



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เขาวชน คือ คนรุ่นใหม่ที่เป็นทั้งความหวัง ความฝัน และกลุ่มพลังอันยิ่งใหญ่ของสังคมในการเสริมสร้างความมั่นคง แข็งแรง และสร้างสรรค์ความเป็นปึกแผ่นให้กับประเทศชาติต่อไปในอนาคต ดังนั้น เขาวชน จึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความหมายต่อประเทศชาติอย่างมาก ซึ่งสมควรอย่างยิ่งที่สังคมจะต้องให้การหนุนอม ดูแลเอาใจใส่ รวมทั้งเตรียมความพร้อมในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดให้กับเขาวชน อยู่ตลอดเวลา และมากขึ้นเป็นพิเศษในระยะที่เขาวชนกำลังมีระดับอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่น ทั้งนี้เพราะ วัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง เกิดขึ้นพร้อมๆ กันอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา จากลักษณะของ เด็กวข้ามชั้นเบเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจวเป็นที่จะต้องปรับตัวใหม่เพื่อให้เข้ากับสภาพการณ์ของความเป็นผู้ใหญ่ แต่เนื่องจากขาดประสบการณ์ที่พอจะ เป็นพื้นฐานความเข้าใจในเรื่อง เหล่านั้น วัยรุ่นจึงต้องพยายามแสวงหาคำตอบด้วยการให้ความสนใจ อยากรู้ อยากรูเห็น เรียนรู้ จดจำ และทดลองเลียนแบบสิ่งแปลกวใหม่ว สิ่งแวคล้อมรอบวตัว สิ่งต่างวที่วไปอย่างกว้างขวาง ด้วยเหตุนี้ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่สังคมควรจจะปลูกฝังให้เกิดความเจริญองงวามในด้านความรู้ แนวคิด เขาวชน ปัญหา คุณธรรม ค่านิยม ฯลฯ อย่างถูกต้องและเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งไม่ว่าจะวใช้วิธีการอย่างไร สำหรับวัยรุ่นแล้ว จะให้การศึกษาอบรมสั่งสอนโดยตรงจากสถาบันครอบครัวหรือสถาบันการศึกษา หรือรคยทางอ้อม ด้วยการให้ความรู้ผ่านสื่อมวลชนแขนงต่างวในสังคม อาทิ หนังสือพิมพ์ วิทยุ หรือโทรทัศน์ ฯลฯ ต่างก็ มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาไม่ยิ่งหย่อนวไปกว่กันเลย

