

การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร

THE IMPACT OF THE JAPANESE SPORT COMIC BOOK TO THE  
ATTITUDE OF RATTANAKOSIN SOMPHOD BANGKHEN JUNIOR  
HIGH SCHOOL STUDENT

รังสฤษฎ์ จันทสูง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร

รังสฤษฎ์ จันทสูง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2556  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร
ชื่อ-นามสกุล	นายรังสฤษฎ์ จันทสูง
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภัทสร สังข์ศรี, Ph.D.
ปีการศึกษา	2556

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ทัศนคติที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น  
แนวกีฬา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน  
รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 227 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็น  
แบบสอบถาม

ผลการวิจัยการศึกษาพบว่า 1) การอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาของชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร ในจำนวนนักเรียน 227 คน มีนักเรียนที่  
อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ร้อยละ 57.27(130 คน) นักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว  
กีฬา นิยมอ่านเนื้อเรื่องที่เป็นกีฬาสากลประเภททีม ร้อยละ 53.08(69 คน) ส่วนใหญ่อ่าน 1-2 เล่มต่อวัน  
ร้อยละ 76.92(100 คน) โดยนักเรียนพบเห็นการ์ตูนกีฬาจากทางโทรทัศน์ จึงหาหนังสือการ์ตูนแนว  
กีฬาอ่าน ร้อยละ 49.23(64 คน) และส่วนใหญ่อ่านเพื่อความบันเทิง ผ่อนคลาย ร้อยละ 69.23(90 คน)  
นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาเรื่อง นักเตะแข้งสายฟ้า ร้อยละ 43.85(57 คน)  
2) ทัศนคติด้านกีฬาพบว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบ สอนให้นักเรียน มีทัศนคติ  
ด้านบวกให้ระดับผลมากในด้าน มีความยุติธรรม ยอมรับการแพ้-ชนะ และมีน้ำใจนักกีฬา ค่าเฉลี่ย  
3.96 (S.D. = 1.05) ส่วนทัศนคติในด้านลบนักเรียนได้แนวทางเพื่อนำไปปฏิบัติ การคดโกงด้านกีฬา  
จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ชื่นชอบ ให้ผลอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.23 (S.D. = 1.37)  
3) ภาพรวมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ชื่นชอบ ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน  
รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนได้รับความคิดสร้างสรรค์ จากหนังสือ  
การ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ร้อยละ 64.62(84 คน) และจะเช่าจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูนมาอ่านหรือซื้อเพื่อ

เก็บสะสม ร้อยละ 40.77(53 คน) ส่วนใหญ่นิยมอ่านเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ ร้อยละ 50.76(66 คน) ที่เป็นภาพแบบใดก็ได้ ร้อยละ 43.85(57 คน) ลักษณะรูปเล่มแบบใดก็ได้ขอให้เป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ตนสนใจก็พอ ร้อยละ 40.00(52 คน)

คำสำคัญ: หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา, ทัศนคติ



Thesis Title                    The Impact of the Japanese Sport Comic Book to the Attitude of  
Rattanakosin Somphod Bangken Junior High School Students

Name - Surname                Mr. Rangsarid Juntasung

Program                         Educational Technology and Communications

Year                                2013

Adviser                          Mrs. Patsorn Sungsi, Ph.D.

## ABSTRACT

The thesis purpose is to investigate the impact of Japanese sport comic book to the attitude of the Rattanakosin Somphod Bangken Junior High School students.

The sample group is 227 students and collects data by questionnaire. The thesis finds that:

1) 57.27 % (130 students) of sample group read Japanese sport comic book, 53.08% of 130 students enjoy team sport comic book, 76.92% of 130 students read 1-2 Japanese sport comic book per day, 49.23% of 130 students read the Japanese sport comic book after watching the Japanese sport animation on television, 69.23% of 130 students read the sport comic book for entertainment, and the most popular Japanese sport comics book is “Nak Tae Kang Sai Fha” (Inazuma Eleven).

2) The Japanese sport comic book effect to the student positive attitude such as fair play, and sportsmanship in high level (mean 3.96). The negative attitude such as cheating is medium level (mean 3.23).

3) 64.62% of 130 students get creativity idea from the Japanese sport comics book, 40.77% of 130 students rent the comics book from the comics book shops and buy the comics book for collecting, 50.76% of 130 students decide to read the comics book because of the book content, 43.85% of students enjoy any illustration styles, and 40% of students enjoy any comics book style.

**Keywords:** Japanese Sport Comic Book, Attitude

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์ สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร
ชื่อ-นามสกุล	นายรังสฤษฎ์ จันทสูง
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภัสสร สังข์ศรี, Ph.D.
ปีการศึกษา	2556

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์คำเจียก, ค.ด.)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.)

..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์อำนาจ เดชชัยศรี, Ph.D.)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ภัสสร สังข์ศรี, Ph.D.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความกรุณาของอาจารย์ ดร.ภัสสร สังข์ศรี อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ข้อชี้แนะ ข้อคิดเห็น และคำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในงาน ด้วยความห่วงใยเอาใจใส่แก่ผู้วิจัยเสมอมา จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในพระคุณอย่างยิ่งและกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณอาจารย์ สุกัญญา บุญศรี ที่คอยให้คำปรึกษาแก่ข้าพเจ้าเสมอมา ขอบคุณอาจารย์ พัชรี ประจันต์ แห่งโรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน ที่ให้ความช่วยเหลือตลอดเวลาที่เก็บข้อมูล ขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ตลอดจนนักเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่สมบุญ คุณพ่ออนุพันธ์ คุณพี่สาวกณฉัตรนิ และครอบครัว เพื่อนๆ ทุกคนและพี่บอล ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการแก้ปัญหาด้วยดีตลอดมา

สุดท้ายนี้ หากมีสิ่งขาดตกบกพร่องและข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอภัยเป็นอย่างสูง และหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะมีประโยชน์บ้างแม้เพียงเล็กน้อยต่อสังคม และผู้ที่สนใจ ผู้วิจัยขอมอบความดีที่มีในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ผู้สนับสนุนช่วยเหลือจนเกิดความสำเร็จทุกท่าน

รังสฤษฎ์ จันทสูง



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(5)
กิตติกรรมประกาศ.....	(6)
สารบัญ.....	(7)
สารบัญตาราง.....	(9)
สารบัญภาพ.....	(10)
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 ความรู้เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	8
2.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	15
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ.....	19
2.4 จิตวิทยาและแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น.....	24
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	31
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	33



## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4.1 ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม.....	36
4.2 ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	39
4.3 ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลภาพรวมด้านทัศนคติต่อ.....	49
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	52
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	52
5.2 อภิปรายผล.....	55
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	57
บรรณานุกรม.....	58
ภาคผนวก.....	60
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียน.....	61
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการวิจัยและแบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ.....	63
ภาคผนวก ค การจัดอันดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบ.....	80
ประวัติผู้เขียน.....	88

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 เกณฑ์อายุของเด็กมัธยมต้น.....	19
ตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ.....	36
ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละอายุของนักเรียน.....	37
ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละเกรดเฉลี่ยสะสมของนักเรียน.....	37
ตารางที่ 4.4 การใช้เวลาว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน.....	38
ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	38
ตารางที่ 4.6 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	39
ตารางที่ 4.7 วันต่อสัปดาห์สำหรับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	40
ตารางที่ 4.8 จำนวนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่านใน 1 วัน.....	40
ตารางที่ 4.9 เหตุผลที่ทำให้นักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	41
ตารางที่ 4.10 วัตถุประสงค์ของนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	42
ตารางที่ 4.11 ชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่านและชื่นชอบได้ระบุมา.....	43
ตารางที่ 4.12 แยกประเภทกีฬาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	44
ตารางที่ 4.13 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ.....	45
ตารางที่ 4.14 แหล่งที่นักเรียนหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาอ่าน.....	45
ตารางที่ 4.15 เหตุผลในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	46
ตารางที่ 4.16 ลักษณะรูปแบบต่อการอ่านของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ.....	46
ตารางที่ 4.17 ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ.....	47
ตารางที่ 4.18 เหตุผลที่นักเรียนชอบ ตัวละคร.....	47
ตารางที่ 4.19 เหตุผลที่ทำให้นักเรียนติดตามต่อไปในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	48
ตารางที่ 4.20 ภาพรวมด้านทัศนคติด้านกีฬาที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา.....	49

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบทัศนคติ.....	21
ภาคผนวก	
ภาพที่ 1 นักเตะแข่งสายฟ้า อันดับ 1 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	81
ภาพที่ 2 PRINCE OF TENNIS อันดับ 2 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	81
ภาพที่ 3 ก้าวแรกสู่สังเวียน อันดับ 3 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	82
ภาพที่ 4 SLAM DUNK อันดับ 4 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	82
ภาพที่ 5 กลมกลิ้งสิ่งห้ป้ปอง อันดับ 5 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	83
ภาพที่ 6 EYESHIELD21 อันดับ 5 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	83
ภาพที่ 7 กัปตันชีบาซะ อันดับ 5 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	84
ภาพที่ 8 อีคารูเซียน โกะ อันดับ 6 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	84
ภาพที่ 9 โอตาคุน้องเหล็ก อันดับ 7 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	85
ภาพที่ 10 MAJOR อันดับ 7 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	85
ภาพที่ 11 DAN DOH อันดับ 8 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	86
ภาพที่ 12 WHISTLE อันดับ 8 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	86
ภาพที่ 13 KUROGANE อันดับ 9 ที่นักเรียนชื่นชอบ.....	87

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หนังสือการ์ตูน เป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่มีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางรูปภาพประกอบกับข้อความใช้แสดงคำพูดของตัวละครที่ปรากฏในรูป หรือข้อความเพื่อบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นในรูป ทำให้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่อทั่วไปอย่างชัดเจนและเป็นสิ่งดึงดูดใจแก่ผู้อ่านอย่างยิ่ง โดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ในประเทศไทยหนังสือการ์ตูนเริ่มมีการตีพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 และตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง โดยหนังสือการ์ตูนไทยส่วนใหญ่มีการนำเสนอเนื้อหาเป็นเรื่อง ตลกขบขัน เรื่องเกี่ยวกับภูตผีปิศาจ หรือเกี่ยวข้องกับคตินิยมเชื่อกของคนในภูมิภาคต่างๆซึ่งมีการ จัดพิมพ์แบบเล่มเดียวจบ แต่หนังสือการ์ตูนไทยก็ไม่ได้ได้รับความนิยมมากนักเมื่อเทียบกับหนังสือ การ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่มีการแปลและตีพิมพ์ในประเทศไทย (ธรา จันทรธนู. 2551, น. 1)

หนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นจะมีชื่อเรียกว่า มังงะ (Manga) เป็นหนังสือการ์ตูนที่พิมพ์ภาพเป็น ช่องๆ และมีคำพูดอยู่ในกรอบภายในช่องรูปภาพบ่งบอกเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น ผ่าน ทางรูปทรงและคำพูด ซึ่งบางครั้งอาจมีเพียงรูปภาพเพียงอย่างเดียว หรือมีช่องคำพูดเพียงอย่างเดียว ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องการนำเสนอเรื่องให้กับผู้อ่าน โดยเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนนั้นอาจมีการอ้างอิง จากความจริงทั้งหมด หรือผสมผสานจากจินตนาการและความเป็นจริง หรือเกิดจากจินตนาการของผู้ แต่งทั้งหมดก็ได้ (Gravett. 2004, น. 8 อ้างถึงใน ธรา จันทรธนู. 2551, น. 2)หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น มี เนื้อหาหลากหลายที่น่าสนใจให้ผู้อ่านมากมายหลายแนว ทั้งเรื่องตลก เรื่องความรัก เรื่องการ ผจญภัยที่เกินจริง เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นกีฬา เป็นต้น

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่มีประโยชน์ให้ทั้งความรู้ ความบันเทิง และก่อความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ให้แก่ผู้อ่าน แต่อย่างไรก็ตาม แม้หนังสือการ์ตูนจะมีประโยชน์ด้านความบันเทิง หนังสือ การ์ตูนก็มีโทษเช่น การ์ตูนที่ใช้ภาษาไม่สุภาพ การ์ตูนที่มีเนื้อหาลามก หรือการ์ตูนที่ปลุกฝังความ รุนแรง ดังนั้นจึงมีการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับอายุและขอบเขตของผู้อ่าน (นรงค์ เดิมอินทร์. 2550, น. 9)

โดยเฉพาะในประเทศไทย หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และกลุ่มที่ ให้ความสนใจกับการบริโภคสื่อ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ก็คือเด็ก ที่อยู่ในช่วงอายุ 10 – 14 ปี ซึ่งเป็นวัยกำลังเรียนอยู่ในช่วงประถมตอนปลายถึงมัธยมตอนต้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กลุ่ม

สถิติประชากรและสังคม 2548, อ้างถึงใน สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 1) กลุ่มนี้เป็นวัยที่กำลังพัฒนา จากเด็กไปสู่วัยรุ่น กระแสความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่งผลให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ (Imitation) ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ ค่านิยมของสังคมและวัฒนธรรม กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเลียนแบบคนอื่นได้ง่ายได้แก่ เด็กและคนที่ขาดเอกลักษณ์ของตนเอง หรือคนที่ไม่มีความเชื่อมั่นตัวเอง เด็กปฐมวัยจะมีแรงผลักดันให้เลียนแบบเองโดยธรรมชาติ เนื่องจากการเลียนแบบเป็นวิธีเรียนรู้โลกได้ง่าย และเข้าถึงมากเด็กจะมีประสบการณ์ต่างๆอย่างถ้วนทั่วโดยผ่านการเรียนแบบ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่มีการเรียนแบบเพื่อนได้ง่าย เนื่องจากกลัวว่าตนเองจะแปลกแยกจากเพื่อน จึงมักจะทำอะไรตามเพื่อน เพราะต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ทำให้วัยรุ่นเป็นวัยที่ถูกชักจูงได้ง่าย (สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 3)

เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 10 ปี ขึ้นไปจัดอยู่ในกลุ่มที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภทที่มีการแข่งขัน เกม กีฬา นอกจากนี้ เอนก รัตนจิตบรรจง (2548, น. 109) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬา และพบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬานี้ ปลูกฝังแนวคิดด้านความมีอุดมสาเห ความมีสติสัมปชัญญะ และความสามัคคี ซึ่งเป็นคุณธรรมที่สำคัญที่ผู้อ่านสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตของตนได้

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬา (sports) ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับกฎกติกา และดำเนินเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเทคนิคต่างๆของการเล่นกีฬานั้นๆ ที่หนังสือการ์ตูนได้นำเสนอ ส่วนใหญ่จะเป็นกีฬาประจำชาติที่นิยมเล่นในญี่ปุ่น เช่น ยูโด คาราเต้ มวยปล้ำซูโม่ เคนโดหรือกีฬาฟันดาบ เป็นต้น (<http://www.jat-languagecafe.com/newsite/highlight/display.php?id=442>.) รวมถึงกีฬาสากลที่นิยมเล่นกันทั่วโลก คือ ฟุตบอล วอลเลย์บอล กรีฑา ปิงปอง บาสเก็ตบอล กอล์ฟ เทนนิส อเมริกันฟุตบอล ฯลฯ ([http://www.siamsport.co.th/column/120330\\_132.html](http://www.siamsport.co.th/column/120330_132.html)) โดยจะนำเสนอเนื้อหาทำให้เกิดความน่าสนใจ ตื่นเต้นท้าทาย มีทั้งการนำเสนอเหมือนของจริง และเกินความเป็นจริง ในส่วนของจิตความสามารถของมนุษย์ ซึ่งบางเรื่องหรือบางตอนที่ดูแล้วเกินความเป็นจริงนั้น จะเกิดจากจินตนาการของผู้เขียน และบางเรื่องก็จะสอดแทรก ศีลธรรม คุณธรรม มุมมองความคิดเห็น ทั้งในด้านที่ดีและไม่ดีไว้เป็นข้อคิดต่อผู้อ่าน

อย่างไรก็ตาม สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) ร่วมกับสำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ (สปสช.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำรวจสุขภาพเด็กไทยด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และจริยธรรม ครั้งที่ 4 ระหว่างปี 2551-2552 พบว่า เด็กที่มีอายุ 10 – 14 ปี ซึ่งเป็นวัยรุ่น มีความคิดสร้างสรรค์ การควบคุมอารมณ์ ที่ต่ำลงเรื่อยๆ ถ้าเปรียบเทียบกับผลสำรวจเมื่อ 2 ปีที่ผ่านมา เมื่อแยกออกมาเฉพาะในส่วนด้าน

จริยธรรม การเล่นเกมกีฬาที่โกง เมื่อมีโอกาสหรือ เล่นกีฬาที่มีความจำเป็น เป็นพฤติกรรมที่เด็กยอมรับได้มากขึ้น สะท้อนถึงแนวโน้มที่เด็กอาจมีนิสัยที่ต้องการจะได้อะไรก็ต้องได้ ขาดความพยายาม เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความซื่อสัตย์สุจริตซึ่งเป็นจริยธรรมพื้นฐานของบุคคล ที่มีต่อการเล่นเกมกีฬา ซึ่งมีการแข่งขันกัน รวมถึงการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬานั้นเป็นที่ชื่นชอบของเด็กในวัยนี้ พฤติกรรมเหล่านี้อาจมีผลกระทบต่อแนวทางการเล่นเกมกีฬาของเด็กที่จะโตมาเป็นผู้ใหญ่ และอาจมีผลต่อด้านอื่นๆ ซึ่งเด็กและเยาวชนล้วนแล้วแต่เติบโตมาเป็นกำลังของชาติในอนาคต

([http://www.matichon.co.th/news\\_detail.php?newsid=1320743529&grpId=no&catid=&subcatid=](http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1320743529&grpId=no&catid=&subcatid=))

การเล่นเกมกีฬาจะช่วยพัฒนาร่างกายให้แข็งแรง ฝึกสมาธิ สติปัญญา และสร้างความเพลิดเพลิน การเล่นเกมกีฬานั้น ทำให้เด็กและเยาวชนมีความสามารถในการเล่นเกมกีฬา มีร่างกายและจิตใจที่สมบูรณ์ แข็งแรง มีระเบียบวินัย และมีน้ำใจนักกีฬา เป็นเรื่องปกติ ที่กีฬานั้นย่อมมีการแข่งขัน ตั้งแต่รุ่นเด็กและเยาวชน ไปจนถึงระดับผู้ใหญ่ ตั้งแต่ระดับชุมชนไปจนถึงระดับประเทศ พื้นฐานของการเล่นเกมกีฬานั้นๆ ของแต่ละคน ส่วนใหญ่ เกิดจากการแนะนำจากครอบครัว และเพื่อนๆ หรือเกิดจากสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม หรือบางคนเล่นเพราะความชอบส่วนตัว สื่อเหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดการเริ่มและเลือกที่จะเล่นเกมกีฬา และได้แนวทางประพฤติ ปฏิบัติต่อการเล่นเกมกีฬาจากสื่อเหล่านั้นซึ่งเปรียบเสมือนผู้แนะนำเรา

ดังนั้นสิ่งที่ชี้แนวทางและการปลูกฝังด้านต่างๆ ให้กับเด็กและเยาวชนนั้น เรียกรวมได้ว่า “ทัศนคติ” ถ้ากล่าวถึงคำว่าทัศนคติ ในความหมายของนักวิชาการหลายท่านทั้งชาวไทยและต่างประเทศ คือ พื้นฐานด้านต่างๆ สิ่งแวดล้อม ประสบการณ์ เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดแนวคิด และสภาพการเตรียมความพร้อม ที่จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรม หรืออาจเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม ที่มีต่อสิ่งนั้น สถานการณ์นั้น ได้ (<http://www.novabizz.com/NovaAce/Attitude.htm>) จะเห็นว่า พื้นฐานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สามารถสร้างและปลูกฝัง ทั้งความคิดไปจนถึงพฤติกรรม ให้กับเด็กและเยาวชนได้

ผู้ศึกษาเห็นว่า พื้นฐานแนวคิด หรือเรียกว่าทัศนคติที่อาจนำไปสู่พฤติกรรม และการปฏิบัติ ที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เป็นสื่อสำคัญชิ้นหนึ่งที่ วัยรุ่นนิยมอ่าน และด้วยช่วงอายุและวัยของคนกลุ่มวัยรุ่น มีความเป็นไปได้ที่จะนำทัศนคติ ด้านต่างๆ เช่น ค่านิยม แนวปฏิบัติ พฤติกรรม ของตัวละครที่ตนเองชอบในหนังสือการ์ตูนไปใช้ต่อการเล่นเกมกีฬา ซึ่งถ้ากลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มผู้อ่าน และวัยรุ่นได้อ่านและมีทัศนคติต่อกีฬา โดยหวังจะนำเทคนิค ทางความคิดความอ่าน และวิธีการเล่น แนวปฏิบัติด้านต่างๆ ที่มีต่อการเล่นเกมกีฬา ก็ควรจะพิจารณาและปรึกษา ครอบครัว ครูอาจารย์ หรือผู้ที่มีวุฒิภาวะมากกว่า เพื่อจะได้สามารถนำสิ่งที่ถูกต้องจากการ

อ่านไปใช้ต่อกีฬาได้ เนื่องจากวัยรุ่นปัจจุบันสามารถถูกชักจูงไปในทิศทางต่างๆจากคนรอบข้างได้ง่ายจากแนวโน้มหลายๆด้านเป็นกรณีที่น่าศึกษา

