรรม จริยธรรม นั่นเอง ปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบันที่เกิดวิกฤติทางวัฒนธรรม คุณธรรมและจริยธรรม อีกทั้งประกอบกับเป็นยุคของข้อมูลข่าวสารแบบไร้พรมแดนที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้คนในสังคมมีพฤติกรรมไม่อยู่ในกฎระเบียบของสังคมและมีค่านิยมที่เปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ ศาสนา นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนในสังคมใช้ชีวิตร่วมกันได้อย่างมีความสุขและอยู่ในระเบียบวินัยตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ โดยทุกศาสนามีความเชื่อและข้อปฏิบัติที่แตกต่างกันแต่มีหลักคำสอนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันก็คือ การพัฒนาสังคมให้มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยและมีความสุข ทำให้ประชาชนเป็นคนดีมีศีลธรรม อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข การนำหลักธรรมของศาสนามาเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาสังคม และการพัฒนาตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม ของเด็กและเยาวชนจะทำให้การพัฒนาความสามารถในการควบคุมการประพฤติ ปฏิบัติ ของตนให้อยู่ในกรอบของพฤติกรรมที่พึงปรารถนาของสังคมได้ ทั้งในภาวะปกติหรือต้องพบกับปัญหาและความขัดแย้งในสังคมการพัฒนาตนเองด้วยการควบคุมตนเองภายใต้เงื่อนไขที่ตนเองเลือกแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น จะทำให้สามารถใช้ชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพและอยู่ในโลกของความเป็นจริงได้อย่างมีความสุข ซึ่งระเบียบวินัยเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม ทำให้ได้เรียนรู้ที่จะเคารพสิทธิของผู้อื่น รวมถึงการเรียนรู้จากการกระทำของผู้ที่อาวุโสกว่าหรือผู้ที่มีความรู้ความสามารถและการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระทำในสิ่งที่ผู้อื่นให้การยอมรับว่า

ปฏิบัติดี ปฏิบัติชอบ การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่เด็กและเยาวชนโดยนำวินัยพื้นฐานของศาสนาที่ศาสนิกชนพึงปฏิบัติมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ จะทำให้เกิดความเข้มแข็งในการปฏิบัติตามหลักศาสนาได้ วินัยพื้นฐานจะประกอบด้วย ความศรัทธาในศาสนา ความรัก เมตตา ไม่เบียดเบียนกัน ยึดมั่นความซื่อสัตย์ สุจริต มีชีวิตพอเพียง หลีกเลียงอบายมุข มีสันติสุขเป็นจุดหมาย ให้อภัยและกตัญญู รู้เท่าทันไม่ประมาท รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีจิตสาธารณะ การดำเนินชีวิตที่มีระเบียบวินัยในสังคม จะสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ประเทศชาติได้เป็นอย่างดี (สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ, 2555)

สำหรับในการส่งเสริม หนุนเสริม และให้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม แก่เด็กและเยาวชนจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นไปอย่างควบคู่กับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามวิธีการในการให้ความรู้และความตระหนักในเรื่องดังกล่าว นับเป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ โดยหลังจากปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ส่งผลให้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีขีดความสามารถและสมรรถนะสูงยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและความคุ้มค่าในการลงทุนอีกด้วย ด้วยเหตุนี้เองทำให้หน่วยงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคธุรกิจ จึงเล็งเห็นถึงคุณประโยชน์ของ มัลติมีเดียที่จะนำมาใช้งาน (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2546) ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษา โดยคุณลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นบทเรียนที่ทำการสอนเสมือนจริงด้วยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยศักยภาพของระบบคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย และการจัดการที่ได้วางระบบไว้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เสมือนได้รับการสอนจากครู (Virtual Instruction) ซึ่งทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงขึ้น (ไพโรจน์ ธีรธนากุล และคณะ, 2546)

ดังนั้นหลังจากที่หน่วยบริการวิชาการได้ดำเนินโครงการเผยแพร่ความรู้ด้านมัลติมีเดียสำหรับผู้ด้อยโอกาสในชนบทในปีการศึกษา 2554 และได้นำข้อเสนอแนะจากโรงเรียนในพื้นที่ที่ให้บริการในจังหวัดอุบลราชธานี และนครนายก ถึงความต้องการของการมีสื่อที่เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม ทางหน่วยบริการวิชาการจึงได้มีการผลิตและนำเสนอสร้างสรรค์เกี่ยวกับธรรมะไปใช้ในการเผยแพร่ เพื่อรณรงค์ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเยาวชนในโรงเรียนพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และนครนายกอีกครั้ง โดยในการวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาสื่อในการเผยแพร่และรณรงค์คุณธรรมและจริยธรรม และเป็นแนวทางในการผลิตสื่อโครงการรณรงค์อื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้สื่อธรรมรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อธรรมรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

ขอบเขตในการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ จากนักเรียนในโรงเรียนพื้นที่บริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมในปีการศึกษา 2554 จำนวน 5 แห่ง คือ 1) โรงเรียนบ้านห้วยน้ำใส อ.สิรินธร จ.อุบลราชธานี 2) โรงเรียนบ้านโชคอำนวย อ.พิบูลมังสาหาร จ.อุบลราชธานี 3) โรงเรียนบ้านฝางคำสามัคคี อ.สิรินธร จ.อุบลราชธานี 4) โรงเรียนบ้านคลองใหญ่ อ.องครักษ์ จ.นครนายก 5) โรงเรียนชุมชนวัดอภาศิริวงศ์ จ.นครนายก โดยเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 150 คน (ระหว่างเดือน ธันวาคม พ.ศ.2554 – มกราคม พ.ศ.2555)
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา
เนื้อหาที่นำมาศึกษาในครั้งนี้เป็นเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อสร้างสรรค์เกี่ยวกับธรรมะในโครงการผลิตสื่อสร้างสรรค์เกี่ยวกับธรรมะเพื่อชุมชน ในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน จำนวน 14 ตอน ได้แก่ 1) การตักบาตร 2) คาถาชินบัญชร 3) ทำบุญตักบาตร 4) บทพระพุทธรูป 5) บทสวดธัมมานุสสติ 6) บทสวดสรรณคมนปาฐะ 7) บทสวดอิติปิโส 8) เพลงบูชาพระรัตนตรัย 9) เพลงศีลห้า 10) ภารสูตตคาถา 11) วัดสุทัศนเทพวราราม 12) วันวิสาขบูชา 13) สัปปริสธรรม 14) อริยชนคาถา
3. ขอบเขตด้านการประเมินผลความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์จากสื่อ
ศึกษาเฉพาะความพึงพอใจต่อสื่อธรรมรงค์ทางจริยธรรม ในด้านความน่าสนใจ (Command attention), ความน่าประทับใจ (Cater to the heart and the head), ปฏิบัติการตอบกลับของผู้รับสาร (Call to action), ความถูกต้องชัดเจน (Clarity the message), ประโยชน์ที่ได้รับ (Communicate a benefit), ความน่าเชื่อถือ (Create trust) และ ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Convey a consistent message) ซึ่งเป็นการวัดผลด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อที่ใช้ในการบริการวิชาการ

นียมศัพท์ปฏิบัติการ

1) การประเมินผล หมายถึง การใช้แบบประเมินสื่อเพื่อประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจสื่อที่ได้นำเสนอ คือการวัดผลด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อ

2) การใช้ประโยชน์ หมายถึง การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมจากสื่อแอนิเมชัน เพื่อนำไปใช้เป็นความรู้ในการดำเนินชีวิต ตามหลักแนวทางของพระพุทธศาสนา และสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในด้านด้านจริยธรรม คุณธรรม ของตนเองและคนรอบข้างได้

3) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับของความพึงพอใจที่นักเรียน ได้รับจากการเปิดรับสื่อแอนิเมชันเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรม คือ ความน่าสนใจ (Command attention), ความน่าประทับใจ (Cater to the heart and the head), ปฏิกริยาตอบกลับของผู้รับสาร (Call to action), ความถูกต้องชัดเจน (Clarity the message), ประโยชน์ที่ได้รับ (Communicate a benefit), ความน่าเชื่อถือ (Create trust) และ ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Convey a consistent message) ซึ่งได้กำหนดความพึงพอใจเป็น 5 ระดับคือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย และพึงพอใจน้อยที่สุด

4) การรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม หมายถึง การส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมในด้านองค์ประกอบด้านความรู้สึก องค์ประกอบด้านกรูจิต และองค์ประกอบด้านพฤติกรรม โดยเป็นสิ่งที่สังคมเห็นว่าเป็นสิ่งดี และมุ่งการตัดสินใจเลือกกระทำหรือแก้ปัญหาที่แสดงถึงการมีจริยธรรมที่สูงกว่า

5) แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง แอนิเมชัน หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้สามารถเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตได้ ซึ่งมีลักษณะเสมือนจริงพร้อมเสียงประกอบ โดยการจากนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว มีการลำดับภาพที่แสดงเรื่องราวต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบตามเนื้อหาที่กำหนด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัย การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม จะช่วยทราบประสิทธิภาพของสื่อ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาต่อสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน โครงการผลิตสื่อสร้างสรรค์เกี่ยวกับธรรมะเพื่อชุมชน เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อประเภทแอนิเมชันเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมต่อไป

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและการทบทวนวรรณกรรม

การวิจัย เรื่อง การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ
รณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
ได้ศึกษาข้อมูล แนวคิดและทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาเป็นกรอบแนวทาง
การศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เพื่อรณรงค์ทางจริยธรรม
โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมในเด็กและเยาวชน

กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม (2553) ได้เสนอถึงแนวทางในการอบรมหลัก
จริยธรรมที่เด็กและเยาวชนพึงยึดถือเป็นหลักปฏิบัติ มีดังนี้

1) จริยธรรมว่าด้วยความกตัญญูกตเวที

คำว่า กตัญญู หมายถึง รู้ซึ่งถึงอุปการคุณที่ผู้อื่นทำไว้แก่เรา ว่าใครบ้างที่มีบุญคุณต่อเรา
อย่างไร เช่น พ่อแม่มีอุปการคุณแก่เราโดยให้กำเนิดเรามา เลี้ยงดูเรา ฯลฯ ครูอาจารย์มีอุปการ
คุณในการสอนให้มีความรู้ แนะนำในสิ่งที่ดี ตักเตือนว่ากล่าวในสิ่งที่เราทำผิด เป็นต้น
ความหมายของกตัญญูนั้น นอกจากจะหมายถึงการรับรู้คุณที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีต่อเราแล้ว
ยังรวมถึงการรับรู้คุณของสัตว์ สถานที่และสิ่งของต่าง ๆ ด้วย เช่น การรู้ว่าสุนัขมีคุณต่อเราโดยให้
ความเพลิดเพลิน และช่วยรักษาของยามค่าคืน ฯลฯ โรงเรียนมีคุณต่อเราโดยเป็นสถานที่ให้เรา
ได้ใช้ศึกษาเล่าเรียน บ้านมีบุญคุณโดยเป็นสถานที่ให้ความอบอุ่น ปกป้องแสงแดดความร้อน
เป็นที่พักอาศัยอยู่ เป็นต้นคุณธรรมข้อหนึ่งซึ่งปกติจะใช้คู่กับความกตัญญูก็คือกตเวที ซึ่ง
หมายถึงการทำอุปการคุณที่ผู้อื่นทำไว้แก่เราให้ปรากฏด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ปฏิบัติตามคำสอนของ
พ่อแม่ครูอาจารย์ การยกย่องเชิดชูท่านในหมู่ชน เป็นต้น และรวมถึงการตอบแทนบุญคุณที่
บุคคล สัตว์ หรือสถานที่ สิ่งของเหล่านั้นมีต่อเรา เช่น การตอบแทนบุญคุณพ่อแม่ด้วยการปฏิบัติ
ตามคำสอน เลี้ยงดูท่าน ฯลฯ ตอบแทนบุญคุณของโรงเรียนด้วยการรักษาความสะอาด การไม่
ทำลายสิ่งของในโรงเรียนและปฏิบัติตนในทางที่ถูกต้อง เพื่อรักษาชื่อเสียงของโรงเรียน เป็นต้น

2) จริยธรรมว่าด้วยความมีระเบียบวินัยระเบียบวินัย

ข้อกำหนด กฎหมาย กฎเกณฑ์กติกากฎข้อบังคับที่มีไว้เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติของคนใน
สังคมเพื่อให้สังคมเกิดความสงบสุขเรียบร้อย ผู้ที่อยู่รวมกันเป็นหมู่คณะตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
จำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ไว้สำหรับปฏิบัติต่อกัน ผู้มีระเบียบวินัยยอมเป็นที่ต้องการของหมู่คณะ
และสังคมทั่วไป หมู่คณะหรือสังคมที่มีระเบียบวินัยย่อมมีความเรียบร้อยสงบสุขความมีระเบียบ
วินัยสามารถสร้างขึ้นในตัวเองได้โดยปฏิบัติตนตามระเบียบ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับที่มีอยู่ของ

สถานที่หรือสถาบันที่ตนเกี่ยวข้อง ตั้งแต่หน่วยที่เล็กที่สุดของสังคม คือ ครอบครัว ไปจนถึง สังคมขนาดใหญ่ ได้แก่ ประเทศชาติ เช่น การปฏิบัติตนตามระเบียบกติกากฎของครอบครัวของ หมู่บ้าน ของโรงเรียน ตลอดจนของประเทศระเบียบปฏิบัติในครอบครัว เช่น การเคารพนับถือ กันตามลำดับอายุ ซึ่งอาจต่างกันไปตามแต่ละครอบครัวจะกำหนดขึ้นระเบียบปฏิบัติในโรงเรียน เช่น การแต่งกายตามระเบียบของโรงเรียน ไม่ฝ่าฝืนกฎระเบียบของโรงเรียน เป็นต้น ระเบียบ ปฏิบัติสังคม เช่น การปฏิบัติตามกฎจราจร ได้แก่ การข้ามถนนตรงทางม้าลายหรือสะพานลอย การขับรถ ในช่องทางที่กำหนดให้ เป็นต้น การปฏิบัติตามกฎหมายบ้านเมือง เช่น การไม่ทิ้งขยะ มูลฝอยในที่สาธารณะการไม่ทำลายของสาธารณะ ไปจนถึงการไม่ก่อให้เกิดสังคมเกิดความวุ่นวาย เป็นต้น ระเบียบวินัยเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของสังคม เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมเกิดความสงบสุข เป็นระเบียบเรียบร้อยสังคมใดขาดระเบียบวินัยสังคมนั้นจะมีแต่ความสับสนวุ่นวายไม่มีที่สิ้นสุด

