

การนำเสนอเนื้อหาวิทยสารการ์ตูน  
และความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์  
ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว



นาย ธีรติร์ บรรเทิง

## ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาโทศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NATIONAL YOUTH POLICY,  
AND CHILDREN-AND-YOUTH LONG-TERM DEVELOPMENT PLAN  
AND CONTENT PRESENTATION OF CARTOON MAGAZINES



Mr. Teerati Banterng

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การนำเสนอเนื้อหาניתยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบ  
นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน  
ระยะยาว

โดย

นาย ธีรดีร์ บรรเทิง

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต

.....คนบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยูล เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ พัทธี เขยจรรยา)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร. กุลธิดา ธรรมวิภาชน์)

ธีรดีร์ บรรเทิง : การนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว (NATIONAL YOUTH POLICY, AND CHILDREN-AND-YOUTH LONG-TERM DEVELOPMENT PLAN AND CONTENT PRESENTATION OF CARTOON MAGAZINES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ.ดร.พนม คลีจายา, 370 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อสำรวจเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนและรูปแบบการนำเสนอในนิตยสารการ์ตูน (2) เพื่อเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 และ (3) เพื่ออธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนโดยเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหา นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเรนซุ ในระหว่างปี พ.ศ.2550-2553 จำนวน 39 ฉบับ นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 จากนั้นสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนจำนวน 5 คน และผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน จำนวน 4 คน

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนในภาพรวมพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านความคิดมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาตนเองและด้านการทำงาน มีรูปแบบการนำเสนอแบบรูปภาพมากที่สุด เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนแต่ละฉบับพบว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีเนื้อหาด้านความกล้าแสดงออกมากที่สุด นิตยสารอนิเม็ก มีเนื้อหาด้านส่งเสริมการอ่านหนังสือมากที่สุด นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเรนซุมีเนื้อหา ด้านการสร้างสรรคผลงานมากที่สุด

ในด้านผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการรับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากนิตยสารการ์ตูนกับเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ยกเว้นประเด็นด้านความรับผิดชอบ เป็นประเด็นที่ผู้อ่านไม่มีการรับรู้ และมีการรับรู้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ รูปภาพ บทความ และเกม

นอกจากนี้ การวิเคราะห์เปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 พบว่าเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนมีความสอดคล้องกับนโยบายฯ เป็นส่วนใหญ่ เช่น ความผูกพันในครอบครัว สุขภาพ การป้องกันโรคและสิ่งเสพติด คุณธรรม จริยธรรม การช่วยเหลือสังคม และไม่สอดคล้องในบางเรื่อง เช่น การทำงานสุจริต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ ปรัชญาวิชาชีพ นโยบายขององค์กร การคัดเลือกเนื้อหา ปัญหาการทำงาน การตลาด นโยบายภาครัฐ และผู้อ่านนิตยสาร

ภาควิชา.....การประชาสัมพันธ์..... ลายมือชื่อนิสิต..... ธีรดีร์ บรรเทิง  
สาขาวิชา.....นิเทศศาสตร์พัฒนาการ..... ลายมือชื่อ อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....  
ปีการศึกษา.....2553.....

# 5284679628 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEYWORDS: CARTOON MAGAZINE CONTENT / POLICY / CHILDREN / YOUTH / DEVELOPMENT

TEERATI BANTERNG: NATIONAL YOUTH POLICY, AND CHILDREN-AND-YOUTH LONG-TERM DEVELOPMENT PLAN AND CONTENT PRESENTATION OF CARTOON MAGAZINES. ADVISOR : ASST. PROF. PHNOM KLEECHAYA, Ph.D., 370 pp.

The objectives of this research are (1) To survey the content and presentation of child and youth development in cartoon magazines (2) To compare the content of child and youth development in cartoon magazines with 2002-2011 national youth policy, and children-and-youth long-term development plan and (3) To describe the factors concerned the content presentation of child and youth development in cartoon magazines. The research procedure begins with content analysis 39 issues of cartoon magazines; TV Magazine, Animag, TV Magazine Hero and Zenshu Anime Magazine, which were distributed during the year 2007-2010. Then, comparing the contents of child and youth development in cartoon magazines with 2002-2011 national youth policy, and children-and-youth long-term development plan is conducted in addition; the in-depth interview is conducted with 4 readers and 5 magazine editors.

The results of content analysis shows that most of the presentations of content in 4 cartoon magazines is thinking concept , self-development concept and work concept respectively. The most presentation technique is illustration. Comparing the children and youth development content among 4 cartoon magazines find that, TV Magazine mostly present courage concept, Animag mostly present encourage in reading concept, and TV Magazine Hero and Zenshu Anime Magazine mostly present contains creation concept.

Readers perceive children and youth development concept as presented in cartoon magazines. They also perceive the presentation in form of illustration, article and game.

In addition, comparing 2002-2011 national youth policy, and children-and-youth long-term development plan with content of child and youth development in cartoon magazines, the finding shows that cartoon content align with children and youth development plan. Furthermore, interviewing cartoon magazine editors shows that the factors concerned with content presentation are professional philosophy, policies of the organization, content selection, working problems, marketing, government policy and readers.

Department : .....Public..Relations..... Student's Signature : Teerati Banterng  
Field of Study : ..Development..Communication. Advisor's Signature : Phnom Kleechaya  
Academic Year : .....2010.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้จะสำเร็จไม่ได้ถ้าขาดความกรุณาและชี้แนะแนวทางการวิจัยจาก ผศ.ดร.พนม คลี่ฉายา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักของผู้วิจัย ที่ได้ให้โอกาส ให้คำแนะนำ เสียสละเวลาในการทำงานวิจัยชิ้นนี้แก่ผู้วิจัย ให้ทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ต้องขอขอบพระคุณท่านอาจารย์มา ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ รศ. พัทณี เขยจรรยา ที่ได้เสียสละเวลามาเป็นประธานกรรมการในการ สอบวิทยานิพนธ์ และรศ.ดร. กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำในการวิจัย ทำให้งานวิจัยเล่มนี้สมบูรณ์และมีประโยชน์ต่อสังคมมากยิ่งขึ้น และขอบคุณอาจารย์ในสาขานิเทศศาสตร์พัฒนาการ และอาจารย์นอกสาขาวิชาที่ผู้วิจัยได้ลงเรียนเพิ่มเติมความรู้ทุกท่าน เป็นประสบการณ์ที่มีค่าต่อผู้วิจัยในการฝึกให้ผู้วิจัยมีการประยุกต์ใช้แนวคิดและทักษะในการทำงานได้เป็นอย่างดี ขอขอบคุณบรรณาธิการของนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับที่กรุณาสละเวลาในการให้สัมภาษณ์แก่ผู้วิจัย ผู้วิจัยรู้สึกดีใจมากที่ได้พบกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนที่ผู้วิจัยอ่านเป็นประจำ ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ห้องสมุดและบัณฑิตวิทยาลัยที่ดำเนินการช่วยเหลือในเรื่องเอกสารและมี PR # 5 ที่คอยเตือนให้ส่งงานวิจัยและช่วยเหลือเกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์ด้วยดีเรื่อยมา

ขอบคุณครูเต้ ดร.ภาวศุทธิ์ พิริยะพงษ์รัตน์ ที่ให้กำลังใจในการทำวิจัยและเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองของผู้วิจัย อาจารย์ไฉ ผศ.ดร.โสวัตรี ณ ถลาง อาจารย์ที่ปรึกษาสมัยปริญญาตรี ขอขอบคุณครูลี พี่บ๊วกี้ พี่เชียร์ พี่เปิ้ล แอม ไก่กู บอส แก๊งค์ไต้หวัน และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ CUCC # นักร้องประสานเสียงแห่งจุฬาฯ ขอขอบคุณพี่แพตตี้ Dev Comm # 30 พี่อนุ Dev Comm # 32 แก้ม พี่เล็ก ออย ฉัตร เมฆ อุ่ม เอม พาด้า อ้อ พี่โอ พี่แยม พี่ปาน ชิด ก้อ พี่เอก รุ่นสุดท้ายของปริญญาโทนิเทศศาสตร์หลักสูตรแรกของจุฬานี้ เราจะไม่ทิ้งต่อกัน ขอขอบคุณรุ่นน้อง ICM # 1 บีท ป๊อบ เคลียร์ มิว กุ้ง พี่นาว ชานม นีน และคนอื่นๆ ที่ให้กำลังใจและช่วยเหลือ แนะนำเรื่องต่างๆด้วยดี ขอขอบคุณบี2 ฟา ฟาง ต้ม น้าม พี่อนุฯ น้องๆ Soc-Anth และขอบคุณ พลอย จอย หมู เทพ ว่าน นัตตี้ น้องดั่ง และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงในหน้ากระดาษเพียงหน้าเดียวนี่นี้ ที่ได้ช่วยให้กำลังใจ มีเมตตา และช่วยเหลือด้านการเรียนด้วยดี ขอขอบคุณจุฬาฯ ที่ให้อะไรมากมายแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณ Facebook ที่ช่วยให้การสื่อสารในการทำงานง่ายขึ้น และสำคัญที่สุดขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่เลี้ยงลูกคนนี้จนจบปริญญาโทได้ ลูกจะไม่ทำให้ท่านผิดหวังแน่นอน

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่	
1	
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาการวิจัย.....	14
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	15
ขอบเขตการวิจัย.....	15
นิยามศัพท์.....	15
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	21
2	
แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน.....	41
ทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชน.....	51
ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะ.....	65
แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน.....	67
นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554..	74
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	78
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	80

บทที่	หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย..... 81
	<u>ขั้นตอนที่ 1</u> การวิเคราะห์เนื้อหา..... 81
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 81
	วิธีการสุ่มตัวอย่าง..... 82
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล..... 86
	การกำหนดหน่วยในการวิจัย..... 87
	การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ..... 88
	<u>ขั้นตอนที่ 2</u> การวิจัยเชิงคุณภาพ..... 89
	การวิเคราะห์เปรียบเทียบ..... 89
	การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก..... 90
	การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 92
	การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล..... 93
4	การสำรวจเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ในนิตยสารการ์ตูน.....95
	<u>ตอนที่ 1</u> เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน..... 95
	<u>ตอนที่ 2</u> รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน..... 155
	<u>ตอนที่ 3</u> เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน..... 169
5	การเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา ในนิตยสารการ์ตูนกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบาย เยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554..... 186



1. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น.....	187
2. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านมีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด.....	195
3. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย.....	198
4. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต.....	207
5. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านรู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง.....	209
6. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านรู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ.....	219
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน.....	223
ตารางที่ 5.1 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 1.....	226
ตารางที่ 5.2 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 2.....	228

	ตารางที่ 5.3 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชน ที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ระยะยาวข้อที่ 3.....	229
	ตารางที่ 5.4 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชน ที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ระยะยาวข้อที่ 4.....	232
	ตารางที่ 5.5 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชน ที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ระยะยาวข้อที่ 5.....	233
	ตารางที่ 5.6 สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชน ที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ระยะยาวข้อที่ 6.....	236
	ตารางที่ 5.7 สรุป เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ ไม่สอดคล้องกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและ เยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554.....	238
6	ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ของนิตยสารการ์ตูน.....	239
	ปัจจัยเกี่ยวกับปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน.....	240
	ปัจจัยเกี่ยวกับนโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน.....	242

บทที่	หน้า
ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน.....	245
ปัจจัยด้านการตลาด.....	256
ปัจจัยเกี่ยวกับภาครัฐ.....	261
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน.....	266
แนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน.....	271
7   สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	285
สรุปผลการวิจัย.....	286
อภิปรายผล.....	306
ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เกี่ยวข้องกับการวางแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน.....	312
ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป.....	313
รายการอ้างอิง.....	314
ภาคผนวก.....	321
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	370

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากความต้องการในเรื่องสารสนเทศต่างๆ โดยเฉพาะสื่อมวลชนนั้น ทำให้สื่อมวลชนมีบทบาทในการพัฒนาสังคมและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ไปสู่สังคมในหลายระดับ ตั้งแต่ระดับชุมชน ระดับสังคม องค์กร ระดับประเทศและระดับนานาชาติ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร การสร้างเครือข่ายและการพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ไปทั่วโลก (ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และประกายรัตน์ ศรีสีอ้าน, 2541)

คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก (2535) ได้กล่าวถึงการพัฒนาระดับสังคมโดยการใช้สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน อันทำให้เกิดความต้องการข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วผ่านสื่อมวลชน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับความต้องการสื่อมวลชนจากประชาชนที่มีความต้องการอันหลากหลาย ในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การใช้สื่อมวลชนเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน รวมถึงความบันเทิงผ่านหน้านิยายสารซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่สำคัญชนิดหนึ่ง

ความบันเทิงจากนิยายสารถูกนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างสุนทรียรสให้กับประชาชน ไม่ว่าจะเป็นเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ ซึ่งมีความต้องการสื่อและเลือกรับชมสื่อต่างๆอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความละเอียดอ่อนในการเปิดรับสื่อมวลชนซึ่งขาดประสบการณ์และความรู้ความเข้าใจในสื่อต่างๆอันหลากหลายมากนัก

จากการสัมมนาของ คณะกรรมาธิการกิจการเยาวชน สตรีและผู้สูงอายุ สภาผู้แทนราษฎร (2539) ได้กล่าวว่า “ สื่อมวลชนเป็นสถาบันที่มีความสำคัญและมีอิทธิพลอย่างยิ่งในสังคมไทย” เนื่องจากเครือข่ายที่ทันสมัยทำให้ในปัจจุบันสื่อประเภทต่างๆสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่าง

กว้างขวางไม่ว่าจะเป็นวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ หรือสื่อประเภทอื่นๆ เมื่อมองในแง่ตัวเด็กและเยาวชน จะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ค่อนข้างมาก เพราะในแต่ละวันเด็กได้ใช้เวลาไปกับสื่อต่างๆ ทั้งจาก การฟังวิทยุ การรับชมโทรทัศน์ การอ่านหนังสือและนิตยสาร นิทาน การ์ตูน เป็นต้น ยิ่งในสภาพสังคมปัจจุบันที่พ่อแม่มีเวลาให้กับเด็กและเยาวชนน้อย ก็ยิ่งทำให้สื่อต่างๆ มีโอกาสเข้าถึงเด็กง่ายขึ้น ซึ่งในช่วง 20 กว่าปีนี้ได้มีงานวิจัย และข้อสังเกตจากประสบการณ์ของผู้ที่ได้ทำงานใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชน สะท้อนว่า สื่อมวลชนมีอิทธิพลทั้งคุณและโทษ ไม่ว่าจะในด้านกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น ค่านิยม เจตคติ ตลอดจนพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ซึ่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนนั้น มีความสลับซับซ้อน ขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมของเด็กแต่ละคน โดยเฉพาะปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูอันเป็นพื้นฐานครอบครัว รวมทั้งผู้ใหญ่ซึ่งเป็นสื่อบุคคลที่จะมีประสิทธิภาพสูงสุดที่จะช่วยประสานกลั่นกรองความเป็นเหตุเป็นผลในเนื้อหาของสาระของการเปิดรับสื่อมวลชนของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดผลที่เป็นคุณต่อการเรียนรู้และการพัฒนาเด็กและเยาวชน

จากงานวิจัยของ จุฑามาส ศรีโมรา (2545) และพรชัย เชาวเดช (2531) ได้ศึกษาถึงสื่อที่เด็กและเยาวชนเลือกรับชมนั้น ส่วนใหญ่ที่เห็นได้ชัดจะประกอบด้วยสื่อที่มีความทันสมัยและมีสีสันที่สะดุดตาและเลือกรับชมได้ง่าย เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ รวมถึง “นิตยสาร” ซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทในการมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไม่น้อยไปกว่าโทรทัศน์อีกด้วย

พีระ จิรโสภณ (2546) อธิบายว่า นิตยสาร ถือได้ว่าเป็นสิ่งพิมพ์รายคาบที่ออกเป็นระยะสำหรับผู้อ่าน มีเนื้อหาที่หลากหลาย มุ่งทั้งให้ความรู้และความบันเทิง มีการหารายได้จากโฆษณาและวางขายทั่วไป ผู้อ่านสามารถบอกรับเป็นสมาชิกได้ มีภาพประกอบที่สวยงาม และหาซื้อได้ง่ายและมีราคาไม่แพงนัก

สำหรับนิตยสารที่ตีพิมพ์ในประเทศไทยปัจจุบันนั้น จากงานวิจัยของ จุติมา เพชรรัตน์ (2541) ได้กล่าวถึงสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่งนอกจากหนังสือการ์ตูน คือ นิตยสารการ์ตูน (Cartoon Magazine) ซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีภาพสวยงามอันทำให้เด็กและเยาวชนเลือกเปิดอ่านเพื่อรับข้อมูล

ข่าวสารที่ทันสมัยใจด้วยเช่นกัน (ดร.ณิ หิรัญรักษ์, 2530)

นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็กที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัวและเลือกหาอ่านได้ง่ายในปัจจุบัน ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับข่าวคราวความเคลื่อนไหวในวงการการ์ตูน รวมถึงภาพของตัวการ์ตูนและมีโฆษณาสินค้าเกี่ยวกับการ์ตูน นิตยสารการ์ตูนจึงมีความแตกต่างจากสิ่งพิมพ์ชนิดอื่นๆ คือ หนังสือการ์ตูนจะมีลักษณะเป็นเล่ม และมีการตีพิมพ์ออกมาเป็นรวมเล่ม เราจะเรียกว่า **หนังสือการ์ตูน** เช่น โดราเอมอน เล่ม 1 หนังสือการ์ตูนเป็นตอนๆ ที่ตีพิมพ์เป็นรายสัปดาห์ เราจะเรียกว่า **หนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์** เช่น ชายหัวเราะ แต่หนังสือที่มีการ์ตูนและเนื้อหาที่หลากหลายเกี่ยวกับการ์ตูน มีข้อมูลข่าวสาร บทความ วิเคราะห์ วิเคราะห์การ์ตูน การร่วมสนุกชิงรางวัลและการมีส่วนร่วมของผู้อ่าน เรียกว่า **นิตยสารการ์ตูน** (วิชญ์ สุวรรณเพิ่ม, 2527)

**นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE)** เป็นนิตยสารการ์ตูน 4 สี เล่มแรกของประเทศไทยที่ได้รับการตีพิมพ์ขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2530 ยังสามารถขายมาได้จนถึงปัจจุบัน ซึ่งอยู่ภายใต้การผลิตของบริษัท อนิเมท กรุ๊ป จำกัด (Animate Group) เดิมทีบริษัท Animate Print and Design จำกัดนั้นได้ถือกำเนิดขึ้นจากบริษัทเล็กๆ ชื่อ Altist Studio ซึ่ง ตั้งอยู่ที่ อาคารเลขที่ 55 อาคารอเนกพาณิชย์ อยู่ในซอยทองหล่อ แรกเริ่ม Altist Studio จะเป็นบริษัทรับออกแบบบรรจุภัณฑ์ และ Premium ให้กับบริษัทขนมต่างๆ โดยองค์กรประกอบหลักการออกแบบคือภาพการ์ตูนต่างๆ ทางโทรทัศน์ จึงมีการจ้างนักเขียนภาพการ์ตูนต่างๆ เข้ามารวมทีมและวาดภาพการ์ตูนเหล่านั้นเพื่อใช้ทำกล่องขนมและของแถมในขนมต่าง ๆ ในระยะเริ่มต้นของบริษัท ได้รับการตอบรับจากลูกค้าเป็นอย่างมาก มีลูกค้าเพิ่มมากขึ้น ผลงานเป็นที่ถูกใจตลาดลูกค้าที่ใช้บริการ สามารถขายสินค้าได้มากและดีขึ้นจึงทำให้ Altist Studio ต้องเพิ่มบุคลากรและรูปแบบงานที่รับเฉพาะออกแบบ และไปจ้างพิมพ์ จึงต้องปรับกลยุทธ์ครั้งใหญ่ โดยย้ายบริษัทจากซอยทองหล่อ มาอยู่ ณ อาคาร 5 คูหาเลขที่ 37/33-35 ซอยรัชดา- ท่าพระ 14 ถนนรัชดาภิเษก แขวงตลาดพลู และมีการนำเครื่องพิมพ์เข้ามาจากต่างประเทศ หลายเครื่องทั้งเครื่องพิมพ์ 6 สี เครื่องพิมพ์ 4 สี และเครื่องพิมพ์สีเดียว ในช่วงนี้งานพิมพ์และงานออกแบบของลูกค้า และบริษัทขนมมีมากขึ้น วัตถุประสงค์ที่ใช้สำหรับทำกล่องขนมที่ดูดีมากขึ้น ซึ่ง ณ จุดนี้เองเป็นจุดที่ทำให้เปิดบริษัทใหม่ ชื่อว่า อนิเมท

กรุ๊ป จำกัดและแยกงานออกเป็นสัดส่วน กล่าวคือ **อนิเมท พรินท์ แอนด์ ดีไซน์** จะรับหน้าที่ในการพิมพ์งาน ทั้งงานกล่องงาน Premium และงานจ้างพิมพ์อื่น ซึ่งไม่ว่างานใดที่ใช้ระบบการพิมพ์ในการผลิตจะอยู่ภายใต้บริษัท อนิเมท พรินท์ แอนด์ ดีไซน์ ส่วน **อนิเมท กรุ๊ป จำกัด** จะขยายออกมาจาก Altist Studio โดยตรง และมีหน้าที่รับผิดชอบ ได้แก่ ภาพวาดข้อมูลทางภาพและเรื่องราวของการ์ตูน จึงทำนิตยสารทั้งนิตยสารในวงการการ์ตูน เช่น ทวีแมกกาซีน และ การ์ตูนฉบับพ็อกเก็ตบุ๊ก ต่าง ๆ อีกมากมาย เมื่อเริ่มผลิตนิตยสารในวงการการ์ตูน แล้วทำให้แนวของนิตยสารก็เริ่มแตกออก จนในขณะนี้ปัจจุบันมีนิตยสารในความควบคุม ของอนิเมทกรุ๊ป ถึง 14 ฉบับ (บริษัท อนิเมท กรุ๊ป จำกัด, 2552: ออนไลน์)

นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) ได้ถูกก่อตั้งขึ้นในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2552 ซึ่งเป็นนิตยสารแนวทีวีภาพยนตร์การ์ตูนนักสู้ แนวอดมนุษย์และผู้พิทักษ์อยู่ภายใต้การผลิตของบริษัท อนิเมท กรุ๊ป จำกัด (Animate Group) เช่นเดียวกับนิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE)



ตัวอย่างหน้าปก

นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE) และ  
นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO)

**อนิเม็ก (ANIMAG)** ได้ถูกก่อตั้งขึ้นในปี 2546 สินค้าหลักของทางบริษัทคือนิตยสารเกี่ยวกับการ์ตูน และการ์ตูนรายเดือน โดยมีแนวคิดหลักคือ "ไม่เป็นเพียงแค่นิตยสารแปลจากญี่ปุ่น แต่สอดแทรกความคิดเห็นเพิ่มเติมลงไปด้วย" มีเป้าหมายเพื่อให้ลูกค้าคนไทยได้เข้าถึงการ์ตูนใหม่ๆ จากทางญี่ปุ่น และที่จะนำเข้ามาในไทย โดยภายในนิตยสารจะนำเสนอข่าวของการ์ตูนใหม่ๆ ของประเทศญี่ปุ่น และที่จะเข้ามาที่ประเทศไทย บทสัมภาษณ์ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับวงการ แปลเพลงการ์ตูน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีสินค้าต่างๆ เกี่ยวกับการ์ตูนนอกเหนือจากนิตยสารจัดจำหน่ายด้วย อาทิเช่น พวงกุญแจ แหวน และหนังสือข้อมูลการ์ตูน , หนังสือภาพประกอบ ของการ์ตูนเรื่องต่างๆอีกด้วย (บริษัท อนิเม็ก จำกัด, 2552 : ออนไลน์)



#### ตัวอย่างหน้าปก

นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG)

**นิตยสารเซนชู (ZENSHU MAGAZINE)** นิตยสารเซนชูถือกำเนิดขึ้นในปี พ.ศ.2550 เป็นนิตยสารภายใต้ บริษัท เซนชู พับลิชชิ่ง จำกัด ภายในเล่มนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ ข่าวการ์ตูน



ของเล่น ภาพยนตร์การ์ตูน บทความเกี่ยวกับการ์ตูนกับเด็ก บทความความสาระบันเทิงสำหรับเด็ก  
การสัมภาษณ์ผู้มีชื่อเสียงในวงการการ์ตูน และการตอบคำถามจากผู้อ่าน เป็นต้น (บริษัท เซนชู  
พับลิชซิง จำกัด, 2553 : ออนไลน์)



### ตัวอย่างหน้าปก

#### นิตยสารเซนชู (ZENSHU MAGAZINE)

เป็นที่น่าสนใจว่าในภาวะเศรษฐกิจที่ประเทศไทยกำลังประสบปัญหาอยู่นี้ นิตยสารการ์ตูนหลายสำนักพิมพ์ได้ปิดตัวไปจากภาวะเศรษฐกิจที่ไม่ดีนี้ และนิตยสารที่ตีพิมพ์หลายๆสำนักได้ใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่ (New Media) ในการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น แต่นิตยสารทั้ง 4 เล่ม ยังสามารถครองใจผู้อ่านและอยู่รอดจนได้รับความนิยมมาจนถึงทุกวันนี้

นิตยสารการ์ตูนนั้น นอกจากจะเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร รูปภาพ บทความ และข้อมูลต่างๆ ในแวดวงการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ยังพบว่าสามารถเป็นคู่มือในการรับชมการ์ตูนทางสื่อต่างๆ ได้อีกด้วย เช่น ในรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ ทางวีดีโอซีดี ดีวีดี การรับชมผ่านทางเคเบิล รวมถึงการรับชมผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งบ่อยครั้งที่ผู้รับชมต้องการทราบข่าวคราวความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับ

การ์ตูนญี่ปุ่นใหม่ๆแต่ด้วยอุปสรรคทางด้านภาษาทำให้การรับชมนั้นยังไม่เต็มที่และไม่เข้าใจในเนื้อเรื่อง ความหมาย และเรื่องราวที่การ์ตูนได้สื่อออกมา ดังนั้นนิตยสารการ์ตูนจะช่วยเป็นเครื่องแปลข้อมูล และบรรยายเกี่ยวกับการ์ตูนต่างๆที่กำลังฉายอยู่ในประเทศญี่ปุ่นและในประเทศไทยได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนที่หลากหลาย มีแหล่งชุมชนของคนรักการ์ตูนซึ่งจะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้านการ์ตูนจากการตอบจดหมายของผู้จัดทำนิตยสาร ซึ่งเป็นการสร้างชุมชนและเครือข่ายของผู้ที่ชื่นชอบในการ์ตูน อีกทั้งนิตยสารการ์ตูนนั้นสามารถเป็นเครื่องมือในนามของ สื่อมวลชน (Mass Media) ในการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีตามคำกล่าวของ วิลเบอร์ แชมรม (1973) หนึ่งในนักวิชาการด้านการสื่อสารที่มีชื่อเสียง บอกไว้ในหนังสือ Mass Media and National Development ที่ว่า “สื่อมวลชนเป็นผู้สร้างบรรยากาศของการพัฒนาให้เกิดขึ้น (The Mass Media can create a climate for development) กล่าวคือสื่อมวลชนได้กระตุ้นและให้ความรู้ด้านการพัฒนาแก่ประชาชนอย่างกว้างขวาง”

การที่จะพัฒนาประชาชนของประเทศได้นั้น เด็กและเยาวชนมีบทบาทสำคัญในการที่จะเป็นพลังในการพัฒนาประเทศในอนาคต ซึ่งในการแยกความเป็นเด็กและเยาวชนนั้นตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2521 ให้ความหมายของ “เยาวชน” ว่าเป็นบุคคลอายุไม่เกินยี่สิบห้าปี นอกจากนี้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 หมวด 5 แนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ มาตรา 80 ได้กำหนดให้รัฐต้องคุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชน ส่งเสริมความเสมอภาคของหญิงชาย เสริมสร้าง และพัฒนาความเป็นปึกแผ่นของครอบครัวและความเข้มแข็งของชุมชน เยาวชนจึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์ เป็นผู้สืบทอดเจตนารมณ์และวิถีชีวิตของประเทศไทยที่สมควรได้รับการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพและสอดคล้องกับพัฒนาการของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นการ พัฒนาเด็กและเยาวชนพระราชบัญญัติส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2521 จึงได้แบ่งกลุ่มการพัฒนาตามช่วงอายุและสภาวะความเป็นอยู่ เพื่อประโยชน์ในการจัดบริการที่ตอบสนองพัฒนาการของเด็กและเยาวชนแต่ละวัย และการคุ้มครองทางกฎหมายซึ่งในการแบ่งกลุ่มตามช่วงอายุ ได้แก่ กลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี กลุ่มเด็กอายุ 6 - 14 ปี และกลุ่มเยาวชนอายุ

15 - 25 ปี ซึ่งจากการแบ่งกลุ่มเด็กและเยาวชนตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2521 ทำให้เกิดกระแสการพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการเป็นประชากรที่มีคุณภาพในสังคมไทย และเป็นสมาชิกที่มีประสิทธิภาพของสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจำเป็นต้องอาศัยหลักประกันและเงื่อนไขหลายประการ เพื่อผลักดันความคิด พฤติกรรมของทุกคน ทุกช่วงอายุในสังคม ตลอดจนกลไกการบริหารทุกระดับให้มีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทส่งเสริมและสนับสนุน อันจะยังประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ทำให้สำนักงานรัฐมนตรีได้วางแผนและจัดทำเป็นนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนขึ้น

นโยบายเยาวชนแห่งชาติฉบับแรก มีการประกาศใช้ในวันที่ 22 พฤศจิกายน 2516 เนื่องจากการเรียกร้องประชาธิปไตยในเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้มีคุณลักษณะที่ศรัทธาต่อการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีระเบียบวินัย ยึดมั่นในความสามัคคี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความคิดริเริ่ม นิยมและภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งกายและใจ และเป็นผลให้เยาวชนในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการและทบวงมหาวิทยาลัย และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในช่วงเวลานั้นได้มีโอกาสจัดทำและเข้าร่วมกิจกรรมนอกหลักสูตรต่างๆ ที่สัมพันธ์กับชีวิตชนบทและมีส่วนร่วมในรูปแบบประชาธิปไตย อย่างไรก็ตาม เมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2519 ได้มีคำสั่งคณะปฏิรูปการปกครองแผ่นดิน ฉบับที่ 42 ให้ยกเลิกระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ เกี่ยวกับองค์การและกิจกรรมนิสิต นักศึกษาและนักเรียนและให้ระงับกิจกรรมนิสิตนักศึกษาและนักเรียนในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่จัดขึ้นภายในและภายนอกสถานศึกษา แต่อนุญาตให้จัดเฉพาะกิจกรรมเสริมหลักสูตรทางด้านกีฬา ศิลปวัฒนธรรม และการบำเพ็ญประโยชน์ตามความจำเป็นเท่านั้น ต้องได้รับความเห็นชอบจากหัวหน้า สถานศึกษาเสียก่อน พร้อมกับประกาศยุบสำนักงานเยาวชนแห่งชาติและอินทรีพิสัยต่างๆ ของสำนักงานเข้าไปอยู่กระทรวงศึกษาธิการ และในปีต่อมาจึงได้มีการประกาศใช้นโยบาย เยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 โดยมีแนวคิดว่ายาวชนเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรม จึงต้องแสวงหาความรู้จากการศึกษาเล่าเรียนเสียก่อนในวัยนี้ เพื่อจะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมในวันหน้า ซึ่งในปี 2521 มีการประกาศใช้รัฐธรรมนูญ พ.ศ.2521 โดยมาตรา 62 ระบุว่า รัฐพึงสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาเยาวชนแห่งชาติให้เป็นผู้ที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ

และสติปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม และเพื่อความมั่นคงของรัฐ จึงได้มีการออกพระราชบัญญัติส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2521 พร้อมกับประกาศตั้งสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ ในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี ให้เป็นหน่วยงานกลางในการกำหนดนโยบาย ประเมินผล และส่งเสริมประสานงานการพัฒนาเยาวชน ในปีเดียวกันได้มีการประกาศใช้นโยบายเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 3 ตลอดจนมีการจัดทำนโยบายและแผนพัฒนาเด็กระยะยาว และนโยบายและแผนพัฒนาเยาวชนระยะยาว ครอบคลุมการพัฒนาในช่วง 20 ปี ตั้งแต่พ.ศ. 2524 - 2544 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นและเร่งรัดให้ผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน และประชาชนทั่วไปได้ตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชนที่มีต่อสังคม และเข้าใจกระบวนการพัฒนาเด็กและเยาวชน ทั้งนี้นับตั้งแต่ปี 2523 ในสมัย รัฐบาล พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ เป็นต้นมา ทุกรัฐบาลได้สนับสนุนนโยบายเยาวชนแห่งชาติ โดยกำหนดไว้เป็นหัวข้อหนึ่งในการแถลงนโยบายต่อรัฐสภา ในปี 2534 มีการประกาศใช้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2534 ซึ่งในมาตรา 69 ระบุว่า รัฐพึงสนับสนุนและส่งเสริมพลเมืองของชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา คุณธรรม และจริยธรรม และในปี 2537 จึงได้มีการประกาศใช้นโยบายเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 4 โดยมีจุดเน้นและสาระสำคัญไม่ต่างจากนโยบายฉบับที่ 3 คือให้เด็กและเยาวชนทุกกลุ่มได้รับการพัฒนาและมีส่วนร่วมในการพัฒนา ส่วนแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน เกิดขึ้นในระยะแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 5-8 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนและมุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเป็นปัจจัยในการพัฒนา ส่งผลให้แนวคิดและวิธีการหลักของนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว (พ.ศ.2524-2543) มีกรอบระยะเวลาสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2525-2529) และฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ซึ่งมีรายละเอียด คือ แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระดับชาติ ฉบับที่ 5-7 (พ.ศ.2525-2539) มีจุดมุ่งหมายเพื่อสนองตอบสภาวะความจำเป็นขั้นพื้นฐานด้วยการขยายการจัดบริการและแก้ไขปัญหของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้รัฐเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและการจัดบริการ ทั้งร่างกาย สติปัญญา และความสามารถพื้นฐาน การเตรียมให้มีอาชีพด้านสังคม วัฒนธรรม จริยธรรม ด้านการเมืองการปกครอง และการดูแลกลุ่มเด็กในภาวะยากลำบาก นอกจากนี้ยังได้มีการกำหนดหน้าที่ของสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งได้แก่ ครอบครัว ชุมชน สถาบันทาง

ศาสนา ภาครัฐกิจ องค์กรเอกชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สำหรับแนวคิดการพัฒนาในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540-2544) มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กและเยาวชนในลักษณะองค์รวม เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและยุทธศาสตร์การพัฒนาและกระบวนการในการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยได้รับผลกระทบจากกระแสโลกาภิวัตน์และผลกระทบทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ การพัฒนาเด็กและเยาวชนต้องดำเนินการอย่างรอบด้าน ครอบคลุมการพัฒนาครอบครัว ชุมชน และระบบบริหารจัดการของหน่วยงาน/องค์กรที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการกำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน อันได้แก่ การมีครอบครัวอบอุ่น เจริญเติบโตสมวัย คิดเป็น สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร มีส่วนร่วมในกิจการของชุมชนและสังคมและรู้จักพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ให้มีการบูรณาการโครงการด้วยระบบพื้นที่ ภารกิจ และการมีส่วนร่วม เพื่อให้การพัฒนาครอบคลุมทั้งกลุ่มปกติทั่วไป กลุ่มที่ตกอยู่ในภาวะยากลำบาก และกลุ่มเด็กที่มีความสามารถพิเศษซึ่งรวมกลุ่มปัญญาเลิศเข้าไว้ด้วย

ปัจจุบัน “นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554” ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่นำวิธีการในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กและเยาวชนที่จะดำรงชีวิตในสังคมที่มีพลวัต ให้เด็กและเยาวชนมีเอกลักษณ์และมีส่วนร่วมกับวัฒนธรรมท้องถิ่นกับความเป็นสากลอย่างมีความสุขและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง อีกทั้งยังได้เสนอให้สื่อมวลชนทำหน้าที่เป็นองค์กรหนึ่งในการสนับสนุนเด็กและเยาวชนให้พัฒนาตามแนวทางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติอีกด้วย ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวางนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน มีวัตถุประสงค์ทั่วไป คือ ด้านแรกเพื่อปรับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนให้ สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศที่มุ่งเน้นให้เกิดความอยู่ดีกินดีของคนไทย และการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบบองค์รวมที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา ด้านที่สองคือเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เต็มตามศักยภาพ มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสามารถปรับตัวได้ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ด้านที่สาม เพื่อปรับยุทธวิธีการทำงานร่วมกัน อันได้แก่ ครอบครัว ชุมชน หน่วยงานเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานของรัฐ ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน และมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ในด้านแรกเพื่อกำหนดความรับผิดชอบทางสังคม โดยมองจากความต้องการของเด็กและ

เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ด้านที่สองเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับแนวคิดและวิธีการ  
จัดบริการให้แก่เด็กและเยาวชนตามความจำเป็นขั้นพื้นฐานที่เป็นมาตรฐานสากลและด้านที่สาม  
เพื่อเผยแพร่ให้ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนใช้เป็นคู่มือในการปฏิบัติ หน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุน  
กระบวนการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพ ตลอดจนป้องกันปัญหาที่เด็กและเยาวชนต้อง  
เผชิญในปัจจุบัน

**ทิศทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชน** ในช่วงเวลาของนโยบายเยาวชนแห่งชาติและ  
แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ครอบคลุมช่วง พ.ศ. 2545-2554 ทั้งนี้เพื่อให้ข้อมูลมีความทันสมัย  
สามารถคาดการณ์ได้ และสอดคล้องกับช่วงเวลา ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ  
ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) และฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) มีแนวคิดในการจัดบริการ  
ตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชน ต้องมีลักษณะองค์รวม คือ เด็ก เยาวชน ครอบครัว  
และชุมชน และมุ่งไปที่ความจำเป็นขั้นพื้นฐานที่เป็นมาตรฐานสากล ครอบครัวโดยเฉพาะบิดา  
มารดา และผู้ใช้อำนาจปกครองเด็กและเยาวชนจะมีบทบาทหลัก และภาระหน้าที่ในการดูแลขัด  
เกลารับผิดชอบเด็กและเยาวชนขนานไปกับ องค์การสังคมอื่น ๆ มีการกระจายความรับผิดชอบไป  
ยังท้องถิ่น เช่น องค์การปกครองท้องถิ่น ได้แก่ องค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) เทศบาล และ  
องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ให้เป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลเด็กและเยาวชนในชุมชนอย่าง  
ใกล้ชิด มีการให้สื่อมวลชนซึ่งเป็นองค์กรหนึ่งที่มีอิทธิพลสูงต่อจิตใจและพฤติกรรมของเด็กและ  
เยาวชน ร่วมรับผิดชอบต่อการพัฒนาครอบครัว ตัวเด็กและเยาวชน มีการใช้กฎหมายเป็นกรอบ  
ในการพัฒนา การคุ้มครอง การป้องกัน และการลงโทษเด็กและเยาวชน รวมทั้งการลงโทษผู้ละเลย  
ต่อการปฏิบัติหน้าที่และมีการปรับแนวคิดของผู้ให้บริการโดยเฉพาะภาครัฐให้ปฏิบัติหน้าที่ซึ่งเป็น  
ภารกิจหลักในการจัดบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชน ให้มีการทำงานที่  
โปร่งใสทุกด้าน พร้อมให้ตรวจสอบได้ รวมทั้งมีมาตรการการติดตามและประเมินผลที่เป็น  
มาตรฐาน

สถานการณ์และแนวโน้มของการพัฒนาเด็กและเยาวชนทำให้เกิดผลกระทบจากการ  
เปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ โดยเฉพาะในเรื่องของ “สื่อ” นั้น การใช้สื่อเพื่อการสื่อสารในสังคมไทยมี

การขยายตัวอย่างรวดเร็วและหลากหลาย ทั้งสื่อสาธารณะและสื่อส่วนบุคคล ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือการ์ตูน วิดีโอ สื่อสิ่งพิมพ์ การสื่อสารระบบดิจิทัล สื่อผ่านดาวเทียม สื่อเคเบิลใยแก้ว ฯลฯ มีลักษณะการรับสื่อ ซึ่งได้แก่ ผู้บริโภครับสารฝ่ายเดียวและการสื่อสารสองทางระหว่าง ผู้บริโภคกับผู้ผลิตสื่อ สื่อที่ได้รับความนิยมจากประชาชนมากที่สุด คือ สื่อสาธารณะ เพราะราคาถูก จำนวนผู้บริโภคจึง เข้าถึงได้มาก ในอดีตประชาชนให้ความสำคัญกับสื่อวิทยุมากที่สุด แต่ ปัจจุบันได้เปลี่ยนเป็นโทรทัศน์ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กและเยาวชน ในปี 2540 พบว่าเด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ วิดีโอ ส่วน เยาวชนใช้เวลาว่างในการฟังวิทยุ อย่างไรก็ตาม สื่อวิทยุได้พัฒนารูปแบบของการสื่อสารให้ ทันสมัย ตอบสนองความสนใจของผู้บริโภค โดยการจัดรายการที่ผู้บริโภคสามารถพูดคุยโต้ตอบ กับผู้จัดรายการได้ในลักษณะการสื่อสารสองทาง เช่น รายการร่วมด้วยช่วยกัน จส.100 รายการ กรีนเวฟ ฮอทเวฟ เป็นต้น

เป็นที่น่าสังเกตว่า สิ่งพิมพ์ที่ไม่ใช่หนังสือการ์ตูนได้รับความนิยมน้อยตั้งแต่ในอดีตจนถึง ปัจจุบัน ยกเว้นหนังสือการ์ตูนเด็กและเยาวชนซึ่งมีการนิยมน่าสนใจมากขึ้น สำหรับสาระที่สื่อ สาธารณะนำเสนอยังคงมุ่งเน้นเพื่อความบันเทิงและการค้ากำไรเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้บริโภคและผู้ผลิตสื่อ สื่อส่วนบุคคล ได้แก่ โทรทัศน์มีเดีย วิทยุ ติดตามตัว เว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการเฉพาะสมาชิก ทั้งนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โทรคมนาคม มีประสิทธิภาพและให้เสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลหลากหลาย มีทั้งภาพและเสียง อีกทั้งยังทันเหตุการณ์ สื่อสารได้สองทางและควบคุมได้ยาก กระแสการตลาดและโฆษณาจึงใช้ เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือทำธุรกิจเพื่อสร้างความต้องการในการบริโภคและความ สนใจ ให้กับกลุ่มเยาวชนโดยเฉพาะวัยรุ่นมากกว่าจะมุ่งใช้สื่อเพื่อการศึกษาและการพัฒนา อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะเข้าถึงสื่อส่วนตัวได้น้อยกว่าผู้ที่มีฐานะทาง เศรษฐกิจสูงกว่าเพราะเป็นเทคโนโลยีที่มีราคาแพง

เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ อันจะช่วยให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ที่มีการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว ในช่วง พ.ศ.2545-2554 ได้กำหนด “**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์**” ไว้เพื่อเป็นเกณฑ์วัดเป้าหมายเพื่อใช้ในการพัฒนา ไว้ว่า

- 1) เด็กและเยาวชนต้องมีความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิต ที่รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น
- 2) เด็กและเยาวชนต้องมีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด
- 3) เด็กและเยาวชนต้องมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย
- 4) เด็กและเยาวชนต้องมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศรัทธาและความภูมิใจในการทำงาน สุจริต
- 5) เด็กและเยาวชนต้องรู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 6) เด็กและเยาวชนต้องรู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

ดังนั้น การที่ประเทศไทยมีนโยบายการใช้ศักยภาพของเยาวชนเพื่อการพัฒนาประเทศมาเป็นเวลานาน การกำหนดนโยบายเยาวชนแห่งชาติเกิดจากความต้องการทางการเมือง และมีจุดเน้นเปลี่ยนไปตามบรรยากาศทางการเมืองและมุมมองความสนใจของผู้นำประเทศแต่ละสมัย อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลจากแรงผลักดันจากนานาประเทศตามพันธกรณีต่างๆ เช่น อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก การเป็นภาคีองค์การการค้าโลก และเจนีวา ข้อผูกพันทางการค้าโลก โดยแนวความคิดในการเพิ่มศักยภาพของเด็กและเยาวชนมีจุดมุ่งหมายเพื่อความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและการค้า เพราะเชื่อว่าเมื่อเศรษฐกิจดี คุณภาพชีวิตจะดีขึ้นตามไปด้วย ขณะที่แผนและวิธีการพัฒนาเกิดจากฝ่ายราชการซึ่งมีแนวคิดในการบริหารและพัฒนาตามพันธกิจของหน่วยงานในลักษณะตั้งรับ ทำให้แผนมีลักษณะแยกส่วน เด็กและเยาวชนที่มีความพร้อมในการเข้าถึงบริการเท่านั้นจึงจะได้รับประโยชน์จากการพัฒนาอย่างเต็มที่



งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูนระหว่างปี พ.ศ.2550-2553 กับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ของนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ.2545-2554 เพื่อศึกษาเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอที่มีผลต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงความสอดคล้องของนโยบายกับเนื้อหาที่นิตยสารการ์ตูนได้นำเสนอ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของนิตยสารในการพัฒนาเด็กและเยาวชน และสามารถใช้เป็นแนวทางปรับปรุงเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนให้มีความสอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาประเทศในส่วนของเด็กและเยาวชนเพื่อทำให้คุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยมีมาตรฐานที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนปัญหาและอุปสรรคของสื่อมวลชนเองในการทำหน้าที่ในฐานะเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่เป็นกลไกของการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่สำคัญในปัจจุบัน นอกจากนี้งานวิจัยฉบับนี้ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำหน้าที่ขององค์กรสื่อผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูนว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการผลิตนิตยสารการ์ตูนในสิ่งที่องค์กรสื่อสามารถทำได้และทำไม่ได้เพื่อนำความคิดเห็นหรือความต้องการขององค์กรสื่อเสนอต่อภาครัฐในการกำหนดมาตรการที่เหมาะสมและเข้าใจปัญหาและอุปสรรคขององค์กรสื่อที่ผลิตนิตยสารการ์ตูนอันจะทำให้เกิดผลที่ดีต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน และการรับฟังเสียงสะท้อนจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนถึงปัจจัยในการอ่านนิตยสารการ์ตูน อันเป็นการปรับปรุงพัฒนาในตัวขององค์กรสื่อและเป็นการปรับปรุงนโยบายและแผนของทางภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนต่อไป

### ปัญหาการวิจัย

1. เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร และสอดคล้องกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 หรือไม่ อย่างไร
2. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร
3. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนมีอะไรบ้าง

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน
2. เพื่อสำรวจรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน
3. เพื่อเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554
4. เพื่ออธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

### ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูนครั้งนี้ เป็นการศึกษาเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของนิตยสารการ์ตูนที่ผลิตและจำหน่าย ในช่วงการประกาศใช้นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 ในช่วงเดือน มกราคม 2550 – ธันวาคม 2553 ซึ่งได้แก่

1. นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG)
2. นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE)
3. นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO)
4. นิตยสารเซนซุ อนิเมแมกกาซีน (ZENSHU ANIME MAGAZINE)

### นิยามศัพท์

1. **นิตยสารการ์ตูน** หมายถึง นิตยสารซึ่งนำเสนอเนื้อหาและข่าวสารเกี่ยวกับการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็น ข่าว ข้อมูล บทความ แนะนำการ์ตูน วิจารณ์การ์ตูน อันดับความนิยมการ์ตูน บทสัมภาษณ์ บทบรรณาธิการ ตอบปัญหา เกมส์การ์ตูน การร่วมสนุกกับผู้อ่านด้านต่างๆ มี

กำหนดเวลาที่ออกเผยแพร่ในช่วงเวลาที่กำหนด เช่น รายเดือน รายปักษ์ เป็นต้น ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG) นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE) นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) และนิตยสารเซนชู อนิเมแมกกาซีน (ZENSHU ANIME MAGAZINE)

2. **ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน** หมายถึง ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนอายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมาอย่างยาวนานและต่อเนื่อง (Heavy Viewers) เป็นระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป

3. **ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน** หมายถึง ผู้ที่เป็นเจ้าของหรือตัวแทนของนิตยสารการ์ตูน ซึ่งมีอำนาจในการจัดการนิตยสารการ์ตูน จำนวน 4 คน ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง วุฒิ บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ (นิตยสารทีวีแมกกาซีน) ฌวิทย์ บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม็ก (นิตยสารอนิเม็ก) กฤษฎา บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ (นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่) และกมลรัตน์ บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ (นิตยสารเซนชู)

4. **เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงการส่งเสริม สนับสนุนและการมีส่วนร่วมในการผลักดันให้เด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดีทั้งทางกายและใจ 9 ประเด็น ซึ่งได้แก่

4.1 **ด้านครอบครัว** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่อง ความรัก ความสามัคคี ความเข้มแข็งภายในครอบครัว ระหว่างพ่อ แม่และลูก โดยมีสาระย่อย ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว เชื่อฟังพ่อแม่ การเป็นต้นแบบที่ดี และช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัว

4.2 **ด้านสุขภาพ** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องความ สมบูรณ์ สุขภาพของร่างกาย โดยมีสาระย่อย ได้แก่ อาหารเพื่อสุขภาพ การออกกำลังกาย การ

พักผ่อน การป้องกัน/รักษาสุขภาพ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และส่งเสริมการเล่นกีฬา

4.3 ด้านอารมณ์ หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการควบคุมความคิดและความผ่อนคลายทางจิต โดยมีสาระย่อย ได้แก่ ความรัก การฝึกสมาธิ การควบคุมอารมณ์ การคลายเครียด มองโลกในแง่ดี ความอ่อนโยน ความร่าเริง/สดใส อารมณ์ขัน ความใจเย็น และการฟังเพลง

4.4 ด้านการงาน หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องความรู้ความสามารถในด้านการศึกษา และการส่งเสริมประสิทธิภาพในวิชาชีพ โดยมีสาระย่อย ได้แก่ ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน ส่งเสริมการอ่านหนังสือ ระเบียบวินัย ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา มิติความเป็นไทย มิติความเป็นญี่ปุ่น มิติความเป็นจีน มิติความเป็นเกาหลี มิติความเป็นอเมริกัน ความรู้ทางศิลปะ วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอิตาลี ภาษาฝรั่งเศส ภาษาจีน ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ

4.5 ด้านความคิด หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องทักษะทางเชาว์ปัญญา โดยมีสาระย่อย ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกจินตนาการ การวางแผน พัฒนาสติปัญญา ปฏิภาณไหวพริบ ความรอบคอบ มีสติ ฝึกความจำ ฝึกกระบวนการคิด

4.6 ด้านการพัฒนาตนเอง หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการฝึกทักษะ ความสามารถ และการเข้ากับคนอื่นในสังคม โดยมีสาระย่อย ได้แก่ ความกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม ความสามัคคี รับฟังความคิดเห็น ตรงต่อเวลา การประหยัด/อดออม ความพอเพียง ความพยายาม ความสุขภาพ/เรียบร้อย อดทน/เข้มแข็ง ขยันหมั่นเพียร ความคล่องแคล่ว/ว่องไว มีมนุษยสัมพันธ์ดี ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมั่นใจในตนเอง ความมีมารยาท/กาลเทศะ ความมุ่งมั่น ความเสมอต้น เสมอปลาย การฝึกฝนพัฒนาตนเอง

4.7 ด้านคุณธรรม หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการทำ ความดี ละเว้นความชั่ว โดยมีสาระย่อย ได้แก่ พุทธดี ความซื่อสัตย์ คดีดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมตตา กรุณา การกระทำดี ความยุติธรรม การเสียสละ การให้อภัย ความสันติ ส่งเสริมหลักธรรมใน ศาสนาพุทธ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ ความรักชาติ/ความจงรักภักดีในราชวงศ์

4.8 ด้านความรับผิดชอบ หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการ ทำตามหน้าที่ของตนเองและสังคม โดยมีสาระย่อย ได้แก่ ความกล้าหาญ เคารพสิทธิผู้อื่น เชื่อฟัง กฎหมาย รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี การใช้เหตุผล

4.9 ด้านการช่วยเหลือสังคม หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่อง การพัฒนาด้านคนและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การแบ่งปันในเรื่องต่างๆ การให้และความ สามัคคีของชุมชน โดยมีสาระย่อย ได้แก่ การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ การพัฒนาชุมชน การบริจาค เงิน/สิ่งของ การรู้เท่าทันสื่อ การใช้ชีวิตในสังคม วรรณคดีต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง วรรณคดี แก้ไขปัญหาสังคม การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ

**5. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหา** หมายถึง ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสาร การ์ตูน ประกอบด้วย 8 รูปแบบ คือ

5.1 ข่าว หมายถึง การรายงานเหตุการณ์เกี่ยวกับการ์ตูนที่ผลิตขึ้นใหม่ การ์ตูนที่ ได้รับความนิยม กิจกรรมเกี่ยวกับตัวการ์ตูน เป็นต้น

5.2 บทความ หมายถึง ข้อเขียนที่ไม่สอดแทรกความคิดเห็นแต่จะเสนอข้อเท็จจริง เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

5.3 บทสัมภาษณ์ หมายถึง ข้อเขียนที่นำเสนอเรื่องราวของบุคคลหรือสาระเรื่อง ใดเรื่องหนึ่งจากการสัมภาษณ์ของกองบรรณาธิการหรือผู้เขียน

5.4 บทบรรณาธิการ หมายถึง ข้อเขียนที่ปรากฏในหน้าบรรณาธิการเพื่อแสดง

## ความคิดเห็น

5.5 คอลัมน์ถามตอบ / แสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน หมายถึง ข้อเขียนแสดงความคิดเห็นและให้รายละเอียดเนื้อหาการ์ตูนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสาระใดสาระหนึ่งที่พิมพ์ประจำกองบรรณาธิการและ/หรือมีผู้อ่านแสดงความคิดเห็นร่วมด้วย

5.6 นิทาน / เรื่องเล่า หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมาที่ได้ใจใจแสดงประวัติความเป็นมา จุดใหญ่เล่าเพื่อความบันเทิง บางครั้งแทรกคติเพื่อสอนใจในนิตยสารการ์ตูน

5.7 รูปภาพ หมายถึง ภาพการ์ตูน ภาพสิ่งแวดล้อม ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสิ่งของ เป็นต้น

5.8 เกม / การร่วมสนุก หมายถึง กิจกรรมการร่วมสนุกหรือชิงรางวัลจากทางนิตยสารการ์ตูน เช่น ตอบปัญหาเซาว์ ต่อรูปภาพหรือจิ๊กซอว์ การทายตัวเลข การเติมคำในช่องว่าง การประกวด เป็นต้น

**6. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน** หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG) นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE) นิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) และนิตยสารเซนชู อนิเมแมกกาซีน (ZENSHU ANIME MAGAZINE) ที่มีต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งมีประเด็นดังต่อไปนี้

6.1 ปรัชญาวิชาชีพ คุณธรรมและแรงบันดาลใจในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร

6.2 นโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร

6.3 แนวคิด กรอบ(Frame)ในการเลือกเนื้อหา การกำหนดเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร

6.4 ความยาก/ง่ายในการได้มาของข้อมูลของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร

6.5 สาเหตุ / ปัจจัยใดบ้างที่เป็นตัวกำหนดเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน

6.6 ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่มีต่อการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร

6.7 ปัญหาที่พบในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร เช่น การจัดพิมพ์ สำนักพิมพ์ การผลิต การบริหารบัญชี การเงิน ภาษีอากร การตลาด การโฆษณา การเผยแพร่และจัดจำหน่าย การตอบรับจากสปอนเซอร์ เป็นต้น

6.8 ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีกลยุทธ์ทางการตลาด การส่งเสริมการตลาดและการใช้สื่อใหม่ (New Media) อย่างไร

6.9 ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีความคิดเห็นต่อเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างไร

6.10 ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีความเห็นต่อแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างไร

6.11 ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีความคิดเห็นต่อบทบาทของนิตยสารการ์ตูนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างไร

6.12 สิ่งที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนอยากให้ภาครัฐสนับสนุนในการทำหน้าที่ในฐานะผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูนมีเรื่องอะไรบ้าง

7. นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 หมายถึง แผนงานเชิงนโยบายของสำนักนายกรัฐมนตรี ในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาในระยะยาว ที่เริ่มต้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 จนถึงปี พ.ศ.2554 ในการวิจัยครั้งนี้ ทำการศึกษาวิเคราะห์ระหว่างช่วงเวลา เดือนมกราคม พ.ศ.2550 - เดือน ธันวาคม พ.ศ.2553 เป็นระยะเวลา 4 ปี โดยมี “คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์” เป็นเกณฑ์วัดเป้าหมายเพื่อใช้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน 6 ด้าน ดังนี้

7.1 มีความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิต ที่รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น

7.2 มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่ง

เสพติด

7.3 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความ  
รับผิดชอบตามวัย

7.4 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต

7.5 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

7.6 รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและ

ประเทศชาติ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานิตยสารการ์ตูน หนังสือการ์ตูนและสิ่งพิมพ์การ์ตูนอื่นๆให้  
มีการสอดแทรกเนื้อหาที่มีการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามแนวนโยบายเยาวชนแห่งชาติและ  
แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ.2545-2554

2. หน่วยงานรัฐบาลและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง สามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้เพื่อ  
พัฒนาการนำเสนอความรู้ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอนาคตและเป็นการสนับสนุน  
นโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับ  
ต่อไป

3. ทราบปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและส่งเสริมการทำหน้าที่ของนิตยสารการ์ตูนเพื่อเป็น  
ประโยชน์ในการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ของนิตยสารการ์ตูนในการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็ก  
และเยาวชนไปยังเด็กและเยาวชน และส่งเสริมให้นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็ก  
และเยาวชนระยะยาว พ.ศ.2545-2554 ปฏิบัติได้จริง



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ เพื่อใช้ประกอบการศึกษางานวิจัยในหัวข้อ “การนำเสนอเนื้อหา นิตยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว” ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร
2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน
3. ทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชน
4. ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะ
5. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน
6. นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร

นิตยสารเป็นสื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์ที่มีบทบาทหน้าที่อย่างสำคัญต่อสังคมปัจจุบัน นิตยสารทุกประเภทมีอิทธิพลต่อผู้อ่านในหลายด้านรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่การพัฒนาในหลายรูปแบบ

คำว่า “ นิตยสาร ” ได้มีผู้นิยามไว้ หลายท่าน ดังนี้

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2542) ได้ให้ความหมายของ นิตยสาร ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอเนื้อหาที่

เป็นบทความ สารคดี ข้อเขียนที่ให้ความรู้และความบันเทิงแก่ผู้อ่าน หากมีการนำเสนอข่าวก็จะมี การนำเสนอในลักษณะสรุปหรือวิจารณ์มากกว่าการนำเสนอข่าวประจำวันอย่างหนังสือพิมพ์ นิตยสารมีโฆษณาที่สวยงามสะดุดตา มีการจัดหน้าที่สวยงามพิถีพิถัน มีการกำหนดเวลาในการวาง แฉงในตลาดที่มีความถี่น้อยกว่าหนังสือพิมพ์ เนื่องจากต้องใช้ระยะเวลาการผลิตที่นานกว่า

ในพจนานุกรมให้ความหมายว่า “นิตยสาร” หมายถึง สิ่งพิมพ์ซึ่งปกติมีปกอ่อน บางทีก็มี ภาพ เนื้อหา ประกอบด้วย บทความต่างๆ โดยผู้เขียนหลายคน และจะมีโฆษณา โดยมีกำหนด ออกที่แน่นอน (ชวรัตน์ เชิดชัย, 2520: 340)

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ (1976) อธิบายความหมายของนิตยสารว่า คือ หนังสือรายคาบที่ ลงพิมพ์บทความ นวนิยาย คำประพันธ์ และภาพต่างๆ เพื่อผู้อ่านซึ่งเป็นสาธารณชนทั่วไป หรืออีก ความหมายหนึ่ง นิตยสารหมายถึง หนังสือรายคาบซึ่งเจาะกลุ่มผู้อ่าน ที่มีความสนใจเฉพาะด้าน ใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษ และอาจเป็นเรื่องของงานอดิเรก วิชาชีพ หรือมุ่งเฉพาะกลุ่มผู้อ่านวัยใดวัย หนึ่ง

ดังนั้น พอประมวลความหมายคำว่า “นิตยสาร” ได้ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ซึ่งตามปกติมีปกอ่อน ระบุกำหนดการออกที่แน่นอน ประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่ให้ทั้งความรู้ และความบันเทิง เช่น บทความต่างๆ บทสัมภาษณ์ เรื่องสั้น นวนิยาย บทความต่างๆ โดยผู้เขียนหลายคน และโฆษณามี ภาพประกอบค่อนข้างมาก เป็นต้น

การผลิตนิตยสารให้มีคุณภาพ จะต้องคำนึงถึงหลักการเบื้องต้นในการจัดทำนิตยสาร คือ สมองความต้องการของผู้อ่านนั่นคือ การจัดสนองผู้อ่านในเรื่องสำคัญ มี 3 ประการ

1. รสนิยม (Taste) ของผู้อ่าน
2. ความสนใจ (Interests) ของผู้อ่าน
3. ทักษะคติ (Attitudes) ของผู้อ่านโดยทั่วไป

## ลักษณะของนิตยสาร

นิตยสารเป็นลักษณะหนึ่งของสื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์ ซึ่งนับตั้งแต่หนังสือพิมพ์จนถึงแผ่นปลิวโฆษณาต่างๆ ในบรรดาประเภทสื่อมวลชนด้วยกัน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เสียงตามสาย (Wire Service) สำนักงานสารคดีบทความ (Syndicate) ภาพสำเนาต่างๆ (Facsimile) ภาพยนตร์ (Motion Picture) ดังกล่าวแล้ว นิตยสาร (Magazine) นับเป็นสื่อมวลชนที่มีลักษณะที่มีรูปแบบแปลก แตกต่างไปจากสื่อประเภทอื่นๆ ในลักษณะ “บทบาท” และ “หน้าที่” ของที่สำคัญชนิดหนึ่ง ดังกล่าวต่อไป

ลักษณะของนิตยสารในอดีตกาลนั้น นิตยสาร ก็คือสิ่งพิมพ์ที่มีการออกเป็นระยะ ซึ่งมีได้ออกทุกวัน เช่นหนังสือพิมพ์รายวัน มิได้มีการกำหนด เนื้อหา ปก ภาพ รูปเล่ม มิได้มีการออกแบบหรือตกแต่งให้เป็นสิ่งพิมพ์ที่ทรงไว้ซึ่งความเป็นสื่อมวลชน บทบาท มีหน้าที่มากมายอันใดนัก ดังเช่นปัจจุบันแต่มีการกำหนดนโยบายหลักโดยทั่วไป ก็คือมีจำหน่ายในลักษณะที่ว่า

- เพื่อเผยแพร่กิจการของสำนัก (ประชาสัมพันธ์)
- เพื่อให้ความรู้สมาชิก (บทความ สารคดี เวที)
- เพื่อส่งเสริมธุรกิจ (สถาบันอาชีพ ตัวแทนสำนักพิมพ์)

ต่อมานิตยสาร จึงกำหนดลักษณะขึ้นมาเพื่อจุดมุ่งหมายเป็นนโยบายเบื้องต้น มี 3 ประการ คือ

1. เพื่อจะบอกข่าวคราวความรู้ (to inform)
2. เพื่อจะแนะนำแนวทางต่างๆ (to guide)
3. เพื่อจะให้ความบันเทิงใจ (to entertain)

จะเห็นได้ว่าความแตกต่างของนิตยสาร จะเน้นหนักไปในเรื่องของการอธิบาย การวิจารณ์ ข่าว วิเคราะห์ข่าว สภาพของข่าว ตลอดจนการให้ความรู้ แนะนำแนวทางด้านต่างๆ และให้ความบันเทิงใจควบคู่ไปด้วย (ดร.ณิ หิรัญรักษ์, 2530: 3-4)

นิตยสารจะมีลักษณะความแตกต่างให้เห็นชัดในหลายๆด้าน ดังนี้

### 1. เนื้อหา

เนื้อหาของนิตยสารจะละเอียดและไม่ขึ้นกับระยะเวลา ยกเว้นนิตยสารข่าวรายสัปดาห์ ซึ่งต้องเป็นเรื่องในสัปดาห์นั้นที่มีความน่าสนใจ

### 2. กลุ่มผู้อ่าน

กลุ่มผู้อ่านหรือกลุ่มเป้าหมายของนิตยสาร แบ่งออกได้ชัดเจน จึงสามารถดูได้จากแนวทางของนิตยสารแต่ละฉบับ เช่น นิตยสารสำหรับวัยรุ่น, นิตยสารสำหรับแม่และครอบครัว, นิตยสารสำหรับผู้สนใจในภาพยนตร์ต่างประเทศ เป็นต้น ซึ่งเป็นการแบ่งกลุ่มได้อย่างละเอียดและเห็นได้ชัดเจน

### 3. ขนาดและราคา

ขนาดรูปเล่มของนิตยสารมีขนาดเล็ก เพราะความสะดวกในการพกพา และการวางขายบนแผงหนังสือ ราคานิตยสาร จะแพงกว่าสิ่งพิมพ์อื่นๆ อย่างเช่น หนังสือพิมพ์ แต่นิตยสารจะมีจำนวนหน้ามากกว่า

### 4. ระยะเวลาในการออก

นิตยสารมีระยะเวลาในการออกเป็นรายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน

### 5. การพิมพ์

นิตยสาร มีระบบการพิมพ์ที่พิถีพิถันมาก เพราะไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องระยะเวลา ทำให้นิตยสารจึงมีความสวยงามในการจัดหน้า มีการพิมพ์ภาพ 4 สี เป็นปกและสอดแทรกในเล่ม และการใช้กระดาษที่มีคุณภาพ

### 6. อายุ

นิตยสารมีอายุที่ยาวนาน เนื่องจากนิตยสารสามารถเก็บไว้ได้นาน แม้จะมีเล่มใหม่ออกมาเล่มเก่าก็ยังไม่ตาย สามารถย้อนอ่านได้ เพราะเนื้อหาไม่ขึ้นกับเวลา

### ประเภทของนิตยสาร

นิตยสารสามารถจัดแบ่งตามลักษณะผู้อ่านได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ (วิชญ์ สุวรรณเพิ่ม, 2527:10)

#### 1. นิตยสารเพื่อผู้อ่านทั่วไป (General Magazines หรือ Consumer Magazines)

นิตยสารประเภทนี้มุ่งเน้นเนื้อหาผู้อ่านทุกวัยอ่านได้เพราะมีเนื้อหาสำหรับทุกคน และนิตยสารประเภทนี้มุ่งสนใจไปยังผู้อ่านจำนวนมาก ลักษณะเนื้อหาส่วนใหญ่จะเน้นหนักไปในทางเร้าอารมณ์ และให้ความรู้สึกแก่ผู้อ่านเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นเฉพาะเรื่องๆไปก็มี นิตยสารประเภทนี้ มีดังนี้

##### 1.1 นิตยสารข่าว (News Magazines) มุ่งอธิบายข่าว สรุปข่าว วิเคราะห์ข่าว

รูปแบบการเขียนจะเป็นพีรามิดหัวตั้งธรรมดา (Upright Pyramid) ซึ่งตรงข้ามกับหนังสือพิมพ์ที่จะมีรูปแบบการเขียนจะเป็นพีรามิดหัวกลับ (Inverted Pyramid) การนำเสนอในรูปแบบพีรามิดธรรมดา นี้จะเป็นแบบการให้ข้อเท็จจริงที่ผู้อ่านจะรู้เรื่องช้า แต่จะมีรายละเอียดที่มากกว่าการอ่านจากหนังสือพิมพ์

##### 1.2 นิตยสารภาพ (Picture Magazines) นิตยสารที่ลงภาพมากกว่าเรื่องราว

หรือเหตุการณ์ต่างๆที่อธิบายด้วยตัวหนังสือ ทั้งนี้เนื่องจากภาพเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและนำเสนอข่าวสารได้ชัดเจนมากกว่าตัวหนังสือ ดังนั้นภาพจึงมีความสำคัญสำหรับนิตยสารประเภทนี้อย่างมาก ตัวอย่างเช่นนิตยสารภาพที่มีชื่อเสียงทั่วโลก ได้แก่ นิตยสาร Life เป็นต้น

##### 1.3 นิตยสารเรื่องย่อ (Digest Magazines) นิตยสารประเภทนี้มักจะเป็น

นิตยสารที่มีขนาดเล็ก เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการนำเอาเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่สำคัญๆ หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นเฉพาะด้านมาเสนอ โดยย่อให้สั้นกว่าเรื่องเดิมที่เคยเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้อ่านที่มีเวลาไม่มากได้อ่าน และเข้าใจในเวลาสั้น เป็นการประหยัดเวลา และให้ความสนใจมากกว่าเรื่องที่มีความยาว และต้องใช้เวลาอ่านมาก นิตยสารที่มีชื่อทั่วโลก ได้แก่ นิตยสาร Reader's Digest เป็นต้น

**1.4 นิตยสารประเภทเปิดเผยข้อเท็จจริง (Confession Magazines) หรือ** เรียกโดยทั่วไปว่า “นิตยสารเบื้องหลังความจริง” นิตยสารประเภทนี้มุ่งเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่คนทั่วไปสนใจ และมีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องข้อเท็จจริง และเบื้องหลังต่างๆ ที่เกิดขึ้น นิตยสารประเภทนี้จึงนำเสนอข้อเท็จจริง และสิ่งที่เป็นเบื้องหลังมาตีแผ่และเปิดเผยให้ผู้อ่านได้ทราบถึงความเป็นไปในด้านต่างๆ เช่น อาชญากรรม ชู้สาว บุคคล การเมือง สุขภาพ ความงาม เป็นต้น

**1.5 นิตยสารแฟน (Fan Magazines) เป็นนิตยสารเกี่ยวกับสวาระ และ** เกร็ดความรู้ในด้านต่างๆ ที่คนส่วนใหญ่สนใจ เป็นนิตยสารที่จัดอยู่ในประเภทคล้ายกับนิตยสารประเภทเปิดเผยเรื่องจริง แต่จะมุ่งเน้นหนักไปในด้านบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี วิทยุ และโทรทัศน์ เป็นต้น

**1.6 นิตยสารกีฬา (Sports Magazines) มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาทุกประเภท เช่น** มวย ฟุตบอล เทนนิส กอล์ฟ เป็นต้น บางฉบับจะลงเรื่องราวเกี่ยวกับกีฬาทุกประเภทในฉบับเดียวกัน แต่บางฉบับจะเป็นนิตยสารกีฬาเฉพาะกลุ่ม เช่น นิตยสารมวย นิตยสารเทนนิส นิตยสารฟุตบอล เป็นต้น

**1.7 นิตยสารบุคคล (Personal Magazines) เป็นนิตยสารที่ลงเรื่องเกี่ยวกับ** บุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการต่างๆ

1.8 **นิตยสารชาย หญิง (Man and Women Magazines)** เป็นนิตยสารที่มุ่งเสนอเนื้อหาสาระเพื่อผู้ชาย หรือผู้หญิง โดยเฉพาะนิตยสารเพื่อผู้ชายจะมีเนื้อหาสาระที่กว้างขวางที่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้ชายและผู้ชายส่วนใหญ่ให้ความสนใจ เช่น แฟชั่น การผจญภัย เพาะกล้ำมออกกำลังกาย เป็นต้น ส่วนนิตยสารเพื่อผู้หญิง ได้แก่ นิตยสารที่ลงเรื่องราวเกี่ยวกับ แม่และเด็ก แฟชั่น การบ้านการเรือน เสริมสวย ความงาม เป็นต้น

1.9 **นิตยสารวิชาการ (Academic Magazines)** เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเฉพาะสาขาวิชา เช่น นิตยสารวิทยาศาสตร์ นิตยสารคณิตศาสตร์ เป็นต้น

1.10 **นิตยสารการ์ตูน (Cartoon Magazines)** เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเฉพาะด้าน เกี่ยวกับการ์ตูนมักมีสีสันสวยงาม รูปเล่มที่คงทนและดึงดูดกลุ่มผู้อ่านกลุ่มเด็กและเยาวชน

2. **นิตยสารเพื่อผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม (Specialized Magazines)** มักเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผู้สนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจำแนกแจกจ่ายกันเฉพาะกลุ่มเฉพาะกิจนั้นๆ แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

### 2.1 นิตยสารธุรกิจ (Business Publications)

มีเนื้อหาที่มุ่งบริการผู้อ่านในด้าน ธุรกิจการค้าอุตสาหกรรม เศรษฐกิจด้านต่างๆ ตลอดจนธุรกิจ ในวงการวิชาชีพสาขาต่างๆ นิตยสารประเภทนี้มีทั้งการดำเนินงานโดยอิสระไม่ขึ้นอยู่กับบริษัท ห้างร้าน สมาคม หรือเรื่องงานราชการ และอีกประเภทหนึ่งที่มีการดำเนินงาน โดยบริษัท ห้างร้าน สมาคม และเรื่องงานราชการ ดังนั้น เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของนิตยสารธุรกิจ จึงแตกต่างกันออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ดำเนินงานเป็นสำคัญ

### 2.2 นิตยสารสมาคม (Association Magazines)

เป็นนิตยสารที่จัดทำโดย สมาคมแห่งใดแห่งหนึ่ง เนื้อหาส่วนใหญ่ของนิตยสารประเภทนี้จะเน้นหนักไปในด้านเกี่ยวกับ เรื่องราวข่าวสารรายงานกิจกรรมของสมาคม ฯลฯ การ

จำหน่ายจ่ายแจกจะอยู่ในวงจำกัด เฉพาะสมาชิกและผู้ที่เกี่ยวข้องกับสมาคมเท่านั้น

### 2.3 นิตยสารประชาสัมพันธ์ (Public Relation Magazines)

เป็นนิตยสารที่จัดพิมพ์ โดยองค์การหรือเรื่องงานของทั้งภาครัฐ เอกชน และ รัฐวิสาหกิจ โดยมีมุ่งให้ผู้อ่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือมีหน้าที่โดยตรงได้รับการชี้แจงนโยบาย เป้าหมาย รายงานความคืบหน้า ของเรื่องงาน และองค์กร กลุ่มเป้าหมาย สำหรับนิตยสารประเภท นี้ ได้แก่ พนักงานลูกจ้าง ลูกค้า ผู้ถือหุ้น ผู้แทนจำหน่าย ผู้บริโภค เป็นต้น

### 2.4 นิตยสารวาระพิเศษ (One-Shot Magazines)

เป็นนิตยสารที่จัดพิมพ์ออกมาเพียงครั้งเดียวตามเหตุการณ์ หรือวาระพิเศษ เนื้อหาจึงเน้นหนักไปตามเหตุการณ์ หรือตามวาระพิเศษที่เกิดขึ้น ส่วนใหญ่จะมีภาพประกอบ คล้ายนิตยสารภาพ

### 2.5 นิตยสารศาสนา (Religious Magazines)

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ ศาสนา มีเนื้อหามุ่งเน้นในด้านธรรมะหรือ ด้านอิทธิปาฏิหาริย์ (อ้างในวิชณ สุวรรณเพิ่ม, 2527: 59)

### 2.6 นิตยสารเชิงวิชาการ (Scholarly Magazines)

เป็นนิตยสารที่เนื้อหาเกี่ยวกับให้ความรู้ด้านต่างๆ

### 2.7 นิตยสารวรรณคดี หรือ วรรณกรรมต่างๆ (Literary Magazines)

เป็นนิตยสารประเภทร้อยกรอง (โคลง กาพย์ กลอน) และนิตยสารประเภทร้อยแก้วต่างๆ

นิตยสารประเภท Consumer Magazine จะมีผลกระทบในทิศทางแนวราบเพราะนิตยสาร สามารถแพร่หลายไปยังผู้อ่านจำนวนมาก ในขณะที่นิตยสารประเภท Specialized Magazine จะมีผลกระทบในแนวตั้ง เพราะจะเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเฉพาะกลุ่มที่สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็น



พิเศษเท่านั้น

### รูปแบบการเสนอความรู้ในนิตยสาร

ในการนำเสนอประเด็นความรู้ต่างๆ ในนิตยสาร จะเห็นได้ว่าการนำเสนอในหลากหลายรูปแบบ โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบการนำเสนอไว้ 8 รูปแบบ ได้แก่

1. ข่าว คือ การรายงานเหตุการณ์ปัจจุบันที่ประชาชนสนใจ และควรรับรู้ โดยทั่วไปแล้ว “ข่าว” จะประกอบด้วยคุณลักษณะของข่าว 2 ประการ (มาลี บุญศิริพันธ์, 2531) คือ ข่าวจะต้องมีความสำคัญ (Significance) กล่าวคือ มีผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนในวงกว้าง และข่าวจะต้องมีความน่าสนใจ (Interest) กล่าวคือ เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วทำให้ประชาชนสนใจใคร่รู้อยากติดตาม

2. บทความ คือ ความเรียงที่นำเสนอเรื่องราวต่างๆ อันเป็นเรื่องจริง มีการแทรกความคิดเห็นของผู้เขียนร่วมด้วย แต่ยังคงยึดหลักสำคัญคือการใช้ข้อเท็จจริงเป็นพื้นฐาน มีเป้าหมายในการให้ความรู้ การวิจารณ์ และการสนับสนุนให้ผู้อ่านเกิดการติดตาม มักมีความยาวประมาณ 600-2,000 คำ

3. บทสัมภาษณ์ คือ ข้อเขียนที่แสดงความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ต่อประเด็นหนึ่ง โดยส่วนใหญ่บทสัมภาษณ์ในนิตยสารมักเป็นการแสดงความคิดเห็น ความรู้จากนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ที่มีประสบการณ์ เจ้าหน้าที่ภาครัฐบาล และผู้ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพต่างๆ เป็นต้น

4. บทบรรณาธิการ คือ ข้อเขียนที่แสดงความคิดเห็นของบรรณาธิการของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งในปัจจุบัน โดยผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบคอบและสะท้อนให้เห็นถึงนโยบายและจุดยืนของสื่อสิ่งพิมพ์ต่อเหตุการณ์นั้น

5. คอลัมน์ คือ ข้อเขียนแสดงความคิดเห็นที่มีลีลาการเขียนแตกต่างกันไปในแต่ละผู้เขียน ซึ่งมักจะลงชื่อกำกับไว้ด้วย นอกจากนี้ยังมีการรับฟังความคิดเห็นจากผู้อ่านด้วย จึงเป็นเหมือนเวทีแสดงความคิดเห็น อาทิคอลัมน์ตอบจดหมาย คอลัมน์แสดงความคิดเห็นต่างๆจากผู้อ่าน

6. นิทาน / เรื่องเล่า หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมามิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมา จุดใหญ่ เล่าเพื่อความบันเทิง บางครั้งแทรกคติเพื่อสอนใจในนิตยสารการ์ตูน (พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 : 588)

7. รูปภาพ หมายถึง สิ่งที่สื่อความหมายถึงรูปลักษณะของสิ่งต่างๆจากการถ่ายรูป การ วาด การเขียน เช่น ภาพการ์ตูน ภาพสิ่งแวดล้อม ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสิ่งของ เป็นต้น

8. เกม / การละเล่น หมายถึง การเล่นหรือการละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ใน นิตยสารการ์ตูน กิจกรรมการชิงรางวัลจากทางนิตยสารการ์ตูน เช่น ตอบปัญหาเชาว์ ต่อบรรยากาศ หรือจิ๊กซอว์ การทายตัวเลข การเติมคำในช่องว่าง การประกวด เป็นต้น

### **กระบวนการผลิตนิตยสาร**

สุกานดา วรพันธุ์พงศ์ (2551) ได้อธิบายถึงกระบวนการผลิตนิตยสาร ไว้ดังนี้

ในการศึกษารุจกนิตยสาร มีองค์ประกอบคล้ายคลึงกับธุรกิจหนังสือพิมพ์ แต่มีประเด็นที่ ต้องทำความเข้าใจ 2 ประการ คือ

1. ลักษณะการเป็นเจ้าของ การเป็นเจ้าของธุรกิจนิตยสารในปัจจุบัน แบ่งได้ 2 กลุ่ม คือ

1.1 หน่วยงานรัฐเป็นเจ้าของ จากการสำรวจตลาดนิตยสารพบว่า มีนิตยสาร หลายฉบับที่หน่วยงานรัฐบาลเป็นเจ้าของกิจการ เพื่อเป็นการผลักดันนโยบายหรือภารกิจของ หน่วยงานให้บรรลุเป้าหมาย ดังนั้น จึงผลิตนิตยสารให้เป็นสื่อที่ให้ความรู้แก่ประชาชนอีกช่องทาง หนึ่ง เพื่อส่งเสริมหรือสร้างความเข้าใจ และนำไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น “อสมท” ของ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย “SME’s Today” ของสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและ ขนาดย่อม เป็นต้น

กล่าวได้ว่า นิตยสารในกลุ่มนี้จะมีปัจจัยเกื้อหนุนในเรื่องของทุนมากกว่า อีกทั้ง การแข่งขันอาจไม่เข้มข้นเท่ากับธุรกิจนิตยสารที่เอกชนเป็นเจ้าของ

1.2 เอกชนเป็นเจ้าของ การผลิตนิตยสารส่วนใหญ่ดำเนินการโดยเอกชน ซึ่งจัดตั้งในรูปแบบบริษัท จำกัด และ บริษัทมหาชนจำกัด ธุรกิจนิตยสารของเอกชนส่วนใหญ่พัฒนามาจากธุรกิจครอบครัว โดยเริ่มต้นจัดตั้งในรูปแบบหุ้นส่วน และมาเป็นบริษัทในที่สุด แต่กรรมการหรือผู้บริหารส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มบุตรหลานและเครือญาติดั้งเดิม ซึ่งหากธุรกิจเติบโตมากขึ้นตามลำดับ เจ้าของอาจตัดสินใจนำบริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์เพื่อผลในการระดมทุนมาขยายกิจการ อันจะทำให้ธุรกิจขยายตัวได้รวดเร็วยิ่งขึ้น กิจกรรมนิตยสารที่เป็นบริษัทมหาชน จำกัดและเป็นที่รู้จักในวงการ ได้แก่ บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นบริษัทที่มีนิตยสารในเครือมากมายหลายฉบับ และบริษัท สยามสปอร์ต จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นผู้ผลิตหนังสือพิมพ์ และนิตยสารกีฬาเจ้าใหญ่ที่สุดของประเทศไทย รวมทั้งเป็นผู้ผลิตรายการวิทยุและรายการโทรทัศน์ด้านการกีฬาโดยเฉพาะ

2. หลักการดำเนินกิจการ การบริหารธุรกิจนิตยสารมีสาระสำคัญที่ต้องดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาด เป็นการศึกษาวิจัยตลาดนิตยสารและกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนก่อน ดังนี้

- การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เป็นการสำรวจหากกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย โดยศึกษาการใช้ชีวิต ความต้องการ ความสนใจ รสนิยม รวมถึงระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ ของผู้รับสารกลุ่มต่างๆ เป็นการแสวงหาผู้รับสารกลุ่มใหม่ที่ยังไม่มีนิตยสารฉบับใดเข้าถึง เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดแผนธุรกิจของนิตยสาร ทั้งในเรื่องเนื้อหา รูปเล่ม และราคาจำหน่าย ทั้งนี้ เพื่อให้นิตยสารนั้นเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายได้

- การวิเคราะห์ตลาด เป็นการสำรวจตลาดนิตยสารที่วางจำหน่าย โดยพิจารณาในมิติของเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย จุดเด่น ฯลฯ ของนิตยสารในแต่ละกลุ่ม รวมทั้งการดูปัจจัยแนวโน้มของสภาพสังคมด้วย เพื่อแสวงหาเนื้อหาแนวใหม่ที่ยังไม่มีนิตยสารฉบับใดนำเสนอ เช่น อัตราประชากรในอนาคตและมีจำนวนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้น เมื่อสำรวจตลาดนิตยสารพบว่ายังไม่มี

นิตยสารสำหรับผู้สูงอายุ กรณีนี้อาจเป็นข้อพิจารณาในการลงทุนผลิตนิตยสารสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุเป็นการเฉพาะก็ได้

2.2 การจัดทำแผนธุรกิจ (สุภาวดี โกมารทัต 2529: 14-22) การเริ่มต้นแผนธุรกิจ นิตยสารจะต้องมีการจัดทำแผนธุรกิจ เพื่อเป็นการวางเป้าหมายการดำเนินงาน แผนการเงินเพื่อช่วยการตัดสินใจเชิงธุรกิจ ข้อมูลในแผนธุรกิจประกอบด้วย

- ข้อมูลโดยย่อของนิตยสาร ได้แก่ แนวเนื้อหา ขนาด ความหนา ความถี่ในการวางตลาด กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ขนาดของกลุ่มผู้อ่าน คู่แข่งในตลาด ฯลฯ
- ข้อมูลตลาดโฆษณา ได้แก่ สิ้นค้าโฆษณาที่น่าจะเป็นเป้าหมายของนิตยสาร สถานการณ์วงการโฆษณา อัตราค่าโฆษณาของนิตยสารคู่แข่ง ฯลฯ
- ข้อมูลการขาย ได้แก่ การกำหนดราคาขายนิตยสาร จำนวนพิมพ์ การจัดจำหน่าย การหาสมาชิก ฯลฯ
- แผนการตลาด ได้แก่ แผนทางการตลาดและการประชาสัมพันธ์นิตยสาร
- แผนการเงิน เป็นการทำแผนการเงิน 5 ปี โดยคาดการณ์รายได้ รายจ่าย โอกาสคืนทุน และคาดคะเนภาวะการณ์หากไม่เป็นไปตามคาด จะแบกรับการขาดทุนได้นานเพียงใด

2.3 การกำหนดนโยบายการบริหารจัดการทั่วไป เป็นขั้นตอนการกำหนดนโยบายเพื่อนำไปสู่การกำหนดโครงสร้างการบริหาร การแบ่งส่วนงาน การกำหนดอัตรากำลังคน ขอบเขตและภาระงานต่างๆ ให้ดำเนินไปอย่างเป็นระบบ สามารถตรวจสอบและติดตามผลการดำเนินงานในแต่ละส่วนได้สะดวก ผู้ปฏิบัติงานในแต่ละส่วนต้องเข้าใจนโยบายและบทบาทหน้าที่ของตนตามแนวทางปฏิบัติที่กำหนดไว้

การบริหารจัดการทั่วไป มีขอบเขตงานที่ต้องกำกับดูแลในเรื่องต่อไปนี้

- การจัดโครงสร้างตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ ในกองบรรณาธิการ
- การจัดหาสถานที่ทำงานและอุปกรณ์การทำงาน

- การจัดหาบุคลากร
- การจัดหาโรงพิมพ์
- การจัดหาผู้จัดจำหน่าย

การกำหนดรายละเอียดในแต่ละส่วน จะต้องพิจารณาปัจจัยเรื่องต้นทุนและค่าใช้จ่ายของการผลิตนิตยสารด้วย โดยเฉพาะในช่วงระยะแรกของการเริ่มต้นธุรกิจ จำเป็นต้องควบคุมรายละเอียดให้เป็นไปตามแผนเวลาที่คาดว่าจะ "อยู่ได้"

2.4 การบริหารการผลิตเนื้อหา ในการบริหารจัดการโครงสร้างกองบรรณาธิการ อันเป็นส่วนสำคัญที่มีหน้าที่ผลิตเนื้อหานั้น ผู้บริหารกองบรรณาธิการจะต้องกำหนดประเภทเนื้อหาให้สอดคล้องกับนโยบายโดยกำหนดกรอบเนื้อหาให้ชัดเจนว่าประกอบด้วยข้อเขียนลักษณะใด ควรมีความน่าสนใจอย่างไร ควรเชิญนักเขียนภายนอกที่มีชื่อเสียงหรือผู้ที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบมาเป็นนักเขียนพิเศษหรือไม่ ฯลฯ เพื่อจะได้วางโครงสร้างกำหนดตำแหน่งหน้าที่ในกองบรรณาธิการให้สอดคล้องกับลักษณะประเภทเนื้อหา เช่น หากเป็นนิตยสารสตรี อาจมีบรรณาธิการฝ่ายแฟชั่น อยู่ในโครงสร้างกองบรรณาธิการ เป็นต้น

การผลิตนิตยสารแต่ละฉบับ จะต้องกำหนดแผนการบริหารต้นฉบับล่วงหน้าโดยการคาดคะเนความน่าสนใจของสถานการณ์ภายในสังคม หรือพิจารณากิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในช่วงวาระที่นิตยสารวางตลาด เช่น ฉบับเดือนเมษายนซึ่งเป็นช่วงฤดูร้อน การเลือกนางแบบหรือนายแบบลงปกนิตยสารสตรี รวมถึงเนื้อหาภายในเล่มด้วยนั้น ถือเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า ดังนั้น กองบรรณาธิการจะต้องประชุมวางแผนและบริหารการผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจและเป็นไปตามที่กำหนดไว้ให้ครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด

2.5 การบริหารงานโฆษณา ธุรกิจนิตยสารส่วนใหญ่มีรายได้จากการขายพื้นที่โฆษณาเช่นเดียวกับหนังสือพิมพ์ แต่นิตยสารเป็นสื่อที่นำเสนอเรื่องราวเฉพาะเรื่อง จำกัดวงเฉพาะผู้อ่านบางกลุ่ม ทำให้การขายโฆษณามีขอบเขตของสินค้าหรือบริการที่จำเพาะมากขึ้นตามกลุ่ม

ผู้อ่าน ดังนั้น การวางแผนงานของฝ่ายโฆษณาจึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่งต่อการ “อยู่ได้” ของนิตยสาร เพราะเป็นแหล่ง “ทุน” ในการต่อลมหายใจ ให้สามารถผลิตนิตยสารต่อไปได้ และทำที่สุดคือเป็น ความหวังว่า โฆษณาจะเป็นแหล่ง “ทำกำไร” ให้กับธุรกิจ

การบริหารงานโฆษณาเริ่มตั้งแต่การกำหนดพื้นที่โฆษณาว่า มีสัดส่วนต่อเนื้อหา หรือมีจำนวนหน้าเท่าไร จากนั้นผู้บริหารจะวางแผนงานโฆษณาโดยวิเคราะห์ตำแหน่งของ นิตยสารว่า นิตยสารตนนั้นมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายหลักและเป้าหมายรองเป็นกลุ่มใดบ้าง แต่ละ กลุ่มมีการศึกษา รายได้ การใช้ชีวิต ความชอบ รสนิยม ฯลฯ เป็นอย่างไร ข้อมูลจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนเขตของสินค้าและบริการที่คาดว่าผู้อ่านนิตยสารจะตัดสินใจเลือกใช้ ซึ่งนำมาสู่การ วางแผนงานโฆษณาที่กำหนดกลุ่มสินค้าและบริการต่างๆ ที่ตรงกับความสนใจและความต้องการ ของผู้อ่านเป็นลำดับ เขตของผลิตภัณฑ์ที่กำหนดไว้จะเป็นแนวทางให้เจ้าหน้าที่หรือพนักงาน ขายโฆษณาสามารถติดต่อกับบริษัท องค์กร หรือเอเจนซีโฆษณาให้ซื้อพื้นที่นิตยสารเพื่อลง โฆษณาสินค้าหรือบริการ

2.6 การบริหารการผลิตรูปเล่ม นิตยสารบางเล่ม เช่น นิตยสารสตรี การท่องเที่ยว การตกแต่งบ้าน แฟชั่น หรือนิตยสารที่เน้นเรื่องความสวยงามของภาพและรูปเล่มเป็นสำคัญนั้น จำเป็นต้องใช้ความประณีต พิถีพิถันกับกระบวนการผลิตรูปเล่มทุกขั้นตอน ดังนั้น การบริหารการผลิตรูปเล่มจึงเป็นเรื่องของการควบคุมคุณภาพ การพิมพ์ให้เป็นไปตามที่กำหนด กล่าวคือ การ พิมพ์ชัดเจน สีไม่ผิดเพี้ยน นิตยสารบางฉบับอาจว่าจ้างหน่วยงานหลายหน่วย เช่น ร้านรับแยกสี ร้านทำแม่พิมพ์หรือเพลท และทำที่สุดคือโรงพิมพ์ เพื่อให้งานออกมาได้คุณภาพ อย่างไรก็ตาม หากสามารถเลือกโรงพิมพ์ที่มีกระบวนการผลิตครบวงจร ก็จะทำให้การทำงานมีความสะดวกขึ้น การควบคุมการผลิตรูปเล่มจะต้องเป็นไปตามแนวทางที่นิตยสารกำหนด ได้แก่ ขนาด ชนิดของ กระดาษที่พิมพ์เนื้อหาในและปก จำนวนหน้าที่จัดพิมพ์สีสี่ จำนวนหน้าที่พิมพ์สีเดียว จำนวนพิมพ์ เป็นต้น

2.7 การบริหารการจัดจำหน่าย นิตยสารส่วนใหญ่ที่วางจำหน่ายทั่วไปนั้น มักใช้

การว่าจ้างหน่วยงานภายนอก ได้แก่ บริษัทจัดจำหน่ายดำเนินการขนส่ง วางตลาดและเก็บคืนให้  
เว้นแต่องค์กรนิตยสารขนาดใหญ่ที่มีหน่วยงานจัดจำหน่ายเอง จึงจะดำเนินการด้านจัดจำหน่าย  
เต็มระบบ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันนิตยสารต่างๆ หันมาจัดทำเว็บไซต์ของตนเองเพื่อเป็นช่องทางจัด  
จำหน่ายให้กับผู้อ่านโดยตรงมากขึ้น

นอกจากนี้พบว่านิตยสารส่วนใหญ่จะมีการส่งเสริมการขายด้วยวิธีการต่างๆ เช่น  
การจัดทำฉบับพิเศษในวันสำคัญ การแจกลิงของ การให้ของที่ระลึกเมื่อสมัครเป็นสมาชิก เป็นต้น

### บุคลากรในธุรกิจนิตยสาร มีดังต่อไปนี้

1. **บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณา** เป็นตำแหน่งบริหารเช่นเดียวกับผู้พิมพ์ผู้โฆษณาของ  
กองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ เป็นบุคคลสำคัญที่มีหน้าที่กำหนดเอกลักษณ์ สร้างบุคลิกเฉพาะตัว  
ให้กับนิตยสาร รวมทั้งเป็นผู้รับผิดชอบตามกฎหมายอย่างเต็มตัวเช่นกัน ผู้พิมพ์ผู้โฆษณาอาจเป็น  
บุคคลเดียวกับ “บรรณาธิการ” ก็ได้ โดยจะเรียกชื่อตำแหน่งรวมกันว่า “บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้  
โฆษณา” หรืออาจแยกเป็น 2 ตำแหน่งก็ได้แล้วแต่นโยบายของนิตยสารแต่ละฉบับ

โดยทั่วไปผู้รับหน้าที่เป็น “บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณา” จะมีที่มาหลากหลายดังนี้  
(Rodman, 2007: 130-132)

- เป็นผู้ประกอบการที่สนใจ/มีใจรักที่จะทำนิตยสาร คนกลุ่มนี้จะลงทุนด้วยใจ มีความกล้า  
เสี่ยง ขณะที่จำนวนเงินลงทุนมีไม่มากนัก แหล่งเงินทุนในระยะแรกนั้นมักได้มาจากการหยิบยืม  
เพื่อนฝูงคนใกล้ชิด ฉะนั้น จึงต้องลงมือบริหารจัดการเองทั้งในฐานะเป็นผู้ประกอบการ เจ้าของ  
บรรณาธิการและผู้พิมพ์ผู้โฆษณา

- เป็นผู้มีชื่อเสียง/เป็นบุคคลในสังคมชั้นสูง เป็นกระแสที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้มี  
ชื่อเสียงในแวดวงสังคมชั้นสูงที่สนใจ/ต้องการเป็นผู้จัดทำนิตยสาร โดยอาจเป็นการลงทุนเอง หรือ  
มีองค์กรธุรกิจอื่นหนุนอยู่เบื้องหลังเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับนิตยสาร

- เป็นนักเขียน/ผู้อยู่ในวงการนิตยสาร บุคคลเหล่านี้ถือเป็นผู้มีอาชีพ เป็นบุคคลที่เป็นที่  
รู้จักในวงการนิตยสารและหนังสือ ได้รับการทาบทามให้มาเป็นผู้บริหารในตำแหน่งบรรณาธิการผู้

พิมพ์ผู้โฆษณา เนื่องจากนายทุนหรือผู้ลงทุนไว้วางใจและเห็นความสามารถดังกล่าว

นอกจากนี้ตำแหน่งบรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณาของนิตยสารที่เผยแพร่โดยองค์กรที่ไม่หวังผลกำไร เช่น สมาคม มูลนิธิ หรือหน่วยงานภาครัฐ ฯลฯ จะมีหลักการพิจารณาเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติเฉพาะด้าน เช่น หากเป็นวารสารทางวิชาการ ตำแหน่งวิชาการผู้พิมพ์ผู้โฆษณาก็จะเป็นนักวิชาการ เป็นต้น

**2. บุคลากรในกองบรรณาธิการ** เนื่องจากเนื้อหาในนิตยสารเน้นการตอบสนองความสนใจให้ตรงกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย อีกทั้งมีระยะเวลาในการจัดทำที่มากกว่ากองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ ทำให้บุคลากรในกองบรรณาธิการนิตยสารมีน้อยกว่าหนังสือพิมพ์ กล่าวคืออาจมีจำนวน 3-10 คน ทำหน้าที่จัดทำเนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมายจากบรรณาธิการ โดยทั่วไปนิตยสารส่วนใหญ่จะมีนักเขียนภายนอกมาร่วมเขียนเรื่องประจำให้ด้วย

นอกจากนั้นในกองบรรณาธิการยังประกอบด้วยช่างภาพ ฝ่ายศิลป์ เจ้าหน้าที่พิสูจน์อักษร และเลขานุการกองบรรณาธิการ ซึ่งเป็นผู้ติดต่อประสานงานกับนักเขียนหรือช่างภาพภายนอก ตลอดจนงานธุรการต่างๆ

ในการกำหนดตำแหน่งในกองบรรณาธิการ จะขึ้นอยู่กับนโยบายในด้านเนื้อหาของนิตยสารเป็นสำคัญ บางตำแหน่งอาจเหมือนกับกองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ อีกทั้งนิตยสารแต่ละฉบับก็อาจกำหนดชื่อตำแหน่งงานแตกต่างกัน ดังจะยกตัวอย่างให้เห็นดังนี้

- บรรณาธิการบริหาร
- บรรณาธิการบทความ
- บรรณาธิการแฟชั่น
- บรรณาธิการต้นฉบับ
- บรรณาธิการภาพ
- บรรณาธิการฝ่ายศิลป์ บรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม หรือบรรณาธิการศิลปะ ฯลฯ

**3. ผู้ประสานงานและควบคุมการผลิต** เป็นบุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุมการผลิตในโรงพิมพ์ เพื่อให้ได้งานพิมพ์ที่มีคุณภาพ เป็นผู้ตรวจสอบอาร์ตเวิร์คจากฝ่ายศิลป์ และนำส่งอาร์ตเวิร์ค



ให้โรงพิมพ์ โดยเป็นผู้คอยประสานงานด้านการพิมพ์ระหว่างโรงพิมพ์กับบรรณาธิการและฝ่ายศิลป์

4. **ผู้อ่าน** เนื่องจากนิตยสารเป็นสื่อที่เข้าถึงความหลากหลายของกลุ่มผู้อ่านทุกกลุ่ม การเสนอเนื้อหาจึงมุ่งตอบสนองความพึงพอใจของผู้อ่านเป็นสำคัญที่ต้องนำมาปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีลีลา และเรื่องราวต่างๆ ให้มีชีวิตชีวาอยู่เสมอ การปรับเปลี่ยนรสชาติและรูปลักษณะของเนื้อหาในนิตยสารจึงเกิดขึ้นทุกๆ ปี เช่น มีข้อเขียนของคนดังคนเด่นในสังคม ปรับคอลัมน์ใหม่เพิ่มขึ้น ตัดคอลัมน์เก่าทิ้งไป มีการปรับการออกแบบจัดหน้าใหม่ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อความรู้สึกที่สดใส ทันสมัย ไม่จำเจอยู่กับที่

5. **ผู้ให้โฆษณา** เป็นกลุ่มที่มีความสำคัญต่อธุรกิจนิตยสาร และมีผลต่อการเสนอเนื้อหา โดยจะเห็นว่ากองบรรณาธิการมักให้ความสำคัญนำเสนอกิจกรรมหรือข่าวสารของผู้ให้โฆษณา ด้วย เช่น การเสนอข่าวและภาพการเปิดตัวสินค้าตัวใหม่ของผู้ให้โฆษณา กิจกรรมฉลองครบรอบปีของบริษัทผู้ให้โฆษณา หรือการนำเสนอในรูปแบบบทความและสารคดีที่กล่าวถึงผลิตภัณฑ์ของผู้ให้โฆษณา เป็นต้น

อย่างไรก็ดี แม้กองบรรณาธิการจำเป็นต้องนำเสนอเรื่องราว/กิจกรรมของผู้ให้โฆษณาโดยแทรกเข้ามาในส่วนเนื้อหาก็ตาม แต่ก็ควรตระหนักและเลือกสรร “ประเด็นเนื้อหา” ที่ไม่เป็นการยัดเยียดและโฆษณาชวนเชื่อให้ผู้ให้โฆษณามากจนเกินไป เพราะจะเท่ากับเป็นการ “เอาเปรียบผู้อ่าน” ในที่สุด

#### อิทธิพลของนิตยสารต่อผู้อ่านและสังคม

Wolseley (1973) ได้อธิบายถึงอิทธิพลของนิตยสารไว้ ดังนี้

1. ผู้อ่านจะค่อยๆ เปลี่ยนความรู้สึกนึกคิด โดยชอบที่จะอ่านเรื่องที่เคยรู้มาก่อนแล้ว หรือมีความเชื่อในเรื่องนั้นๆ อยู่เดิมซ้ำแล้วซ้ำเล่า นอกเหนือจากความหลากหลายทางด้านเนื้อหาและ

มุมมองในนิตยสารที่มีให้เลือกอ่านเป็นจำนวนมากแล้ว ผู้อ่านจะค่อยๆ ซึมซับเอาสิ่งที่ตรงกับความเชื่อและความสนใจของตนเอง

2. นิตยสารมีอิทธิพลอยู่บ้างแม้ว่าจะไม่มากนักแต่ก็พบว่ามีอิทธิพลต่อผู้อ่าน
3. นิตยสารมีอิทธิพลทั้งในช่วงระยะเวลาสั้นๆ หรือในระยะยาวกว่าเดิม ซึ่งมักจะพบว่าอิทธิพลทั้งในระยะเวลาที่สั้นๆ และในระยะยาว

นอกจากจะมีการถกกันเรื่องพลังของอิทธิพลจากนิตยสารแล้ว ยังพูดถึงเรื่องธรรมชาติและ ความสำคัญของพลังในอิทธิพลนั้นอีกด้วย เช่น นิตยสารสามารถมีพลังที่นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในบางกรณี และมีผลต่อแนวโน้มของรูปแบบการดำเนินชีวิตในระยะยาว ในทางวัฒนธรรมหรือในวงการธุรกิจหรือไม่ เป็นต้น

แนวคิดที่สนับสนุนแนวคิดเรื่องอิทธิพลของนิตยสารอีกแนวคิดหนึ่ง คือ แนวคิดทางด้านการประชาสัมพันธ์ที่กล่าวว่านิตยสารเป็นเครื่องมือหรือสื่อในการประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่สำคัญชนิดหนึ่ง เพราะมีรูปแบบกะทัดรัด ระบบการพิมพ์ที่ประณีต และมีสีสวยงาม สามารถดึงดูดใจผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

ข้อได้เปรียบของนิตยสารเมื่อเปรียบเทียบกับสื่ออื่นๆ ก็คือ (วิรัช ลภวิรัตนกุล, 2538: 309 - 310)

1. นิตยสารสามารถเสนอเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะเรื่องหรือลึกซึ้งกว่าหนังสือพิมพ์
2. นิตยสารสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเฉพาะได้
3. นิตยสารมีแนวโน้มที่จะลงเรื่องที่จะเป็นสารประโยชน์ หรือเป็นแก่นสารแก่ผู้อ่านมากกว่าลงเรื่องนวนิยายหรือมุ่งเน้นความบันเทิงเรีงมย์อย่างเดียว
4. นิตยสารอ่านได้นานกว่าหนังสือพิมพ์ ผู้อ่านมีเวลาที่จะได้อ่านมากกว่า
5. นิตยสารสามารถสร้างหรือเปลี่ยนความคิดเห็นผู้อ่านได้ง่าย

นิตยสารเป็นสื่อมวลชนที่แพร่หลายอีกประเภทหนึ่งนอกเหนือจากหนังสือพิมพ์ บทบาท

ของนิตยสารในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนในสังคมจึงมีความคล้ายคลึงกับหน้าที่ของสื่อมวลชน โดยทั่วไป กล่าวคือ ประกอบด้วยหน้าที่หลัก 4 ประการ คือ (ระวีวรรณ ประกอบผล, 2530: 240-242)

1. **หน้าที่ในการบอกข่าวสาร** เป็นเอกสารที่รวบรวมเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้น ตลอดจนทำหน้าที่เป็นแหล่งประมวลความคิดเห็นต่างๆ