สำหรับการศึกษารุ่นนี้ ผู้ศึกษาจะเน้นที่คุณค่า และประโยชน์ของการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬา ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้อ่านเด็กและเยาวชน เนื่องจากส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ปลูกฝังทัศนคติ และมีความสนุกสนานตื่นเต้น มีรูปแบบคือ ภาพวาดและรูปเล่มที่น่าสนใจ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงจะเน้นศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬาให้ประโยชน์และทัศนคติใบบ้างแก่ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นตอนต้น หรือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลเป็นไทย ที่ตีพิมพ์เป็นวาระ (Comics Series) เท่านั้น

## 1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร ที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

## 1.3 ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษารุ่นนี้ ผู้ศึกษาจะดำเนินการศึกษาภายในขอบเขตการศึกษาที่กำหนดขึ้น เพื่อให้สามารถดำเนินการศึกษาได้ภายในกำหนดระยะเวลา โดยใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ทั้งด้านแรงงานและเงินทุนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การกำหนดขอบเขตการศึกษายังช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถดำเนินการศึกษาวิจัยให้มีทิศทางที่ชัดเจน และสร้างผลลัพธ์ที่สามารถตอบคำถามนำวิจัยและช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ในที่สุด การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตต่าง ๆ ต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางเขน จำนวน 11 ห้อง ทั้งหมด 525 คน (ข้อมูลโรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน ปีการศึกษา 2556) สุ่มตัวอย่างโดยใช้ การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sampling Random) คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในการศึกษารุ่นนี้โดยใช้สูตรของ Taro Yamane ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน ได้จำนวน 227 คน

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่แปลเป็นภาษาไทย และตีพิมพ์เป็นวาระ เป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้อ่าน สามารถหาซื้อหรือเช่า ได้ตามร้านขายหนังสือและร้านเช่าหนังสือการ์ตูนทั่วไป ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 จนถึง พ.ศ. 2557 บางเรื่องถึงตอนจบแล้ว และบางเรื่องก็ยังไม่ถึงตอนจบมีการตีพิมพ์ออกมาเป็นวาระอยู่ในปัจจุบัน

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้ทราบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬาสามารถส่งผลกระทบต่อทัศนคติของนักเรียนโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร

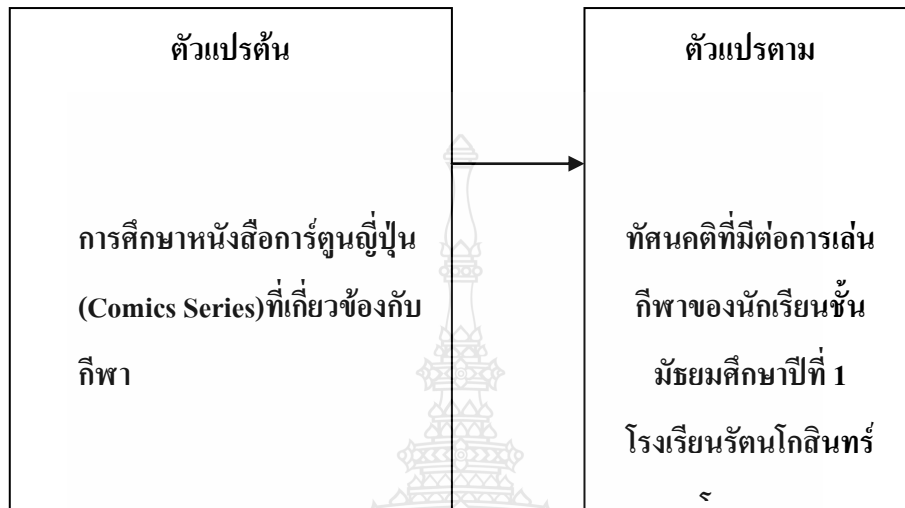
1.4.2 ได้ทราบว่าแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชนไทย

#### 1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากเนื้อหาต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของ (Conceptual Framework) ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ดังที่แสดงในกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 1.1 ต่อไปนี้



กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ดังภาพที่ 1.1 จะเห็นว่า ผู้ศึกษาได้กำหนดตัวแปรต้นที่สำคัญ คือ รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น (Comics Series) ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา จะส่งผลสำคัญต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นกีฬาของผู้อ่าน คือตัวแปรตาม ซึ่งผู้ศึกษาได้ตั้งสมมติฐานว่าจะได้รับผลกระทบจากตัวแปรต้น สำหรับรายละเอียดของตัวแปรสำคัญบางประการนั้น ผู้ศึกษาได้ระบุในส่วนถัดไป คือส่วนของนิยามศัพท์เฉพาะ ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจว่าตัวแปรบางประการในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึงสิ่งใด

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา หมายถึง หนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นแปลเป็นไทย ที่ตีพิมพ์เป็น วาระ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬาสากล รวมถึงกฎกติกาของการเล่นกีฬานั้นๆด้วย

เนื้อหา หมายถึง เนื้อหาของเรื่อง ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ตัวละครเอก หมายถึง ความสามารถ ความคิด และพฤติกรรม ของตัวละครนำในหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ทัศนคติต่อกีฬา หมายถึง ความเข้าใจ แนวคิด และแนวปฏิบัติ ที่มีต่อการเล่นกีฬา ที่ผู้อ่าน ได้เรียนรู้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา จำนวนได้ดังนี้

1. ความเข้าใจ หมายถึง ได้ความรู้ด้านกีฬา ในส่วนของวิธีการเล่น กฎกติกา มารยาทของกีฬา ประเภทต่างๆ ที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬานำเสนอ

2. แนวคิด หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดและเห็นดีด้วยกับการกระทำของตัวละครที่ชื่นชอบใน หนังสือการ์ตูน

3. แนวปฏิบัติ หมายถึง แนวทางนำเทคนิคต่างๆที่ได้รับจากการอ่าน หนังสือการ์ตูน ไปใช้ในการ เล่นกีฬา

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาใช้เป็นพื้นฐาน และแนวทางในการวิจัยดังนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น
- 2.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude)
- 2.4 จิตวิทยาและแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ความรู้เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

##### 2.1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (CARTOON) มาจากคำภาษาลาตินว่า CHARTA และจากภาษาอิตาเลียนว่า CARTOON ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้นการ์ตูนหมายถึงการวาดลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดลงบนผ้า幔หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกหรือโมเสค (Mosaic) (ปาริชาติ สุริยวพันธ์. 2549, น. 10)

นรงค์ เตมอินทร์ (2550, น. 7) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพสัญลักษณ์ที่เขียนขึ้น เพื่อให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจได้อย่างง่ายๆ โดยสามารถถ่ายทอดความคิดรวบยอด ทัศนคติ ตลอดจนความคิดคำนึง จินตนาการ ไปสู่ผู้ดูให้เกิดการรับรู้อย่างเป็นรูปธรรมได้

การ์ตูน หมายถึง รูปภาพ หรือ สัญลักษณ์ที่เกิดจากการวาด เพื่อสื่อความหมายในด้านต่างๆ เป็นเรื่องราวของความจริง หรือ เกินความจริงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือ แสดงแนวคิดต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การ์ตูน นอกจากจะเป็นเรื่องราว หรือกรอบสั้นๆ ในหนังสือแล้ว ปัจจุบันการ์ตูนนิยมสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น แต่สำหรับการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวในหนังสือ นิยมสร้างเพื่อการเรียนรู้ และเพิ่มทักษะการอ่านไปในตัว

(kulanut. 1997, wordpress.com/2012/08/23/การ์ตูน/)

สรุปได้ว่า การ์ตูน คือ ภาพหรือสัญลักษณ์ ที่วาดลงไปในเรื่องต่างๆ เพื่อนำเสนอ เรื่องราว หรือแนวคิดต่างๆ อาจเป็นเรื่องจริงหรือแต่งขึ้นของผู้วาดก็เป็นได้

นรงค์ เดิมอินทร์ (2550, น. 7) กล่าวว่า Comics หมายถึง หนังสือที่ภายในเล่มจะมีรูปภาพ เป็นภาพที่วาดไม่เหมือนจริง หรือหนังสือการ์ตูนที่อาจมีตัวอักษรบรรยาย หรือไม่มีก็ได้ และการ์ตูน จะต้องสื่อเรื่องราวอย่างใดอย่างหนึ่ง จะต้องมีสัญลักษณ์อยู่ในรูปเล่มที่พิมพ์จากกระดาษหรือพลาสติก ก็ได้ จัดพิมพ์จำหน่ายโดยสำนักพิมพ์

ชารา จันทร์อนุ (2551, น. 8) กล่าวว่า Comics เป็นภาพวาดหลายเส้นมีความต่อเนื่องเป็นเรื่อง เป็นราว และมีคำบรรยายในแต่ละภาพ ลักษณะจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกาย วิชา

สรุปได้ว่า Comics หมายถึง หนังสือที่มีภาพวาดการ์ตูน และตัวอักษรบรรยายภาพ หรือไม่มีก็ได้ ต้องมีความต่อเนื่องของเรื่องราวภายในเล่ม ในหนังสือการ์ตูนนั้น มีการนำเสนอตามความจริง และเกินความเป็นจริง เพื่อแสดงเรื่องราว ความคิด ของผู้ที่นำเสนอ เป็นการสื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจ ได้ รับรู้

#### 2.1.2 ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น

คำว่า มังงะ (Manga) แปลตรงตัวว่า “ภาพตามอารมณ์” ถูกใช้อย่างกว้างขวางครั้งแรก หลังจากจิตรกรอุกิโยเอะชื่อโฮคุไซ ตีพิมพ์หนังสือชื่อ “โฮคุไซมังงะ” ในคริสต์ศตวรรษ ที่ 19 นักประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่า “มังงะ” อาจมีประวัติยาวนาน โดยมีหลักฐานคือภาพกิกะ แปลว่าภาพ ตลก และเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะคล้ายคลึงกับ มังงะ ในปัจจุบัน เช่น การเน้นเนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่สวยงาม เป็นต้น

มังงะพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบ อุกิโยเอะ กับจิตรกรตะวันตก ความพยายามของคนญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายรูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปิน ญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพ อุกิโยเอะ ไม่ให้ความสำคัญ เนื่องจากคิดว่าความรู้สึกโดยรวมภาพสำคัญกว่า อย่างไรก็ตาม มังงะ เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเริ่มก่อตัว เป็นรูปเป็นร่างในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 หลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นถูกสหรัฐอเมริกาบังคับให้เปิด เสรีภาพแก่สื่อมวลชน ในศตวรรษที่ 20 คำว่า มังงะ เปลี่ยนความหมายเดิมมาเป็นการหมายถึงหนังสือ การ์ตูน อย่างไรก็ตาม คนญี่ปุ่นมักใช้คำว่า มังงะ ในความหมายหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ส่วนหนังสือ การ์ตูนทั่วไปจะเรียก คอมมิคส์ (comics) ในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ มังงะ ถูกใช้เรียกหนังสือ การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศไทยคำว่า มังงะ ยังไม่เป็นที่นิยมนัก

มังงะ เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นและได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นวิถีศิลปะและวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง มังงะในปัจจุบันถูกวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอนุรักษ์นิยม ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศว่ามีความรุนแรงและเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่ แต่อย่างไรก็ดี ประเทศญี่ปุ่นก็ยังไม่มียกกฎหมายจัดระเบียบ มังงะ เว้นแต่กฎหมายควบคุมเครื่องฉบับหนึ่งที่กล่าวทำนองว่า “ห้ามผู้ใดจัดจำหน่ายหนังสือที่ขัดต่อความดีงามของสังคมจนเกินไป” เท่านั้น นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นจึงมีเสรีภาพที่จะเขียน มังงะ ที่มีเนื้อหาทุกแนวสำหรับผู้อ่านทุกกลุ่มได้ (ปาริชาติ สุริยวรินทร์. 2549, น. 14)

สรุปได้ว่า มังงะ เป็นวัฒนธรรมทางศิลปะที่มีมายาวนานด้านหนึ่งของญี่ปุ่น เป็นการบอกอารมณ์ ความรู้สึก เรื่องราวต่างๆ ผ่านการวาดลงในสิ่งต่างๆรวมทั้งหนังสือ ที่ปัจจุบันใช้คำว่าหนังสือการ์ตูน

### 2.1.3 ประวัติการ์ตูนในประเทศไทย

ภาพล้อฝีมือขุนปฏิภาคพิมพ์ลิจิต (เปล่ง ไตรปิ่น) นักเขียนการ์ตูนล้อเลียนการเมืองคนแรกของไทย ประวัติศาสตร์การ์ตูนไทยเริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งขรัวอินโข่ง จิตรกรในสมัยรัชกาลที่ 3 - รัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรกในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังในลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือกันว่าท่านเป็นนักเขียนการ์ตูนไทยคนแรก ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพล้อเลียนหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะแนวการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ยุคนี้ได้มีนักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกเกิดขึ้น คือ ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิจิต (เปล่ง ไตรปิ่น) แม้รัชกาลที่ 6 เองก็ทรงโปรดการ์ตูนลักษณะดังกล่าว ดังปรากฏหลักฐานว่า มีภาพวาดฝีพระหัตถ์ล้อเหล่าเสนาบดีและข้าราชการบริหารในพระองค์อยู่เสมอ ๆ ตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ดุสิตสมัย

ถึงสมัยรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนซบเซาลงเนื่องจากพิษเศรษฐกิจ จนถึง พ.ศ. 2475 ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนมีชื่อเสียง เกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน อาทิ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้นำเรื่องสังข์ทองมาวาดเป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทย ลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ และเจ้าของตัวการ์ตูน "ขุนหมื่น" ซึ่งดัดแปลงมาจาก ป้อบอวยและมิกกี้ เม้าส์ โดยเป็นตัวตลกแทรกอยู่ในการ์ตูนจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องต่าง ๆ ต่อมานักเขียนการ์ตูนคนอื่น ๆ จึงสร้างการ์ตูนตัวหลักของตัวเองขึ้นมาบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักเขียนการ์ตูนแนวเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ คนอื่นๆ เช่น วิตต์ สุทธิเสถียร จำนงค์ รอดอร ส่วนนักเขียนการ์ตูนในยุคเดียวกัน แต่วาดคนละแนวก็มีเช่นกัน เป็นต้นว่า ฉันท สุวรรณบุญ ผู้บุกเบิกการ์ตูนเด็กเป็นคนแรกๆ ของประเทศไทย (ธารา จันทร์อนุ. 2550, น. 10-11)

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนไทยซบเซาลงมากจากภัยสงครามเช่นเดียวกับวงการวรรณกรรม เมื่อสิ้นสงครามแล้ว วงการการ์ตูนไทยจึงฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้ง ในยุคนี้ปรากฏนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงหลายคน เช่น ประยูร จรรย์วณิช นักเขียนการ์ตูนเจ้าของฉายา "ราชาการ์ตูนไทย" ซึ่งได้วาดทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ในยุคเดียวกันนี้ก็มีนักวาดภาพประกอบผู้โด่งดังซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ เหม เวชกร

พ.ศ. 2495 ได้มีการ์ตูนเด็กเกิดขึ้นเป็นเล่มแรก คือ หนังสือการ์ตูน "ตุ๊กตา" อันเป็นผลงานของนักเขียนการ์ตูนพินิต กาฬสิทธิ์ มีตัวละครหลักสี่คน คือ หนูไก่ หนูนิค หนูน้อย และหนูแจ๋ว และประสบความสำเร็จอย่างสูง (เลิกตีพิมพ์ประมาณปี พ.ศ. 2530 เนื่องจากพินิต กาฬสิทธิ์ เสียชีวิต) หลังจากนั้น จึงมีการ์ตูนเด็กออกมาอีกหลายเล่ม เช่น การ์ตูน "หนูจ๋า" ของ จุ่มจิม (จำนุญ เล็กสมทิต) ซึ่งเริ่มวางแผงเล่มแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2500 และที่ได้รับความนิยมตามมามากอีกเล่มก็คือการ์ตูน "เบบี" ของ วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ซึ่งเริ่มวางแผงฉบับแรกเมื่อ พ.ศ. 2504 ตัวการ์ตูนหลักของเบบีนั้นมีมากถึงสิบกว่าตัวละคร โดยตัวละครที่เป็นที่รู้จักอย่างมาก คือ คุณโจลงและคุณแต้ว หนังสือทั้งสองเล่มนี้อยู่ในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น และยังคงตีพิมพ์จนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้แล้วก็ยังมีหนังสือการ์ตูนเด็กที่แผ่สารระมากอีกเล่มหนึ่งก็คือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ซึ่งมี ทาร์ซานกับเจ้าจุ่น เป็นตัวชูโรง ผู้วาดก็คือ รงค์ นักเขียนการ์ตูนนิยายภาพที่สร้างชื่อเสียงในชัยพฤกษ์การ์ตูน อย่างเช่น เตรียม ชาชุมพร ที่เขียนเรื่อง "เพื่อน" โอม รัชเวทย์ สมชาย ปานประชา พล พิทยกุล เฉลิม อักฎ แต่ได้ตีพิมพ์เพียงในระยะเวลาหนึ่งก่อนปิดตัวลง

นักเขียนคนอื่นที่มีชื่อเสียงร่วมสมัยได้แก่ พ.บางพลี (เจ้าของผลงานเรื่อง อัศวินสายฟ้า และ ศรีธรรณูชัย), ราช เลอสรวง, จุก เบี้ยวสกุล ฯลฯ ซึ่งในยุคนี้ส่วนมากจะนิยมวาดการ์ตูนเรื่อง บางเรื่องยาวเป็นร้อยๆ หน้า จึงนับได้ว่ายุคนี้เป็นยุคทองของการ์ตูนเรื่องทีเดียว แต่หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนเล่มละบาทซึ่งส่วนใหญ่จะเล่มเดียวออกมา พวกการ์ตูนเรื่องจึงหมดความนิยมไปจนกระทั่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาครองตลาดแทน (<http://blog.eduzones.com/mona/2838>)

แต่ขณะเดียวกันก็มีหนังสือการ์ตูนตลกที่รวมผลงานของนักเขียนหลายๆ คนไว้ในเล่มได้รับความนิยมอย่างมากควบคู่ไปกับหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้นๆ อย่างเช่น การ์ตูนขายหัวเราะ (เริ่มวางแผงเมื่อ ปี 2516) การ์ตูนมหาสนุก (เริ่มวางแผงเมื่อปี 2518) และปัจจุบันนี้การ์ตูนขายหัวเราะก็กลายเป็นหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมที่สุดในประเทศไทย โดยมีนักเขียนประจำรวม 30 คน และนักเขียนการ์ตูนเรื่องยุคใหม่ก็จะต่างกับสมัยก่อน คือ สมัยนี้ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นแทนการได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนฝรั่งอย่างสมัยก่อน

ซึ่งในปัจจุบันได้เริ่มมีการพัฒนารัฐธรรมนูญรูปแบบคอมมิชชั่น จากบุคคลที่มีประสบการณ์ การอ่านรัฐธรรมนูญแห่งแรกของญี่ปุ่น โดยมีสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์รัฐธรรมนูญไทยแนวดังกล่าว ได้แก่ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมมิคส์ สำนักพิมพ์บูรพาพัฒน์ และสำนักพิมพ์เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์ ตลาด ของการ์ตูนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เน้นที่กลุ่มวัยรุ่น ในขณะที่การ์ตูนภาพแบบดั้งเดิมยังคงมีการผลิตอยู่เรื่อยๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะอิงตลาดระดับล่าง เช่น หนังสือเล่มละบาทซึ่งปัจจุบันปรับตัวมาขายในราคาห้าบาท (ชารา จันทร์อนุ. 2550, น. 12)

จะพบว่าหนังสือการ์ตูนไทยที่มีมาตั้งแต่ในอดีต นิยามวาดเพื่อเล่าเรื่องล้อเลียนที่สะท้อนถึง การเมืองในแนวขบขัน รวมถึงเรื่อง กูตผี ปีสางที่เป็นเรื่องเล่าขานท้องถิ่น แต่ถึงอย่างไรสังคมไทยจะ นิยมการอ่านหนังสือการ์ตูนแนวขบขันเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก

#### 2.1.4 วิวัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทย

วิวัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทยมีจุดกำเนิดมาจากการที่มีภาพยนตร์ การ์ตูนจากต่างประเทศทั้งของชาติตะวันตก และญี่ปุ่นนำเข้ามาฉายทางโทรทัศน์ในเมืองในปี พ.ศ. 2505 ซึ่งการ์ตูนเหล่านั้นเต็มไปด้วยความแปลกใหม่ มีเนื้อหาสาระที่สนุกตื่นเต้น บทสนทนาที่ทำให้ เรียกเสียงหัวเราะได้ และวิธีการนำเสนอที่เร้าใจ รวมไปถึงเทคนิคการถ่ายทำที่ทันสมัย จึงเป็นสาเหตุ ให้เด็กและเยาวชนไทยให้ความสนใจการ์ตูนอย่างแพร่หลาย ทำให้การ์ตูนไทยเกิดการลอกเลียนแบบ การ์ตูนจากต่างประเทศ แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากการ์ตูนไทยยังมีลักษณะการดำเนินเรื่อง แบบเดิมๆ ไม่ทำให้เกิดอรรถรสเทียบเท่าภาพยนตร์จากต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นที่มีความบันเทิงเฉพาะตัวอีกทั้งยังมีพัฒนาการในแง่มุมต่างๆอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง หรือฉากที่ใช้ในการถ่ายทำ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ประสบความสำเร็จในการครองใจเด็ก และเยาวชนในบ้านเราเป็นอย่างมาก เช่น ยอดมนุษย์อุltraman, ขบวนการ 5 มนุษย์ไฟฟ้า, ไอ้มดแดง หรือ ปาร์แมน เป็นต้น