3) จริยธรรมว่าด้วยความสามัคคี

ความสามัคคี คือ ความพร้อมเพรียงกัน หมายถึง การร่วมมือ ร่วมแรง และร่วมใจกันทำ กิจกรรมอย่างใด อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นเหตุให้กิจกรรมนั้นจะสำเร็จได้ด้วยดีและเร็วพลัน เปรียบดังกำ มือของคนเราที่รวมพลังของนิ้วต่าง ๆ เข้าด้วยกันแล้วจะทำให้เกิดพลังที่เข้มแข็ง จับอะไรได้ อย่างมั่นคงอย่างที่พูดกันว่า “จับให้มัน คั้นให้ตาย” ความสามัคคี คือ การรวมพลังกันทั้งทางกาย และใจในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประชุม การทำงาน เป็นต้น เมื่อต่างคนต่างมีน้ำใจ เข้าร่วมแรงกันอย่างแข็งขัน กิจกรรมทุกอย่างก็จะถึงความสำเร็จ และความเจริญรุ่งเรือง ปราศจาก ความเสื่อม ดังนั้น การแสดงความมีน้ำใจ รักสามัคคีอย่างพร้อมเพรียงกัน เป็นหลักนำความ เจริญรุ่งเรืองมาให้ตนเองและหมู่คณะได้เป็นอย่างดีจึงควรที่คนเราจะปลูกฝังไว้เป็นคุณสมบัติ ส่งเสริมคุณค่าให้แก่ชีวิตตนเอง

4) จริยธรรมว่าด้วยการคบเพื่อน

การคบเพื่อนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของมนุษย์เพราะมนุษย์จะอยู่ลำพังเพียงคนเดียว ไม่ได้ จะต้องต้องมีเพื่อนด้วยกันทุกคน ดังนั้น ถ้าจะคบเพื่อนควรเลือกคบแต่คนดีเนื่องจากเพื่อนดีจะ นำไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง ส่วนเพื่อนไม่ดีจะนำไปสู่ความพินาศล่มจม การที่จะรู้ว่าเพื่อนดีหรือไม่ นั้นสังเกตได้จากการกระทำและคำพูดของผู้ที่เราจะคุยด้วย ดังคำโบราณกล่าวไว้ว่า “คบคนให้ดู หน้า ซื่อผ้าให้ดูเนื้อ” สำหรับเพื่อนที่ดีตามหลักพระพุทธศาสนา มีดังนี้ คือ

4.1) เป็นผู้คอยช่วยเหลือเกื้อกูลยามที่เราประสบภัยช่วยป้องกันภัยอันตรายของชีวิตและ ทรัพย์สินของเรา คอยตักเตือนในยามพลั้งเผลอ แม้ในยามที่เราขอความช่วยเหลือก็ช่วยมากกว่า ที่เราร้องขอ

4.2) เป็นผู้ร่วมสุขร่วมทุกข์ หมายถึง ในยามสุขก็สุขด้วยแม้ในยามทุกข์ก็ร่วมทุกข์ด้วย ไม่ละทิ้งกัน โต้เถียงแทนเพื่อนในยามมีผู้อื่นตำหนิ หรือสนับสนุนผู้พูดสรรเสริญเพื่อนตามเหตุ และผลที่สมควร

4.3) เป็นผู้คอยชี้แนะสิ่งที่เป็นประโยชน์ซึ่งเราไม่เคยได้ฟังมาก่อน รวมทั้งพรั้มเตือนให้ประกอบความดี ป้องกันมิให้ทำชั่ว เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นกว่าเดิม

4.4) เป็นผู้มีความจริงใจ ไม่มีความลับต่อกัน รวมทั้งไม่เปิดเผยความลับของเพื่อนต่อผู้อื่น ในยามประสบภัยพิบัติยอมไม่ทอดทิ้งกัน แม้ชีวิตก็สละเพื่อเพื่อนได้ เพื่อนที่มีลักษณะดังกล่าวนี้ ถือว่าเป็นเพื่อนที่ดี ควรคบหาสมาคมด้วยการอยู่ใกล้ผู้มีลักษณะเช่นนี้ แม้จะไม่ได้คบเป็นเพื่อนกันก็ถือว่ามิประโยชน์

5) จริยธรรมว่าด้วยความเมตตา กรุณา

ความเมตตา คือ ความปรารถนาดี มิไม่ตรีจิตคิดให้ผู้อื่นเป็นสุข เมตตาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจซึ่งปรากฏให้เห็นเป็นการกระทำ ได้แก่ การเป็นผู้มีอหยาตย์ดีมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โอบอ้อมอารีต่อบุคคลและสัตว์ทั่วไป เช่นการช่วยพาเด็ก คนพิการ หรือคนชรารข้ามถนน ประคองขึ้นรถกรให้อาหารสัตว์ เป็นต้น แม้บุคคลจะมีเพียงแต่ความคิดที่จะให้ผู้อื่นเป็นสุข แต่ไม่ปรากฏเป็นการกระทำออกมาด้วยเหตุบางประการ ก็ถือว่าเป็นผู้มีจิตใจเมตตาได้เหมือนกัน

ความกรุณา คือ ความสงสาร ความเอ็นดู ปรารถนาที่จะช่วยให้ผู้อื่นที่ตกทุกข์ได้ยากพ้นจากความทุกข์ยากทั้งนั้นเช่น การช่วยเหลือสงเคราะห์ผู้อื่นในยามที่เขาประสบภัยพิบัติต่างๆ ได้แก่ ผู้ประสบอุทกภัย วาตภัย อัคคีภัย หรือทุพภิกขภัยการบริจาคโลหิต ช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ การช่วยสัตว์ให้พ้นจากภัย เป็นต้น เมตตาและกรุณา เป็นธรรมที่มักกล่าวคู่กัน แต่เกิดต่างวาระกัน คือ เมตตาเกิดขึ้นในเมื่อต้องการให้ผู้อื่นเป็นสุขส่วนกรุณาเกิดขึ้นในเมื่อพบผู้ประสบความทุกข์ยาก แล้วคิดช่วยให้เขาพ้นจากความทุกข์นั้น อย่างไรก็ตาม คุณธรรมทั้ง 2 ประการนี้จะเกิดต่อเนื่องกัน กล่าวคือ เมื่อเกิดกรุณา เมตตา มักจะเกิดขึ้นตามมาด้วย แต่บางครั้งอาจเกิดตามลำพังก็ได้ผู้มีเมตตา กรุณา ย่อมมีหน้าตายิ้มแย้มแจ่มใสเป็นที่น่าคบหาของคนทั่วไป เนื่องจากเป็นผู้ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ใคร มีจิตใจซื่อสัตย์ไม่ขุ่นมัว ซึ่งจะแสดงออกทางกิริยาท่าทางและหน้าตาตั้งกล่าวแล้ว

6) จริยธรรมว่าด้วยความสำเร็จในการศึกษาเล่าเรียน

ในการศึกษาเล่าเรียน ผู้ศึกษาต้องมีความสนใจและใส่ใจในการศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ เพราะวิชาความรู้ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและเกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา ผู้มีความรู้ย่อมเป็นผู้มีความมองอาจในสังคมทั่วไป และความรู้ที่ตนเอง เป็นประดุจเครื่องประดับที่ล้ำค่าประจำตัว บุคคลยากที่ผู้ใดจะแย่งชิงไปได้ ดังนั้น จึงควรศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การศึกษาหาความรู้ที่จะได้ผลดีนั้นจะต้องอาศัยคุณธรรมพื้นฐาน 4 ประการ คือ

6.1) ฉันทะ หมายถึง ความพอใจ ความสนใจในสิ่งที่จะเรียน เราสังเกตได้ว่า วิชาการใดที่เราสนใจเราจะเรียนได้ดีกว่าวิชาที่เราไม่สนใจ และวิชาที่เราได้คะแนนไม่ดีมักจะเป็นวิชาที่เราไม่สนใจ ไม่ชอบ และไม่ยอมเรียน ดังนั้น การเรียนวิชาใดก็ตาม ต้องอาศัยความสนใจที่จะเรียนเป็นพื้นฐานทั้งสิ้นความสำเร็จจึงจะเกิดขึ้นได้

6.2) วิริยะ หมายถึง ความขยันหมั่นเพียรในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ โดยกระทำอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือมีความขยันหมั่นเพียรในการศึกษาค้นคว้าอ่านหนังสืออย่างต่อเนื่อง ไม่ปล่อยให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์

6.3) จิตตะ หมายถึง การเอาใจใส่ในสิ่งที่กำลังทำอยู่ซึ่งได้แก่ การเอาใจใส่ในสิ่งที่เรากำลังศึกษาอยู่ เช่น ขณะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไม่คิดคำนึงถึงวิชาอื่น เป็นต้น การเอาใจใส่นี้จะช่วยให้เราเรียนรู้วิชาการที่ศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในที่สุด

6.4) วิมังสา หมายถึง การพิจารณาสิ่งที่กำลังทำอยู่หรือที่ทำแล้วอย่างละเอียดถี่ถ้วนได้แก่ การไตร่ตรองพิจารณาสิ่งที่เรียนด้วยปัญญา เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขจุดบกพร่องหรือการดำเนินการต่อไปในสิ่งที่ทำได้ดีเพื่อบรรลุเป้าหมายต่อไป

คุณธรรมทั้ง 4 ประการนี้ จะเป็นพื้นฐานให้ประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่ทำ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาเล่าเรียนหรือการประกอบอาชีพก็ตาม

7) จริยธรรมว่าด้วยการรู้จักตนเอง

การรู้จักตนเอง หมายถึง การรู้จักฐานะ ตำแหน่ง หน้าที่ เพศ ภูมิของตนเอง ว่าเป็นใคร มีฐานะอย่างไร มีหน้าที่ ใดอย่างไร แล้วประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับตนเอง เช่น เป็นนักเรียนจะต้องรู้จักหน้าที่ของนักเรียนว่ามีอะไรบ้าง จะต้องปฏิบัติตนอย่างไร คุณธรรมใดบ้างที่ควรปฏิบัติเพิ่มเติมซึ่งคุณธรรมสำหรับปฏิบัตินั้นมีหลายประการ คือ

7.1) หิริโอตตปปะ มีความเกลียดชังกลัวทุจริต มองเห็นความชั่วทั้งหลายเหมือนของสกปรก ไม่อยากจะเข้าใกล้กลัวเบียดตัวเอง หรือเปื้อนเสื้อผ้าอาภรณ์ที่สวมใส่ พิจารณาความชั่วเหมือนกับถ่านเพลิงที่ลุกโชน ไม่อยากจะแตะต้องเพราะกลัวจะไหม้มือฉะนั้น

7.2) รู้จักแนวความคิดหรือประพฤติตนในทางที่ถูก หมายถึง มีแนวคิดและปฏิบัติตนให้ถูกต้องตามทำนองครองธรรม คิดและทำในสิ่งที่ดีมีประโยชน์และถูกต้องเหมาะสมแก่เวลา สถานที่ เช่น เมื่อเป็นนักเรียนสิ่งที่จะต้องคิด และปฏิบัติก็คือ เรื่องเกี่ยวกับการเรียนเป็นหลัก ไม่คิดหรือทำสิ่งอื่นที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียน เป็นต้น

7.3) มีความขยันหมั่นเพียร หมายถึง กระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความขยันขันแข็ง และกระทำอย่างต่อเนื่องโดยสม่ำเสมอ ไม่ทอดธุระในสิ่งที่ทำ หรือปล่อยให้งานค้างค้ำซึ่งเป็นการพอกพูนทำให้เกิดความล่าช้าเสียหาย ผู้มีความขยันหมั่นเพียรยอมทำการงานได้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดไว้ ส่วนผู้เกียจคร้านยอมทำงานไม่สำเร็จและยังปราศจากการยอมรับของผู้อื่นด้วย

7.4) รู้จักประหยัด หมายถึง การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้น้อยที่สุด โดยได้ผลประโยชน์จากการใช้นั้นมากที่สุด เช่น ประหยัดเงิน คือ การใช้เงินเมื่อถึงคราวใช้โดยรู้คุณค่าของเงิน ไม่ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยสุรุ่ยสุร่าย หรือใช้อย่างไม่ถูกทาง แต่มีได้หมายถึงการเก็บไว้โดยไม่จ่ายเลย จะต้องรู้จักใช้ รู้จักเก็บให้เหมาะสม ประหยัดเวลา คือ รู้จักใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ คุ่มค่ากับเวลาที่

ผ่านไปประหยัควาจา คือ รู้จักพูดในเวลาและสถานที่ที่ควรพูด โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมและบุคคลที่พูดด้วย เป็นต้น

7.5) ละเว้นอบายมุขทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นการกินการดื่มน้ำเมา การเที่ยวกลางคืน การดู การละเล่น การเล่นการพนัน การคบเพื่อนชั่ว หรือการเกียจคร้านไม่ทำงานเหล่านี้จึงพยายามหลีกเลี่ยงให้ห่างไกลเหมือนกับหลีกเลี่ยงอสรพิษฉะนั้น เพราะอบายมุขเป็นหนทางแห่งความเสื่อมความพินาศ เป็นเหตุแห่งความหายนะ ไม่เคยทำให้ใครได้รับความเจริญรุ่งเรืองในชีวิตเลยแม้แต่คนเดียว

7.6) เป็นคนว่าง่าย คือ ไม่ดี้อร้น ถือถิฐิมานะ เมื่อฟังคำตักเตือนจากผู้อื่นที่เขาเตือนด้วยความหวังดีแล้ว แทนที่จะถือโทษโกรธเคือง กลับมีความรู้สึกยินดีรับคำสั่งสอนตักเตือนนั้นด้วยความยินดี เหมือนกับพบผู้ชี้ขุมทรัพย์ให้