2. **หน้าที่ในการให้ความรู้** หน้าที่นี้จะเห็นได้อย่างชัดเจน ถ้าจะพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงของสื่อมวลชนประเภทนี้ จะเห็นได้ว่ามีนิตยสารในปัจจุบันเป็นจำนวนมากที่ออกมา เพื่อให้สาระอย่างลึกซึ้งในวิชาการด้านหนึ่งแก่ผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม เช่น คอมพิวเตอร์ การเย็บปักถักร้อย ฯลฯ ซึ่งไม่ได้แตกต่างไปจากวารสารวิชาการ (Journal) เพียงแต่ใช้ชื่อว่า “ นิตยสาร ” นั่นเอง

3. **หน้าที่ในการให้ความบันเทิงเริงรมณ์** เมื่อก้าวถึงนิตยสารที่ออกจำหน่ายให้ประชาชนทั่วไปอ่าน แต่การให้ความบันเทิงนั้นก็เป็นสิ่งที่ทำประโยชน์ให้แก่สังคมในแง่ที่ว่า คลายเครียดจากภารกิจประจำวันและจรรโลงใจสร้างความสุขสดชื่นให้แก่ผู้รับสาร พร้อมทั้งยังเป็นสิ่งโน้มน้าวใจให้ผู้อ่านติดตามด้วย

4. **หน้าที่ในการให้บริการทางธุรกิจ** โดยมีการลงโฆษณาต่างๆ ประกาศแจ้งความ เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวต่างๆ ซึ่งนอกจากนิตยสารจะมีรายได้จากการโฆษณาแล้ว ผู้อ่านยังได้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้บ้างในแง่ที่จะได้รู้จักผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดและอิทธิพลเกี่ยวกับนิตยสารในส่วนของบริษัทของ นิตยสารต่อสังคมของ ระวีวรรณ ประกอบผล (2530) มาอธิบายถึงความสำคัญของนิตยสารซึ่งเป็นสื่อมวลชนชนิดหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนอันเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความบันเทิงจากสื่อสู่เด็กและเยาวชนอันเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศ

และงานวิจัยครั้งนี้ได้อ้างอิงประเภทของนิตยสารของ วิษณุ สุวรรณเพิ่ม (2527) เป็นหลัก โดยเลือกเฉพาะนิตยสารเพื่อผู้อ่านทั่วไป (General Magazine หรือ Consumer Magazine) ได้แก่ นิตยสารการ์ตูน โดยเลือกศึกษานิตยสารการ์ตูนที่วิแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารที่วิแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเซนซุ อนิเมแมกกาซีน ดังจะชี้แจงในวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในบทที่ 3 ต่อไป

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนนั้น สื่อมวลชนมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเด็กและเยาวชนมีความสนใจกับสิ่งที่พบเห็นและเกิดการตอบสนองทางกับสิ่งที่เห็นสิ่งเร้าตามวัย ซึ่งวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสาร มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความคิด ความรู้ เซอร์วิญญา รวมถึงประสบการณ์และแนวความคิดต่างๆ อีกทั้งยังเป็นสื่อเพื่อความบันเทิง จากภาพ แสง สี ที่ปรากฏในสื่อเหล่านั้นอย่างน่าสนใจอีกด้วย

### 2.1 แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชน

กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้ให้ความหมายของ **เด็ก** คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดาถึง 14 ปี มีประมาณ 23 ล้านคนเป็นวัยที่ต้องการพึ่งพิงการดูแลจากครอบครัวเพื่ออบรมบ่มนิสัย ให้การศึกษา ดูแลสุขภาพอนามัย เพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด มีทักษะคุณภาพชีวิตและพัฒนาการสมวัย (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2547, อ้างถึงใน อภิขญา อยู่ในธรรม 2551)

ปฟ้าณี สุติวัฒนา (2535) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

**การพัฒนาเด็ก** หมายถึง การทำให้เด็กมีคุณภาพชีวิตที่ดี กล่าวคือ อย่างน้อยที่สุดเด็กทุกคนควรได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน ส่วนการพัฒนากิจกรรมและบริการเชิงสังคมที่ให้แก่เด็กนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาเด็ก ผู้ใหญ่และสังคมรอบตัวเด็กต้องเปิดโอกาสให้

เด็กได้มีส่วนร่วมแสดงบทบาทที่เหมาะสม และสนองตอบต่อสังคมด้วย ซึ่งในการพัฒนาเด็กมีประเด็นหลักอยู่ 3 ประการดังนี้

1. นักวิชาการสาขาต่างๆ ได้แก่ นักวิทยาศาสตร์ นักสังคมศาสตร์ นักพฤติกรรมศาสตร์ และนักจิตวิทยาในด้านต่างๆ มีความเห็นพ้องกันแล้วว่า ช่วงชีวิตในระยะต้นของบุคคลมีอิทธิพลมากต่อพัฒนาการในระยะต่อมา เพราะเป็นเสมือนต่อการก่อรากฐานของชีวิต และพัฒนาการหลายๆ ด้านก็เจริญอย่างรวดเร็วเกือบเต็มที่ในวัยเด็ก
2. เด็กจะเลียนแบบและเรียนรู้ในเบื้องต้นของชีวิต รวมถึงพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติ การยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การเรียนรู้วัฒนธรรมและค่านิยมที่ตนเองยอมรับ
3. เด็กมิได้เกิดมาเสมือนผ้าขาวตามอดีตที่กล่าวกัน หากทว่ามีลักษณะที่ติดตัวมาทางพันธุกรรมไว้มากมายตั้งแต่รูปลักษณะทางร่างกาย ความสามารถ ความถนัด และแม้แต่ลักษณะบางอย่างทางอารมณ์ นักจิตวิทยาได้ศึกษาอย่างเป็นระบบและอธิบายไว้ว่า ทารกที่เกิดมาจนถึงอายุหกเดือนได้แสดงความแตกต่างหลายอย่างเกี่ยวกับระดับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อต่างๆ ระดับอาการหงุดหงิดอัตราช่วงเวลาที่ยังไม่เร่าอีกต่อไป หมายความว่า ช่วงเวลาที่สิ่งเร้าหมดสภาพการเร้าให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองสำหรับตัวเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน และระดับที่สิ่งเร้าดึงดูดหรือกระตุ้นความสนใจและการตอบสนองเชิงสังคมของทารก เป็นต้น

#### ความต้องการพื้นฐานของเด็ก แบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่

1. ความต้องการพื้นฐานเกี่ยวกับการยังชีวิตให้อยู่ได้ อันได้แก่ ปัจจัยด้านโภชนาการ สาธารณสุข ที่อยู่อาศัยและสุขภาพสิ่งแวดล้อม
2. ความต้องการพื้นฐานทางใจเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ ในฐานะที่เป็นมนุษย์ทางสังคม อันได้แก่ปัจจัยที่รวมถึงความรู้สึก อารมณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งรวมการปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัว ค่านิยม ทศนคติ และจริยธรรม เป็นต้น
3. ความต้องการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวเองในฐานะที่เป็นทรัพยากรและผู้ใช้ทรัพยากรอันได้แก่ ปัจจัยเชิงเชาว์ปัญญา การเรียนรู้ด้านต่างๆ เช่น การศึกษาและอาชีพ เป็นต้น

**เยาวชน** คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปี ถึง 25 ปี มีประมาณ 16 ล้านคน เป็นวัยที่มีพลัง

ต้องการการยอมรับจากสังคม พัฒนาทักษะชีวิต และพัฒนาด้านต่างๆ อย่างรอบด้าน และมีการ  
ร่วมกิจกรรมครอบครัว ชุมชนและสังคม

อภิชนา อยู่ในธรรม (2551) ได้ให้ความหมายของ การพัฒนาเยาวชน ซึ่งมีแนวคิด  
พื้นฐาน 6 ประการ ดังนี้

1. เยาวชนมีเกียรติ สิทธิ และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ หลักความเชื่อพื้นฐาน  
ในการพัฒนาจึงมิใช่การหลอหลอมเพื่อให้เยาวชนแปรสภาพตามแต่จะต้องการได้โดยปราศจาก  
การคำนึงถึงศักยภาพ พลัง และบทบาทของเยาวชนในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตนเอง การ  
พัฒนาสังคมและความสามารถในการตัดสินใจได้เองด้วย

2. การพัฒนาคนนั้น เป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต ในแต่ละช่วงมีทั้งจุด  
วิกฤติและจุดเด่น อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ การรับรู้โดยเฉพาะด้านการปรับตัวและ  
การปรับบทบาทอันเนื่องมาจากประสบการณ์ และอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ช่วงชีวิตของเยาวชนก็  
มิได้รอดพ้นไปจากปัจจัยต่างๆ ดังกล่าว

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆปรากฏชัดเจน กล่าวคือความยากจนสภาพทุ  
โภชนาการ การมีโรคภัยไข้เจ็บ ความด้อยโอกาสในการศึกษา ความไม่รู้ การขาดทักษะเชิงอาชีพ  
การไม่มีงานทำ การเพิ่มประชากร การไม่ได้รับบริการพื้นฐานที่ทั่วถึงและบริการที่ขาดคุณภาพ  
ปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการพัฒนาเยาวชน โดยทั้งเป็น  
อุปสรรคต่อการพัฒนา และเสริมให้มีสภาพเศรษฐกิจสังคมที่สร้างปัญหาให้แก่เยาวชนเอง อันมีผล  
ให้เยาวชนบางกลุ่มกลายเป็นปัญหาสังคมในที่สุด ด้วยเหตุนี้ความพยายามที่จะพัฒนาตัวเยาวชน  
ไปตามลำพังจะไม่ได้รับผลเท่าที่ควร

4. เยาวชนเป็นช่วงชีวิตที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ ยิ่ง  
ไปกว่านั้นเยาวชนเป็นผู้สืบเนื่องมรดกทางวัฒนธรรมและความอยู่รอดของชาติ จึงควรได้รับความ

สนใจเป็นพิเศษ ต่อเนื่องจากความสนใจที่ให้เมื่ออยู่ในวันเด็ก เพื่อให้เยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

5. เยาวชนเป็นทั้งผู้ได้รับการพัฒนา และสามารถเป็นผู้ดำเนินการพัฒนาได้ด้วย จึงจำเป็นต้องสร้างโอกาสให้เยาวชนทุกคนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ โดยเฉพาะเยาวชนที่มีโอกาสมากกว่าจะต้องช่วยพัฒนาผู้ด้อยโอกาส ยิ่งไปกว่านั้นการพัฒนาเยาวชนให้เกิดผลจริงนั้น ไม่อาจทำเฉพาะตัวเยาวชนเพียงด้านเดียว แต่จะต้องพิจารณาการพัฒนาการพัฒนาลังคมและเศรษฐกิจควบคู่กันไปด้วย

6. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนและต้องลงทุนสูงจึงควรระวังมิให้เกิดการสูญเปล่าโดยใช้วิธีป้องกันมากกว่าการแก้ไข

ทั้ง 6 ข้อ คือแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาเยาวชนที่คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดเป็นกรอบเพื่อกำหนดนโยบายและวิธีการหลักในการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งก่อนหน้านี้เมื่อได้ศึกษาย้อนหลังไปแล้วจะพบว่าประชากรในช่วงอายุกลุ่มเยาวชนคือ 15-25 ปีนี้ได้รับความสนใจจากผู้บริหารประเทศไทยในทุกยุคทุกสมัย โดยการแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆกันและมีระดับความมากน้อยแตกต่างกัน เพราะเยาวชนเป็นพลังสำคัญของประเทศ เนื่องจากเป็นบุคคลที่อยู่ในวัยกำลังเปลี่ยนจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ พัฒนาการด้านร่างกายและสติปัญญาถึงขั้นเจริญเต็มที่ ส่วนพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจกำลังอยู่ในระหว่างแสวงหาตนเองและสะสมประสบการณ์ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ผู้นำประเทศจึงมักถือว่าเป็นช่วงอายุที่เหมาะสมในการที่จะชี้แนะและปลูกฝังอุดมการณ์ เพื่อให้เยาวชนกลายเป็นผู้ใหญ่ในแบบฉบับที่ต้องการ

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น

มนุษย์มีความต้องการตามธรรมชาติ ถ้าได้บรรลุความต้องการตามความประสงค์ก็จะรู้สึก

นิยมชมชื่น และมีความเชื่อมั่นในตนเอง ความต้องการเป็นเครื่องกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆออกมา เพื่อสนองความต้องการ หรือความจำเป็นให้จงได้

### **ความต้องการและความสนใจของเด็กและวัยรุ่น**

ซูซา จันท์เอม และสุรางค์ จันท์เอม (2529) ได้อธิบายความต้องการและความสนใจของเด็กและวัยรุ่นไว้ ดังนี้

**ความต้องการ (Needs)** หมายถึง สภาพการณ์ขาดสมดุลภายในร่างกายมนุษย์ ซึ่งจะก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์ต่อสู้หรือสภาพการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้ร่างกายเข้าสู่สภาพสมดุล (Balance) ดังเดิม

### **ชนิดของความต้องการ**

ความต้องการของมนุษย์แยกออกเป็นชนิดใหญ่ๆ ได้ 3 ประการ คือ

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs) ความต้องการด้านร่างกาย 5 ชนิด ได้แก่

- 1.1 ความต้องการอาหาร อากาศ และน้ำ
- 1.2 ความต้องการอุณหภูมิที่พอเหมาะ
- 1.3 ความต้องการการเคลื่อนไหว และการพักผ่อน
- 1.4 ความต้องการขับถ่าย
- 1.5 ความต้องการทางเพศ

2. ความต้องการทางอารมณ์และทางสังคม (Emotional Social needs) แบ่งออกเป็น 5 ชนิด ได้แก่

- 2.1 ความต้องการความรัก (Need for affection)
- 2.2 ความต้องการความปลอดภัย (Need for security)
- 2.3 ความต้องการตำแหน่งทางสังคม (Need for social status)
- 2.4 ความต้องการอิสรภาพ (Need for Independence)



## 2.5 ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement)

3. ความต้องการทางสติปัญญา (Intellectual needs) ได้แก่ความต้องการที่จะขจัดปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นโดยอาศัยสติปัญญาของแต่ละบุคคล ต้องการการเรียนรู้เพื่อให้เกิดสติปัญญา เป็นต้น

### ความต้องการของเด็ก

นอกจากความต้องการทางร่างกายซึ่งได้แก่ ความต้องการอาหารและน้ำ ต้องการนอนหลับ ต้องการขับถ่าย ต้องการหายใจ ความต้องการเด็กอาจแบ่งย่อยได้ 4 ประการดังนี้

1. ความต้องการความรัก (Need for Affection) เมื่อเด็กจำความได้ จะรู้สึกว่าการได้รับความอบอุ่นนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เด็กอยากให้อีกคนหนึ่งโดยเฉพาะพ่อแม่ พี่เลี้ยงรักและเอาใจใส่ เด็กที่ได้รับการได้รับความอบอุ่นจากพ่อแม่ พี่เลี้ยง จะมีอารมณ์แจ่มใสคงที่ไม่มีการเอาเปรียบหรือริษยาเกิดขึ้น ซึ่งตรงข้ามกับเด็กที่ขาดความรัก ความอบอุ่น

2. ความต้องการความปลอดภัย (Need for social security) เป็นความต้องการของเด็กอย่างเสมอต้นเสมอปลาย หากมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น เด็กไม่สามารถปรับตัวให้ทัน เด็กจึงต้องการความคุ้มครองจากผู้ใหญ่

3. ความต้องการตำแหน่งทางสังคม (Need for status) เด็กต้องการเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน ต้องการให้ผู้ใหญ่รับรู้และชมเชยจึงจะมีความสุข

4. ความต้องการอิสรภาพ (Need for Independence) เช่นต้องการแต่งตัวด้วยตนเอง เด็กบางคนชอบสวมรองเท้าหรือจับแก้วน้ำด้วยตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กอยากเป็นอิสระไม่ต้องพึ่งผู้อื่นเสมอไป

### ความต้องการของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีความต้องการทางร่างกายเหมือนกับเด็กและผู้ใหญ่ ส่วนความต้องการทางอารมณ์และสังคมนั้นแตกต่างออกไปจากเด็กและผู้ใหญ่มาก สามารถแยกออกได้ดังนี้

1. ความต้องการตำแหน่งทางสังคม (Need for social status) ความต้องการดังกล่าวเป็นความต้องการสูงสุดของวัยรุ่น เด็กต้องการให้เพื่อนผู้รู้คุณค่าของตน และเป็นที่ยอมรับของเพื่อน การที่เด็กได้ทำงานเป็นหัวหน้า หรือรับผิดชอบในตำแหน่งประธานต่างๆเป็นการสนองความต้องการของตนได้เป็นอย่างดี

2. ความต้องการอิสรภาพ (Need for Independence) ความต้องการอิสรภาพนี้ เด็กต้องการตั้งแต่อยู่ในวัยเด็กเล็กแล้ว เราจะพบว่าเด็กที่กำลังจะผูกเชือกกรองทำเอง ถ้าผู้ใหญ่ช่วยก็จะโกรธทันที เมื่อเด็กโตขึ้น ความต้องการด้านนี้ก็ยิ่งทวีขึ้น

3. ต้องการปรัชญาชีวิต (Need for satisfying philosophy of life) เมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นจะเลิกถามปะปะ แต่จะถามเรื่องที่เขาอยากรู้และถามอย่างมีเหตุผล ถ้าเด็กได้รับคำตอบที่ยังไม่พึงพอใจ เด็กจะถามและค้นหาความจริงต่อไปโดยไม่ยอมเลิกง่ายๆ วัยรุ่นมักจะถามเกี่ยวกับความจริง ความยุติธรรม อุดมคติ ศาสนา เป็นต้น

4. ความต้องการทางเพศ (sex needs) วัยรุ่นเริ่มมีความต้องการทางเพศทวีขึ้น ความจริงความต้องการทางเพศนี้ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาและจิตวิเคราะห์ได้กล่าวไว้ว่าเด็กมีมาตั้งแต่วัยเด็กเล็กแล้ว และค่อยทวีขึ้นมาเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาว เด็กวัยรุ่นต้องการมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามอย่างยิ่ง ฉะนั้น ครูจึงควรให้ความรู้แก่เด็กอย่างถูกต้อง และควรจัดให้เด็กหาทางออกโดยการเล่นกีฬา ได้มีโอกาสร่วมสังคมกับเพศตรงข้าม เช่นเล่นเกมต่างๆ หรือเล่นละคร เป็นต้น

นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้ว สมาคมการศึกษาแห่งชาติของสหรัฐอเมริกาได้รวบรวมค้นคว้าความต้องการของเด็กวัยรุ่น ได้ 10 ประการ มีดังนี้

1. วิทยาลัยทุกคนต้องการปรับปรุงสมรรถภาพในการทำงานให้ดีขึ้น เพื่อจะได้มีส่วนร่วมในการผลิตเครื่องอุปโภคบริโภค
  2. วิทยาลัยทุกคนต้องการรักษาสุขภาพให้สมบูรณ์
  3. วิทยาลัยทุกคนต้องการที่จะเข้าใจถึงสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองในระบบประชาธิปไตย
  4. วิทยาลัยทุกคน ต้องการที่จะเข้าใจความสำคัญของครอบครัวและปัจจัยต่างๆที่จะช่วยให้ครอบครัวมีความสุข
  5. วิทยาลัยทุกคนต้องการทราบถึงการใช้จ่ายสิ่งของตลอดจนบริการต่างๆอย่างฉลาด
  6. วิทยาลัยทุกคนต้องการเข้าใจวิธีการทางวิทยาศาสตร์และความเจริญทางวิทยาศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนเรา ตลอดจนความจริงต่างๆ ตามธรรมชาติ
  7. วิทยาลัย ทุกคน ต้องการที่จะซาบซึ้ง ในรสของวรรณคดี ดนตรี ศิลปะ และธรรมชาติ
  8. วิทยาลัยทุกคนต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และรู้จักแบ่งเวลาให้สมดุลกับงานของเขาด้วย
  9. วิทยาลัยทุกคนต้องการแสดงความเคารพผู้อื่น
  10. วิทยาลัยทุกคนต้องการปรับปรุงความสามารถของตนเพื่อให้ตนเป็นผู้ที่คิดอย่างมีเหตุผล
- ความสนใจ** หมายถึง สภาพของจิตใจของคนเราที่ผูกพันหรือจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความสนใจเป็นความรู้สึกอย่างหนึ่งของคนเราที่จะพุ่งความใส่ใจไปยังสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัสของคนเรา อาจะหมายถึงความรักความชอบก็ได้ เมื่อบุคคลสนใจสิ่งใด ก็มักจะมุ่งทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ ตามความมุ่งหมายของตน

#### สาเหตุของความสนใจ

1. เกิดจากการเห็นคุณค่าของสิ่งนั้นๆ
2. เกิดจากแรงจูงใจของสิ่งเร้า
3. เด็กมีความถนัดในสิ่งนั้น และมีประสบการณ์มาบ้างแล้ว
4. เป็นสิ่งที่มีความหมายต่อเด็ก
5. เป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของเด็ก
6. เป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับเด็ก และทำให้เด็กตื่นเต้น

#### ความสนใจของเด็ก

1. สนใจในการเล่น
2. สนใจในการอ่าน
3. สนใจในวิทยุโทรทัศน์
4. สนใจในภาพยนตร์
5. สนใจภาพสัตว์และการ์ตูนต่างๆ

### ความสนใจของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีพลังงานมาก จึงมักสนใจเล่นกีฬาเป็นทีม สนใจการทำงานเกี่ยวกับเครื่องกลไก ฉะนั้นวัยรุ่นจึงเป็นวัยที่เริ่มแสดงความเป็นนักกีฬา และแสดงความสามารถทางด้านกีฬาหรือด้านอื่นๆ จนเป็นที่ยกย่องของเพื่อนๆ ความสนใจใหม่ประการหนึ่งของเด็กวัยรุ่นก็คือความแตกต่างระหว่างเพศ และเด็กทั้งสองเพศเริ่มสนใจในงานอาชีพ และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยหางานอดิเรกทำ

วัยรุ่นมีความสนใจในด้านต่างๆ ดังนี้

1. วัยรุ่นสนใจเรื่องสุขภาพ
2. สนใจในเรื่องเพศ
3. สนใจในการเลือกอาชีพ
4. สนใจกิจกรรมสันทนาการ
5. สนใจการค้นคว้า
6. สนใจการสร้างนิสัยในการเรียนที่ดี
7. สนใจในคุณสมบัติส่วนตัว เช่น บุคลิกภาพ ความสะอาดเรียบร้อย
8. สนใจในปรัชญาชีวิต
9. สนใจเรื่องครอบครัว

งานวิจัยครั้งนี้เน้นหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามแนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นประกอบด้วย ประเด็นด้านครอบครัว สุขภาพ อารมณ์ และการทำงานของเด็ก

ซึ่งจากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน สามารถสรุปได้ว่า “การพัฒนาเด็กและเยาวชน” หมายถึง การส่งเสริม สนับสนุนและการมีส่วนร่วมในการผลักดัน

ให้เด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดี อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขทั้งกายและใจ มีความรู้ที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก รวมทั้งมีคุณธรรมและจริยธรรม รับผิดชอบต่อสังคม

ในงานวิจัยครั้งนี้สามารถนิยามความหมายของ “เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน” จากแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนและรวมกับแนวคิดด้านจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นแล้ว หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงการส่งเสริม สนับสนุนและการมีส่วนร่วมในการผลักดันให้เด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดีทั้งทางกายและใจ 9 ด้าน ซึ่งได้แก่

1. **ด้านครอบครัว** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่อง ความรัก ความสามัคคี ความเข้มแข็งภายในครอบครัว ระหว่างพ่อ แม่และลูก โดยมีสาระย่อย เช่น การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพัน เชื้อพียงพ่อแม่ การเป็นต้นแบบที่ดี
2. **ด้านสุขภาพ** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องความสมบูรณ์ ความมีสุขภาพของร่างกาย โดยมีสาระย่อย เช่น อาหารเพื่อสุขภาพ การออกกำลังกาย การพักผ่อน การรักษาสุขภาพ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด
3. **ด้านอารมณ์** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการควบคุมความคิด และความผ่อนคลายทางจิต โดยมีสาระย่อย เช่น ความรัก การฝึกสมาธิ การควบคุมอารมณ์ คลายเครียด มองโลกในแง่ดี
4. **ด้านการงาน** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องความรู้ ความสามารถในด้านการศึกษา และการส่งเสริมประสิทธิภาพในวิชาชีพ โดยมีสาระย่อย เช่น ตั้งใจเรียน การอ่านหนังสือ ระเบียบวินัย สาระ/ความรู้
5. **ด้านความคิด** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องทักษะทางเชาว์ปัญญา โดยมีสาระย่อย เช่น การสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกจินตนาการ การวางแผน พัฒนาสติปัญญา

### ปฏิพาน ไหวพริบ

6. **ด้านการพัฒนาตนเอง** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการฝึกทักษะ ความสามารถ และการเข้ากับคนอื่น ๆ ในสังคม

โดยมีสาระย่อย เช่น ความกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำ/ตาม ความสามัคคี รับฟังความคิดเห็น ตรงต่อเวลา

7. **ด้านคุณธรรม** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการทำความดี ละเว้นความชั่ว โดยมีสาระย่อย เช่น พุทธดี ซื่อสัตย์ คิดดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมตตา กรุณา

8. **ด้านความรับผิดชอบ** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการทำตามหน้าที่ของตนเองและสังคม

โดยมีสาระย่อย เช่น ความกล้าหาญ เคารพสิทธิผู้อื่น เชื่อฟังกฎหมาย รักษาขนบประเพณี

9. **ด้านการช่วยเหลือสังคม** หมายถึง เนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ส่งเสริมในเรื่องการพัฒนาด้านคนและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การแบ่งปันในเรื่องต่างๆ การให้และความสามัคคีของชุมชน

โดยมีสาระย่อย เช่น ช่วยเหลือเพื่อน พัฒนาชุมชน การบริจาคเงิน/สิ่งของ การให้ความรู้ การฝึกสอนงาน

### 3. ทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชน

สังคมทุกสังคมนั้น การสื่อสารจะทำหน้าที่ 4 ประการด้วยกัน และเนื่องจากสังคมปัจจุบันมีความซับซ้อนและเป็นสังคมขนาดใหญ่ ประกอบด้วยคนจำนวนมากจนการสื่อสารมวลชนได้เข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญในสังคมปัจจุบันแทนที่การสื่อสารแบบเก่าอื่นๆ ถึงอย่างไรก็ตามการสื่อสารมวลชนได้ทำหน้าที่ 3 ประการ Lasswell (1948) นักรัฐศาสตร์ได้ทำการบุกเบิกทำการวิจัยด้านการสื่อสารมวลชน ได้กล่าวถึงหน้าที่ที่สำคัญ 4 ประการของสื่อมวลชน คือ

1. สอดส่องระวังระไวเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (surveillance of the environment)

หมายถึง การแสวงหาและเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในและภายนอกสังคมหนึ่งๆ หน้าที่ในด้านนี้คือ การรายงานข่าว (news

reporting) หรือการแจ้งข่าวสาร (informing)

2. ประสานส่วนต่างๆในสังคมเพื่อแสดงปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งแวดล้อม (correlation of the parts of society in responding to the environment)

หมายถึง การที่สื่อมวลชนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดเป็นข่าว เป็นการวิเคราะห์ และเสนอแนะว่าควรจะทำอย่างไรกับสิ่งนั้นๆ หน้าที่นี้เรียกว่า หน้าที่ในการชักจูงใจ (persuasion) หรือบทบรรณาธิการ (editorial)

3. ถ่ายทอดมรดกทางสังคมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นหลังๆ (transmission of the social heritage from one generation to the next)

หมายถึง การเผยแพร่ความรู้ ค่านิยม และบรรทัดฐานของสังคมแก่สมาชิกรุ่นใหม่ของสังคม เพื่อให้วิสาหการและวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ คงอยู่ต่อไป คือหน้าที่ในการให้การศึกษา (education function) ของสื่อมวลชน

นอกจากนั้น Schramm (1964) และ Wright (1975) ได้เพิ่มเติมหน้าที่ประการที่ 4 ของสื่อมวลชน คือ หน้าที่ในการให้ความบันเทิง (entertainment) หมายถึง การเผยแพร่การแสดง, ดนตรี และศิลปะ เพื่อสร้างความจรรโลงใจแก่มวลชน

ซึ่งหน้าที่ทั้ง 4 ประการนี้เป็นหน้าที่ที่สถาบันสื่อมวลชนทั้งหลายปฏิบัติในสังคมไม่ว่าสื่อมวลชนนั้นจะเป็น วิทยุ, โทรทัศน์, หนังสือพิมพ์, นิตยสาร และภาพยนตร์

### ระบบสื่อมวลชน

Siebert (1973) ได้จำแนกการดำเนินการของสื่อมวลชน เป็น 4 ระบบซึ่งการดำเนินการของสื่อมวลชนนั้นปฏิบัติตามแนวความคิดนำ (guiding concept) ซึ่งผูกพันอย่างแนบแน่นกับระบบการปกครองของประเทศ ดังนี้

#### 1. ระบบสื่อมวลชนตามทฤษฎีอำนาจนิยม (The Authoritarian Theory)

วิวัฒนาการ เริ่มต้นในประเทศอังกฤษในคริสต์ศตวรรษที่ 16 และ 17 ในปัจจุบันยังคงใช้

อยู่ในหลายประเทศ โดยเฉพาะประเทศด้อยพัฒนาที่ไม่ได้เป็นคอมมิวนิสต์ ซึ่งมีที่มาจากระบบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ซึ่งเป็นอำนาจเด็ดขาดของพระมหากษัตริย์ วัตถุประสงค์หลักของสื่อมวลชนนั้น เพื่อสนับสนุนและเผยแพร่นโยบายของรัฐบาลที่อยู่ในอำนาจ และเพื่อให้บริการแก่รัฐ เจ้าของสื่อมวลชน จึงได้แก่ รัฐบาลหรือเอกชน ซึ่งได้รับอนุญาตและมีการกำหนดเงื่อนไข มีการควบคุมสื่อโดยการออกสิทธิบัตรโดยรัฐบาล มีสมาคมควบคุมสื่อมวลชน มีการออกใบอนุญาต และการเซ็นเซอร์ ซึ่งอุปสรรคในการทำงานของสื่อไม่มีสิ่งที่ไม่อาจทำได้ คือ การวิพากษ์วิจารณ์กลไกทางการเมืองและข้าราชการผู้อยู่ในอำนาจ โดยลักษณะเด่นของระบบนี้นั้นสื่อมวลชนทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่สนับสนุนให้นโยบายของรัฐบาลสัมฤทธิ์ผล แม้ว่ารัฐบาลไม่จำเป็นต้องเป็นเจ้าของกิจการสื่อมวลชนเสมอไป

## 2. ระบบสื่อมวลชนตามทฤษฎีโซเวียตคอมมิวนิสต์ (The Soviet Communist Theory)

มีวิวัฒนาการ เริ่มจากประเทศรัสเซีย เมื่อพรรคคอมมิวนิสต์เข้ามาบริหารประเทศในปี ค.ศ. 1917 ในปัจจุบันใช้ในประเทศที่มีการปกครองด้วยลัทธิคอมมิวนิสต์ ที่มาของระบบนี้เกิดจากแนวคิดของมาร์กซิสต์ เลนินนิสต์ สตาลินนิสต์ ผสมกับความคิดของเฮเกล (Hegel) และความคิดของรัสเซียในคริสต์ศตวรรษที่ 19 สื่อมวลชนในระบบนี้จะมีวัตถุประสงค์ที่จะทำหน้าที่สร้างความสำเร็จและความยั่งยืนในการอยู่ในอำนาจของระบบการปกครองแบบสังคมนิยมโซเวียต โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นเผด็จการของพรรคคอมมิวนิสต์ เจ้าของสื่อมวลชนได้แก่ พรรคคอมมิวนิสต์ หน่วยงานของรัฐบาลและหน่วยงานมวลชน มีการควบคุมสื่อโดยการสอดส่องดูแลอย่างใกล้ชิดโดยรัฐบาล มีการควบคุมทางเศรษฐกิจ และการใช้มาตรการทางการเมืองของรัฐบาล สื่อมวลชนไม่อาจทำการวิพากษ์วิจารณ์วัตถุประสงค์หรือนโยบายของพรรคคอมมิวนิสต์ได้ ลักษณะของสื่อมวลชนที่แตกต่างไปจากระบบอื่นๆ คือ สื่อมวลชนเป็นของรัฐและถูกควบคุมอย่างใกล้ชิดโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ หน้าที่ของสื่อมวลชนคือการเป็นเครื่องมือของรัฐบาล

## 3. ระบบสื่อมวลชนตามทฤษฎีเสรีนิยม (The Libertarian Theory)



ทฤษฎีนี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตลาดแห่งความคิดเสรี (free marketplace of idea) มีวิวัฒนาการ ในประเทศอังกฤษช่วงหลัง ค.ศ.1688 และใช้ในสหรัฐอเมริกา ในปัจจุบันใช้ในประเทศประชาธิปไตย มีที่มาเริ่มจากข้อเขียนของมิลตัน (Milton) ล็อกค (Locke) มิลล์ (Mill) และปรัชญาเกี่ยวกับเหตุผล (rationalism) และสิทธิตามธรรมชาติของมนุษย์ (natural rights) สื่อมวลชนมีวัตถุประสงค์เพื่อแจ้งข่าวสาร ให้ความบันเทิง และขาย (sell) เป้าหมายที่สำคัญที่สุดคือเพื่อทำหน้าที่ที่เปิดเผยความจริง (truth) และตรวจสอบการปฏิบัติงานของรัฐบาล (check on government) ซึ่งเจ้าของสื่อมวลชน โดยปกติแล้วเอกชนเป็นเจ้าของสื่อมวลชน การควบคุมเป็นไปโดยควบคุมตนเองและกระบวนการยุติธรรมโดยการตัดสินของศาล สิ่งที่สื่อมวลชนไม่อาจทำได้ คือ การหมิ่นประมาท การเสนอเรื่องลามก หยาบโยน การปลุกปั่นให้เกิดความไม่สงบในยามสงคราม ลักษณะที่แตกต่างไปจากระบบอื่นๆ อันได้แก่ระบบนี้จะเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบการปฏิบัติงานของรัฐบาล และสนองความต้องการของสังคม

#### 4. ระบบสื่อมวลชนตามทฤษฎีความรับผิดชอบต่อสังคม (The Social Responsibility Theory)

ระบบสื่อมวลชนในระบบนี้ เริ่มเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาใน คริสตศตวรรษที่ 20 และคงใช้ในสหรัฐอเมริกาถึงปัจจุบัน ที่มาเริ่มจากข้อเขียนของฮอกกิง (W.E. Hocking) คณะกรรมการเสรีภาพหนังสือพิมพ์ (Commission on Freedom of the Press) และผู้ประกอบวิชาชีพด้านการสื่อสารมวลชน ตลอดจนจรรยาบรรณของสื่อมวลชน (media codes) วัตถุประสงค์หลักของสื่อมวลชน คือเพื่อแจ้งข่าวสาร ให้ความบันเทิง และการขาย (sell) เป้าหมายที่สำคัญคือเพื่อทำให้เกิดความขัดแย้ง (conflict) คลี่คลายไปโดยการแสดงความคิดเห็นโต้แย้งกัน (dissussion) เจ้าของสื่อมวลชนได้แก่ องค์กรเอกชน แต่รัฐบาลก็อาจเข้ามาดำเนินกิจการแทนได้หากเห็นว่าเอกชนดำเนินการไม่เหมาะสม ทั้งนี้ก็เป็นหลักประกันต่อบริการที่ประชาชนพึงได้รับ (to insure public service) การควบคุมสื่อมวลชน กระทำโดยความเห็นของชุมชน (community opinion) ปฏิบัติการของผู้ซื้อ (consumer action) และจรรยาบรรณของวิชาชีพสื่อมวลชน (professional

ethics) สิ่งที่สื่อมวลชนไม่อาจทำได้ คือการละเมิดอย่างร้ายแรงในสิทธิส่วนบุคคลและในผลประโยชน์ที่สำคัญของสังคม มีลักษณะที่แตกต่างจากระบบอื่นๆ คือ สื่อมวลชนมีพันธะในอันที่จะต้องปฏิบัติหน้าที่อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ถ้าสื่อมวลชนไม่ปฏิบัติตามพันธะดังกล่าวก็จะต้องมีคนควบคุมให้สื่อมวลชนปฏิบัติตามพันธะนั้น

### บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในสังคมสื่อสารเพื่อการพัฒนา

ชวรัตน์ เติตชัย (2546) ได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในการพัฒนาสังคมตามแนวคิดของนักคิด นักวิชาการหลายท่าน เช่น วิลเบอร์ ชรามม์ (Wilbur Schramm), เอฟเวอเรตต์ โรเจอร์ส (Everett Rogers), แดเนียล เลอร์เนอร์ (Daniel Lerner) ได้เสนอแนวคิดที่ว่าภายใต้นโยบายการวางแผนที่เหมาะสม การสื่อสารมีบทบาทในการพัฒนาประเทศโลกที่สามได้ ในทางปฏิบัติมีการเคลื่อนไหวและความพยายามที่จะใช้ทฤษฎีนี้ให้เกิดผลอย่างจริงจัง เช่น การมอบหน้าที่สนับสนุนการพัฒนาให้กับกระทรวงสารสนเทศ (Ministry of Information) มีการตั้งภาควิชาสาขาวิชา หรือวิชาสื่อสารการพัฒนา (Development Communication หรือ Devcom) ขึ้นในสถาบันการศึกษาระดับสูงในหลายประเทศ เป็นต้น

บทบาทหน้าที่หลักของสื่อสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดสื่อสารเพื่อการพัฒนา คือ

1. การยอมรับหลักการและภาวะในการพัฒนาเศรษฐกิจแลสังคมตามนโยบายและแผนซึ่งได้กำหนดไว้แล้ว โดยการเผยแพร่ข่าวสาร ความคิดเห็น และการศึกษาไปในทิศทางที่สอดคล้องและสนับสนุนแนวนโยบายและเหล่านั้น
2. การร่วมกันอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของชาติ เพื่อเป็นมรดกและสัญลักษณ์ของความเป็นชาติ
3. การให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนข่าวสารกับประเทศกำลังพัฒนาอื่นๆ ที่มีความใกล้ชิดทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมทางการเมือง เป็นต้น

## ปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์

กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2551) ได้อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนี้

### ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์

1. ปัจจัยด้านการบริหารองค์กร เป็นปัจจัยแรกที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งมีประเด็น 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

#### 1.1 การกำหนดนโยบาย

- นโยบายองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์เป็นแนวคิดและข้อปฏิบัติในองค์กรซึ่งจะส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งนี้ นโยบายนั้นจะกำหนดจากฝ่ายบริหารของสื่อสิ่งพิมพ์

อมรพรรณ ชุ่มโชคชัยกุล (2548) ได้อธิบายให้เห็นปัจจัยด้านนโยบายที่มีผลต่อการบริหารองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ และวิเคราะห์ว่าสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นของเอกชน จึงมีนโยบายเน้นด้านธุรกิจ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การมุ่งเน้นผลประโยชน์และกำไรเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด ดังนั้น ผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องแข่งขันเพื่อได้มาซึ่งยอดขาย และที่สำคัญคือ การได้มาซึ่งการขยายพื้นที่โฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์และนิตยสาร การพุ่งเป้าหมายไปยังผลกำไรส่งผลกระทบต่อการบริหารงานอีกด้วย เช่น ในด้านบุคลากร คือ การลดการจ้างงาน การขยายเวลาการทำงานให้สูงขึ้น และการยกระดับฝ่ายการตลาดและธุรกิจมีเหนือฝ่ายเนื้อหา ซึ่งอย่างไรก็ตาม ในทิศทางตรงกันข้าม หากองค์กรได้วางนโยบายมิได้มุ่งเน้นการแสวงหากำไรจากการโฆษณาก็จะทำให้เพิ่มพื้นที่ของเนื้อหามากยิ่งขึ้น แต่ก็ต้องพบกับภาวะเสี่ยงของการอยู่รอดในเชิงธุรกิจ ด้วยเหตุผลนี้เอง องค์กรสื่อสิ่งพิมพ์จึงอาจจะต้องชั่งน้ำหนักระหว่างผลกำไรและความรับผิดชอบต่อสังคม

## 1.2 การกำหนดโครงสร้างองค์กรในการบริหาร

1.2.1 คณะผู้บริหาร จะอยู่ในรูปแบบบุคคลหรือคณะบุคคล ทำหน้าที่กำหนดและควบคุมนโยบาย และในบางองค์กรก็อาจมีหน้าที่การจัดการด้านบุคลากร และการเงิน เป็นต้น

1.2.2 กองบรรณาธิการ จะมุ่งเน้นการกำหนดเสาะหาและผลิตเนื้อหา เช่น การคัดเลือกเนื้อหา การเตรียมต้นฉบับ เป็นต้น

1.2.3 กองการผลิต จะรับผิดชอบด้านการจัดพิมพ์สิ่งพิมพ์ ทั้งการจัดทำต้นฉบับเพื่อการพิมพ์ และการพิมพ์

1.2.4 กองการจัดการ จะรับผิดชอบในการจัดการ เช่น การจัดจำหน่าย หรือเผยแพร่สิ่งพิมพ์ และจะมีกองโฆษณารับหน้าที่หารายได้เพื่อใช้ในการจัดทำสิ่งพิมพ์

## 1.3 วัฒนธรรมองค์กร

วัฒนธรรมองค์กร จะเป็นการพิจารณาจากความเชื่อ ความคาดหวัง และค่านิยม ที่ปรากฏขึ้นในองค์กร มิติดังกล่าวแม้จะมีได้มีการบัญญัติขึ้นมาเป็นกิจจะลักษณะในองค์กร ทว่ากลับเป็นรูปแบบความคิดหรือข้อตกลงที่เกิดขึ้นภายในองค์กร และกลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติในองค์กรสืบทอดต่อคนรุ่นใหม่ ซึ่งการศึกษาวัฒนธรรมองค์กรสิ่งพิมพ์ สามารถจำแนกได้ 5 ด้าน ดังนี้

1.3.1 วัฒนธรรมองค์กรสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดรูปแบบวัฒนธรรมองค์กร ประกอบด้วย 5 รูปแบบ คือ (กรีซ สืบสนธิ อ้างถึงใน ยุวดี มณีกุล, 2539)

- วัฒนธรรมองค์กรระบบครอบครัว มุ่งเน้นการทำงานที่ผู้บริหารเป็นผู้สืบสกุล ทำงานระบบเครือญาติ การตัดสินใจทั้งหมดขึ้นอยู่กับเจ้าขององค์กร ข้อดีคือ มีความใกล้ชิด อบอุ่น ข้อเสียคือ การกระจุกตัวของอำนาจ เป็นต้น

- ระบบราชการ มีการจัดการตามสายงานบัญชา มีการกำหนดยศ ระเบียบหน้าที่อย่างชัดเจน มีความสัมพันธ์แบบทางการ ตรวจสอบการทำงานได้ แต่มีความล่าช้า ดังเช่น การจัดโครงสร้างองค์กรแบบบนลงล่าง

- ระบบอุปถัมภ์ เน้นการพึ่งพากันในเชิงบวก เป็นองค์กรที่เชื่อเรื่องการพึ่งพาส่วนตัวระบบหัวหน้าและลูกน้อง และในเชิงลบ แม้จะมีความผูกพันในการทำงาน แต่จะมีปัญหาเรื่องบุคลากร และการเล่นพรรคเล่นพวก
- ระบบการมีส่วนร่วม มุ่งเน้นให้บุคลากรทุกระดับมีส่วนร่วมในการดำเนินการและการแสดงความคิดเห็น ซึ่งจะสร้างความภูมิใจให้กับคนทำงาน แต่อาจเกิดปัญหาการกระทบกระทั่งได้
- ระบบการผสมผสาน เป็นองค์กรที่พร้อมจะปรับตัว เปิดโอกาสให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วม รวมถึงเชื่อว่าทุกสิ่งจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อม อย่างไรก็ตาม ข้อเสียอาจเกิดขึ้นได้เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรวดเร็วเกินไปจนสร้างความไม่มั่นคงในการทำงาน

### 1.3.2 วัฒนธรรมองค์กรสื่อสารสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดสังคมนิยม

Brian McNair (1998) เสนอว่า ในเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ทุนนิยม องค์กรส่วนใหญ่ก็จะมุ่งเน้นระบบผลกำไรเพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมการทำงานขององค์กรสื่อสารสิ่งพิมพ์ที่เริ่มมุ่งเน้นผลกำไรและการตลาดไม่แตกต่างจากองค์กรทั่วไป และส่งผลกระทบต่อห้องคิดผลิตสื่อการทำหน้าที่เพื่อสังคม

### 1.3.3 วัฒนธรรมองค์กรสื่อสารสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดของ คูก (Cook) และคณะ

(อ้างถึงใน ชัยกฤษณ์ ศรีปักษา, 2544) เสนอว่า องค์กรสื่อสารสิ่งพิมพ์มีการทำงานแตกต่างไปจากองค์กรทั่วไป คือ ต้องเน้นความคิดสร้างสรรค์ การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ การแข่งขันเพื่อจะได้งานที่แปลกใหม่และมีคุณภาพ ซึ่ง คูกและคณะ ได้แบ่งวัฒนธรรมองค์กรออกเป็น 3 แบบ คือ ลักษณะสร้างสรรค์ มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์ สองคือ ลักษณะตั้งรับ-เฉื่อยชา ที่มุ่งเน้นการทำงานตามสายบังคับบัญชา และการเคารพผู้ใหญ่ และสามคือ ลักษณะตั้งรับ-ก้าวหน้า หมายถึง การแก่งแย่งแข่งขันกันภายในซึ่งในจุดนี้นั้น ในแง่บวกคือการกระตุ้นให้เกิดความก้าวหน้าในการทำงาน ส่วนแง่ลบก็คือการทะเลาะเบาะแว้งกัน

### 1.3.4 วัฒนธรรมองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดความแตกต่างระหว่างวัย

McQuail (2005) ชี้ว่า เนื่องจากองค์กรสื่อมีลักษณะที่รวบรวมบุคคลที่ต่างวัยเข้าด้วยกัน จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงความขัดแย้งระหว่างวัยได้ และปัญหาขัดแย้งก็มักจะมีลักษณะของคนรุ่นเก่าที่มีความรู้เชิงปฏิบัติแต่อ่อนทฤษฎี และคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้เชิงทฤษฎีแต่อ่อนปฏิบัติ

### 1.3.5 วัฒนธรรมองค์กรตามแนวคิดสตรีนิยม

McQuail (2005) อธิบายว่า ผู้ที่มาทำงานสื่อมวลชนมักจะเป็นผู้ชายมากกว่า และหากมีการจ้างงานจากผู้หญิงมักจะมีตำแหน่งที่ต่ำกว่าผู้ชาย รวมถึงภาพของผู้หญิงที่ปรากฏในสื่อมวลชนก็มักจะทำให้ภาพสตรีในฐานะสาวสวย แต่งงาน และไร้งานทำ และในบางครั้งจะมองผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศ เป็นต้น

## 2. ปัจจัยด้านวิชาชีพวารสารศาสตร์

ปัจจัยด้านวิชาชีพวารสารศาสตร์ที่สำคัญคือ “ความเป็นกลาง” หรือการรายงานข่าวแบบภววิสัย (Objective) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากศาสตร์หนังสือพิมพ์ และทำให้เกิดการแสวงหาข้อเท็จจริงด้วยความพยายามสังเกต อดทน ความรอบรู้ การมีประสาทสัมผัสที่ไวต่อข่าว (nose for news) และการมีจริยธรรมกำกับเพื่อระแวดระวังผลกระทบต่อการนำเสนอข่าว

ดังนั้น ในที่นี้จึงจะนำเสนอให้เห็น ดังต่อไปนี้

### 2.1 เรื่องของความเป็นกลางหัวใจของนักวารสารศาสตร์

ในประเทศไทยนั้น หลักแห่งความเป็นกลางหรือการแสวงหาความจริงที่แท้จริง (Objectivity) มีหลักปฏิบัติ 5 ประการ ตามแนวทางของสุภา ศิริมานนท์ (อ้างถึงใน วิลลาสินี พิพิธกุล, 2543) ได้แก่

1. ความไม่เป็นฝักเป็นฝ่าย
2. ความปราศจากข้อขัดแย้งหรือผลประโยชน์
3. การให้โอกาสของการปฏิเสธ ซึ่งหมายถึงนักหนังสือพิมพ์ที่ต้องให้โอกาสผู้ถูก

กล่าวหาในการแสดงข้อปฏิเสธ

4. การละเว้นเสียจากความลำเอียงต่อผู้ใกล้ชิด
5. การละเว้นเสียจากความเคียดแค้นพยาบาท

## 2.2 การเปลี่ยนแปลงของวิชาชีพวารสารศาสตร์

นวลวรรณ ดาระสวัสดิ์ (2544) ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของวิชาชีพวารสารศาสตร์ในสังคมไทย พบว่าอุดมการณ์วารสารศาสตร์ในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงสามยุคคือ ยุคสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ยุคการเปลี่ยนแปลงการปกครอง และยุคปัจจุบัน

ในยุคแรกคือ สมบูรณาญาสิทธิราชย์ อุดมการณ์วิชาชีพวารสารศาสตร์เน้นความเป็นชาตินิยม ทั้งไม่ให้ถูกรุกรานจากต่างชาติ และการเรียกร้องประชาธิปไตย

ยุคที่สองคือ ยุคการเปลี่ยนแปลงการปกครอง จะเน้นการควบคุมตนเอง การแสวงหาขอบเขตความรับผิดชอบ และมีการตั้งกฎเกณฑ์การควบคุม

ยุคปัจจุบัน อุดมการณ์วิชาชีพวารสารศาสตร์ มุ่งเน้นความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ เพราะยุคปัจจุบันเริ่มเข้าสู่สังคมทุนนิยม จึงต้องมีการเรียกร้องการใช้เสรีภาพบนขอบเขตความถูกต้องและความจริง

ส่วน McQuail (2005) มองว่า วิชาชีพวารสารศาสตร์มีการปรับตัวจาก

ยุคแรก วิชาชีพวารสารศาสตร์มีความกำกวม เพราะไม่มีการกำหนดขอบเขตอาชีพที่ชัดเจน มองอาชีพนักข่าวว่าเป็นส่วนหนึ่งของวรรณะชั้นต่ำ

ยุคต่อมา วิชาชีพวารสารศาสตร์ด้วยมุมมองความเป็นมืออาชีพ และความเป็นกลาง

ยุคปัจจุบัน ความรับผิดชอบต่อสิ่งที่นำเสนอ

## ปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์

1. ปัจจัยด้านการเมือง มีดังต่อไปนี้

การควบคุมสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมีวิธีการควบคุม ดังนี้

1. การประทุษร้ายและคุกคาม
2. การควบคุมทางกฎหมาย
3. การใช้ระบบเซ็นเซอร์
4. การล๊อบบี้

การควบคุมสื่อสิ่งพิมพ์ของไทย ปรากฏอยู่ชัดเจนซึ่งมีให้เห็นดังต่อไปนี้

1. การแทรกแซงโครงสร้างหนังสือพิมพ์ เป็นยุทธวิธีที่ใช้

ความสัมพันธ์ระหว่างการเมืองกับธุรกิจผสมเข้าด้วยกัน โดยภาครัฐจัดการกับบรรดาหนังสือพิมพ์ที่รือร่านจะนำเสนอข่าวที่ต่อต้านและขัดแย้งกับภาครัฐ ด้วยการเข้าซื้อหุ้นของกลุ่มธุรกิจที่มีความสัมพันธ์กับการเมืองและรัฐบาลในอัตราที่ค่อนข้างสูง ดังเช่น กรณีของบริษัทในเครือของเดอะเนชั่น รวมถึงกรณีบริษัทเพลงชื่อดังแกรมมี่ที่เข้าไปซื้อหุ้นบริษัทหนังสือพิมพ์มติชน และถูกมองว่าภาครัฐน่าจะอยู่เบื้องหลังการกระทำดังกล่าวด้วย (ธีรเดช เอี่ยมสำราญ, 2548)

2. การแทรกแซงผ่านกลไกอำนาจของรัฐ คือการที่รัฐใช้กลไก

อำนาจกดดันหนังสือพิมพ์ อันได้แก่ การตรวจสอบการทำธุรกรรมการเงินของผู้บริหารเครือเดอะเนชั่น และไทยโพสต์ เป็นต้น ซึ่งเป็นกรกดดันนักหนังสือพิมพ์ที่ต่อต้านรัฐบาล

3. การแทรกแซงผ่านกลไกการโฆษณา ซึ่งสองในสามของรายได้

มาจากการโฆษณา จึงใช้กลยุทธ์ให้และไม่ให้หน่วยงานภาครัฐลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์ที่นำเสนอประเด็นต่อต้านรัฐบาล ตลอดจนการที่คนในภาครัฐที่เป็นเจ้าของธุรกิจงดการโฆษณาสินค้าในหนังสือพิมพ์ ก็ส่งผลให้รายได้ของหนังสือพิมพ์ลดลงไป