หนังสือ ได้ชื่อว่าเป็นวัตถุประสงค์ทางมวลชนแขนงหนึ่ง ในรูปของวัสดุ การอ่าน (หทัย ดันทอง 2525; 97) ซึ่งจัดเป็นอุปกรณ์การพัฒนาบุคคลทุกระดับ ที่มีประสิทธิภาพที่สุด ทั้งนี้เพราะ หนังสือนั้นนอกจากจะเป็นสื่อที่ถ่ายทอดสาระ ช่วย ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัย ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งได้ใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์แล้ว หนังสือยังเป็นแหล่งรวบรวม ความรู้ แนวคิด และจินตนาการแปลกๆใหม่ๆที่มนุษย์ได้เคยเรียนรู้ หรือคิดอ่านไว้ (พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช 2515; 58) อาทิ ความก้าวหน้า ของวิวัฒนาการต่างๆทางความคิด ความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการของความรู้ ความใฝ่ฝันทั้งหลายของมนุษยชาติในโลก ฯลฯ สิ่งเหล่านี้สำหรับวัยรุ่นแล้ว นับ เป็นอาหารทางสมองที่สำคัญ และมีบทบาทต่อการ เสริมสร้างภูมิปัญญา ทักษะ ประสบการณ์ และตอบสนองต่อความสนใจของวัยรุ่น ทั้งในและนอกระบบโรงเรียน เป็นอย่างยิ่ง แม้การอ่านในเรื่องหนึ่งๆ วัยรุ่นจะได้รับสาระไม่เท่ากัน คือ บางคน อาจได้รับแนวคิดรวบยอดไปทั้งหมด ในขณะที่บางคนอาจได้รับไปเพียงแค่บางส่วน บางจุด ศัพท์บางคำ คำพูดบางประโยค หรือเนื้อหาย่อยๆเพียงบางประการเท่านั้น ก็ตาม แต่ทุกคนก็จะค่อยๆเรียนรู้ จดจำ เลียนแบบ และสะสมไปเรื่อยๆทีละ เล็กเล็ น้อย จนกระทั่งสามารถยึดถือเป็นอุทธรณ์ในการดำเนินชีวิต และเป็นแบบฉบับ ของพฤติกรรมต่อไปได้ในที่สุด ปัจจุบัน เนื่องจากปริมาณของหนังสือในห้องสมุด มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ละเรื่อง แต่ละเล่ม แต่ละประเภท ต่างมีแง่มุมของ ความรู้ ความลึกซึ้งของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ แม้กระทั่งความเหมาะสม กับบุคคล เพศและวัยที่หลากหลาย การที่จะค้นหาหนังสือให้กับวัยรุ่น จึงจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกหน่วยงานในสังคมที่จะคัดสรร จัดทำ หรือแนะนำหนังสือ ที่ดี มีคุณภาพเหมาะสมกับวัย ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์ ตลอดจนความ สนใจของวัยรุ่นให้มากที่สุด

เนื่องจากความสนใจของวัยรุ่นนั้น มีรากฐานมาจากความสนใจในวัยเด็ก ที่ผ่านๆมาทั้งสิ้น (ปราณี รามสูต 2528; 57) ความสนใจในการอ่าน ซึ่งเป็นส่วน หนึ่งก็เช่นกัน ดังนั้นความสนใจในการอ่านของวัยรุ่น จึงเป็นอิทธิพลที่วัยรุ่นแต่ละคน ได้รับสืบเนื่องมาจากความต้องการและความสนใจเมื่อครั้งยัง เด็ก ซึ่งโดยพื้นฐาน

แล้ว เด็กๆ มักจะเกิดความสนใจเป็นพิเศษกับหนังสือที่มีเรื่องราวสนุกตื่นเต้น อ่านแล้วเพลิดเพลินได้หัวเราะ แม้ว่าเนื้อเรื่องออกจะไร้สาระหรือเกินจริงไปบ้างก็ตาม และต้องมีภาพประกอบ ที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา รวมทั้งก่อให้เกิดจินตนาการให้ดูมากกว่า (สุพิศรา ชุมเกตุ 2522: 2) อันเป็นคุณสมบัติที่มีอยู่อย่างครบถ้วนในหนังสือการ์ตูน ด้วยเหตุนี้ เด็กๆ จึงชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่ และเป็นความนิยมที่ไม่เสื่อมคลาย แม้ว่าจะเติบโตถึงขั้นวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่แล้วก็ตาม ฉะนั้นหนังสือการ์ตูนจึง เป็นหนังสือที่เข้าถึงความสนใจของวัยรุ่นส่วนใหญ่ได้ดีที่สุด และมีบทบาทในการพัฒนาวัยรุ่นมากที่สุดอีกด้วย