แต่ในระยะเวลาหลังได้เกิดปัญหาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทย เนื่องจากเด็กและเยาวชนที่ รู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้ลอกเลียนแบบการกระทำของตัวเอกในภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เกิดอันตรายเป็น สาเหตุให้สังคมไทยในช่วงนั้นเกิดการต่อต้านและผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบในขณะนั้นได้มีมาตรการใน การควบคุมอย่างเคร่งครัดกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอฉายในเมืองไทยทำให้ภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทยซบเซาไปพักใหญ่ แต่ในระยะเวลาต่อมา ได้มีการนำวิวัฒนาการแปลกใหม่ ไปกว่าเดิม เป็นการวาดภาพการ์ตูนที่เหมือนจริงทุกประการ แทนการใช้คนแสดงแทน และใช้เทคนิค การถ่ายทำเข้ามาช่วยทำให้การ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวได้ (ฐิติมา สุทธิมาลย์. 2544, น. 24-25)

เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทเฟื่องฟูอีกครั้งในสังคมไทย สังคมไทยจึงได้มีการหันไปสู่ธุรกิจแขนงใหม่ โดยได้มีการนำต้นฉบับการ์ตูนจากญี่ปุ่นที่กำลังนำเสนอลายทางโทรทัศน์ในเมืองไทย และได้รับความนิยมนักเด็ก และเยาวชนมาแปลและเรียบเรียงใหม่เป็นภาษาไทย และนำออกมาตีพิมพ์จำหน่ายพร้อมๆกับภาพยนตร์ทางโทรทัศน์

สรุปคือ วิวัฒนาการดังที่กล่าวมา เป็นต้นกำเนิดแห่งความนิยม อีกส่วนหนึ่งของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีในไทย

### 2.1.5 บทบาทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทย

การ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทในเมืองไทยประมาณช่วงปี 2520-2525 โดยมีเรื่อง โดเรมอน ดราก้อนบอล นินจาฮาโตริ เซนต์เซย่า ฯลฯ ได้รับความนิยมในสมัยนั้น ได้มีการนำเสนอในรูปแบบหนังสือการ์ตูนและรายการโทรทัศน์ ทางช่องเก้า ตอนเช้าวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน การ์ตูนฝรั่งรวมไปถึงการ์ตูนจากอเมริกาและทางฝั่งยุโรปก็ได้เข้ามาในประเทศไทยหลายเรื่อง แต่ก็ไม่ได้ได้รับความนิยมเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น

ถึงแม้ว่าการอ่านการ์ตูนในโรงเรียนจะถูกห้ามอ่านในหลายโรงเรียน เพราะเด็กไม่สนใจการเรียนแล้วแต่อ่านหนังสือการ์ตูนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และถูกห้ามจากผู้ปกครอง แต่อย่างไรก็ตามหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้เปิดโลกให้กับเด็กสมัยนั้น โดยหนังสือการ์ตูนบางส่วนสอดแทรก ความรู้จินตนาการ เทคโนโลยี และความรู้รอบตัวให้แก่ผู้อ่าน เช่น หนังสือการ์ตูนเรื่อง ซูเปอร์ด็อกเตอร์เค ซึ่งเป็นเรื่องราวของหมอที่รักษาคนไข้โดยสอดแทรกความรู้ทางการแพทย์ไว้ในเนื้อหา หรือการ์ตูนเรื่อง เอซหู หรือ ทัช เป็นเรื่องเกี่ยวกับเบสบอล ได้สอดแทรกวิธีการเล่นเบสบอลซึ่งในช่วงเวลานั้นกีฬาเบสบอลยังไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย โดยจะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูนเป็นเหมือนสารานุกรม ที่มีเป้าหมายสำหรับเด็ก ซึ่งสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจง่าย ไม่เหมือนหนังสือที่อ่านยากทำให้เด็กหลายๆ คนมีความสนใจในด้านอื่นนอกจากความรู้จำกัดที่มีสอนในหนังสือเรียน ถึงขนาดที่มีเด็กๆ หัดเรียนภาษาญี่ปุ่น เพื่อจะได้อ่านหนังสือการ์ตูนภาษาญี่ปุ่นจากต้นฉบับ (ปาริชาติ สุริยวพันธ์. 2549, น. 13)

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันนี้เข้ามาเป็นที่นิยมของสังคมไทยโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ถึงแม้ว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีผลกระทบต่อการศึกษาบ้าง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ให้ทั้งความรู้ แนวคิดและความเพลิดเพลินสนุกสนาน รวมถึงความรู้ใหม่ๆ นอกตำราเรียน แก่เด็กและเยาวชน



## 2.1.6 ประเภทของการ์ตูน

แบ่งได้ 7 ประเภทดังนี้

1. ภาพล้อสังคม (Gag Cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ (Caricature) โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. ภาพล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศเน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง โดยมีจุดประสงค์กระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือ ขบขัน เสียดสี เป็นต้น

3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่ใช้ในโฆษณาชวนเชื่อสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูปสองมิติ หรือ หุ่นรูปปั้นการ์ตูนสามมิติ

4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณาแต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นในการบอกข่าว แจ่มข่าว ให้ผู้อื่นได้ทราบ โดยมีได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

5. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนให้ดู ตลก ขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง

6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบมักมีความยาวเป็นตอนๆ ไม่สามารถจบในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนล้อ

7. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon) หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง (ศรีัญญา ไพรวรรณ. 2543, น. 11)

## 2.1.7 ประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

มีผู้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นออกเป็นหลายๆ แบบแล้วแต่เกณฑ์ที่ใช้ เช่น ชารา จันทร้อนุ (2551, น. 49) แบ่งหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่ได้ศึกษาจาก เอกสาร และเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้แยกรายชื่อหนังสือจากสำนักพิมพ์ต่างๆ และแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ 11 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับการ์ตูนกีฬา (Sport) การ์ตูนที่เน้นนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ เกม กีฬา และกิจกรรมนันทนาการต่างๆ

2. การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ ผจญภัย (Action) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเน้นการต่อสู้กับฝ่ายตรงข้ามซึ่งอาจจะใช้กำลัง หรือ ใช้อาวุธในการต่อสู้

3. การ์ตูนเกี่ยวกับนิทาน เทพนิยาย เรื่องอัศจรรย์ (Fantasy) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับนิทาน ตำนานต่างๆ และเป็นเรื่องจินตนาการไปยังโลกหรือภพอื่นๆ ที่ไม่ใช่โลกมนุษย์
  4. การ์ตูนรัก (Romantic) หมายถึง การที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรักระหว่างชายหนุ่มกับหญิงสาว หรือความสัมพันธ์เชิงความรักของคนในครอบครัว สังคม
  5. การ์ตูนอิงประวัติศาสตร์ (Historical) หมายถึง การ์ตูนที่นำเสนอเนื้อหาอิงจากประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริง หรือ อาจเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์
  6. การ์ตูนสยองขวัญ (Horror) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ
  7. การ์ตูนเกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวน (Detective) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการไขคดีหรือแก้ไขปริศนาต่างๆ
  8. การ์ตูนชีวประวัติ (Biography) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประวัติของบุคคลสำคัญต่างๆ
  9. การ์ตูนวิทยาศาสตร์ (Sci - Fi) หมายถึง การ์ตูนที่มีเนื้อหาซึ่งมีพื้นฐานเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ มีการอ้างอิงตามหลักวิทยาศาสตร์ซึ่งอยู่ในพื้นฐานความเป็นไปได้ตามหลักวิทยาศาสตร์
  10. การ์ตูนตลกขบขัน (Comedy) หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเบา ผ่อนคลาย ความเครียด และเรื่องขำขัน
  11. การ์ตูนชีวิต หรือเรื่องสมจริง (Drama) หนังสือการ์ตูนที่นำเสนอเนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับคนธรรมดาทั่วไป ไม่หวือหวาไม่เกินจริง
- ประเภทของหนังสือการ์ตูน จะแบ่งออกได้ ตามลักษณะของเนื้อหาในด้านต่างๆที่มีการนำเสนออยู่ในเล่ม แต่ละประเภทจะให้ความรู้ ความเพลิดเพลินเฉพาะในด้านนั้น

## 2.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

สำหรับการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬานั้น ในช่วงยุค 1940 ซึ่งเป็นช่วงฝ่ายพันธมิตรครอบครองญี่ปุ่น หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 กีฬาของคนญี่ปุ่นเช่น ยูโด คาราเต้ และเคนโด้ ถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของลัทธิ “บูชิโด” ซึ่งลัทธิดังกล่าวถูกประกาศให้ห้ามสอนในสถาบันการศึกษา ต่อมาเมื่อ นายพลแมคอาเธอร์ได้ยกเลิกคำสั่งห้ามดังกล่าวในปี 1950 ผลก็คือ ความสนใจ และความนิยมเกี่ยวกับกีฬาพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่เพียงแต่กีฬาประจำชาติในสมัยโบราณเท่านั้น แต่ครอบคลุมไปยังกีฬาทุกประเภท รวมไปถึงการ์ตูนกีฬาด้วย ในปี ค.ศ. 1952 มีการ์ตูนเกี่ยวกับนักกีฬา ยูโด ซึ่งมีความสามารถสูง มีการใช้ท่าพิสดารทำให้คู่แข่งล้มจากนั้นก็ตามมาด้วยการ์ตูนที่เกี่ยวกับเบสบอล วอลเลย์บอลและมวย เมื่อนักกีฬาญี่ปุ่นได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันกีฬานานาชาติเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ กีฬาจึงกลายเป็น

ความภาคภูมิใจของคนในชาติ เป็นช่องทางระบายความก้าวร้าวที่ได้รับการยอมรับและความสนุกสนาน เด็กๆ ญี่ปุ่นจึงไม่มีความฝืนที่จะเป็นนักรบหรือทหารเมื่อเติบโตขึ้นอีกต่อไป แต่อยากเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียงแทน

เอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่นคือการอุทิศตนเพื่อกลุ่ม การฝึกซ้อมที่หนักแน่นด้วยเรื่องแนวชีวิต มีการหลังเลือด และน้ำตา บางครั้งมีการตายที่สะเทือนใจเกิดขึ้นด้วย การ์ตูนกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบันคือ การ์ตูนเกี่ยวกับเบสบอล ในปี ค.ศ. 1966 มีการ์ตูนเกี่ยวกับเบสบอลที่ได้รับความนิยมมากชื่อเรื่อง “Kyojin no Hoshi” (Star of Giants: ดาวของทีมไจแอนท์) เรื่องภาพโดย Ikki Kajiwara และ Noburu Kawasaki เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายที่ฝืนใจจะเข้าร่วมทีมไจแอนท์ ซึ่งเป็นทีมเบสบอลที่มีชื่อเสียงที่สุดของประเทศ การ์ตูนกีฬาที่เป็นอมตะตลอดกาลของญี่ปุ่น คือเรื่อง “Ashita no Jo” (Jo of Tomorrow: โจของวันพรุ่งนี้) โดย Tetsuya Chiba และ Asao Takamori เป็นเรื่องเกี่ยวกับมวยตีพิมพ์เป็นตอนๆ ในนิตยสาร “โชเนน แมกกาซีน” เรื่องนี้จบด้วยชัยชนะครั้งสุดท้ายด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม และความตายของตัวเอกในปี ค.ศ. 1973 (Schodt. 1983, PP. 115-117 อ้างถึงใน ธนพร อินพุ่ม. 2550, น. 21 )

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นเรื่อง เมโลดราม่า (Melodrama) ทั้งในด้านการผูกเรื่องและการวาดภาพ จึงไม่มีการ์ตูนเรื่องใดที่ผู้อ่านเวทต่อเรื่องราวในลักษณะนี้ได้เท่าการ์ตูนกีฬา ซึ่งมีผู้ติดตามอ่านอย่างสม่ำเสมอในนิตยสารสำหรับผู้ชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ส่วนหนึ่งมาจากกีฬาโบราณของญี่ปุ่น เช่น ยูโด คาราเต้ และเคนโด ถูกสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นผู้ปกครองประเทศญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มองว่าเป็นกีฬาที่สะท้อนค่านิยมก้าวร้าวของลัทธิบูชิโด จึงถูกถอดออกจากโปรแกรมการเรียน เมื่อสหรัฐอเมริกายกเลิกข้อห้ามนี้ในปี 1950 กีฬาทุกชนิดไม่เฉพาะแต่กีฬาประจำชาติ จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก รวมไปถึงการ์ตูนกีฬาด้วย การ์ตูนกีฬาเรื่องแรกๆ ที่บุกเบิกและทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาได้รับความนิยมสูงในปัจจุบัน ได้แก่เรื่อง “Igaguri-kun” (Young Igaguri) เขียนโดย Eiichi Fukui ในปี 1952 เกี่ยวกับเด็กหนุ่มผู้เชี่ยวชาญกีฬายูโด เรื่อง “Kyojin no Hoshi” ในปี 1966 เกี่ยวกับเด็กที่ฝืนใจจะเข้าร่วมทีมเบสบอลที่มีชื่อเสียงที่สุดในญี่ปุ่น และเรื่อง “Ashita no Jo” (Jo of Tomorrow) เขียนโดย Tetsuya Chiba และ Asao Takamori ในปี 1968 เกี่ยวกับเด็กหนุ่มที่โตเต้าขึ้นมาเป็นนักมวยแชมป์โลก ความสำเร็จของการ์ตูนกีฬาเหล่านี้ทำให้เกิดการ์ตูนกีฬาประเภทอื่นๆ เช่น เบสบอล มวยปล้ำ ชกมวย วอลเลย์บอล รักบี้ รวมไปถึงการแข่งขันมอเตอร์ไซด์ การแข่งรถและการกีฬาประจำชาติของประเทศญี่ปุ่น โดยมีกีฬาการ์ตูนเบสบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด กีฬาประเภทเดียวที่นักเขียนการ์ตูนไม่ให้ความสนใจ คือ คริกเก็ต

นอกจากให้ความสนุกสนานแล้วกีฬาเป็นเกียรติยศของชาวญี่ปุ่นที่ได้มาจากการต่อสู้โดยชอบธรรม หมายถึง เรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นคนดีกับเลวมาก ซึ่งในตอนจบคนดีมักเอาชนะคนเลวได้เสมอ (ปีทวมดี จารูว. 2528, อ้างถึงใน ชารา จันทร่อนุ. 2550, น. 28)

การ์ตูนประเภทที่แสดงความเป็น ดรามา หรือชีวิตได้ดีที่สุดอาจกล่าวได้ว่าเป็นการ์ตูนกีฬา ซึ่งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย การ์ตูนกีฬาในญี่ปุ่นกลายเป็นสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบทางจิตวิญญาณของชีวิตและความตาย เลือดที่ท่วมและน้ำตาที่พร่างพรู นอกจากนี้ยังต้องคงไว้ซึ่งแนวคิดเรื่องความตั้งใจจริง ความเพียรพยายามและความกล้าหาญ การ์ตูนกีฬาเป็นเมโลดราม่าที่ยิ่งใหญ่และสามารถเป็นตัวแทนสำหรับการ์ตูนสงคราม ได้เป็นอย่างดี กีฬาประเภทอื่นที่นอกเหนือจากเบสบอล ก็เช่นมวยปล้ำอาชีพ การชกมวย การแข่งรถมอเตอร์ไซด์ วอลเลย์บอล ยูโดและรักบี้ ทั้งหมดนี้จะใช้เกมกีฬาเป็นเสมือนสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบกับความมานะอดุสาหะและการทดสอบของจิตวิญญาณ มันจะขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของบุคลิกภาพที่มีการพัฒนาและสามารถสร้างเป็นโครงเรื่องและทำให้ผู้อ่านสนใจได้ สำหรับกีฬาประเภทใหม่คือฟุตบอลที่เน้นจิตวิญญาณแห่งความเป็นทีม กลยุทธ์และการแข่งขันดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับแนวคิดของกีฬาอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้องค์ประกอบอื่น เช่น บรรดาเชียร์ลีดเดอร์ที่อยู่ในชุดที่สวยงามน่ารักก็สามารถสร้างความรู้สึกแนวโรแมนติก หรือเรื่องความรักขึ้นมาเสริมรสของเรื่องได้ (<http://www.thai2english.com/dictionary/1278442.html>)

ดังนั้น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬานั้นจะมีการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกีฬาและการเล่นกีฬา โดยมีการผูกเรื่อง และการวาดภาพที่สัมพันธ์กัน เนื้อหานี้ จะเกี่ยวข้องกับกฎกติกา การแข่งขันกีฬาและกลยุทธ์ต่างๆ รวมถึงแผนการในการเล่นกีฬานั้นๆ ซึ่งในเนื้อหาจะสอดแทรกไปด้วยความวิริยะอดุสาหะที่มีต่อการฝึกฝนต่อการเล่นกีฬา หรือมีเรื่องราวอื่นๆ เช่นความรัก เข้ามาสอดแทรกในเนื้อหาเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

### 2.2.1 ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูน

เด็กชอบหนังสือการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนเป็นโลกแห่งความฝัน เพราะหนังสือการ์ตูนสามารถบันดลได้ทุกอย่าง แม้แต่เป็นเพื่อนยามเหงาทำให้ผู้อ่านหัวเราะ เกิดอารมณ์คล้อยตาม และเกิดความสุขได้ คงไม่มีใครปฏิเสธว่า การ์ตูนและหนังสือการ์ตูนอยู่คู่กับเด็ก ทั้งที่อยู่ในรูปแบบหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่ม ล้วนแต่ได้รับการต้อนรับเป็นอย่างดีจากผู้อ่านในวัยเยาวชนทั้งสิ้น และยังพบว่าลักษณะของตัวเอกที่เด็กและเยาวชนชอบมากเป็นอันดับ 1 คือ ตัวเอกที่เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์ (ศรีัญญา ไพรวรรณรัตน์. 2543, น. 19)

การ์ตูนที่นักเรียนคุ้นเคยและชอบ ก็คือการ์ตูนที่นักเรียนให้ความสนใจมากที่สุดนั้นสามารถติดตามได้ทางโทรทัศน์ และหาอ่านได้จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง จากการศึกษาค้นคว้าการเรียนรู้

และความคงทนในการจำ จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่เดินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบ แตกต่างกัน (เผชญิ สัจจน้อย, 2527, อ้างถึงใน, ศรีัญญา ไพรวรรณ. 2543, น. 19)

พบสรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนเป็นวัยที่ชอบ ดูการ์ตูนและอ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งตัวเอกใน หนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบ และสนใจนั้นนั้น อาจสามารถเป็นแบบอย่างทางความคิด และอาจส่งผลไป ถึงการกระทำให้กับเด็กและเยาวชนได้

## 2.2.2 ความสนใจในพฤติกรรมการอ่านของเด็กและเยาวชน

ความสนใจในการอ่านของคนเรานั้นจะแตกต่างกันไปตามปัจจัยต่างๆ หลายประการ เช่น อาชีพ เพศและวัย โดยส่วนใหญ่มักใช้วัยเป็นเกณฑ์ ดังนี้ (สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 23)

1. เด็กวัย 3-5 ปี ชอบเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก และจะชอบเรื่องที่ จบลงด้วยความสุขสมปรารถนา

2. เด็กวัย 6-7 ปี ต้องการความเป็นอิสระ ชอบเรื่องที่มีความเคลื่อนไหวเต็มไปด้วยกิจกรรม การกระทำต่างๆ เรื่องตลกขบขันมีความอยากรู้อยากเห็นความเป็นไป

3. เด็กวัย 7-9 ปี ต้องการความรู้ความเข้าใจเรื่องต่างๆ มากขึ้นอยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สิ่งแปลกใหม่ เรื่องผจญภัย นิทาน เรื่องตลกขบขัน

4. เด็กวัย 9-11 ปี ต้องการความรู้เกี่ยวกับเรื่องตนเอง ต้องการความรู้เกี่ยวกับเรื่องตนเอง ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และเริ่มสนใจความต้องการความเข้าใจเรื่องเพศ การแข่งขัน และความ เป็นไปของครอบครัว

5. วัยรุ่นมีความสนใจในการอ่านมาก เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายเริ่มสนใจการอ่านหนังสือ ตามความสนใจของแต่ละเพศ เด็กผู้ชายชอบเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย กีฬา เรื่องลึกลับ เด็กผู้หญิง ชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ รักๆใครๆ บางคนสนใจเรื่องเกี่ยวกับ อาชีพ บทละครและคำประพันธ์

ความสนใจในการอ่านการ์ตูนนั้นกลุ่มผู้อ่านมีตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ซึ่งจำแนกออกได้ 4 กลุ่มใหญ่ๆ มีดังนี้ (รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์. 2536, น. 24 อ้างถึงใน สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 23)

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียนอายุ 3-5 ปี สนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพที่วาดไม่จำเป็นต้องสวยงาม แต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย

2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน 6-12 ปี สนใจเรื่องการผจญภัย และเนื้อเรื่องมีผู้แพ้ชนะ ภาพมีการ แสดงความเคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้นมีการให้ติดตาม ในตอนต่อไป เด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่อ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้ โดยไม่ จำเป็นต้องอ่านบททวนใหม่

3. กลุ่มเด็กวัยรุ่นอายุ 13-19 ปี สนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้แพ้ชนะชัดเจน เน้นในเรื่องรักใคร่ หรือสนใจเรื่องที่ทำอยู่ เช่น กีฬาหรือการแต่งตัว จะสนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบการต่อสู้ การแข่งขัน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