4. การแทรกแซงผ่านกลไกการจัดจำหน่าย เป็นการใช้กลยุทธ์

เพื่อปิดกั้นช่องทางการเผยแพร่ โดยเฉพาะบนแผงหรือร้านขายหนังสือ เช่น การบังคับให้เก็บสื่อสิ่งพิมพ์ลงใต้แผง ห้ามขาย และไม่ให้ผู้อ่านได้เห็นว่าหนังสืออยู่บนแผง

## 2. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ



## 2.1 อุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพรวมของอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ และปัจจัยที่เป็นผลกระทบมีดังต่อไปนี้

- ภาพรวมของอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถอธิบายในเรื่องของโครงสร้างตลาด การแข่งขัน ผลการดำเนินงาน และปัจจัยที่มีผลต่อการแข่งขันในตลาด โดยโครงสร้างตลาด พิจารณาถึงจำนวน ขนาด ของสื่อสิ่งพิมพ์ ลูกค้า สินค้า และระบบความเป็นเจ้าของ

การแข่งขัน เนื่องจากสื่อสิ่งพิมพ์อยู่ในอุตสาหกรรมที่หวังผลกำไร การแข่งขันจึงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และมีกลยุทธ์หลายอย่าง เช่น กลยุทธ์ด้านราคา โดยใช้ราคาเป็นตัวกำหนดในการแข่งขัน กลยุทธ์ที่ไม่ใช้ราคา โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหา รูปแบบของสื่อที่มีสีสัน การพาดหัว การโฆษณาประชาสัมพันธ์

ผลการดำเนินงาน ขึ้นอยู่กับการแข่งขันมีการแย่งชิงส่วนแบ่งทางการตลาดมาน้อยเพียงใด และผู้ประกอบการรายใหม่จึงน้อย

ปัจจัยกำหนดตลาด เป็นปัจจัยที่ทุกบริษัทต้องเผชิญ เกี่ยวข้องกับเรื่องการประหยัดต่อขนาดในต้นทุนการผลิตจริง ในต้นทุนการทำข่าว ในต้นทุนการกระจายสินค้า ในต้นทุนการสร้างรายได้จากการโฆษณา

## 2.2 การเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต

- การขยายกิจการ หมายถึง การขยายกิจการของสื่อสิ่งพิมพ์ แบ่งออกเป็นสองด้าน คือ การขยายกิจการแนวตั้ง (vertical integration) คือการเติบโตในกิจการที่ทำธุรกิจครบวงจร เช่น โรงพิมพ์ จัดจำหน่าย การผลิตกระดาษ และด้านที่สองคือ การขยายกิจการแนวนอน (horizontal integration) คือ การที่ธุรกิจสื่อมวลชนแบบหนึ่งเข้าไปเป็นเจ้าของธุรกิจในรูปแบบเดียวกันขึ้น เช่น การมีทั้งหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ เป็นต้น

## 3. ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม

- การเปลี่ยนแปลงของสังคมในภาพรวม คือเมื่อสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปก็จะส่งผลต่อสื่อสิ่งพิมพ์ หากพิจารณาการเปลี่ยนแปลงสังคมอดีตสู่ปัจจุบัน ก็จะมีดังนี้

3.1 ยุคอดีต เป็นสังคมที่เน้นการพูด (oral culture) ด้วยเหตุนี้การเขียนและสื่อสิ่งพิมพ์ยังไม่มีบทบาทมากนัก คนส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรมหรือเร่ร่อน ยิ่งกว่านั้นในยุคกลางและยุคมืด ศาสนาครอบงำ การเขียนส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของศาสนาคริสต์ และปฏิเสธการเขียนที่โต้แย้งวิถีชีวิตที่มีต่อศาสนาคริสต์ รวมถึงการเผาและจองจำหน่ายสื่อเป็นจำนวนมาก

3.2 ยุคสมัยใหม่หรืออุตสาหกรรม ศาสนาเริ่มลดอิทธิพลลง วิทยาศาสตร์เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิต มีการพัฒนาด้านการพิมพ์ อันทำให้การเขียนงานและสื่อสิ่งพิมพ์เริ่มพัฒนามากขึ้น แม้กระทั่งการถือกำเนิดของหนังสือใบ

3.3 ยุคหลังสมัยใหม่หรือยุคหลังอุตสาหกรรม เป็นยุคปัจจุบันที่ก้าวเข้าสู่สมัยใหม่ ประชาชนมีความรู้มากขึ้น อีกทั้งต้องการความรู้เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต สื่อสิ่งพิมพ์จึงกลายเป็นอาหารที่คนต้องการ

### ปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์

#### 1. เทคโนโลยีที่มีผลต่อสื่อสิ่งพิมพ์

##### 1.1 กระบวนการผลิต สื่อสิ่งพิมพ์จำแนกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. การค้นหา เมื่อก่อนจะใช้กล้อง ไมโครโฟนแต่เมื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่โดยเฉพาะระบบดิจิทัลถือกำเนิดขึ้น มีผลดีต่อการค้นหาข้อมูลอย่างมาก อันเนื่องมาจากการที่เทคโนโลยีสมัยใหม่มีคุณูปการ 4 ด้าน คือ การใช้ผัสสะอันหลากหลายทั้งภาพและเสียง การมีขนาดเล็ก เบา ราคาถูก นำไปไหนมาไหนได้ การที่เทคโนโลยีมีความเฉลียวฉลาดมากขึ้น และเทคโนโลยีอยู่ทั่วทุกหนทุกแห่ง เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตสามารถผลิตและส่งข้อมูลข่าวสารได้แทบทุกพื้นที่

2. การจัดเก็บ ในยุคดิจิทัลมีความง่ายและสะดวกมากขึ้นกว่าเดิม โดยเฉพาะการเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์ และทัมไดร์ฟ (thumb drive) ซึ่งสามารถบรรจุ

ข้อมูลได้จำนวนมากขึ้น

3. การประมวลผล แทบทุกปี การประมวลผลมีความเร็วมากขึ้น ตรงกันข้ามกับขนาดของคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็กลงและราคาถูกลง
4. การแพร่กระจาย รวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทั้งทางระบบอินเทอร์เน็ต เคเบิล และดาวเทียม เป็นต้น
5. การนำเสนอ การนำเสนอผ่านอุปกรณ์สมัยใหม่พัฒนามากขึ้นและมีราคาถูกลง เช่น การส่งข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต อันทำให้ผู้รับข่าวสารหรือผู้บริโภคสามารถรับข่าวสารได้สะดวกรวดเร็วกว่าการรออ่านจากสิ่งพิมพ์

## 1.2 กระบวนการสื่อสาร

1. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้รับสาร ในอดีตจะห่างไกลกัน กล่าวคือผู้ผลิตทำหน้าที่ผลิต ผู้รับสารทำหน้าที่รับสาร แต่เมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสาร ความสัมพันธ์ก็จะปรับเปลี่ยนโดยเฉพาะผู้รับสารก็สามารถพัฒนาสู่การเป็นผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้ด้วยตนเอง และในด้านความสัมพันธ์ของผู้รับสาร มีการสร้างกลุ่มคนรักในเรื่องบางเรื่องเกิดขึ้นมากมาย ตอบสนองผู้รับสารได้หลากหลายมากขึ้น
2. เนื้อหา เทคโนโลยีจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาอย่างน้อย 4 ด้าน คือ การเพิ่มภาพและเสียง ผู้อ่านหรือผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาเองได้ เนื้อหามีการเชื่อมร้อยกันหลากหลาย รวมถึงมีเทคนิคร่วมกันต่างๆมากมาย และมุ่งเน้นผู้บริโภคมากขึ้น ตามความต้องการของผู้บริโภค
3. ช่องทางการสื่อสาร เมื่อเทียบกับอดีตช่องทางผ่านสื่อมวลชนมีราคาแพงและจำกัดเฉพาะคนบางกลุ่ม แต่เมื่อเติบโตมากขึ้นช่องทางดิจิทัลส่งผลให้มีช่องทางการสื่อสารมากขึ้นและแพร่กระจายสู่คนทุกกลุ่ม ดังเช่น เว็บบล็อก (Web Blog) เป็นต้น

## 2. วารสารศาสตร์ออนไลน์ (Online Journalism)

หมายถึง สื่อสิ่งพิมพ์บนอินเทอร์เน็ต อันมีคุณสมบัติรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ในทันที ถูกมองว่าเป็นสื่อสาธารณะแห่งใหม่ ที่เปิดพื้นที่ให้ประชาชนทั่วไปได้เข้าถึง และใช้สื่อใน

ฐานะผู้รับสารและผู้ส่งสาร (B. McNair, 1998)

ดังนั้น ในงานวิจัยชิ้นนี้หน้าที่ของนิตยสาร ได้แก่ การรายงานข่าว (news reporting) หรือ การแจ้งข่าวสาร (informing) หน้าที่ในการชักจูงใจ (persuasion) หรือบทบรรณาธิการ (editorial) การให้การศึกษ (education function) และการให้ความบันเทิง (entertainment) และสามารถ อธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารต่อไป

#### 4. ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะ (Cultivation Theory)

Baran และ Devis (1995) ได้อธิบายถึง ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะหรือทฤษฎีการปลูกฝัง ความเป็นจริง (Cultivation Theory) ว่าเป็นทฤษฎีตามกระบวนการทัศน์เชิงวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Study) ที่มุ่งศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชนในการหล่อหลอมการรับรู้และการตอบสนองของผู้รับสาร ต่อตนเองและต่อสิ่งแวดล้อม เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงผลกระทบของสื่อมวลชนโดยเฉพาะสื่อ โทรทัศน์ ที่เกิดขึ้นในระยะยาวและเป็นการสั่งสม ซึ่งอธิบายถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรม และความขัดแย้ง จนเกิดความวิตกกังวลว่าเนื้อหาเหล่านั้นจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรม ก้าวร้าวรุนแรงในสังคม

จากบทความวิจัยของ Gerbner และ Gross (1986) ได้วิเคราะห์เนื้อหาของรายการ โทรทัศน์ในสหรัฐอเมริกา เพื่อดูปริมาณความรุนแรงที่ถูกนำเสนอผ่านกระบวนการต่างๆ พบว่า ร้อยละ 70 ของรายการในช่วงเวลาห้าค่ำประกอบไปด้วยเนื้อหาที่รุนแรง และรายการเด็กในวันหยุดสุดสัปดาห์ประมาณร้อยละ 92 ก็มีความรุนแรงแฝงอยู่ในเนื้อหาด้วย ต่อมา Gerbner ได้ เก็บข้อมูลสำรวจรายปีในเรื่องนี้อย่างต่อเนื่องทุกปี ภายใต้โครงการที่มีชื่อว่า Violence Profile และได้เริ่มนำเสนอกรอบทฤษฎีที่อธิบายผลกระทบของความรุนแรงทางโทรทัศน์ที่มีต่อความเชื่อของ ประชาชน

สำหรับการวิจัยตามแนวทางของทฤษฎีการปลูกฝังทางวัฒนธรรมนั้น ประกอบด้วย ขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการโทรทัศน์เพื่อดูว่ามี

นำเสนอประเด็นหรือค่านิยมอะไร เช่น จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์โฆษณาของไทย พบ ค่านิยมการมีผิวขาวของผู้หญิงในยุคปัจจุบัน ส่วนภาพยนตร์โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มัน นำเสนอค่านิยมเกี่ยวกับการดื่มเพื่อสังคมและมิตรภาพ (นภวรรณ ตันติเวชกุล, 2542)

2. การสำรวจโลกแห่งความเป็นจริง เป็นการสำรวจบริบทความเป็นจริงของผู้ชมในขณะนั้น เช่น อาชญากรรมในบริเวณนั้นมีมากน้อยเพียงใด โดยสามารถดูจากตัวเลขสถิติต่างๆ เช่น สถิติของสังคมอเมริกันพบว่า คนอเมริกัน 100 คน มีโอกาสพบเหตุการณ์รุนแรงประมาณ 0.41 คน หรืออีกนัยคือ คนอเมริกัน 200 คนมีโอกาสพบกับเหตุการณ์รุนแรง 1 คน

3. การสำรวจผู้รับสาร โดยทำการสำรวจผู้รับสาร 2 เรื่อง คือ

3.1 พฤติกรรมการชมโทรทัศน์ โดยพิจารณาปริมาณการชมเพื่อนำมาจัดประเภทว่ากลุ่มใดเป็นผู้รับชมมาก (heavy viewer) กลุ่มใดเป็นผู้รับชมน้อย (light viewer)

3.2 การรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อชีวิตและโลก เช่น ในกรณีของความรุนแรงอาจตั้งประเด็นปัญหาถามว่า “ภายในเวลา 1 อาทิตย์ ท่านคิดว่าโอกาสที่ท่านจะต้องพบกับเหตุการณ์ที่รุนแรงมีประมาณเท่าใด 1 ใน 10 หรือ 1 ใน 100”

4. การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้ชมมากและกลุ่มผู้ชมน้อย เพื่อดูว่าการรับรู้ต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมของสองกลุ่มต่างกันหรือไม่ เช่น การรับรู้ต่อโอกาสของความรุนแรงในสังคมของคนสองกลุ่มนี้ กลุ่มใดคิดว่ามีโอกาสสูงกว่ากัน

การอบรมบ่มเพาะทางวัฒนธรรมให้กับผู้รับชมสื่อมวลชนเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในระยะยาวในลักษณะของการสั่งสม มีกลวิธี 2 แบบ ดังนี้ (Baran, S.J. & Davis, D.K., 1995: 310)

1. แบบกระแสหลัก (Mainstreaming) คือ การสร้างกระแสวัฒนธรรมความคิดในทางใดทางหนึ่งที่โดดเด่นอย่างสม่ำเสมอจนกลายเป็นกระแสหลัก และผู้ชมคล้อยตามว่าสิ่งที่โทรทัศน์นำเสนอเป็นความจริงทางสังคม กรณีเช่นนี้เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ชมโทรทัศน์อย่างมาก (heavy viewer) ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่หน้าจอโทรทัศน์และได้รับข้อมูลและแนวคิดจากโทรทัศน์ซึ่งเป็นแหล่งข่าวหลักของเขา เช่น ผู้ชมที่ดูแต่หนึ่งและรายการประเภทดูผีปีศาจ ปราบกฏการณ์เหนือธรรมชาติ เขาก็จะเชื่อว่าโลกแห่งความเป็นจริงและสิ่งที่ปรากฏในโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันถึงแม้ว่าชีวิตประจำวันของเขาจะไม่เคยประสบกับเรื่องเหล่านี้มาก่อนเลย

2. แบบ Resonance เป็นการสร้างความสอดคล้องของสิ่งที่เป็นจริงกับสิ่งที่ปรากฏใน

โทรทัศน์ และจะกลายเป็นแรงเสริมในการปลูกฝัง แม้ว่าประสบการณ์ในชีวิตจริงจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความเป็นจริงก็ตาม เช่น การเห็นภาพการขาดความรับผิดชอบในการดูแลรักษาคนไข้ในสื่อ การเห็นแพทย์ไร้จรรยาบรรณ และถ้ายังประสบพบเจอโดยตรงด้วยก็จะยิ่งเพิ่มการปลูกฝังทัศนคติในแง่ลบกับวงการแพทย์อีกด้วย

จากทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะทางวัฒนธรรมสามารถนำมาประยุกต์ใช้อธิบายงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูนซึ่งสามารถปลูกฝังความคิด แนวคิดต่อเด็กและเยาวชนที่ได้่านนิตยสารเป็นเวลาหนึ่งที่ยาวนาน อันทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้และการปลูกฝังสิ่งทีนิตยสารนั้นได้ถ่ายทอดเรื่องราวด้านต่างๆ จนเด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้และเกิดเป็นพฤติกรรมจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนได้นับว่านิตยสารเป็นสื่อมวลชนชนิดหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว และอบรมทางความคิดแก่เด็กและเยาวชนอีกทางหนึ่งที่สำคัญเช่นกัน

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่ไวต่อการรับรู้ข่าวสาร เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีอิทธิพลด้านการซื้อสูง และเป็นวัยที่อยู่ในระยะของการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้นการใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงมีจุดประสงค์ที่จะพัฒนาให้เด็กมีการรับรู้ที่สูงขึ้น มีความคิดที่ดีที่ถูกต้อง มีความเข้าใจในธรรมชาติรอบๆตัว ความเข้าใจในสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ความเข้าใจต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนให้ความรู้ใหม่ๆ ที่จะประโยชน์ต่อสังคม หรืออาจสรุปได้ว่าสื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการเด็ก 3 ประการดังต่อไปนี้ (ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และประกายรัตน์ ศรีสอ้าน, 2540: 705-709)

### 1. การให้ความรู้ความเข้าใจ

เด็กและเยาวชนสามารถรับการสื่อความได้จากสื่อมวลชน โดยการให้ความรู้ผ่านสื่อมวลชนประเภทต่างๆ โดยที่เด็กมักจะมีประสบการณ์น้อยและมีความเข้าใจว่าสื่อมวลชนมีหน้าที่ให้ความรู้แก่เด็ก เด็กจึงต้องคล้อยตามข้อเสนอแนะจากสื่อได้ง่าย ดังนั้นผู้ผลิตสื่อประเภท

ต่างๆจึงควรตระหนักในข้อเท็จจริงนี้ และทำหน้าที่เสนอข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนให้มากขึ้น

## 2. การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือค่านิยม

สื่อมวลชนได้เข้ามามีส่วนในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือค่านิยมของบุคคลในสังคมด้านการสื่อความ การเสนอแนวคิด และการให้ความรู้ เพื่อก่อให้เกิดการปฏิบัติตามแนวทางใหม่ และยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติตามแบบอย่างที่เคยยึดถือกันมาในอดีต

การเรียนรู้จากสื่อมวลชนประเภทต่างๆทำให้เด็กได้พบเห็นสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากที่เด็กพบเห็นเป็นประจำ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่สื่อผ่านทางวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งจากบุคคลที่เด็กพบเห็นในสังคม สามารถสร้างภาพพจน์ใหม่ที่น่าสนใจให้แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้เด็กส่วนมากมีทัศนคติและค่านิยมที่เบี่ยงเบนไปจากเดิม เช่น ค่านิยมด้านความเป็นไทยหรือการใช้สินค้าไทยไม่เป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชน เขาจะเห็นว่าของจากต่างประเทศดีกว่า น่าสนใจกว่า และทำให้เขาเป็นคนที่ทันสมัยมากกว่า สื่อมวลชนจึงควรมีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของสิ่งที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยไม่เอ่ยอ้างหรือนำเอาวัฒนธรรมต่างประเทศมาเผยแพร่บ่อยครั้งเกินไป จนเป็นการชักจูงให้เด็กละเลยค่านิยมที่ดีของสังคมไทย

## 3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

เด็กมักจะเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวละครหรือบุคคลที่เขาพบเห็นบ่อยในสื่อประเภทต่างๆ โดยที่เด็กอาจจะไม่ได้พิจารณาให้รอบคอบว่าสิ่งที่ตนเลียนแบบนั้นเหมาะสมหรือไม่ ฉะนั้นสื่อมวลชนจึงควรระมัดระวังการสื่อสารเพราะเด็กสามารถลอกเลียนแบบทั้งในสิ่งดีและสิ่งไม่ดีได้ เช่น การทำร้ายร่างกายฝ่ายหนึ่งเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ ซึ่งพบมากทั้งในเรื่องการ์ตูนสำหรับเด็กและภาพยนตร์สำหรับผู้ใหญ่ที่ผู้ชมส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน สำหรับเด็กเล็กเขายังไม่สามารถแยกได้ว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริง เรื่องใดเป็นเรื่องสมมติ ส่วนเยาวชนนั้นโตพอที่จะแยกได้แล้วว่าอะไรคือ

ความจริง แต่เพราะเขาเป็นวัยที่มีพลังมากจนบางครั้งการทะเลาะวิวาทใช้กำลังเข้าทำร้ายกัน กลายเป็นการระบายออกในสิ่งที่เขาไม่พอใจแทนที่จะใช้วิธีการอื่นๆ ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่เขา เห็นจนเกิดความเคยชินทั้งจากสื่อวิทยุโทรทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ

ผลกระทบจากอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อเด็กนั้นมีความสลับซับซ้อน แต่เด็กจะได้รับ ผลกระทบมากน้อยแตกต่างกันเพียงไรนั้นย่อมขึ้นกับปัจจัยแวดล้อมของเด็กแต่ละคน โดยเฉพาะ ปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูที่เด็กได้รับเป็นพื้นฐานจากครอบครัว รวมทั้งผู้ใหญ่ซึ่งเป็นสื่อบุคคลที่มี ประสิทธิภาพที่สุดที่จะช่วยประสานและกลั่นกรองความเป็นเหตุเป็นผลในเนื้อหาสาระของสื่อ ต่างๆ เพื่อให้เกิดผลที่เป็นคุณต่อการเรียนรู้ของเด็ก (คณะอนุกรรมการบทบาทสื่อมวลชนในการ พัฒนาเด็ก, 2535: 1)

วิริยะ สิริสิงห์ (สัมภาษณ์, 11 ตุลาคม 2534 อ้างถึงใน คณะอนุกรรมการการศึกษา บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535: 51-55) อธิบายถึง อิทธิพลของสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก ดังนี้

#### 1. ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก แบ่งออกเป็น

- 1.1 นิตยสารหรือวารสารสำหรับเด็กที่ออกเป็นเวลาสม่ำเสมอ
- 1.2 หนังสือเด็กหรือหนังสือภาพ ส่วนใหญ่เป็นนิทาน มีภาพสี มีรูปมาก และเนื้อ เรื่องน้อย
- 1.3 หนังสือการ์ตูน มีภาพประกอบลายเส้น มีบทพูด เกือบทั้งหมดเป็นหนังสือ แปลจากภาษาญี่ปุ่น

#### 2. คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก

2.1 นิตยสารหรือวารสารสำหรับเด็ก ยังไม่มีคุณภาพเท่าที่ควร ส่วนใหญ่เป็นการ ทำเลียนแบบจากของเดิม ทั้งรูปแบบและเนื้อหา ขาดนักเขียนเรื่องที่ดีสำหรับเด็ก ทำให้บางครั้งสิ่ง ที่เขียนไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ในส่วนของการผลิตรูปเล่มนั้นมีความประณีตมากขึ้น

2.2 หนังสือสำหรับเด็กหรือหนังสือภาพ ในส่วนของการจัดทำรูปเล่ม กระดาษ



เทคนิคการพิมพ์ ดีมาก ผู้กับของต่างประเทศได้ แต่คุณภาพของเนื้อเรื่องยังไม่ดีนักเพราะมักเอาเรื่องเก่ามาทำใหม่ เช่น นิทานอีสป นิทานปรัมปรา เป็นต้น และเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ในปัจจุบัน เกือบร้อยละ 90 จะเน้นวิชาการ การสอนคุณธรรม จริยธรรม มากเกินไป ทำให้เด็กเบื่อ จริงๆ แล้วเด็กต้องการความรู้รอบด้าน สาเหตุที่เนื้อหาหมักจะออกมาทำนองนี้นั้นเพราะผู้ใหญ่เป็นคนซื้อหนังสือให้เด็กอ่าน จึงต้องเลือกแต่เรื่องประเภทนี้ ผู้ผลิตจึงต้องพิมพ์ออกมาเยอะ และที่สำคัญ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติมีงบประมาณสำหรับจัดซื้อหนังสือประเภทนี้ไปแจกตามมุมหนังสือในโรงเรียนต่างๆ ส่วนครูก็ชอบเลือกซื้อหนังสือวิชาการมากกว่าบันเทิง

ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น มองว่าดี เพราะก่อนที่ตัวเอกของเรื่องจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องฝ่าฟันอุปสรรคก่อน สิ่ง que เด็กจะได้รับคือ เรื่องความพยายามเอาชนะอุปสรรค ความกตัญญู ความเสียสละ อย่างไรก็ตามในระหว่างการต่อสู้ก็อาจจะเผชิญกับสิ่งเลวร้าย โหดเหี้ยม แต่เด็กก็จะชอบอ่าน จึงจำเป็นที่จะต้องผู้ใหญ่คอยแนะนำ เพื่อป้องกันปัญหาความก้าวร้าว สำหรับเรื่องตลกกลมก ซึ่งมักจะมีแฝงในการ์ตูนญี่ปุ่น เด็กอาจจะอ่านเพื่อความสนุก ซึ่งถ้าพ่อแม่หรือครูอาจารย์ห้ามไม่ให้อ่าน เด็กก็อาจจะแอบไปหาอ่านจากที่อื่น ทางที่ดีควรจะอ่านหนังสือที่เด็กอ่านด้วย และคอยชี้แนะก็จะช่วยเด็กได้

### 3. การรับซื้อของเด็ก

เด็กส่วนใหญ่ทั้งในเมืองและชนบทชอบหนังสือการ์ตูนมากที่สุด รองลงมาคือหนังสือภาพและนิตยสารตามลำดับ หนังสือการ์ตูนร้อยละ 70 จำหน่ายอยู่ในกรุงเทพฯ นอกนั้นจะแพร่ไปในจังหวัดต่างๆ โดยเฉพาะตามเมืองใหญ่ แต่ในชนบทห่างไกลยังไม่ค่อยแพร่เข้าไปมาก เนื่องจากการคมนาคมไม่สะดวก และไม่มีร้านเฉพาะ ส่วนมากจะวางรวมกับแผงหนังสือพิมพ์ ซึ่งเด็กไม่เข้าไปซื้อ

### 4. สัญลักษณ์ของหนังสือเด็ก

ที่สำนักพิมพ์ชมรมเด็กจะแบ่งตามวัย โดยใช้รูปสิ่งของโตสีต่างๆ การแบ่งหนังสือเด็กตามวัยแบบนี้ บางสำนักพิมพ์ไม่เห็นด้วยเพราะมักจะคิดว่า การเจาะจงว่าเป็นหนังสือสำหรับกลุ่มหนึ่ง อีกกลุ่มหนึ่งก็จะไม่อ่านเลย เหมือนกับการฆ่าตัวเองแต่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นด้วย เพราะช่วยให้เลือกซื้อได้ง่ายขึ้น

จากกรณีดังกล่าวนี้ทำให้มีสภาพปัญหาที่ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ไม่ได้เป็นสื่อที่พัฒนาเด็ก

เท่าที่ควร อันมีปัจจัย 2 ประการ คือ

1. ด้านของผู้บริโภค มองว่า หนังสือเด็กมีราคาแพงเกินไป ผู้ปกครองเพียงเห็นความสำคัญ ของหนังสือเด็ก แต่เด็กและผู้ปกครองมักชอบหนังสือต่างประเภทกัน มักทำให้เกิดปัญหาว่า หนังสือที่ผู้ปกครองเลือกซื้อนั้น เด็กจะไม่ค่อยชอบอ่าน และหนังสือไม่ค่อยถึงมือผู้รับ โดยเฉพาะใน ต่างจังหวัด และชนบทห่างไกล เนื่องจากการคมนาคมไม่สะดวก และไม่มีร้านค้ากลาง

2. ด้านผู้ผลิต มีปัญหาเรื่องต้นทุนการทำหนังสือสูง ระบบการจำหน่ายมีปัญหาหาก ถ้า ผักขายตามร้านค้าหรือสายส่ง จะต้องเสียค่าคอมมิชชั่นสูงกว่าหนังสือทั่วไป ส่วนการส่งทาง ไปรษณีย์นั้น ค่าส่งสูง ทำให้ไม่สามารถขายหนังสือเด็กโดยตรงแบบ Book Club ได้ และคุณภาพ หนังสือยังดีเยี่ยมในด้านเนื้อหาและรูป แต่การผลิตสู้กับต่างประเทศได้ หนังสือสำหรับเด็กมี ราคาแพง ผู้ซื้อส่วนใหญ่จึงเป็นเด็กที่ครอบครัวมีฐานะปานกลางและดีเป็นส่วนใหญ่ สำหรับเด็ก ด้อยโอกาสและในชนบทนั้น ไม่ค่อยมีโอกาสได้อ่านเพราะแม้ทางโรงเรียนมีงบประมาณสั่งซื้อ แต่ บางทีครูเก็บใส่ตู้ไม่นำออกมาให้เด็กอ่าน

เพื่อให้หนังสือมีบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชนมากขึ้นนั้น แนวทางแก้ไขที่ดีควร จะ ประกอบไปด้วย 5 ปัจจัยด้วยกัน คือ

1. รัฐบาล ควรลดหย่อนภาษีขาเข้ากระดาษแก่ผู้ผลิตหนังสือเด็ก ซึ่งปัจจุบันรัฐบาลตั้ง กำแพงภาษีกระดาษเท่ากันทุกประเภท ซึ่งไม่ยุติธรรม ค่าขนส่งทางไปรษณีย์ของหนังสือสำหรับเด็ก ควรคิดในอัตราพิเศษ และควรจัดศูนย์เพื่อแสดงหนังสือโดยเฉพาะ เหมือนศูนย์แสดงสินค้า อื่นๆ ทั้งนี้ควรเชิญประเทศต่างๆมาร่วมแสดงด้วย จะได้มีการเปรียบเทียบกัน เพื่อให้ผู้ผลิตแข่งขัน กันผลิตหนังสือที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น

2. ผู้ผลิตหรือสำนักพิมพ์ ไม่ควรทำหนังสือตามใจผู้ใหญ่เพียงอย่างเดียว ควรคำนึงถึง ความต้องการของเด็กด้วย ควรหาทางลดต้นทุนการผลิต เพื่อให้สามารถขายหนังสือในราคาถูกลง ได้ เด็กด้อยโอกาสจะได้มีโอกาสอ่านหนังสือที่มีคุณภาพ และมีการจัดคอลัมน์ที่จูงใจเด็กให้มีส่วนร่วม เช่น เชิญชวนเด็กเขียนเรื่อง รูป และคำบรรยายส่งมายังสำนักพิมพ์ โดยทางสำนักพิมพ์อาจ จัดรางวัลตอบแทนให้

3. พ่อแม่ผู้ปกครอง ควรอ่านหนังสือที่เด็กอ่านด้วย เพราะหนังสือทุกเล่มมีทั้งส่วนที่ดีและ ไม่ดีผู้ปกครองควรจะได้ชี้แนะเด็ก และผู้ปกครองต้องเลือกหนังสือเป็น และต้องเข้าใจเด็ก ตรงนี้

อาจเสริมความเข้าใจได้โดยการจัดอบรมหรือประชุมสัมมนา

4. ครู อาจารย์ สถาบันการศึกษา ต้องใจกว้างให้เสรีภาพแก่การอ่านหนังสือแก่เด็ก และทำตัวเป็นเพื่อนอ่านที่ดีของเด็ก ครูควรหาเทคนิคดึงดูดใจให้เด็กสนใจอ่านหนังสือ และครูต้องชวนขวายหาความรู้อยู่ตลอดเวลา และไม่ควรห้ามเด็ก ควรจัดสัมมนาทางวิชาการในกลุ่มครูและผู้ปกครอง เพื่อส่งเสริมให้ครูและผู้ปกครองมีความตระหนักและเข้าใจเด็ก รู้จักชี้แนะเด็กในทางที่ถูกต้อง และศูนย์พัฒนาหนังสือเด็ก กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมีงบประมาณสำหรับพิมพ์หนังสือ จำนวน 45,000 เล่มต่อปี น่าจะแบ่งมาให้เอกชนทำ เพราะที่เป็นอยู่เป็นการตั้งสำนักพิมพ์ซ้อนกัน จึงเป็นการแข่งกับเอกชน ถ้าเป็นการให้เอกชนทำโดยมีรัฐบาลกำหนดมาตรฐานให้อาจช่วยให้มีการพัฒนาด้านการผลิต และราคาก็อาจจะถูกลง

5. องค์กรสาธารณประโยชน์ จะช่วยยกระดับความรู้ของทั้งนักเขียนและสำนักพิมพ์ เช่น การจัดประชุมเชิงวิชาการ การชี้แนะช่องทางการผลิตหนังสือ การจัดทุนสำหรับนักศึกษาให้ช่วยทำวิจัยเกี่ยวกับหนังสือเด็ก มีการประชาสัมพันธ์หนังสือที่ดีให้ประชาชนและสื่อมวลชนทราบ เพื่อเป็นกำลังใจแก่ผู้เขียนและผู้ผลิต รวมถึงการสร้างสื่อสัมพันธ์ระหว่างองค์กรกับแหล่งผลิต ครู และผู้ปกครอง เป็นต้น

### แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

“การ์ตูน” ในคำไทยมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “CARTOON” ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2540 ได้ให้ความหมายว่า “การ์ตูน” (น.) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกรบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

นอกจากคำว่า “CARTOON” ที่เรียกทับศัพท์ติดปากแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษอีก 3 คำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ คำว่า “COMICS” “CARICATURE” และ “ILLUSTRATED TALE” ซึ่งคำทั้งสามคำนี้มีความหมายต่างกัน คือ

CARTOON หมายถึง ภาพล้อหรือภาพเปรียบเทียบ วาดอยู่ในกรอบ แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน

CARICATURE เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า “Caricature” แปลว่า บรรลุ หรือ บรรจุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคล หรือวัตถุที่ทำให้ขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียน รูปคอ ยาว หรือรูปร่างสูงแก้ง่าม ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใคร หรืออะไร เพราะว่าผู้วาดยังคง ลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะ ทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, 2)

ILLUSTRATED TALE นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพ มีความตามจริง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การ ดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้ คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

COMIC เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย ในภาพแต่ละ ภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคอันเป็น ลักษณะเดียวกับ Cartoon แต่เดิมเนื้อเรื่องชวนขันเสียส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อหาของเรื่องอาจเป็น เรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ

### การ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

1. ประเภทความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ

วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และศาสนา ฯลฯ

### การ์ตูนที่ไม่เหมาะสำหรับเด็ก

1. **ประเภทอาชญากรรม** ที่อธิบายวิธีวางแผน ระบุขู่ว่าอย่างละเอียดชัดเจนและยกย่องอาชญากรเป็นวีรบุรุษ
2. **ประเภทผิดหลักความนิยมของสังคม** เช่น ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ซึ่งสุกก่อนห้าม ทางเพศ แต่จบเรื่องอย่างมีความสุข

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ได้ยกแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนมาอธิบายเนื้อหาและรูปแบบของนิยายสารการ์ตูนเพราะนิยายสารการ์ตูนมีความหลากหลายของการ์ตูนหลายประเภทและมีความเป็นไปได้ที่เนื้อหาของการ์ตูน รูปภาพ สี สันอาจสื่อไปถึงเรื่องราวของความรู้ ความรัก ความดี ความสวยงาม สุขภาพ คุณธรรม การช่วยเหลือสังคม ความรุนแรง เรื่องราวทางเพศ ฯลฯ ซึ่งเป็นกรอบกว้างๆของนิยายสารการ์ตูนที่บ่งบอกถึงความหลากหลายของข้อมูลที่น่าสนใจ

### 6. นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

ธิติพัฒน์ เขียมนิรันดร์ (2551) ให้ความหมายของ “นโยบาย” และ “การวางแผน” ไว้ดังนี้

**นโยบาย** คือ หลักการหรือแนวทางการดำเนินงาน (Course of action) ขององค์กร ซึ่งผู้มีอำนาจหน้าที่ได้กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติหรือการตัดสินใจให้ผู้ร่วมปฏิบัติงานในองค์กรถือปฏิบัติเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงานไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนโยบายมีความสำคัญ ดังนี้

1. นโยบายเป็นกรอบในการวางแผน ซึ่งในกระบวนการวางแผนโครงการของหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน สิ่งแรกที่จะต้องดำเนินการก่อนคือ การกำหนดนโยบายของหน่วยงาน นโยบายที่กำหนดขึ้นจะได้รับการพัฒนาเป็นแผนหรือแผนงาน โครงการหรือกิจกรรมอันเป็นงานประจำของ

หน่วยงานต่างๆ ในลำดับต่อมา

## 2. นโยบายเป็นเครื่องชี้นำการบริหารขององค์กร คือ

2.1 ช่วยให้ผู้บริหารทราบแนวทางปฏิบัติว่า จะทำอะไร ทำอย่างไร และใช้ปัจจัยชนิดใดบ้าง ซึ่งจะช่วยให้ผู้บริหารมีความมั่นใจในการตัดสินใจหรือวินิจฉัยสั่งการ

2.2 ช่วยให้การบริหารงานมีประสิทธิภาพ ซึ่งนโยบายเป็นเสมือนเข็มทิศและหางเสือซึ่งช่วยให้การบริหารงานดำเนินไปถูกทาง

2.3 ช่วยส่งเสริมสนับสนุนการใช้อำนาจของผู้บริหารให้เป็นไปโดยถูกต้อง มีเหตุผลและยุติธรรม

2.4 ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางการบริหาร ทั้งในแง่การนำนโยบายไปใช้เพื่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติ การกำหนดนโยบายระดับล่างลงมาหรือนโยบายเฉพาะเรื่อง โดยอาศัยนโยบายในระดับที่สูงขึ้นไปหรือนโยบายหลักเป็นกรอบและแนวทางการดำเนินงาน

2.5 เป็นเครื่องมือในการประสานงาน นโยบายจะช่วยให้หน่วยปฏิบัติงานทุกระดับมีความเข้าใจถึงเป้าหมาย แนวปฏิบัติ ทิศทางการดำเนินการร่วมกัน เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ ความร่วมมือ และประสานงานระหว่างกันได้สะดวกมากขึ้น

3. นโยบายเป็นเครื่องมือในการควบคุมกำกับและติดตามงานของผู้บริหาร ซึ่งจะช่วยให้การปฏิบัติงานของบุคลากรหรือหน่วยงานเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ นโยบายจะยังมีความสำคัญมากเป็นพิเศษ เพราะนอกจากจะเป็นเครื่องชี้นำทิศทางการพัฒนาแล้ว นโยบายสาธารณะยังเป็นเรื่องที่กระทบต่อประชาชนทุกคนทั่วประเทศ เพราะนโยบายสาธารณะเป็นเรื่องของการได้เสียผลประโยชน์ของประชาชนทุกคนในสังคม คือ เป็นการกำหนดว่าใครจะได้อะไร เมื่อใด และอย่างไร (Who get what, when and how) (Harold D. Lasswell อ้างถึงใน จรัส สุวรรณมาลา 2538: 7)

**การวางแผน** หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับข้อกำหนด หรือว่ารายละเอียดต่างๆ ของการดำเนินงานในอนาคต เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพว่าจะทำอะไร ทำอย่างไร ทำเมื่อใด และใครเป็นผู้กระทำให้สิ่งต่างๆ เกิดขึ้นตามต้องการ การวางแผนจึงมีความสำคัญ ดังนี้

### 1. มองเห็นภาพรวมของการปฏิบัติงาน

2. การปฏิบัติงานขององค์กรมีจุดหมายและทิศทางที่แน่นอน
3. บุคลากรปฏิบัติงานได้ถูกต้อง
4. ลดหรือหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนในการปฏิบัติงาน
5. ลดความเสี่ยงกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต
6. ผู้บริหารตระหนักถึงความรับผิดชอบ
7. ช่วยควบคุมการปฏิบัติงานและวัดสำเร็จผลตามแผน

ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนนั้น สำนักนายกรัฐมนตรี ได้แบ่งลักษณะ “คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์” ไว้ในนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 ไว้ด้วยกัน 6 ด้าน ได้แก่

1. มีความผูกพันในครอบครัว ภาควิชาในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น

**ความผูกพันในครอบครัว** หมายถึง ความใกล้ชิดกันของพ่อ แม่ ลูก ความรักที่แม่มีต่อลูก เป็นต้น

**ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย** หมายถึง การใช้สินค้าไทย การแต่งกายแบบไทย ความรักในประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาติไทย เช่น การใส่ชุดใจกระเบน การรับประทานอาหารไทย เป็นต้น

**มีทักษะในอาชีพ** หมายถึง มีความรู้ดีในอาชีพหรืองานของตน เช่น นักเรียนสายวิทยาศาสตร์มีความรู้ที่ดีในเรื่อง ชีววิทยา เคมี หรือฟิสิกส์ ช่างคอมพิวเตอร์มีความรู้ดีเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

**การดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น** หมายถึง การให้เกียรติ การช่วยเหลือแก่เพื่อนมนุษย์ เช่น การต่อแถวเข้าคิวซื้ออาหาร การเอื้อเฟื้อที่นั่งแก่เด็ก ผู้หญิงและคนชรา เป็นต้น

2. มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด

**การมีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง** หมายถึง การที่ร่างกายมีความเป็นปกติ

สุข ไม่มีโรคภัย เป็นต้น

**การรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด** หมายถึง การไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และปกป้องตนเองจากการเข้าใกล้เชื้อโรคต่างๆ เช่น การปิดปากเมื่อไอ การหลีกเลี่ยงจากบริเวณที่มีการสูบบุหรี่ เป็นต้น

3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรม คุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย

**วุฒิภาวะทางอารมณ์** หมายถึง การมีอารมณ์ที่เหมาะสม ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ได้ดี เช่น ความสำรวมกายและใจ การนั่งสมาธิ การไม่พูดคำหยาบ เป็นต้น

**จริยธรรม** หมายถึง สิ่งที่เป็นข้อปฏิบัติอันดีงามหรือมารยาทอันดีงาม เช่น การไหว้ การกราบ เป็นต้น

**คุณธรรม** หมายถึง สภาพคุณงามความดี เช่น ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ดื่มเหล้า ไม่ลักขโมย ไม่โกหก เป็นต้น

**ความรับผิดชอบต่อตามวัย** หมายถึง ความรับผิดชอบ ความมีเหตุผลในแต่ละช่วงอายุ ให้ปฏิบัติตามระเบียบ ประเพณี กฎหมายของสังคม เช่น การตั้งใจเรียน การเป็นลูกที่ดี การช่วยเหลืองานบ้าน เป็นต้น

4. มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต

**เจตคติที่ดีต่อการทำงาน** หมายถึง การคิดในแง่บวกต่อการทำงาน การมีความสุขที่ได้ทำงานที่ตนรัก เป็นต้น

**ศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต** หมายถึง ความรักในอาชีพการงานของตน มีความมั่นใจในหน้าที่การงานตลอดจนความภูมิใจที่ตนได้ทำงานที่รัก ซึ่งงานนั้นไม่ขัดต่อกฎหมาย เป็นต้น

5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

**ความมีเหตุผลรอบด้าน** หมายถึง การรู้จักประเมินผลสิ่งที่ดีกับสภาพ



สิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมและนำมาคิดไตร่ตรองถึงความเหมาะสม เช่น การเตรียมแผนการใช้เงินให้เกิดประโยชน์สูงสุด เป็นต้น

**การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง** หมายถึง รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ๆด้วยตนเอง อยู่เสมอ เช่น การเรียนพิเศษเพิ่มเติมหลังเลิกเรียน การวาดรูปเป็นงานอดิเรก หรือการทบทวนบทเรียนเสมอๆ เป็นต้น

6. รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

**การรู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส** หมายถึง ความเมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อต่อผู้ยากไร้ เช่น การบริจาคเงิน สิ่งของแก่คนยากจน คนแก่ การจูงคนแก่ข้ามถนน เป็นต้น

**การมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ** หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นกำลังในด้านต่างๆ เช่น การปลูกต้นไม้ในหมู่บ้าน การกวาดถนน การร่วมการเลือกตั้ง เป็นต้น

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑามาส ศรีโมรา (2545) ได้ทำการศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เรื่อง 1.ปลาตากลม ,โลกนิทาน,สุดสาคร และปังปอนด์ ดิแอนิเมชั่น ผลการวิจัยพบว่าการ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์มีเนื้อหาที่ไม่สลับซับซ้อน เหตุการณ์เกิดขึ้น เรียงลำดับเวลา นำเสนอศีลธรรมจรรยา ตัวละครมีมิติเดียวและมีฉากที่ปรากฏสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย

จุติมา เพชรรัตน์ (2541) ได้ทำการศึกษาถึงการเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่าส่วนใหญ่จะเคยอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาทางเพศ โดยจะมีความถี่ในการอ่านการ์ตูนเหล่านี้คือแล้วแต่โอกาสและสถานที่ใดก็อ่านได้หมด และมีความชอบที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทดังกล่าว

ณัฐ นาคะสุวรรณ (2547) ได้ทำการศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือพิมพ์และนิตยสารไทยเกี่ยวกับความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพผลการวิจัยพบว่าปริมาณความถี่ ปริมาณเนื้อที่ในการนำเสนอความรู้ ในการนำเสนอความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพ มีการนำเสนอเกี่ยวกับประเด็นการกินพืชผักมาก และกินผลไม้ประจำเยอะที่สุดและรูปแบบในการนำเสนอเป็นบทความมากที่สุด ความสอดคล้องในการนำเสนอความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพกับ “หลักโภชนบัญญัติ 9” การนำเสนอยังไม่สอดคล้องกันด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ การนำเสนอความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพใน “หลักโภชนบัญญัติ 9” ให้ความสำคัญเพียงบางประเด็น และหนังสือพิมพ์และนิตยสารได้ให้ความสำคัญและการนำเสนอความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพในประเด็นอื่นๆ อาทิ ความรู้เกี่ยวกับอาหารเสริมเพื่อสุขภาพ ประโยชน์ของสมุนไพร มากกว่าประเด็นที่อยู่ใน “หลักโภชนบัญญัติ 9”

มนตรา สายวิวัฒน์ (2545) ได้ศึกษาเนื้อหาการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในการเสริมความรู้และจริยธรรม พบว่า นิตยสารวัยรุ่นนำเสนอความรู้ด้านการดูแลสุขภาพผิวพรรณและรูปร่างภายนอกมากที่สุด และนำเสนอความรู้ด้านยาเสพติดน้อยที่สุด สำหรับเนื้อหาด้านจริยธรรมมีการนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับความอดสูหามากที่สุด และนำเสนอเรื่องความยุติธรรมน้อยที่สุด มีการนำเสนอรูปแบบบทความมากที่สุด การนำเสนอรูปแบบบทบรรณาธิการและการตอบจดหมายน้อยที่สุด รูปแบบการนำเสนอในสอดแทรกจริยธรรมใช้การสัมภาษณ์ดารามากที่สุด ไม่มีการสอดแทรกจริยธรรมในรูปแบบการสาธิตและข้อเขียนหรือการแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่านแต่อย่างใด ผู้อ่านต้องการให้นิตยสารนำเสนอความรู้ด้านภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ดนตรีและหนังสือมากที่สุด และนำเสนอเกี่ยวกับยาเสพติดน้อยที่สุด สำหรับด้านจริยธรรมผู้อ่านอยากให้ออดแทรกเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตมากที่สุด และสอดแทรกเรื่องความอดสูหะน้อยที่สุด โดยต้องการให้นำเสนอเป็นเกร็ดความรู้มากที่สุด และรูปแบบบทบรรณาธิการและตอบจดหมายน้อยที่สุด และผู้อ่านมีการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในระดับปานกลางและใช้ประโยชน์จากด้านจริยธรรมในระดับมาก

พรชัย เชาวงเดช (2531) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์

การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าเนื้อหาจริยธรรม ด้านบวกที่พบมากที่สุดในการ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมาคือ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ ด้านความเมตตา กรุณา รองลงมา ได้แก่ ด้านความสามัคคี ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ

### กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังแผนภาพที่ 2.1



แผนภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว” เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในส่วนของ การนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในส่วนของการวิเคราะห์เปรียบเทียบและการสัมภาษณ์เจาะลึก (Indepth Interview) ซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนที่ 1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) โดยศึกษาจากนิตยสารการ์ตูนที่พิมพ์ ออกจำหน่ายในช่วงเดือน มกราคม 2550 – ธันวาคม 2553 เป็นระยะเวลา 4 ปี ซึ่งมาจากเหตุผล ที่ว่าเป็นช่วงเวลาที่อยู่ในช่วงครึ่งหลังของนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ระยะยาว (พ.ศ.2545 - 2554) อันเป็นนโยบายของสำนักนายกรัฐมนตรีที่สนองตามเจตนารมณ์ จากนโยบายหลักซึ่งได้แก่ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549) และช่วงเวลาที่ผู้วิจัยทำการศึกษาได้แก่ช่วง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) ซึ่งมีความเป็นปัจจุบันสอดคล้องต่อภาวะเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้นในสังคมและเป็นช่วงเวลาที่รัฐบาลได้มีนโยบายและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก และเยาวชนออกมาอย่างต่อเนื่อง นับเป็นช่วงเวลาที่เหมาะแก่การศึกษาว่านิตยสารการ์ตูนได้มี บทบาทในการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนสอดคล้องกับ “คุณลักษณะเด็ก

**และเยาวชนที่พึงประสงค์”** ตามนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว (พ.ศ. 2545-2554) ของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรีหรือไม่

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยนี้ คือ นิตยสารการ์ตูน 4 ฉบับ ระหว่างปี พ.ศ.2550-2553 รวม 39 ฉบับ ได้แก่

1. นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG) จำนวน 12 ฉบับ
2. นิตยสารทีวีแม็กกาซีน (TV MAGAZINE) จำนวน 12 ฉบับ
3. นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) จำนวน 6 ฉบับ
4. นิตยสารเซนชู อนิเมแม็กกาซีน (ZENSHU ANIME MAGAZINE) จำนวน 9

ฉบับ

### วิธีการสุ่มตัวอย่าง

จากนิตยสารการ์ตูนที่ผู้วิจัยเลือกศึกษา คือ นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG) นิตยสารทีวีแม็กกาซีน (TV MAGAZINE) นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) และนิตยสารเซนชู อนิเมแม็กกาซีน (ZENSHU ANIMEMAGAZINE) ซึ่งเป็นนิตยสารรายเดือน ผู้วิจัยจะศึกษาจากนิตยสารทั้งสี่ที่ออกจำหน่ายตั้งแต่ เดือน มกราคม 2550 – ธันวาคม 2553 โดยการสุ่มโดยอาศัยหลักความน่าจะเป็น (Probability Random Sampling) หรือระบบเลขคู่/เลขคี่ แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มโดยการจับฉลากเลือกเล่มฉบับ ดังนี้

1. ในช่วงแรกเดือนมกราคม พ.ศ.2550 ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ.2551 จะเลือกสุ่มจากเล่มที่เป็นเดือน**เลขคี่** และทำการจับฉลากออกมาจำนวน ปีละ 3 เล่มต่อ 1 ชื่อฉบับ ผลการจับฉลากได้ดังนี้

นิตยสารทีวีแม็กกาซีน	ฉบับที่ 177, 179, 187, 189, 191, 193
นิตยสารอนิเม็ก	ฉบับที่ 15, 19, 23, 27, 31, 35

นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ (ยังไม่มีการตีพิมพ์ออกจำหน่าย)

นิตยสารเซนซุ ฉบับที่ 4, 8, 10

**รวม 15 ฉบับ**

2. ในช่วงหลังคือเดือนมกราคม พ.ศ.2552 ถึง เดือนธันวาคม พ.ศ.2553 จะเลือกสุ่มจากเล่มที่เป็นเดือนเลขคู่ และทำการจับฉลากออกมาจำนวน ปีละ 3 เล่มต่อ 1 ชื่อฉบับ ผลจากการจับฉลากได้ดังนี้

นิตยสารทีวี่แมกกาซีน ฉบับที่ 208, 210, 216, 218, 220, 222

นิตยสารอนิเม็ก ฉบับที่ 40, 44, 48, 52, 56, 60

นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ ฉบับที่ 2, 4, 6, 8, 10, 16

นิตยสารเซนซุ ฉบับที่ 19, 23, 25, 31, 35, 37

**รวม 24 ฉบับ**

รวมจำนวนเล่มทั้งช่วงแรกและช่วงหลัง 4 ปี ได้ตัวอย่างทั้งหมด ดังนี้

นิตยสารทีวี่แมกกาซีน 12 ฉบับ

นิตยสารอนิเม็ก 12 ฉบับ

นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ 6 ฉบับ

นิตยสารเซนซุ 9 ฉบับ

**รวมทั้งสิ้น 39 ฉบับ**

โดยมีตารางการเลือกกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ดังตารางที่ 3.1 และ ตารางที่ 3.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 การสุ่มเลือกตัวอย่างนิตยสารการ์ตูนจากเดือนเลขคี่

	ปี พ.ศ. 2550 (สุ่มเดือนเลขคี่)				ปี พ.ศ. 2551 (สุ่มเดือนเลขคี่)			
	นิตยสาร				นิตยสาร			
เดือน	ทีวีแมก กาซีน	อนิเม็ก	ทีวีฮีโร่	เซนซุ	ทีวีแมก กาซีน	อนิเม็ก	ทีวีฮีโร่	เซนซุ
1	177	15	-	-	189	27	-	2
2	178	16	-	-	190	28	-	3
3	179	17	-	-	191	29	-	4
4	180	18	-	-	192	30	-	5
5	181	19	-	-	193	31	-	6
6	182	20	-	-	194	32	-	7
7	183	21	-	-	195	33	-	8
8	184	22	-	-	196	34	-	9
9	185	23	-	-	197	35	-	10
10	186	24	-	-	198	36	-	11
11	187	25	-	-	199	37	-	12
12	188	26	-	1	200	38	-	13