ในสังคมไทยนั้น จากหลักฐานที่มีอยู่ปรากฏว่าเรามี "การ์ตูน" กันมาเป็นเวลานานแล้ว ตั้งแต่ครั้งรัชสมัยรัชกาลที่ 3 หรือรัชกาลที่ 4 แต่เนื่องจากคำว่าการ์ตูนยังเป็นศัพท์ใหม่ที่ไม่มีการรู้จัก จึงไม่เคยมีการบันทึกเอาไว้ว่า การ์ตูนเริ่มมีขึ้นในประเทศไทยตั้งแต่สมัยนี้แล้ว (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2524: 11) จนกระทั่งรัชสมัยในรัชกาลที่ 6 การ์ตูนจึงเริ่มเป็นที่รู้จัก และได้รับความนิยมแพร่หลายไปอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพการ์ตูนประเภทล้อเลียนเสียดสีสังคม และการเขียนภาพการ์ตูนประกอบเรื่องในวรรณคดีไทย เช่น เรื่องพระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน หลวิไชย-คารี เป็นต้น ส่วนการเขียนในประเภทอื่นๆ เช่น การเขียนภาพการ์ตูนประกอบคำโคลงกลอนนิทาน การเขียนการ์ตูนสำหรับเด็กหรือวัยรุ่น แม้จะมีนักเขียนบางคนพยายามบุกเบิกจัดทำขึ้น แต่ก็ไม่มีการ์ตูนประเภทใดเป็นที่นิยมแพร่หลายในหมู่ผู้อ่านเลย จึงค่อนข้างล้มเลิกกันไปทีละรายจนหมด ด้วยเหตุนี้เยาวชนไทยในอดีต จึงไม่เคยมีหนังสืออ่านเล่นของตนที่เป็นหนังสือประเภทการ์ตูนมาก่อนเลย เมื่อความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการแขนงต่างๆ จากนานาอารยประเทศ เริ่มแผ่ขยายเข้ามาในประเทศไทย สังคมไทยจึงได้สังเกตเห็นแบบอย่างและเริ่มตระหนักในความสำคัญของเยาวชนที่มีต่อประเทศชาติ ซึ่งการที่จะช่วยส่งเสริมหรือพัฒนาคุณภาพของเยาวชนให้เป็นไปตามความมุ่งหมายข้างต้นได้นั้น หนังสืออ่านเล่น ที่เขียนขึ้นสำหรับเยาวชนโดยเฉพาะ นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอันมาก (เบส็อง ฌ. นคร 2510: 51) ดังนั้น สังคมไทยจึงเริ่มสนับสนุนการผลิต การจัดทำ การสรรสร้างสิ่งแปลกๆ ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนสำหรับเยาวชนอย่างจริงจัง ท้าให้

นักเขียนภาพการ์ตูนฝีมือดีหลายคนในขณะนั้น คือนักเขียนมาให้ความสนใจที่จะจัดทำหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก และในปี พ.ศ. 2495 พิมล กาฬสีห์ นักเขียนภาพการ์ตูนฝีมือดีคนหนึ่งสมัยนั้น ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กชื่อ "การ์ตูนคู่กต" ขึ้นเป็นเล่มแรก โดยมีเนื้อหาสาระภายในเกี่ยวกับเรื่องของครอบครัวทั่วไป การอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้อง ผสมผสานกับความรู้อรอบตัวในด้านต่างๆ บรากรูว่าเพียงเล่มแรกนี้ออกมาก็ประสบความสำเร็จ เริ่มเป็นที่สนใจของเด็กๆ ทุกเพศและทุกวัย จนทำให้มีการลอกเลียนแบบจัดทำหนังสือการ์ตูนในแนวนี้ออกตีพิมพ์มาอีกหลายเล่ม อาทิ การ์ตูนหนูจ๋า การ์ตูนเบบี๋ ชัยพฤษ์การ์ตูน เป็นต้น