8) จริยธรรมว่าด้วยความจริงใจชื่อตรง

ความจริงใจชื่อตรงเป็นข้อปฏิบัติที่ควรนำมาใช้เป็นหลักของชีวิตที่มีความผูกพันอยู่กับสังคมอีกประการหนึ่งเป็นข้อที่ส่งเสริมให้ชีวิตของเรามีเกียรติคุณ เป็นที่น่าคบหาของสังคมทั่วไป ความจริงใจชื่อตรงต่อกันนั้นเป็นคุณลักษณะที่แสดงถึงความใส่ใจของคนเราให้เป็นที่น่าปรากฏแก่ผู้อื่น หรือทำให้ผู้อื่นมองเห็นและรู้ถึงอหยาตัยเราว่าเป็นบุคคลเช่นไร มีความน่าเชื่อถือน่าเคารพหรือไม่ ย่อมดูได้จากจุดนี้ ดังนั้น จุดนี้จึงเป็นจุดที่สำคัญ ก่อให้เกิดความไว้วางใจขึ้นได้ เราจึงควรคำนึงถึงจุดนี้ให้มาก หากขาดคุณสมบัติข้อนี้จะทำให้ชีวิตขาดการยอมรับนับถือจากผู้อื่น ดังคำพังเพยที่ว่า “ซื่อกินไม่หมด คดกินไม่นาน” ความจริงใจชื่อตรงนี้ก็คือ ความจริงใจต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อหน้าที่ที่เรามี ต่อการงานที่เราทำ ต่อประเทศชาติ ตลอดจนมีความซื่อสัตย์สุจริตด้วย เมื่อเรามีความจริงใจชื่อตรงก็จะเกิดผลสำเร็จขึ้นให้แก่เราได้หรือเราเรียนหนังสือจริง ๆ เราก็เป็นจริง ๆ และจบจริง ๆ ได้ เป็นต้น ดังนั้น ความจริงใจชื่อตรงก็เป็นหลักที่ควรนำมาใช้ในชีวิตของเรา เสริมคุณค่าเสน่ห์นิยมให้ตัวเราอีกประการหนึ่ง

9) จริยธรรมว่าด้วยหลักที่ควรงดเว้น 5 ประการ หลักที่ควรงดเว้นสำหรับเด็กและเยาวชน เรียก อีกอย่างหนึ่งว่า เบญจศีล มี 5 ประการ คือ

9.1) เว้นจากการปลงชีวิต ฆ่า ประทุษร้าย

9.2) เว้นจากการถือเอาของที่เขาไม่ได้ให้ ลัก โกง ละเมิด

9.3) เว้นจากประพฤติดัดในกาม

9.4) เว้นจากการพูดเท็จ โกหก หลอกหลวง

9.5) เว้นจากการดื่มน้ำเมา คือ สุรา และเมรัย

10) จริยธรรมว่าด้วยหลักที่ควรปฏิบัติ 5 ประการ หลักที่เด็กและเยาวชนควรปฏิบัติเรียก อีกอย่างว่า เบญจธรรมมี 5 ประการ คือ

10.1) เมตตาและกรุณา ความรัก ประารถนาให้มีความสุข

10.2) สัมมาอาชีวะ การหาเลี้ยงชีพทางสุจริต

10.3) กามสังวร สำรวมระวัง รู้จักยับยั้งควบคุมตนในทางกามารมณ์

10.4) สัจจะ มีความซื่อสัตย์ ซื่อตรง

10.5) สติสัมปชัญญะ ระลึกได้และรู้ตัวอยู่เสมอ

11) จริยธรรมว่าด้วยความรู้การระนอนน้อม

การการระนอนน้อม คือ การรู้จักประพฤติตนเป็นคนมีความเคารพ อ่อนน้อมต่อมตน อ่อนโยนต่อบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับตนตามฐานะและวัย ตลอดจนสถานที่ต่าง ๆ ด้วย เช่น การรู้จักการระนอนน้อมต่อผู้ใหญ่ ได้แก่ เชื้อพียงโนเมื่อผู้ใหญ่ตักเตือน ไม่โต้เถียง ทำความเคารพ ด้วยการไหว้คำนับ หลีกทางให้ แสดงความเกรงใจ รู้จักขอร้อง ขอโทษขอขมา พุดจาสุภาพ อ่อนหวาน แสดงความอ่อนน้อมด้วยการเดินค้อมหลังเมื่อเดินผ่านหน้าไป แสดงความเคารพในที่ประชุมโดยไม่แสดงกิริยาคึกคะนอง เช่น ส่งเสียงดังรู้จักฟัง รู้จักนั่งตามควรแก่ฐานะ เข้าไปในสถานที่ประชุมต้องถอดหมวกแสดงความเคารพสถานที่ เคารพสักการบูชาต้องถอดรองเท้า เป็นต้นกิริยาเช่นนี้เป็นลักษณะของการมีคารวะอ่อนน้อมด้วยกาย วาจา ใจ เป็นลักษณะของผู้ที่ได้รับการอบรมศึกษามาดี มีมารยาทพร้อม เป็นที่น่าชื่นชมน่านิยมนรักใคร่ของผู้พบเห็น

12) จริยธรรมว่าด้วยความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และวัฒนธรรมไทย

ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นสถาบันหลักที่สำคัญของคนไทยทุกคน มีหน้าที่เป็นพลเมืองดีจะต้องมีความจงรักภักดีต่อสถาบันของชาติ โดยมีความสำนึกอยู่เสมอว่า ชาติไทยเป็นราชอาณาจักร มีพื้นที่ที่เป็นที่พำนักอาศัยอยู่อย่างสุขสบาย เป็นที่ประกอบการทำงานทำมาหาเลี้ยงชีพของพลเมืองไทย ซึ่งดำรงอยู่อย่างมีอธิปไตยตลอดมา ชาวไทยจะต้องหวงแหนรักษาไว้เป็นสมบัติของอนุชนชาติไทย สมกับเป็นมาตุภูมิ ปิตุภูมิสืบไป ทศศาสนา ซึ่งได้ยึดถือเป็นศาสนาประจำชาติไทย

ตลอดมาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี เป็นศาสนาที่มีหลักธรรมคำสอนเหมาะสมกับการนำมาใช้กับชีวิตประจำวัน พุทธศาสนิกชนชาวไทยที่ดีจะต้องมีความสำนึกที่จะเรียนรู้หลักธรรมแล้วนำมาปฏิบัติ เพื่อดำรงชีวิตให้มีความสุขสบายตามสมควร ดังคติธรรมที่ว่า “ผู้ที่ขาดศาสนาเป็นดุจป่าที่ขาดต้นไม้ เป็นผู้ไร้ศีลธรรมเป็นดุจขาดน้ำในทะเลทรายชีวิตที่ดีต้องมีศาสนาเป็นหลัก ชีวิตที่รักสันติสุขต้องคลุกคลีกับศีลธรรม” และช่วยกันทำนุบำรุงพระพุทศศาสนาให้เจริญรุ่งเรืองเป็นสมบัติคู่กับชาติต่อไป

พระมหากษัตริย์ เป็นสถาบันที่ทรงเป็นองค์พระประมุขของชาติไทยสืบมาเป็นเวลานานตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานีจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ทรงเป็นที่เคารพสักการะเทิดทูนของพสกนิกรชาวไทย ทรงเป็นมิ่งขวัญของประเทศชาติและประชาชนชาวไทย ทรงเป็นศูนย์รวมจิตใจของพสกนิกรไทยให้บังเกิดพลังสามัคคี เพราะทรงประกอบพระราชกรณียกิจอันเป็นคุณานุคุณประโยชน์ด้วยพระกรุณาอันล้นพ้น เป็นที่ปกเกล้าปกกระหม่อมของชาวไทยทั่วไป ประชาชนชาวไทยสมควรเทิดทูนไว้เป็นสถาบันของชาติสืบไปวัฒนธรรมไทย หมายถึง ข้อปฏิบัติอันแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองของชาติไทยมาเป็นเวลานาน 2 ประการ คือ วัฒนธรรมประจำชาติ

เช่น สำเนียงภาษาที่ใช้พูดกัน ตัวหนังสือไทย ศิลปกรรมแบบไทย ดนตรีไทย จิตรกรรมแบบไทย เป็นต้น จึงแสดงให้เห็นการวิวัฒนาการมาโดยลำดับ และวัฒนธรรมประจำคนในชาติอันเกี่ยวกับ จรรยา มารยาทไทย เช่น การทักทายกันด้วยการกราบไหว้ การนั่ง จรรยาที่อ่อนช้อยละมุนละไม การนุ่งห่มแบบไทย การเป็นอยู่ในสังคมแบบไทย เป็นต้น รวมเรียกว่าวัฒนธรรมไทยที่คนไทย ควรยึดถือปฏิบัติเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย และอนุรักษ์ไว้เป็นสมบัติของชาติไทยสืบไป การรัก ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และวัฒนธรรมไทยจึงเป็นหลักที่ชาวไทยควรยึดถือเป็นหลักปฏิบัติในชีวิต ของตนอีกประการหนึ่ง ซึ่งจะส่งเสริมให้ชีวิตชาวไทยมีเอกลักษณ์เป็นไทย เพิ่มคุณค่าที่น่านิยม นับถือยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ พระเทพโสภณ ได้กล่าวถึงปัญหาจริยธรรมในกลุ่มเด็กและเยาวชนว่ามาจาก สาเหตุ ดังต่อไปนี้ (กรมการศาสนา, 2553)

1) บ้าน วัด โรงเรียน แยกกันทำหน้าที่ พ่อแม่ที่บ้านให้เงินแก่เด็ก เพื่อเลี้ยงดูทาง ร่างกายไม่มีหน้าที่สอนหนังสือหรืออบรมทางจิตใจ โรงเรียน ทำหน้าที่อย่างเดียวคือสอนวิชาการ ไม่มีหน้าที่อบรมศีลธรรม วัดทำหน้าที่อบรมศีลธรรมอย่างเดียวไม่รับภาระอื่นๆ

2) ไม่มีการประสานงานกันระหว่างบ้านวัดและโรงเรียนนั่นคือ เมื่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง อบรมศีลธรรมแก่เด็กก็ไม่มีการพาเด็กไปวัด เมื่อโรงเรียน ไม่อบรมศีลธรรมแก่เด็กก็ไม่มีการพา เด็กไปวัดหรือไม่นิมนต์พระสงฆ์มาสอนในโรงเรียน

อย่างไรก็ตาม เมื่อทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองหรือโรงเรียนพาเด็กไปวัดพระสงฆ์ไม่ทำหน้าที่ อบรมศีลธรรมแก่เด็กหรือโรงเรียนนิมนต์พระสงฆ์ไปสอนที่โรงเรียนก็มีพระสงฆ์ไม่เพียงพอที่จะ ทำหน้าที่การพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงควรมีเป้าหมายในการพัฒนา ดังนี้

1) เป็นผู้มีความศรัทธาเลื่อมใสในศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อจะได้มีศาสนาเป็นที่พึ่งยึดเหนี่ยวทาง จิตใจมีศาสนาเป็นภูมิคุ้มกันไม่ให้คิดผิดพูดผิดทำผิดให้เป็นผู้คิดชอบพูดชอบและทำชอบเป็นผู้มี ศาสนิกสัมพันธ์ที่ดีมีความสมานฉันท์ และความเข้าใจอันดีกับผู้นับถือศาสนาอื่น

2) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถเป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่ศึกษาเพื่อเป็นผู้มีความรู้ดีสามารถนำ ความรู้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง ผู้อื่น สังคม และประเทศชาติ เป็นผู้วิวิสัยทัศน์ คือ มอง กว้าง คิดไกล และใฝ่สูง ไม่เป็นผู้มองแคบ คิดใกล้ และใฝ่ต่ำ

3) เป็นผู้มีความคุณธรรมและจริยธรรม เช่น เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต มีน้ำใจไมตรีต่อผู้อื่น มีความกตัญญูกตเวทีก ปฏิบัติตามจริยธรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์หรือศีล 5

4) เป็นผู้บำเพ็ญตนเป็นประโยชน์ บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น ประชาชน สังคม และประเทศชาติ ด้วยความจริงใจ บริสุทธิ์ใจ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมยิ่งกว่าประโยชน์ส่วนตน

5) เป็นผู้จงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ มีความจงรักภักดีต่อสถาบัน ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์อย่างแท้จริง ให้สถิตสถาพรตลอดไป มีความภาคภูมิใจในผืน แผ่นดินไทยซึ่งเป็นที่เกิดที่อาศัยในวัฒนธรรมของชาติ เช่น ภาษาไทย มารยาทไทย น้ำใจไทย เป็นต้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อแอนิเมชันและการ์ตูน

คำว่า Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวม ๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่า ภาพเคลื่อนไหว คำว่า Animation มีความหมายครอบคลุมมากกว่าการเป็นเพียงการ์ตูนเท่านั้น นอกจากนั้นสเปเชียลเอฟเฟกต์ (Special Effect) ก็ยังจัดเป็นแอนิเมชันชนิดหนึ่งเช่นกัน ซึ่งสามารถมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น 2D Animation โดยวิธีการวาดด้วยมือหรือสร้างขึ้นจาก Computer รวมไปถึง Cut out Animation การเขียนลงไปบนฟิล์ม และอีกหลากหลายเทคนิควิธีโดยที่เทคนิคยังจำกัดอยู่บนระนาบสองมิติ ไม่มีส่วนที่หนาหรือมีความลึกมาก 3D Animation จากการที่สร้างตัวละครขึ้นมาด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น ดินน้ำมัน ยาง ผ้า ไม้ โดยที่มีโครงสร้างภายในที่สามารถทำให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่าง ๆ ได้ จากนั้นทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือ กล้องวิดีโอที่ละเฟรม จากนั้นนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว Animation หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างผลงานสามมิติ แอนิเมชันเกิดจากองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัว เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในโลกปัจจุบัน ทั้งนี้ แอนิเมชันยังเป็นสื่อที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว (Story Teller) อีกด้วย