ตารางที่ 3.2 การสุ่มเลือกตัวอย่างนิตยสารการ์ตูนจากเดือนเลขคู่

	ปี พ.ศ. 2552 (สุ่มเดือนเลขคู่)				ปี พ.ศ. 2553 (สุ่มเดือนเลขคู่)			
	นิตยสาร				นิตยสาร			
เดือน	ทีวีแมก กาซีน	อนิเม็ก	ทีวีสโว์	เซนชู	ทีวีแมก กาซีน	อนิเม็ก	ทีวีสโว์	เซนชู
1	201	39	-	14	213	51	7	26
2	202	<u>40</u>	-	15	214	<u>52</u>	<u>8</u>	27
3	203	41	-	16	215	53	9	28
4	204	42	-	17	<u>216</u>	54	<u>10</u>	29
5	205	43	-	18	217	55	11	30
6	206	<u>44</u>	-	<u>19</u>	<u>218</u>	<u>56</u>	12	<u>31</u>
7	207	45	1	20	219	57	13	32
8	<u>208</u>	46	<u>2</u>	21	<u>220</u>	58	14	33
9	209	47	3	22	221	59	15	34
10	<u>210</u>	<u>48</u>	<u>4</u>	<u>23</u>	<u>222</u>	<u>60</u>	<u>16</u>	<u>35</u>
11	211	49	5	24	223	61	17	36
12	212	50	<u>6</u>	<u>25</u>	224	62	18	<u>37</u>
รวม นิตยสารแต่ละชื่อฉบับ					12	12	6	9
รวมนิตยสารทั้งหมด					39 ฉบับ			



## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ที่ใช้ในการศึกษาการนำเสนอเนื้อหา โดยมีการจำแนกวิธีวิเคราะห์ ดังนี้

1. ศึกษาว่าความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่นำเสนอในนิตยสารการ์ตูนจากเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่แสดงให้เห็นถึงการส่งเสริม สนับสนุนและการมีส่วนร่วมในการผลักดันให้เด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดีทั้งทางกายและใจ 9 ประเด็น คือ

- 1.1 ด้านครอบครัว
- 1.2 ด้านสุขภาพ
- 1.3 ด้านอารมณ์
- 1.4 ด้านการงาน
- 1.5 ด้านความคิด
- 1.6 ด้านการพัฒนาตนเอง
- 1.7 ด้านคุณธรรม
- 1.8 ด้านความรับผิดชอบ
- 1.9 ด้านการช่วยเหลือสังคม

โดยการบันทึกข้อมูลเป็นความถี่ตามจำนวนครั้งในการนำเสนอเนื้อหาในแต่ละประเด็น หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นแนวคิดหลัก (Theme) และหน่วยในการระบุจำนวนเป็นความถี่ (Frequency)

2. ศึกษาว่าความรู้ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่นำเสนอในนิตยสารการ์ตูนนั้น มีวิธีการนำเสนอในรูปแบบใด หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นรายประเภทของชิ้นงาน (Item) และหน่วยในการระบุจำนวนเป็นความถี่ (Frequency)

ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบการนำเสนอออกเป็น 9 รูปแบบ คือ

1. ข่าว
2. บทความ
3. บทสัมภาษณ์
4. บทบรรณาธิการ
5. คอลัมน์ถามตอบ / แสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน
6. นิทาน / เรื่องเล่า
7. รูปภาพ
8. เกม / การร่วมสนุก
9. รูปแบบการนำเสนออื่นๆ (ถ้ามีปรากฏ)

### 3. การกำหนดหน่วยในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หน่วยในการวิจัย เพื่อให้การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถอธิบายได้ในเชิงปริมาณ ดังนี้

**หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)** ในการวิจัยในครั้งนี้ใช้หน่วยในการวิเคราะห์ 2 หน่วย คือ

1. แนวคิดหลัก (Theme) โดยพิจารณาเนื้อหาของข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ บทบรรณาธิการ และคอลัมน์แต่ละชิ้น ว่ามีแนวคิดหลักเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างไร และจัดเข้าประเภทตามที่กำหนดไว้

2. ประเภทของชิ้นงาน (Item) เป็นการกำหนดหน่วยโดยการพิจารณาว่าเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนแต่ละเรื่องสามารถจัดเป็นประเภทของรูปแบบได้ว่าเป็นข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ บทบรรณาธิการ คอลัมน์ถามตอบ/แสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน หรือ รูปแบบการนำเสนออื่นๆ

**หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration)** ในการวิจัยครั้งนี้ใช้หน่วยในการระบุจำนวน 1 หน่วย คือ ความถี่ (Frequency) โดยการนับจำนวนครั้งของการนำเสนอเนื้อหาด้านการ

พัฒนาเด็กและเยาวชนในแต่ละประเภทตามที่กำหนดไว้

#### 4. การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเครื่องมือ เพื่อให้แน่ใจว่าหากผู้วิจัยทำการวัดด้วยวิธีเดียวกัน เครื่องมือชุดเดียวกันแล้วผลที่ได้จากการวัดแต่ละครั้งจะมีความคงที่และแน่นอนโดยจะทำการ Inter-Coder การสุ่มตัวอย่างจากคอลัมน์ในนิตยสารทั้ง 4 ฉบับ ที่ทำการศึกษาแนวคิดหลัก (Theme) รวมทั้งสิ้น 25 คอลัมน์ แล้วนำมาลงรหัสในแบบบันทึกข้อมูล ซึ่งมีผู้ลงรหัสจำนวน 2 คน คือ ผู้วิจัยและนายปริญญาติ จรุงจิตประชาภรณ์ นิสิตปริญญาโท สาขา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยจะร่วมกันอ่านคอลัมน์จากนิตยสารการ์ตูนที่กำหนด แล้วพิจารณาแยกแนวคิดหลักว่าเป็นประเภทใดบ้าง จากเกณฑ์การวัดด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน และรูปแบบการนำเสนอที่กำหนดขึ้น หลังจากนั้นนำผลที่ได้มาคำนวณค่าความเชื่อมั่น

ผู้วิจัยทดสอบความน่าเชื่อถือหรือค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยอาศัยหลักการคำนวณของ Holsti (Budd, Throp and Donohew, 1967: 68 ) จากสูตรการคำนวณ คือ

$$R = \frac{N (C1, C2, C3, \dots, Cn)}{C1 + C2 + C3 + \dots + Cn}$$

โดย R = ค่าความเชื่อมั่น

N = จำนวนผู้ลงรหัส

C1, C2, C3, ... , Cn = จำนวนของแนวคิดหลักที่ผู้ลงรหัส n คนมีความเห็นตรงกัน

C1 + C2 + C3 + ... + Cn = จำนวนแนวคิดหลักทั้งหมดที่ผู้ลงรหัส n คนพิจารณาร่วมกัน

ในการคำนวณด้วยสูตรนี้ค่าที่ได้ไม่ควรต่ำกว่า 0.80 จึงสรุปได้ว่ามีความเชื่อถือได้

$$R = \frac{2}{25 + 25}$$

$$R = 0.80$$

ค่าที่ได้คือ 0.8 จึงสรุปได้ว่ามีความเชื่อถือได้

## ขั้นตอนที่ 2. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

### 2.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบ

ทำการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเนื้อหาวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโททั้ง 4 ชื่อฉบับของผู้วิจัยเพื่อค้นหาแนวคิดหลักที่ปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโทตามรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโท 9 ด้านของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโทที่ได้ไปทำการลงในแบบบันทึกข้อมูลในเชิงปริมาณหลังจากนั้นนำข้อมูลในเชิงปริมาณที่ได้มานำมาพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่อที่จะแสดงให้เห็นลักษณะของเนื้อหา และรูปแบบวิธีการนำเสนอของความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโท โดยจะทำการศึกษาแยกย่อยไปในแต่ละประเภทของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

จากนั้นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโทจะนำมาทำการศึกษา 2 ประเด็นคือ

1. ศึกษาว่าการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโทมีความสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับ**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์** ตามนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน (พ.ศ. 2545-2554) ของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี 6 ประเด็น หรือไม่ อย่างไร

2. ศึกษาว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโทที่มี

ความสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน (โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ตามหัวข้อที่ 2.2) ต่อไป

## 2.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview)

2.2.1 ทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน โดยรวบรวมข้อมูลจากสิ่งที่ได้จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและจากการวิเคราะห์เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน เพื่อสัมภาษณ์กับผู้ที่มีความสำคัญต่อการกำหนดเนื้อหาของนิตยสาร (key informant) ซึ่งเป็นผู้ที่มีข้อมูลที่ดี ลึกซึ้ง กว้างขวางเป็นพิเศษ โดยนำคำถามทั้งหมดให้นักวิชาการ คือ ผศ.ดร.พนม คลีฉายา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ทำการตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อนลงมือสัมภาษณ์กับทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ คือ

2.2.1.1 วุฒิ บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ นิตยสารทีวีแม็กกาซีน

2.2.1.2 ณวิทย์ บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม็ก

2.2.1.3 กฤษฎา บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่

2.2.1.4 กมลรัตน์ บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ นิตยสารเซนซุ

ประเด็นคำถามซึ่งเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

1. ปรัชญาวิชาชีพ คุณค่าและแรงบันดาลใจในการทำงาน
2. นโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน
3. แนวคิด กรอบ(Frame)ในการเลือกเนื้อหา การกำหนดเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหา
4. ความยาก/ง่ายในการได้มาของข้อมูล
5. สาเหตุ / ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน
6. ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่มีต่อการทำงานในนิตยสารการ์ตูน เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมญี่ปุ่น เป็นต้น

7. ปัญหาที่พบในการทำงาน เช่น การจัดพิมพ์ สำนักพิมพ์ การผลิต การบริหาร บัญชี การเงิน ภาษีอากร การตลาด การโฆษณา การเผยแพร่และจัดจำหน่าย การตอบรับจาก สปอนเซอร์ เป็นต้น

8. กลยุทธ์การตลาด การส่งเสริมการขายและการใช้สื่อใหม่ (New Media)

9. ความคิดเห็นต่อเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน

10. ความเห็นต่อแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชน

11. ความคิดเห็นต่อบทบาทของนิตยสารการ์ตูนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน

12. สิ่งที่ต้องการให้ภาครัฐสนับสนุนในการทำหน้าที่ในฐานะผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูน

2.2.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน (Audiences) ผู้วิจัย

จะสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนทั้งสิ้น 50 ฉบับ ซึ่งการคัดเลือกผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน นั้นจะคัดเลือกจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกลุ่มที่อ่านต่อเนื่องมาเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งมีความรอบรู้และเข้าใจเนื้อหาในด้านต่างๆในนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างดี จำนวน 5 คน ดังนี้

2.2.2.1 แพร เพศหญิง อายุ 23 ปี การศึกษาปริญญาตรี เริ่มอ่าน

นิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2538 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 16 ปี

2.2.2.2 ฟ้า เพศหญิง อายุ 22 ปี การศึกษาปริญญาตรี เริ่มอ่านนิตยสาร

การ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2540 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 14 ปี

2.2.2.3 โฟม เพศชาย อายุ 18 ปี กำลังศึกษาประกาศนียบัตร เริ่มอ่าน

นิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 11 ปี

2.2.2.4 เอิง เพศหญิง อายุ 20 ปี การศึกษาปริญญาตรี เริ่มอ่านนิตยสาร

การ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2538 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 16 ปี

2.2.2.5 แอน เพศหญิง อายุ 24 ปี การศึกษาปริญญาตรี เริ่มอ่าน

นิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2535 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 19 ปี

แนวทางในการสัมภาษณ์ โดยให้ผู้อ่านนิตยสารอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำนิตยสารการ์ตูนที่ตนเองค้นพบว่ามีด้านใดปรากฏบ้าง เพราะอะไร โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้อ่านนิตยสารเพื่อประกอบการสรุปผล

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2553 – กุมภาพันธ์ 2554 โดยแหล่งข้อมูลในการเก็บรวบรวมมีดังต่อไปนี้

1. ในการเก็บข้อมูลการศึกษาเนื้อหาจากเอกสารนั้น จะเก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูล ได้แก่ สำนักพิมพ์ทั้ง 4 ชื่อฉบับ ร้านขายหนังสือการ์ตูน กลุ่มแฟนคลับของนิตยสาร และจากการเก็บสะสมของผู้วิจัยเอง โดยพิจารณาจากข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ บทบรรณาธิการ คอลัมน์ถามตอบ/แสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน นิทาน/เรื่องเล่า รูปภาพ เกม / การร่วมสนุกและรูปแบบการนำเสนออื่นๆที่เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ตีพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนที่วิจัย
2. แหล่งข้อมูลในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกนั้น จะแบ่งเป็น 2 กลุ่มเป้าหมายคือ
  - 2.1 ทำการสัมภาษณ์กับทางผู้จัดทำนิตยสารทั้ง 4 ชื่อฉบับ โดยจะสัมภาษณ์กับบุคลากรที่สำคัญและมีความเชี่ยวชาญและมีบทบาทสำคัญต่อการทำงานของนิตยสาร ได้แก่ บรรณาธิการนิตยสารทั้ง 4 ชื่อฉบับ
  - 2.2 ทำการสัมภาษณ์กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน จำนวน 5 คน โดยทำการหาจากแหล่งต่างๆ เช่น Websiteเกี่ยวกับการ์ตูน บุคคลที่ผู้วิจัยรู้จัก และบุคคลที่เพื่อนผู้วิจัยแนะนำ เป็นต้น

## การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยจากการวิเคราะห์เนื้อหา ร่วมกับการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่อที่จะแสดงให้เห็นลักษณะของเนื้อหา และรูปแบบวิธีการนำเสนอ ของความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน โดยจะทำการศึกษาแยกย่อย ไปในแต่ละประเภทของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ โดยใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์นั้นจะนำมาทำการศึกษาปัจจัยในการทำหน้าที่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ของนิตยสารการ์ตูน โดยการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ฉบับ ในเรื่องการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

**ปัญหานำการวิจัย ข้อที่ 1.** เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน นิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร ใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequencies) และการคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ส่วนเรื่องความสอดคล้องกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 หรือไม่ อย่างไร ใช้พรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)

**ปัญหานำการวิจัย ข้อที่ 2.** รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก และเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างไร โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequencies) การ คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับ ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

**ปัญหานำการวิจัย ข้อที่ 3.** ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการ พัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนมีอะไรบ้าง ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน



การนำเสนอผลการวิจัยต่อไปจะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**บทที่ 4** เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูน

**บทที่ 5** การเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์  
ในนิตยสารการ์ตูนกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชน  
แห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

**บทที่ 6** ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

**บทที่ 7** สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อ ฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโร นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารเซนซุ สามารถอธิบายลักษณะการปรากฏของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน

ตอนที่ 2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน

ตอนที่ 3 เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1 เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน

1.1 แนวคิดหลักด้านครอบครัว สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของความถี่ที่ค้นพบและคำร้อยละ ตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

**ตารางที่ 4.1** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านครอบครัว

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน ครอบครัว	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1. การอบรมเลี้ยงดู	2 (1.17)	5 (2.92)	1 (0.58)	1 (0.58)	9 (5.26)
2. ความผูกพันเอาใจใส่ใน ครอบครัว	31 (18.13)	29 (16.96)	14 (8.19)	10 (5.85)	84 (49.12)
3. เชื้อพียงพ่อแม่	8 (4.68)	2 (1.17)	1 (0.58)	4 (2.34)	15 (0.88)
4. การเป็นต้นแบบที่ดี	6 (3.51)	12 (7.02)	2 (1.17)	18 (10.53)	38 (22.22)
5. ช่วยเหลืองานบ้านแบ่ง เบาภาระครอบครัว	2 (1.17)	14 (8.19)	5 (2.92)	4 (2.34)	25 (14.62)
<b>รวม</b>	49 (28.65)	62 (36.26)	23 (13.45)	37 (21.64)	171 (100.00)

จากตารางที่ 4.1 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านครอบครัว มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 การอบรมเลี้ยงดู มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.26 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.12 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 เชื้อพืงพ่อแม่ มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.88 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 การเป็นต้นแบบที่ดี มีการนำเสนอจำนวน 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.22 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 ช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัว มีการนำเสนอจำนวน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.62 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 2 ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.12 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 การอบรมเลี้ยงดู เรียงลำดับจากมากที่สุดไปอย่างน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.92 นิตยสารทีวีแม็กกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว เรียงลำดับจากมากที่สุดไปอย่างน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแม็กกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.13 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 29 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.96 นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.19 นิตยสาร

เซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.85

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 เชื้อฟังพ่อแม่ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.68 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.34 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 การเป็นต้นแบบที่ดี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.53 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.02 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.51 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 ช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัว เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.19 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.92 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.34 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.26 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 49 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 28.65 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.64 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมดและ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.45 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

1.2 แนวคิดหลักด้านสุขภาพ สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.2 ดังนี้

**ตารางที่ 4.2** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านสุขภาพ

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน สุขภาพ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแม็กกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1. อาหารเพื่อสุขภาพ	65 (16.75)	- (0.00)	3 (0.77)	- (0.00)	68 (17.53)
2. การออกกำลังกาย	10 (2.58)	17 (4.38)	6 (1.55)	6 (1.55)	39 (10.05)
3. การพักผ่อน	2 (0.52)	4 (1.03)	1 (0.26)	1 (0.26)	8 (2.06)

ศูนย์วิจัยทางสุขภาพ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.2** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านสุขภาพ (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน สุขภาพ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
4. การป้องกัน /รักษา สุขภาพ	49 (12.63)	12 (3.09)	18 (4.64)	9 (2.32)	88 (22.68)
5. ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด	5 (1.29)	7 (1.80)	1 (0.26)	2 (0.52)	15 (3.87)
6. ส่งเสริมการเล่นกีฬา	32 (8.25)	41 (10.57)	13 (3.35)	80 (20.62)	166 (42.78)
7. พัฒนาการเด็ก	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	4 (1.03)	4 (1.03)
<b>รวม</b>	<b>163 (42.01)</b>	<b>81 (20.88)</b>	<b>42 (10.82)</b>	<b>102 (26.29)</b>	<b>388 (100.00)</b>

จากตารางที่ 4.2 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านสุขภาพ มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 อาหารเพื่อสุขภาพ มีการนำเสนอจำนวน 68 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.53 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 การออกกำลังกาย มีการนำเสนอจำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.35 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 การพักผ่อน มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.06 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 การป้องกัน/รักษาสุขภาพ มีการนำเสนอจำนวน 88 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.68 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.87 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 ส่งเสริมการเล่นกีฬา มีการนำเสนอจำนวน 166 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.78 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 พัฒนาการเด็ก มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.03 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 6 ส่งเสริมการเล่นกีฬา มีการนำเสนอจำนวน 166 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.78 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 อาหารเพื่อสุขภาพ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 65 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.75 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.77

นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารเซนซู ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านอาหารเพื่อสุขภาพจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 การออกกำลังกาย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 17 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.38 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.58 นิตยสารทีวีแมก



กาสิโนฮิวโร่ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.55 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.55

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 การพักผ่อน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.03 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.52 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิวโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.26 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.26

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 การป้องกันรักษาสุขภาพ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 49 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.63 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิวโร่ มีการนำเสนอจำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.64 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.09 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.32

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.80 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.29 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.52 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิวโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.26

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 ส่งเสริมการเล่นกีฬา เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 80 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.62 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 41 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.57 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 32 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.25 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิวโร่ มีการนำเสนอจำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.35

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 พัฒนาการเด็ก เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.03 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิวโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้าน พัฒนาการเด็กจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 163 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.01 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 102 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.29 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 81 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.88 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมดและ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.82 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

1.3 แนวคิดหลักด้านอารมณ์ สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.3 ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.3** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านอารมณ์

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน อารมณ์	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1. ความรัก	10 (1.68)	3 (0.50)	27 (4.54)	9 (1.51)	49 (8.24)
2. การฝึกสมาธิ	84 (14.12)	10 (1.68)	4 (0.67)	64 (10.76)	162 (27.23)
3. การควบคุมอารมณ์	20 (3.36)	15 (2.52)	41 (6.89)	2 (0.34)	78 (13.11)
4. การคลายเครียด	50 (8.40)	18 (3.03)	51 (8.57)	35 (5.88)	154 (25.88)
5. มองโลกในแง่ดี	12 (2.02)	5 (0.84)	1 (0.17)	8 (1.34)	26 (4.37)
6. ความอ่อนโยน	10 (1.68)	22 (3.70)	4 (0.67)	5 (0.84)	41 (6.89)

**ตารางที่ 4.3** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านอารมณ์ (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน อารมณ์	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
7. ความร่าเริง/สดใส	12 (2.02)	20 (3.36)	3 (0.50)	13 (2.18)	48 (8.07)
8. อารมณ์ขัน	2 (0.34)	6 (1.01)	3 (0.50)	3 (0.50)	14 (2.35)
9. ความใจเย็น	2 (0.34)	1 (0.17)	- (0.00)	1 (0.17)	4 (0.67)
10. การฟังเพลง	13 (2.18)	1 (0.17)	1 (0.17)	4 (0.67)	19 (3.19)
<b>รวม</b>	<b>215 (36.13)</b>	<b>101 (16.97)</b>	<b>135 (22.69)</b>	<b>144 (24.20)</b>	<b>595 (100.00)</b>

จากตารางที่ 4.3 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านอารมณ์ มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 ความรัก มีการนำเสนอจำนวน 49 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.24 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 การฝึกสมาธิ มีการนำเสนอจำนวน 162 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

27.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 การควบคุมอารมณ์ มีการนำเสนอจำนวน 78 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.11 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 การคลายเครียด มีการนำเสนอจำนวน 154 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.88 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 มองโลกในแง่ดี มีการนำเสนอจำนวน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.62 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 ความอ่อนโยน มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.37 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 ความร่าเริง/สดใส มีการนำเสนอจำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.07 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 อารมณ์ขัน มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.35 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 ความใจเย็น มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.67 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 10 การฟังเพลง มีการนำเสนอจำนวน 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.19 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 2 การฝึกสมาธิ มีการนำเสนอจำนวน 162 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 ความรัก เรียงลำดับจากมากที่สุดไปอย่างน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.54 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.68 นิตยสารเซนซุ มี

การนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.51 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.50

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ความฝึกสมาธิ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.12 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 64 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.76 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.68 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.67

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 การควบคุมอารมณ์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 41 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.89 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.36 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.52 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 การคลายเครียด เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 51 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.57 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.40 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.88 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.03

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 มองโลกในแง่ดี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.02 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.34 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.84 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.71

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 ความอ่อนโยน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.70 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.68 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.84 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 4

ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.67

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 ความร่าเริง/สดใส เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.36 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.18 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.02 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.50

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 อารมณ์ขัน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.01 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.50 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.50 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 ความใจเย็น เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านความใจเย็นจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 10 การฟังเพลง เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.68 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.67 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 215 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.13 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 144 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.20 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอ

จำนวน 135 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.69 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสาร  
ทั้งหมดและนิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.97 ของการ  
นำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

1.4 แนวคิดหลักด้านการทำงาน สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของ  
ความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.4 ดังนี้

**ตารางที่ 4.4** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการทำงาน

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านกา รงาน	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1. ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ ทำงาน	78 (5.32)	38 (2.59)	11 (0.75)	49 (3.34)	176 (12.00)
2. ส่งเสริมการอ่านหนังสือ	16 (1.09)	104 (7.09)	8 (0.55)	20 (1.36)	148 (10.09)
3. ระเบียบวินัย	8 (0.55)	12 (0.82)	6 (0.41)	- (0.00)	26 (1.77)
4. ส่งเสริมเทคโนโลยี ทางการศึกษา	44 (3.00)	- (0.00)	92 (6.27)	- (0.00)	136 (9.27)



**ตารางที่ 4.4** แสดงสาระย่อที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการงาน (ต่อ)

สาระย่อ แนวคิดหลักด้านการ งาน	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
5. มิติความเป็นไทย	138 (9.41)	84 (5.73)	53 (3.61)	58 (3.95)	333 (22.70)
6. มิติความเป็นญี่ปุ่น	3 (0.20)	25 (1.70)	2 (0.14)	106 (7.23)	136 (9.27)
7. มิติความเป็นจีน	4 (0.27)	21 (1.43)	1 (0.07)	- (0.00)	26 (1.77)
8. มิติความเป็นเกาหลี	- (0.00)	9 (0.61)	- (0.00)	- (0.00)	9 (0.61)

**ตารางที่ 4.4** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการงาน (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการงาน	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
9. มิติความเป็นอเมริกัน	- (0.00)	22 (1.50)	- (0.00)	- (0.00)	22 (1.50)
10. ความรู้ด้านศิลปะ	35 (2.39)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	35 (2.39)
11. วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม	37 (2.52)	1 (0.07)	- (0.00)	1 (0.07)	39 (2.66)
12. เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)	52 (3.54)	- (0.00)	- (0.00)	26 (1.77)	78 (5.32)
13. ภาษาอังกฤษ	20 (1.36)	15 (1.02)	9 (0.61)	44 (3.00)	88 (6.00)

**ตารางที่ 4.4** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการงาน (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ งาน	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีสี่ไร จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
14. ภาษาญี่ปุ่น	4 (0.27)	47 (3.20)	3 (0.20)	129 (8.79)	183 (12.47)
15. ภาษาอิตาเลียน	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	8 (0.55)	8 (0.55)
16. ภาษาฝรั่งเศส	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	8 (0.55)	8 (0.55)
17. ภาษาจีน	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.07)	1 (0.07)
18. ภาษาเยอรมัน	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	2 (0.14)	2 (0.14)

**ตารางที่ 4.4** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการงาน (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการงาน	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
19. ภาษาสเปน	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.07)	1 (0.07)
20. การใช้เวลาร่างให้เกิดประโยชน์	1 (0.07)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.07)
21. ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ	- (0.00)	5 (0.34)	- (0.00)	6 (0.41)	11 (0.75)
<b>รวม</b>	440 (29.99)	383 (26.11)	185 (12.61)	459 (31.29)	1,467 (100.00)

จากตารางที่ 4.4 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการงาน มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน มีการนำเสนอจำนวน 176 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.00 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 ส่งเสริมการอ่านหนังสือ มีการนำเสนอจำนวน 148 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.09 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 ระเบียบวินัย มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

1.77 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา มีการนำเสนอจำนวน 136 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.27 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 มิติตความเป็นไทย มีการนำเสนอจำนวน 333 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 มิติตความเป็นญี่ปุ่น มีการนำเสนอจำนวน 136 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.27 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 มิติตความเป็นจีน มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.77 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 มิติตความเป็นเกาหลี มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.61 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 มิติตความเป็นอเมริกัน มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.50 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 10 ความรู้ด้านศิลปะ มีการนำเสนอจำนวน 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.39 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 11 วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม มีการนำเสนอจำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.66 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 12 เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) มีการนำเสนอจำนวน 78 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.32 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 13 ภาษาอังกฤษ มีการนำเสนอจำนวน 88 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.00 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 14 ภาษาญี่ปุ่น มีการนำเสนอจำนวน 183 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.47 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 15 ภาษาอิตาลี มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.55 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 16 ภาษาฝรั่งเศส มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

0.55 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 17 ภาษาจีน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07

ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 18 ภาษาเยอรมัน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

0.14 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 19 ภาษาสเปน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07

ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 20 การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 21 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.75 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 5 มิติความเป็นไทย (สังคม, วัฒนธรรม, ประวัติศาสตร์, เศรษฐกิจ, การเมือง ฯลฯ) มีการนำเสนอจำนวน 333 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 78 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.32 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 49 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.34 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 38 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.59 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.75

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ส่งเสริมการอ่านหนังสือ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 104 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.09 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.36 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.09 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการ

นำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.55

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 ระเบียบวินัย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.82 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.55 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41 นิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านระเบียบวินัยจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการทำงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 92 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.27 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.00 นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษาจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการทำงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 มิติความเป็นไทย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 138 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.41 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.73 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.95 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.61

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 มิติความเป็นญี่ปุ่น เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 106 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.23 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.70 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.20 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.14

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 มิติความเป็นจีน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 21 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.43 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.27 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 นิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านมิติความเป็นจีนจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการทำงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 มิติความเป็นเกาหลี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.61 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนชู ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านมิติความเป็นเกาหลีจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 มิติความเป็นอเมริกัน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.50 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนชู ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านมิติความเป็นอเมริกันจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 10 ความรู้ด้านศิลปะ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 35 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.39 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนชู ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านความรู้ด้านศิลปะจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 11 วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.52 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 12 เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.54 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.77 นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 13 ภาษาอังกฤษ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 52 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.54 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.77 นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏ สาระย่อยด้านภาษาอังกฤษจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้าน





นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 20 การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 21 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34 นิตยสารทีวีแมกกาซีนและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านความรู้เกี่ยวกับธุรกิจจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ นำเสนอจำนวน 459 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.29 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 440 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 29.99 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 383 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.11 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมดและ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 185 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.61 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

1.5 แนวคิดหลักด้านความคิด สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.5 ดังนี้

**ตารางที่ 4.5** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านความคิด

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน ความคิด	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1.การสร้างสรรค์ ผลงาน	1,187 (37.13)	42 (1.31)	156 (4.88)	375 (11.73)	1,760 (55.05)
2. ฝึกจินตนาการ	469 (14.67)	59 (1.85)	137 (4.29)	130 (4.07)	795 (24.87)
3. การวางแผน	286 (8.95)	30 (0.94)	22 (0.69)	45 (1.41)	383 (11.98)
4. พัฒนาสติปัญญา	94 (2.94)	12 (0.38)	11 (0.34)	50 (1.56)	167 (5.22)

**ตารางที่ 4.5** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร

การ์ตูน

ตามแนวคิดหลักด้านความคิด (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน ความคิด	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
5. ปฏิภาณ ไหวพริบ	41 (1.28)	11 (0.34)	10 (0.31)	16 (0.50)	78 (2.44)
6. ความรอบคอบ	3 (0.09)	5 (0.16)	1 (0.03)	1 (0.03)	10 (0.31)
7. มีสติ	1 (0.03)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.03)	2 (0.06)
8. ฝึกความจำ	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.03)	- (0.00)	1 (0.03)
9. ฝึกกระบวนการคิด	1 (0.03)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.03)
<b>รวม</b>	<b>2,082 (65.12)</b>	<b>159 (4.97)</b>	<b>338 (10.57)</b>	<b>618 (19.33)</b>	<b>3,197 (100.00)</b>

จากตารางที่ 4.5 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านความคิด มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงาน มีการนำเสนอจำนวน 1,760 ครั้ง คิด  
เป็นร้อยละ 55.05 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 ฝึกจินตนาการ มีการนำเสนอจำนวน 795 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
24.87 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 การวางแผน มีการนำเสนอจำนวน 383 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
11.98 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 พัฒนาสติปัญญา มีการนำเสนอจำนวน 167 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
5.22 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 ปฏิภาณไหวพริบ มีการนำเสนอจำนวน 78 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
2.44 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 ความรอบคอบ มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
0.31 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 มีสติ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.06 ของ  
การนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 ฝึกความจำ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03  
ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 ฝึกกระบวนการคิด มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
0.03 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงาน มี  
การนำเสนอจำนวน 1,760 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.05 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิด  
ในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อ  
ฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงาน  
เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1,187  
ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.13 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 375 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.73  
นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 156 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.88 นิตยสารอนิเม็ก มี  
การนำเสนอจำนวน 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.31

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ฝึกจินตนาการ เรียงลำดับจาก  
มากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 469 ครั้ง คิดเป็นร้อย  
ละ 14.67 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 137 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.29 นิตยสาร  
เซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 130 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.07 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน  
59 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.85

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 การวางแผน เรียงลำดับจาก  
มากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 286 ครั้ง คิดเป็นร้อย  
ละ 8.95 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 45 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.41 นิตยสารอนิเม็ก มี  
การนำเสนอจำนวน 30 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.94 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 22  
ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.69

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 พัฒนาสติปัญญา เรียงลำดับ  
จากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 94 ครั้ง คิดเป็น  
ร้อยละ 2.94 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.56 นิตยสารอนิเม็ก มี  
การนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.38 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน  
11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 ปฏิภาณไหวพริบ เรียงลำดับ  
จากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 41 ครั้ง คิดเป็น  
ร้อยละ 1.28 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.50 นิตยสารอนิเม็ก มี  
การนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.34 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน  
10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.31

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 ความรอบคอบ เรียงลำดับจาก

มากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.16 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.09 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 มีสติ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านมีสติจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 ฝึกความจำ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านฝึกความจำจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 ฝึกกระบวนการคิด เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านฝึกกระบวนการคิดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2,082 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 65.12 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 618 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 19.33 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 338 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.57 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมดและนิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 159 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.97 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

1.6 แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวน ครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.6 ดังนี้

**ตารางที่ 4.6** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ พัฒนาตนเอง	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแม็กกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
1.ความกล้าแสดงออก	1,526 (50.68)	50 (1.66)	11 (0.37)	94 (3.12)	1,681 (55.83)
2. ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม	61 (2.03)	42 (1.39)	33 (1.10)	47 (1.56)	183 (6.08)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**ตารางที่ 4.6** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ พัฒนาตนเอง	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวี่แมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวี่ฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
3. ความสามัคคี	32 (1.06)	22 (0.73)	6 (0.20)	33 (1.10)	93 (3.09)
4. รับฟังความคิดเห็น	343 (11.39)	33 (1.10)	96 (3.19)	159 (5.28)	631 (20.96)
5. ตรงต่อเวลา	3 (0.10)	1 (0.03)	3 (0.10)	2 (0.07)	9 (0.30)
6. การประหยัด/อดออม	12 (0.40)	4 (0.13)	1 (0.03)	4 (0.13)	21 (0.70)
7. ความพอเพียง	4 (0.13)	- (0.00)	1 (0.03)	- (0.00)	5 (0.17)

**ตารางที่ 4.6** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ พัฒนาตนเอง	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวี่แมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวี่ฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
8. ความพยายาม	30 (1.00)	44 (1.46)	1 (0.03)	11 (0.37)	86 (2.86)
9. ความสุภาพ/เรียบร้อย	7 (0.23)	7 (0.23)	5 (0.17)	7 (0.23)	26 (0.86)
10. อดทน/เข้มแข็ง	16 (0.53)	18 (0.60)	7 (0.23)	14 (0.46)	55 (1.83)
11. ขยันหมั่นเพียร	7 (0.23)	3 (0.10)	9 (0.30)	4 (0.13)	23 (0.76)

**ตารางที่ 4.6** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ พัฒนาตนเอง	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีสี่ไร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
12. ความคล่องแคล่ว/ว่องไว	5 (0.17)	2 (0.07)	6 (0.20)	3 (0.10)	16 (0.53)
13. มีมนุษยสัมพันธ์	33 (1.10)	1 (0.03)	1 (0.03)	1 (0.03)	36 (1.20)
14. ความอ่อนน้อมถ่อมตน	1 (0.03)	3 (0.10)	- (0.00)	- (0.00)	4 (0.13)
15. ความมั่นใจในตนเอง	- (0.00)	4 (0.13)	- (0.00)	3 (0.10)	7 (0.23)
16. ความมีมารยาท/ กาลเทศะ	- (0.00)	1 (0.03)	1 (0.03)	2 (0.07)	4 (0.13)

**ตารางที่ 4.6** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ พัฒนาตนเอง	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
17. ความมุ่งมั่น	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	5 (0.17)	5 (0.17)
18. ความเสมอต้น เสมอ ปลาย	2 (0.07)	- (0.00)	- (0.00)	3 (0.10)	5 (0.17)
19. การฝึกฝนพัฒนาตนเอง	60 (1.99)	37 (1.23)	1 (0.03)	23 (0.76)	121 (4.02)
<b>รวม</b>	<b>2,142 (71.14)</b>	<b>272 (9.03)</b>	<b>182 (6.04)</b>	<b>415 (13.78)</b>	<b>3,011 (100.00)</b>

จากตารางที่ 4.6 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 ความกล้าแสดงออก มีการนำเสนอจำนวน 1,681 ครั้ง คิดเป็น  
ร้อยละ 55.83 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม มีการนำเสนอจำนวน 183 ครั้ง คิดเป็น

ร้อยละ 6.08 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 ความสามัคคี มีการนำเสนอจำนวน 93 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

3.09 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 รับฟังความคิดเห็น มีการนำเสนอจำนวน 631 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

20.96 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 ตรงต่อเวลา มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.30

ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 การประหยัด/อดออม มีการนำเสนอจำนวน 21 ครั้ง คิดเป็น

ร้อยละ 0.70 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 ความพอเพียง มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

0.17 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 ความพยายาม มีการนำเสนอจำนวน 86 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

2.86 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 สุภาพ/เรียบร้อย มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

0.86 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 10 อดทน/เข้มแข็ง มีการนำเสนอจำนวน 55 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

1.83 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 11 ขยันหมั่นเพียร มีการนำเสนอจำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

0.76 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 12 ความคล่องแคล่ว/ว่องไว มีการนำเสนอจำนวน 16 ครั้ง คิด

เป็นร้อยละ 0.53 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 13 มีมนุษยสัมพันธ์ มีการนำเสนอจำนวน 36 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

1.20 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 14 ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็น

ร้อยละ 0.13 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 15 ความมั่นใจในตนเอง มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็น

ร้อยละ 0.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 16 ความมีมารยาท/กาลเทศะ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 17 ความมุ่งมั่น มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 18 ความเสมอต้น เสมอปลาย มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 19 การฝึกฝนพัฒนาตนเอง มีการนำเสนอจำนวน 121 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.02 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 1 ความกล้าแสดงออก มีการนำเสนอจำนวน 1,681 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.83 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 ความกล้าแสดงออก เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1,526 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.68 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 94 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.12 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 50 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.66 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.37

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 61 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.03 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 47 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.56 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.39 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.10

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 ความสามัคคี เรียงลำดับจาก

มากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.10 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 32 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.06 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.73 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.20

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 รับฟังความคิดเห็น เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 343 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.39 นิตยสารเซนซุ นำเสนอจำนวน 159 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.28 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 96 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.19 นิตยสารทั้งหมดนิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.10

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 ตรงต่อเวลา เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.10 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.10 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 การประหยัด/อดออม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.40 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 ความพอเพียง เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารอนิเม็ก และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านความพอเพียงจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 ความพยายาม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.46

นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 30 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.00 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.37 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 สุภาพ/เรียบร้อย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 10 อดทน/เข้มแข็ง เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.60 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 16 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.53 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.46 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 11 ขยันหมั่นเพียร เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.30 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.13 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.10

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 12 ความคล่องแคล่ว/ว่องไว เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.20 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.17 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.10 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.07

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 13 มีมนุษยสัมพันธ์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.10 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03 นิตยสารทีวี่แมก





นำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 19 การฝึกฝนพัฒนาตนเอง เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.99 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 37 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.23 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.76 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.03

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2,142 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 71.14 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 415 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.78 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 272 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.03 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมดและนิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 182 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.04 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.7 แนวคิดหลักด้านคุณธรรม สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของเวลาที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางดังนี้

**ตารางที่ 4.7** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านคุณธรรม

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านคุณธรรม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1. พุดดี	11 (2.14)	6 (1.17)	14 (2.73)	5 (0.97)	36 (7.02)
2. ความซื่อสัตย์	3 (0.58)	7 (1.36)	1 (0.19)	1 (0.19)	12 (2.34)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.7** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านคุณธรรม (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านคุณธรรม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
3. คิดดี	11 (2.14)	7 (1.36)	5 (0.97)	3 (0.58)	26 (5.07)
4. เชื่อเพื่อพ่อแม่	4 (0.78)	5 (0.97)	15 (2.92)	3 (0.58)	27 (5.26)
5. เมตตา กรุณา	84 (16.37)	26 (5.07)	9 (1.75)	14 (2.73)	133 (25.93)
6. การกระทำดี	22 (4.29)	2 (0.39)	18 (3.50)	6 (1.17)	48 (9.36)
7. ความยุติธรรม	6 (1.17)	7 (1.36)	40 (7.80)	8 (1.56)	61 (11.89)

**ตารางที่ 4.7** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านคุณธรรม (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านคุณธรรม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
8. การเสียสละ	3 (0.58)	6 (0.21)	1 (0.19)	1 (0.19)	11 (2.14)
9. การให้อภัย	5 (0.97)	1 (0.19)	2 (0.39)	1 (0.19)	9 (1.75)
10. ความสันติ	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.19)	1 (0.19)
11. ส่งเสริมหลักธรรมใน ศาสนาพุทธ	107 (20.86)	3 (0.58)	22 (4.29)	1 (0.19)	133 (25.93)
12. ส่งเสริมหลักธรรมใน ศาสนาคริสต์	- (0.00)	5 (0.97)	1 (0.19)	- (0.00)	6 (1.17)

**ตารางที่ 4.7** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านคุณธรรม (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้าน คุณธรรม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮิโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนชู จำนวน(ร้อยละ)	
13. ความรักชาติ/ความ จงรักภักดีในราชวงศ์	2 (0.39)	- (0.00)	8 (1.56)	- (0.00)	10 (1.95)
<b>รวม</b>	<b>258</b> <b>(50.29)</b>	<b>75</b> <b>(14.62)</b>	<b>136</b> <b>(26.51)</b>	<b>44</b> <b>(8.58)</b>	<b>513</b> <b>(100.00)</b>

จากตารางที่ 4.7 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านคุณธรรม มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 พุดดี มีการนำเสนอจำนวน 36 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.02 ของ  
การนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 ความซื่อสัตย์ มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
2.34 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 คิตดี มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.07 ของ  
การนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีการนำเสนอจำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
5.26 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 เมตตา กรุณา มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 การกระทำดี มีการนำเสนอจำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.36 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 ความยุติธรรม มีการนำเสนอจำนวน 61 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.89 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 การเสียสละ มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.14 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 การให้อภัย มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.75 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 10 ความสันติ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 11 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 12 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 13 ความรักชาติ/ความจงรักภักดีในราชวงศ์ มีการนำเสนอจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.95 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 5 เมตตา กรุณา มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด และสาระย่อยด้านที่ 11 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 พุดดี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.73 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.14 นิตยสารอนิเม็ก มีการ

นำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 นิตยสารเซนซู่ มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.97

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 ความซื่อสัตย์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.36 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 นิตยสารเซนซู่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 คิดดี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.14 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.36 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ นำมีการเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.97 นิตยสารเซนซู่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 เขื่อเพื่อเผื่อแผ่ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.92 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.97 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.78 นิตยสารเซนซู่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 เมตตา กรุณา เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.37 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 26 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.07 นิตยสารเซนซู่ มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.73 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.75

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 การกระทำดี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.29

นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 18 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.50 นิตยสารเซนซู่ มีการ



นำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 ความยุติธรรม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร มีการนำเสนอจำนวน 40 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.80 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.56 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.36 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 การเสียดสี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.17 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 การให้อภัย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.97 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 10 ความสันติ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านความสันติจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 11 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 107 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.86 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.29 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.58 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 12 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.97 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.19 นิตยสารทีวีแมกกาซีนและนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์จากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 13 ความรักชาติ/ความจงรักภักดี ในราชวงศ์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.56 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39 นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านความรักชาติ/ความจงรักภักดีในราชวงศ์จากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 258 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.29 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 136 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.15 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมดนิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 75 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.62 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมดและนิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.58 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

1.8 แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวนครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.8 ดังนี้

**ตารางที่ 4.8** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อ

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านความ รับผิดชอบต่อ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1.ความกล้าหาญ	33 (15.14)	12 (5.50)	8 (3.67)	13 (5.96)	66 (30.28)
2.เคารพสิทธิผู้อื่น	- (0.00)	7 (3.21)	4 (1.83)	9 (4.13)	20 (9.17)
3.เคารพกฎหมาย	11 (5.05)	57 (26.15)	3 (1.38)	31 (14.22)	102 (46.79)
4.รักษานับ ธรรมเนียม ประเพณี	- (0.00)	- (0.00)	15 (6.88)	7 (3.21)	22 (10.09)

**ตารางที่ 4.8** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านความ รับผิดชอบ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
5.การใช้เหตุผล	4 (1.83)	3 (1.38)	- (0.00)	1 (0.46)	8 (3.67)
<b>รวม</b>	48 (22.02)	79 (36.23)	30 (13.76)	61 (27.98)	218 (100.00)

จากตารางที่ 4.8 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 ความกล้าหาญ มีการนำเสนอจำนวน 66 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.28 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 เคารพสิทธิผู้อื่น มีการนำเสนอจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.17 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 เคารพกฎหมาย มีการนำเสนอจำนวน 102 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.79 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี มีการนำเสนอจำนวน 22 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.09 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 การใช้เหตุผล มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ

### 3.67 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สารระยอยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อมากที่สุด ได้แก่ สารระยอยด้านที่ 3 เชื้อฟังกฎหมาย มีการนำเสนอจำนวน 102 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.79 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสารระยอยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสารระยอยด้านที่ 1 ความกล้าหาญ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.14 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 13 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.96 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.50 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.67

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสารระยอยด้านที่ 2 เคารพสิทธิผู้อื่น เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.13 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.21 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.83 นิตยสารทีวีแมกกาซีนไม่ปรากฏสารระยอยด้านเคารพสิทธิผู้อื่นจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสารระยอยด้านที่ 3 เคารพกฎหมาย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 57 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 26.15 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 31 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.22 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.05 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.38

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสารระยอยด้านที่ 4 รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี เรียงลำดับจากมากที่สุดไปย้งน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.88 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.21 นิตยสารทีวีแมกกาซีนและนิตยสารอนิเม็ก ไม่ปรากฏสารระยอยด้านรักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณีจาก

การนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 การใช้เหตุผล เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.83 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.38 นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.46 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการใช้เหตุผลจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 79 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 61 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.98 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.02 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมดและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 30 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.76 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบต่อในนิตยสารทั้งหมด

1.9 แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม สามารถแบ่งตามสาระย่อย จำนวน ครั้งของความถี่ที่ค้นพบและค่าร้อยละ ตามตารางที่ 4.9 ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.9** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ ช่วยเหลือสังคม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
1.การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์	76 (5.86)	81 (6.25)	56 (4.32)	60 (4.63)	273 (21.06)
2. การพัฒนาชุมชน	14 (1.08)	- (0.00)	1 (0.08)	- (0.00)	15 (1.16)
3. การบริจาคเงินสิ่งของ	4 (0.31)	6 (0.46)	6 (0.46)	3 (0.23)	19 (1.47)
4. การรู้เท่าทันสื่อ	167 (12.89)	39 (3.01)	19 (1.47)	110 (8.49)	335 (25.85)
5. การใช้ชีวิตในสังคม	12 (0.93)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	12 (0.93)

**ตารางที่ 4.9** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ ช่วยเหลือสังคม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
6. วรรณคดีด้านสงคราม/ไม่ ใช้ความรุนแรง	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	7 (0.54)	7 (0.54)
7. วรรณคดีแก้ไขปัญหาสังคม	146 (11.27)	17 (1.31)	47 (3.63)	27 (2.08)	237 (18.29)
8. การสอนงานประดิษฐ์/สอน งานศิลปะ	232 (17.90)	11 (0.85)	39 (3.01)	107 (8.26)	389 (30.02)
9. การรณรงค์เรื่องการเล่น เกมที่เหมาะสม	2 (0.15)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	2 (0.15)
10. การรณรงค์เรื่องการ บริจาคโลหิต	1 (0.08)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	1 (0.08)



**ตารางที่ 4.9** แสดงสาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม (ต่อ)

สาระย่อย แนวคิดหลักด้านการ ช่วยเหลือสังคม	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนซุ จำนวน(ร้อยละ)	
11. การบำเพ็ญประโยชน์ ต่อสาธารณะ	5 (0.39)	1 (0.08)	- (0.00)	- (0.00)	6 (0.46)
<b>รวม</b>	<b>659 (50.85)</b>	<b>155 (11.96)</b>	<b>168 (12.96)</b>	<b>314 (24.23)</b>	<b>1,296 (100.00)</b>

จากตารางที่ 4.9 สาระย่อยที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนตามแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม มีดังต่อไปนี้

สาระย่อยด้านที่ 1 การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ มีการนำเสนอจำนวน 273 ครั้ง คิด  
เป็นร้อยละ 21.06 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 2 การพัฒนาชุมชน มีการนำเสนอจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
1.16 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 3 การบริจาคเงิน/สิ่งของ มีการนำเสนอจำนวน 19 ครั้ง คิดเป็น  
ร้อยละ 1.47 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อ มีการนำเสนอจำนวน 335 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ  
25.85 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 5 การใช้ชีวิตในสังคม มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อย

ละ 0.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 6 วรรณคดีต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.54 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 7 วรรณคดีแก้ไขปัญหาสังคม มีการนำเสนอจำนวน 237 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 18.29 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 8 การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ มีการนำเสนอจำนวน 389 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.02 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 9 การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม นำเสนอจำนวน 2 ครั้ง หรือปริมาณร้อยละ 0.15 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 10 การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.08 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

สาระย่อยด้านที่ 11 การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.46 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมากที่สุด ได้แก่ สาระย่อยด้านที่ 8 การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ มีการนำเสนอจำนวน 389 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.02 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกปริมาณเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามสาระย่อยและชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 1 การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 81 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.25 นิตยสารทีวีแม็กกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 76 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.86 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 60 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.63 นิตยสารทีวีแม็กกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.32

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 2 การพัฒนาชุมชน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.08 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.08 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการพัฒนาชุมชนจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 3 การบริจาคเงิน/สิ่งของ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.46 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.46 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.31 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 167 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.89 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 110 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.49 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.01 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 19 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.47

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 5 การใช้ชีวิตในสังคม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 12 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.93 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการใช้ชีวิตในสังคมจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 6 ทัศนคติต่อด้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.54 นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็กและนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านทัศนคติต่อด้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรงจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 7 ทัศนคติแก้ไขปัญหาสังคม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 146

ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.27 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 47 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.63 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.08 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 17 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.31

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 8 การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 232 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.90 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 107 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.26 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.01 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 11 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.85

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 9 การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.15 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการรณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสมจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 10 การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.08 นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิตจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นิตยสารที่มีปริมาณความถี่ในสาระย่อยด้านที่ 11 การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.08 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ไม่ปรากฏสาระย่อยด้านการบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสาร

นอกจากนี้จำนวนปริมาณความถี่รวมของนิตยสารที่มีการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารการ์ตูน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 659 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50.85 ของการนำเสนอแนวคิดหลัก

ด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอจำนวน 314 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 168 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.96 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมดและนิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 155 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 11.96 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความโดดเด่นของสาระย่อยในแนวคิดด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ พบว่า

**นิตยสารทีวีแมกกาซีน** มีสาระย่อยด้าน “ความกล้าแสดงออก” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง มีปริมาณการนำเสนอ 1,526 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีนทั้งหมด

**นิตยสารอนิเม็ก** มีสาระย่อยด้าน “ส่งเสริมการอ่านหนังสือ” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านกรงาน มีปริมาณการนำเสนอ 104 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารอนิเม็กทั้งหมด

**นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่** มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 156 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่ทั้งหมด

**นิตยสารเซนชู** มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 375 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารเซนชูทั้งหมด

ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลความโดดเด่นของสาระย่อยในแนวคิดด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากนิตยสารการ์ตูน ไปทำการสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเพื่อหาปัจจัยที่

เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏ  
ดังกล่าวในบทที่ 6 ต่อไป

## **ตอนที่ 2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏใน นิตยสารการ์ตูน**

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน  
ที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนไว้ 9 รูปแบบ ได้แก่ ข่าว บทสัมภาษณ์ บทความ บทบรรณาธิการ  
คอลัมน์ถามตอบและความคิดเห็นของผู้อ่าน นิทาน/เรื่องเล่า รูปภาพ เกมและการร่วมสนุกและ  
รูปแบบการนำเสนออื่นๆ ซึ่งผู้วิจัยได้พบในการเก็บข้อมูล ได้แก่ โฆษณา ซึ่งมีผลการวิจัยดังตาราง  
ที่ 4.10 ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.10** แสดงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏใน  
นิตยสารการ์ตูน

รูปแบบการนำเสนอ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮีโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
2.1 ข่าว	40 (0.37)	39 (0.36)	83 (0.76)	48 (0.44)	210 (1.93)
2.2 บทสัมภาษณ์	- (0.00)	33 (0.30)	130 (1.20)	162 (1.49)	325 (2.99)
2.3 บทความ	1,379 (12.70)	872 (8.03)	371 (3.42)	894 (8.24)	3,516 (32.39)
2.4. บทบรรณาธิการ	- (0.00)	42 (0.39)	25 (0.23)	44 (0.41)	111 (1.02)
2.5 คอลัมน์ถามตอบและ ความคิดเห็นของผู้อ่าน	747 (6.88)	24 (0.22)	159 (1.46)	79 (0.73)	1,009 (9.29)