กระทั่งปี พ.ศ. 2500 ความนิยมเหล่านี้จึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ ทั้งของฝรั่งและญี่ปุ่น เข้ามาเสนอฉายทางโทรทัศน์ การ์ตูนเหล่านี้มีความแปลกใหม่ให้เด็กๆ ได้สัมผัส ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาสาระที่สนุกตื่นเต้น บทสนทนาอันชวนขัน หรือวิธีการนำเสนอที่ก่อให้เกิดจินตนาการราวกับว่าได้เข้าไปมีส่วนร่วมเป็นตัวละครเอกในเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่องอย่างสมจริง ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ตรงกับความต้องการของเด็ก เป็นส่วนใหญ่ จึงไม่แปลกเลยที่เด็กๆ และวัยรุ่นในสมัยนั้นได้ให้ความสนใจภาพยนตร์การ์ตูนอย่างแพร่หลาย การ์ตูนไทยจึงหันมาเลียนแบบเนื้อเรื่องทานองนี้กันมากขึ้น อาทิ เรื่องประเภทอกินหารเจ้าชาย ลัทธิประหลาด และเรื่องราวเกี่ยวกับของวิเศษต่างๆ (สุพัศรา ชุมเกตุ 2522: 106) แต่เนื่องจากลักษณะการดำเนินเรื่อง ฉากและภาพ บทสนทนา ฯลฯ ยังคงเหมือนการ์ตูนไทยแบบเดิมๆ ทุกประการ การ์ตูนไทยในความคิดของเด็กๆ จึงไม่อาจจะสร้างความสนุกสนาน และความตื่นเต้น ได้เทียบเท่ากับภาพยนตร์การ์ตูนคังกล่าว ความสนใจที่เด็กๆ มีต่อการ์ตูนไทยจึงน้อยลงไปทุกที ขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ เฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนญี่ปุ่นใช้ลักษณะความบันเทิง เฉพาะตัวคังกล่าวบวกกับเทคนิคการถ่ายทำ รวมทั้งจินตนาการในด้านต่างๆ ที่พัฒนาจากรูปหนึ่งไปยังอีกเรื่องหนึ่งอย่างไม่ซ้ำเก่า เช่น การใช้อาวุธพิสดาร การให้แสงสีต่างๆ ทำการแปลงกาย ฯลฯ ขณะนี้ทั้งเด็กๆ และวัยรุ่น จนกลายเป็นการ์ตูนที่ได้รับการกล่าวขานถึงมากที่สุดในช่วงเวลาอันสั้น อาทิ เรื่องยอดมนุษย์อุลตร้า ไม้คแดง การ์ตูนเจ้าหนูซูเปอร์แมน เป็นต้น ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเหล่านี้คงจะได้รับความนิยมต่อไป

อีกนาน ถ้าเด็กจะไม่เอาไปเป็นแบบอย่างก็ขยี้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือมีพฤติกรรมอย่างเกินขอบเขต เกิดเป็นอันตรายถึงชีวิต จนทุกวี่วายในสังคมไทยหันมาฟังเสียงและกีดกันการเสนอฉายทางโทรทัศน์ ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นต้องซบเซาไปพักใหญ่ แต่ในที่สุดภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็กลับมาอีกครั้ง แม้จะไม่ค่อยโด่งดังเหมือนเก่า แต่ก็มีความแปลกใหม่ขึ้นอีกมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านของภาพ ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนวาดในแนวอนิเมชัน (Animation) คือวาดทุกอย่างเป็นตัวการ์ตูนที่เหมือนจริงแทนการใช้คนแสดงจริง (นิเวศน์ 2532: 20) หรือประเภทของการ์ตูนที่แบ่งแยกออกเป็นเรื่องสำหรับผู้ชายหรือผู้หญิงอย่างชัดเจน ประกอบกับในระยะหลังนี้ สังคมไทยมีเทคโนโลยีทางการสื่อสารและการพิมพ์ที่รุดหน้าขึ้นมาก (นิศา ชูจิต 2527: 71-72) จึงมีผู้ริเริ่มหันไปทำธุรกิจเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นแขนงใหม่ ศึกษารุ่นเอาต้นฉบับของการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเดียวกันกับภาพยนตร์การ์ตูนที่กำลังเสนอฉายทางโทรทัศน์ในขณะนั้น ตอนที่ได้เสนอฉายมาแล้ว หรือเป็นเหตุการณ์ในตอนที่กำลังดำเนินต่อไป ซึ่งมีภาพและการให้คำบรรยายเหมือนกับในภาพยนตร์ทุกอย่างมาแปล ความอยากรู้ อยากเห็นเหตุการณ์ในตอนที่ต่อไปของเรื่อง ก่อนผู้อื่นและก่อนที่จะชมจากภาพยนตร์ ทำให้หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเติบโตควบคู่ไปกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์อย่างรวดเร็ว และเป็นที่ยอมรับเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นเมื่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ถูกกระแสเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในตนเอง เดิมขึ้นมาอีกครั้ง จนต้องล้มเลิกการเสนอฉายทางโทรทัศน์ไป การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นจึงได้รับความสนใจขึ้นมาแทนที่ เริ่มมีเรื่องใหม่ ๆ เนื้อหาสาระแปลกกว่ามากขึ้น