4. กลุ่มผู้ใหญ่อายุ 20 ปีขึ้นไป อ่านการ์ตูนเรื่องคลายความเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือเป็นการหลบหนีจากความเป็นจริงเข้าสู่โลกของการเพื่อฝัน

#### ตารางที่ 2.1 เกณฑ์อายุของเด็กมัธยมต้น

ระดับการศึกษาของมัธยมต้น	อายุภายในเกณฑ์ (ปี)	อายุเหนือเกณฑ์ (ปี)
มัธยมศึกษาปีที่ 1	12+ ถึง 14+	15+ ถึง 16+
มัธยมศึกษาปีที่ 2	13+ ถึง 15+	16+ ถึง 17+
มัธยมศึกษาปีที่ 3	14+ ถึง 16+	17+ ถึง 18+

ที่มา: [http://www.homestaysingapore.com/th/study\\_singapore/age\\_criteria.htm](http://www.homestaysingapore.com/th/study_singapore/age_criteria.htm)

จากตารางที่ 2.1 พบว่า ทุกวัยชอบอ่านหนังสือ โดยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้นซึ่งอาจจะไม่ได้ว่าเริ่มตั้งแต่ 11-13 ปี ซึ่งจาดตารางแล้วนั้น กลุ่มนี้จะศึกษาชั้นมัธยมปีที่ 1 จะเป็นวัยที่เริ่มมีความสนใจเรื่องเพศและการแข่งขันซึ่งมีในหนังสือการ์ตูนประเภทกีฬา เป็นกลุ่มเด็กในช่วงอายุที่ผู้ศึกษาจะใช้เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

### 2.3.1 ความหมายของทัศนคติ

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือท่าทีของบุคคลเนื่องมาจากการเรียนรู้ตลอดจนประสบการณ์ซึ่งกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือจินตนาการต่างๆ ที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้อง โดยที่บุคคลจะแสดงแนวโน้มพฤติกรรมออกมา คือ ทัศนคติในทางบวกจะแสดงออกมาในลักษณะความพอใจ สนใจ ความชอบ เห็นด้วย อยากปฏิบัติและอีกลักษณะหนึ่งคือ ทัศนคติในทางลบจะแสดงออกในลักษณะความเกลียด ไม่พึงพอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย นอกจากนี้ลักษณะทัศนคติอาจแสดงออกในลักษณะเป็นกลาง เช่น รู้สึกเฉยๆ ไม่รักไม่ชอบ หรือ ไม่แน่ใจ (อริชพร คิมพะจันทร์. 2549, น. 10)

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกทางจิตใจของบุคคล เนื่องจากการเรียนรู้ตลอดจนประสบการณ์ ซึ่งกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ทางลบหรือทางบวก ในการตอบสนอง ต่อสิ่งเร้าหรือจินตนาการต่างๆ ที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้อง (ปาริชาติ สุริยวพันธ์. 2449, น. 31)

จากความหมายดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น ซึ่งนำไปสู่แนวปฏิบัติและพฤติกรรมของบุคคล การเรียนรู้และประสบการณ์จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้บุคคล เกิดพฤติกรรมที่มีต่อสิ่งนั้นในด้านต่างๆ เช่น ชอบ ไม่ชอบ หรือรู้สึกเฉยๆ

### 2.3.2 องค์ประกอบของทัศนคติ

ปาริชาติ สุริยวพันธ์ (2449, น. 32) ได้จำแนกองค์ประกอบของทัศนคติไว้ 3 ประการดังนี้

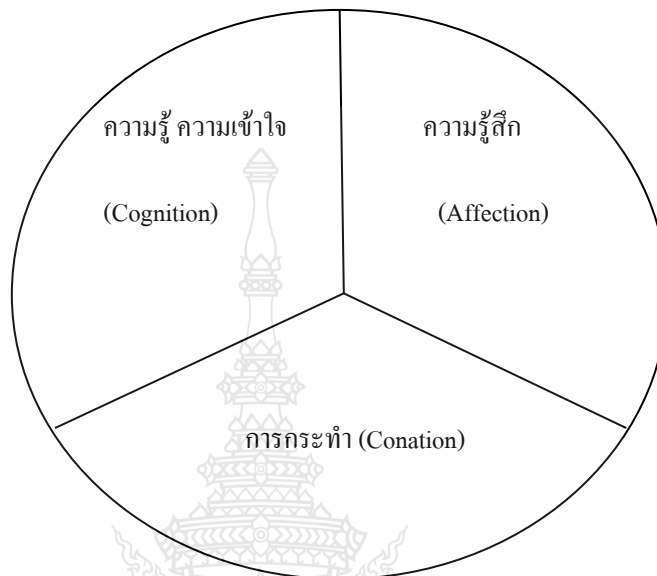
1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognition) หรือข้อมูลที่เรามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเกิดจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์ตรงที่เรามีต่อวัตถุ กับข้อมูลจากแหล่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ความรู้และการรับรู้ดังกล่าวจะก่อตัวกันขึ้นเป็นความเชื่อต่างๆ (Belief) เกี่ยวกับวัตถุหรือสิ่งนั้น ด้วยเหตุผลนี้ทัศนคติที่มีต่อวัตถุ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งจึงประกอบไปด้วยความเชื่อที่มีคุณสมบัติหลายประการ ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมที่ให้ผลเฉพาะอย่าง

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affection) หรืออารมณ์ (Emotion) ซึ่งถือได้ว่าเป็นคุณสมบัติสำคัญที่สุดในการประเมินค่าตามธรรมชาติของมนุษย์ กล่าวคือ เป็นปฏิกิริยาทางความรู้สึกหรืออารมณ์โดยรวมที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันแสดงให้เห็นถึงของระดับความชอบหรือไม่ชอบที่มีมากน้อยเพียงไร เนื่องจากองค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affection) เป็นความรู้สึกรวม (Overall feeling) ที่ส่งผลให้เกิดทัศนคติ ด้วยเหตุนี้นักวิชาการ และนักวิจัยด้านทัศนคติจึงจัดให้จึงจัดให้องค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการศึกษาทัศนคติ

3. องค์ประกอบด้านการกระทำ (Conation) หรือ องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior) หมายถึงความน่าจะเป็น หรือแนวโน้มที่บุคคลจะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งต่อวัตถุ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเป็นผลมาจากการทำงานขององค์ประกอบในด้านความรู้ความเข้าใจและความรู้สึก

แนวความคิดดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยแบบจำลองดังนี้

### องค์ประกอบทัศนคติ 3 ประการ



ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบทัศนคติ

ที่มา: ปาริชาติ สุริยวรินทร์ (2449, น. 32)

### 2.3.3 องค์ประกอบของทัศนคติ

อรัชพร คิมพะจันทร์ (2548, น. 11) จำแนกองค์ประกอบของทัศนคติออกเป็น 3 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความรู้หรือความรู้หรือความเชื่อของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากบุคคลมีความรู้สึกหรือเชื่อถือว่าสิ่งใดดี มักจะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ในทางตรงข้ามหากมีความรู้สึกมาก่อนว่าสิ่งใดไม่ดี ก็จะมีทัศนคติไปในทางตรงข้าม คือมีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งนั้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Feeling Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้สึกของบุคคลซึ่งมีอารมณ์เกี่ยวข้องอยู่ด้วย นั่นคือ หากบุคคลมีความรู้สึกรักหรือชอบพอบุคคลใดหรือสิ่งใด ก็จะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อบุคคลนั้น หรือสิ่งนั้น ไปด้วย แต่หากมีความรู้สึกเกลียด หรือโกรธบุคคลใด สิ่งใด ก็จะทำให้มีทัศนคติต่อบุคคลหรือสิ่งนั้นไปในทางตรงกันข้าม



3. องค์ประกอบด้านการกระทำ (Action Tendency Component) เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคล คือความโน้มเอียงที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้อย่างใดอย่างหนึ่งออกมา พฤติกรรมที่เขาแสดงออกมาเกิดจากความรู้ และความรู้สึกที่เขามีอยู่เกี่ยวกับวัตถุเหตุการณ์หรือบุคคลนั้นๆ นั่นเอง

ซึ่งองค์ประกอบของทัศนคติทั้ง 3 ด้านนี้ นักวิชาการต่างก็มีความเห็นว่ามีสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจเป็นพื้นฐานของทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของบุคคล ซึ่งแสดงออกในรูปพอใจ ไม่พอใจ ชอบ ไม่ชอบ ฯลฯ ความรู้สึกจะมีผลกระทบต่อการแสดงออกของบุคคล หรือ อาจกล่าวได้ว่าทัศนคติเป็นสิ่งที่กำหนดแนวทางพฤติกรรม

สรุปคือ องค์ประกอบมี 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม ซึ่งกล่าวได้ว่า การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งนั้นในด้าน ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ ต่อสิ่งนั้น สิ่งที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการแสดงออก คือ ความรู้ ความรู้สึกและประสบการณ์ที่มีต่อสิ่งนั้น

#### 2.3.4 คุณลักษณะของทัศนคติ

ทัศนคติดีมีลักษณะสำคัญๆ ดังนี้

1. ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้ หรือ ประสบการณ์ เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด เมื่อเด็กเกิดการเรียนรู้ย่อมมีความรู้สึก และความคิดเห็นกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ นั่นคือเกิดทัศนคติขึ้นนั่นเอง

2. ทัศนคติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ มิใช่ว่าคนเราชอบหรือเกลียดอะไรแล้วจะต้องชอบหรือเกลียดไปตลอดชีวิต อาจเปลี่ยนแปลงเป็นตรงข้ามกันได้ ถ้าสภาพแวดล้อม สถานการณ์ เหตุการณ์เปลี่ยนแปลงไป

3. ทัศนคติเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมทั้งภายในและภายนอก เราสามารถทราบได้ว่าบุคคลใดมีทัศนคติในทางยอมรับหรือไม่ยอมรับ โดยสังเกตพฤติกรรมที่บุคคลนั้นแสดงออกได้

4. ทัศนคติเป็นสิ่งที่ซับซ้อนมีที่มาซับซ้อน เพราะทัศนคติขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ประสบการณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น อารมณ์ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ ฉะนั้นจึงผันแปรได้

5. ทัศนคติเกิดจากการเลียนแบบ (imitation) ทัศนคติสามารถถ่ายทอดไปสู่บุคคลอื่นๆ ได้ การคล้อยตามเป็นธรรมดาที่จะพึงมี ถ้าเราเคารพ รัก นับถือ ศรัทธาใคร เห็นว่าพฤติกรรมของบุคคลที่เรายอมรับนั้นดี จึงเรียนแบบเป็นเยี่ยงอย่าง ดังนั้น พ่อ แม่ ครู เกลียดสิ่งใด ก็จะพลอยเกลียดไปด้วย

6. ทิศทางและปริมาณของทัศนคติ ปริมาณความเข้มข้นของทัศนคติ มีตั้งแต่พอใจอย่างปานกลาง จนถึงไม่พอใจอย่างยิ่ง ความเข้มข้นก็แล้วแต่จะมีความรู้สึกสุดปลายด้านไหน ทัศนคติของบุคคลมีระดับความรุนแรงต่างกัน ส่วนทิศทางของทัศนคติดีมี 2 ทิศทาง คือ สนับสนุน หรือ ต่อต้าน

7. ทัศนคติเกิดจากความมีจิตสำนึก หรือ ไร้สำนึกก็ได้

8. ทักษะที่มีลักษณะคงทนถาวรพอสมควร ทักษะที่เกิดจากความรู้สึกที่สะสมมานานพอสมควร จริงอยู่อาจเปลี่ยนแปลงได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าเปลี่ยนแปลงในระยะเวลาชั่วครู่ ชั่วยามหรือวันใดวันหนึ่ง

9. บุคคลแต่ละบุคคลย่อมมีทัศนคติต่อบุคคล สถานการณ์ สิ่งเดียวกันแตกต่างกันได้ ทั้งนี้แล้วแต่ประสบการณ์ของบุคคลนั้น

(<http://research.dusit.ac.th/menu/abstra/abstract/full/social/punyadech/ch2.pdf>)

ดังนั้นลักษณะของทัศนคติจะเกิดขึ้นได้ ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ซึ่งเป็นพื้นฐานของลักษณะทัศนคติของบุคคล

### 2.3.5 ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

ทัศนคติหรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วย ชอบ หรือสนับสนุน

2. ความรู้สึกทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะของความไม่พอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ชอบ และไม่สนับสนุน

3. ความรู้สึกที่เป็นกลาง เป็นการแสดงออกในลักษณะกลางๆ คือ ไม่มีความเห็นว่าพอใจหรือไม่พอใจ (อรรถพร คิมหะจันท์. 2548, น. 13)

สรุปคือสิ่งสำคัญของทัศนคติ คือ นำไปสู่การแสดงออกต่อสิ่งนั้น ด้านต่างๆ 3 ด้าน

1. ด้าน ด้านดี เช่น ชอบ พอใจ
2. ด้านไม่ดี เช่น ไม่ชอบเกลียด ไม่พอใจ
3. ด้านเป็นกลาง เฉยๆ ไม่รู้สึกอะไร

### 2.3.6 การเกิดของทัศนคติ

ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learning) จากแหล่งทัศนคติ (Source of Attitude) ต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย และแหล่งที่ทำให้คนเกิดทัศนคติที่สำคัญ คือ (Likert. 1996, อ้างถึงใน อรรถพร คิมหะจันท์. 2549, น. 14)

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีหรือไม่ดีจะทำให้เกิดทัศนคติต่อสิ่งนั้น ไปตามทิศทางที่เคยมีมาก่อน

2. การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ (Communication with Others) ทำให้เกิดทัศนคติจากการรับรู้ข่าวสารต่างๆ จากผู้อื่นได้ เช่น นักเรียนเคยได้รับการสั่งสอนจากครูอาจารย์ว่าทำอย่างนี้ดี อย่างนั้นไม่ดี ก็จะทำให้นักเรียนมีทัศนคติต่อการกระทำต่างๆ ความที่ได้รับทราบมา

3. สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Model) การเลียนแบบผู้อื่น ทำให้เกิดทัศนคติได้ เช่น ลูกที่เคารพเชื่อฟังพ่อแม่จะเลียนแบบการแสดงท่าทางในการชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามพ่อแม่ของตนไปด้วย นอกจากนั้นก็อาจจะมีการเลียนแบบผู้อื่นอีกก็ได้ เช่น เลียนแบบผู้นำความคิด นักร้องผ่านสื่อต่างๆ ก็ได้

4. ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทัศนคติของบุคคลหลายอย่างเกิดขึ้นเนื่องจากความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น โรงเรียน วัด หน่วยงานต่างๆ ซึ่งสถาบันเหล่านี้จะเป็นแหล่งที่มาและสนับสนุนให้เกิดทัศนคติบางอย่างขึ้นได้

#### 2.3.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติ

1. วัฒนธรรม วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อชีวิตของบุคคลทุกๆ คนตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตายไปทีเดียว วัฒนธรรมของชาติต่างๆ แตกต่างกันไปเริ่มจากครอบครัว โรงเรียน วัด สถาบันอื่น ในสังคม วิชยา โทรทัศน์ สื่อสารมวลชนต่างๆ มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติของเด็กทั้งสิ้น

2. ครอบครัว ครอบครัวเป็นแหล่งแรกที่อบรมให้เด็กรู้การสมาคมต่างๆ จึงมีอิทธิพลมากที่สุดในการสร้างทัศนคติให้แก่เด็ก ตลอดจนปลูกฝังทัศนคติในการดำเนินชีวิตให้แก่บุตรของตน ทั้งนี้เพราะเด็กมักเลียนแบบและเชื่อฟังพ่อแม่อยู่แล้ว

3. กลุ่มเพื่อน เด็กที่จากบิดามารดาอยู่กับเพื่อน ตั้งแต่เล็กๆ จะได้รับอิทธิพลต่างๆ จากกลุ่มเพื่อนมากทีเดียว ทั้งนี้เพราะเด็กต้องการการยอมรับจากเพื่อน ต้องการคำแนะนำ และความช่วยเหลือจากเพื่อนฝูง นั่นคือเด็กต้องการมีมิตรนั่นเอง

4. บุคลิกภาพ ลักษณะบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์หรือมีอิทธิพลต่อทัศนคติของบุคคลมากเหมือนกัน นั่นคือ พวกที่ชอบสังคม พวกเกลียดสังคม พวกชอบเด่น หรือพวกอ่อนน้อม จะมีทัศนคติไม่เหมือนกัน (สุชา. 2544, อ้างถึงใน อรรถพร คิมพะจันทร์. 2549, น. 14)

สรุปได้ว่า สิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ สร้างและทำให้เกิดทัศนคติขึ้นแก่บุคคล

## 2.4 จิตวิทยาและแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นวัยรุ่น

การแบ่งวัยของมนุษย์

ลูลา โคล (Luella Cole. 1970, อ้างถึงใน ปาริชาติ สุริยวพันธ์. 2549, น. 19) ได้แบ่งวัยต่างๆ ของมนุษย์ออกเป็นดังนี้

1. วัยทารก (Infancy) ตั้งแต่เกิดจนถึง 2 ปี
2. วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood) 2-6 ปี
3. วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) 6-10 ปี

4. วัยเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น (Pre Adolescence) 10-13 ปี
5. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) 13-15 ปี
6. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) 15-18 ปี
7. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) 18-21 ปี
8. วัยผู้ใหญ่ (Adulthood) 21 ปีขึ้นไป

เซอร์ล็อก (Herlock. 2010, อ้างถึงใน ปาริชาติ สุริยวพันธ์. 2549, น. 19) ได้อธิบายว่า “วัยรุ่น” ตรงกับคำว่า “Adolescence” ในภาษาอังกฤษมีรากศัพท์เดิมมาจากภาษาละตินว่า “Adolescere” มีความหมายว่าการเจริญเติบโตหรือเจริญเติบโตไปสู่สภาวะ การที่เด็กจะบรรลุถึงขั้นวุฒิภาวะนี้ ไม่ใช่จะเจริญทางด้านร่างกายด้านเดียวเท่านั้น ทางจิตใจก็เจริญเป็นเงาตามตัวไปด้วย นั่นคือจะต้องมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้านไปพร้อมๆ กัน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและสังคม

สรุปได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มมีการเติบโตจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ สิ่งที่เป็นตัวกำหนดคือการเปลี่ยนแปลงและเจริญเติบโตของสภาวะของร่างกายและจิตใจ

#### จิตวิทยาของวัยรุ่น

วิโรจน์ อารีย์กุล วิทยาลัยแพทยศาสตร์พระมงกุฎเกล้า ได้กล่าวถึง จิตวิทยาของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยช่วงต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่เป็นช่วงระยะเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้าน การเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย ลักษณะที่บ่งบอกถึงความเป็นหนุ่มสาว ขณะเดียวกันพัฒนาการทางด้าน อารมณ์ สังคมและจิตใจก็เปลี่ยนแปลงไปด้วยแต่เป็นไปในลักษณะที่ไม่ค่อยสอดคล้องหรือเหมาะสม กับการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความสับสน ขาดความ เชื่อมั่นในตนเอง ขาดความยับยั้งชั่งใจ ขาดประสบการณ์ ทำให้วัยรุ่นตัดสินใจกระทำหรือมีพฤติกรรม ที่ไม่เหมาะสมโดยไม่ได้คำนึงถึงผลเสียที่เกิดขึ้นตามมาจากการกระทำของตน และช่วงวัยรุ่นถือว่าเป็นช่วงระยะเวลาที่มีปัญหาทางด้านจิตสังคม อารมณ์และพฤติกรรมเสียมากกว่าช่วงอายุอื่นๆ ทำให้ มีผลกระทบต่อสุขภาพทั้งในระยะสั้นและระยะยาว วัยรุ่นเป็นระยะของการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการ ทางด้านสรีระของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ไปพร้อมๆ กัน

เมื่อเข้าวัยหนุ่มสาว พัฒนาการทางด้านต่างๆ เช่น อารมณ์ จิตสังคม ฯลฯ ก็จะทำให้เราเข้าใจ และประเมินบอกได้ว่าเขาเข้าสู่วัยรุ่นระยะไหนได้เหมาะสมถูกต้องมากขึ้น เพราะในการให้การดูแล และให้คำปรึกษาแก่เด็กวัยรุ่นนั้นถือเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ต้องมีการปรับรูปแบบและวิธีการให้ เหมาะสมกับการเจริญเติบโต การพัฒนาการในด้านต่างๆ รวมถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่นด้วย

พัฒนาการทางด้านสังคมจิตวิทยา ในวัยรุ่น แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะวัยรุ่นตอนต้น อายุประมาณ 10 – 13 ปี
2. ระยะวัยรุ่นตอนกลาง อายุประมาณ 14 – 17 ปี
3. ระยะวัยรุ่นตอนปลาย อายุประมาณ 17 – 21 ปี

(<http://www.consumerprotection.or.th/index.php?mo=3&art=42035771>)

การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ในช่วงระยะวัยรุ่นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เด็กทุกคนเมื่อจะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่จะต้องผ่านขบวนการต่างๆ เหล่านี้ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญและต้องเรียนรู้ ฉะนั้นตัววัยรุ่นเองรวมถึงพ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากรต่างๆ รวมทั้งแพทย์ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นควรจะได้มีความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ระยะวัยรุ่นช่วงต้นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย มีการเจริญเติบโตมีการเพิ่มขนาดความสูง น้ำหนัก ขณะเดียวกันก็มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสรีระวิทยาเป็นวัยหนุ่มสาว เข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ ซึ่งในปัจจุบันจะพบว่าทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีอายุเข้าสู่วัยหนุ่มสาวเร็วมากขึ้น โดยเฉพาะในเด็กผู้หญิง คือ การเริ่มมีหน้าอก เด็กผู้ชาย คือ ลูกอัณฑะที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น โดยปกติทั่วไปเด็กผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กผู้ชายเฉลี่ยประมาณ 2 ปี เมื่อเด็กเริ่มเข้าวัยรุ่นจะให้ความสนใจกับกิจกรรมในครอบครัวหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ กับพ่อแม่ น้อยลงและเริ่มจะไม่ค่อยยอมรับคำแนะนำและคำติชมจากพ่อแม่ พ่อแม่มักจะพบว่าเด็กที่เคยน่ารัก เชื่อฟัง เริ่มต่อต้านและฝ่าฝืนคำสั่งบ้าง ซึ่งเป็นลักษณะของการพัฒนาการอย่างหนึ่งของวัยรุ่นที่พยายามจะเป็นอิสระ ความเป็นตัวของตัวเองมากยิ่งขึ้น และวัยนี้ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับเพื่อนข้างมาก เพื่อนจะช่วยให้เกิดความมั่นใจในเรื่องที่วิตกกังวลมากขึ้น วัยนี้จะรักเพื่อนมาก วัยรุ่นช่วงต้นมีอารมณ์และพฤติกรรมแปรปรวนอ่อนไหวง่าย หงุดหงิด ยังมีความรู้สึกที่ยึดตัวเองเป็นหลัก ไม่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตัวเองได้ ไม่สามารถเข้าใจหรือมองเห็นผลที่จะเกิดขึ้นตามมาในอนาคตซึ่งเป็นผลจากการกระทำหรือพฤติกรรมในปัจจุบัน เป็นอันหนึ่งนำไปสู่การมีพฤติกรรมเสี่ยงหรือทดลองทำพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม วัยรุ่นช่วงต้นจะเริ่มพัฒนาการมีค่านิยมเป็นของตัวเองและ ต้องการความเป็นส่วนตัว

([http://www.psyclin.co.th/new\\_page\\_56.htm](http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm))

บารุง สุขพรรณ (2550, น. 13) ระบุว่า ข้อมูลประชากรศาสตร์ (Demographic Data) ของผู้บริโภค ผู้รับสาร หรือผู้รับสื่อ เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้บริโภค (สื่อและสาร) แต่ละรายมีทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรมต่อสิ่งหนึ่งๆ ต่างจากผู้อื่น ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยมากมาย ได้แก่ อายุ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรมโดยทั่วไปแล้ว คนที่มีอายุน้อยจะมีความคิดเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์และ

มองโลกในแง่ดีมากกว่าคนที่มีอายุมาก สาเหตุที่มีความแตกต่างกันเนื่องมาจากคนที่มีอายุต่างรุ่นต่างวัยกัน มีประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน ทำให้มีทัศนคติความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมที่ต่างกัน ลักษณะการใช้สื่อมวลชนก็แตกต่างกัน คนที่มีอายุมากมักนิยมรายการที่หนัก ๆ ไม่นิยมดนตรีทันสมัย เพศ ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้แตกต่างกัน

สรุปว่าวัยรุ่นตอนต้น จะอยู่ในช่วง ชั้นระดับการเรียน ประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากเกณฑ์ของอายุตามระดับการศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้เริ่มที่จะมีความคิดเป็นของตัวเอง และมีเพื่อนเป็นส่วนสำคัญทางความคิดและการแสดงออก แต่อย่างไรก็ตามอายุเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อความคิดและพฤติกรรม ซึ่งวัยแรกเริ่ม ยังแยกแยะสิ่งถูกผิด และควบคุมพฤติกรรมและอารมณ์ได้ไม่ดี ผู้ศึกษาได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็น เด็กมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 12-14 ปี ถือเป็นวัยแรกเริ่มเป็นกลุ่มที่น่าสนใจสำหรับผู้ศึกษา

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธรา จันทรอ่อน (2551, น. 5) ทำการศึกษาการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทย พบว่า ส่วนใหญ่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในปี 2544-2550 ที่นำมาวิเคราะห์ มีเนื้อหาเป็นเรื่องการต่อสู้ รongลงมาคือความรัก โดยในภาพรวมทุกสำนักพิมพ์นิยมพิมพ์การ์ตูนที่เป็นเรื่องการต่อสู้มากที่สุด ยกเว้นสำนักพิมพ์บางกที่นิยมพิมพ์การ์ตูนที่เป็นเรื่องความรักมากที่สุดหนังสือการ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดล้วนมีการสอดแทรกสาระในด้านหลักปฏิบัติ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องของความพยายามมุมานะ รongลงมาคือด้านความสามัคคี ในสาระด้านความรู้ด้านต่างๆ พบว่า ส่วนใหญ่ของหนังสือการ์ตูนจะมีการให้สาระเกี่ยวกับด้านศาสนาและคติความเชื่อต่างๆ รongลงมาคือด้านปรัชญาที่เป็นข้อคิด คำคมของบุคคลต่างๆ และด้านจิตวิทยาที่ให้สาระเกี่ยวกับความคิด พฤติกรรมมนุษย์

เอนก รัตนจิตบรรจง (2548, น. 109-112) ทำการศึกษายบทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน พบว่าคุณธรรมที่ถ่ายทอดผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬา 6 เรื่อง ได้แก่ สแลมดังก์, อิคารุเซียนโกะ, ยิงประตูสู่วัน, Rookies มือใหม่ไฟแรง, สิงห์นักปั้น และไอ้หนูหมัดเต็มร้อย และพบว่า การ์ตูนทั้ง 6 เรื่องนี้ เน้นที่คุณธรรมด้าน มานะ อุตสาหะ สติสัมปชัญญะ สามัคคี ซื่อสัตย์ เมตตากรุณา ระเบียบวินัย รับผิดชอบ เสียสละ และยุติธรรม แต่ทว่า การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาจากคอลัมน์นิสต์และนักเขียนบทความวิจารณ์การ์ตูนมากกว่าวัยรุ่นหรือผู้ที่อ่านการ์ตูนอย่างแท้จริง

ซูติมา ธนุธรรมทัศน์ (2546, น. 94-95) ได้ศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่พบจากการ์ตูนญี่ปุ่น และพบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเน้นแนวคิดเกี่ยวกับความสามัคคีในกลุ่ม ความมานะพยายาม ความซื่อสัตย์ จงรักภักดี ความมีระเบียบวินัย และความกล้าหาญ ซึ่งเป็นแนวคิดที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีต แต่ก็มี ความเปลี่ยนแปลงคือแนวคิดที่เน้นความสามารถมากกว่าลำดับอาวุโส และการเน้นที่ความเป็นปัจเจกบุคคล คือ เห็นว่าบุคคลคนหนึ่งแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวคิดที่สะท้อนสภาพสังคมปัจจุบัน

สุพัตรา แดงสีขุน (2550, น. 5) ได้ศึกษาความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว สืบสวน ทั้ง 3 เรื่อง โคนันยอดนักสืบจิ๋ว คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา และ โรงเรียนนักสืบคิว พบว่า เด็กมัธยมต้นโรงเรียนในเขตบางกะปิ นิยมอ่านเรื่อง โคนันนักสืบจิ๋ว โดยภาพยนตร์การ์ตูน ตัวอย่างมีผลกระทบทำให้เกิดความต้องการอ่านได้มาก ส่วนคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนาและเรื่อง โรงเรียนนักสืบคิว ชื่อเรื่องและเรื่องย่อมีผลต่อความนิยมในการเลือกอ่านรองลงมา

ปาริชาติ สุริยวรินทร์ (2549, น. 96-97) ยังได้ศึกษาผลกระทบด้านลบจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง โดยสำรวจทัศนคติของวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 15-18 ปี) และพบว่า วัยรุ่นตอนกลางสามารถแยกแยะได้ว่า การ์ตูนดังกล่าว มีเนื้อหาที่เน้นด้านเพศ และความรุนแรง ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่งาม

อรัชพร คมพะจันทร์ (2548, น. 4) ได้ศึกษาอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นต่อทัศนคติต่อ บทบาททางเพศของ นักเรียน โรงเรียนราชวินิต บางเขน สรุปได้ว่า นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อบทบาท ทางเพศสมัยใหม่มากกว่านักเรียนชาย นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 15-19 ปี มีทัศนคติต่อบทบาททางเพศ แบบสมัยใหม่มากกว่า นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 11-14 ปี นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีทัศนคติ ต่อบทบาททางเพศแบบสมัยใหม่มากกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1,2,3,4,5 และนักเรียนที่มี ประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นผู้หญิงอ่านมีทัศนคติต่อบทบาททางเพศแบบสมัยใหม่มากกว่านักเรียนที่ มีประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นผู้ชายอ่าน

Alexander Prasol, (2010, PP. 75-77 อ้างถึงใน เอนรัตน์จิตบรรจง 2548, น. 41) ได้ศึกษา ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของชาวญี่ปุ่นในปัจจุบัน พบว่า ชาวญี่ปุ่นมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย และ ตรงต่อเวลา ซึ่งนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญในการทำงาน ด้วยเหตุนี้ ชาวญี่ปุ่นจึง ทำงานอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย และได้รับความเชื่อถือจากนานาประเทศในด้านความเป็นระเบียบ เรียบร้อย

นอกจากนี้ ชาวญี่ปุ่นยังเน้นที่มานะพยายาม โดยเชื่อว่าทุกคนเกิดมาเท่าเทียมกัน แต่การที่ บุคคลหนึ่งมีความสามารถโดดเด่นกว่าผู้อื่นนั้นเป็นเพราะบุคคลนั้นมีความพยายาม หากเพียรจนทำให้ สามารถทำงานได้ดีกว่าผู้อื่น นอกจากนี้ ชาวญี่ปุ่นยังเชื่อว่าตนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อมี

ความมุ่งมั่น และอุทิศตนต่อสิ่งที่ทำ (Prasol. 2010, PP. 187-201 อ้างถึงใน เอนรัตนจิตบรรจง. 2548, น. 41)

ทอดด์ เจ เอ็ม โฮลเด็น (Todd J. M. Holden. 2006, PP. 82-83 อ้างถึงใน ชุติมา รัตนธรรม ทศน์ 2546, น. 32) ได้ศึกษาอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นญี่ปุ่นใช้การ์ตูนญี่ปุ่นในการสร้างเสริมความเด่นชัดของตัวตนของตนเอง และสร้างกลุ่มของตนเองขึ้น เช่น กลุ่มผู้นิยมการ์ตูนกีฬา ก็จะมีกิจกรรมในกลุ่มของตน เช่น แต่งกายเป็นนักกีฬา ในกิจกรรมแต่งกายเลียนแบบตัวละครในการ์ตูนเรื่องที่ตนชอบ (Cosplay)

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ว่า เนื้อหาและตัวละครเอกของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา มีผลด้านการปลูกฝังทัศนคติต่อกีฬาของกลุ่มนักเรียน ซึ่งถือเป็นวัยรุ่นและเป็นอนาคตของชาติ ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของการศึกษารุ่นนี้





## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ คือศึกษาข้อมูลเชิงกว้างเกี่ยวกับทัศนคติต่อกีฬาที่ผู้อ่านได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ในบทนี้ ผู้ศึกษาจะอธิบายรายละเอียดของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ อันรวมถึง ประชากรและตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คุณภาพของเครื่องมือวิจัย การรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประชากรและตัวอย่าง

##### 3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์ สมโภช บางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร 11 ห้อง จำนวน 486 คน

##### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวนขนาดของตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Taro Yamane (สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 41) และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ระดับ 0.05

$$\text{สูตร } n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

เมื่อ  $n$  = จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่จะต้องทำการสุ่ม

$N$  = จำนวนประชากรทั้งหมด

$e$  = ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 227 คน

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเนื้อหาของแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของตัวอย่าง เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ประวัติหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่เคยอ่านและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่อ่านอยู่

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของตัวอย่าง ที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา โดยเนื้อหาประกอบด้วย คำถามเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นกีฬา แบบสอบถามตอนนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) โดยผู้วิจัยกำหนดคะแนนของความเห็นได้ดังนี้

คะแนน 5 = ระดับความเห็นด้วย มากที่สุด

คะแนน 4 = ระดับความเห็นด้วย มาก

คะแนน 3 = ระดับความเห็นด้วย ปานกลาง

คะแนน 2 = ระดับความเห็นด้วย น้อย

คะแนน 1 = ระดับความเห็นด้วย น้อยที่สุด

การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยที่ได้ของผลสำรวจ คือ

คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
4.50 – 5.00	มีผลมากที่สุด
3.50 – 4.49	มีผลมาก
2.50 – 3.49	มีผลปานกลาง
1.50 – 2.49	มีผลน้อย
1.00 – 1.49	มีผลน้อยมาก

(สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น. 44)

การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและตัวละครเอกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติ จากเอกสารต่างๆ เช่น เว็บไซต์ หนังสือ บทความ งานวิจัยของไทยและต่างประเทศ เพื่อกำหนดกรอบแบบสอบถาม
2. วิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการในการวิจัย โดยวิเคราะห์วัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถาม
3. เขียนแบบสอบถามตามตัวบ่งชี้และประเด็นที่สำคัญที่ได้ศึกษามา
4. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมในการใช้ภาษา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านด้วยแบบประเมินหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์ของข้อคำถามข้อใดมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 จะนำไปใช้ และข้อคำถามข้อใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 จะตัดออก จากคำถามจำนวน 38 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 มีจำนวน 24 ข้อ นำไปใช้ได้ และค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.6 มีจำนวน 14 ข้อ นำไปปรับปรุง
5. ปรับปรุงเนื้อหาตามที่คุณเชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะ
6. ทดลองใช้ และปรับปรุงแบบสอบถาม ซึ่งนำไปทดลองกับผู้ที่มิคุณสมบัติใกล้เคียงกับตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ Cronbach และให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแบบสอบถามอีกครั้งเพื่อเพิ่มความมั่นใจให้แก่แบบสอบถามชุดนั้น ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาที่ได้ คือ 0.82 แบบสอบถามได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ ขอมรับได้
7. นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการสำรวจความคิดเห็นนั้น ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปแจกที่สถานศึกษา โดยจะต้องขออนุญาตผู้ที่มีอำนาจในการดูแลสถานศึกษาแห่งนั้น เพื่อให้สามารถเข้าไปสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนได้

เมื่อได้รับอนุญาตแล้ว ผู้วิจัยจะถามนักเรียนว่าต้องการเข้าร่วมการสำรวจความคิดเห็นครั้งนี้หรือไม่ โดยข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามและข้อมูลของโรงเรียนจะไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามจะได้ไม่กังวลต่อผลกระทบที่เกิดจากการตอบแบบสอบถาม

ในการดำเนินการสำรวจ ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บแบบสอบถามแบบเผชิญหน้า คือ ผู้วิจัยจะอยู่กับผู้ตอบแบบสอบถามในระหว่างการสำรวจ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามจะสามารถขอให้ผู้วิจัยอธิบายข้อสงสัยต่าง ๆ ได้ทันที

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.4.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการนำมาแจกแจงหาค่า ร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตาราง ค่าสถิติร้อยละ (Percentage)

3.4.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำมาเสนอในรูปแบบตาราง

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ โดยหาค่า IOC สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

(ธนพร อินทร์พุ่ม, 2550, น. 72)

สูตรหาความเชื่อมั่น (Reliability) ดังต่อไปนี้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

เมื่อ  $\alpha$  คือ สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น  
 $n$  คือ จำนวนข้อในแบบสอบถาม  
 $S_i^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ  
 $S_x^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนของผู้รับการทดสอบทั้งหมด

(อรัชพร คิมพะจันทร์. 2548, น. 56)

### 3.5.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม นำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติในการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้วิธีการทางสถิติดังนี้  
 ค่าร้อยละ (Percent) มีสูตรการคำนวณ คือ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}} \times 100$$

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{x}$ ) มีสูตรการคำนวณ คือ

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

เมื่อ  $\bar{x}$  คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต  
 $\sum fx$  คือ ผลรวมของคะแนนของทุกคนในกลุ่ม  
 $N$  คือ จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

(ชนพร อินทร์พุ่ม. 2550, น. 72)

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีสูตรการคำนวณ คือ

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (fx)^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

เมื่อ	S.D.	คือ	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum fx$	คือ	ผลรวมของคะแนนของทุกคนในกลุ่ม
	$\sum (fx)^2$	คือ	ผลรวมของคะแนนกำลังสอง
	$N$	คือ	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

(ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2550, น. 67)



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานครเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เลือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 227 คนโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวน 227 ชุดและรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS for Windows จนกระทั่งได้ผลการวิจัยซึ่งมีลำดับการแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น
- 4.3 ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาพรวมที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

#### 4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	78	34.36
หญิง	149	65.63
รวม	227	100.00

จากตาราง 4.1 พบว่านักเรียนที่ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ พบว่า เป็นเพศหญิงจำนวน 149 คนคิดเป็นร้อยละ 65.63 และเพศชายจำนวน 78 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 34.36 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.2** จำนวนและร้อยละอายุของนักเรียน (เกิน 6 เดือนนับเป็น 1 ปี)

อายุ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
11-12 ปี	28	12.33
13-14 ปี	199	87.67
รวม	227	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่าอายุของนักเรียน จำแนกได้ดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีอายุ 13-14 ปี จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 87.66 นักเรียนที่มีอายุ 11-12 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.33 นักเรียนที่มีอายุมากกว่า 14 ปี ไม่พบ ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.3** จำนวนและร้อยละเกรดเฉลี่ยสะสมของนักเรียน

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	25	11.01
2.01 - 3.00	99	43.61
3.01 – 4.00	103	45.37
รวม	227	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่าเกรดเฉลี่ยของนักเรียน จำแนกได้ดังนี้ เกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 45.4 เกรดเฉลี่ย 2.01-3.00 จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 43.6 เกรดเฉลี่ย ต่ำกว่า 2.00 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.4 การใช้เวลาว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน

การใช้เวลาว่างต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
สม่ำเสมอ	70	30.84
นานๆจะอ่านสักครั้ง	140	61.67
ไม่อ่านเลย	17	7.49
รวม	227	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่าเวลาว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน นานๆจะอ่านสักครั้ง จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 61.67 อ่านสม่ำเสมอ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 30.84 ไม่อ่านเลย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.49 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกิฬา

นักเรียนเคยอ่าน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เคย	130	57.27
ไม่เคย	97	42.73
รวม	227	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกิฬาของนักเรียน จำแนกได้ดังนี้ เคยอ่าน จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 57.27 ไม่เคยอ่าน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 42.73 ตามลำดับ ผู้ที่ไม่เคยอ่านมีทั้งหมด จำนวน 97 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาในลำดับต่อไปจะมีจำนวนทั้งสิ้น 130 คน

## 4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ตารางที่ 4.6 ประเภทกีฬาที่นักเรียนเคยอ่านจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ประเภทกีฬาที่นักเรียนเคยอ่าน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
กีฬาสากลประเภทเดี่ยว	34	26.15
กีฬาสากลประเภททีม	69	53.08
กีฬาสากล มีทั้งประเภทเดี่ยวและทีม	45	34.62
กีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว	29	22.30
กีฬาประเภททีมญี่ปุ่นเล่นเป็นกีฬาประจำชาติ	28	21.54
อื่นๆ	7	5.38

จากตารางที่ 4.6 จำแนกประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่าน ดังนี้ กีฬา สากลประเภททีมจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 53.08 กีฬาสากลมีทั้งเดี่ยวและทีมจำนวน 45 คน คิด เป็นร้อยละ 34.62 กีฬาสากลประเภทเดี่ยวจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 26.15 กีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 กีฬาประเภททีมญี่ปุ่นเล่นเป็นกีฬาประจำชาติจำนวน 28 คน คิด เป็นร้อยละ 21.54 ส่วนอื่นๆ เป็นการระบุชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา เรื่อง Major (เบสบอล) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.31 Dan Doh (กอล์ฟ) และ Whistle (ฟุตบอล) อย่างละ 2 คนเท่ากัน คิด เป็นร้อยละ 1.54 รวมเป็น 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.38 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 วันต่อสัปดาห์สำหรับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ช่วงเวลาการอ่าน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	7	5.38
สัปดาห์ละ 1-2 วัน	24	18.46
สัปดาห์ละ 3-4 วัน	16	12.30
ไม่มีกำหนด อ่านยามว่าง	83	63.84
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.7 จำแนกนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาจำนวนวันต่อสัปดาห์ ดังนี้ ไม่มีกำหนดอ่านยามว่างจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 63.84 สัปดาห์ละ 1-2 วันจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 18.46 สัปดาห์ละ 3-4 วันจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 อ่านทุกวันจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.38 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 จำนวนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่านใน 1 วัน

จำนวนเล่มที่อ่านต่อวัน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1-2 เล่ม	100	76.92
3-4 เล่ม	18	13.84
5-7 เล่ม	10	7.69
มากกว่า 7 เล่ม ต่อวัน	2	1.53
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.8 จำแนกจำนวนเล่มแต่ละครั้งต่อวันนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ดังนี้ อ่าน 1-2 เล่มต่อวันจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 76.92 อ่าน 3-4 เล่มต่อวันจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 13.84 อ่าน 5-7 เล่มต่อวันจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 อ่านมากกว่า 7 เล่มต่อวันจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.53 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 เหตุผลที่ทำให้นักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา  
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