2.1 แอนิเมชัน

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550:13) ได้ให้ความหมายของหมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่องมาฉายด้วยความเร็ว ที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ประกอบกับ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547:1) ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า คำว่าแอนิเมชัน เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Animation สามารถอ่านได้หลายแบบ เช่น อนิเมชัน แอนิเมชัน ซึ่งหมายถึง การทำภาพให้เคลื่อนไหว ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้สามารถเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตได้ ซึ่งมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น สามารถเป็นได้ทั้งภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยการจากนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว Animation หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน โดยการฉายด้วยความเร็วโดยประมาณ 24 เฟรม ต่อวินาทีขึ้นไป

การทำแอนิเมชันที่ดีนั้น ไม่ใช่เพียงสร้างภาพให้เคลื่อนไหวเท่านั้น แต่จะต้องสามารถทำให้ภาพนิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้น เพื่อให้ผลงาน Animation นั้นมีความสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ซึ่งนานมาแล้วที่ผู้ทำแอนิเมชัน Disney Animation Studio ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีชีวิต โดยหลังจากความสำเร็จจากการ

สร้างสโนไวท์ (Snow White) ดิสนีย์ก็ได้เสนอแนวทางในการสร้างแอนิเมชันไว้ 12 ข้อเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันให้ดูน่าสนใจ ดูน่าเชื่อถือ เรียกว่า The Fundamental Principles of Animation ซึ่งกลายมาเป็นแบบแผนของการทำแอนิเมชันในปัจจุบันมีรายละเอียด ดังนี้ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550)

1) Timing เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากในการทำแอนิเมชันเพราะความเร็ว (Speed) ของการเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นจะสามารถบอกเราได้ว่าวัตถุคืออะไร มีน้ำหนักเท่าใด และทำไมถึงเคลื่อนไหว

2) Ease In and Out (or slow In and Out) เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับการเพิ่มหรือลดของอัตราเร็วหรือลดในการเคลื่อนที่ของวัตถุ ทุกๆอย่างที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วคงที่ตลอดเวลา เพราะขณะที่วัตถุอยู่นิ่งนั้นไม่มีความเร็ว จึงต้องมีการเพิ่มความเร็วให้วัตถุเคลื่อนไหว ความเร็วของวัตถุจึงมีความเร็วที่ไม่คงที่ตัวอย่างเช่น Bouncing Ball (ลูกบอลต่ง) เวลาลูกบอลต่งขึ้นความเร็วก็จะช้าลง เนื่องจากแรงดึงดูดของโลกต้านแรงอยู่และเมื่อลูกบอลตกก็จะมีความเร็วเพิ่มขึ้น หรือต่งภาพตัวอย่างการแกว่งของลูกตุ้มแสดง Ease in และ Ease out

3) Arcs ในโลกนี้เกือบทุกสิ่งที่ไม่เคลื่อนไหวนั้นจะเคลื่อนไหวยุบบนเส้นโค้ง (Arcs) แอนิเมชันที่เคลื่อนไหวยุบบนแนวของเส้นโค้งจะมีความสวยงามมากกว่า

4) Anticipation กรณีนี้ Action ใน Animation นั้นจะเกิดขึ้นใน 3 ระยะ คือ

ก. ระยะเตรียม Setup for motion

ข. ระยะ Action

ค. ระยะ Follow through

ระยะเตรียม (Setup for Motion) ถ้าเราต้องการมี Action ที่เร็ว Anticipation ก็ต้องใช้เวลานานขึ้น Anticipation ทำหน้าที่บอกให้ผู้ชมรู้ล่วงหน้าก่อนที่ Action จะมาถึงเพราะในแอนิเมชันเหตุการณ์หนึ่งอาจจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนบางที่ผู้ชมไม่สามารถประมวลเหตุการณ์ได้ทัน Anticipation จึงเป็นเหมือนผู้เตือนผู้ชมให้พร้อมก่อนแอคชั่นหลักจะมาถึง

5) Exaggeration เป็นเสน่ห์ของแอนิเมชัน การทำให้การเคลื่อนไหวดูเกินจริงอย่างเช่น การทำให้แขนยาวขึ้นกว่าที่ควรจะเป็น หรือการเดินที่มีท่าทางเหนือกว่าความเป็นจริงจะทำให้แอนิเมชันดูน่าสนใจขึ้น และถือเป็นข้อได้เปรียบของการทำแอนิเมชัน

6) Squash and Stretch การบีบแบนลงหรือการยืดออกของวัตถุ องค์ประกอบนี้จะแสดงว่าวัตถุนั้นมีความแข็งหรืออ่อนเพียงใด เช่น เมื่อเราเหยียบลงบนลูกเทนนิสมันก็จะแบนลง แต่การบีบแบนหรือการยืดออกของวัตถุในแอนิเมชันทำได้โดยการเปลี่ยนรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ แต่จะต้องระวังไม่ให้วัตถุนั้นเปลี่ยนแปลงปริมาตร Squash and Stretch ยังหมายถึงตัวละครที่ย่อตัวก่อนการกระโดดและตัวยืดออกเวลากระโดดอีกด้วย

7) Secondary Action มีหน้าที่เพิ่มความน่าสนใจและความสมจริงให้กับแอนิเมชัน หรือผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหวของวัตถุหนึ่งที่มีต่ออีกวัตถุองค์ประกอบนี้ควรทำให้เป็นที่สังเกต แต่ไม่โดดเด่นจนเกินแอคชั่นหลัก

8) Follow Through and Overlapping Action คล้าย Anticipation แต่เกิดขึ้นตามหลัง แอคชั่น ตัวอย่างเช่น การโยนลูก เมื่อโยนลูกบอลออกไปแล้วแขนก็ไม่สามารถหยุดได้ทันที จะต้องเหวี่ยงแขนต่อไปตามแรง เรียกว่า Follow Though

9) Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action ขั้นตอนการทำแอนิเมชันมีสองแบบ

ก. Straight Ahead การวาดคาแรกเตอร์ที่ละเฟรมเรียงกันไปเรื่อยๆ

ข. Pose-To-Pose การวางแผนการวาดไว้ แล้วจึงวาด Key frame จากนั้นจึง วาด In-between frame ที่อยู่ระหว่าง Key frame ทั้งสอง ขั้นตอนการทำแอนิเมชันทั้งสองวิธีมี ทั้งข้อดีและข้อเสีย จะต้องพิจารณาเลือกใช้

10) Staging เวทีที่คาแรกเตอร์อยู่ ก็คือเวทีแบคกราวนด์นั่นเอง ผู้ออกแบบจะต้อง คำนึงถึงปัจจัย เช่น รูปร่าง (Shape) ว่าเข้ากันดีระหว่าง Foreground และ Background หรือไม่ รวมถึงเรื่องสีว่าดูกลมกลืนหรือตัดกันมากเกินไป

11) Appeal หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่คนชอบดู ซึ่งองค์ประกอบนี้จะเกี่ยวกับเรื่องของ การดีไซน์และความสวยงาม

12) Personality ในการทำแอนิเมชันของตัวละครนั้น ก่อนอื่นเราจะต้องกำหนดก่อนว่า ตัวละครตัวนั้นมีลักษณะนิสัยอย่างไร เนื่องจากจะส่งผลถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วย เช่น ตัวละครมีอายุเท่าไร มีอาชีพอะไร ชอบหรือไม่ชอบทำอะไร มีนิสัยอย่างไร เช่น นักเลงกับพระเอก ก็จะมีท่าทางการเดินที่แตกต่างกัน

ทั้งนี้ นิพนธ์ คุณารักษ์ (2547) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวหลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Critics) ไว้ว่าการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ว่าจะผ่านทางสื่อรายการ โทรทัศน์ หรือสื่อในรูปแบบอื่นๆก็ตาม ผู้ชมส่วนใหญ่มักจะเป็นเด็กและเยาวชนที่จะรับรู้เนื้อหาสาระ ซึมซับอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้ผลิตนำเสนอ และแม้ว่าจะยังไม่ได้มีผลการศึกษาวิจัยยืนยันถึง อิทธิพลและผลกระทบของภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างชัดเจน แต่การทำการศึกษาวเคราะห์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งปัจจุบันกำลังได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็น ศิลปะแขนงใหม่ ในฐานะศิลปะในรูปแบบภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์แอนิเมชัน ถือว่าเป็นสื่อสารมวลชนอย่างหนึ่ง ซึ่งสื่อสารมวลชนนั้นมีอิทธิพลและผลกระทบต่อผู้คนและ สังคม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและควรต้องทำการศึกษา วิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความ เข้าใจในภาพยนตร์แอนิเมชันตามองค์ประกอบในด้านต่างๆ ดังนี้

1) โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Structure) ในโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น สามารถนำความรู้ในเรื่องหลักการการเขียนบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์ได้เช่นกัน คือ เริ่มจากการพิจารณาถึง

ก. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) ว่ามีแนวคิดหลักอย่างไร

ข. แก่นเรื่อง (Theme) เช่น “การผจญภัยในโลกอนาคตผ่านไทม์แมชชีนของเด็กๆ” เป็นต้น

ค. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre) เช่น แนวตลก แนวสนุกสนาน แนวแอ็คชั่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวสยองขวัญ ฯลฯ

ง. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) ว่าเป็นอย่างไร เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น แล้วจึงไปพิจารณาคุณภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง

จ. การเล่าเรื่อง (Narration) พิจารณาว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าเรื่องอย่างไร มีความน่าสนใจน่าติดตามมากน้อยเพียงใด มีอะไรแปลกใหม่ในเนื้อเรื่อง มีมุข (gag) มีหักมุม มีความหมาย (meaning) อะไรบ้าง รวมทั้งมีการตัดต่อ (editing) เรียบเรียงภาพยนตร์ได้น่าสนใจเพียงใด ฯลฯ เป็นต้น มีข้อคิด หรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์

2) สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics) คือ การพิจารณาถึง ความสวยงาม (Beauty)เสน่ห์ความน่าสนใจ (appeal) สี สัน แสงเงา บรรยายภาพ ตลอดจนการนำศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ เป็นต้น โดยมีปัจจัยในการพิจารณาดังนี้คือ

ก. การออกแบบ (Designing) การออกแบบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design) ของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก ยานพาหนะ ฯลฯ ที่จะต้องมีการออกแบบให้โดดเด่น น่าสนใจ แปลกใหม่ หรือ การออกแบบฉากหลัง (Background Design) เช่น บ้านเรือน ทิวทัศน์ ฯลฯ ซึ่งต้องดูถึงในรายละเอียดของส่วนประกอบต่าง ๆ องค์ประกอบศิลป์ รวมทั้งลักษณะและมุมของภาพ ทั้งนี้จะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิด แก่นของเรื่อง และผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ อีกด้วย

ข. งานศิลป์ (Artistic) คือ การนำเอาแนวคิดและรูปแบบของการออกแบบต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์ และผลิตออกมาให้สมบูรณ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การลงสี (Coloring) การลงแสงเงา (Shading) ในตัวละครต่าง ๆ การระบายสีภาพฉากหลัง (Background Painting) ซึ่งมีกระบวนการเทคนิคและวิธีการแตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง ลักษณะเหนือจริง ฯลฯ เป็นต้น

ค. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึก ตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชันโดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop Motion) สัมพันธ์กับระยะเวลา

หนึ่ง (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหว แสดงอารมณ์ (Animate) นั้นอาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอ ลักษณะภาพเคลื่อนไหวและระบบการผลิตตั้งจะเห็นได้จากบางเรื่อง มีการเคลื่อนไหวน้อย ไม่ราบรื่นและเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน เช่น ขยับเฉพาะปากหรือบางเรื่องมีการขยับทั้งตัว ดูคล้าย การเคลื่อนไหวของคนจริง ฯลฯ ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้จะมีทั้งลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภท และเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ เป็นต้น

ง. เสียง (Sound) เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นทั้งตัว กำหนดการยากง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหว เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับ เสียงพูด เป็นต้น หรือเสียงอาจเป็นตัวกำหนดให้ภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นก็ได้ เช่น ใช้ เสียงบรรยายหรือเสียงเอฟเฟกต์แทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับเคลื่อนไหวมากๆ การ ออกแบบเสียงที่ดีรวมทั้งระบบและการบันทึกเสียงที่ดีจะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน นั้นๆ ได้อย่างดียิ่ง

2.2 การรู้ทันกับการเรียนการสอน

โลกในยุคปัจจุบันการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมาก เช่น สื่อภาพยนตร์ โฆษณาเกมส์ที่มีมูลค่านับหลายล้าน ล้วนเกิดจากตัวการ์ตูนธรรมดาๆ การ์ตูนได้นำไปใช้ใน หลายวัตถุประสงค์ด้วยกัน เนื่องจากเป็นสื่อที่ช่วยให้มนุษย์ได้รับการผ่อนคลายจากวิถีชีวิตใน โลกแห่งความเป็นจริง การ์ตูนสามารถทำให้เรารับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อได้อย่าง รวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยสร้างความบันเทิงและเติมจินตนาการได้อย่างไร้ขีดจำกัด การ์ตูนจึงนับเป็น งานศิลปะแขนงหนึ่งที่น่าสนใจ เชื่อว่าในวัยเด็กแทบทุกคนสามารถเป็นนักวาดการ์ตูนโดย ธรรมชาติเด็กทุกคนสามารถวาดการ์ตูนออกมาได้โดยแทบไม่ต้องใช้ความพยายามเลย นักวาด การ์ตูนและนักศิลปะบางคนจึงได้หันมาฟังคุณสมบัติตามธรรมชาติในวัยเด็กซึ่งเชื่อว่า เด็กทุกคน มีความบริสุทธิ์อยู่ในตัวเองภาพที่เด็กวาดจะมีความใสซื่อ บริสุทธิ์ วัยเด็กสมองจะมีการพัฒนาใน เรื่องจินตนาการสูงมาก