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2524 มีผู้นำการ์ตูนเชิงวิทยาศาสตร์อิงอนาคตที่กำลังโด่งดังในญี่ปุ่น เรื่อง "โดเรมอน หรือจิราเอมอน (Doraemon)" เข้ามาแปล ความชื่นชอบในประเภทของเนื้อเรื่องที่มีอยู่แล้วเป็นทุนเดิม กอปรกับเนื้อหาระทึกที่เปรียบเสมือนตัวแทนของความผจญภัยที่เด็กและวัยรุ่นต้องการอย่างแท้จริง ภาพประกอบที่วาดได้สวยงาม เหมือนจริงราวกับมีชีวิตจิตใจในทุกบททุกตอน และคำบรรยายที่ล้วนเป็นคำพูดจริง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมจากทั้ง เด็กและวัยรุ่นอย่างรวดเร็ว สร้างความคลั่งไคล้ให้กับเด็กไทยในยุคนั้นที่จะต้องอ่านและชมการ์ตูนเรื่องนี้ แม้แต่ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ก็ต้องมีรูปหรือ

ชื่ออย่างการ์ตูนนี้ เช่น ตุ๊กตา กระเป๋า เสื้อผ้า ฯลฯ แต่เนื่องจากอุปสรรคทางด้านราคา ซึ่งแพงมากสำหรับเด็กๆจนไม่สามารถซื้อหาด้วยตนเองได้ การ์ตูนนี้จึงเริ่มมีแต่วัยรุ่นเป็นผู้อ่านกลุ่มใหญ่เบียดขยบรียาย และนับจากเรื่องนี้เป็นต้นมาหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นได้กลายเป็นหนังสือการ์ตูนของวัยรุ่น ทุกเรื่อง ที่ออกมาล้วนได้รับความสนใจ สำนักพิมพ์หลายแห่งจึงหันมาผลิตหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ มีการแข่งขันกันสรรหาเนื้อเรื่องแปลกๆ กระจุกไม่เจาะจงที่แนวเรื่อง (นิเวศน์ 2532; 21) พิมพ์ออกจำหน่ายล้นตลาดมากมาย และพยายามพัฒนาให้ล้ำหน้ากันอยู่ตลอดเวลา ปัจจุบันสังคมไทยจึงมีหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ด้วยประเภทและเนื้อหาสาระที่หลากหลายให้วัยรุ่นเลือกอ่านกันได้ตามต้องการ อย่างไรก็ตาม แม้เราจะมีหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นมานานนับเป็นเวลากว่า 10 ปี แต่ก็ยังไม่เคยมีการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปริมาณ คุณภาพ เนื้อหา ผลที่เกิดแก่ผู้อ่านทั้งทางตรงและทางอ้อม ฯลฯ อยู่เลย