**ตารางที่ 4.10** แสดงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏใน  
นิตยสารการ์ตูน (ต่อ)

รูปแบบการนำเสนอ	นิตยสารการ์ตูน				รวม
	ทีวีแมกกาซีน จำนวน(ร้อยละ)	อนิเม็ก จำนวน(ร้อยละ)	ทีวีฮิโร่ จำนวน(ร้อยละ)	เซนจู จำนวน(ร้อยละ)	
2.6 นิทานเรื่องเล่า	471 (4.34)	107 (0.99)	57 (0.53)	88 (0.81)	723 (6.66)
2.7 รูปภาพ	2,978 (27.43)	192 (1.77)	249 (2.29)	762 (7.02)	4,181 (38.51)
2.8 เกมและการร่วมสนุก	418 (3.85)	58 (0.53)	74 (0.68)	70 (0.64)	620 (5.71)
2.9 โฆษณา	23 (0.21)	- (0.00)	91 (0.84)	47 (0.43)	161 (1.48)
<b>รวม</b>	<b>6,056</b> <b>(55.78)</b>	<b>1,367</b> <b>(12.59)</b>	<b>1,239</b> <b>(11.41)</b>	<b>2,194</b> <b>(20.21)</b>	<b>10,856</b> <b>(100.00)</b>

จากตารางที่ 4.10 รูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนในนิตยสารการ์ตูน มีดังต่อไปนี้



รูปแบบการนำเสนอที่ 1 ข่าว มีการนำเสนอจำนวน 210 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.93 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 2 บทสัมภาษณ์ มีการนำเสนอจำนวน 325 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.99 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 3 บทความ มีการนำเสนอจำนวน 3,516 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 32.39 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 4 บทบรรณาธิการ มีการนำเสนอจำนวน 111 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.02 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 5 คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน มีการนำเสนอจำนวน 1,009 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.29 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 6 นิทาน/เรื่องเล่า มีการนำเสนอจำนวน 723 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.66 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 7 รูปภาพ มีการนำเสนอจำนวน 4,181 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.51 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 8 เกมและการร่วมสนุก มีการนำเสนอจำนวน 620 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5.71 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

รูปแบบการนำเสนอที่ 9 โฆษณา มีการนำเสนอจำนวน 161 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.48 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

ผู้วิจัยค้นพบว่า รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏมากที่สุด ได้แก่ รูปแบบการนำเสนอที่ 7 รูปภาพ มีการนำเสนอจำนวน 4,181 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 38.51 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 1 ข่าว** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 83 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.76 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.44 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 40 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.37 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 39 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.36

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 2 บทสัมภาษณ์** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 162 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.49 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 130 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.20 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 33 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.30 นิตยสารทีวีแมกกาซีน ไม่ปรากฏรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบบทสัมภาษณ์

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 3 บทความ** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1,379 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.70 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 894 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.24 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 872 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.03 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 371 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.42

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 4 บทบรรณาธิการ** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 42 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.39 นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 25 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.23 นิตยสารทีวีแมกกาซีน ไม่ปรากฏรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบบทบรรณาธิการ

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 5 คอลัมน์ถามตอบ และแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 747 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.88 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 159 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.46 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 79 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.73 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 24 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.22

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 6 นิทานเรื่องเล่า** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 471 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.34 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 107 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.99 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 88 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.81 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 57 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.53

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 7 รูปภาพ** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2,978 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.43 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 762 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.02 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 249 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.29 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 192 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.77

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 8 เกมและการร่วมสนุก** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 418 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.85 นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 74 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.68 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 70 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.64 นิตยสารอนิเม็ก มีการนำเสนอจำนวน 58 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.53

**นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 9 โฆษณา** เรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 91 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.84 นิตยสารเซนซุ มีการนำเสนอจำนวน 47 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.43 นิตยสารทีวี่แมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.21 นิตยสารอนิเม็ก ไม่ปรากฏรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบโฆษณา

ผู้วิจัยยังพบว่า **นิตยสารทีวีแมกกาซีน** มีรูปแบบการนำเสนอรูปภาพมากที่สุด จำนวน 2,978 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.43 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

**นิตยสารอนิเม็ก** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 872 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.03 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

**นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 371 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.42 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

และ **นิตยสารเซนซุ** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 894 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.24 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบแนวคิดหลักทั้ง 9 ด้านกับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบจากนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ ดังตารางที่ 4.11 ได้ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.11 เปรียบเทียบแนวคิดหลักและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	โฆษณา	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
1.ด้าน ครอบครัว	3 (0.03)	14 (0.13)	89 (0.82)	10 (0.09)	3 (0.03)	24 (0.22)	25 (0.23)	3 (0.03)	- (0.00)	171 (1.58)
2.ด้านสุขภาพ	14 (0.13)	9 (0.08)	172 (1.58)	<b>28</b> <b>(0.26)</b>	2 (0.02)	16 (0.15)	108 (0.99)	27 (0.25)	12 (0.11)	388 (35.77)
3.ด้านอารมณ์	12 (0.11)	16 (0.15)	220 (2.03)	5 (0.05)	18 (0.17)	89 (0.82)	165 (1.52)	55 (0.51)	15 (0.14)	595 (5.48)

ตารางที่ 4.11 เปรียบเทียบแนวคิดหลักและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน (ต่อ)

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	โฆษณา	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
4.ด้านกรงาน	32 (29.48)	<b>96</b> ( <b>0.88</b> )	<b>771</b> ( <b>7.10</b> )	15 (0.14)	22 (0.20)	77 (0.71)	391 (3.60)	58 (0.53)	5 (0.05)	1,467 (13.51)
5.ด้านความคิด	31 (0.29)	73 (0.67)	742 (6.83)	1 (0.01)	48 (0.44)	128 (1.18)	<b>1,856</b> ( <b>17.10</b> )	217 (2.00)	<b>101</b> ( <b>0.93</b> )	<b>3,197</b> ( <b>29.45</b> )
6.ด้านการพัฒนา ตนเอง	37 (0.34)	51 (0.47)	473 (4.36)	4 (0.04)	<b>899</b> ( <b>8.28</b> )	94 (0.87)	1,221 (11.25)	<b>220</b> ( <b>2.03</b> )	12 (0.11)	3,011 (27.74)

ตารางที่ 4.11 เปรียบเทียบแนวคิดหลักและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน (ต่อ)

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	โฆษณา	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
7.ด้านคุณธรรม	16 (0.15)	5 (0.05)	281 (2.59)	15 (0.14)	15 (0.14)	<b>153</b> <b>(1.41)</b>	15 (0.14)	13 (0.12)	- (0.00)	513 (4.73)
8.ด้านความ รับผิดชอบ	21 (0.19)	15 (0.14)	124 (1.14)	16 (0.15)	2 (0.02)	11 (0.10)	19 (0.18)	5 (0.05)	5 (0.05)	218 (2.01)
9.ด้านการ ช่วยเหลือสังคม	<b>44</b> <b>(0.41)</b>	46 (0.42)	644 (5.93)	17 (0.16)	- (0.00)	131 (1.21)	381 (3.51)	22 (0.20)	11 (0.10)	1,296 (11.94)
<b>รวม</b> <b>(ร้อยละ)</b>	210 (1.93)	325 (2.99)	3,516 (32.39)	111 (1.02)	1,009 (9.29)	723 (6.66)	<b>4,181</b> <b>(38.51)</b>	620 (5.71)	161 (1.48)	<b>10,856</b> <b>(100.00)</b>

จากตารางที่ 4.11 ซึ่งแสดงการเปรียบเทียบระหว่างแนวคิดหลัก 9 ด้านและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ ผู้วิจัยพบว่า เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีปริมาณมากที่สุด ได้แก่แนวคิดด้านความคิด คิดเป็นร้อยละ 29.45 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนมากที่สุด ได้แก่รูปภาพ คิดเป็นร้อยละ 38.51 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และเมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดหลัก 9 ด้านในด้านปริมาณ ผู้วิจัยพบปริมาณการปรากฏของแนวคิดหลักในแต่ละด้านที่ผ่านรูปแบบการนำเสนอมากที่สุด ดังต่อไปนี้

**รูปแบบการนำเสนอข่าว** มีแนวคิดหลัก **ด้านการช่วยเหลือสังคม** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทสัมภาษณ์** มีแนวคิดหลัก **ด้านกรงาน** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 96 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.88 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทความ** มีแนวคิดหลัก **ด้านกรงาน** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 771 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.10 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทบรรณาธิการ** มีแนวคิดหลัก **ด้านสุขภาพ** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.26 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอคอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน** มีแนวคิดหลัก **ด้านการพัฒนาตนเอง** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 899 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.28 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอนิทาน/เรื่องเล่า** มีแนวคิดหลัก **ด้านคุณธรรม** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 153 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.41 ของแนวคิดหลักด้าน



การพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอรูปภาพ** มีแนวคิดหลัก **ด้านความคิด** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 1,856 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.10 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอเกม/การร่วมสนุก** มีแนวคิดหลัก **ด้านการพัฒนาตนเอง** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 220 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.03 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอโฆษณา** มีแนวคิดหลัก **ด้านความคิด** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.93 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

ผู้วิจัยได้ทำการรวมปริมาณแนวคิดหลักเรียงตามลำดับปริมาณเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏมากที่สุดไปยังน้อยที่สุดตามลำดับ ดังตารางที่ 4.12 ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 4.12** แสดงลำดับปริมาณของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ

แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชน	จำนวน	ร้อยละ
1. ด้านความคิด	3,197	29.45
2. ด้านการพัฒนาตนเอง	3,011	27.74
3. ด้านการงาน	1,467	13.51
4. ด้านการช่วยเหลือสังคม	1,296	11.94
5. ด้านอารมณ์	595	5.48
6. ด้านคุณธรรม	513	4.73
7. ด้านสุขภาพ	388	3.57
8. ด้านความรับผิดชอบ	218	2.01
9. ด้านครอบครัว	171	1.58

จากตารางที่ 4.12 ซึ่งแสดงลำดับปริมาณของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับพบว่า เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีปริมาณมาก  
ที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่แนวคิดด้านความคิด คิดเป็นร้อยละ 29.45 ของการนำเสนอแนวคิดการ  
พัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 2 ได้แก่แนวคิดด้านการพัฒนาตนเอง คิดเป็นร้อยละ  
27.74 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 3 ได้แก่แนวคิดด้าน  
การงาน คิดเป็นร้อยละ 13.51 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และ  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีปริมาณน้อยที่สุดได้แก่แนวคิดด้านครอบครัว คิดเป็นร้อยละ  
1.58 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

ผู้วิจัยได้ทำการรวมรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏใน  
นิตยสารการ์ตูนเรียงลำดับจากมากที่สุดไปยังน้อยที่สุด ดังตารางที่ 4.13 ได้ดังนี้

**ตารางที่ 4.13** แสดงลำดับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน  
นิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ

รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปภาพ	4,181	38.51
2. บทความ	3,516	32.39
3. คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน	1,009	9.29
4. นิทาน/เรื่องเล่า	723	6.66
5. เกม/การร่วมสนุก	620	5.71
6. บทสัมภาษณ์	325	2.99
7. ข่าว	210	1.93
8. โฆษณา	161	1.48
9. บทบรรณาธิการ	111	1.02

จากตารางที่ 4.13 ซึ่งแสดงลำดับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการ  
พัฒนาเด็กและเยาวชนมากที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่รูปภาพ คิดเป็นร้อยละ 38.51 ของรูปแบบการ  
นำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 2 ได้แก่บทความ คิดเป็นร้อยละ 32.39

ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 3 ได้แก่คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน คิดเป็นร้อยละ 9.29 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนน้อยที่สุดได้แก่บทบรรณาธิการ คิดเป็นร้อยละ 1.02 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

### ตอนที่ 3 เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนในประเด็นด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งจากการสัมภาษณ์กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนแล้วผู้วิจัยค้นพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีการเปิดรับสื่อมวลชน คือ นิตยสารการ์ตูน เป็นอย่างมาก ผู้วิจัยค้นพบความสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎีอบรมบ่มเพาะ (Cultivation Theory) ของ Gerbner (1980) ที่ว่านิตยสารการ์ตูนสามารถปลูกฝังความคิด แนวคิดต่อเด็กและเยาวชนที่ได้่านนิตยสารเป็นเวลาหนึ่งที่ยาวนาน อันทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้และการปลูกฝังสิ่งที่นิตยสารนั้นได้ถ่ายทอดเรื่องราวด้านต่างๆ จนเด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้และเกิดเป็นพฤติกรรมจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนได้ ซึ่งผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนทั้ง 5 คน เป็นผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกลุ่มที่อ่านอย่างต่อเนื่องและยาวนาน (Heavy Viewer) มีความรอบรู้และเข้าใจเนื้อหาต่างๆ ในนิตยสารการ์ตูนเป็นอย่างดี ได้แก่

1. แพร เพศหญิง อายุ 23 ปี การศึกษาปริญญาตรี ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มอ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2538 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 16 ปี และจะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น ชมภาพยนตร์การ์ตูน คอนเสิร์ตการ์ตูน การแต่งชุดเลียนแบบการ์ตูน งานสัปดาห์หนังสือการ์ตูน บ่อยครั้ง

2. ฟ้า เพศหญิง อายุ 22 ปี การศึกษาปริญญาตรี ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนของไทย

และนิตยสารการ์ตูนของญี่ปุ่น เริ่มอ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2540 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2554) เป็นเวลา 14 ปี และจะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น ชมภาพยนตร์การ์ตูน การแต่งชุดเลียนแบบการ์ตูน บ่อยครั้ง

3. โฟม เพศชาย อายุ 18 ปี กำลังศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน เริ่มอ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 11 ปี และจะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น ชมภาพยนตร์การ์ตูน การแต่งชุดเลียนแบบการ์ตูน ประกวดร้องเพลงการ์ตูน กลุ่มแฟนคลับการ์ตูนอนิเมชัน บ่อยครั้ง

4. เิง เพศหญิง อายุ 20 ปี การศึกษาปริญญาตรี ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มอ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2538 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 16 ปี และจะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น การแต่งชุดเลียนแบบการ์ตูน งานสัปดาห์หนังสือการ์ตูน บ่อยครั้ง

5. แอน เพศหญิง อายุ 24 ปี การศึกษาปริญญาตรี ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนของไทย นิตยสารการ์ตูนของญี่ปุ่นและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มอ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2535 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) เป็นเวลา 19 ปี และจะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น การแต่งชุดเลียนแบบการ์ตูน งานสัปดาห์หนังสือการ์ตูน กลุ่มแฟนคลับการ์ตูนอนิเมชัน งานสัปดาห์หนังสือการ์ตูน บ่อยครั้ง

ซึ่งจากการสัมภาษณ์นั้น ผู้วิจัยได้ให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนนี้ถึงเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านต่างๆที่ตนเองจดจำได้และปรากฏอยู่ในนิตยสารการ์ตูน(Existence) จากการอ่านสิ่งสมมาเป็นระยะเวลาของตน และได้ค้นพบว่าเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบจากการสัมภาษณ์จะลึกลับกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีอยู่อย่างหลากหลายตามความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนแต่ละคน โดยผู้วิจัยได้แบ่งการสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนไว้ใน 2 เรื่องหลัก คือ เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนจากการสัมภาษณ์จะลึกลับกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน และรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนจากการสัมภาษณ์จะลึกลับกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 3.1 เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดสิ่งที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน โดยการแบ่งออกเป็น 9 ด้าน ตามแนวคิดหลักในแต่ละด้านของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังต่อไปนี้

#### 1. แนวคิดหลักด้านครอบครัว

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบมีผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน 2 คนมีความคิดเห็นในเรื่องเดียวกัน คือ ฟ้าและโพน ซึ่งได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านครอบครัวจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“ใคราเอม่อนก็จะเห็นมีเรื่องของความผูกพันในครอบครัวนะ เช่นเรื่องความรักที่แม่เป็นห่วงลูก”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“เรื่องพ่อแม่รักลูกครับ”

(โพน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความผูกพันในครอบครัว ความรักของแม่ต่อลูก จากคำพูดของฟ้าและโพนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 1 แนวคิดหลักด้านครอบครัว และสาระย่อยข้อที่ 2 ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว

## 2. แนวคิดหลักด้านสุขภาพ

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบว่า โฟมได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องของการไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

*“ก็มีส่วนทำให้เด็กไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งเสพติดนะครับ”*

(โฟม, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องสาระในเรื่องของการไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด จากคำพูดของโฟมซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 2 แนวคิดหลักด้านสุขภาพ และสาระย่อยข้อที่ 5 ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน 2 คน ได้แก่ ฟ้าและเอ็ง มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของการส่งเสริมสุขภาพและการเล่นกีฬา จากคำกล่าวที่ว่า

*“มีเรื่องส่งเสริมด้านสุขภาพเช่นการเล่นกีฬา เล่นเทนนิสและบาสเกตบอล”*

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

*“มีส่งเสริมให้เล่นฟุตบอล เทนนิสนะคะ”*

(เอ็ง, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องสาระในเรื่องของการส่งเสริมสุขภาพโดยการเล่นกีฬาเทนนิส บาสเกตบอลจากคำพูดของฟ้า ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 2 แนวคิดหลักด้านสุขภาพ และสาระย่อย

ข้อที่ 6 ส่งเสริมการเล่นกีฬา

### 3. แนวคิดหลักด้านอารมณ์

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบว่า ฟ้าได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“การ์ตูนอะ เด็กๆก็ชอบกันอยู่แล้ว มันให้ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากคำพูดของฟ้าซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 3 แนวคิดหลักด้านอารมณ์ และมีความสอดคล้องกับสาระย่อยใน 2 ส่วนได้แก่ สาระย่อยข้อที่ 4 การคลายเครียด และสาระย่อยข้อที่ 8 อารมณ์ขัน

### 4. แนวคิดหลักด้านการงาน

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบว่า แพรได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน 2 เรื่อง ได้แก่ วัฒนธรรมญี่ปุ่นและความรู้เกี่ยวกับการศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา จากคำกล่าวที่ว่า



“มีวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนะคะ”

“ความรู้ทางการศึกษาและเทคโนโลยีของประเทศเขา”

(แพรว , สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากคำพูดของแพรวซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านการงาน และสาระย่อยข้อที่ 6. มิติความเป็นญี่ปุ่น และความรู้เกี่ยวกับการศึกษาและเทคโนโลยี จากคำพูดของแพรวซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านการงาน และสาระย่อยข้อที่ 4 ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าโฟม มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของ การใช้เวลาว่างมาอ่านหนังสือ จากคำกล่าวที่ว่า

“คิดว่าใช้เวลาว่างมาอ่านหนังสือดีกว่า”

(โฟม, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของการใช้เวลาว่าง จากคำพูดของโฟมซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านการงาน และสาระย่อยข้อที่ 20. การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และเรื่องของการอ่านหนังสือ จากคำพูดของโฟมซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านการงาน และสาระย่อยข้อที่ 2 การอ่านหนังสือ

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าเอ็ง มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของ การใช้ภาษาญี่ปุ่น จากคำกล่าวที่ว่า

“ดูเพลงแล้วได้ภาษาคะ มีแปลภาษาญี่ปุ่นด้วย”

(เอ็ง, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร การ์ตูนจะมีเรื่องของความรู้ทางด้านภาษาญี่ปุ่น จากคำพูดของเจิงซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านกรงาน และสาระย่อยข้อที่ 14 ภาษาญี่ปุ่น

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าแอน มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชน จากการอ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของ ประวัติศาสตร์ไทย จากคำกล่าวที่ว่า

“มีความรู้ด้านประวัติศาสตร์ เรื่องวัฒนธรรมไทยค่ะ ”

(แอน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร การ์ตูนจะมีเรื่องของประวัติศาสตร์ไทยและวัฒนธรรมไทย จากคำพูดของแอนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านกรงาน และสาระย่อยข้อที่ 5 มิติความเป็นไทย

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าโฟม มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของ การรักษาโลกและสิ่งแวดล้อม จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องการให้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาโลกและสิ่งแวดล้อม”

(โฟม, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร การ์ตูนจะมีเรื่องของการรักษาโลกและสิ่งแวดล้อม จากคำพูดของโฟมซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 4 แนวคิดหลักด้านกรงาน และสาระย่อยข้อที่ 11 วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม

## 5. แนวคิดหลักด้านความคิด

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการ พัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับ ผู้วิจัยค้นพบว่าแพร่ได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนา

เด็กและเยาวชนในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงานจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“พวกส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ สร้างผลงาน”

(แพร , สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน จากคำพูดของแพรซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 5 แนวคิดหลักด้านความคิด และสาระย่อยข้อที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าฟ้า มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องการฝึกสมองจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องการพัฒนาเด็ก ฝึกสมองจะมีอยู่”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของฝึกสมอง จากคำพูดของฟ้าซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 5 แนวคิดหลักด้านความคิด และสาระย่อยข้อที่ 4 พัฒนาสติปัญญา

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน 2 คน ได้แก่ แพรและฟ้า มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องการได้รับความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมจินตนาการจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“ส่งเสริมจินตนาการก็เป็นเรื่องสำคัญ”

(แพรว , สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“จินตนาการนะ เป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตเลยนะของคนเรา”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของการส่งเสริมจินตนาการในนิตยสารการ์ตูน จากคำพูดของแพรวและฟ้าซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 5 แนวคิดหลักด้านความคิด และสาระย่อยข้อที่ 2 ฝึกจินตนาการ

## 6. แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับ ผู้วิจัยค้นพบว่าแพรวได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านความสามัคคีจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“ความสามัคคีคือมีเยอะ”

(แพรว , สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความสามัคคี จากคำพูดของแพรวซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 6 แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง และสาระย่อยข้อที่ 3 ความสามัคคี

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าฟ้ามีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องความพยายามจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“การ์ตูนก็เป็นสิ่งบุ่ทางมาอยู่แล้ว เช่นในเรื่องความพยายาม ต่อให้เก่งแค่ไหนแต่คุณก็ต้องพยายามอยู่ดี”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความพยายาม จากคำพูดของฟ้าซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 6 แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง และสาระย่อยข้อที่ 8 ความพยายาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน 2 คน ได้แก่ ฟ้าและแอน มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องการเลียนแบบและนำมาใช้จากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“ถ้าสนใจในตัวการ์ตูนในนิตยสารการ์ตูนเราจะแต่งคอสเพลตาม”

“พี่ชายอ่านเจอการ์ตูนก็ฟ้าแล้วชอบก็เลย เล่นก็ฟ้าตาม”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“เลียนแบบการ์ตูนคะ”

“เอานิสัยที่ดีของการ์ตูนมาปรับใช้กับตัวเองบ้าง”

(แอน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม จากคำพูดของฟ้าและแอนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 6 แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง และสาระย่อยข้อที่ 2 ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน 3 คน ได้แก่ แพร ฟ้าและโพน มีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องความกล้าแสดงออกจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“การ์ตูนเกี่ยวกับญี่ปุ่นในเล่ม ส่งเสริมให้เด็กแสดงออก กล้าแสดงออกมากขึ้นอะ  
คะ”

(แพร, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“และก็การกล้าแสดงออกคะ”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“อ่านแล้วก็มีส่วนในการส่งเสริมการกล้าแสดงออกด้วยครับ”

(โพน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของการส่งเสริมการกล้าแสดงออก จากคำพูดของแพร ฟ้าและโพนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 6 แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง และสาระย่อยข้อที่ 1 ความกล้าแสดงออก

## 7. แนวคิดหลักด้านคุณธรรม

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับ ผู้วิจัยค้นพบว่าแพรได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านคุณธรรมและความซื่อสัตย์จากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“ส่งเสริมความซื่อสัตย์ ด้านหลักคุณธรรมนะคะ”

(แพร, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของคุณธรรม ความซื่อสัตย์ จากคำพูดของแพรซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 7 แนวคิดหลักด้านคุณธรรม และสาระย่อยข้อที่ 2 ซื่อสัตย์

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าแอนมีความรู้เกี่ยวกับสาระการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน

เรื่องการคิดดี ทำความดีจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“คงเป็นด้านคิดดีทำความดีค่ะ เพราะเด็กสมัยนี้ต้องพัฒนาด้านนี้เยอะ  
เหมือนกัน”

(แอน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนจะมีเรื่องของความคิดดี ทำความดี จากคำพูดของแอนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 7 แนวคิดหลักด้านคุณธรรม และสาระย่อยข้อที่ 3 คิดดี และสาระย่อยข้อที่ 6 กระทำดี

#### 8. แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรับรู้ ผู้วิจัยค้นพบว่าไม่มีผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนคนไหน พูดถึงสาระย่อยและแนวคิดหลักในด้านความรับผิดชอบจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน

#### 9. แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม

จากการที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้รับ ผู้วิจัยค้นพบว่าโฟมได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในสามประเด็นด้วยกัน ได้แก่ ด้านการสอนวาดการ์ตูน การรณรงค์ให้เด็กทำความดี และการรักษาโลกและสิ่งแวดล้อมจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“มันก็มีเรื่องสอนवादการ์ตูนด้วยนะ แบบเด็กบางคนอยากเป็นนักเขียนการ์ตูนก็  
ให้แนวทางได้สอนเรื่องนี้ได้”

“มีบทความที่มีประโยชน์กับสังคมบ้าง พวกการช่วยเหลือคนที่โดนใจจับจากอี  
โร่”

(โพน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนจะมีสาระเรื่องของการสอนवादการ์ตูน จากคำพูดของโพนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิด  
หลักข้อที่ 9 แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม และสาระย่อยข้อที่ 8 การสอนงานประดิษฐ์/สอน  
งานศิลปะ และมีสาระเรื่องการทำประโยชน์ให้กับสังคมโดยการรณรงค์ให้เด็กทำความดี จาก  
คำพูดของโพนซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลักข้อที่ 9 แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม  
และสาระย่อยข้อที่ 1 การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่านิตยสารการ์ตูนได้นำเสนอและสอดแทรกเรื่องของการ  
พัฒนาเด็กและเยาวชนตามแนวทฤษฎีอบรมบ่มเพาะไว้อย่างหลากหลายประเด็น มีความแตกต่าง  
กันไปตามความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ซึ่งคำกล่าวของ Gerbner (1980) ได้  
อธิบายถึงการอบรมบ่มเพาะให้กับผู้รับชมสื่อมวลชนว่าเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในระยะยาวใน  
ลักษณะของการสั่งสมในรูปแบบของกระแสหลัก (Mainstreaming) เป็นการสร้างวัฒนธรรม  
ความคิดในด้านต่างๆ อย่างโดดเด่นและสม่ำเสมอจนกลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันของ  
ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนทั้ง 5 คน สามารถกล่าวได้ว่านิตยสารการ์ตูนเปรียบเสมือนผู้อบรมบ่มเพาะ  
ความรู้เรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน (Cultivation Agent) ซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและ  
อิทธิพลในการถ่ายทอดความรู้และความคิดด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนได้ทางหนึ่งที่สำคัญ

### 3.2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏใน นิตยสารการ์ตูนจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ในส่วนของ



การศึกษารูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยได้พบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีการรับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน อยู่ด้วยกัน 3 รูปแบบ ได้แก่ บทความ รูปภาพ และเกม

โดยการค้นพบนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนจำนวน 3 คน ได้แก่ โฟม ฟ้า และแอน ซึ่งได้ให้คำตอบที่ตรงกันแก่ผู้วิจัยในเรื่องของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนรูปแบบของบทความ จากคำกล่าวที่ว่า

“มีบทความที่เป็นประโยชน์กับสังคม เช่น เรื่องรักษาโลกและสิ่งแวดล้อม”

(โฟม, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“บทความค่ะ มีแนวคิดของคนเขียนที่จะแทรกอยู่ในนั้น”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“มีบทความนะที่มีเนื้อหาพวกนี้ เพราะเด็กๆจะอ่านและซึมเข้าสมองได้ง่าย”

(แอน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นพบว่า โฟม ฟ้า และแอนได้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่พบคือบทความ ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอบทความของผู้วิจัย ซึ่งโฟมจะรับรู้เรื่องของสาระที่เป็นประโยชน์ด้านการพัฒนาสังคมและเรื่องของวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมในด้านการรักษาโลกและการรักษาสิ่งแวดล้อมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากแนวคิดหลักข้อที่ 4. ด้านการงาน ในส่วนสาระย่อยข้อที่ 11. วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม (สาระ/ความรู้สิ่งแวดล้อม, ปัญหาสิ่งแวดล้อม) ฟ้าจะรับรู้เรื่องของสาระที่เป็นประโยชน์จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในรูปแบบของบทความในเรื่องของแนวคิดที่แทรกอยู่ของผู้เขียนในบทความแต่ไม่ได้กล่าวลงรายละเอียดอะไรเกี่ยวกับสาระที่ได้จากแนวคิดของผู้เขียนที่แฝงอยู่ และแอนจะรับรู้เรื่องของสาระที่เป็นประโยชน์จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในรูปแบบของบทความในเรื่องของการอ่านหนังสือของเด็กว่าเด็กจะสามารถรับสารด้านการพัฒนา

เด็กและเยาวชนได้จากการอ่านบทความในนิตยสาร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากแนวคิดหลักข้อที่ 4. ด้านการงาน ในส่วนสาระย่อยข้อที่ 2. การอ่านหนังสือ

ผู้วิจัยได้พบว่านิตยสารการ์ตูนมีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนรูปแบบของรูปภาพจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนจำนวน 2 คน ได้แก่ แอนและฟ้า จากคำกล่าวที่ว่า

“มีรูปภาพนะคะ เยอะมากที่พัฒนาเด็ก”

(แอน, สัมภาษณ์ 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“รูปภาพนะ เพราะเวลาเราจะแต่งคอสเพลย์เราก็จะหารูปภาพแล้วก็เอามาแต่งตาม”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นพบว่า แอนได้รับทราบถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่พบคือรูปภาพ ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอรูปภาพของผู้วิจัย แอนได้บอกจำนวนความถี่ว่าพบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในรูปแบบของรูปภาพบ่อยครั้งแต่ไม่ได้ลงรายละเอียดอะไรเป็นพิเศษ ส่วนฟ้าได้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่พบผ่านรูปภาพได้แก่เรื่องการแต่งตัวตามการ์ตูน(คอสเพลย์)ที่ชอบ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากแนวคิดหลักข้อที่ 6. ด้านการพัฒนาตนเอง ในส่วนสาระย่อยข้อที่ 2. ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม ซึ่งอธิบายได้ว่า ฟ้าจะเลียนแบบตัวการ์ตูนจากนิตยสารซึ่งเป็นผู้นำในการแต่งตัวของฟ้า และฟ้าจะเป็นผู้ตามตัวการ์ตูนในเรื่องของการแต่งตัว

ผู้วิจัยได้พบว่านิตยสารการ์ตูนมีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนรูปแบบของเกมจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ ฟ้า แพร และเอิง จากคำกล่าวที่ว่า

“เกมคะ ได้แน่ๆเรื่องการพัฒนาเด็ก ผีกลมอง”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“มีเกม พวกต่อคำนะคะที่ได้”

(แพรว, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“พวกปัญหาเซาว์ ต่อภาพอะ”

(เอ็ง, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นพบว่า ฟ้า แพรว และเอ็งได้รับรู้ถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา  
การพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่พบคือเกม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอ  
เกม/การร่วมสนุกของผู้วิจัย ฟ้าได้บอกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้รับจากการอ่าน  
นิตยสารการ์ตูนว่าเนื้อหาที่พบได้แก่เรื่องการฝึกสมองซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนจากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากแนวคิดหลักข้อที่ 5. ด้านความคิด แต่ฟ้าไม่ได้  
อธิบายรายละเอียดในสาระย่อยของแนวคิดหลักด้านความคิดในด้านใดเป็นพิเศษ ส่วนแพรว  
และเอ็งไม่ได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบและไม่ได้ระบุ  
รูปแบบการนำเสนอที่ค้นพบว่าสอดคล้องกับสาระย่อยของแนวคิดหลักด้านความคิดในด้านใดเป็น  
พิเศษ

จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ผู้อ่านรับรู้  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้ดังนี้

1. ด้านครอบครัว พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความผูกพันและเอาใจใส่ใน  
ครอบครัว
2. ด้านสุขภาพ พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และ  
ส่งเสริมการเล่นกีฬา
3. ด้านอารมณ์ พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการคลายเครียดและอารมณ์ขัน
4. ด้านการงาน พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านมิติความเป็นญี่ปุ่น ส่งเสริม  
เทคโนโลยีทางการศึกษา การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การอ่านหนังสือ ภาษาญี่ปุ่น มิติความ  
เป็นไทย ได้แก่ เรื่องประวัติศาสตร์ไทยและวัฒนธรรมไทย และวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม

5. ด้านความคิด พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการสร้างสรรค์ผลงาน พัฒนาสติปัญญา และฝึกจินตนาการ

6. ด้านการพัฒนาตนเอง พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความสามัคคี ความพยายาม ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม และความกล้าแสดงออก

7. ด้านคุณธรรม พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความซื่อสัตย์ คิดดีและกระทำดี

8. ด้านการช่วยเหลือสังคม พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการสอนงาน ประดิษฐ์/สอนงานศิลปะและการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

จากข้อสรุปดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนและการรับรู้ของผู้อ่านมีความสอดคล้องกัน

และผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนไม่พบการรับรู้ด้านความรับผิดชอบจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน

และจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ผู้อ่านรับรู้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปภาพ บทความ และเกม

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

การเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา  
ในนิตยสารการ์ตูนกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบาย  
เยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

ผู้วิจัยจะทำการเปรียบเทียบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่  
ค้นพบกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและ  
แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 จำนวน 6 ประเด็น ซึ่งได้แก่

1. ความผูกพันในครอบครัว ภาควุมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการ  
ดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น
2. มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด
3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตาม  
วัย
4. มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต
5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
6. รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

ผู้วิจัยจะทำการเปรียบเทียบความสอดคล้องของคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้ง 6 ประเด็น  
ข้างต้นกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน 9 แนวคิด  
หลัก ได้แก่

1. แนวคิดหลักด้านครอบครัว
2. แนวคิดหลักด้านสุขภาพ
3. แนวคิดหลักด้านอารมณ์
4. แนวคิดหลักด้านการทำงาน
5. แนวคิดหลักด้านความคิด
6. แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง

7.แนวคิดหลักด้านคุณธรรม

8.แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ

9.แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม

โดยแยกเปรียบเทียบตามสาระย่อยในแต่ละแนวคิดหลักที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ ที่ละประเด็น ดังต่อไปนี้

### 1. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นหลักของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1 ไว้ 4 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ 1.1 ความผูกพันในครอบครัว 1.2 ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย 1.3 การมีทักษะในอาชีพและ 1.4 การดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น เพื่อให้มีความง่ายต่อการเปรียบเทียบกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

#### 1.1 ความผูกพันในครอบครัว

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านความผูกพันในครอบครัว โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

##### สาระย่อยข้อที่ 1. การอบรมเลี้ยงดู

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.1 ในส่วนของความผูกพันในครอบครัว โดยสาระย่อยด้านการอบรมเลี้ยงดูมีการนำเสนอเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การเลี้ยงดูของมารดา อยู่ในรูปแบบของบทความและมีรูปภาพประกอบ นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอถึงเรื่องของการทำงาน ลูกทำการบ้าน อยู่ในรูปแบบของนิทาน

##### สาระย่อยข้อที่ 2. ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.1 ในส่วนของความผูกพันในครอบครัว โดยสาระย่อยด้านความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัวมีการนำเสนอเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่พี่ช่วยเหลือน้อง รูปภาพการกอดกันของพ่อ แม่และลูก การที่สมาชิกในครอบครัวซึ่งประกอบไปด้วยพ่อ แม่และลูกอยู่กันพร้อมหน้าในบ้านซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพประกอบ

### สาระย่อยข้อที่ 3. เชื้อพืงพ่อแม่

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.1 ในส่วนของความผูกพันในครอบครัว โดยสาระย่อยด้านการเชื้อพืงพ่อแม่มีการนำเสนอเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ลูกทำตามทีพ่อสั่งไม่ให้เกิดมสุรา การที่ลูกปฏิบัติตัวตามกฎระเบียบของแม่ในเรื่องการไปโรงเรียน การตื่นนอนตอนเช้าและอาบน้ำตามที่แม่สั่ง ซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 4. การเป็นต้นแบบที่ดี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.1 ในส่วนของความผูกพันในครอบครัว โดยสาระย่อยการเป็นต้นแบบที่ดีมีการนำเสนอเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง พ่อเป็นต้นแบบในอาชีพให้แก่ลูกโดยการที่พ่อเป็นทหารที่มีความกล้าหาญและอดทนซึ่งทำให้ลูกชายมีความคิดที่จะโตขึ้นและเป็นทหารที่มีความกล้าหาญและอดทนตามแบบพ่อของตน , การที่พี่สาวตั้งใจเรียนและมีคะแนนสอบได้ดีอันเป็นผลจากการตั้งใจเรียนทำให้น้องชายมีการเลียนแบบความตั้งใจเรียนตามแบบพี่สาวโดยคาดหวังว่าจะได้คะแนนดีตามพี่สาวของตน, การที่พี่ชายมีพฤติกรรมไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ไม่ดื่มสุราและสูบบุหรี่อันเป็นพฤติกรรมที่น้องชายคาดหวังว่าตนเองจะมีพฤติกรรมที่ไม่ยุ่ง

เกี่ยวกับยาเสพติด ไม่ดื่มสุราและสูบบุหรี่เช่นเดียวกับพี่ชายของตนเอง, การที่พี่ชายตั้งใจเรียนจนสามารถสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยชื่อดังได้ ทำให้น้องชายซึ่งอยากสอบเข้าในมหาวิทยาลัยชื่อดังแบบพี่ชายของตนมีพฤติกรรมตั้งใจเรียนขึ้นเพื่อให้ตนเองสอบเข้ามหาวิทยาลัยชื่อดังได้เช่นกัน และการที่พ่อและแม่ในการ์ตูนเรื่องหนึ่งมีบุคลิกภาพเรียบร้อย จิตใจอ่อนโยนและมีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส ซึ่งทำให้ลูกต้องมีบุคลิกภาพเช่นเดียวกับพ่อและแม่ของตนเอง ซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 5. การช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัว

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.1 ในส่วนของความผูกพันในครอบครัว โดยสาระย่อการช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัวมีการนำเสนอเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ลูกช่วยพ่อและแม่กวาดบ้าน ซักผ้า ล้างจาน ช่วยเลี้ยงน้อง, การที่ลูกออกไปทำงานนอกบ้านเพื่อหาเงินมาเลี้ยงดูครอบครัวและแบ่งเบาค่าใช้จ่ายจากทางบ้านโดยการใช้จ่ายเงินที่ตนเองได้มาจากการทำงานพิเศษ, การที่ลูกชายช่วยพ่อของตนเองสร้างบ้าน ซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ และปรากฏเล็กน้อยในรูปแบบนิทาน/เรื่องเล่าและของเล่น/การร่วมสนุก

### 1.2 ภาคภูมิใจในความเป็นไทย

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านความภาคภูมิใจในความเป็นไทย โดยมีสาระย่อดังต่อไปนี้

#### สาระย่อข้อที่ 1. มิติตามความเป็นไทย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.2 ในส่วนของความภาคภูมิใจในความเป็นไทย โดยสาระย่อมิติตามความเป็นไทย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ประเพณีสงกรานต์ปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, ประเพณีลอยกระทงปรากฏครั้งเดียวในรูปของ



บทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, วันวิสาขบูชาปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, การเชื่อในเรื่องบุญ/กรรมจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า, การให้ทานจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า, วันมาฆบูชาปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, วันพืชมงคลปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, วันเด็กแห่งชาติปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, การไหว้จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, ภาพยนตร์ไทยจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, การแต่งชุดไทยจะปรากฏบางครั้งในรูปแบบของรูปภาพ, ประวัติศาสตร์การเมืองไทยเรื่อง 14 ตุลา ปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, การเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ปรากฏครั้งเดียวในรูปของบทความและรูปภาพประกอบหลายรูป, วรรณคดีและการ์ตูนไทยเรื่องต่างๆ ได้แก่ สังข์ทองจะปรากฏบางครั้งในรูปแบบของบทความ รูปภาพประกอบและโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุน, ขุนช้างขุนแผนจะปรากฏบางครั้งในรูปของบทความ รูปภาพประกอบและโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุน, แม่นากจะปรากฏบางครั้งในรูปของบทความ รูปภาพประกอบและโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุน, ศรีธนญชัยจะปรากฏบางครั้งในรูปของบทความ รูปภาพประกอบและโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุน, ไกรทองจะปรากฏบางครั้งในรูปของบทความ รูปภาพประกอบและโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุน, ศิลปะไทยจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพ

### 1.3 มีทักษะในอาชีพ

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านมีทักษะในอาชีพ โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

#### สาระย่อยข้อที่ 1. ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อยส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้

ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนตั้งใจเรียน ตั้งใจทำงาน ซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ นิทาน/เล่าเรื่อง รูปภาพ เกม/การร่วมสนุก ปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทสัมภาษณ์

### สาระย่อข้อที่ 2. ส่งเสริมการอ่านหนังสือ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ส่งเสริมการอ่านหนังสือ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การรณรงค์จากทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนอ่านหนังสือจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ และเกม/การร่วมสนุก, การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนแนะนำ นำเสนอหนังสือการ์ตูนออกใหม่ในท้องตลาดซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและมีรูปภาพประกอบบทความหลายภาพ

### สาระย่อข้อที่ 3. ระเบียบวินัย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ระเบียบวินัย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีระเบียบวินัยในการเรียน การทำงาน รู้จักทำงานเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ นิทาน/เล่าเรื่อง รูปภาพ บทสัมภาษณ์ เกม/การร่วมสนุก ข่าวและโฆษณา

### สาระย่อข้อที่ 4. ส่งเสริมเทคโนโลยีการศึกษา

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ส่งเสริมเทคโนโลยี

การศึกษา มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การนำเสนอสื่อการเรียนการสอน การใช้หนังสือ อินเทอร์เน็ต ในการสืบค้นและค้นหาข้อมูลเพื่อการเรียนและการทำงาน ซึ่งจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ รูปภาพ บทสัมภาษณ์ และซึ่งจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของข่าว เกม/การร่วมสนุกและนิทาน/เรื่องเล่า

### สาระย่อยข้อที่ 5. ความรู้ด้านศิลปะ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ความรู้ด้านศิลปะ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ประวัติศาสตร์และเกร็ดความรู้ศิลปะ การลงสี น้ำ การลงสีน้ำมัน การสื่อความหมายด้วยภาพและลายเส้นของการวาดการ์ตูน ซึ่งจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพ

### สาระย่อยข้อที่ 6. เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง เรื่องเกี่ยวกับดาวเทียม สื่อสาร ระบบเครือข่ายข้อมูลอินเทอร์เน็ต การประดิษฐ์และทดลองทางวิทยาศาสตร์ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของรูปภาพ และจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ บทสัมภาษณ์ นิทาน/เรื่องเล่าเรื่อง และข่าว

### สาระย่อยข้อที่ 7. ภาษาอังกฤษ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ภาษาอังกฤษ มีการ

นำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การสอนการออกเสียง การสอนคำศัพท์ การแปลความหมายเนื้อเพลงการ์ตูนจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ และจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของ บทสัมภาษณ์ เกม/การร่วมสนุก คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน นิทาน/เล่าเรื่องและข่าว

### สาระย่อข้อที่ 8. ภาษาญี่ปุ่น

จากการสำรวจเนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ภาษาญี่ปุ่น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การสอนคำศัพท์ การแปลความหมายเนื้อเพลงการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ และจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของนิทาน/เล่าเรื่องรูปภาพและข่าว

### สาระย่อข้อที่ 9. ภาษาอิตาเลียน

จากการสำรวจเนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ภาษาอิตาเลียน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง คำศัพท์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ และคอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน

### สาระย่อข้อที่ 10. ภาษาฝรั่งเศส

จากการสำรวจเนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อย ภาษาฝรั่งเศส มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง คำศัพท์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 11. ภาษาจีน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อ ภาษาจีน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง คำศัพท์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 12. ภาษาเยอรมัน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อ ภาษาเยอรมัน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง คำศัพท์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 13. ภาษาสเปน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อ ภาษาสเปน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง คำศัพท์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 14. ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.3 ในส่วนของการมีทักษะในอาชีพ โดยสาระย่อ ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง กลยุทธ์ทางการตลาด การขายสินค้า อัตราสกุลเงินแลกเปลี่ยนไทย-ญี่ปุ่น จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทสัมภาษณ์และบทบรรณาธิการ

### 1.4 การดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### **สาระย่อยข้อที่ 1. การเคารพสิทธิผู้อื่น**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.4 การดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น โดยสาระย่อย การเคารพสิทธิผู้อื่น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การรณรงค์ของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนโดยใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรู้จักให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเกียรติเพื่อน การต่อแถวเข้าคิวเวลาซื้ออาหาร จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ บทบรรณาธิการ นิทาน/เรื่องเล่าและบทสัมภาษณ์

### **สาระย่อยข้อที่ 2. การใช้ชีวิตในสังคม**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1.4 การดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น โดยสาระย่อย การใช้ชีวิตในสังคม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การให้ความรู้ในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม การทำประโยชน์ของตนเองให้กับเพื่อนและสังคมรอบข้าง จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ รูปภาพและนิทาน/เรื่องเล่า

## **2. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านมีสุขภาพและพละอนามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด**

สามารถเปรียบเทียบความสอดคล้องของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์กับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

### **2.1 มีสุขภาพและพละอนามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรค**

## และสิ่งเสพติด

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านมีสุขภาพ และพละนาถัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด โดยมีสาระย่อถด ดังต่อไปนี้

### สาระย่อถดข้อที่ 1. อาหารเพื่อสุขภาพ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพละนาถัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรค และสิ่งเสพติด โดยมีสาระย่อถด อาหารเพื่อสุขภาพ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง สาระเรื่องผักที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพ ประกอบ วิธีการนำผักสะอาดมาประกอบอาหาร จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและรูปภาพ ประกอบ การแนะนำวิธีการรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของ บทความและรูปภาพประกอบ ส่วนรูปแบบการนำเสนอเกม/การร่วมสนุกและโฆษณา จะปรากฏ เพียงเล็กน้อย

### สาระย่อถดข้อที่ 2. ออกกำลังกาย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพละนาถัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรค และสิ่งเสพติด โดยมีสาระย่อถด ออกกำลังกาย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การรณรงค์ของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนโดยใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่าน นิตยสารการ์ตูนออกกำลังกาย การบริหารร่างกาย จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความและ รูปภาพประกอบบทความ

### สาระย่อข้อที่ 3. การพักผ่อน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด โดยสาระย่อย การพักผ่อน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทำใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนนอนหลับให้เพียงพอ การผ่อนคลายสายตากรับชมรายการโทรทัศน์ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ บทบรรณาธิการ และปรากฏเพียงครั้งเดียวจากรูปแบบการนำเสนอบทสัมภาษณ์ นิทาน/เล่าเรื่องและโฆษณา

### สาระย่อข้อที่ 4. การป้องกัน/รักษาสุขภาพ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด โดยสาระย่อย การป้องกัน/รักษาสุขภาพ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าวให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรู้เท่าทันต่อพิษภัยร้ายจากโรคต่างๆ ได้แก่ โรคเบาหวาน โรคหัวใจ หรือถ้อยคำที่บอกไปในลักษณะให้ลดความอ้วนและบอกวิธีการแก้ไข ปรับปรุงตนเอง และวิธีการหลีกเลี่ยงจากโรคภัยต่างๆ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ เกม/การร่วมสนุก นิทาน/เล่าเรื่อง และจะปรากฏน้อยครั้งในรูปของข่าว บทสัมภาษณ์และโฆษณา

### สาระย่อข้อที่ 5. การไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด โดยสาระย่อย การไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสาร



การ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทำใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงบอกกล่าว ให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนหลีกเลี่ยงและไม่เข้าไปใกล้ผู้ที่มีท่าทางพิรุจ หรือจากการที่บุคคลอื่น ได้แก่ เพื่อน, คนแปลกหน้าชักชวนให้ลองยาเสพติด จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ เกม/การร่วมสนุก ข่าว บทสัมภาษณ์ คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านและนิทานเรื่องเล่า

### สาระย่อยข้อที่ 6. การส่งเสริมการเล่นกีฬา

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2.1 มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด โดยสาระย่อย การส่งเสริมการเล่นกีฬา มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การส่งเสริมให้เล่นกีฬาชนิดต่างๆ ได้แก่ ฟุตบอล ปรากฏบ่อยครั้งในรูปของบทความ และรูปภาพ การแข่งรถ การเล่นเทนนิส ซูโม เบสบอล กังฟู แบดมินตัน บาสเกตบอล เคนโด การป้องกันตัวด้วยมือเปล่า ยิงธนู ว่ายน้ำ หมากกระดาน เทควันโด มวยปล้ำ ปั่นจักรยาน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพประกอบ

### 3. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นหลักของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3 ไว้ 3 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ 3.2 จริยธรรมคุณธรรมและ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย เพื่อให้มีความง่ายต่อการเปรียบเทียบกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

#### 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### สาระย่อข้อที่ 1. ความรัก

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ ความรัก มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงแบ่งปันความรักของเพื่อนมนุษย์ที่มีต่อกัน ได้แก่ “เราควรมีความรักให้แก่กันและกัน” “น้องควรแบ่งปันความรักให้แก่เพื่อนๆ” “เราควรรักและรู้คุณค่าของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน” จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพ

### สาระย่อข้อที่ 2. การฝึกสมาธิ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ การฝึกสมาธิ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การนั่งสมาธิ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพ

### สาระย่อข้อที่ 3. การควบคุมอารมณ์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ การควบคุมอารมณ์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การระงับความโกรธของตัวละครในการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ นิทาน/เรื่องเล่า รูปภาพและเกม/การร่วมสนุก

### สาระย่อข้อที่ 4. คลายเครียด

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ

เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อย คลายเครียด มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การคลายเครียดจากการเรียน การคลายเครียดจากการสอบ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ นิทาน/เรื่องเล่า รูปภาพและเกม/การร่วมสนุก

### สาระย่อยข้อที่ 5. มองโลกในแง่ดี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อย มองโลกในแง่ดี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคคำพูดในเชิงผ่อนคลายให้ใช้อารมณ์ในทางที่สร้างสรรค์ และใช้คำว่า “รู้จักมองโลกในแง่ดี” จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า

### สาระย่อยข้อที่ 6. ความอ่อนโยน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อย ความอ่อนโยน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บทบาทของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นคนอ่อนโยน ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนจะใช้คำบรรยายคำว่า “อ่อนโยน” กับตัวละคร จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 7. ความร่าเริง/สดใส

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อย ความร่าเริง/สดใส มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บทบาทของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะร่าเริงและสดใส ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนจะใช้คำบรรยายคำว่า “เป็นคนที่มีความร่าเริง” “เป็นคนที่มีความสดใส”

กับตัวละคร จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 8. อารมณ์ขัน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ อารมณ์ขัน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้คำพูดหรือประโยคที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขัน, บทความการ์ตูนตลก, ลักษณะของตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกภาพในการสร้างเสียงหัวเราะได้ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 9. ความใจเย็น

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ ความใจเย็น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บทบาทของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นคนใจเย็น สุขุม ทำงานอย่างพิถีพิถัน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 10. การฟังเพลง

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.1 มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ โดยสาระย่อ การฟังเพลง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การส่งเสริมให้ผู้อ่านฟังเพลงจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความเพลงใหม่ๆ

### 3.2 จริยธรรมคุณธรรม

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านจริยธรรม

คุณธรรม โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### **สาระย่อยข้อที่ 1. พุดดี**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อย พุดดี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ลักษณะการใช้ข้อความและประโยคคำพูดของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน การพูดของตัวละครในการ์ตูนที่มีลักษณะในเชิงให้กำลังใจ ในเรื่องการเรียน การทำงาน การปลอบใจ ไม่พูดคำหยาบคาย จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและคอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน

### **สาระย่อยข้อที่ 2. ซื่อสัตย์**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อย ซื่อสัตย์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การไม่ลักขโมย การพูดความจริง การรักเดียวใจเดียว ปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### **สาระย่อยข้อที่ 3. คิดดี**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อย คิดดี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ทศนคติที่ดีต่อการทำงาน ความคิดของตัวละครในการ์ตูนที่แสดงลักษณะของการคิดที่ถูกต้องตามศีลธรรม จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### สาระย่อข้อที่ 4. เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การแบ่งปันขนม การให้ทาน การแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### สาระย่อข้อที่ 5. เมตตา กรุณา