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) กล่าวว่า การ์ตูน (Cartoon) เป็นงานศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ที่ สามารถเป็นสื่อสร้างสรรค์ให้เกิดอารมณ์ขัน สนุกสนาน สบายใจ เมื่อได้ดูการ์ตูนล้อเลียน การเมือง การ์ตูนในงานโฆษณา เป็นต้นด้วยความที่การ์ตูนเป็นงานศิลปะที่สามารถเข้าใจง่าย ชัดเจน การ์ตูนจึงเป็นที่นิยมในการนำไปใช้งานต่างๆ เพราะการ์ตูนสามารถนำไปใช้งานได้ หลากหลาย สื่อสารได้ในศิลปะทุกแขนง การเขียนการ์ตูนจะไม่คำนึงถึงความเหมือนจริง ไม่ใช่ สัดส่วนที่แน่นอนตายตัว จึงถือได้ว่าการ์ตูนเป็นงานศิลปะที่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ หรือ จินตนาการ (Idea) ได้อย่างเต็มที่ แสดงออกได้ตามความคิด อารมณ์ของผู้วาดได้เอง อันเป็น จุดเริ่มต้นที่สำคัญของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ และการกล้าที่จะแสดงออกของผู้วาด เพื่อการ เกิดสิ่งใหม่ๆ ในอนาคตที่ดี เด็กที่รักการเขียนการ์ตูนจะเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

มีจินตนาการ มีความรู้สึกที่อ่อนโยน นุ่มนวล เมื่อเด็กเป็นผู้มีคุณภาพในเรื่องของอารมณ์และความคิดแล้ว ย่อมเป็นเด็กที่มีคุณภาพของสังคมต่อไปการ์ตูนเป็นสื่อความบันเทิงที่สามารถหาชมได้ง่ายและสะดวกสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย การ์ตูนจึงเป็นภาพสะท้อนของสังคมกลุ่มต่างๆ ทุกยุคทุกสมัย จนกล่าวได้ว่า “การ์ตูนเป็นการสร้างวัฒนธรรมใหม่ และเชื่อมโยงวัฒนธรรมเก่าๆ เข้าด้วย มีอิทธิพล ต่อความคิดทั้งทางตรงต่อคนรุ่นใหม่ และทางอ้อมแก่คนรุ่นเก่า โดยเห็นจาก แฟชั่น การแต่งตัว ภาษา และความคิดความอ่านของเด็กและเยาวชนวัยรุ่น”

ดังที่ กิดานันท์ มลิทอง (2543: 39) กล่าวว่า ภาพนั้น (Picture) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เช่นเดียวกับภาษาพูด และภาษาเขียน เนื่องจากสามารถใช้ในการสื่อสารและการสื่อความหมายได้เป็นอย่างดี และมีความเป็นรูปธรรมที่สามารถอธิบายความหมายได้ในตัวเองหรือช่วยอธิบายประกอบสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้กระจ่างชัดดียิ่งขึ้น ในปัจจุบันภาพมักเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเราอย่างมากไม่ว่าจะเป็นภาพทางโทรทัศน์ ภาพเขียน ภาพวาดในนิตยสาร หนังสือพิมพ์ แผ่นโฆษณา ฯลฯ ด้วยเหตุนี้ภาพจึงเป็นอุปกรณ์การสอนที่มีประโยชน์มากอย่างหนึ่ง และได้รับการยอมรับว่าเป็นสื่อที่ใช้กับช่องทางที่ทำให้เกิดการรับรู้ได้มากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับช่องทางการรับรู้อื่น ๆ ของคนปกติ ช่วยทำให้ผู้เรียนรับประสบการณ์ลึกซึ้ง และกว้างขวาง เพราะรูปภาพมีลักษณะเป็นสากล ไม่ว่าผู้เรียนจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถจะตีความหมายของรูปภาพได้ง่ายกว่าการอ่านหนังสือ ซึ่งลักษณะที่ดีของภาพ ดังนี้

- 1) รูปภาพต้องช่วยให้ครูบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน
- 2) สามารถถ่ายทอดความเป็นจริงโดยรวมให้ผู้เรียนประทับใจได้
- 3) ภาพที่สร้างความประทับใจนั้น ฟังมีสัดส่วนสัมพันธ์ที่ถูกต้องแน่นอน
- 4) ต้องเพิ่มพูนความรู้ และความสนุกสนานให้กับผู้เรียน
- 5) กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรคจินตนาการ
- 6) เป็นภาพที่ดีพร้อม ทั้งกลวิธีในการสร้างภาพที่ดี และทรงคุณค่าทางศิลปะ
- 7) เนื้อเรื่องภายในภาพ ต้องมุ่งที่จุดสนใจแห่ง ความคิดหลัก เพียงความคิดเดียว
- 8) ภาพต้องมีรายละเอียดโดยรวมอย่างเหมาะสม

การ์ตูนสามารถทำให้เด็กเกิดความสนใจได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะด้านการเรียน การสอนความสนใจในการ์ตูนของเด็กจะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับวัยของเด็ก เด็กวัยเล็กจะสนใจในการ์ตูนมากกว่าเด็กวัยโต เพราะฉะนั้นควรจะเลือกการ์ตูนที่จะนำมาประกอบบทเรียนให้เหมาะสมกับวัยของเด็กด้วย จะทำให้เด็กสนใจในบทเรียนมากขึ้นและจดจำเนื้อหาของ บทเรียนได้เป็นอย่างดีดังนดงที่ สมพล ศรีจันทร์, 2542) ได้สรุปผลการศึกษาความสนใจการ์ตูนในเด็กอายุระหว่าง 5 – 16 ปี ไว้ดังนี้

- 1) อายุ 5 ปี มีความสงสัยในรูปภาพหนังสือพิมพ์การ์ตูนชอบให้คนอื่นอ่านการ์ตูนให้ฟัง มีความสนใจในหนังสือตลกขบขันน้อย

2) อายุ 6 ปี มีความสนใจเบื้องต้นในภาพการ์ตูนและหนังสือการ์ตูน มักชอบที่จะพยายามอ่านหรือให้คนอื่นอ่านให้ฟังสนใจในเรื่องการ์ตูนทั่วไปแต่บางคนก็อาจจะมีเรื่องที่ตนชอบเป็นพิเศษบ้าง

3) อายุ 7 ปี มีความสนใจในการ์ตูนมากและสามารถอ่านด้วยตนเองได้ เริ่มซื้อหนังสือสนใจรูปการ์ตูนที่ตกลงขบขัน การ์ตูนที่ตนชื่นชอบและแลกเปลี่ยนกันอ่านในระหว่างเพื่อน เรื่องที่ ชอบคือการผจญภัยของสัตว์และการผจญภัยทั่วไปของมนุษย์กายสิทธิ์

4) อายุ 8 ปี ความสนใจในการ์ตูนยังคงมีอยู่ต่อไป เริ่มเก็บรวบรวมหนังสือการ์ตูนที่ตนซื้อมาเรื่องใดที่ตนไม่มีก็จะหามาอ่านด้วยการยืมจากเพื่อน ๆ เรื่องที่ตนชอบคือ เรื่องราวของ สัตว์ และการ์ตูนประเภทบู๊ ดุเดือด

5) อายุ 9 ปี ความสนใจในการ์ตูนถึงขีดสุดสำหรับเด็กบางคน แต่บางคนจะเริ่มลดความสนใจลงบ้างเล็กน้อย บางคนจะเอาหนังสือการ์ตูนของตนไปแลกเปลี่ยนหนังสือประเภทตกลง ขบขันอย่างอื่นมาอ่าน และในเด็กบางคนก็ยังมี การซื้อ ยืม แลกเปลี่ยนหนังสือการ์ตูนกันอ่าน

6) อายุ 10 ปี ในระยะนี้เด็กส่วนใหญ่ยังอ่านการ์ตูนอยู่เรื่องที่เด็กชอบคือ Disney, superman, batman, bug bunny, little lulu และในระยะนี้เด็กมักได้รับการต่อต้านการอ่าน หนังสือการ์ตูนจากผู้ปกครอง

7) อายุ 11 ปี เด็กในระยะนี้ยังคงต้องการอ่าน บางคนจะอ่านตามเรื่องที่ตนสนใจ บางคน ก็อ่านเฉพาะตอนปกของหนังสือ นอกจากนี้เด็กรวบรวมหนังสือการ์ตูนบางที่จะอ่านถึง 200 – 500เรื่องบางคนไม่เคยซื้อเลยแต่ชอบยืมเพื่อน ๆ มาอ่านเรื่องที่สนใจของเด็กในระยะนี้ก็ เช่นเดียวกับเด็กในวัยอายุ 10 ปี

8) อายุ 12 ปี เด็กในระยะนี้ยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ แต่ที่อ่านติดที่เดียวมีน้อยแล้ว บางคนสนใจติดต่อกันไป บางคนลดการอ่านการ์ตูนลงมาก การรวบรวมสะสมหนังสือประเภทนี้มี น้อยบางครั้งจะไม่ซื้อมาอ่านเลยหาอ่านเท่าที่พอจะอ่านได้ลดความชอบลงมาก และจะไม่อ่านซ้ำ แล้วซ้ำอีก

9) อายุ 13 ปี เพียงครั้งเดียวของเด็กในวัยนี้ยังอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ และบางคนไม่อ่าน ไม่รวบรวมอีกเลย แต่บางครั้งก็กลับมาอ่านอีกบ้างความสนใจทั่ว ๆ ไปเล็กน้อยในระยะนี้จะไม่ซื้อ หนังสือการ์ตูนเลย แต่จะอ่านของน้อย ความสนใจเฉพาะเรื่องที่ชอบน้อยลง

10) อายุ 14 ปี เด็กในระยะนี้ยังอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่โดยทั่ว ๆ ไปแล้วชอบอ่านน้อยมาก อ่านตามโอกาสที่มี ไม่มีการรวบรวม สะสม ยืม หรือซื้อมาอ่าน ไม่มีการ์ตูนเรื่องใดที่ชอบ โดยเฉพาะ

11) อายุ 15 ปี เกือบทั้งหมดของเด็กในระยะนี้ไม่อ่านการ์ตูน นอกเสียจากว่าไม่มีงานอะไร จะทำหรือไม่ทราบว่าจะทำ อะไรดี ก็หยิบขึ้นมาดูบ้าง

12) อายุ 16 ปี เด็กในวัยนี้ไม่อ่านการ์ตูนแล้ว ที่มีอยู่ก็รวบรวมเก็บไว้

นอกจากนี้ อิทธิพล ราศีเกรียงไกร (2534); มนตรี พลาวงศ์ (2526) และสมหญิง กลั่นศิริ (2521) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีผลต่อการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1) ใช้สร้างความสนใจ (motivate) หรือช่วยนำเข้าสู่บทเรียน การ์ตูนเป็นสื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนอยู่แล้ว จึงสามารถใช้เป็นอุบายกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างได้ผล

2) ใช้อธิบายหรือ ประกอบการอธิบาย (illustration) ของครูให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียน

3) ใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียน (pupil activities) ในบทเรียน

4) การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้บทเรียนน่าสนใจและทำให้ผู้เรียน เรียน โดยไม่น่าเบื่อหน่าย

5) การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้นเพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วยิ่งขึ้น

6) การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนานและติดตามการสอนของครูโดยตลอด

7) การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียดทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตามโดยไม่เบื่อในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์

8) สามารถนำการ์ตูนมาใช้ได้ตั้งแต่เด็กในระดับชั้นต้น ๆ จนกระทั่งเด็กโตและสามารถใช้ได้กับผู้ใหญ่เช่นเดียวกัน

9) ใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนโดยนักเรียนสามารถผลิตการ์ตูนหัวข้อที่ครูกำหนดให้ ซึ่งอาจจะเป็นการ์ตูนที่มีชีวิตชีวา ร่าเริง น่าสนใจ

โดย วศุภพัทธ์ จารุเศรษฐี (2552) ได้สรุปถึงวิธีการเลือก หรือเขียนการ์ตูนเพื่อใช้ในการเรียนการสอนได้ ดังนี้

1) การ์ตูนที่ใช้ควรเหมาะสมกับวัย และธรรมชาติของผู้เรียน

2) เป็นภาพจำลองสถานการณ์ สื่อนำเพื่อให้ค้นพบความคิดรวบยอด ได้ชัดเจน

3) ควรมีสัญลักษณ์ดึงดูด โนม่น่าจดจำ ให้อยากเรียนรู้ในกรอบต่อ ๆ ไป

4) ภาพการ์ตูนนั้นควรมีขนาด และภาพสีสันทันที่เหมาะสม

5) ความยาวของเรื่องไม่มากเกินไป และผูกเรื่องราวให้ผู้เรียนมีอารมณ์กับเนื้อหา

6) ไม่ควรมีเนื้อหาวิชาอื่นเข้ามาเป็นจุดเด่นมากกว่าเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้รู้

จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนนั้นมีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจในบทเรียนต่าง ๆ มากขึ้นและการ์ตูนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สามารถทำ เรื่องราวที่เป็นนามธรรม ให้เป็นรูปธรรมได้มากขึ้น ทำให้เด็กสามารถเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีเหมาะสมเป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้ศึกษาของเหมือนจริง และยังช่วยลดภาระในการสอนของผู้สอน เพิ่มคุณค่าของเนื้อหาวิชา ดังนั้น ผู้สอนจึงควรเลือกการ์ตูนที่มีความเหมาะสมกับเด็กมาประกอบในบทเรียนก็จะทำให้บทเรียนนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ ได้เป็นอย่างดี (พรประภา ธนเศรษฐี, 2546)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการ์ตูนสามารถทำให้เด็กเกิดความสนใจได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในด้านการอบรมบ่มเพาะพฤติกรรมและจริยธรรม อย่างไรก็ตาม ความสนใจในการ์ตูนของเด็กจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับวัยของเด็ก และรูปแบบของการผลิตสื่อให้มีความเหมาะสม ดังนั้น การศึกษาถึงประสิทธิภาพด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของเด็กและเยาวชน ภายหลังจากเปิดรับเนื้อหาต่างๆ ที่ได้นำเสนอ จะเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบในการผลิตสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการ เพื่อเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างค่านิยมที่ดีให้กับเด็กและเยาวชนนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันอย่างเหมาะสมต่อไป

3. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

แนวความคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อ (Uses and Gratifications) เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสาร ในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร กล่าวคือ ตัวผู้รับสารเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อสนองความต้องการของตน การศึกษาในแนวนี้นับเป็นการศึกษาที่เน้นผู้รับสาร เนื่องจากผู้รับสารเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ในการสื่อสาร เพราะการสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการที่ผู้รับสารสามารถรับสารและเข้าใจในสารนั้นได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้นการส่งข่าวสารอย่างมีประสิทธิภาพ จะต้องคำนึงถึงปัจจัยอันเกี่ยวข้องกับผู้รับสารเป็นสำคัญด้วย