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาและวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นในด้านต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุง แก้ไข หรือสรรหาหนังสือการ์ตูนที่ดีที่สุด เหมาะสมที่สุดสำหรับเด็กและวัยรุ่นไทย รวมทั้งเป็นแรงกระตุ้นให้มีการวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนนี้ในด้านต่างๆอย่างแพร่หลายต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา สภาพการณ์ในปัจจุบัน และแนวโน้มของการจัดทำหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นในอนาคต ของสำนักพิมพ์ผู้ผลิต
2. สรุปรวจำนวน รายชื่อ และลักษณะทั่วไป ของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น
3. วิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ ในด้านเนื้อเรื่อง

แกนเรื่อง ภาพประกอบ และการใช้ภาษา

4. ประเมินความเหมาะสมที่มีต่อการอ่านของวัยรุ่น ในด้านเนื้อเรื่อง แกนเรื่อง ภาพประกอบ การใช้ภาษา และคุณภาพของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจาก ภาษาญี่ปุ่น

5. ศึกษาพฤติกรรมการอ่านและความคิดเห็นของวัยรุ่นไทยที่มีต่อหนังสือ การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ซึ่ง พิมพ์จำหน่ายในประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ. 2530-2531 ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ชูหสสารณ์ สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจีน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 5 ชุด ประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์สำนักพิมพ์ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนประเภทนี้

2.2 แบบสำรวจลักษณะของหนังสือการ์ตูน

2.3 แบบวิเคราะห์เนื้อหา

2.4 แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูน

2.5 แบบสอบถามพฤติกรรมการอ่าน และความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่อหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น

3. กลุ่มวัยรุ่นซึ่ง เป็นผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านและความคิดเห็น ที่ตนเองมีต่อองค์ประกอบต่างๆของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น เป็นกลุ่มวัยรุ่น ในระบบโรงเรียน ซึ่งเป็นนักเรียน ม.1-ม.6 ปีการศึกษา 2531 ในเขต กทม. ของโรงเรียนรัฐบาลส่วนกลาง ในสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

4. ในการศึกษาประวัติความเป็นมา สภาพการณ์ในปัจจุบัน และแนวโน้ม ของการจัดทำหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับตัวแปรในการผลิต ลิขสิทธิ์ และการจัดจำหน่าย ของแต่ละสำนักพิมพ์ผู้ผลิต

ในการสำรวจลักษณะทั่วไปของหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่ม ได้รวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรต่างๆ ดังนี้

1. ประเภทของหนังสือการ์ตูน เล่มนั้น
2. ราคาที่จำหน่าย
3. ขนาดรูปเล่มของหนังสือ
4. จำนวนหน้าทั้งหมด
5. ขนาดของตัวอักษรที่ใช้
6. ส่วนประกอบของหนังสือ

ส่วนในการวิเคราะห์เนื้อหา ประเมินความเหมาะสมต่อการอ่าน ของวัยรุ่นและการให้วัยรุ่นแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับองค์ประกอบในด้านต่างๆ ของ หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ได้ศึกษาในด้าน

1. เนื้อเรื่อง
 2. แก่นเรื่อง
 3. ภาพประกอบ
 4. การใช้ภาษา
- และ 5. คุณภาพของหนังสือ เท่านั้น

5. มาตรฐานที่ใช้ เป็นเกณฑ์ในการ เปรียบเทียบกับลักษณะองค์ประกอบ ในด้านต่างๆที่พบในหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นแต่ละเล่ม เพื่อตัดสินว่า ลักษณะดังกล่าว เหมาะสมต่อการอ่านวัยรุ่นหรือไม่นั้น ผู้วิจัยสรุปมาจากคากล่าว ข้อสรุป หรือความคิดเห็นที่นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีประสบการณ์ในการ จัดหาหนังสือสำหรับเด็กทั้งหลายได้ระบุเอาไว้ตรงกันว่า เป็นลักษณะที่ดีของหนังสือ สำหรับเด็ก