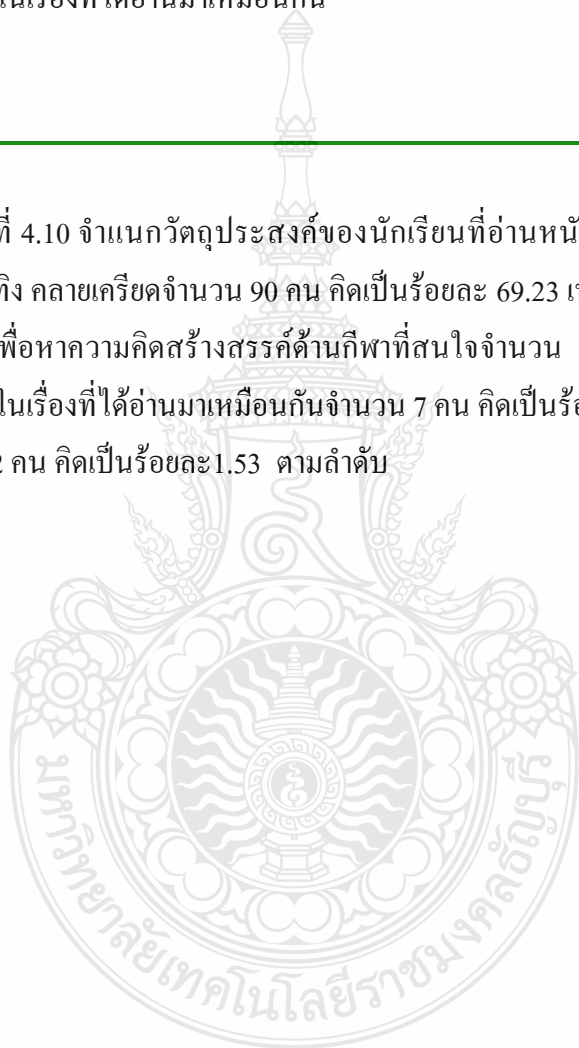
เหตุผลที่ทำให้สนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อนแนะนำ	36	27.69
ดูการ์ตูนทางโทรทัศน์	64	49.23
พบการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเพจต่างๆ หรือ facebook จึงหาหนังสืออ่าน	32	24.62
นักเรียนสนใจในประเภทกีฬานั้นๆ จึงเป็นแนวทางให้หาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอ่าน	29	22.31
อื่นๆ	4	3.07

จากตารางที่ 4.9 จำนวนนักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ดังนี้ ดูการ์ตูนทางโทรทัศน์จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 49.23 เพื่อนแนะนำจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 27.69 พบการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเพจต่างๆ หรือ facebook จึงหาหนังสืออ่านจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 24.62 นักเรียนสนใจในประเภทกีฬานั้นๆ จึงเป็นแนวทางให้หาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอ่านจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.31 อื่นๆ คือการได้เข้าชมรมรักการอ่านของทางโรงเรียน และไม่มีอะไรทำจึงอ่าน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.07 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 วัตถุประสงค์ของนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

วัตถุประสงค์ที่นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพื่อหาความรู้	21	16.15
เพื่อหาความบันเทิง คลายเครียด	90	69.23
เพื่อหาความคิดสร้างสรรค์ด้านกีฬาที่สนใจ	10	7.69
เพื่อได้พูดคุยกับเพื่อนในเรื่องที่ได้อ่านมาเหมือนกัน	7	5.38
อื่นๆ	2	1.53
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.10 จำแนกวัตถุประสงค์ของนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ดังนี้ เพื่อหาความบันเทิง คลายเครียดจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 69.23 เพื่อหาความรู้จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 16.15 เพื่อหาความคิดสร้างสรรค์ด้านกีฬาที่สนใจจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 เพื่อได้พูดคุยกับเพื่อนในเรื่องที่ได้อ่านมาเหมือนกันจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.38 และอื่นๆคือการไม่มีอะไรทำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.53 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.11 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่านและชื่นชอบ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	อันดับ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
นักเตะแข้งสายฟ้า	1	57	43.58
Prince of tennis	2	26	20.00
ก้าวแรกสู่สังเวียน	3	16	12.31
Slam dunk	4	14	10.77
กลมกลิ้งสิ่งห้ปิงปอง	5	12	9.23
Eyeshield 21	5	12	9.23
กัปตันชีบาสะ	5	12	9.23
ฮิคารุเซียนโกะ	6	5	3.85
โอดาคุน่องเหล็ก	7	3	2.31
Major	7	3	2.31
Dan Doh	8	2	1.54
Whistle	8	2	1.54
Kurogane	9	1	0.77
อื่นๆ		15	11.54

ตารางที่ 4.11 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนอ่านและชื่นชอบได้ระบุนมา ดังนี้ นักเตะแข้งสายฟ้าจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 Prince Of Tennisจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ก้าวแรกสู่สังเวียนจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.31 Slam Dunkจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 10.77 กลมกลิ้งสิ่งห้ปิงปอง กัปตันชีบาสะ และ Eyeshield21มีคนชื่นชอบอ่านจำนวน 12 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 9.23 ฮิคารุเซียนโกะจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85 โอดาคุน่องเหล็กและMajorจำนวน 3 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 2.31 Dan Doh และ Whistleจำนวน 2 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 1.54 Kuroganeจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.77 และอื่นๆ 15 คนที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาแต่ไม่ตอบแบบสอบถามในข้อนี้คิดเป็นร้อยละ 11.54

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด คือ นักเตะแข้งสายฟ้า ซึ่งเป็นกีฬาประเภทฟุตบอล รองลงมา คือเรื่อง Prince of Tennis เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเทนนิส และอันดับสามคือเรื่อง ก้าวแรกสู่สังเวียน เป็นหนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬามวย ทั้งสามอันดับที่นักเรียนชื่นชอบล้วนแล้วแต่เป็นกีฬาสากลทั้งหมด

ตารางที่ 4.12 แยกประเภทกีฬาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

อันดับจากความชอบ ของนักเรียน	ชื่อเรื่อง	ประเภทของกีฬา
1	นักเตะแข้งสายฟ้า (ฟุตบอล)	กีฬาสากลประเภททีม
4	Slam Dunk (บาสเก็ตบอล)	
5	Eyeshield 21 (อเมริกันฟุตบอล)	
5	กัปตันซึบาสะ (ฟุตบอล)	
8	Whistle (ฟุตบอล)	
2	Prince of Tennis (เทนนิส)	กีฬาสากลมีทั้งประเภทเดี่ยว และทีม
5	กลมกลิ้งสิ่งหีบโปง (เทเบิลเทนนิส)	
3	ก้าวแรกสู่สังเวียน (มวย)	กีฬาสากลประเภทเดี่ยว
7	โอตาคูน่องเหล็ก (จักรยาน)	
8	Dan Doh (กอล์ฟ)	
6	อิคารุเซียนโกะ (เล่น โคะ)	กีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว
9	Kuragane (เคน โด้)	
7	Major (เบสบอล)	กีฬาญี่ปุ่นประเภททีม

ตารางที่ 4.12 จะเห็นได้ว่าเป็นการจำแนกประเภทกีฬาเน้นเป็นหมวดหมู่ โดย หนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านอันดับที่ 1 , 4 , 5 และ 8 อยู่ในกีฬาสากลประเภททีม อันดับที่ 2 และ 5 อยู่ในกีฬาสากลมีทั้งเดี่ยวและทีม อันดับที่ 3 , 7 และ 8 อยู่ในกีฬาสากลประเภทเดี่ยว อันดับที่ 6 และ 9 อยู่ในกีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว และอันดับที่ 7 อยู่ในกีฬาญี่ปุ่นประเภททีม

ตารางที่ 4.13 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ให้ความรู้ด้านต่างๆทางกีฬา	61	46.92
ได้รับความคิดสร้างสรรค์จากการอ่าน	84	64.62
ให้ความบันเทิงผ่อนคลาย	39	30.00
อื่นๆ	4	3.08

จากตารางที่ 4.13 จำแนกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบเมื่อได้อ่านแล้วให้ประโยชน์ด้านใดแก่นักเรียน ดังนี้ ได้รับความคิดสร้างสรรค์จากการอ่านจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 64.62 ให้ความรู้ด้านต่างๆทางกีฬาจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 46.92 ให้ความบันเทิงผ่อนคลายจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 อื่นๆอ่านแล้วทำให้มีเพื่อนและสามารถพูดคุยกับเพื่อนได้จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.08 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 แหล่งที่นักเรียนหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาอ่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

แหล่งที่หาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาอ่าน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เช่าจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูน	53	40.77
ซื้ออ่านเพื่อเป็นการเก็บสะสมด้วย	53	40.77
หาอ่านจากสื่อทางอินเทอร์เน็ต	45	34.62
ยืมเพื่อนอ่าน	36	27.70
อื่นๆ	3	2.31

จากตารางที่ 4.14 จำแนกแหล่งที่นักเรียนหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาอ่าน ดังนี้ เช่าจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูนจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 40.77 ซื้ออ่านเพื่อเป็นการเก็บสะสมด้วยจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 40.77 หาอ่านจากสื่อทางอินเทอร์เน็ตจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 34.62 ยืมเพื่อนอ่านเมื่อพบเห็นจากเพื่อนจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และอื่นๆคือหาอ่านจากห้องสมุดจำนวน 3 คนคิดเป็นร้อยละ 2.31 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.15 เหตุผลในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

เหตุผลในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ภาพวาด ลักษณะตัวการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชอบ	47	36.15
เนื้อเรื่องน่าสนใจ	66	50.76
เลือกอ่านเฉพาะประเภทกีฬาที่ชอบ	17	13.07
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.15 จำแนกนักเรียนพิจารณาเป็นอันดับแรกในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ดังนี้ เนื้อเรื่องน่าสนใจจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 50.76 ภาพวาด ลักษณะตัวการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชอบจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 36.15 และเลือกอ่านเฉพาะประเภทกีฬาที่ชอบจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 13.07 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 จำนวนและร้อยละลักษณะรูปแบบต่อการอ่านของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ

ลักษณะรูปแบบต่อการอ่านของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เปิดอ่านจากขวาไปซ้าย (แบบทั่วไป)	38	29.23
เปิดอ่านจากซ้ายไปขวา (แบบญี่ปุ่น)	40	30.77
แบบใดก็ได้ ขอให้หนังสือการ์ตูนที่สนใจก็พอ	52	40.00
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.16 จำแนกลักษณะรูปแบบต่อการอ่านของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ ดังนี้ แบบใดก็ได้ ขอให้หนังสือการ์ตูนที่สนใจก็พอจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 เปิดอ่านจากซ้ายไปขวา (แบบญี่ปุ่น)จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 30.77 เปิดอ่านจากขวาไปซ้าย (แบบทั่วไป)จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 29.23 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.17 จำนวนและร้อยละประเภทของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ**

ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ภาพสี	44	33.85
ภาพลายเส้นขาว-ดำ	29	22.30
แบบใดก็ได้	57	43.85
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.17 จำแนกประเภทของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบ ดังนี้ แบบใดก็ได้จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 ภาพสีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 33.85 ภาพลายเส้นขาว-ดำจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.18 จำนวนและร้อยละเหตุผลที่นักเรียนชอบ ตัวละคร**

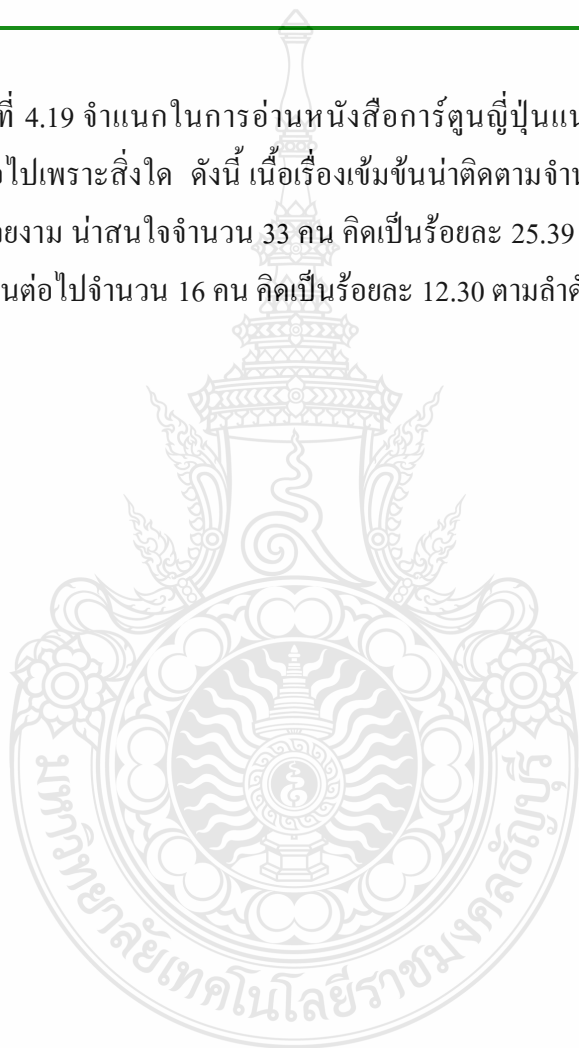
เหตุผลที่นักเรียนชอบตัวละคร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ภาพวาด หน้าตา การแต่งกายของตัวละครสวยดี	43	33.08
บุคลิกภาพ และการกระทำของตัวละคร	32	24.62
หน้าที่ บทบาท ที่แสดงในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่าน	55	42.30
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.18 จำแนกตัวละครที่นักเรียนชอบ เพราะอะไร ดังนี้ หน้าที่ บทบาท ที่แสดงในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่านจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 42.30 ภาพวาด หน้าตา การแต่งกายของตัวละครสวยดีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 33.08 บุคลิกภาพ และการกระทำของตัวละครจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 24.62 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.19 เหตุผลที่ทำให้นักเรียนติดตามอ่านตอนต่อไปในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

เหตุผลที่สนใจจะติดตามหาอ่านตอนต่อไป	จำนวน(คน)	ร้อยละ
การวาดภาพสวยงาม น่าสนใจ	33	25.39
เนื้อเรื่องเข้มข้นน่าติดตาม	81	62.31
ถ้าเป็นประเภทกีฬาที่ชอบ ยังไงก็จะติดตามอ่านตอนต่อไป	16	12.30
รวม	130	100.00

จากตารางที่ 4.19 จำแนกในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬานักเรียนสนใจที่จะติดตามหาอ่านตอนต่อไปเพราะสิ่งใด ดังนี้ เนื้อเรื่องเข้มข้นน่าติดตามจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 62.31 การวาดภาพสวยงาม น่าสนใจจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 25.39 ถ้าเป็นประเภทกีฬาที่ชอบ ยังไงก็จะติดตามอ่านตอนต่อไปจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 ตามลำดับ



### 4.3 ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาพรวมที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ตารางที่ 4.20 ภาพรวมด้านทัศนคติด้านกีฬาที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	$\bar{x}$	S.D.	แปล
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎและกติกาการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนโปรดปราน	3.87	0.94	มาก
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	3.82	0.94	มาก
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเองให้มีทักษะทางกีฬาเพิ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	3.57	1.00	มาก
4. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาตนเองต่อกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	3.62	1.04	มาก
5. รู้ถึงความมีระเบียบวินัยต่อการเล่นกีฬา เช่น เชื่อฟังโค้ช ครู อาจารย์ หรือผู้ฝึกสอน	3.79	0.98	มาก
6. รู้จักถึงความมีมานะพยายาม เช่น ต้องการเป็นผู้เล่นที่เก่งขึ้น เพื่อเป็นนักกีฬาของโรงเรียน หรือติดทีมชาติ เป็นต้น	3.86	1.02	มาก
7. รู้จักถึงความซื่อสัตย์ เช่น ไม่โกงและเคารพกฎ กติกาในการเล่นกีฬา	3.92	0.96	มาก
8. รู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ เช่น รู้จักให้เพื่อนยืมอุปกรณ์กีฬา หรือแบ่งปันสิ่งของต่อกัน เป็นต้น	3.94	0.95	มาก
9. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความยุติธรรม ยอมรับ การแพ้-ชนะ และมีน้ำใจนักกีฬา	3.96	1.05	มาก
10. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีสติสัมปชัญญะในการทำอะไรต่างๆ	3.72	0.87	มาก
11. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ	3.87	0.96	มาก

ตารางที่ 4.20 ภาพรวมด้านทัศนคติด้านกีฬาที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา (ต่อ)

ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	$\bar{x}$	S.D.	แปล
12. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ หรือหน้าที่ของตนเอง	3.87	0.92	มาก
13. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความเมตตากรุณา	3.68	0.94	มาก
14. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่นกีฬานี้ๆ	3.65	0.98	มาก
15. การแสดงความรุนแรงที่มีต่อกีฬาในหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านนำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของท่าน (ด้านลบ)	2.80	1.24	ปานกลาง
16. การคดโกงของตัวร้ายในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่านนำไปใช้ต่อการกีฬาของท่านได้ (ด้านลบ)	3.12	1.38	ปานกลาง
18. ท่านรับได้ และชื่นชอบ กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน (ด้านลบ)	3.19	1.35	ปานกลาง
19. ท่านได้แนวทางเพื่อนำไปปฏิบัติ การคดโกงด้านกีฬาจากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน (ด้านลบ)	3.23	1.37	ปานกลาง
รวม	3.64	0.54	มาก

จากตารางที่ 4.20 พบว่าทัศนคติด้านกีฬาที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา สำหรับทัศนคติด้านบวกมีผลมากทั้งหมดตามลำดับ ดังนี้ การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความยุติธรรม ยอมรับการแพ้-ชนะ และมีน้ำใจนักกีฬา ( $\bar{x} = 3.96$ , S.D. = 1.05) รู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ เช่น รู้จักให้เพื่อนยืมอุปกรณ์กีฬา หรือแบ่งปันสิ่งของต่อกัน ( $\bar{x} = 3.94$ , S.D. = 0.95) รู้จักถึงความซื่อสัตย์ เช่น ไม่โกงและเคารพกฎ กติกาในการเล่นกีฬา ( $\bar{x} = 3.92$ , S.D. = 0.96) ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎและกติกาการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.87$ , S.D. = 0.94) การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ ( $\bar{x} = 3.87$ , S.D. = 0.96) การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ หรือหน้าที่ของตนเอง ( $\bar{x} = 3.87$ , S.D. = 0.92) รู้จักถึงความมีมานะพยายาม เช่น ต้องการเป็นผู้เล่นที่เก่งขึ้นเพื่อเป็นนักกีฬาของโรงเรียนหรือติดทีมชาติ ( $\bar{x} = 3.86$ , S.D. = 1.02) ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่

ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.82, S.D. = 0.94$ ) รู้ถึงความมีระเบียบวินัยต่อการเล่นกีฬา เช่น เชื่อฟังโค้ช ครู อาจารย์ หรือผู้ฝึกสอน ( $\bar{x} = 3.79, S.D. = 0.98$ ) การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมี สติสัมปชัญญะในการทำสิ่งต่างๆ ( $\bar{x} = 3.72, S.D. = 0.87$ ) การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมี ความเมตตากรุณา ( $\bar{x} = 3.68, S.D. = 0.94$ ) การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่น กีฬานั้นๆ ( $\bar{x} = 3.65, S.D. = 0.98$ ) ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาตนเองต่อกีฬา จากการ์ตูนที่ ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.62, S.D. = 1.04$ ) ได้รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเองให้มีทักษะทางกีฬา เพิ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.62, S.D. = 1.04$ ) และทัศนคติด้านลบมีผลปาน กลางทั้งหมด ดังนี้ ท่านได้แนวทางเพื่อนำไปปฏิบัติ การคดโกงด้านกีฬาจากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.23, S.D. = 1.37$ ) ท่านรับได้ และชื่นชอบ กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ( $\bar{x} = 3.19, S.D. = 1.35$ ) การคดโกงของตัวร้ายในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่าน นำไปใช้ต่อกีฬาของท่านได้ ( $\bar{x} = 3.12, S.D. = 1.38$ ) การแสดงความรุนแรงที่มีต่อกีฬาในหนังสือ การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านนำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของท่าน ( $\bar{x} = 2.80, S.D. = 1.38$ ) ตามลำดับ



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาทัศนคติที่ผู้อ่านได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา 2) เพื่อศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2556 จำนวน 227 คน โดยการศึกษาในครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลข้อมูล ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และข้อมูลภาพรวมที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โปรแกรม SPSS FOR WINDOW ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

จากแบบสอบถาม 227 ชุด ที่ได้จากนักเรียน แบ่งเป็น ชาย 78 คน คิดเป็นร้อยละ 34.40 หญิง 149 คน คิดเป็นร้อยละ 65.60 พบว่าอายุส่วนใหญ่ของนักเรียนอยู่ในช่วง 13-14 ปีจำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 87.67 ช่วงอายุ 11-12 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.33 และช่วงอายุ 14 ปีขึ้นไปไม่พบ เกรดเฉลี่ยสะสมของนักเรียนส่วนใหญ่พบว่า เกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 45.37 เกรดเฉลี่ย 2.01-3.00 จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 43.61 และเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 11.01 ยามว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียนส่วนใหญ่พบว่า นานๆจะอ่านสักครั้ง จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 61.67 อ่านสม่ำเสมอ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 30.84 ไม่อ่านเลย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.49 จำนวนนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา จากแบบสอบถาม 227 ชุดพบว่า คนที่อ่านอยู่หรือเคยอ่านมีจำนวนทั้งหมด 130 คน คิดเป็นร้อยละ 52.27 คนที่ไม่เคยอ่าน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 42.73 ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาในขั้นต่อไปจะเหลือ 130 คน