โดยทฤษฎีนี้ได้อธิบายว่านอกจากความต้องการพื้นฐานของ มาสโลว์ 5 ประการ คือ ความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการความรัก ความต้องการความนับถือ และความต้องการความสำเร็จแล้ว มนุษย์ยังมีความต้องการอีกอย่างหนึ่งคือ ความต้องการมีความรู้ความเข้าใจ ความต้องการที่จะรู้เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์แสวงหาข่าวสารต่าง ๆ

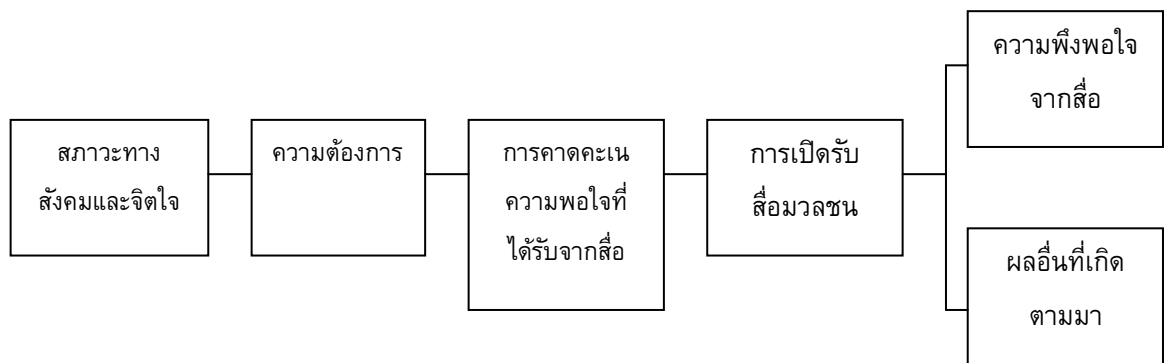
กาญจนา แก้วเทพ (2543) ได้กล่าวถึงแนวทางการวิเคราะห์การใช้และความพึงพอใจของผู้รับสารไว้ดังนี้

1) การวิเคราะห์แบบแผนการใช้และความพึงพอใจของผู้รับสารนั้นอาจถือได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาบทบาทหน้าที่ของสื่อ (Functionalism) เพียงแต่ว่าแทนที่จะตอบคำถามว่าสื่อมีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมอย่างไร ได้เปลี่ยนมาเป็นมุมมองด้านปัจเจกบุคคลว่าแต่ละคนใช้สื่อเพื่อทำหน้าที่อะไรบ้าง โดยมักเรียกผู้รับสารว่า User แทนการเรียกว่า Receiver หรือ Audience

2) แนวคิดหลักของการวิเคราะห์การใช้และความพึงพอใจของผู้รับสารที่มีต่อสื่อว่าการเปิดรับสารของผู้รับสารนั้นมีความตั้งใจที่จะแสวงหาข่าวสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางใดทางหนึ่ง เช่น เพื่ออาชีพการงาน เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อ เพื่อควบคุมสถานการณ์ เพื่อ

เตรียมพร้อม สำหรับการลงมือทำ เป็นต้น และเมื่อมีความตั้งใจแน่นอนแล้ว การเข้าไปใช้สื่อจึง มีใช้กิจกรรมที่กระทำไปตามยถากรรมหรือไร้เป้าหมาย หากเป็นกิจกรรมที่มีเป้าประสงค์ที่แน่นอน รวมถึงภายใต้สภาวะการแสวงหาข่าวสารนี้สื่อมวลชนมีใช้ทางเลือกเดียวของบุคคล แต่เป็นเพียงตัวเลือกตัวหนึ่งท่ามกลางตัวเลือกอื่นๆ นอกจากนี้ทิศทางการแสวงหาและใช้สื่อประเภทใดนั้นจะเกิดจากความต้องการของบุคคลเป็นปฐมเหตุ จากนั้นความต้องการดังกล่าวจึงเปลี่ยนแปลงมาเป็นแรงจูงใจที่จะผลักดันให้บุคคลเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ ซึ่งสามารถสรุปเป็นแบบจำลองการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสารได้ ดังนี้

ภาพที่ 1 แบบจำลองการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชน



แบบจำลองการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจนี้ เป็นแบบจำลองที่อธิบายถึงกระบวนการรับสารในการสื่อสารมวลชน และเพื่ออธิบายถึงการใช้สื่อมวลชน โดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อมวลชนนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน

นอกจากแนวคิดเรื่อง การใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนแล้ว ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534: 92) ได้อธิบายถึงทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ (Expectancy Theory) ไว้ว่าเป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพฤติกรรมและแรงจูงใจ (Action Perspective) ว่าการใช้สื่อเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมายและมีเหตุผล ตามหลักการที่ว่าพฤติกรรมของมนุษย์ล้วนแล้วแต่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจ นักวิชาการสื่อสารจึงได้นำแนวทฤษฎีนี้มาใช้กับพฤติกรรมการเปิดรับสารของมนุษย์ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่การใช้สื่อมีลักษณะการเกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมาย และผู้รับสารสามารถอธิบายทางเลือกของตนเองได้ ซึ่งทฤษฎีพฤติกรรมและแรงจูงใจมีพื้นฐานหลักอยู่ 3 ประการ ดังนี้

1) พฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นอิสระ ไม่เพียงแต่อิสระที่จะเลือกแสดงพฤติกรรมต่างๆ ได้เท่านั้น หากแต่ยังมีอิสระที่จะให้ความหมายส่วนตัวกับพฤติกรรมและประสบการณ์ต่างๆ ได้อย่างแตกต่างจากบุคคลอื่น

2) แม้ว่าจะมีแรงจูงใจบางอย่างอยู่ภายในบางอย่างอยู่ภายใน แต่ควรเลือกศึกษาเฉพาะพฤติกรรมที่ผู้รับสารสามารถอธิบาย ได้ถึงวัตถุประสงค์ที่ผู้รับสารประสงค์จะแสดงพฤติกรรมนั้นๆ ออกมา

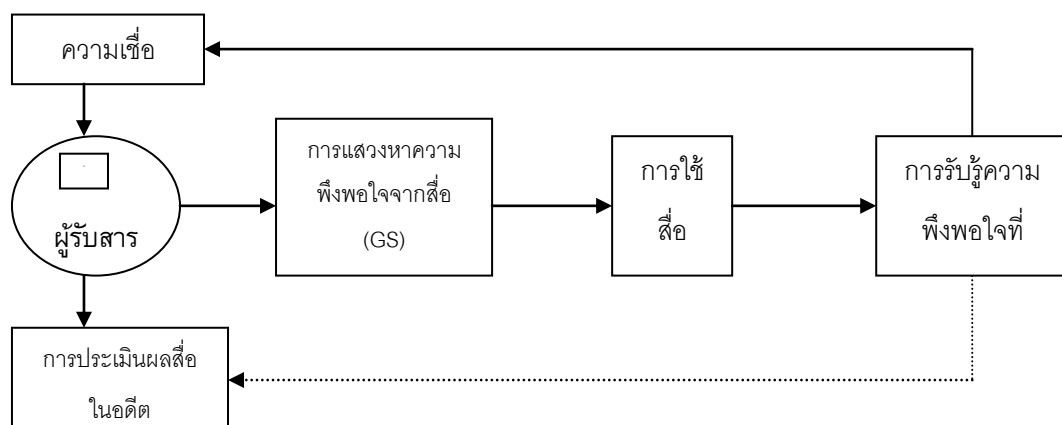
3) สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับแนวคิดทฤษฎีนี้คือ อนาคตที่ผู้รับสารสามารถมองเห็นนั้นคือผู้รับสารสามารถคาดการณ์ได้ว่าหากพฤติกรรมเช่นนี้เกิดขึ้น จะมีสิ่งใดเกิดขึ้นตามมา

ด้วยเหตุนี้คำว่า ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ จึงนำมาใช้กับแนวทฤษฎีนี้ เมื่อนำมาใช้ศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสาร และพฤติกรรมการสื่อสาร

ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2541: 314) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องความคาดหวังจากสื่อได้พัฒนามาจากแนวทาง Uses and Gratifications อย่างลุ่มลึกมากขึ้น โดยอาศัยแนวคิดที่ว่าบรรดาวิธีการวิจัยที่สังกัดแนวทาง Uses and Gratifications ได้มุ่งความสนใจที่จะศึกษาแรงจูงใจของบุคคลในการใช้สื่อ แรงจูงใจในการเลือกใช้สื่อ่นั้นเกิดจากการคาดการณ์ไว้ล่วงหน้าก่อนแล้วว่า สื่อแต่ละประเภทจะให้รางวัลหรือผลทางบวกแก่ผู้รับสารในลักษณะใดบ้าง รางวัลที่เป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อ่นั้นจะมีลักษณะเป็นผลทางจิตใจ ซึ่งเรียกว่า “ความพึงพอใจที่ได้รับจากสื่อ” (Media Gratifications) รางวัลนั้นอาจเกิดมาจากวิธีการใช้สื่อในหลายๆ ลักษณะ เช่น ชื่นชอบโทรทัศน์แบบทั่วไป หรืออาจจะเลือกใช้เฉพาะสื่อบางประเภทเท่านั้น จนเกิดความชอบที่เฉพาะเจาะจงเพียงบางรายการเท่านั้น และความพึงพอใจนี้กลายมาเป็นพื้นฐานความรู้สำหรับการคาดการณ์ที่จะเลือกสื่อต่างๆ ต่อไปในอนาคต ความรู้ดังกล่าวจะถูกเก็บสะสมเพิ่มเติมเอาไว้ในความทรงจำเกี่ยวกับสื่อ เช่น การชื่นชมรายการทอล์คโชว์ที่มีพิธีกรท่านหนึ่งเป็นผู้ดำเนินรายการ ในครั้งต่อไปหากพิธีกรท่านนี้ขยายไปจัดรายการอื่นๆ ซึ่งจะเกิดการใช้อำนาจข้อมูลจากความทรงจำที่ว่าสำหรับพิธีกรคนนี้แล้วไม่มีคำว่าผิดหวัง

Palmgreen และ Rayburn (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2543) ได้นำเอาแนวคิดข้างต้นนี้มาแสดงเป็นแบบจำลองไว้ ดังนี้

ภาพที่ 2 แบบจำลองทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อมวลชน



4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

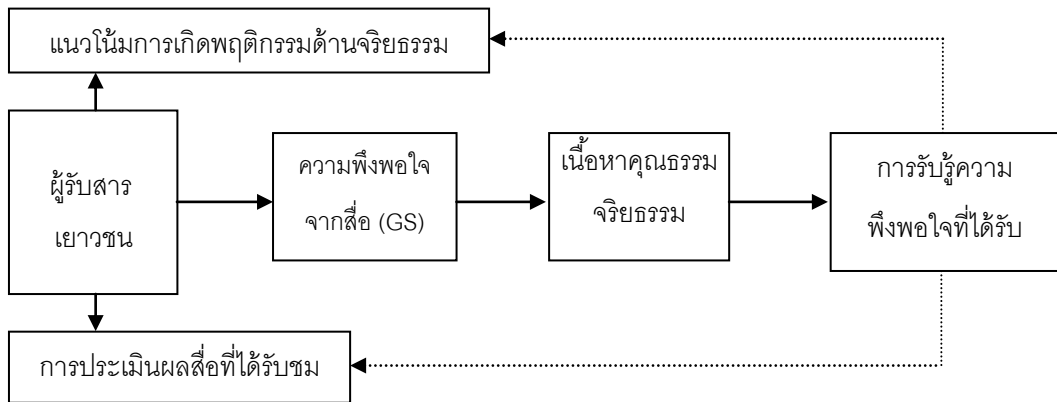
กัญจนคหัฐ ปิยะกาญจน์ (2553) ศึกษาเรื่อง วิธีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่เยาวชน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความประพฤติดี มีเกณฑ์คุณธรรมจริยธรรมที่ครูประเมินว่าอยู่ในระดับพอใช้ถึงดีมาก ผู้ปกครองมีวิธีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม โดยเลือกใช้วิธีการต่างๆ ผสมผสานกัน ดังนี้ 1) สั่งสอนอบรมโดยตรงโดยบอกให้กระทำ หรือห้ามกระทำสิ่งใดๆ ใช้การให้รางวัลและการลงโทษ เป็นส่วนหนึ่งของการสั่งสอนอบรม 2) เป็นต้นแบบ 3) ลักษณะ คือ ตัวแบบจริง ตัวแบบสัญลักษณ์ และตัวแบบคำบอกเล่า 3) สอดแทรกเนื้อหาเพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ระหว่างทำกิจกรรมร่วมกันในวันหยุด และ 4) ใช้หลักศาสนาด้วยการพาบุตรหลานเข้าวัดทำบุญในวันหยุด สวดมนต์ก่อนนอน ซึ่งแจ้งให้รับรู้บาปอันเกิดจากการทำผิดศีล 5 และชี้แจงให้เห็นผลของการกระทำ นอกจากนี้ ยังพบว่าปัญหาและอุปสรรคในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้แก่เยาวชน คือ สภาพสังคม อิทธิพลของเพื่อน และสื่อแขนงต่างๆ รวมทั้งผู้ปกครองและบุตรหลานมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันน้อย ช่องว่างระหว่างวัยทำให้มีปัญหาการสื่อสาร สำหรับแนวทางที่เหมาะสมและเป็นไปได้ในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม คือ ผู้ปกครองควรใช้วิธีการหลากหลายร่วมกัน เพื่อปลูกฝังให้บุตรหลานเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม และปรับใช้ให้ตรงกับสภาพครอบครัวของแต่ละบุคคล ผู้ปกครองควรยึดหลักการให้เหตุผลในการให้รางวัลและลงโทษประกอบด้วย