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเหล่านี้ ทุกเล่มถือว่ามีผู้อ่านอย่างน้อย 1 คนเสมอ
2. วิทยุไทยในระบบจริงเรียน เท่านั้นที่เหมาะสมจะเป็นกลุ่มผู้แสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด เพราะหนังสือการ์ตูนนี้เป็นหนังสือที่มีราคาแพง วิทยุในกลุ่มนี้เท่านั้นที่สามารถซื้อหามาอ่านได้
3. นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ผู้ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านและแสดงความคิดเห็นที่ตนเองมีต่อหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นนี้ จะต้องเป็นผู้ที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้มาก่อนอย่างน้อย 1 เล่ม

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น แม้ว่าผู้วิจัยจะได้รับความคุ้มครองตัวแปรต่างๆที่อาจทำให้ผลผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง อาทิ ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัว สภาพอารมณ์ในขณะนั้น ฯลฯ แล้วก็ตาม แต่ไม่สามารถควบคุมตัวแปรเหล่านี้ให้คงที่อยู่ตลอดเวลาได้
2. การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นนั้น เนื่องจากลักษณะทั่วไปที่ปรากฏ เป็นข้อความจริง (Facts) การวิเคราะห์เนื้อหาและการประเมินผล ผู้วิจัยสามารถเก็บรายละเอียดและประเมินได้ใกล้เคียงกับผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นผลการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการมาด้วยตนเอง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การ์ตูนเรื่อง (Comics) หมายถึง การเล่าเรื่อง หรือบรรยายเรื่องที่แต่งขึ้นโดยวาดเป็นภาพการ์ตูน เรียงต่อกันตามลำดับความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และอาจมีคำบรรยายประกอบ

งานแต่ละภาพ

| | | |
|-----------------------|---------|---|
| เนื้อเรื่อง (Content) | หมายถึง | เนื้อหาสาระของ เรื่องที่ผู้แต่ง เจตนาจะเน้น หนักไปในทางใดทางหนึ่งโดย เฉพาะงานแต่ละ เรื่อง ดังนั้นในกรณีเนื้อหาสาระของบาง เรื่อง มีหลายวสาระ เช่น เรื่องความรัก คลกขบขัน ผจญภัย ฯลฯ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ ที่เด่นที่สุดเพียงสาระเดียว |
| แก่นเรื่อง (Theme) | หมายถึง | ข้อคิด หรือคติสอนใจที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา สาระของ เรื่อง ซึ่งผู้แต่ง เจตนาที่จะส่งสารแก่ ผู้อ่าน ในกรณีที่มีข้อคิดสอดแทรกอยู่หลายข้อ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อคิดที่เด่นที่สุดเท่านั้น |
| ภาพประกอบ | หมายถึง | ภาพการ์ตูนลายเส้นที่เขียนให้มีลักษณะใกล้เคียง กับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ทั้งในด้าน สัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางของตัวละคร และสภาพแวดล้อมในแต่ละช่อง นำมาเรียงต่อกันตามลำดับเหตุการณ์ของ เรื่อง ทำให้ผู้อ่าน เข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น |
| การใช้ภาษา | หมายถึง | ถ้อยคำ และสำนวนที่ใช้เป็นคำบรรยาย หรือบท สทนาของตัวละครประกอบภาพแต่ละช่องใน การ์ตูนแต่ละ เรื่อง |
| ภาพลูกอารมณ์เพศ | หมายถึง | ภาพการ์ตูนลายเส้นที่เป็นภาพของชายหรือหญิง เปลือยหรือค่อนข้าง เปลือย โดยมิเจตนาเปิด เผยอวัยวะที่ควรปกปิด เช่น ทรวงอก อวัยวะ เพศ เป็นต้น |