### 5.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

นักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ประเภทกีฬาสากลประเภททีมจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 53.08 รองลงมากีฬาสากลมีทั้งเดี่ยวและทีมจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 34.62 กีฬาสากลประเภทเดี่ยวจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 26.15 กีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยวจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 กีฬาประเภททีมญี่ปุ่นเล่นเป็นกีฬาประจำชาติจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 21.54 และส่วนอื่นๆ จำนวน 7 คน เป็นการระบุชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา เรื่อง Major (เบสบอล) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.31 Dan Doh (กอล์ฟ) และ Whistle (ฟุตบอล) 2 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 1.54

ปริมาณวันต่อสัปดาห์ที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาส่วนใหญ่พบว่า ไม่มีกำหนดอ่านยามว่างจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 63.84 รองลงมาสัปดาห์ละ 1-2 วันจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 18.46 สัปดาห์ละ 3-4 วันจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 อ่านทุกวันจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.38 จำนวนเล่มที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาใน 1 วัน ส่วนใหญ่พบว่า อ่าน 1-2 เล่มต่อวันจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 76.92 รองลงมาอ่าน 3-4 เล่มต่อวันจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 13.84 อ่าน 5-7 เล่มต่อวันจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 อ่านมากกว่า 7 เล่มต่อวันจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.54

เหตุผลที่สนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาส่วนใหญ่ ดูการ์ตูนทางโทรทัศน์จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 49.23 รองลงมาเพื่อนแนะนำจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 27.69 พบการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเพจต่างๆ หรือ facebook จึงหาหนังสืออ่านจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 24.62 นักเรียนสนใจในประเภทกีฬาชนิดนั้น จึงเป็นแนวทางให้หาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอ่านจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.31 อื่นๆ คือการได้เข้าชมรมรักการอ่านของทางโรงเรียน และไม่มีอะไรทำจึงอ่าน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.07

วัตถุประสงค์ส่วนใหญ่ที่นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาพบว่า เพื่อหาความบันเทิงคลายเครียดจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 69.23 เพื่อหาความรู้จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 16.15 เพื่อหาความคิดสร้างสรรค์ด้านกีฬาที่สนใจจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 เพื่อได้พูดคุยกับเพื่อนในเรื่องที่ได้อ่านมาเหมือนกันจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.38 และอื่นๆคือการไม่มีอะไรทำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.53

ชื่อหนังสือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบส่วนใหญ่พบว่า ชื่นชอบเรื่องนักเตะแข้งสายฟ้าจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 Prince Of Tennisจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ก้าวแรกสู่สังเวียนจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.31 Slam Dunkจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 10.77 กลมกลิ้งสิงปึงปอง กับตันชีบาซะ และ Eyeshield21มีคนชื่นชอบอ่านจำนวน 12 คนเท่ากัน



คิดเป็นร้อยละ 9.23 อีกรูเขียน โกะจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85 โอตาคุน้องเหล็กและMajor จำนวน 3 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 2.31 Dan Doh และ Whistleจำนวน 2 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 1.54 Kurogane จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.77 และอื่นๆ 15 คนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว กีฬาแต่ไม่ระบุรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่ชื่นชอบคิดเป็นร้อยละ 11.54

ประโยชน์ส่วนใหญ่ที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบ ได้รับความคิดสร้างสรรค์จากการอ่านจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 64.62 รองลงมาให้ความรู้ด้าน ต่างๆทางกีฬาจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 46.92 ให้ความบันเทิงผ่อนคลายจำนวน 39 คน คิดเป็น ร้อยละ 30.00 อื่นๆอ่านแล้วทำให้มีเพื่อนและสามารถพูดคุยกะเพื่อน ได้จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.08 แหล่งที่นักเรียนหาหนังสือการ์ตูนอ่านส่วนใหญ่มาจาก ร้านเช่าหนังสือการ์ตูนจำนวน 53 คน คิด เป็นร้อยละ 40.77 ซื้ออ่านเพื่อเป็นการเก็บสะสมด้วยจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 40.77 รองลงมาหา อ่านจากสื่อทางอินเทอร์เน็ตจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 34.62 ยืมเพื่อนอ่านเมื่อพบเห็นจากเพื่อน จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และอื่นๆคือหาอ่านจากห้องสมุด จำนวน 3 คนคิดเป็น ร้อยละ 2.31

เหตุผลส่วนใหญ่ในการเลือกอ่านของนักเรียนเลือกจาก เนื้อเรื่องน่าสนใจจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 50.76 รองลงมาเป็นภาพวาด ลักษณะตัวการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชอบจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อย ละ 36.15 และเลือกอ่านเฉพาะประเภทกีฬาที่ชอบจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 13.07 การเลือก ลักษณะรูปเล่มที่เปิดอ่านส่วนใหญ่ นักเรียนเลือก แบบใดก็ได้ ขอให้เป็นหนังสือการ์ตูนที่สนใจก็พอ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาเปิดอ่านจากซ้ายไปขวา (แบบญี่ปุ่น)จำนวน 40 คน คิด เป็นร้อยละ 30.77 เปิดอ่านจากขวาไปซ้าย (แบบทั่วไป)จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 29.23 ประเภท ของการวาดภาพในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบโดยส่วนใหญ่เป็น แบบใดก็ได้จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 รองลงมาภาพสีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 33.85 ภาพลายเส้นขาว-ดำจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 เหตุผลส่วนใหญ่ที่เลือกชอบตัวละคร หน้าที บทบาท ที่แสดงในหนังสือ การ์ตูนที่นักเรียนอ่านจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 42.30 รองลงมาภาพวาด หน้าตา การแต่งกายของ ตัวละครสวยดีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 33.08 บุคลิกภาพ และการกระทำของตัวละครจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 24.62 เหตุผลส่วนใหญ่ที่นักเรียนเลือกติดตามหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา พบว่า เนื้อเรื่องเข้มข้นน่าติดตามจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 62.31 รองลงมาการวาดภาพสวยงาม น่าสนใจจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 25.39 ถ้าเป็นประเภทกีฬาที่ชอบ ยังไงก็จะติดตามอ่านตอน ต่อไปจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30

### 5.1.3 การวิเคราะห์ทัศนคติที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

ทัศนคติที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา สำหรับทัศนคติด้านบวกส่วนใหญ่มีผลอยู่ในระดับมาก การ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบสอนให้นักเรียนมีความยุติธรรม ยอมรับการแพ้-ชนะ และมีน้ำใจนักกีฬา ค่าเฉลี่ย 3.96 รองลงมา รู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ เช่น รู้จักให้เพื่อนยืมอุปกรณ์กีฬา หรือแบ่งปันสิ่งของต่อกัน ค่าเฉลี่ย 3.94 รู้จักถึงความซื่อสัตย์ เช่น ไม่โกงและเคารพกฎ กติกาในการเล่นกีฬา ค่าเฉลี่ย 3.92 ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎและกติกาการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ ค่าเฉลี่ย 3.87 การ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ ค่าเฉลี่ย 3.87 การ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ หรือหน้าที่ของตนเอง ค่าเฉลี่ย 3.87 รู้จักถึงความมีมานะพยายาม เช่น ต้องการเป็นผู้เล่นที่เก่งขึ้นเพื่อเป็นนักกีฬาของโรงเรียน หรือติดทีมชาติ ค่าเฉลี่ย 3.86 ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ค่าเฉลี่ย 3.82 รู้ถึงความมีระเบียบวินัยต่อการเล่นกีฬา เช่น เชื่อฟังโค้ช ครูอาจารย์ หรือผู้ฝึกสอน ค่าเฉลี่ย 3.79 การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีสติสัมปชัญญะในการทำสิ่งต่างๆ ค่าเฉลี่ย 3.72 การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความเมตตา กรุณา ค่าเฉลี่ย 3.68 การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่นกีฬานั้นๆ ค่าเฉลี่ย 3.65 ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาตนเองต่อกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ค่าเฉลี่ย 3.62 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเองให้มีทักษะทางกีฬาเพิ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน ค่าเฉลี่ย 3.62

ทัศนคติที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา สำหรับทัศนคติด้านลบส่วนใหญ่มีผลอยู่ในระดับ ปานกลาง ได้แนวทางเพื่อนำไปปฏิบัติ การคิดโกงด้านกีฬาจากการ์ตูน ค่าเฉลี่ย 3.23 รองลงมา รับผิดชอบได้ และชื่นชอบกับการคิดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูน ค่าเฉลี่ย 3.19 การคิดโกงของตัวเองในการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นแนวทางให้นำไปใช้ต่อกีฬาของนักเรียนได้ ค่าเฉลี่ย 3.12 การแสดงความรุนแรงที่มีต่อกีฬาในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบเป็นแนวทางให้นำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของนักเรียน ค่าเฉลี่ย 2.80

## 5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน กรุงเทพมหานคร

### 5.2.1 ภาพรวมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาของนักเรียน

พบว่า นักเรียนอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ประเภทกีฬาสากลประเภททีม และการอ่านของนักเรียนไม่มีกำหนดมักเกิดขึ้นในยามว่าง โดยอ่าน 1-2 เล่มต่อวัน โดยส่วนมากจะดูการ์ตูนทาง

โทรทัศน์และหาหนังสือการ์ตูนอ่าน ส่วนใหญ่อ่านเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด เรื่องที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือ เรื่อง นักเตะแข้งสายฟ้า (กีฬาฟุตบอล) ซึ่งสอดคล้องกับ 10 กีฬาอดิธิต์วัยรุ่นไทย สำนักข่าวสยามกีฬา (SIAM SPORT) ได้มีการสำรวจ ปี 2555 พบว่า กีฬาฟุตบอลเป็นที่นิยมอันดับที่ 1 ในหมู่วัยรุ่นไทยและทั่วโลก

สิ่งที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบนั้นคือความคิดสร้างสรรค์ โดยส่วนใหญ่เด็กนักเรียนจะหาอ่านจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูนและซื้อเก็บเพื่อสะสมด้วย เนื้อเรื่องเป็นสิ่งที่นักเรียนสนใจเลือกอ่านการ์ตูนมากที่สุด รูปเล่มในการเปิดอ่านเป็นแบบใดก็ได้ และส่วนใหญ่จะชอบหนังสือการ์ตูนภาพสี ตัวละครที่นักเรียนชอบส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับ บทบาท หน้าที่ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่าน และเนื้อเรื่องที่เข้มข้นหน้าติดตามทำให้นักเรียนสนใจหาอ่านตอนต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ (เพชญ์ สังข์น้อย, 2527, อ้างถึงใน ศรีบุญญา ไพรวรรณ, 2543, น. 19) การ์ตูนที่นักเรียนคุ้นเคยและชอบ ก็คือการ์ตูนที่นักเรียนให้ความสนใจมากที่สุดนั้น สามารถติดตามได้ทางโทรทัศน์ และหาอ่านได้จากหนังสือการ์ตูนเรื่อง จากการศึกษาค้นคว้าและการเรียนรู้และความคงทนในการจำ จากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่เดินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนชอบแตกต่างกัน

#### 5.2.2 ทักษะคิดด้านกีฬาที่นักเรียนได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

พบว่าทักษะคิดด้านกีฬาที่นักเรียนมีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ทักษะคิดในด้านบวกที่ให้ผลมากที่สุดต่อเด็ก คือ สอนให้มีความยุติธรรมยอมรับ การแพ้ ชนะและมีน้ำใจนักกีฬารองลงมา คือ รู้จักเสียสละ รู้จักให้เพื่อนยืมอุปกรณ์กีฬา แบ่งปันสิ่งของต่อกัน และเคารพกฎกติกาในการเล่นกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ (เอนก รัตนจิตบรรจง 2548, น. 109-112) ทำการศึกษายาทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน พบว่าคุณธรรมที่ถ่ายทอดผ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับกีฬา และพบว่า เนื้อหาเน้นที่คุณธรรมด้าน มานะอดสาหะ สติสัมปชัญญะ สามัคคี ซื่อสัตย์ เมตตากรุณา ระเบียบวินัย รับผิดชอบ เสียสละ และยุติธรรม

ทักษะคิดด้านลบพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้แนวทางเพื่อนำไปปฏิบัติ การคดโกงด้านกีฬาจากการ์ตูนที่ทานโปรดปราน และชื่นชอบ กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูน มีผลอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับ สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) ร่วมกับสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ (สปสช.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำรวจสุขภาพเด็กไทยด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และจริยธรรม ครั้งที่ 4 ระหว่างปี 2551-2552 พบว่า เด็กที่มีอายุ 10 - 14 ปี ซึ่งเป็นวัยรุ่น มีความคิดสร้างสรรค์ การควบคุมอารมณ์ ที่ต่ำลงเรื่อยๆ ถ้าเปรียบเทียบกับผลสำรวจเมื่อ 2 ปีที่ผ่านมา เมื่อแยกออกมาเฉพาะในส่วนด้านจริยธรรม การเล่นกีฬาจู้จี้ก้อง เมื่อมีโอกาสหรือ เล่นจู้จี้ก้องถ้ามีความจำเป็น เป็นพฤติกรรมที่เด็กยอมรับ

ได้มากขึ้น สะท้อนถึงแนวโน้มที่เด็กอาจมีนิสัยที่ต้องการจะได้อะไรก็ได้ ขาดความพยายาม เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความซื่อสัตย์สุจริตซึ่งเป็นจริยธรรมพื้นฐานของบุคคล ที่มีต่อการเล่นกีฬา ซึ่งมีการแข่งขันกัน

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

1. ในการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาสามารถนำไปสร้างหนังสือการ์ตูน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสนใจการเล่นกีฬามากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นสร้างเนื้อเรื่อง ให้ส่งเสริมทัศนคติด้านบวก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน รักความยุติธรรม ซื่อสัตย์ และรู้จักความสามัคคีต่อสังคม
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ทัศนคติด้านลบที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ศึกษาปัจจัยที่ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติในด้านลบต่อการเล่นกีฬา
3. ควรศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อที่เป็นหนังสือการ์ตูน เช่น ในอนาคตสื่อที่เป็นรูปเล่มหนังสือที่เด็กได้อ่าน มีการหาอ่านได้ทางคอมพิวเตอร์ สื่อที่เป็นรูปเล่มอาจไม่จำเป็น เพื่อเป็นแนวทางผลิตหนังสือการ์ตูนออนไลน์ต่อไป



## บรรณานุกรม

- ชุติมา ธนุธรรมทัศน์. (2546). *วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐิติมา สุรัฐมัลย์. (2544). *การศึกษานุคลิกภาพของตัวการ์ตูนนำชายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล).
- ธนพร อินพุ่ม. (2550). *การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยของเครื่องเล่นการ์ตูนระหว่างปี พ.ศ. 2541-2549*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- ธารา จันทร์อนุ. (2551). *การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- บำรุง สุขพรรณ. (2550). *บทบาทของหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นต่อการส่งเสริมความรู้ เรื่องการพัฒนาชนบทตามยุทธศาสตร์ชาติ ปี 49 การผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมและค่านิยมของชาวไทยมุสลิม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- ปาริชาติ สุริยวพันธ์. (2549). *ทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- นรงค์ เดิมอินทร์. (2550). *หนังสือการ์ตูนที่วัยรุ่นไทยในชนบทชอบอ่านมากที่สุด พ.ศ. 2550 : กรณีศึกษาอำเภอกระนวน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- ศรัญญา ไพรวันรัตน์. (2543). *ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกที่นักเรียนคุ้นเคยและพอใจต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา).

## บรรณานุกรม(ต่อ)

- สุพัตรา แดงสีขุน. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความนิยมของวัยรุ่นในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว  
สืบสวน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- อรัชพร คิมพะจันทร์. (2548). อิทธิพลของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นต่อทัศนคติต่อบทบาททางเพศของ  
นักเรียนโรงเรียนราชวินิตบางเขน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- เอนก รัตนจิตบรรจง. (2548). บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาต่อการเสริมสร้าง  
คุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย





## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. อาจารย์ สุกัญญา บุญศรี

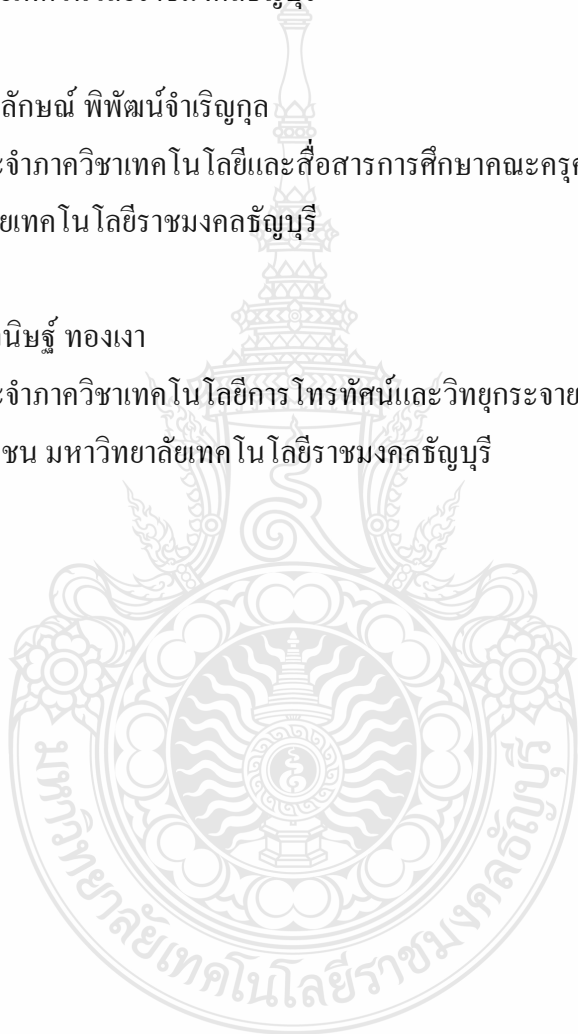
อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ดร. เขียวลักษณ์ พิพัฒน์จำริญกุล

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3. ดร. กุลกนิษฐ์ ทองเงา

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง คณะเทคโนโลยี  
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและแบบประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญ





## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนระดับชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียน สตรีวิทยา 2 ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี  
งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นาย รังสฤษดิ์ จันทสูง

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

แบบสอบถามความคิดเห็นการศึกษานั่งสื่อกำรดูณฐึปุ่นแผนกึพหที่ส่งผลต่อทศนคตึด้นกึพห ของ  
นักรเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้องเรียนร้ตณโกลนทร้สมโภช บงเชน กรุงเทพมหานคร

---

**คำชี้แจง**

1. แบบสอบถามชุดนี้มึวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนักรดูณฐึปุ่นแผนกึพหที่ส่งผลต่อทศนคตึด้นกึพห ของนักรเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้องเรียนร้ตณโกลนทร้สมโภช บงเชน จ้งหวัดกรุงเทพมหานคร คำตอบจากแบบสอบถามใช้เป็นข้อมูลเพื่อการวิจัยเท่านั้น

2. แบบสอบถามฉบับนี้ มึทั้งหมด 4 ตอน ดังนี้

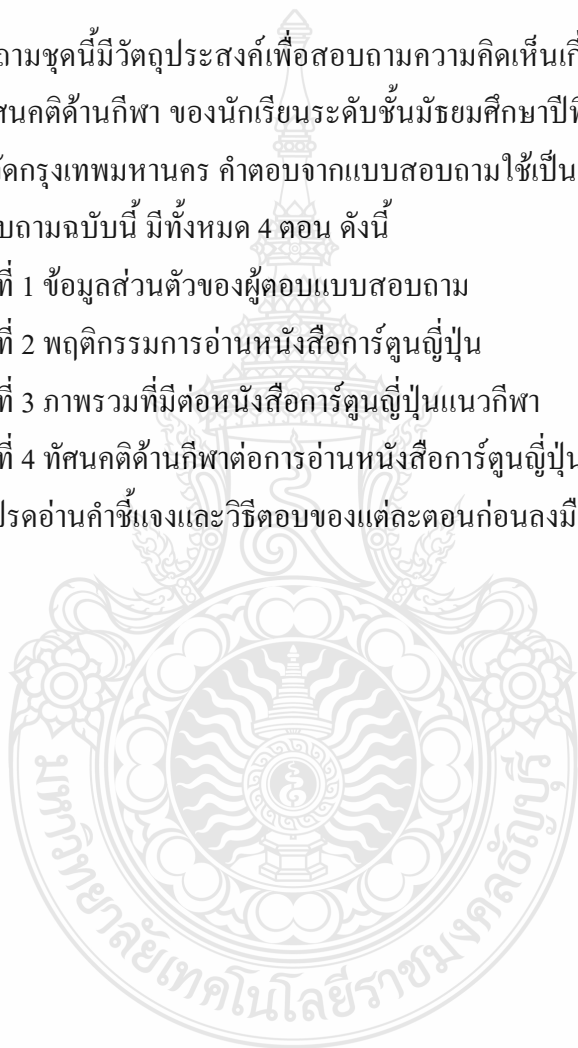
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการอ่านนักรดูณฐึปุ่นแผนกึพห จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 3 ภาพรวมที่มีต่อนักรดูณฐึปุ่นแผนกึพห จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 4 ทศนคตึด้นกึพหต่อการอ่านนักรดูณฐึปุ่นแผนกึพห จำนวน 18 ข้อ