วิลาลักษณ์ ชวัลลี (2552) ศึกษาเรื่อง จริยธรรมในเด็กและเยาวชน พบว่า จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัย เรื่องคุณธรรมจริยธรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านองค์ประกอบ พัฒนาการ ปัจจัยเชิงเหตุ การพัฒนา และการจัดฝึกอบรม จะทำให้เห็นภาพของความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงของความรู้ในเรื่องนี้ ซึ่งสามารถเป็นฐานให้ผู้สนใจที่จะศึกษาหรือจะใช้ประโยชน์ในเชิงการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กและเยาวชน ในการวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม นอกจากต้องคำนึงถึงปัจจัยภายในตัวบุคคล เช่น คุณลักษณะทางจิตใจ ดังที่ได้กล่าวมา ก็คงต้องเชื่อมโยงกับปัจจัยภายนอกทั้งในระดับใกล้ตัวเด็ก และระดับที่ไกลออกไป ดังที่ทฤษฎีระบบนิเวศน์ (Ecological system theory) ของบรอนเฟนเบรเนอร์ (Bronfenbrenner, 1986) ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลเติบโตในระบบความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อน ซึ่งมีอิทธิพลต่อตัวเด็ก สิ่งแวดล้อมที่ว่านี้ ไม่เฉพาะสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัวเด็ก แต่เป็นสิ่งแวดล้อมที่ขยายออกไป ตั้งแต่บ้าน โรงเรียน จนถึงโครงสร้างสังคมที่ใหญ่ขึ้น สำหรับผู้มีหน้าที่พัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กและเยาวชนควรคำนึงถึงสถานการณ์ปัจจุบัน ที่เด็กและเยาวชนสามารถได้รับทราบข่าวสารจากสื่อหลายรูปแบบทั่วโลกและสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและต่อคนอื่นๆได้ในหลายลักษณะทั้งโดยตรงตัวต่อตัว และโดยไม่รู้จักรักกัน แต่ผ่านช่องทางต่างๆอย่างไม่มีขอบเขต ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนทั้งเรื่องความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมจริยธรรม ซึ่งปรากฏว่า พฤติกรรมจริยธรรมเด็กและเยาวชนมีทั้งในทางสร้างสรรค์

เช่น การสร้างโครงการและมีพฤติกรรมช่วยลดปัจจัยที่ทำให้โลกร้อน และในทางที่ไม่สร้างสรรค์ เช่น การปาก่อนหินใส่รถยนต์ การทำร้ายร่างกายผู้อื่นตามตัวแบบในเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น การร่วมมือกันของครอบครัว สถานศึกษาและสื่อ รวมทั้งการกำหนดนโยบายและแนวทางการดำเนินการที่เหมาะสม รวดเร็ว และจริงจังของภาครัฐ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยยกระดับประคองให้เด็กและเยาวชนของไทยมีความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมจริยธรรมที่พึงงามได้ในสถานการณ์โลกในปัจจุบัน

ดูจเดือน พันธุนาวัน (2550) ศึกษาเรื่อง การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยรวบรวมงานวิจัยได้ประมาณ 600 เรื่อง และทำการสังเคราะห์งานวิจัยที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วจำนวน 350 เรื่อง ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมของเด็กและเยาวชน ดูจเดือน พันธุนาวัน ได้ศึกษาถึงปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในเด็กก่อนวัยเรียนและนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเรื่อง พฤติกรรมวินัยในตนเอง ศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเรื่องพฤติกรรมอนุรักษ์และประหยัด พฤติกรรมตามกฎระเบียบวินัย พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมรับผิดชอบ และพฤติกรรมพลเมืองดี และศึกษานิสิตนักศึกษาในเรื่องพฤติกรรมเอื้ออาทร และพฤติกรรมพลเมืองดี ซึ่งพบผลที่น่าสนใจว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่เป็นสถานการณ์ ที่พบสอดคล้องกันทั้งของพฤติกรรมวินัยในตนเอง พฤติกรรมอนุรักษ์ (ซึ่งหมายรวมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ป่าไม้ สิ่งมีชีวิต) พฤติกรรมปฏิบัติตามกฎระเบียบวินัย พฤติกรรมก้าวร้าวน้อย พฤติกรรมรับผิดชอบ และพฤติกรรมพลเมืองดี คือปัจจัยสถานการณ์ในครอบครัวที่เป็น **การอบรมเลี้ยงดู** แบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ การอบรมแบบประชาธิปไตยก็พบว่า เป็นปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมวินัยในตนเอง พฤติกรรมการมีระเบียบวินัย และพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย การเห็นแบบอย่างที่ดี ก็มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมจริยธรรมหลายประการ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าวน้อย พฤติกรรมรับผิดชอบ และพฤติกรรมพลเมืองดี นอกจากนี้การมีสัมพันธ์ภาพที่ดีในครอบครัวก็เกี่ยวข้องกับการมีระเบียบวินัยที่ดี และการก้าวร้าวน้อยของนักเรียนด้วย ส่วนปัจจัยโรงเรียน พบว่าความสัมพันธ์ที่ดีกับครูสัมพันธ์กับการมีวินัยในตนเองของนักเรียน และความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน การคบเพื่อนที่เหมาะสมก็เกี่ยวข้องกับการมีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย และพฤติกรรมเอื้ออาทร การสนับสนุนทางสังคม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ
รณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
เป็นการศึกษาความพึงพอใจจากการใช้สื่อในการบริการวิชาการ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิง
ปริมาณ ร่วมกับการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและ
ครูผู้สอนถึงประสิทธิภาพของสื่อ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
จากการใช้สื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม สามารถแบ่งได้ จำนวน 2 กลุ่ม คือ นักเรียนใน
โรงเรียนพื้นที่บริการวิชาการ จำนวน 5 แห่ง คือ 1) โรงเรียนบ้านห้วยน้ำใส อ.สิรินธร
จ.อุบลราชธานี 2) โรงเรียนบ้านโชคอำนวย อ.พิบูลมังสาหาร จ.อุบลราชธานี 3) โรงเรียนบ้าน
ฝางคำสามัคคี อ.สิรินธร จ.อุบลราชธานี 4) โรงเรียนบ้านคลองใหญ่ อ.องครักษ์ จ.นครนายก
5) โรงเรียนชุมชนวัดอภาศิริวงค์ โดยเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 75 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 75 คน รวม
ทั้งสิ้น 150 คน โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota sampling)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งแบบสอบถาม
ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อ

ส่วนที่ 3 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

ทั้งนี้ สำหรับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 และระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 นั้น ผู้วิจัยเป็นผู้อ่านและอธิบายจุดประสงค์ของข้อคำถามให้นักเรียนฟังใน
ชั้นเรียน และให้นักเรียนดำเนินการกรอกข้อมูลในแบบสอบถามพร้อมกัน ควบคู่กับการให้กลุ่ม
ตัวอย่างรับชมสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมไปพร้อมๆ กันอีกครั้งหนึ่ง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินคุณภาพของบทเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ และการประเมินประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียรูปแบบการ์ตูนเคลื่อนไหว ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ตามแบบของ Likert และใช้เกณฑ์ตรวจสอบคุณภาพบทเรียนของ ไพโรจน์ ตรีรัตนากุล และคณะ (2546) ดังต่อไปนี้

ค่าคะแนน 5 หมายถึง ดีมาก

ค่าคะแนน 4 หมายถึง ดี

ค่าคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง พอใช้

ค่าคะแนน 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

โดยสามารถกำหนดช่วงค่าเฉลี่ยการให้ความสำคัญเพื่อวิเคราะห์ผลแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.21 – 5.00 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.41 – 4.20 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.61 – 3.40 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.81 – 2.60 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.80 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บแบบสอบถามมาตรวจสอบความถูกต้องและใช้วิธีการวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Sciences - SPSS) ทางคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร ใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) โดยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางแจกแจงความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean)
2. แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อ และระดับความพึงพอใจที่ได้รับจากการเปิดรับสื่อใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) โดยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางแจกแจงความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean)

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ
รณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้สื่อรณรงค์
ทางจริยธรรมและสังคม และเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ใน
การบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาเชิงปริมาณ

1. ลักษณะทางประชากร

จากการผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60 และมีระดับ
การศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ร้อยละ 50.00 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 50.00 มีอายุ
ระหว่าง 9-12 ปี และ ระหว่าง 13-16 ปี ร้อยละ 50 เท่ากัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามจำนวนที่
กำหนดไว้ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง (N=150)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	60	40.00
หญิง	90	60.00
การศึกษา		
ประถมศึกษาปีที่ 4-6	75	50.00
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3	75	50.00
อายุ		
น้อยกว่า 9 ปี	0	0.00
9 -12 ปี	75	50.00
13-16 ปี	75	50.00
มากกว่า 16 ปี	0	0.00

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อ

2.1 ความชื่นชอบโดยรวมของเนื้อหาแต่ละตอนของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม

จากการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพสื่อของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในความชื่นชอบโดยรวมของเนื้อหา จำนวน 14 ตอน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.99 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี ตอนที่มามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 5 ตอน คือ ทำบุญตักบาตร เพลงศีลห้า ภารสุตตคาถา วัดสุทัศนเทพวราราม วันวิสาขบูชา โดยตอนที่มามีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ วัดสุทัศนเทพวราราม (ค่าเฉลี่ย 4.46)

สำหรับตอนที่มามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี จำนวน 9 ตอน คือ การตักบาตร คาถาชินบัญชร บทพระพุทธคุณ บทสวดธัมมมานุสสติ บทสวดสรรณคมนปาฐะ บทสวดอิติปิโส เพลงบูชาพระรัตนตรัย สัพปุริสธรรม อริยชนคาถา ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงความชื่นชอบเนื้อหาแต่ละตอนของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม (N=150)

เนื้อหาที่นำเสนอ ในแต่ละตอน	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความ หมาย
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ควร ปรับปรุง			
1) การตัดกบฏ	20 (13.33)	44 (29.33)	38 (25.33)	30 (20.00)	16 (10.66)	3.82	0.62	ดี
2) คาถาชินบัญชร	14 (9.33)	58 (38.66)	30 (20.00)	39 (26.00)	9 (6.00)	3.96	0.87	ดี
3) ทำบุญตัดกบฏ	42 (28.00)	35 (23.33)	16 (16.66)	37 (24.66)	20 (13.33)	4.23	0.64	ดีมาก
4) บทพระพุทธรุณ	16 (10.66)	29 (19.33)	37 (24.66)	44 (29.33)	24 (16.00)	3.64	0.57	ดี
5) บทสวดธัมมา นุสสติ	31 (20.66)	58 (38.66)	24 (16.00)	24 (16.00)	13 (8.66)	3.45	0.61	ดี
6) บทสวดสรณคมณ ปาฐะ	29 (19.33)	32 (21.33)	60 (40.00)	21 (14.00)	8 (5.33)	4.08	0.64	ดี
7) บทสวดอิติปิโส	41 (27.33)	52 (34.66)	30 (20.00)	16 (10.66)	11 (7.33)	4.10	0.87	ดี
8) เพลงบูชาพระ รัตนตรัย	36 (24.00)	49 (32.66)	32 (21.33)	16 (10.66)	17 (11.33)	3.98	0.66	ดี
9) เพลงศีลห้า	44 (29.33)	38 (25.33)	41 (27.33)	21 (14.00)	6 (4.00)	4.23	0.54	ดีมาก
10) ภาารสูตตคาถา	32 (21.33)	40 (26.66)	46 (30.66)	20 (13.33)	12 (8.00)	4.25	0.61	ดีมาก
11) วัดสุทัศนเทพวนา ราม	65 (43.33)	42 (28.00)	31 (20.66)	12 (8.00)	0 (0.00)	4.46	0.59	ดีมาก
12) วันวิสาขบูชา	62 (41.33)	48 (32.00)	30 (20.00)	10 (6.66)	2 (1.33)	4.43	0.61	ดีมาก
13) สัปบุริสธรรม	32 (21.33)	46 (30.66)	58 (38.66)	10 (6.66)	4 (2.66)	3.89	0.66	ดี
14) อริยชนคาถา	38 (25.33)	36 (24.00)	49 (32.66)	16 (10.66)	11 (7.33)	3.36	0.64	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวม						3.99		ดี

2.2 การประเมินประสิทธิภาพโดยรวมของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมด้านรูปแบบการผลิต

จากผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมด้านรูปแบบการผลิต มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.68 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี ซึ่งประเด็นด้านรูปแบบการผลิต ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี จำนวน 10 ประเด็น คือ การเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหาต่อเด็ก / เยาวชน สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ภาพมีการสื่อความหมายชัดเจน ความเหมาะสมของสื่อที่ใช้และองค์ประกอบ ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ ระยะเวลาในการนำเสนอ สามารถสร้างแรงจูงใจต่อผู้ชม สามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตาม เกิดความรู้สึกอย่างทำตามแบบอย่าง โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม (ค่าเฉลี่ย 4.20)

สำหรับประเด็นที่มี ค่าเฉลี่ยในระดับปานกลาง จำนวน 4 ประเด็น คือ ลำดับการเล่าเรื่อง ง่ายต่อความเข้าใจ ความน่าสนใจของตัวละคร ความน่าสนใจของฉาก ความเหมาะสมในการให้เสียงตัวละคร

ตารางที่ 3 แสดงการประเมินประสิทธิภาพโดยรวมของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม
ด้านรูปแบบการผลิต (N=150)