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ เมตตา กรุณา มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ความสงสารและพยายามหาทางช่วยของตัวละครในการ์ตูน ความรักของตัวละครในการ์ตูนที่รักสัตว์ ช่วยเหลือสัตว์ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### สาระย่อข้อที่ 6. การกระทำที่ดี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ การกระทำที่ดี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ความประพฤติของตัวละครในการ์ตูน ได้แก่ การเก็บของส่งคืนเจ้าของ การเปรียบเทียบตัวละครที่มีพฤติกรรมของการทำแต่สิ่งที่ดีกับตัวละครที่ทำสิ่งที่แย่ เพื่อแยกความแตกต่างๆของความดีและความเลว จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### สาระย่อข้อที่ 7. ความยุติธรรม

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ ความยุติธรรม มีการนำเสนอที่

ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การตัดสินใจที่ดีและสิ่งที่ไม่ดี ได้แก่เรื่อง ความเท่าเทียมกัน ของตัวละครในการ์ตูนเพศหญิงและเพศชาย , การตัดสินใจที่ดีและเลวร้ายโดยการมีความเป็น กลางของตัวละครในการ์ตูนในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 8. การเสียสละ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ การเสียสละ มีการนำเสนอที่ ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การเสียสละที่นึ่งให้คนแก่นึ่ง การยกอาหารที่มีอยู่เพียงขึ้น เดียวให้แก่ห้องของตนเอง จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 9. การให้อภัย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ การให้อภัย มีการนำเสนอที่ ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การทำผิดและได้รับการปรับปรุงตัวแก้ไข, การไม่ถือโทษโกรธ คนที่มาเดินชน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 10. ความรักสันติ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ ความรักสันติ มีการนำเสนอที่ ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การทำงานของตนอย่างสงบไม่ก้าวก้างานของคนอื่น จะ ปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 11. ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การดับทุกข์, อริยสัจ 4, พรหมวิหาร 4 หลักธรรมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์, กฎแห่งกรรม, การทำดีเป็นสิ่งถูกต้องและทำความชั่วเป็นสิ่งผิด จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของนิทาน/เรื่องเล่าและรูปภาพ

### สาระย่อข้อที่ 12. ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บัญญัติ 10 ประการ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของโฆษณา

### สาระย่อข้อที่ 13. ความรักชาติ/จงรักภักดีในราชวงศ์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.2 จริยธรรมคุณธรรม โดยสาระย่อ ความรักชาติ/จงรักภักดีในราชวงศ์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การส่งเสริมการรักพระเจ้าอยู่หัวฯ สมเด็จพระเทพฯ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านการมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยมีสาระย่อดังต่อไปนี้



### สาระย่อข้อที่ 1. ความกล้าหาญ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยสาระย่อความกล้าหาญมีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การตัดสินใจอย่างเด็ดเดี่ยวของตัวละครในการ์ตูน, ทำผิดแล้วกล้าที่จะยอมรับผิด จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 2. เคารพสิทธิผู้อื่น

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยสาระย่อเคารพสิทธิผู้อื่น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง สิทธิสตรี, การเคารพบทบาทของชายและหญิงว่าเท่าเทียมกัน การไม่ก้าวร้าวการทำงานของผู้อื่น จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 3. เคารพกฎหมาย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยสาระย่อเคารพกฎหมาย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การนำการ์ตูนที่ได้ลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่นมานำเสนอ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและข่าว

### สาระย่อข้อที่ 4. รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยสาระย่อ

รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ธรรมเนียม การไหว้ของคนไทย การเคารพซึ่งกันและกัน การเคารพผู้อาวุโส การรณรงค์เรื่องการแต่งกายแบบ ไทย จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ บทสัมภาษณ์และบทบรรณาธิการ

### สาระย่อข้อที่ 5. การใช้เหตุผล

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหา การพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3.3 มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย โดยสาระย่อ การใช้เหตุผล มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บุคลิกลักษณะของตัวละครใน นิตยสารการ์ตูนที่มีการใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ ได้แก่ การบอกข้อดีของการออกกำลังกาย ว่าจะทำให้ร่างกายแข็งแรงอันเกิดจากบริหารกล้ามเนื้อทุกวันแต่ก็บอกข้อเสียด้วยคือ การหักโหม จากการออกกำลังกายจะทำให้เกิดอาการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อได้ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบ ของบทความ

## 4. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและ ความภูมิใจในการทำงานสุจริต

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นหลักของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4 ไว้ 2 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน และ 4.2 มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการ ทำงานสุจริต เพื่อให้มีความง่ายต่อการเปรียบเทียบกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบ ในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

### 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้านมีเจตคติที่ ดีต่อการทำงาน โดยมีสาระย่อดังต่อไปนี้

### สาระย่อข้อที่ 1. ความซื่อสัตย์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสาระย่อย ความซื่อสัตย์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การไม่ทุจริตในการทำงาน ความตั้งใจทำงานของตนเองโดยมองว่าเป็นสิ่งที่ตนต้องรักษาไว้และทำให้ดีที่สุด จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 2. คิดดี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสาระย่อย คิดดี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ต่อการทำงานศิลปะ จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 3. การเสียสละ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสาระย่อย การเสียสละ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง เสียสละเวลาว่างของตนเองให้แก่การทำงานที่ทำค้างไว้อยู่, การทำงานล่วงเวลาเพื่อจะได้ทำงานให้เสร็จสิ้น จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า

### สาระย่อข้อที่ 4. การให้อภัย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ

เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสละย่อ การให้ภัย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การไม่โทษตัวเองอันเกิดจากความผิดที่เกิดขึ้นจากการทำงานของตัวละครในการ์ตูน การไม่โทษเพื่อนร่วมงานเมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า

### สาระย่อข้อที่ 5. ความสันติ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสละย่อ ความสันติ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การทำงานของตนอย่างสงบไม่ก้าวร้าวงานของคนอื่น จะปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของบทความ

### 4.2 มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต

ไม่ปรากฏแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์และไม่ปรากฏสละย่อตามแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่สอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์

## 5. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านการรู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นหลักของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5 ไว้ 2 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความง่ายต่อการเปรียบเทียบกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

### 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้าน

รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### สาระย่อยข้อที่ 1. การสร้างสรรค์ผลงาน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยมีสาระย่อย การสร้างสรรค์ผลงาน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การวาดรูปส่งเข้าประกวด ซึ่งรางวัลของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของรูปภาพ, การสอนการ ประกอบชิ้นส่วนเกี่ยวกับการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ, การประดิษฐ์หน้ากาก การ์ตูน การประดิษฐ์แว่นสามมิติ การประดิษฐ์ปฏิทิน การทำโปสเตอร์ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและโฆษณา

### สาระย่อยข้อที่ 2. ฝึกจินตนาการ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยมีสาระย่อย ฝึกจินตนาการ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การสอนให้คิดจินตนาการ เกี่ยวกับการวาดภาพ, ฉากการต่อสู้ของตัวละครในการ์ตูนเพื่อรักษาความสงบของบ้านเมือง, การลงสีและให้ความหมายของการใช้สีต่างๆแทนตัวละคร, เทคนิคการวาดรูปตัวการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของรูปภาพและบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 3. การวางแผน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยมีสาระย่อย การวางแผน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนแบ่ง

กระบวนการขั้นตอนในการฝึกการวาดรูป ฝึกการทำอาหาร ฝึกการประกอบและประดิษฐ์ชิ้นส่วนเกี่ยวกับของเล่นเกี่ยวกับการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพ

#### **สาระย่อข้อที่ 4. พัฒนาสติปัญญา**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ พัฒนาสติปัญญา มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ใจทย์คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การต่อคำภาษาอังกฤษ การต่อรูปภาพจะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของเกม/การร่วมสนุกและบทความ

#### **สาระย่อข้อที่ 5. ปฏิภาณ ไหวพริบ**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ ปฏิภาณ ไหวพริบ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง เกมฝึกการค้นหาจุดมืด, ความว่องไว รวดเร็วของบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน การแสดงความรวดเร็วและชาญฉลาดของตัวละครในการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของเกม/การร่วมสนุกและบทความ

#### **สาระย่อข้อที่ 6. ความรอบคอบ**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ ความรอบคอบ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ความรอบคอบในการตัดสินใจเรียนต่อของตัวละครในการ์ตูน, การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความหรือประโยคที่มีคำว่า “ฝึกความรอบคอบ” ในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 7. มีสติ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ มีสติ มีการ นำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความหรือ ประโยคที่มีคำว่า “ใช้สติในการทำงาน” และ “มีความระมัดระวัง” ในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏ น้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 8. ฝึกความจำ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ ฝึกความจำ มี การนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความหรือ ประโยคที่มีคำว่า “ฝึกความจำ” ในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของข่าว

### สาระย่อข้อที่ 9. ฝึกกระบวนการคิด

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อ ฝึก กระบวนการคิด มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสาร การ์ตูนมีการเรียงลำดับขั้นตอนของการเริ่มการทดลองวิทยาศาสตร์และให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน คิดตาม จะปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 10. การให้เหตุผล

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีการปรากฏตรงกับ

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.1 รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยสาระย่อย การใช้เหตุผล มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การทดลองวิทยาศาสตร์ การตัดสินใจในการเรียนต่อของตัวการ์ตูน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

## 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### สาระย่อยข้อที่ 1. การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ประโยคคำพูดที่ว่า “วันนี้เราจะมาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์กัน” จะปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของเกม/การร่วมสนุก

### สาระย่อยข้อที่ 2. ความกล้าแสดงออก

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย ความกล้าแสดงออก มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้อ่านนิตยสารส่งรูปภาพเข้าประกวดชิงรางวัล, การที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเขียนจดหมายถามข้อสงสัยไปยังผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน, การเขียนจดหมายเข้าไปร่วมสนุกกับทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของรูปภาพ คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านและเกม/การร่วมสนุก



### สาระย่อข้อที่ 3. ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะความเป็นผู้นำของกลุ่ม การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ได้เป็นคนแรก บทความแนะนำศิลปินนักร้องเพลงการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 4. ความสามัคคี

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความสามัคคี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง ความร่วมมือกันแก้ปัญหาของตัวละครในการ์ตูน ความรักของกลุ่มเพื่อนที่แสดงออกถึงความร่วมมือกันของตัวการ์ตูนในการทำงานร่วมกัน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 5. รับฟังความคิดเห็น

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ รับฟังความคิดเห็น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การตอบจดหมายของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน การแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของคอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน

### สาระย่อข้อที่ 6. ตรงต่อเวลา

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น

เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย  
ตรงต่อเวลา มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้  
ข้อความและประโยค “น้องๆควรตรงต่อเวลา” “ฝึกความตรงต่อเวลา” จะปรากฏน้อยครั้งใน  
รูปแบบของบทความ บทสัมภาษณ์และโฆษณา

### **สาระย่อยข้อที่ 7. การประหยัด/อดออม**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย  
การประหยัด/อดออม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การประหยัดเงิน การ  
ใช้เงินอย่างรู้คุณค่า การแบ่งเงินเพื่อสะสม การใช้สินค้าอย่างประหยัด การใช้จ่ายที่จำเป็น จะ  
ปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### **สาระย่อยข้อที่ 8. ความพอเพียง**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย  
ความพอเพียง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่  
การนำพระราชดำรัสปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงมาลงในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏ  
น้อยครั้งในรูปแบบของ นิทาน/เล่าเรื่อง รูปภาพและบทสัมภาษณ์

### **สาระย่อยข้อที่ 9. ความพยายาม**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย

ความพยายาม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การตั้งใจทำให้ดีที่สุดของตัวละครในการ์ตูนในเรื่องการทำงาน การตั้งใจเรียน การไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลวหรือผิดพลาดในการทำงาน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### **สาระย่อข้อที่ 10. ความสุขภาพ/เรียบริ้อย**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความสุขภาพ/เรียบริ้อย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง บุคลิกภาพของตัวละครในการ์ตูนที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคในการกล่าวถึง “ความสุขภาพและเรียบริ้อย” ของตัวละครในการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### **สาระย่อข้อที่ 11. อดทน/เข้มแข็ง**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ อดทน/เข้มแข็ง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ความอดทนต่อความเสียใจของตัวละครในการ์ตูน การเข้มแข็งเมื่อมีสิ่งที่ไม่ดีหวังหรือล้มเหลวของตัวการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

#### **สาระย่อข้อที่ 12. ความขยันหมั่นเพียร**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความขยันหมั่นเพียร มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การตั้งใจทำงานของตัวการ์ตูน การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้ข้อความและประโยคที่มีการกล่าวถึงคำว่า “ควร

ขยันหมั่นเพียรในการเรียน” จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### **สาระย่อข้อที่ 13. ความคล่องแคล่ว/ว่องไว**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความคล่องแคล่ว/ว่องไว มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การคล่องตัวของตัวละครในการ์ตูนในการเคลื่อนไหวร่างกายและในการทำงาน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### **สาระย่อข้อที่ 14. ความมีมนุษยสัมพันธ์**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความมีมนุษยสัมพันธ์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การเป็นมิตรของตัวละครในการ์ตูนที่มีต่อตัวละครอื่นๆ, การตอบจดหมายของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนที่เป็นมิตรกับผู้อ่านที่ส่งคำถามผ่านจดหมายมาถาม จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของคอลัมน์ถามตอบและ แสดงความคิดเห็นของผู้อ่านและจะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### **สาระย่อข้อที่ 15. ความอ่อนน้อมถ่อมตน**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การเคารพผู้ใหญ่ จะปรากฏครั้งเดียวในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 16. ความมั่นใจในตนเอง

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความมั่นใจในตนเอง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ความมั่นใจในตนเอง ของตัวการ์ตูน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 17. ความมีมารยาท/กาลเทศะ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความมีมารยาท/กาลเทศะ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง มารยาทในการ เข้าสังคม การให้เกียรติซึ่งกันและกัน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบบทความ ข่าวและนิทาน/เรื่อง เล่า

### สาระย่อข้อที่ 18. ความมุ่งมั่น

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อ ความมุ่งมั่น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ความมุ่งมั่นของตัวละครที่จะ ประสบความสำเร็จในการทำงานและการศึกษา ได้แก่เรื่อง การสอบ การได้คะแนนสูงสุดในชั้น การฝึกซ้อมกีฬา จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบบทความ

### สาระย่อข้อที่ 19. ความเสมอต้น เสมอปลาย

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับ

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย ความเสมอต้น เสมอปลาย มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การปฏิบัติตนในด้านที่ดีของตัวละครในการ์ตูนที่ไม่มีความเปลี่ยนแปลงในเรื่องพฤติกรรม จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 20. การฝึกฝนพัฒนาตนเอง

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย การฝึกฝนพัฒนาตนเอง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การซ้อมดนตรีของตัวการ์ตูน การร้องเพลงของตัวการ์ตูน การลงบทความเกี่ยวกับดนตรี การลงบทความเกี่ยวกับการสอนร้องเพลงการ์ตูน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 21. การรู้เท่าทันสื่อ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยสาระย่อย การรู้เท่าทันสื่อ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การสอนเรื่องเทคโนโลยีในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่อง การแนะนำเว็บไซต์ต่างๆในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการ์ตูนที่น่าสนใจ การลงข่าวเกี่ยวกับความรู้เรื่องโลกออนไลน์ สิ่งแวดล้อม ผ่านทางสื่อโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

## 6. เนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านการรู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วม เพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นหลักของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6 ไว้ 2 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ 6.1 รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส และ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชน

และประเทศชาติ เพื่อให้มีความง่ายต่อการเปรียบเทียบกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่  
ค้นพบในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

### 6.1 รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้าน  
การรู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

#### สาระย่อยข้อที่ 1. ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.1 รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส โดยสาระย่อย  
ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ตัวการ์ตูน  
ช่วยเหลือเพื่อนของตนหรือบุคคลที่โดนจับตัว โดนขังหรือประสบภัย ได้แก่ น้ำท่วม ไฟไหม้บ้าน ให้  
รอดจากอันตราย จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและนิทาน/เรื่องเล่า

#### สาระย่อยข้อที่ 2. การบริจาคเงิน/สิ่งของ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4.1 มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน โดยสาระย่อย การ  
บริจาคเงิน/สิ่งของ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การรณรงค์ของผู้จัดทำ  
นิตยสารการ์ตูนในเรื่องการบริจาคเงินและสิ่งของแก่เด็กยากจน จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของ  
ข่าว

#### สาระย่อยข้อที่ 3. การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับ  
คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.1 รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส โดยสาระย่อย การ

รณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การรณรงค์ของ  
ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องการบริจาคโลหิตแก่ผู้ที่ขาดแคลนเลือด จะปรากฏครั้งเดียวในรูป  
ของข่าว

## 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนพบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาด้ว  
การมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยมีสาระย่อยดังต่อไปนี้

### สาระย่อยข้อที่ 4. วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการงานมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ  
เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระ  
ย่อยข้อที่ สาระย่อย วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่  
เรื่อง ความรู้เรื่องโลกร้อนและแนวทางแก้ไข, ความรู้เรื่องแผ่นดินไหว, ความรู้เรื่องคลื่นสึนามิและ  
การป้องกัน, เกร็ดความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดในธรรมชาติ, การเจริญเติบโตของพืช, ชีวิตสัตว์  
โลก จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อยข้อที่ 5. การพัฒนาชุมชน

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมชอบมีการปรากฏตรง  
กับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและ  
ประเทศชาติ โดยสาระย่อย การพัฒนาชุมชน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง  
การที่ตัวการ์ตูนในเรื่องช่วยกันทำสวน และปลูกผักในหมู่บ้าน สร้างห้องสมุดในโรงเรียน จะปรากฏ  
น้อยครั้งในรูปแบบของนิทาน/เรื่องเล่า



### สาระย่อข้อที่ 6. วรรรค์ต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระย่อ วรรรค์ต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การวรรรค์ต่อต้านสงครามและไม่ใช้ความรุนแรงกับเด็กและสตรีในนิตยสารการ์ตูน จะปรากฏน้อยครั้งในรูปของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 7. วรรรค์แก้ไขปัญหาสังคม

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระย่อ วรรรค์แก้ไขปัญหาสังคม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ปัญหาน้ำท่วม ปัญหาไฟไหม้ป่า ปัญหาป่าไม้ถูกทำลาย ปัญหาอากาศเป็นพิษจากฝุ่นละออง ปัญหาโจรและขโมย ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ค่าเงินบาทตกต่ำ ปัญหาคนจน/ผู้ด้อยโอกาส จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความ

### สาระย่อข้อที่ 8. การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระย่อ การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การสอนงานประดิษฐ์ การพับกระดาษให้เป็นรูปภาพต่างๆ สอนงานศิลปะ การลงสี วิธีการใช้พู่กัน การผสมสี เทคนิคการวาดรูปการ์ตูนแบบญี่ปุ่น ซึ่งสามารถประกอบเป็นอาชีพได้ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบบทความและรูปภาพประกอบ

### สาระย่อข้อที่ 9. รณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระย่อ รณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใช้รูปภาพรณรงค์ให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเล่นเกมอย่างเหมาะสม ไม่เล่นเกมที่ไม่เหมาะสมกับวัยของตน และไม่เล่นเกมที่มีฉากความรุนแรงและโป๊เปลือย อนาคต จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของรูปภาพ

### สาระย่อข้อที่ 10. การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6.2 มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยสาระย่อ การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การทำความสะอาดชุมชน การสร้างโรงเรียนและห้องสมุด จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทสัมภาษณ์

### เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ไม่ปรากฏตรงกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 กับแนวคิดหลักและสาระย่อแต่ละด้านของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์นิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ไม่มีการปรากฏตรงกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงาน ในด้านของมิติวัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งมีสาระย่อ อันได้แก่ สาระย่อข้อที่ 6. มิติความเป็น

ญี่ปุ่น สารระย่อข้อที่ 7. มิติความเป็นจีน สารระย่อข้อที่ 8. มิติความเป็นเกาหลีและสารระย่อข้อที่ 9. มิติความเป็นอเมริกัน ซึ่งมีการนำเสนอที่ปรากฏดังต่อไปนี้

### **มิติด้านวัฒนธรรมต่างชาติ**

#### **สารระย่อข้อที่ 1. มิติความเป็นญี่ปุ่น**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงานไม่มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อใด โดยสารระย่อข้อที่ 6. มิติความเป็นญี่ปุ่น มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ประวัติศาสตร์การเมืองญี่ปุ่น วัฒนธรรมการจัดดอกไม้ ความรู้เกี่ยวกับอาหารญี่ปุ่น ได้แก่ ซูชิ จะปรากฏบ่อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพ

#### **สารระย่อข้อที่ 2. มิติความเป็นจีน**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงานไม่มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อใด โดยสารระย่อข้อที่ 7. มิติความเป็นจีน มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง วรรณคดีจีน ได้แก่ ไซอิ๋ว สามก๊ก จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความรูปภาพ

#### **สารระย่อข้อที่ 3. มิติความเป็นเกาหลี**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงานไม่มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อใด โดยสารระย่อข้อที่ 8. มิติความเป็นเกาหลี มีการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง การแต่งกายชุดประจำชาติเกาหลี อาหารเกาหลี จะปรากฏน้อยครั้งในรูปแบบของบทความและรูปภาพ

#### **สารระย่อข้อที่ 4. มิติความเป็นอเมริกัน**

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนนั้น

เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการทำงานไม่มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะ  
เด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อใด โดยสาระย่อยข้อที่ 9. มิติความเป็นอเมริกัน มีการนำเสนอที่  
ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ผู้นำสหรัฐ(บารัค โอบามา)กับการ์ตูน จะปรากฏน้อยครั้งใน  
รูปของบทความและรูปภาพ

จากที่กล่าวมาสรุปเปรียบเทียบความสอดคล้องได้ดังตารางต่อไปนี้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 5.1** สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่การปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 1

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
<p>1. ความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านครอบครัว</b>          มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การอบรมเลี้ยงดู</li> <li>- ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว</li> <li>- เชื่อฟังพ่อแม่</li> <li>- การเป็นต้นแบบที่ดี</li> <li>- การช่วยเหลืองานบ้าน /แบ่งเบาภาระครอบครัว</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านการทำงาน</b>          มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มติความเป็นไทย</li> <li>- ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน</li> <li>- ส่งเสริมการอ่านหนังสือ</li> <li>- ระเบียบวินัย</li> <li>- ส่งเสริมเทคโนโลยีการศึกษา</li> <li>- ความรู้ด้านศิลปะ</li> </ul>

**ตารางที่ 5.1** สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่มีการปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 1 (ต่อ)

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
<p>1. ความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านการทำงาน</b> มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)</li> <li>- ภาษาอังกฤษ</li> <li>- ภาษาญี่ปุ่น</li> <li>- ภาษาอิตาเลียน</li> <li>- ภาษาฝรั่งเศส</li> <li>- ภาษาจีน</li> <li>- ภาษาเยอรมัน</li> <li>- ภาษาสเปน</li> <li>- ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ</b> มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเคารพสิทธิผู้อื่น</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักการช่วยเหลือสังคม</b> มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้ชีวิตในสังคม</li> </ul>

**ตารางที่ 5.2 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 2

<p>คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว</p>	<p>เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน</p>
<p>2. มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านสุขภาพ</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อาหารเพื่อสุขภาพ</li> <li>- ออกกำลังกาย</li> <li>- การพักผ่อน</li> <li>- การป้องกัน/รักษาสุขภาพ</li> <li>- การไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด</li> <li>- การส่งเสริมการเล่นกีฬา</li> </ul>

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 5.3 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 3

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย	<b>แนวคิดหลักด้านอารมณ์</b> มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรัก</li> <li>- การฝึกสมาธิ</li> <li>- การควบคุมอารมณ์</li> <li>- คลายเครียด</li> <li>- มองโลกในแง่ดี</li> <li>- ความอ่อนโยน</li> <li>- ความร่าเริง/สดใส</li> <li>- อารมณ์ขัน</li> <li>- ความใจเย็น</li> <li>- การฟังเพลง</li> </ul>



**ตารางที่ 5.3** สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 3 (ต่อ)

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย	<p><b>แนวคิดหลักด้านคุณธรรม</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พุดดี</li> <li>- ซื่อสัตย์</li> <li>- คิดดี</li> <li>- เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่</li> <li>- เมตตา กรุณา</li> <li>- การกระทำที่ดี</li> <li>- ความยุติธรรม</li> <li>- การเสียสละ</li> <li>- การให้อภัย</li> <li>- ความรักสันติ</li> <li>- ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ</li> <li>- ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์</li> <li>- ความรักชาติ/จงรักภักดีในราชวงศ์</li> </ul>

**ตารางที่ 5.3 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 3 (ต่อ)

<p>คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว</p>	<p>เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน</p>
<p>3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความกล้าหาญ</li> <li>- เคารพสิทธิผู้อื่น</li> <li>- เคารพกฎหมาย</li> <li>- รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี</li> <li>- การใช้เหตุผล</li> </ul>

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 5.4 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 4

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
<p>4. มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน</p> <p>* (ส่วนของ “มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต” ไม่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้อง)</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านคุณธรรม</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความซื่อสัตย์</li> <li>- คิดดี</li> <li>- การเสียสละ</li> <li>- การให้อภัย</li> <li>- ความสันติ</li> </ul>

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 5.5 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 5

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	<p><b>แนวคิดหลักด้านความคิด</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- ฝึกจินตนาการ</li> <li>- การวางแผน</li> <li>- พัฒนาสติปัญญา</li> <li>- ปฏิภาณ ไหวพริบ</li> <li>- ความรอบคอบ</li> <li>- มีสติ</li> <li>- ฝึกความจำ</li> <li>- ฝึกกระบวนการคิด</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้เหตุผล</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านการทำงาน</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์</li> </ul>

**ตารางที่ 5.5** สรุป แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 5 (ต่อ)

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	<p><b>แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความกล้าแสดงออก</li> <li>- ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม</li> <li>- ความสามัคคี</li> <li>- รับฟังความคิดเห็น</li> <li>- ตรงต่อเวลา</li> <li>- การประหยัด/อดออม</li> <li>- ความพอเพียง</li> <li>- ความพยายาม</li> <li>- ความสุภาพ/เรียบร้อย</li> <li>- อดทน/เข้มแข็ง</li> <li>- ความขยันหมั่นเพียร</li> <li>- ความคล่องแคล่ว/ว่องไว</li> </ul>

**ตารางที่ 5.5 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 5 (ต่อ)

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
<p>5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความมีมนุษยสัมพันธ์</li> <li>- ความอ่อนน้อมถ่อมตน</li> <li>- ความมั่นใจในตนเอง</li> <li>- ความมีมารยาท/กาลเทศะ</li> <li>- ความมุ่งมั่น</li> <li>- ความเสมอต้น เสมอปลาย</li> <li>- การฝึกฝนพัฒนาตนเอง</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การรู้เท่าทันสื่อ</li> </ul>

**ตารางที่ 5.6 สรุป** แนวคิดหลักและสาระย่อยของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏตรงกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาวข้อที่ 6

คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว	เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน
6. รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ	<p><b>แนวคิดหลักด้านการทำงาน</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม</li> </ul> <p><b>แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์</li> <li>- การบริจาคเงิน/สิ่งของ</li> <li>- การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต</li> <li>- การพัฒนาชุมชน</li> <li>- รณรงค์ต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง</li> <li>- รณรงค์แก้ไขปัญหาสังคม</li> <li>- การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ</li> <li>- รณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม</li> <li>- การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ</li> </ul>

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เนื้อหาที่นำเสนอในนิตยสารการ์ตูนมีการปรากฏตรงกับเนื้อหาตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 เกือบหมด ยกเว้นเนื้อหาประเด็นข้อที่ 4 หัวข้อย่อยที่ 4.2 ด้าน “ความมีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต” ไม่ปรากฏในการนำเสนอของนิตยสารการ์ตูน นอกจากนี้ยังพบว่า เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในแต่ละด้านมีการปรากฏแตกต่างกันไปตามเนื้อหาตามกรอบนโยบายด้านต่างๆ ซึ่งมีระดับความถี่การปรากฏของเนื้อหาที่ไม่เท่ากัน ปริมาณการปรากฏในแต่ละด้านที่ไม่เท่ากัน ทั้งในเรื่องจำนวนแนวคิดหลักกับสาระย่อย

และผู้วิจัยยังพบว่าประเด็นของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 ไม่ปรากฏความสอดคล้องกับเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนในมิติด้านวัฒนธรรมต่างชาติ สามารถสรุปได้ตามตารางที่ 5.7 ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**ตารางที่ 5.7 สรุป** เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ไม่ปรากฏในนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

<p>คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและ แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว</p>	<p>เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้ จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน</p>
<p>มิติด้านวัฒนธรรมต่างชาติ</p>	<p><u>แนวคิดหลักด้านการงาน</u> มีสาระย่อยที่ไม่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มิตិความเป็นญี่ปุ่น</li> <li>- มิติความเป็นจีน</li> <li>- มิติความเป็นเกาหลี</li> <li>- มิติความเป็นอเมริกัน</li> </ul>

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหา เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ อันได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็กซ์ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเซนซู่ ในประเด็นเรื่องปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน โดยผู้วิจัยอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชนและแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน เป็นกรอบในการอธิบายนอกจากนี้ยังได้นำผลการวิจัยในส่วนของวิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ และการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนเพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

อนึ่ง ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนทั้ง 5 คน เป็นผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนที่มีการอ่านนิตยสารการ์ตูนสั่งสมมาอย่างยาวนาน (Heavy Viewer) สอดคล้องกับทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะ (Cultivation Theory) ของ Gerbner (1980) ที่ได้กล่าวถึงกลุ่มผู้รับชมสื่อมวลชนกระแสหลัก (Mainstreaming) ซึ่งเป็นการสร้างวัฒนธรรมความคิดทางใดทางหนึ่งอย่างสม่ำเสมอ กรณีเช่นนี้จะพบเจอกับกลุ่มผู้รับสื่อมวลชนอย่างมาก ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึ่งมีการอ่านนิตยสารการ์ตูนสั่งสมเป็นระยะเวลาที่ยาวนานและต่อเนื่อง (Heavy Viewer) ซึ่งใช้เวลาส่วนใหญ่ในการรับข้อมูลและแนวคิดจากนิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นแหล่งการเปิดรับสื่อหลักของเขาด้วย และจากการวิจัยโดยการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยได้พบประเด็นสำคัญในหลายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนจากผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยจะทำการอธิบายรายละเอียด

เกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของผู้จัดทำ  
นิตยสารการ์ตูน และถ้ามีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนในส่วนของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกับผู้จัดทำนิตยสาร  
การ์ตูน ผู้วิจัยจะอธิบายควบคู่กันในประเด็นที่มีความสอดคล้องกันด้วย

ผู้วิจัยได้ค้นพบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและ  
เยาวชนของนิตยสารการ์ตูนที่ค้นพบได้ 6 ปัจจัย ได้แก่

1. ปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน
2. นโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน
3. การคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน
4. การตลาด
5. ภาครัฐ
6. ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

ซึ่งปัจจัยแต่ละปัจจัยมีรายละเอียดตามลำดับ ดังต่อไปนี้

#### 1. ปัจจัยเกี่ยวกับปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนพบว่า ในการ  
จัดทำนิตยสารการ์ตูนของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาการ  
พัฒนาเด็กและเยาวชนตามปัจจัยด้านปรัชญาวิชาชีพในการทำงานซึ่งมีความแตกต่างกัน ซึ่ง  
ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนแต่ละคนได้ให้ทัศนะในการทำงานของตนแตกต่างกันไปโดยุทธิมีหลักใน  
การทำงานอันได้แก่การตั้งใจให้เด็กได้รับรู้ข้อมูล ข่าวสารของการ์ตูน และมีการนำเสนอการ์ตูนที่  
เหมาะสมกับเด็ก ซึ่งแสดงออกถึงการมีหลักของผู้ทำวิชาชีพวารสารศาสตร์ จากคำกล่าวที่ว่า

“ตั้งใจให้เด็กได้รับรู้ข่าวสาร การ์ตูนใหม่ๆ โดยการคัดเลือกการ์ตูนที่เหมาะสมนำมาเสนอ

กับเด็ก”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิสอดคล้องกับแนวคิดด้านนิตยสารในเรื่องของวิชาชีพวารสารศาสตร์ ซึ่ง วิลลาซีนี พิพิธกุล (2543) ได้อธิบายว่าวิชาชีพวารสารศาสตร์ต้องมีความพยายามและมีจริยธรรมกำกับเพื่อระแวดระวังผลกระทบต่อการนำเสนอซึ่งแสดงให้เห็นว่าวุฒิมีหลักวิชาชีพในเรื่องของความพยายามในการทำงานซึ่งตั้งใจให้เด็กได้รับรู้ข่าวสารและการ์ตูน อีกทั้งยังมีจริยธรรมกำกับเพื่อนำเสนอเนื้อหาต่างๆในนิตยสารการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กที่อ่านนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยยังอีกพบอีกว่าผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน 3 คน ได้ให้ความเห็นต่อวิชาชีพในการทำงานที่ตรงกัน ได้แก่ ณวิทย์ กฤษญา และกมลรัตน์ ในเรื่องของการพยายามตั้งใจทำงานตามหลักวิชาชีพวารสารศาสตร์ จากคำกล่าวที่ว่า

“พยายาม Deliver ในสิ่งที่คนอยากอ่าน ในฐานะนักเขียน”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิยายแปล, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

“ตั้งใจทำให้ดีที่สุด พยายามทำให้เต็มที่”

(กฤษญา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโร, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“พยายามทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุดอะครับ ทั้งงานที่ได้รับมอบหมายและจุดประสงค์ของงาน”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ กฤษญา และกมลรัตน์ ปรากฏตรงกับแนวคิดด้านนิตยสารในเรื่องวิชาชีพวารสารศาสตร์ในเรื่องความพยายามตั้งใจทำงาน เช่นเดียวกันกับวุฒิ

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องของแรงบันดาลใจในการทำงานพบว่ากฤษญาและกมลรัตน์มีแรงบันดาลใจในการทำงานที่ตรงกันในเรื่องของการ

ทำงานในสิ่งที่ตนเองชอบและมีความรักในการทำงานที่ตนเองทำ จากคำกล่าวที่ว่า

“การ์ตูนครับ เป็นคนชอบการ์ตูนอยู่แล้ว ทำในสิ่งที่เรารัก เราชอบ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“อยากทำเพราะใจรัก และอยากทำหนังสืออนิเมด้วย เพราะในเมืองไทยตอนนี้ก็มีนิตยสารการ์ตูนอยู่บ้างแต่ในส่วนของเซนซูก็อยากตอบใจത്യของกลุ่มคนดูให้กว้างขึ้นกว่านิตยสารการ์ตูนเล่มอื่น ผู้อ่านก็จะได้ทุกอย่างภายในเล่มเดียว”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎาและกมลรัตน์ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 2 คน มีแรงบันดาลใจในการทำงานในเรื่องของความชอบและใจรักที่มีต่อการทำงานในฐานะผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนและกมลรัตน์ยังให้เหตุผลในการทำงานว่าเพราะอยากทำงานที่ตนเองชอบแต่นิตยสารการ์ตูนในท้องตลาดยังตอบใจത്യต่อกลุ่มผู้บริโภคได้เฉพาะกลุ่ม ดังนั้นในการทำงานจึงเป็นเรื่องที่อยากให้มีผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเพิ่มมากขึ้นจากนิตยสารการ์ตูนที่มีความหลากหลายในเรื่องของเนื้อหา

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าปัจจัยเรื่องของบริษัทวิชาชีพและแรงบันดาลใจในการทำงานมีอิทธิพลต่อการกำหนดและนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารมีปรัชญาวิชาชีพในการทำงานและมีอุดมการณ์ในการทำงานที่จะอุทิศตนเองทำงานเพื่อเด็ก อันเกิดจากความรักและชื่นชอบในตัวการ์ตูน อีกทั้งยังมีความรับผิดชอบในฐานะวิชาชีพสื่อในเรื่องของความพยายามและหลักคุณธรรมประกอบ

## 2. ปัจจัยเกี่ยวกับนโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องนโยบายของ

บริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูนโดยผู้วิจัยพบว่าบริษัทที่แตกต่างกันจะมีนโยบายในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนที่แตกต่างกันซึ่งวุฒิได้อธิบายถึงนโยบายในการจัดทำนิตยสารทีวี่แมกกาซีนของบริษัทไว้ว่า จะทำหนังสือของเด็กที่มีราคาไม่แพงเพื่อเด็กจะได้หาซื้อนิตยสารได้ง่าย จากคำกล่าวที่ว่า

“ทำหนังสือเด็กที่ราคาไม่แพงมาก ให้เด็กสามารถซื้อได้”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวี่แมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่านโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารทีวี่แมกกาซีนปรากฏตรงกับปัจจัยภายนอกในเรื่องของปัจจัยด้านเศรษฐกิจตามแนวทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชน ที่พูดถึงเรื่องของกลยุทธ์ด้านราคาในการกำหนดราคานิตยสารให้มีความเหมาะสมราคาไม่แพง ที่สามารถทำให้ผู้บริโภคสามารถซื้อหาได้ง่าย

ผู้วิจัยพบว่านโยบายของนิตยสารการ์ตูนในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนของณวิทย์ มุ่งเน้นให้นิตยสารการ์ตูนเป็นนิตยสารที่มีความเป็นนิตยสารเฉพาะด้านที่ไม่เหมือนนิตยสารอื่นๆ จากคำกล่าวที่ว่า

“นำเสนอข้อมูลเชิงลึก มุมมองที่ค่อนข้างต่างซึ่งหาข้อมูลไม่ได้ในสื่ออื่นๆที่ผู้อ่านสามารถหาได้ เช่น อินเทอร์เน็ต”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิยายแปล, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่านโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารอนิเม็กต้องการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างออกไปจากนิตยสารฉบับอื่นๆ ซึ่งเป็นนิตยสารเพื่อผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม(Specialized Magazine) ที่มีเนื้อหาและการนำเสนอข้อมูลเชิงลึก ซึ่งไม่สามารถหาอ่านได้จากแหล่งความรู้อื่นๆ อันได้แก่ อินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยพบว่านโยบายของนิตยสารการ์ตูนในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนของกฤษฎา มุ่งเน้นให้นิตยสารการ์ตูนเป็นนิตยสารที่มีคุณภาพและออกวางจำหน่ายตรงเวลา จากคำกล่าวที่ว่า

“ทำให้มีคุณภาพและก็ให้ตรงเวลา”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่านโยบายของบริษัทต่อการจัดทำ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ บริษัทมีนโยบายในเรื่องการทำหนังสือให้มีคุณภาพและออกวาง จำหน่ายให้ตรงเวลา

ผู้วิจัยพบว่านโยบายของนิตยสารการ์ตูนในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนของกมล รัตน์คือเรื่องการทำนิตยสารออกมาให้ดีที่สุด และมีนโยบายขายให้กับกลุ่มลูกค้าเด็ก จากคำกล่าว ที่ว่า

“ทำออกมาให้ดีที่สุด แล้วก็ตอบสนองของลูกค้าซึ่งก็เป็นเด็กๆ”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่านโยบายของบริษัทต่อการจัดทำ นิตยสารเซนชู บริษัทมีนโยบายในเรื่องการทำหนังสือให้มีคุณภาพดีที่ดีที่สุด และทำนิตยสารออกมา ขายให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มลูกค้าเด็ก

จากการศึกษาปัจจัยเรื่องนโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูนของ ผู้วิจัย พบว่านโยบายของบริษัทผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมุ่งเน้นผลประโยชน์และกำไรเพื่อให้ธุรกิจ อยู่รอด ดังนั้น ผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งยอดขาย จากคำกล่าวของ อมร พรรณ ชุ่มโชคชัยกุล (2548) ในเรื่องของปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ ตามแนวทฤษฎี หน้าทีสื่อมวลชน ซึ่งได้อธิบายให้เห็นปัจจัยด้านนโยบายที่มีผลต่อการบริหารองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ ว่าสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นของเอกชน จึงมีนโยบายเน้นด้านธุรกิจ และตอบสนอง ต่อความต้องการของลูกค้าซึ่งนิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อที่มีลูกค้าอยู่ในกลุ่มเด็กจึงต้องมีการกำหนด

นโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารให้พึงพอใจต่อความต้องการของเด็ก มีความโดดเด่นหรือเฉพาะกลุ่ม และทำออกมาให้มีคุณภาพดีที่สุดใน

### 3. ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องการคัดเลือกเนื้อหาของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนโดยผู้วิจัยพบว่าบริษัทที่แตกต่างกันมีเรื่องของความยากง่ายในการได้มาของข้อมูล การคัดเลือกเนื้อหา แนวคิดหรือกรอบเนื้อหา สาเหตุและปัจจัยที่กำหนดเนื้อหาภายในเล่ม การปรับปรุงและการพัฒนาของนิตยสารฉบับต่างๆซึ่งมีความแตกต่างกัน ส่วนปัญหาในการทำงานก็จะมีคล้ายคลึงกันและแตกต่างกันในบางเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยขออธิบาย เป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนดังต่อไปนี้

#### 3.1 ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหา

ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารนิตยสารทีวีแมกกาซีนนั้นผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้อธิบายถึงปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนของบริษัทไว้ว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีนจะเป็นนิตยสารที่มีการนำเสนอเนื้อหาตามจากรายการการ์ตูนในโทรทัศน์ จากคำกล่าวที่ว่า

“เนื้อหาเราจะตามจากทีวี เพราะเด็กอยากรู้เยอะมากกว่าที่เขาดูจะยังไม่รู้จักรายละเอียดของตัวละครจากการ์ตูนที่ดูทางทีวี”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิพบว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีนจะมีการกำหนดเนื้อหา



ภายในเล่มที่ทำตามรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์เพราะเด็กจะมีความอยากรู้และเข้าใจในเนื้อหา และเกิดข้อสงสัยจากการรับชมรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์จึงเป็นแนวทางที่นิตยสารการ์ตูน จะต้องทำหน้าที่ในการให้รายละเอียดข้อมูลจากในโทรทัศน์เพิ่มเติม ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาในนิตยสาร ทวีแมกกาซีนมีเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนไทย การ์ตูนต่างประเทศอันได้แก่ การ์ตูนฝรั่งจากฝั่งตะวันตก และการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น จากคำกล่าวที่ว่า

“ความจริงไม่ได้จำกัดเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นการ์ตูนไทย การ์ตูนฝรั่งก็มีแต่พอเรา ตามทีวีที่ฉายคือส่วนมากจะเป็นญี่ปุ่นค่อนข้างเยอะ ถ้ามีการ์ตูนไทยมานำเสนอเราก็เอามาลงใน เล่มครับ”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิพบว่าเนื้อหาภายในเล่มของนิตยสารทวีแมกกาซีนจะมีเรื่องของการ์ตูนที่เป็นของประเทศไทยเอง และการ์ตูนจากต่างประเทศซึ่งออกฉายในโทรทัศน์ วุฒิยังให้ความเห็นอีกว่าเป็นการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นจะมีปริมาณความถี่ของเนื้อหาเป็น พิเศษ และถ้ามีการ์ตูนของประเทศไทยก็จะนำเสนอในส่วนั้นมานำเสนอในนิตยสารทวีแมกกาซีนด้วย

ผู้วิจัยพบว่านิตยสารทวีแมกกาซีนมีการออกแบบเนื้อหาที่นอกจากจะมีเรื่องของ การ์ตูนแล้วยังมีเรื่องความรู้รอบตัว จากคำกล่าวของวุฒิที่ว่า

“การออกแบบเนื้อหานอกจากจะมีเรื่องการ์ตูนแล้ว เราก็จะมีเรื่องเกี่ยวกับความรู้ รอบตัว เช่นพวกการทดลองวิทยาศาสตร์ จะเป็นทดลองง่ายๆที่เด็กสามารถได้ความรู้ง่ายๆได้”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นพบว่า การออกแบบเนื้อหาของนิตยสารทวีแมกกาซีนมีเรื่อง เกี่ยวกับการ์ตูนและเรื่องอื่นๆได้แก่ ความรู้รอบตัว ในเรื่องของ การทดลองวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะมียู่

ภายในนิตยสารทีวีแมกกาซีนด้วย

ผู้วิจัยพบว่าในส่วนของ การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในการจัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนนั้นจะมีเรื่องการเปลี่ยนแปลงเครื่องมือในการทำงาน จากคำกล่าวของผู้วิจัยที่ว่า

“มีการเปลี่ยนแปลงพวกเครื่องมือทำงานมากกว่า เช่น เมื่อก่อนตอนเริ่มทำใหม่ๆ การวางอาร์ตเวิร์คเราจะใช้มือ แต่ตอนหลังๆคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทมากขึ้น อย่างเช่นรูปบางที่เราได้มาจากญี่ปุ่นมีภาษาญี่ปุ่นพาดไปพาดมาเต็มไปหมดในสมัยก่อนเราจะใช้วิธีมานั่งแปะระบายสีกลบภาษาญี่ปุ่น แต่เดี๋ยวนี้เราจะใช้วิธีสแกนเข้าเครื่องเลยแล้วก็เอามาตกแต่งเอา”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของผู้วิจัย ผู้วิจัยค้นพบว่าในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนในการทำงานมีการเปลี่ยนแปลงเครื่องมือในการทำงานตามยุคสมัยเพื่อให้มีความสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้นมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำงานซึ่งแต่ก่อนไม่มีจึงเป็นเรื่องที่สะดวกขึ้นกว่าทำงานในอดีตซึ่งปรากฏตรงกับปัจจัยเรื่องสังคมและวัฒนธรรมของการทำหน้าที่ของสื่อมวลชน ในสมัยใหม่มีการใช้อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์เข้ามามีบทบาท มีการพัฒนาด้านการพิมพ์ ทำให้การเขียนงานสื่อสิ่งพิมพ์รวดเร็วและพัฒนามากขึ้น

ผู้วิจัยค้นพบว่า การได้มาของข้อมูลของเนื้อหาในนิตยสารของผู้วิจัยมีความยาก เพราะต้องตามแหล่งข้อมูล ได้แก่ ประเทศญี่ปุ่น และมีเรื่องข้อมูลที่ต้องตามจากรายการการ์ตูนในโทรทัศน์ด้วย จากคำกล่าวที่ว่า

“ยากเหมือนกันเพราะว่าถ้าตามญี่ปุ่นจริงๆ การ์ตูนญี่ปุ่นจะใหม่กว่าเราเยอะแต่ว่าจะมาฉายไทยจริงๆบางที่ผ่านไป 2-3 ปี หรือ 4-5 ปี ข้อมูลเราก็ต้องเก็บเอาไว้พอถึงเวลาที่มาฉายเราก็ตั้งตรงนั้นมาใช้ เพราะถ้าเอาข้อมูลใหม่มาเลย เด็กก็จะดูไม่รู้เรื่องเพราะไม่มีในทีวี จะมีบ้างที่เป็นเคเบิลแต่ก็เป็นส่วนน้อย”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข่าวต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่า การได้มาของข้อมูลที่ยาก คือ ส่วนของการที่นิตยสารทีวี่แมกกาซีนต้องคอยตามแหล่งข้อมูล ได้แก่ ประเทศญี่ปุ่น และมีเรื่องของการเก็บรักษาข้อมูลไว้ขายเมื่อถึงเวลาที่จะนำออกมาเสนอผ่านโทรทัศน์ในประเทศไทย

ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารอนิเมะนั้น ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้อธิบายถึงปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารของบริษัทไว้ว่า นิตยสารอนิเม่กจะเป็นนิตยสารที่มีการนำเสนอเนื้อหาซึ่งเป็นแนวเฉพาะกลุ่มไม่ได้เจาะจงเพื่อการขายไปยังกลุ่มเด็ก จากคำกล่าวที่ว่า

“การกำหนดเนื้อหาในเล่มจะเป็นแนววัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ ส่วนกลุ่มเด็กที่อ่านจะมีบ้างแต่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายของเรา”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม่ก, 22 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข่าวต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเม่กมีเนื้อหาภายในเล่มเจาะจงไปที่กลุ่มเป้าหมายคือผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่น (อายุ 15 ปีขึ้นไป) วัยผู้ใหญ่ (อายุ 25 ปีขึ้นไป) ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเด็ก (อายุต่ำกว่า 15 ปี) ส่วนเรื่องเนื้อหาภายในเล่มนั้น ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนอธิบายว่า เนื้อหาที่นำมาลงส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นและเคยมีการลงการ์ตูนไทยบ้างถ้ามีเข้ามาในช่วงเวลานั้นๆ จากคำกล่าวที่ว่า

“เนื้อหาเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นครับ เคยมีเอากาการ์ตูนไทยมาลงนะแต่มันไม่เข้ากับกลุ่มตลาดและกลุ่มลูกค้าเรา”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม่ก, 22 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเมะก็มีเนื้อหาที่น่าสนใจ การ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทยซึ่งทางผู้จัดทำจะนำการ์ตูนไทยมาลงตามโอกาส และเวลาที่การ์ตูนเรื่องนั้นๆ ออกฉายทางสื่อต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเมะก็มีกลุ่มลูกค้าและกลุ่มตลาดของผู้อ่านจะมีความสนใจอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทย

ผู้จัดทำนิตยสารอนิเมะก็อธิบายว่าการนำเสนอเนื้อหาภายในเล่มมีลักษณะค่อนข้างเป็นประเด็นที่ลึกและมีความเฉพาะตัวของคนเขียนสูง จากคำกล่าวที่ว่า

“นักเขียนในบริษัทค่อนข้างจะมีแนวเฉพาะเป็นของตัวเอง ด้วยความที่เนื้อหาที่เขียนเป็นเชิงค่อนข้างลึก”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเมะ, นิตยสารอนิเมะ, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเมะมีการนำเสนอเนื้อหาที่มีรูปแบบเฉพาะตัว ซึ่งจะมีการนำเสนอเนื้อหาที่ลึกและละเอียดเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องต่างๆ ซึ่งเป็นจุดเด่นของนิตยสารอนิเมะ

ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ นั้นผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้อธิบายถึงปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารของบริษัทไว้ว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอเนื้อหาของยอดมนุษย์ฮีโร่ พวกหนึ่งคนแสดง และหนังการ์ตูนย้อนยุค จากคำกล่าวที่ว่า

“ทีวีแมกกาซีนฮีโร่ก็จะมีข่าวของฮีโร่ตัวใหม่ๆ พวกหนึ่ง Live Action อะนะ และมีความพิเศษตรงที่ย้อนยุคหนังการ์ตูนเก่าๆ รุ่นคุณปู่ คุณพ่อเป็นไฮไลท์ด้วย”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าการนำเสนอเนื้อหาภายในนิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีเรื่องของข่าวเกี่ยวกับการ์ตูนคนแสดงที่ปกป้องโลกจากผู้ร้าย (ฮีโร่) ที่พยายามจะทำลายโลก มีการนำเสนอเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวต่อสู้ ผจญภัย และมีภาพยนตร์การ์ตูนย้อนยุคเป็นสิ่งสำคัญของเนื้อหาภายในเล่ม

ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทีวี่แมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุมีความเห็นตรงกันในประเด็นการคัดเลือกการ์ตูนที่จะนำมาเสนอภายในเล่มนั้นจะดูกระแสตอบรับจากเด็กว่ามีความชื่นชอบการ์ตูนเรื่องอะไร และการกำหนดเนื้อหาในการนำเสนอ นั้นจะทำให้สอดคล้องกับเทศกาลที่สำคัญของไทยและต่างประเทศ จากคำกล่าวที่ว่า

“ดูที่กระแสตอนนี้ฮิตอะไร เด็กๆชอบอะไร จากการ์ตูนที่เด็กเขียนจดหมายหรือส่งเมลเข้ามา และดูเทศกาลต่างๆในแต่ละเดือน แต่ละปี ซึ่งมันมีอยู่แล้ว เช่นวันแห่งความรัก สงกรานต์ ทำบุญ ฮาโลวีน มีทุกอย่าง วันพ่อ วันแม่ วันเด็ก”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“การกำหนดเนื้อหานี้คือเราจะดูเป็นธีม แต่ละเล่มจะมีธีมของมัน เราจะดูจากการ์ตูนในบ้านเราก่อนเป็นโจทย์ใหญ่ และก็ดูธีมเพิ่มในแต่ละเดือน อย่างปีใหม่อีกธีมนึง วาเลนไทน์ โอเคอาจจะไม่ร้อยเปอร์เซ็นต์เพราะมีกรอบบางอย่าง เช่นเดือนนี้มีเรื่องนี้ออกก็จะชูเรื่องนี้ขึ้นมาเนอะ เอาเรื่องที่โดดเด่นในช่วงนั้นๆ”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎาและกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าการคัดเลือกการนำเสนอเนื้อหาของผู้จัดทำนิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุนั้น มีการคัดเลือกเรื่องที่น่ามาลงจากเทศกาลต่างๆในแต่ละเดือน นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่จะมีการกำหนดเนื้อหาจากความคิดเห็นของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนที่ส่งจดหมายหรือมีการส่งเมลสอบถามมายังบริษัทรวมถึงการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการ์ตูนใหม่ๆและนำมาลงให้ทันตามเวลาด้วย ส่วนนิตยสารเซนซุ