| | | |
|----------------------------|---------|---|
| ภาพแสดงการฆ่ากันอย่างทารุณ | หมายถึง | ภาพการ์ตูนลายเส้นที่แสดงถึงการต่อสู้ หรือ การทำร้ายร่างกายผู้อื่น ด้วยอาวุธ หรือ ใช้พลังกำลังทำให้ฝ่ายนั้นบาดเจ็บสาหัส หรือ ถึงแก่ความตาย ภัยที่อวัยวะในร่างกายฉีกขาด คอหักหมุนได้รอบ หรือ เลือดสาดกระจาย |
| พฤติกรรมการอ่าน | หมายถึง | ความสนใจและลักษณะที่วัยรุ่นไทยปฏิบัติ เป็นกิจวัตรในการอ่านหนังสือ เช่น ลักษณะนิสัยในการอ่าน เป็นต้น |
| ความคิดเห็นของวัยรุ่น | หมายถึง | ความรู้สึกร่วมตัวที่วัยรุ่นแต่ละคนมีต่อหนังสือ การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นซึ่งเคยอ่านมา ภัยแสดงออกมาว่า ชอบหรือไม่ชอบ องค์ประกอบต่างๆของหนังสือการ์ตูนนี้ พร้อมทั้งเหตุผล |
| ระดับรายได้ของบิดา-มารดา | หมายถึง | รายได้ที่บิดามารดาได้รับต่อเดือน ในกรณีที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมิได้ประกอบอาชีพให้ใช้รายได้ของบิดาหรือมารดา เพียงคนเดียว และในกรณีที่ไม่มีทั้งบิดามารดา ก็ให้ถือรายได้ของผู้ปกครอง หรือผู้อุปการะแทน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ระดับรายได้สูง คือ รายได้ของบิดามารดา รวมกันต่อเดือนมากกว่าหนึ่งหมื่นบาทขึ้นไป 2. ระดับปานกลาง คือ มีรายได้รวมกันต่อเดือนตั้งแต่ 4,000-9,999 บาท |

3. ระดับรายได้ต่ำ คือ มีรายได้รวมกันต่อเดือนน้อยกว่า 4,000 บาทลงไป

ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ หมายถึง ความรู้ความสามารถของสติปัญญา ที่แสดงออกมาทางทางการเรียน ซึ่งวัดได้จากเกรดเฉลี่ยสะสมของผลการเรียน แบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

1. ระดับผลสัมฤทธิ์สูง คือ ได้รับเกรดเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป
2. ผลสัมฤทธิ์ปานกลาง คือ ได้รับเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.00-2.99
3. ระดับผลสัมฤทธิ์ต่ำ คือ ได้รับเกรดเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00 ลงไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นในครั้งนี้ มีดังนี้

1. ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับจำนวนและรายชื่อของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ที่แต่ละสำนักพิมพ์ พิมพ์ออกจำหน่ายในรอบ 1 ปี และแง่มุมต่างวในด้านการผลิต ลิขสิทธิ์ และการจัดจำหน่าย ของแต่ละสำนักพิมพ์ผู้ผลิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต

2. ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะทั่วไป ความครบถ้วนของส่วนประกอบในแต่ละเล่ม ประเภทและลักษณะของเนื้อเรื่อง แก่นของเรื่อง ภาพประกอบและการใช้ภาษา ของหนังสือการ์ตูน

3. ได้รับรู้ว่ามีอุปสรรคเปรียบเทียบกับมาตรฐานลักษณะของหนังสือที่ดี

สำหรับเด็กแล้ว หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเหล่านี้เหมาะสมที่จะเป็นหนังสือ
อ่านเล่นของวัยรุ่นไทยมากน้อยเพียงใด

4. ได้ทราบว่าวัยรุ่นไทยในปัจจุบันมีความสนใจและมีลักษณะพฤติกรรมใน
การอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้เป็นอย่างไร ชอบหรือไม่ชอบองค์ประกอบในด้านใด

5. เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดทำและสรรหาหนังสือการ์ตูนที่ดีที่สุด
เหมาะสมที่สุดสำหรับเยาวชนไทยต่อไป