3. นักรเรียนโปรดอ่านคำชี้แจงและวิธีตอบของแต่ละตอนก่อนลงมือตอบ



แบบสอบถามความคิดเห็นการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์ สมโภชบางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนให้มากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

- 1). ชาย  2). หญิง

2. อายุ(เกิน 6 เดือนนับเป็น 1 ปี)

- 1). 11-12 ปี  2). 13-14 ปี  3). มากกว่า 14 ปี

3. เกรดเฉลี่ยสะสม

- 1). ต่ำกว่า 2.00  2). 2.01-3.00  3). 3.01-4.00

4. ยามว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสืออื่นๆ ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน

- 1). เสมอ  2). นานๆจะอ่านสักครั้ง  3). ไม่อ่านเลย

5. นักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวกีฬา หรือไม่

- 1). เคย  2). ไม่เคย

หมายเหตุ นักเรียนที่ไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ต้องทำแบบทดสอบต่อไป

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1. นักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (กีฬาสากลประเภทเดี่ยว) Ippo ก้าวแรกสู่สังเวียน , Yowamuchi Pedal โอตาคุน่องเหล็ก
- (กีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว) Kurogane คุโรกานะ , Hikaru On Go ฮิคารุเซียนโกะ
- (กีฬาสากล มีทั้งประเภทเดี่ยวและทีม) Prince Of Tennis นักหวดลูกสักหลาด , กลมกลิ้งสิ่งห้ปึงปอง
- (กีฬาสากลประเภททีม) SLAM DUNK สแลมดังก์ , EYESHIELD21 ไอหนูได้ฝุ่นมะกันบอล , The Knight in the Area สิงห์สนาม , Inazuma Eleven นักเตะแข้งสายฟ้า
- (กีฬาประเภททีมญี่ปุ่นเล่นเป็นกีฬาประจำชาติ) Moshidora เบสบอล
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

2. นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา กี่วันต่อสัปดาห์
- ทุกวัน  สัปดาห์ละ 3-4 วัน
- สัปดาห์ละ 1-2 วัน  ไม่มีกำหนดอ่านยามว่าง
3. ในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา แต่ละครั้งนักเรียนอ่านวันละกี่เล่ม
- 1-2 เล่ม  5-7 เล่ม
- 3-4 เล่ม  มากกว่า 7 เล่ม ต่อวันระบุจำนวน.... เล่ม
4. นักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ได้อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- เพื่อนแนะนำ
- คู่มือทางโทรทัศน์ จึงหาหนังสือการ์ตูนอ่าน
- พบการโฆษณา ทางอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเพจต่างๆ หรือ Face Book จึงหาหนังสืออ่าน
- นักเรียนสนใจในประเภทกีฬานั้นๆ จึงเป็นแนวทางให้หาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอ่าน
- อื่นๆ โปรดระบุ.....
5. นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา เพื่อวัตถุประสงค์ใด มากที่สุด
- เพื่อหาความรู้ ด้านกีฬาที่สนใจ
- เพื่อหาความบันเทิง คลายเครียด
- เพื่อหาความคิดสร้างสรรค์ด้านกีฬาที่สนใจ
- เพื่อได้พูดคุยกับเพื่อนในเรื่องที่ได้อ่านมาเหมือนกัน
- อื่นๆ โปรดระบุ.....
6. นักเรียนที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา ให้ระบุชื่อเรื่องที่นักเรียนชอบ (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ)
- 1) ชื่นชอบอันดับ 1.....
- 2) ชื่นชอบอันดับ 2.....
- 3) ชื่นชอบอันดับ 3.....

ตอนที่ 3 ภาพรวมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ

1. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ เมื่อได้อ่านแล้วให้ประโยชน์ด้านใดแก่นักเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ให้ความรู้ด้านต่างๆทางกีฬา  ให้ความบันเทิงผ่อนคลาย  
 ได้รับความคิดสร้างสรรค์จากการอ่าน  อื่นๆ.....

2. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ หาอ่านจากที่ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เจ้าจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูน  
 ซื้ออ่านเพื่อเป็นการเก็บสะสมด้วย  
 หาอ่านจากสื่อทางอินเทอร์เน็ต  
 ยืมเพื่อนอ่านเมื่อพบเห็นจากเพื่อน  
 อื่นๆโปรดระบุ.....

3. ข้อใดที่นักเรียนพิจารณาเป็นอันดับแรกในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

- ภาพวาด ลักษณะตัวการ์ตูนที่ชอบ  เนื้อเรื่องน่าสนใจ  
 เลือกอ่านเฉพาะประเภทกีฬาที่ชอบ  อื่นๆโปรดระบุ.....

4. ลักษณะรูปเล่มต่อการอ่าน ของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบที่สุด

- เปิดอ่านจากซ้ายไปขวา (แบบทั่วไป)  เปิดอ่านจากซ้ายไปขวา (ญี่ปุ่น)  
 แบบใดก็ได้ ขอให้หนังสือการ์ตูนที่สนใจก็พอ

5. นักเรียนชอบหนังสือการ์ตูนประเภท

- ภาพสี  ภาพลายเส้น ขาว-ดำ  แบบใดก็ได้

6. ตัวละครที่นักเรียนชอบ เพราะอะไร

- ภาพวาด หน้าตา การแต่งกาย ของตัวละครสวยดี  
 บุคลิกภาพ และการกระทำของตัวละคร  
 หน้าที่ บทบาท ที่แสดงในหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่าน  
 อื่นๆโปรดระบุ.....

7. ในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬานักเรียนสนใจที่จะติดตามหาอ่านต่อไปเพราะสิ่งใด

- การวาดภาพสวยงามน่าสนใจ  เนื้อเรื่องเข้มข้นน่าติดตาม  
 ถ้าเป็นประเภทกีฬาที่ชอบยังไงก็จะติดตามอ่านต่อไป  
 อื่นๆโปรดระบุ.....

แบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ทักษะการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนตอบตามประสบการณ์จริงที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุดดังนี้

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด

ทักษะการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
ตอนที่ 3 ทักษะการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา					
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎและ กติกาการเล่นกีฬาจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่น กีฬา จากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเอง ให้มีทักษะทางกีฬาเพิ่มขึ้นจากหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
4. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาตนเอง ต่อกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
5. รู้ถึงความมีระเบียบวินัย ต่อการเล่นกีฬา เช่น เชื้อฟังโก้ซ ครูอาจารย์ หรือผู้ฝึกสอน					



ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
6. รู้จักถึงความมีความพยายาม เช่น ต้องการเป็นผู้เล่นที่เก่งขึ้นเพื่อเป็นนักกีฬาของโรงเรียน หรือ ดิตทีมชาติ เป็นต้น					
7. รู้จักถึงความซื่อสัตย์ เช่น ไม่โกงและเคารพกฎ กติกาในการเล่นกีฬา					
8. รู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ เช่น รู้จักให้เพื่อนยืมอุปกรณ์กีฬา หรือแบ่งปันสิ่งของต่อกัน เป็นต้น					
9. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความยุติธรรมยอมรับการแพ้-ชนะ และมีน้ำใจนักกีฬา					
10. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีสติสัมปชัญญะในการทำสิ่งต่าง ๆ					
11. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ					
12. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ หรือหน้าที่ของตนเอง					
13. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความเมตตากรุณา					
14. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่นกีฬานั้นๆ					
15. การแสดงความรุนแรงที่มีต่อกีฬา ในหนังสือการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่านนำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของท่าน					
16. การคดโกงของตัวร้ายในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่านนำไปใช้ต่อการเล่นกีฬาของท่านได้					
17. ท่านรับได้ และชื่นชอบ กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
18. การคดโกงในการ์ตูนที่ท่านโปรดปรานท่านจะนำไปปฏิบัติต่อการกีฬาของท่าน					

ข้อเสนอแนะ: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ขอบคุณอย่างยิ่งที่ท่านได้ใช้เวลาเพื่อตอบแบบสอบถามชุดนี้





## แบบประเมิน

เรื่อง การศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่ส่งผลต่อทัศนคติด้านกีฬา ของนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางเขน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

### คำชี้แจง

1. โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างระดับความคิดเห็น

ตามระดับเครื่องหมายที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+ 1	หมายถึง	ข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
- 1	หมายถึง	ข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. โปรดแสดงความคิดเห็นหรือชี้แนะข้อที่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

แบบสอบถามมี 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน 5 ข้อ
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	จำนวน 7 ข้อ
ตอนที่ 3 ภาพรวมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ	จำนวน 8 ข้อ
ตอนที่ 4 ทัศนคติด้านกีฬาต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	จำนวน 18 ข้อ

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นาย รังสฤษดิ์ จันทสูง

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ชื่อ-นามสกุล.....

วุฒิการศึกษา

.....  
.....

อาชีพ.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ผลงาน

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....



1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognition) เป็นความรู้เดิม ประสบการณ์ตรงที่มีต่อสิ่งนั้นๆ หรือความเชื่อซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมเฉพาะทางได้

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affection) หรืออารมณ์ (Emotion) เป็นปฏิกิริยาทางความรู้สึกหรืออารมณ์โดยรวมที่มี ชิม ชับต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันแสดงให้เห็นถึงของระดับความชอบหรือไม่ชอบที่มีมากน้อยเพียงไรเป็นความรู้สึกรวม ที่ส่งผลให้เกิดทัศนคติ องค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการศึกษาทัศนคติ

3. องค์ประกอบด้านการกระทำ (Conation) หมายถึงความน่าจะเป็น หรือแนวโน้มที่บุคคลจะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งต่อวัตถุ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเป็นผลมาจากการทำงานขององค์ประกอบในด้านความรู้ความเข้าใจ และความรู้สึก นำไปสู่แนวปฏิบัติ

**คำชี้แจง** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อ	ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.	<b>ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม</b>				
	เพศ				
	อายุ				
	เกรดเฉลี่ยสะสม				
	ยามว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน				
	นักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น				
	<b>ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น</b>				
1.	เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทใดบ้าง(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)				
2.	นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกี่วันต่อสัปดาห์				
3.	ในการอ่านการ์ตูนแต่ละครั้งนักเรียนอ่านวันละกี่เล่ม				
4.	นักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนได้อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)				
5.	นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อวัตถุประสงค์ใด มากที่สุด				
6.	ให้นักเรียนระบุชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชื่นชอบ ทั้งที่เคยอ่านหรืออ่านอยู่ในปัจจุบัน (ไม่ จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ)				
7.	นักเรียนที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา ให้ระบุชื่อเรื่องที่นักเรียนชอบ (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ สามารถใส่ชื่อเรื่องซ้ำกับข้อ 6 ได้)				

ข้อ	ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.	ตอนที่ 3 ภาพรวมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบให้ประโยชน์ด้านใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)				
2.	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ หาอ่านจากที่ใด (ตอบได้ มากกว่า 1 ข้อ)				
3.	ข้อใดที่นักเรียนพิจารณาเป็นอันดับแรกในการเลือกอ่านหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา				
4.	ลักษณะรูปแบบต่อการอ่าน ของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบที่สุด				
5.	นักเรียนชอบหนังสือการ์ตูนประเภท				
6.	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ ตัวละครใดที่นักเรียน ชอบที่สุด โปรดระบุชื่อด้วย				
7.	ตัวละครที่นักเรียนชอบ เพราะอะไร				
8.	ในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬานักเรียนสนใจที่จะติดตามหา อ่านตอนต่อไปเพราะสิ่งใด				
1.	ตอนที่ 4 ทัศนคติด้านกีฬาต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา รับความรู้เกี่ยวกับกฎและ กติกา การเล่นกีฬาจากการ์ตูนที่ท่าน โปรด ปราน				
2.	รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นกีฬา จากการ์ตูนที่ท่าน โปรดปราน				
3.	รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเองให้มีทักษะทางกีฬาจากการ์ตูนที่ ท่านโปรดปราน				
4.	รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาฝีมือของผู้เล่นกีฬาจากการ์ตูนที่ท่าน โปรดปราน				
5.	รู้ถึงความมีระเบียบวินัย ต่อการเล่นกีฬา				
6.	รู้จักถึงความมีความมานะพยายาม				
7.	รู้จักถึงความซื่อสัตย์มีความซื่อสัตย์				
8.	การรู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ				

ข้อ	ทัศนคติที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
9.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความยุติธรรมยอมรับการแพ้-ชนะ				
10.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีสติสัมปชัญญะในการทำสิ่งต่าง ๆ				
11.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ				
12.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ				
13.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความเมตตากรุณาต่อผู้อื่น				
14.	การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่นกีฬานั้นๆ				
15.	เนื้อหาการ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางแสดงมีความรุนแรงที่มีต่อกีฬา				
16.	การคดโกงของตัวร้ายในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่านนำไปใช้ต่อการเล่นกีฬาของท่านได้				
17.	ท่านรับได้กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน				
18.	การคดโกงในการ์ตูนที่ท่านโปรดปรานท่านจะนำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของท่าน				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม</b>					
1. เพศ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. อายุ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. เกรดเฉลี่ยสะสม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. ยามว่างของนักเรียนที่มีต่อการอ่านหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. นักเรียนเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
<b>ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น</b>					
1. เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกี่วันต่อสัปดาห์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. ในการอ่านการ์ตูนแต่ละครั้งนักเรียนอ่านวันละกี่เล่ม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. นักเรียนสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนได้อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อวัตถุประสงค์ใด มากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
6. ให้นักเรียนระบุชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชอบ ทั้งที่เคยอ่านหรืออ่านอยู่ในปัจจุบัน (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ)	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
7. นักเรียนที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา ให้ระบุชื่อเรื่องที่นักเรียนชอบ (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ สามารถใส่ชื่อเรื่องซ้ำกับข้อ 6 ได้)	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง



รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 3 ภาพรวมที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบ</b>					
1. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบให้ประโยชน์ด้านใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบหาอ่านจากที่ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. ข้อใดที่นักเรียนพิจารณาเป็นอันดับแรกในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
4. ลักษณะรูปเล่มต่อการอ่าน ของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. นักเรียนชอบหนังสือการ์ตูนประเภท	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
6. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชอบตัวละครใดที่นักเรียนชอบที่สุด โปรดระบุชื่อด้วย	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
7. ตัวละครที่นักเรียนชอบ เพราะอะไร	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
8. ในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา นักเรียนสนใจที่จะติดตามหาอ่านตอนต่อไป เพราะสิ่งใด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
<b>ตอนที่ 4 ทักษะคดีด้านกีฬาต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬา</b>	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎและ กติกา การเล่นกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน					
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการฝึกฝนตนเองให้มีทักษะทางกีฬาจากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
4. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาฝีมือของผู้เล่นกีฬา จากการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
5. รู้ถึงความมีระเบียบวินัย ต่อการเล่นกีฬา	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
6. รู้จักถึงความมีความมานะพยายาม	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
7. รู้จักถึงความซื่อสัตย์มีความซื่อสัตย์	0	+1	0	0.6	ปรับปรุง
8. การรู้จักถึงประโยชน์ของการเสียสละ	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
9. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความยุติธรรมยอมรับการแพ้-ชนะ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
10. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีสติสัมปชัญญะในการทำสิ่งต่าง ๆ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
11. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความสามัคคีกับหมู่คณะ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
12. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
13. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานสอนให้ท่านมีความเมตตา กรุณาต่อผู้อื่น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
14. การ์ตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางให้ท่านชอบเล่นกีฬาต่างๆ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
15. เนื้อหากำตูนที่ท่านโปรดปรานเป็นแนวทางแสดงมีความรุนแรงที่มีต่อกีฬา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
16. การคดโกงของตัวร้ายในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน เป็นแนวทางให้ท่านนำไปใช้ต่อการเล่นกีฬาของท่านได้	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
17. ท่านรับได้กับการคดโกงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนที่ท่านโปรดปราน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
18. การคดโกงในการ์ตูนที่ท่านโปรดปรานท่านจะนำไปปฏิบัติต่อการเล่นกีฬาของท่าน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

ค่า IOC ที่รับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ภาคผนวก ก

การจัดอันดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบ

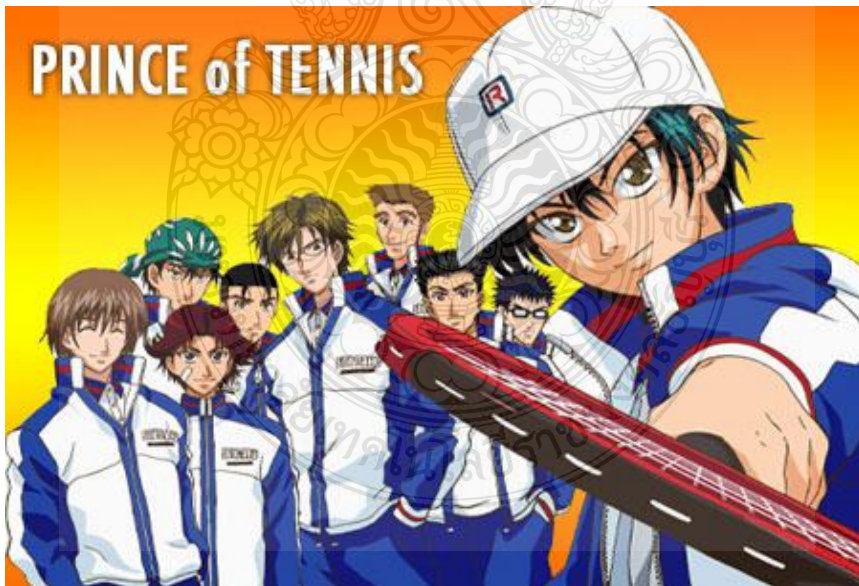


## จัดอันดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวกีฬาที่นักเรียนชื่นชอบ

ภาพหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่นักเรียนชื่นชอบทั้ง 9 อันดับ



ภาพที่ 1 นักเตะแข่งสายฟ้า เป็นการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 1 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอล จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภททีม



ภาพที่ 2 Prince of Tennis เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 2 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเทนนิส จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภทเดี่ยวและทีม



ภาพที่ 3 ก้าวแรกสู่สังเวียน เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 3 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬามวย จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภทเดียว



ภาพที่ 4 SLAM DUNK เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 4 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเก็ตบอล จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภททีม



ภาพที่ 5 กลมกลิ้งสิงห์ปึงปอง เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 5 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเทเบิลเทนนิส (ปึงปอง) จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภทเดี่ยวและทีม



ภาพที่ 6 Eyeshield 21 เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 5 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเทนนิส จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภททีม



ภาพที่ 7 กัปตันชิบาเซะ เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 5 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอล จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภททีม



ภาพที่ 8 ฮิคารุเซียนโกะ เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ เป็นอันดับ 6 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาโกะ จัดอยู่ในกีฬาญี่ปุ่นประเภทเดี่ยว



ภาพที่ 9 โอตาคุน้องเหล็ก เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นชอบ เป็นอันดับ 7 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาจักรยาน จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภทเดียว

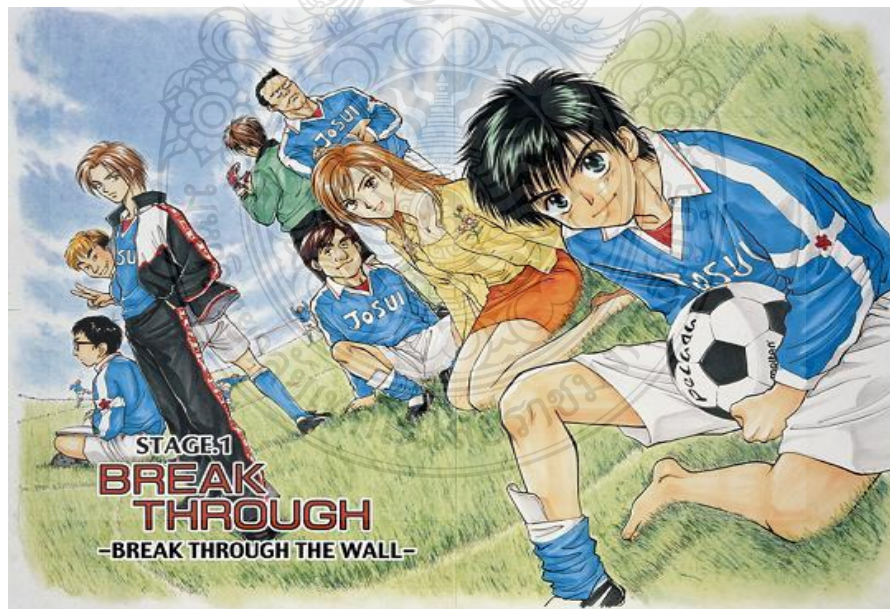


ภาพที่ 10 Major เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นชอบ เป็นอันดับ 7 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเบสบอล จัดอยู่ในกีฬาญี่ปุ่นประเภททีม





ภาพที่ 11 Dan Doh เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นชอบ เป็นอันดับ 8 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาอล์ฟ จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภทเดี่ยว



ภาพที่ 12 Whistle เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นชอบ เป็นอันดับ 8 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอล จัดอยู่ในกีฬาสากลประเภททีม



ภาพที่ 13 Kurogane เป็นหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นชอบ เป็นอันดับ 9 เนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเคนโด้ จัดอยู่ในกีฬาญี่ปุ่นประเภทเดียว



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายรังสฤษดิ์ จันทสูง
วัน เดือน ปีเกิด	18 ตุลาคม 2529
ที่อยู่	503/185 เขตบางเขน แขวงท่าแร้ง กรุงเทพมหานคร 10220
การศึกษา	สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2548 ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2557 ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