เนื้อหาที่นำเสนอ ในแต่ละตอน	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความ หมาย
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ควร ปรับปรุง			
1) ลำดับการเล่าเรื่อง ง่ายต่อความเข้าใจ	24 (16.00)	26 (17.33)	48 (32.00)	32 (21.33)	20 (13.33)	3.20	0.88	ปาน กลาง
2) การเลือกใช้สื่อให้ เหมาะสมกับเนื้อหา	42 (28.00)	29 (19.33)	42 (28.00)	21 (14.0)	16 (10.66)	3.89	0.67	ดี
3) ความเหมาะสมของ เนื้อหาต่อเด็ก / เยาวชน	82 (54.66)	31 (20.66)	26 (17.33)	10 (6.66)	1 (0.66)	4.11	0.54	ดี
4) สามารถถ่ายทอด เนื้อหาเพื่อรณรงค์ทาง จริยธรรมและสังคม	62 (41.33)	30 (20.00)	21 (14.00)	21 (14.00)	16 (10.66)	4.20	0.79	ดี
5) ความน่าสนใจของตัว ละคร	58 (38.66)	42 (28.00)	26 (17.33)	20 (13.33)	4 (2.66)	3.26	0.69	ปาน กลาง
6) ความน่าสนใจของ ฉาก	42 (28.00)	36 (24.00)	32 (21.33)	17 (11.33)	23 (15.33)	3.22	0.66	ปาน กลาง
7) ภาพมีการสื่อ ความหมายชัดเจน	47 (31.33)	39 (26.00)	30 (20.00)	21 (14.00)	13 (8.66)	3.78	0.57	ดี
8) ความเหมาะสมของสื่อ ที่ใช้และองค์ประกอบ	65 (43.33)	48 (32.00)	29 (19.33)	6 (4.00)	2 (1.33)	3.66	0.94	ดี
9) ความเหมาะสมของ เสียงดนตรีประกอบ	64 (42.66)	62 (41.33)	18 (12.00)	3 (2.00)	3 (2.00)	3.47	0.64	ดี
10) ความเหมาะสมใน การให้เสียงตัวละคร	69 (46.00)	54 (36.00)	22 (14.66)	5 (3.33)	0 (0.00)	3.25	0.62	ปาน กลาง
11) ระยะเวลาในการ นำเสนอ	58 (38.66)	38 (25.33)	29 (19.33)	15 (10.00)	10 (6.66)	3.88	0.74	ดี
12) สามารถสร้าง แรงจูงใจต่อผู้ชม	45 (30.00)	68 (45.33)	30 (20.00)	7 (4.66)	1 (0.66)	4.10	0.88	ดี
13) สามารถทำให้ผู้ชม คล้อยตาม	59 (39.33)	64 (42.66)	21 (14.00)	6 (4.00)	0 (0.00)	3.57	0.69	ดี
14) เกิดความรู้สึกร่วม ทำตามแบบอย่าง	58 (38.66)	60 (40.00)	28 (18.66)	4 (2.66)	0 (0.00)	4.05	0.90	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวม						3.68		ดี

3. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม

จากผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.81 ซึ่งหมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจและสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับพึงพอใจมากที่สุด 2 ประเด็น คือ ประโยชน์ที่ได้รับ (ค่าเฉลี่ย 4.23) และ ความน่าประทับใจของวิธีนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย 4.21) ส่วนประเด็นอื่นๆ มีความพึงพอใจในระดับมากโดยที่ ความน่าสนใจของวิธีการนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย 4.10) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และความต่อเนื่องของเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 3.42) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจปาน	พึงพอใจน้อย	พึงพอใจน้อย			
1) ความน่าสนใจของเนื้อหา	59 (39.33)	38 (25.33)	32 (21.33)	16 (10.66)	5 (3.33)	3.48	0.64	มาก
2) ความสามารถในการสร้างความเข้าใจ	61 (40.66)	54 (36.00)	28 (18.66)	5 (3.33)	2 (1.33)	3.56	0.61	มาก
3) ความน่าเชื่อถือของเนื้อหา	68 (45.33)	59 (39.33)	12 (8.00)	7 (4.66)	4 (2.66)	4.08	0.87	มาก
4) ประโยชน์ที่ได้รับ	77 (53.11)	49 (32.66)	16 (10.66)	3 (2.00)	3 (2.00)	4.23	0.71	มากที่สุด
5) ความทันสมัยของเนื้อหา	64 (42.66)	50 (33.33)	14 (9.33)	15 (10.00)	7 (4.66)	3.98	0.62	มาก
6) ความน่าเชื่อถือของหน่วยงานผู้ผลิตสื่อ	73 (48.66)	40 (26.66)	22 (14.66)	11 (7.33)	4 (2.66)	3.65	0.69	มาก
7) ความถูกต้องของเนื้อหา	71 (47.33)	55 (36.66)	20 (13.33)	4 (2.66)	0 (0.00)	3.45	0.77	มาก
8) ความน่าสนใจของวิธีการนำเสนอ	57 (38.00)	51 (34.00)	19 (12.66)	17 (11.33)	6 (0.00)	4.10	0.77	มาก
9) ความต่อเนื่องของเนื้อหา	51 (34.00)	46 (30.66)	25 (16.66)	23 (15.33)	5 (3.33)	3.42	0.62	มาก
10) ความน่าประทับใจของวิธีนำเสนอ	62 (41.33)	58 (38.66)	12 (8.00)	14 (9.33)	4 (2.66)	4.21	0.65	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม						3.81		มาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ
รณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้สื่อรณรงค์ทาง
จริยธรรมและสังคม ในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ในการบริการ
วิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามถึงประสิทธิ ภาพ
ของสื่อแอนิเมชันที่ใช้รณรงค์ทางจริยธรรม จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับ
ประถมศึกษาปีที่ 4-6 และนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 รวมจำนวน 150 คน จาก
พื้นที่บริการวิชาการ จำนวน 5 โรงเรียน ซึ่งแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วย 3
ส่วน คือ ลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อ และ
แบบสอบถามการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม ในการ
บริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

1. สรุปผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60 และมีระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปี
ที่ 4-6 ร้อยละ 50.00 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 50.00 มีอายุระหว่าง 9-12 ปี และ ระหว่าง 13-
16 ปี ร้อยละ 50 เท่ากัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามจำนวนที่กำหนดไว้

ประสิทธิภาพสื่อของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในความชื่นชอบโดยรวมของ
เนื้อหา จำนวน 14 ตอน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.99 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี โดยตอน
ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 5 ตอน คือ ทำบุญตักบาตร เพลงศีลห้า ภารตสูตตคาถา
วัดสุทัศนเทพวราราม วันวิสาขบูชา ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วัดสุทัศนเทพวราราม (ค่าเฉลี่ย 4.46)

ประสิทธิภาพสื่อโดยรวมของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมด้านรูปแบบการผลิตมี
ค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.68 ซึ่งหมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ
สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม (ค่าเฉลี่ย 4.20)

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.81 ซึ่งหมายถึง
กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจและสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมี
ความพึงพอใจในระดับพึงพอใจมากที่สุด 2 ประเด็น คือ ประโยชน์ที่ได้รับ (ค่าเฉลี่ย 4.23) และ
ความน่าประทับใจของวิธีนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย 4.21)

2. การอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาถึงประสิทธิภาพสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม พบว่า ตอนที่มีประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด จำนวน 5 ตอน คือ ทำบุญตักบาตร เพลงศีลห้า ภารสุตตคาถา วัตถุประสงค์เทพนาราม วันวิสาขบูชา ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วัตถุประสงค์เทพนาราม นั้น เป็นการสร้างเสริมและรณรงค์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาโดยตรง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าศาสนาจะเป็นจุดเริ่มต้นของการขัดเกลาและรณรงค์จริยธรรมให้เกิดขึ้นกับตนเอง ประสิทธิภาพของสื่อที่ใช้ในด้านเนื้อหาที่น่าเสนอนับว่าสามารถสร้างความสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ละเอียด ถาวร วงศ์ตันเจริญ และ จันทรชลี มาพุทธ (2552) เสนอแนะให้เห็นถึง กระบวนการขัดเกลาทางสังคมจากสถาบันศาสนาพบว่า พระภิกษุ มีส่วนโดยตรงในกระบวนการขัดเกลาทางสังคม บุคคลที่ถ่ายทอดแนวคำสอนและหลักคิดหลักปฏิบัติทางศาสนาที่สำคัญคือพ่อแม่ พ่อแม่จึงเป็นส่วนสำคัญในการปลูกฝังทางศาสนาให้กับเยาวชนคือ สอนให้สวดมนต์นั่งสมาธิ ปฏิบัติธรรมประจำวันและการพาเยาวชนเข้าวัดทำบุญตักบาตรในวันสำคัญนอกจากนี้สถาบันการศึกษายังมีส่วนในการปลูกฝังทางศาสนาด้วยคือ การนิมนต์พระสงฆ์มาให้ความรู้และฝึกปฏิบัติศาสนกิจในวันสำคัญและเยาวชนเรียนรู้ธรรมะเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต วีซีดี และหนังสือด้วย

ประกอบกับในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมธรรมและศาสนาซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่น่าตื่นเต้น และสร้างความน่าสนใจให้กับเยาวชนได้มากนัก โดยใช้รูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ที่สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับหลักธรรมและวิถีปฏิบัติตามแนวทางพระพุทธศาสนา จะสามารถช่วยสร้างความน่าสนใจและสามารถดึงดูดใจให้กับกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี ดังที่ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพด้านรูปแบบการนำเสนอั้น ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จึงนับเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสำหรับเนื้อหาที่ยังห่างไกลจากความสนใจของผู้รับสารกลุ่มเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี

3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

3.1 ผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อรณรงค์ในเนื้อหาประเภทอื่นๆ ที่อยู่ใกล้ตัวกลุ่มผู้รับสารเยาวชน ให้มีความสนใจและตระหนักในประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น

3.2 ควรมีการผลิตสื่อเพื่อรณรงค์ในประเด็นอื่นๆ ในการรณรงค์กับกลุ่มเด็กและเยาวชน เช่น การรักษาสีงแวดล้อม ความสามัคคี เป็นต้น เพื่อบริการทางวิชาการ และนำผลการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจมาใช้มาเปรียบเทียบกับผลการศึกษาในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. 2543. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. คณะนิเทศศาสตร์.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร
- กิดานันท์ มลิทอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมการศาสนา. 2553. จริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน. กระทรวงวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ดุจเดือน พันธุนานวีน. 2550. รายงานการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมใน
ประเทศไทยและต่างประเทศทุนอุดหนุนจากศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิง
คุณธรรม. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน).
- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. 2550. Intro to Animation: คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชัน
เบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: ฐานมูค.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน : How to make 2D Animation.
กรุงเทพมหานคร: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. 2547. หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
http://home.kku.ac.th/faa_new/e-learning/Animation.htm. (25 ธันวาคม 2555).
- พรประภา ธนเศรษฐ์. 2546. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง
การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ด้วยการตูนเคลื่อนไหว. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ยุบล เบญจรงค์กิจ. 2542. การวิเคราะห์ผู้รับสาร. ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร
- วศุภพัคตร์ จารุเศรษฐ์. 2552. การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมแก่
เยาวชน. การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการ
ออกแบบสื่อ. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สมพล ศรีจันทร์ธา. 2542. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ที่เรียนจากบทวีดิทัศน์การสอนที่ใช้ผู้ดำเนินรายการจริงและผู้ดำเนินรายการ
การ์ตูน. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อ้อมเดือน สดมณี. 2548. สถานภาพการจัดฝึกอบรมและการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม
จริยธรรมของคนไทย. สถาบันวิจัยสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาคผนวก

แบบสอบถามการวิจัย

เรื่อง การประเมินผลด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อรณรงค์ทางจริยธรรม
และสังคมในการบริการวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

กรุณาทำเครื่องหมาย X ลงในคำตอบที่ตรงกับท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ 1) ชาย 2) หญิง
2. อายุ 1) น้อยกว่า 9 ปี 2) 9-12 ปี
 3) 13-16 ปี 4) มากกว่า 16 ปี
3. การศึกษา 1) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

ตอนที่ 2 การประเมินประสิทธิภาพสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมในการบริการวิชาการของ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

2.1 ความคิดเห็นต่อความชื่นชอบเนื้อหาแต่ละตอนของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม

เนื้อหาที่นำเสนอ ในแต่ละตอน	ระดับความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง
1) การตัดกบตร					
2) คาถาชินบัญชร					
3) ทำบุญตัดกบตร					
4) บทพระพุทธรุคุณ					
5) บทสวดธัมมมานุสสติ					
6) บทสวดสรณคมนปาฐะ					
7) บทสวดอิติปิโส					
8) เพลงบูชาพระรัตนตรัย					
9) เพลงศีลห้า					
10) ภาารสูตตคาถา					
11) วัดสุทัศนเทพวราราม					
12) วันวิสาขบูชา					
13) สัปปริสธรรม					
14) อริยชนคาถา					

2.2 ความคิดเห็นต่อประสิทธิภาพของสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคมด้านรูปแบบการผลิต

เนื้อหาที่นำเสนอ ในแต่ละตอน	ระดับความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง
1) ลำดับการเล่าเรื่องง่าย ต่อความเข้าใจ					
2) การเลือกใช้สื่อให้ เหมาะสมกับเนื้อหา					
3) ความเหมาะสมของ เนื้อหาต่อเด็ก / เยาวชน					
4) สามารถถ่ายทอด เนื้อหาเพื่อรณรงค์ทาง จริยธรรมและสังคม					
5) ความน่าสนใจของตัว ละคร					
6) ความน่าสนใจของฉาก					
7) ภาพมีการสื่อ ความหมายชัดเจน					
8) ความเหมาะสมของสีที่ ใช้และองค์ประกอบ					
9) ความเหมาะสมของ เสียงดนตรีประกอบ					
10) ความเหมาะสมในการ ให้เสียงตัวละคร					
11) ระยะเวลาในการ นำเสนอ					
12) สามารถสร้างแรงจูงใจ ต่อผู้ชม					
13) สามารถทำให้ผู้ชม คล้อยตาม					
14) เกิดความรู้สึกรู้สึกอย่างทำ ตามแบบอย่าง					

ตอนที่ 3 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับสื่อรณรงค์ทางจริยธรรมและสังคม

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น				
	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจปานกลาง	พึงพอใจน้อย	พึงพอใจน้อยที่สุด
1) ความน่าสนใจของเนื้อหา					
2) ความสามารถในการสร้างความเข้าใจ					
3) ความน่าเชื่อถือของเนื้อหา					
4) ประโยชน์ที่ได้รับ					
5) ความทันสมัยของเนื้อหา					
6) ความน่าเชื่อถือของหน่วยงานผู้ผลิตสื่อ					
7) ความถูกต้องของเนื้อหา					
8) ความน่าสนใจของวิธีการนำเสนอ					
9) ความต่อเนื่องของเนื้อหา					
10) ความน่าประทับใจของวิธีนำเสนอ					

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