ผู้จัดทำจะมีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการ์ตูนใหม่ๆและนำมาลงให้ทันตามเวลาเช่นเดียวกัน

ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนยังให้ความสำคัญในเรื่องของภาพความรุนแรง ภาพโป๊เปลือย การจบบ้างสถาบันและยังให้ความสำคัญต่อการใช้ภาษาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน อันอาจส่งผลกระทบต่อผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนด้วย จากคำกล่าวที่ว่า

“สิ่งที่เราต้องคัดกรองคือเรื่องความรุนแรง เลือดกระชูด หรือพวกติดเรต บี หรือ จบบ้างสถาบัน และเรื่องของการใช้ภาษาเราก็พยายามใช้ให้มันถูกต้อง”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มีความพยายามที่จะคัดกรองและควบคุมเนื้อหาเรื่องความรุนแรง ภาพที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน ได้แก่ ภาพลามก เรื่องที่ส่งผลต่อความขัดแย้งในสังคมไทย ได้แก่ การกล่าวให้ร้ายสถาบันพระมหากษัตริย์ การใช้หลักภาษาให้ถูกต้อง ได้แก่ การสะกดคำ การใช้คำศัพท์

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ อธิบายว่าความยากและความง่ายในการได้มาของข้อมูลนั้นปัจจุบัน สามารถหาข้อมูลได้ง่ายขึ้นกว่าอดีตซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตมีบทบาทที่สำคัญในการเป็นแหล่งข้อมูลที่สะดวกและรวดเร็ว ซึ่งผู้อ่านหรือผู้รับสื่อการ์ตูนสามารถหาชมได้ง่าย แต่ทางสำนักพิมพ์ก็ต้องรักษาเอกลักษณ์และความเป็นนิตยสารให้ยังคงอยู่โดยที่จะมีทีมงานคอยดูแล ทั้งจากแหล่งข่าว อินเทอร์เน็ตและทีมงานในประเทศญี่ปุ่น จากคำกล่าวที่ว่า

“ความยากง่าย สมัยก่อนก็ยากครับ แต่สมัยนี้ความจริงเด็กเข้าไปดูในเน็ตก็ได้ แต่เราจะนำเสนอความเป็นตัวตนของเรามากกว่าครับ เราก็จะมีทีมงานทั้งจากสัมผัสจริงๆในตลาด ในอินเทอร์เน็ต และทีมงานจากในญี่ปุ่น ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่านิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮิโรมีการได้มาของข้อมูลในหลายทาง ได้แก่ จากแหล่งข่าว จากสื่ออินเทอร์เน็ตและจากทีมงานของทางนิตยสารในญี่ปุ่น ซึ่งมีการเข้าถึงของข้อมูลที่ง่ายและสะดวก อีกทั้งนิตยสารยังคงแบบฉบับความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองโดยการนำเสนอเนื้อหาในแบบของตัวเองอยู่

ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารเช่นชุนั้น ผู้จัดทำนิตยสารได้อธิบายถึงปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหาในการจัดทำนิตยสารของบริษัทไว้ว่า นิตยสารเซนชู มีการนำเสนอเนื้อหาจากการ์ตูนใหม่จากประเทศญี่ปุ่นและการ์ตูนใหม่ในประเทศไทยซึ่งต้องมีลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่และไม่จำกัดในเรื่องของสำนักพิมพ์และค่ายการ์ตูนต่างๆ จากคำกล่าวที่ว่า

“มีสองส่วน หนึ่งก็คือความสดใหม่ เช่น ในส่วนของอนิเมะใหม่ที่ญี่ปุ่น และส่วนใหม่ในไทยคือเรื่องที่คนไทยสามารถดูได้ด้วยในกรอบของลิขสิทธิ์และไม่จำกัดค่าย และพยายามลงให้ทุกค่ายมากที่สุดเท่าที่จะทำได้”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารเซนชูมีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนใหม่ในประเทศไทยและญี่ปุ่น ซึ่งอยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องกฎหมาย และนิตยสารเซนชูมีการลงการ์ตูนให้มีความหลากหลายในเรื่องของค่ายการ์ตูนให้มากที่สุดแบบไม่จำกัดค่ายด้วย

ผู้จัดทำนิตยสารเซนชูอธิบายถึงการปรับปรุงเนื้อหาภายในนิตยสารว่า มีการปรับปรุงในหลายด้าน ได้แก่ เนื้อหาที่เข้มข้นขึ้น, กราฟฟิก, ความหลากหลายของข้อมูลมากขึ้น จากคำกล่าวที่ว่า

“การปรับปรุงเนื้อหาก็มีเยอะนะ ทั้งcontent กราฟฟิก ที่ดูช่วงหลังๆจะแน่นขึ้นดูเป็นผู้ใหญ่มากขึ้นแต่ก็เป็นหนังสือเด็กอยู่ดีแหละแต่ข้อมูลจะมากขึ้นกว่าเมื่อก่อน แต่ก็มีปรับปรุงในบางจุดเพิ่มลด บ้างเล็กน้อยตามกลุ่มลูกค้าของเรา”

(กมลรัตน์, บรรณานุกรมวิทยาสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่า การปรับปรุงเนื้อหาภายในเล่มของวิทยาสารเซนชูนั้นจะประกอบด้วย 3 ส่วน คือ เนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนที่มีรายละเอียดมากขึ้น มีกราฟฟิก รูปภาพที่มีคุณภาพขึ้นและมีความหลากหลายของเนื้อหาที่นำมาลงและรูปแบบการนำเสนอที่มากขึ้น

ผู้จัดทำวิทยาสารเซนชูได้อธิบายถึงความยากและความง่ายในการได้มาของเนื้อหาในวิทยาสารว่าจะขึ้นอยู่กับลิขสิทธิ์การ์ตูน ในส่วนของการ์ตูนไทยจะมีความง่ายคือมีข้อมูลลิขสิทธิ์ที่หาได้ แต่ของญี่ปุ่นก็มีความยากถ้าการ์ตูนบางเรื่องไม่มีลิขสิทธิ์ ในส่วนของทีมงานในการหาข้อมูลที่จะนำมาลงในวิทยาสารก็จะมีทีมงานที่ทางผู้จัดทำสนับสนุนเพื่อช่วยในการหาข้อมูลซึ่งทีมงานประจำของสำนักพิมพ์มีน้อย จากคำกล่าวที่ว่า

“ความยากง่ายในข้อมูลของไทยมันโอเคเพราะมีข้อมูลลิขสิทธิ์ซึ่งมันหาได้ ข้อมูลญี่ปุ่นบางทีก็มีปัญหา เช่น บางเรื่องอาจจะหาภาพข่าวสหายาก บางเรื่องก็ตีเรื่องของลิขสิทธิ์ก็มี เพราะว่าโจทย์ของเซนชูคือเป็นหนังสือลิขสิทธิ์ หรือบางทีอยากลงเรื่องนี้มากแต่ภาพเอามาใช้ไม่ได้ ในการหาข้อมูลนั้นมีทีมงานนอกออฟฟิศเยอะ มีทำงานแบบแฮนด์ส ออฟฟิศบ้าง แต่ก็มีพวกเพื่อนๆจะช่วยกันหาข้อมูลมากกว่า ทีมงานประจำจะมีน้อย”

(กมลรัตน์, บรรณานุกรมวิทยาสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่า วิทยาสารเซนชูมีความยากและความง่ายในการหาข้อมูลในหลายเรื่องที่แตกต่างกันความยากจะอยู่ในเรื่องของลิขสิทธิ์ของการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนความง่ายในการหาข้อมูลจะเป็นการ์ตูนลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและมีการช่วยกันหาข้อมูลจากกลุ่มผู้จัดทำที่สนับสนุนกัน ได้แก่ กลุ่มเพื่อน

### 3.2 ปัญหาในการจัดทำวิทยาสารการ์ตูน

ปัจจัยเกี่ยวกับปัญหาในการจัดทำวิทยาสารทีวีแมกกาซีนนั้น ผู้จัดทำวิทยาสารได้



อธิบายถึงปัญหาในการจัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนของบริษัทไว้ว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีน จะมีความล่าช้าในเรื่องการรอการตัดสินใจในโทรทัศน์ออกอากาศซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงรายการออกอากาศอันเป็นปัญหาในการกำหนดเนื้อหาและการวางแผนนิตยสาร จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องความล่าช้าในการรอตามทีวีครับ สมมติอย่างเช่นนิตยสารออกวางแผงวันที่ 20 แต่ใกล้ๆ โทรทัศน์บอกเรื่องนี้เปลี่ยนหรือเอาเรื่องนี้แทน ก็จะเป็นปัญหาของเราเพราะเรื่องที่ถูกเปลี่ยนเราทำลงไปแล้ว”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่าอุปสรรคของการกำหนดเนื้อหาและการวางจำหน่ายนิตยสารทีวีแมกกาซีน ได้แก่ เรื่องของการที่นิตยสารทีวีแมกกาซีนเป็นนิตยสารที่รายงานข่าวสาร ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการ์ตูนที่ผ่านทางสื่อโทรทัศน์สาธารณะ ถ้ารายการการ์ตูนทางโทรทัศน์มีการเปลี่ยนแปลงกำหนดการหรือเรื่องของรายการการ์ตูนที่ออกฉายทางโทรทัศน์ นิตยสารทีวีแมกกาซีนจะได้รับผลกระทบด้วยในเรื่องของเนื้อหาของการ์ตูนที่กำหนดไปแล้วในเล่ม

ปัจจัยเกี่ยวกับปัญหาในการจัดทำนิตยสารอนิเมะนั้น ผู้จัดทำนิตยสารได้อธิบายถึงปัญหาในการจัดทำไว้ว่า นิตยสารอนิเมะ มีปัญหาในการเตรียมต้นฉบับ การเลือกเรื่องที่จะชูให้เด่นในแต่ละฉบับ เรื่องระยะเวลาที่ปิดต้นฉบับ ปัญหาในการลงสีในเล่ม ปัญหาเรื่องสีและตัวอักษรอ่านยาก และปัญหาเรื่องยอดพิมพ์ที่ไม่ทั่วถึงทุกจังหวัด จากคำกล่าวที่ว่า

“การเตรียมต้นฉบับ เริ่มแต่เล่มว่าจะเขียนเรื่องอะไรดี ซึ่งผมคิดว่าทุกบริษัทก็จะมีปัญหาพวกนี้เป็นธรรมดาอยู่แล้วนะครับ เรื่องการส่งต้นฉบับไม่ทัน ปัญหาเรื่องการลงสีในเล่มว่าสีกับตัวอักษรมันอ่านยาก และปัญหาเรื่องยอดพิมพ์เราไม่สูงและไม่ทั่วถึงทุกจังหวัด”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเมะ, นิตยสารอนิเมะ, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่าปัญหาของการจัดทำนิตยสารอนิเมะ ได้แก่ การเตรียมต้นฉบับการเลือกเรื่องเด่นประจำฉบับ การส่งต้นฉบับ ปัญหาการลงสี อักษรกับสี กระดาษที่ทำให้อ่านยาก และปัญหาเรื่องยอดพิมพ์ที่ไม่สูงซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดจำหน่ายที่ไม่ทั่วถึงทุกจังหวัด

ปัจจัยเกี่ยวกับปัญหาในการจัดทำนิตยสารนั้น ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเซนซุมีความคิดเห็นตรงกัน คือ มีปัญหาในเรื่องเวลาในการส่งต้นฉบับ และระยะเวลาปิดต้นฉบับนิตยสาร จากคำกล่าวที่ว่า

“ปัญหาเราก็มีนะครับ เป็นเรื่องของเวลามากกว่า อย่างเช่น เดือนกุมภาพันธ์มี 28 วัน เวลาทำงานก็ต้องสั้นลง เราก็ต้องทำงานให้ตรงเวลา และเราก็ต้องเหนื่อยขึ้น อย่างสงกรานต์มีวันหยุดเยอะมาก ก็ต้องเร่งปิดต้นฉบับแล้ว สั้นไปอีก กลางปีปิดบออีกพวกนี้ก็ เป็นปัญหา”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“อย่างเช่นเดือน กุมภาพันธ์ มี 28 วัน แต่ต้องออกวันเดิม เวลาทำงานก็หายไป 2 วัน แล้ว แต่ก็พยายามออกให้ตรงเวลา วันที่ 7-8 ประมาณนี้ เรามี”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎาและกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าปัญหาในการจัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ได้แก่ เวลาในการปิดต้นฉบับ และช่วงเวลาตามเทศกาลและวันหยุดประจำปีซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการทำงานที่ต้องวางแผนการทำงานให้เร็วขึ้น เพื่อทันต่อการวางแผนของนิตยสาร

นอกจากนี้ผู้จัดทำนิตยสารเซนซุได้อธิบายถึงปัญหาในเรื่องราคากระดาษที่มีราคาแพง ส่งผลต่อราคาของนิตยสารที่ต้องสูงตามไปด้วย จากคำกล่าวที่ว่า

“สื่อสิ่งพิมพ์ก็มีอยู่แล้วครับ เรื่องราคากระดาษ ยิ่งแพงมาก ราคานิติยสารก็จะสูงตามนะเด็กๆก็ไม่ค่อยมีเงินซื้อตามอะไรที่แพงไป”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยในเรื่องราคากระดาษมีผลกระทบต่อราคานิติยสารเซนชู ซึ่งเมื่อราคากระดาษสูงขึ้น ราคานิติยสารก็จะสูงขึ้นตามต้นทุนของกระดาษ และเมื่อราคานิติยสารแพงเด็กซึ่งเป็นผู้อ่านก็จะไม่มีเงินพอที่จะจ่ายเพื่อซื้อนิตยสารราคาแพงมาอ่าน

#### 4. ปัจจัยด้านการตลาด

ปัจจัยที่สำคัญในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนอีกด้านที่สำคัญคือ ปัจจัยด้านการตลาด เพราะเป็นเรื่องของการขายและการเข้าถึงผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ปัจจัยการตลาดยังเป็นปัจจัยที่เป็นการสร้างการรับรู้ถึงการมีอยู่ของนิตยสารการ์ตูนด้วย ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำนิตยสารการ์ตูนด้านการตลาดไว้ 4 ประเด็น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

##### 4.1 สปอนเซอร์

สปอนเซอร์เป็นสิ่งสำคัญต่อความอยู่รอดของนิตยสารเพราะเป็นผู้สนับสนุนเงินทุนให้กับทางนิตยสารการ์ตูน จากการสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องปัจจัยด้านการตลาด ผู้วิจัยค้นพบว่าผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน 3 ชื่อฉบับ ได้พูดตรงกันในเรื่องการตอบรับจากผู้สนับสนุนเป็นอย่างดี จากคำกล่าวที่ว่า

“การตอบรับจากสปอนเซอร์ก็ถือว่าดีครับเพราะหนังสือเราอยู่มานานใครก็รู้จัก พวกลูกค้าที่ต้องการสื่อเกี่ยวกับเด็กก็จะนึกถึงเราก่อน”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

“มีสปอนเซอร์ดีนะ บริษัทอยู่ได้ด้วยสปอนเซอร์เพราะทุกวันนี้ก็เหมือนเป็นน้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่าด้วยกัน”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21

กุมภาพันธ์ 2554)

“การตอบรับจากสปอนเซอร์ถือว่าโอเคนะสำหรับMagazine หัวใหม่ที่มีอายุประมาณ 3 ปี มี Feedback ที่ดีขึ้นเรื่อยๆ คนให้การยอมรับมากขึ้น ยอดพิมพ์ก็ถือว่าสูงขึ้น”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ กฤษฎา และกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารการ์ตูน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเซนชู มีการตอบรับจากสปอนเซอร์เป็นอย่างดี

#### 4.2 โฆษณาและประชาสัมพันธ์

ปัจจัยด้านการตลาดเรื่องโฆษณาและประชาสัมพันธ์ก็เป็นเรื่องที่สำคัญต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีน ได้อธิบายว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีนมีพันธมิตรกับบริษัทผู้ถือลิขสิทธิ์การ์ตูน ซึ่งจะคอยสนับสนุนกันและกัน จากคำกล่าวที่ว่า

“เรามีพันธมิตรผู้ถือลิขสิทธิ์การ์ตูนครับ เวลาเขามีข่าวก็จะแจ้งเรามา เช่นพวกบริษัทต่างๆที่นำการ์ตูนเข้ามาขาย ก็สนับสนุนซึ่งกันและกันเช่นเราลงโฆษณาให้เขา เขาก็เอาของเราไปออกอากาศทางโทรทัศน์ให้ฟรี”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารทีวีแมกกาซีนมีการโฆษณาและ

ประชาสัมพันธ์ผ่านทางบริษัทที่ถือลิขสิทธิ์การ์ตูนที่เป็นพันธมิตรซึ่งมีการนำนิตยสารการ์ตูนออกเผยแพร่ทางโทรทัศน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและนิตยสารการ์ตูนก็จะลงประชาสัมพันธ์การ์ตูนและบริษัทที่เป็นพันธมิตรในนิตยสารทีวีแมกกาซีนโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายเช่นกัน

นอกจากนิตยสารทีวีแมกกาซีนจะออกเผยแพร่ทางโทรทัศน์แล้ว ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่และนิตยสารเซนซุ ยังพูดตรงกันในเรื่องสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์นิตยสาร ได้แก่ สังคมออนไลน์และเว็บไซต์ของนิตยสาร การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ผ่านชั้นวางหนังสือและนิตยสารในร้านสะดวกซื้อ จากคำกล่าวที่ว่า

“Facebook ก็มี เว็บไซต์นิตยสารก็มี และขายในเซเว่น”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

“มีอินเทอร์เน็ต ผ่านBookSmile ใน 7-11 และก็สายส่งทั่วไป”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสาร, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์

2554)

“พวกเว็บไซต์ ให้สั่งซื้อย้อนหลังก็มี ก็ขายได้เรื่อยๆ ผ่านเซเว่น ก็มี”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21

กุมภาพันธ์ 2554)

“อย่างเช่นตอนนี้ก็มีเว็บไซต์ เฟสบุ๊คขึ้นมา ที่เราเปิดตรงนี้ก็เพื่อให้ Convergence มากขึ้น”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน 4 ชื่อฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ และนิตยสารเซนซุ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารทั้ง 4 ชื่อฉบับมีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์นิตยสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ได้แก่ “Facebook” ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ของนิตยสารเอง อีกทั้งยังมีการวางขายในร้าน BookSmile ใน

ร้านสะดวกซื้อ (เซเว่นอีเลฟเว่น)

นอกจากนี้ผู้จัดทำนิตยสารเซนซุ กล่าวว่ นิตยสารเซนซุมีรูปแบบการโฆษณา และประชาสัมพันธ์ในรูปแบบโฆษณาค้นเวลารายการการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“เราเป็น Magazine เจ้าเดียวที่ทำ Spot TV ระหว่างการ์ตูนฉาย”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารเซนซุมีการโฆษณาและ ประชาสัมพันธ์ผ่านทางโทรทัศน์โดยรูปแบบการโฆษณาและประชาสัมพันธ์คือการ จัดทำโฆษณาค้นเวลารายการการ์ตูนที่กำลังออกฉายอยู่ในขณะนั้น

#### 4.3 กลยุทธ์ราคา

ผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก ได้กล่าวว่า นิตยสารอนิเม็กมีกลยุทธ์ในเรื่องของราคาซึ่ง ตั้งแต่จำหน่ายนิตยสารมาเป็นเวลา 8 ปี ยังไม่มีการปรับราคาแต่อย่างใด จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องราคาครับ เราอยู่มานาน 8 ปี แต่เรายังไม่เคยขึ้นราคาเลย”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม็ก, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเม็กมีกลยุทธ์ในการ รักษาราคานิตยสารไว้ในราคาเดิมตลอดเวลา 8 ปี โดยไม่มีการปรับราคาขายแต่อย่างใด

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์ กล่าวว่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์มีการลด ราคานิตยสารในงานสัปดาห์หนังสือประจำปี ดังคำกล่าวที่ว่า

“ช่วงงานหนังสือเราก็จะมีลดราคาเล่มเก่าๆ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวี่แมกกาซีน ฮีโร่, 21  
กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวของกฤษฎาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่มีกลยุทธ์ในการลดราคานิตยสารเล่มเก่าๆเพื่อให้เหมาะสมต่อช่วงเวลา เพราะนิตยสารเล่มเก่าจะมีข้อมูลที่ล้าสมัยและไม่ทันต่อเหตุการณ์และข่าวสารในปัจจุบัน กลยุทธ์การลดราคาจึงเป็นแนวทางในการขายนิตยสารเล่มเก่าให้กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนที่ต้องการสะสมนิตยสารการ์ตูน หรือรับรู้ข้อมูลข่าวสารเก่าๆเพื่อความรู้และความเข้าใจในส่วนตัวของผู้อ่านนิตยสารเอง

#### 4.4 กลยุทธ์ของแถม

ผู้จัดทำนิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ กล่าวว่า นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ทุกเล่มจะมีของแถม คือ ไปสการ์ดการ์ตูน ให้มาพร้อมกับนิตยสารการ์ตูนด้วย จากคำกล่าวที่ว่า

“การ์ตูนเกือบทุกเล่มเราก็จะมีของแถม เป็นไปสการ์ดการ์ตูน”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวี่แมกกาซีน ฮีโร่, 21  
กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของผู้จัดทำนิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารทีวี่แมกกาซีน ฮีโร่ มีกลยุทธ์ในการใช้ของแถม เพื่อดึงดูดผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ ไปสการ์ดการ์ตูน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากลยุทธ์การตลาดเปรียบเสมือนเครื่องมือที่สำคัญอันจะทำให้ นิตยสารการ์ตูนอยู่รอดได้ในปัจจุบันจากการแข่งขันทางเศรษฐกิจและสื่อต่างๆที่มีความสำคัญและสะดวกรวดเร็ว นิตยสารการ์ตูนจึงต้องหาทางใช้กลยุทธ์ต่างๆข้างต้นที่จะทำให้ธุรกิจสามารถอยู่รอดต่อไปได้ ซึ่งเมื่อศึกษาปัจจัยด้านนโยบายที่มีผลต่อการบริหารองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ของ อมร

พรรณ ชุ่มโชคชัยกุล (2548) พบว่าสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นของเอกชน จึงมีนโยบายเน้นด้านธุรกิจ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การมุ่งเน้นผลประโยชน์และกำไรเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด ดังนั้น ผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องแข่งขันเพื่อได้มาซึ่งยอดขาย และที่สำคัญคือ การได้มาซึ่งการขายพื้นที่โฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์และนิตยสารซึ่งมีเป้าหมายไปยังผลกำไรด้วย

## 5. ปัจจัยเกี่ยวกับภาครัฐ

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูนพบว่าปัจจัยเกี่ยวกับภาครัฐเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน โดยภาครัฐเป็นตัวกำหนดและเป็นกลไกในการช่วยเหลือและพัฒนาสื่อ รวมถึงมีอำนาจในการควบคุมและดูแลเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับภาครัฐต่อการพัฒนานิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบปัจจัยที่สำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนใน 2 ประเด็น คือ การจัดเก็บภาษีอากรและสิ่งที่ยากให้ภาครัฐสนับสนุนในการพัฒนานิตยสารการ์ตูน ดังต่อไปนี้

### 5.1 การจัดเก็บภาษีอากร

จากการที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยค้นพบปัจจัยที่มีต่อนโยบายภาครัฐในเรื่องของการจัดเก็บภาษีกระดาษ ซึ่งมีความสำคัญต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน โดยผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 คน มีความเห็นตรงกันในการที่จะให้มีการลดหย่อนภาษีกระดาษ จากคำกล่าวที่ว่า



“เรื่องภาษีกระดาษตอนนี้ก็แพงขึ้นมาเรื่อยๆ ตอนหลังนี้มีเรื่องส่งเสริมการอ่าน ถ้าเป็นไปได้ถ้ารัฐบาลจะช่วยให้นิตยสารตรงนี้ ราคาไม่สูงจนเกินไปก็ได้ ก็อย่างน้อยๆก็จะช่วยหลายๆคนที่ตั้งใจทำอะไรดีๆได้อีกเยอะนะ”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“เว้นภาษีกระดาษเถอะครับ เพราะผมมีความเห็นว่า คุณว่าคนไทยไม่อ่านหนังสือ แต่ถ้าหนังสือยังแพงอยู่จะให้ทำอย่างไรได้”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิยายแปล, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

“อยากให้ลดภาษีกระดาษ ถ้าทำได้จะดีมาก ถ้าภาษีลดลง ราคาหนังสือก็ลดลง เด็กจะซื้อหนังสือมากขึ้น”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“เรื่องของภาษี เรื่องของราคากระดาษ กระดาษแพงเหลือเกิน ประเทศไทยมีค่าครองชีพต่ำกว่า ญี่ปุ่น 10 เท่า แต่เรามีการใช้กระดาษเท่ากับญี่ปุ่นเลย อย่างที่รัฐบาลบอกว่าส่งเสริมการอ่านจริง ก็ควรส่งเสริมอย่างมีเอกภาพมากขึ้น ที่บอกว่าส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมอย่างไรหรือ เพราะตอนนี้ผู้ผลิตก็จะแยแล้ว แต่เราก็อยากทำหนังสือราคาถูกลงแต่ต้นทุนเราก็แบกไม่ไหวเหมือนกัน มีนโยบายลดเรื่องภาษีก็เกี่ยวนะสุดท้ายมันก็ไม่ลดจริง”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ณวิทย์ กฤษฎาและกมลรัตน์ ผู้วิจัยค้นพบว่า ภาษีกระดาษมีอิทธิพลต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน เพราะเป็นเรื่องของการกำหนดต้นทุนในการผลิตนิตยสาร ราคานิตยสารซึ่งต้องมีราคาแพงตามราคาของกระดาษ ซึ่งจะส่งผลต่อความอยู่รอดของนิตยสารการ์ตูนซึ่งขัดกับนโยบายของรัฐบาลที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนบอกไว้ว่ามีการส่งเสริมเรื่องการอ่าน เพราะถ้าราคานิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของเด็กและเยาวชนถ้าไม่มีผู้อ่าน นโยบายของภาครัฐบาลในเรื่องส่งเสริมการอ่านก็ไม่สามารถปฏิบัติได้

## 5.2 สิ่งที่ยากให้ภาครัฐสนับสนุนในการพัฒนานิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องสิ่งที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนต้องการให้ภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อโดยเฉพาะนิตยสารการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชนทางหนึ่ง ซึ่งมีประเด็นที่ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนอยากให้ภาครัฐให้ความสำคัญ ดังนี้

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีน มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่ต้องการให้ภาครัฐสนับสนุน ได้แก่ เรื่องการทำการ์ตูนอนิเมชัน ซึ่งเป็นการส่งเสริมเด็กไทยที่มีฝีมือให้สามารถพัฒนาตนเองและวงการเทคโนโลยีด้านสื่อการ์ตูนของไทยให้พัฒนาไปได้ในอนาคต จากคำกล่าวที่ว่า

“ก็เห็นมีเรื่องที่ภาครัฐสนับสนุนการทำ Animation มีอยู่เป็นช่วงๆ อยากให้สนับสนุนตรงนี้ อยากเห็นการ์ตูนไทยดังไปทั่วโลกครับ ถ้าเป็นไปได้รัฐบาลควรสนับสนุนทางด้านนี้นะครับ ให้คนไทยที่มีฝีมือโตขึ้นมาให้ก้าวไปข้างหน้าได้น่าจะดี”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนมีความต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมและสนับสนุนการทำการ์ตูนอนิเมชันเพื่อเป็นการพัฒนาฝีมือของคนทำการ์ตูนอีกทางหนึ่ง เพื่อจะได้มีคนทำการ์ตูนที่มีความชำนาญและสามารถนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาประเทศต่อไป

ผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่ต้องการให้ภาครัฐสนับสนุน ได้แก่ เรื่องการควบคุมสื่อ จากคำกล่าวที่ว่า

“อยากให้มีกรควบคุมสื่อนะ ผมมองว่าเรามีอิสรภาพในการจัดพิมพ์หนังสือเยอะเกินไปหรือเปล่า อยากให้รัฐเข้ามาดูแลเพราะมีหนังสือหรือนิตยสารพิมพ์ที่มีข้อมูลผิดๆออกมา

เยอะ”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิยายแปล, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็กต้องการให้ภาคีรัฐส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตสื่อที่ถูกต้อง ควรมีการควบคุมสื่อให้รัดกุมไม่ผลิตได้ง่าย โดยคำนึงถึงเรื่องความถูกต้องของเนื้อหา และสามารถตรวจสอบได้

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่ต้องการให้ภาคีรัฐสนับสนุน ได้แก่เรื่อง การให้ภาคีรัฐส่งเสริมเรื่องการศึกษาให้กับเด็ก จากคำกล่าวที่ว่า

“การอ่านครับ อยากให้ส่งเสริมเรื่องการศึกษามากกว่า ผมเคยไปประชุมกับกทม.เรื่องที่กทม.จะให้กลายเป็นเมืองแห่งการอ่าน ถ้าคุณมีนโยบายอะไรส่งเสริมเด็ก พี่ก็ยินดีที่จะกระจายข่าวเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้เต็มที่ ว่าทางกทม.หรือทางกระทรวงต่างๆ มีนโยบายอะไร ยินดีเต็มที่ครับ เรื่องเงินไม่คิดอยู่แล้วตรงนี้เรามองว่าเป็นเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมของสื่อมากกว่า ซึ่งมันเป็นเรื่องการตอบแทนสังคม ถ้าทางรัฐมาขอสปอนเซอร์เราก็มีตรงนี้ไปให้ จะเอาหนังสือไปแจกเราก็มีให้ครับ ทำห้องสมุดก็ได้นะ ยินดี”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็กต้องการให้ภาคีรัฐส่งเสริมและสนับสนุนในเรื่องการศึกษาต่อเด็ก โดยผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ใช้หลักของการตอบแทนและรับผิดชอบต่อสังคมโดยการไม่รับเงินในการช่วยประชาสัมพันธ์กิจกรรมของทางภาครัฐที่จัดให้กับเด็กผ่านทางนิตยสารการ์ตูน อีกทั้งยังมีหลักคุณธรรมและจริยธรรมของสื่อ

ผู้จัดทำนิตยสารเซนซุ มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่ต้องการให้ภาครัฐทำคือ การไม่ยึด  
ยึดความรู้ด้านต่างๆผ่านสื่อการ์ตูนเกินไป จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องของการเปิดรับ เนื่องจากPosition ของหนังสือการ์ตูนในสายตาภาครัฐยัง  
แปลกอยู่ เช่น เวลารัฐส่งเสริมการ์ตูน คือ ส่งเสริมการ์ตูนความรู้ การ์ตูนเด็ก เวลารัฐทำการ์ตูนที่ไร  
ต้องเป็นสอนทุกที่ เวลาเกาหลีส่งเสริมวัฒนธรรมของเขา เขาก็ไม่เห็นจะทำสื่อสอนอะไรนะ เช่น  
รัฐบาลบอกมีการส่งเสริม Creative Economy ก็อยากให้ส่งเสริมจริงๆ พอเปลี่ยนรัฐบาลก็ไม่  
ส่งเสริมแล้ว เมื่อก่อนเคยมีบอกจะส่งเสริม Animation แล้วก็หายไป ‘ไม่ต่อเนื่อง’”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารเซนซุต้องการให้  
ภาครัฐไม่ยึดยึดความรู้และการส่งเสริมต่างๆผ่านสื่อมากเกินไป เมื่อส่งเสริมประเด็นด้าน  
เศรษฐกิจสร้างสรรค์รัฐบาลควรทำอย่างจริงจัง ไม่ทิ้งไปเมื่อเปลี่ยนรัฐบาลใหม่

ผู้จัดทำนิตยสารเซนซุ มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่อยากให้ภาครัฐทำคือ ต้องการให้รัฐ  
ปรับทัศนคติที่มีต่อการ์ตูนญี่ปุ่นและมองสื่อทุกสื่อมีด้านดีและไม่ดี และในเรื่องการมองเหมารวม  
ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ดี จากคำกล่าวที่ว่า

“มุมมองของภาครัฐก็ค่อนข้างมีปัญหาเยอะ อย่างที่บอก อย่างมองการ์ตูนญี่ปุ่น  
ว่าเป็นสื่อต่างดาว ผมอยากให้เปิดรับมากกว่า ผมมองว่ามีข้อดี สื่อทุกสื่อผมมองว่ามีมุมมองด้าน  
บวกและด้านลบหมด ไม่ใช่ปิดกั้นไง อยากให้รัฐบาลทำมุมมองที่มีต่อสื่อตรงนี้มากขึ้น ผมเคยไป  
คุยกับรัฐบาลเรื่องการจัดเรตการ์ตูนรอบหนึ่ง การ์ตูนที่ไม่ควรอ่านก็มีนะ แต่อย่ามองภาพรวม ควร  
มองแบบแยกส่วนไม่ใช่มองแบบองค์รวม ไม่ใช่อะไรก็เซ็นเซอร์ คุณดูแล้วได้อะไร มันสอนอะไร”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารเซนซุต้องการให้

ภาครัฐปรับทัศนคติที่ไม่ดีต่อการชุมนุมญี่ปุ่น และมองสื่อทุกสื่อมีด้านดีและไม่ดี และไม่ต้องการให้  
ภาครัฐมองเหมารวมว่าการชุมนุมญี่ปุ่นไม่ดีทั้งหมด ควรมองเป็นกรณีไป

## 6. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการค้นพบปัจจัยที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำ  
นิตยสารการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการ  
จัดทำนิตยสารการ์ตูนอยู่ 2 ประเด็น ได้แก่ การเขียนจดหมายถึงผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนของผู้อ่าน  
และการประกอบรูปภาพระบายสีของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ซึ่งอธิบายได้ดังต่อไปนี้

### 6.1 การเขียนจดหมายถึงผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนของผู้อ่าน

จากการสัมภาษณ์กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนผู้วิจัยได้  
ค้นพบว่าระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่ง  
จดหมายแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและการตอบจดหมายของผู้จัดทำนิตยสาร  
การ์ตูน ซึ่งทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้นำความคิดเห็นของผู้อ่านซึ่งเกี่ยวกับการตอบคำถาม  
เกี่ยวกับตัวการ์ตูนและทางผู้จัดทำก็ได้ตอบคำถามของผู้อ่านลงในนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าว  
ที่ว่า

“เมื่อก่อนเขียนจดหมายไปถามวันเกิดตัวการ์ตูนคะ วันเกิดโดเรมอน แล้วก็ไคมัน  
แล้วก็ช่วงเวลาของการ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ว่ามาฉายวันไหน ก็โมง บ.ก.พีแมกเขาก็ตอบ  
ทางคอลัมน์ตอบจดหมายให้คะ”

(ฟ้า, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“เขียนจดหมายไปถามเว็บไซต์การ์ตูนวันพีซครับ แล้วก็ขอให้ลงโปสเตอร์ไปเก  
ม่อนนะ บ.ก.เขาก็เอามาลงให้ครับ ”

(โพน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวของฟ้าและโหมข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้ส่งจดหมายแสดงความคิดเห็นและคำถามไปยังสำนักพิมพ์นิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นการแสดงความต้องการที่จะขอให้ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้นำเสนอเนื้อหาในสิ่งที่ผู้อ่านต้องการ ซึ่งหลังจากการส่งจดหมาย ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้ทำการตอบคำถามและนำเนื้อหาที่ผู้อ่านต้องการลงในนิตยสาร จากคำกล่าวที่ว่า

“มีตอบจดหมายเยอะเลยเราก็มีทีมงานคอยตอบอยู่ เด็กอยากรู้ อยากให้ลงอะไร เราก็คัดๆมาที่เราทำได้นะ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

“เราก็มีบุคลากรในกองบรรณาธิการคอยตอบจดหมายครับ”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวของกฤษฎาและวุฒิข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้รับฟังความคิดเห็นของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึ่งได้นำเสนอเนื้อหาจากความต้องการของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนลงในนิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งในการคัดเลือกเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน อันเกิดจากความต้องการของทั้งสองฝ่าย คือ ผู้อ่านต้องการสิ่งที่ตนเองยังไม่ได้รับจากการรับชมการ์ตูนทางโทรทัศน์หรือมีความสงสัยและต้องการรายละเอียดของตัวละครเพิ่มขึ้น ได้แก่เรื่องขอให้ผู้จัดทำลงโปสเตอร์การ์ตูน ประวัติของการ์ตูนและตารางเวลาออกอากาศเกี่ยวกับรายการที่นำเสนอการ์ตูนทางโทรทัศน์ ซึ่งผู้จัดทำก็ได้ทำตามที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนร้องขอ ซึ่งสิ่งนี้สรุปได้ว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนทางหนึ่ง

## 6.2 การประกอบรูปวาดระบายสีของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

จากการสัมภาษณ์กับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนผู้วิจัยได้ค้นพบว่าระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องระหว่างกันในเรื่องของการที่ผู้อ่านส่งรูปวาดระบายสีเข้าประกวดกับทางนิตยสารการ์ตูน ซึ่งรูปวาดประกวดนี้เป็นรูปวาดภายในนิตยสารการ์ตูนที่ผู้จัดทำต้องการให้ผู้อ่านร่วมสนุกกับทางนิตยสารและมีรางวัลเป็นสิ่งจูงใจให้ จากคำกล่าวที่ว่า

“มีประกวดรูปวาดระบายสีชิงรางวัลคะตอนเด็กๆ เมื่อ 8 ปีที่แล้วได้นะ ส่งไป 3 ครั้ง เห็นลงอยู่ 2 ครั้งได้ คงจะไม่ค่อยสวยนะคะ(หัวเราะ)”

(แพรว, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

“วาดการ์ตูน ส่งไปนะได้ด้วย ฟลุคแน่เลยได้รางวัลชมเชย”

(แอน, สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของแพรวและแอน ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึ่งมีความสนใจในสิ่งที่นิตยสารการ์ตูนนำเสนอ ได้แก่ การประกวดภาพระบายสี และผู้อ่านได้ร่วมสนุกโดยการส่งภาพระบายสีของตัวเองกลับเข้ามายังนิตยสารเพื่อร่วมสนุกและชิงรางวัล ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้คัดเลือกรูประบายสีที่โดดเด่นและน่าสนใจ นำมาลงในนิตยสารการ์ตูนอีกครั้งเพื่อประกาศรางวัลแก่ผู้ที่โชคดีจากการร่วมสนุก จากคำกล่าวที่ว่า

“เราจะมีภาพการ์ตูนท้ายเล่มให้เด็กๆ ส่งเข้ามาระบายสีแข่งกัน มีส่งมากันเยอะนะ เรามีรางวัลให้ใจ เด็กๆ ก็ชอบกัน ส่งมาเราก็คัดๆ เอาที่สร้างสรรค์ดีแล้วก็ให้รางวัลเป็นการตอบแทนความพยายามและเป็นกำลังใจให้ต่อไปในการสร้างสรรค์ผลงานมาอีก”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมีความต้องการให้ผู้อ่านได้ร่วมสนุกกับทางนิตยสารซึ่งมีสิ่งทีแฝงอยู่ในการร่วมสนุกของผู้อ่านจากการให้

ความเห็นของผู้จัดทำคือ เป็นการพัฒนาผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์จากการระบายสีภาพที่ส่งเข้ามาประกวดและเป็นการฝึกความพยายามในการสร้างสรรค์โดยการใช้เวลาในการลงสีและสร้างสรรค์ภาพที่โดดเด่นเพื่อที่จะได้รางวัลจากการร่วมสนุก

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูนทางหนึ่งของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ การที่มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้อ่านและผู้จัดทำในเรื่องของความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหาภายในนิตยสารการ์ตูนและความต้องการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมของผู้อ่านซึ่งไม่ได้รับทั้งหมดจากการอ่านนิตยสารการ์ตูนหรือการรับชมจากสื่ออื่น ได้แก่ โทรทัศน์ จึงทำให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนส่งจดหมายแสดงความคิดเห็นถึงสิ่งที่ตนเองต้องการกับนิตยสารการ์ตูน และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องการร่วมสนุกกับทางนิตยสารการ์ตูนที่เป็นการพัฒนาผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้ทางหนึ่ง ได้แก่ การส่งภาพระบายสีเข้าประกวดกับทางนิตยสารการ์ตูน และการที่ผู้จัดทำได้รับฟังความคิดเห็น โดยการนำสิ่งที่ผู้อ่านต้องการนำมาลงในนิตยสาร และจากการคัดเลือกรูปภาพระบายสีที่โดดเด่นของผู้อ่านเพื่อมอบรางวัลและนำภาพที่ได้รับรางวัลนำมาลงในนิตยสาร ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญของการจัดทำนิตยสารการ์ตูน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน มี 6 ปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยเกี่ยวกับปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วย เรื่อง อุดมการณ์ในการทำงานที่จะอุทิศตนเองทำงานเพื่อผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน อันเกิดจากความรักและชื่นชอบในตัวละครในการ์ตูน อีกทั้งยังมีความรับผิดชอบในฐานะวิชาชีพสื่อมวลชนในเรื่องของความพยายามและมีหลักคุณธรรม จริยธรรมกำกับในการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน จากการทำงานที่ตนเองสนใจ
2. ปัจจัยเกี่ยวกับนโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วย เรื่อง การกำหนดหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ กำหนดราคานิตยสารที่เหมาะสม ไม่แพง ผู้บริโภคหาซื้อได้ง่าย ทำนิตยสารให้มีคุณภาพ ออกวางจำหน่ายตรงเวลา ทำ



นิตยสารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่าน

3. ปัจจัยเกี่ยวกับการคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วยเรื่อง คัดเลือกเนื้อหาที่สดและใหม่ และนำเสนอการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นเป็นพิเศษ จะมีการ์ตูนของไทยบ้างตามโอกาส จากเรื่อง

ปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหา ได้แก่ ภาพยนตร์ที่เข้าฉายใหม่ รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ กิจกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน นิตยสารแต่ละเล่มจะมีเอกลักษณ์การนำเสนอที่เฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน โดยนิตยสารทีวี่แมกกาซีนมีการคัดเลือกเนื้อหาตามจากรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย มีการควบคุมและคัดกรองเนื้อหาความรุนแรงและภาพที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนเป็นหลัก นิตยสารอนิเม็กมีการคัดเลือกเนื้อหาจากการ์ตูนที่ฉายในประเทศญี่ปุ่นและมีข้อมูลในลักษณะเชิงลึก มีการสอดแทรกทัศนคติของผู้จัดทำ และมีกลุ่มผู้อ่านเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่ มีการคัดเลือกเนื้อหาจากการ์ตูนแนวยอดมนุษย์ในอดีตและปัจจุบัน และนิตยสารเซนซุจะมีการคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาลงโดยมีความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอ การ์ตูนที่นำมาลงต้องได้รับลิขสิทธิ์ที่ถูกต้อง

ปัญหาที่พบในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ความล่าช้าในการวางจำหน่าย โปรแกรมรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงกะทันหัน ปัญหาเรื่องสีและตัวอักษรอ่านยาก ยอดพิมพ์ที่ไม่ทั่วถึงทุกจังหวัด

4. ปัจจัยด้านการตลาด ประกอบด้วยเรื่อง การได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์ดี การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ Facebook BookSmile เว็บไซต์บริษัท Spot TV มีการใช้กลยุทธ์ราคาเท่าเดิม ลดราคานิตยสารเล่มเก่าๆ การใช้ช่องแถม ได้แก่ ไปสเตอร์การ์ตูน และไปสการ์ดการ์ตูน

5. ปัจจัยเกี่ยวกับภาครัฐ ประกอบด้วยเรื่องการจัดเก็บภาษีกระดาษ ความต้องการให้ภาครัฐสนับสนุนการ์ตูนอนิเมชัน ความต้องการให้ภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานิตยสารการ์ตูนและต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาของเด็กและเยาวชนผ่านนิตยสารการ์ตูน ให้ภาครัฐมองภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านที่ดี

6. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วยการเขียนจดหมายถึงผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนของผู้อ่านในการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ

การคุ้มครองและการนำเสนอการคุ้มครองที่ตนเองต้องการให้ทางนิตยสารการคุ้มครองนำมาลง และการประกวด  
รูปวาดระบายสีของผู้่านนิตยสารการคุ้มครองเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์และความพยายามของ  
ผู้่านนิตยสารการคุ้มครอง

นอกจากนี้การสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการคุ้มครองได้มีการวิเคราะห์แนวทางการ  
พัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการคุ้มครอง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### แนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการคุ้มครอง

จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการคุ้มครอง ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำ  
นิตยสารการคุ้มครองมีแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการคุ้มครองในหลายด้านด้วยกัน  
โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งประเด็นด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการคุ้มครองได้ 3 ประเด็น  
คือ บทบาทของนิตยสารการคุ้มครองในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่มีต่อ  
การทำงานในนิตยสารการคุ้มครองและแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอนาคตของผู้จัดทำ  
นิตยสารการคุ้มครอง ซึ่งมีประเด็นดังต่อไปนี้

#### 1. บทบาทของนิตยสารการคุ้มครองในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารที่วิแมกกาซีนนั้น บทบาทของ  
นิตยสารที่วิแมกกาซีนในการพัฒนาเด็กและเยาวชนคือผู้จัดทำนิตยสารจะมีการเน้นให้เด็กเป็นเด็ก  
ดี มีการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยสอดแทรก จากคำกล่าวที่ว่า

“ของเราก็คงจะเน้นให้เด็กเป็นเด็กดีครับ วัฒนธรรมไทยเป็นอย่างไรเราก็ส่งเสริม  
ให้เป็นแบบนั้น ไม่ใช่บอกว่าคุณการคุ้มครองญี่ปุ่นแล้วจะต้องเป็นญี่ปุ่นตามก็ไม่ใช่”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารที่วิแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์

2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารทีวีแมกกาซีนมีการส่งเสริมให้ผู้อ่านนิตยสารซึ่งเป็นกลุ่มเด็ก โดยการส่งเสริมการทำดีของเด็กและมีการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยสอดแทรกในนิตยสารทีวีแมกกาซีนทางหนึ่งเพื่อเป็นการให้ผู้อ่านเรียนรู้วัฒนธรรมไทยได้ทางหนึ่ง

นอกจากนี้ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนได้สอดแทรกเรื่องของการพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องส่งเสริมสถาบันครอบครัว จากคำกล่าวที่ว่า

*“การส่งเสริมความเป็นครอบครัวก็มีครับ เช่นถ่ายรูปครอบครัว การร่วมสนุกอะไรอย่างนี้”*

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารทีวีแมกกาซีนมีการสอดแทรกในเรื่องกิจกรรมในครอบครัว ได้แก่ การถ่ายรูปครอบครัว การร่วมสนุกของครอบครัว

นอกจากนี้ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนยังมีการส่งเสริมในเรื่องของการอ่านหนังสือ และการให้ความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายความเครียด จากคำกล่าวที่ว่า

*“ส่งเสริมการอ่านครับ และให้ความบันเทิงเพื่อผ่อนคลาย”*

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารการ์ตูนมีเนื้อหาในการพัฒนาเด็กและเยาวชนสอดแทรกในเรื่องการส่งเสริมการอ่าน และการให้ความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายความเครียด

จากการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก ซึ่งผู้จัดทำได้อธิบายว่า นิตยสารอนิเม็กมีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชน วัยรุ่น และผู้ใหญ่ ซึ่งเนื้อหาภายในนิตยสารอนิเม็กมีเรื่อง

ของการ์ตูนที่มีความจริงจัง รายละเอียดที่ซับซ้อน จากคำกล่าวที่ว่า

“นิตยสารอนิเมะมักคงยากในเรื่องการพัฒนาเด็กเพราะไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายของเรา แต่ก็มีเด็กอยู่เหมือนกันที่อ่าน ผมก็มองว่าเนื้อหาบางอย่างก็ใช้ว่าเด็กจะเข้าถึงได้ง่ายและอีกอย่างหนึ่งมุมมองเกี่ยวกับการ์ตูนและการวิจารณ์การ์ตูนประกอบในเล่มเป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจยาก”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเมะ, นิตยสารอนิเมะ, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเมะมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ในกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ซึ่งมีเรื่องของความจริงจังและมีสำนวนภาษาที่กลุ่มเด็กจะเข้าใจยาก

ผู้จัดทำนิตยสารอนิเมะอธิบายต่อว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสอดแทรกเนื้อหาอะไรก็ได้เพื่อให้ผู้รับสารได้รับรู้และเป็นการป้อนข้อมูลของผู้ส่งให้ผู้รับสารหรือผู้อ่านอย่างไม่รู้ตัว จากคำกล่าวที่ว่า

“ผมว่านิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อที่พยายามแทรกสารอะไรก็ได้ที่ต้องการให้เด็กได้รับรู้ไว้ในการ์ตูน เด็กอ่านการ์ตูนก็จะซึมเข้าไปเองโดยไม่รู้ตัว นี่คือนิสัยของนิตยสารการ์ตูน”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเมะ, นิตยสารอนิเมะ, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่า นิตยสารอนิเมะมีกลุ่มเป้าหมายที่เข้าถึงในกลุ่มวัยรุ่น เยาวชนและผู้ใหญ่ ซึ่งกลุ่มเด็กจะมีบ้างที่อ่านแต่ก็ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายหลักของนิตยสารอนิเมะ

และผู้วิจัยค้นพบจากการสัมภาษณ์ณวิทย์ว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อที่ผู้ส่งสารสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่ผู้ส่งสารต้องการส่งไปยังผู้รับสารโดยที่ผู้รับสารหรือผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนไม่รู้สึกรู้ว่าตนเองได้รับสารนั้นซึ่งเป็นสิ่งที่ดีต่อการสอดแทรกเนื้อหาที่สามารถพัฒนาเด็ก

และเยาวชนได้ อันจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และจดจำแบบที่ไม่เป็นการยึดเยียดและค่อยเป็นค่อยไป

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ พบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มีการอธิบายถึงเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านต่างๆในนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ จากคำกล่าวที่ว่า

“สื่อนี้จะมีอิทธิพลมากเลยนะ เพราะเด็กๆชอบดูการ์ตูน ถึงพ่อแม่ไม่ให้เงินเด็ก เด็กก็ต้องแอบไปซื้ออยู่แล้ว ถ้าเด็กรักการอ่านมันก็จะดีต่อตัวเด็กเอง เด็กจะได้รู้ภาษาไทยเขียนจะได้ไม่ผิด”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่า ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มองว่านิตยสารการ์ตูนมีบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่เรื่อง การรักการอ่านและการเรียนรู้ภาษาไทยให้ถูกต้อง

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มองว่า นิตยสารการ์ตูนมีบทบาทในการให้เด็กใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และมีการทำกิจกรรม ได้แก่ การวาดรูป ทายปัญหา จากคำกล่าวที่ว่า

“ก็จะได้รู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งแต่ละเล่มก็จะมีกิจกรรมอยู่หมดแหละ เช่น วาดรูป ทายปัญหาทางบทความต่างๆ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่า ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มองว่านิตยสารการ์ตูนมีบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่เรื่อง การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และมีการฝึกทำกิจกรรม ได้แก่ การวาดรูป ทายปัญหา

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์มองว่า นิตยสารการ์ตูนมีบทบาทในการพัฒนาเด็กถ้าเด็กมีการศึกษาดี เด็กก็จะมี การแสวงหาความรู้ด้านอื่นเพิ่มเติม จากคำกล่าวที่ว่า

“คิดว่าทุกๆด้านนะ คืออยู่ที่การศึกษาของเด็กแหละ คุณสอนให้เด็กรู้จักอ่านหนังสือ เด็กก็จะอยากอ่านมากกว่าดูรูปเปล่าๆ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่า ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์มองว่านิตยสารการ์ตูนมีบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่เรื่อง การศึกษาของเด็กเมื่อเด็กมีการศึกษาดีก็จะเกิดการค้นหาข้อมูลด้านอื่นเพิ่มเติมซึ่งก็จะมีทักษะในการอ่านหนังสือแล้ว

ผู้จัดทำนิตยสารเซนซุมองว่า นิตยสารการ์ตูนมีส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน แต่ก็จะไม่มีความสำคัญไปกว่าความบันเทิงภายในนิตยสาร ดังคำกล่าวที่ว่า

“โจทย์ของเซนซุ คือหนังสือบันเทิงใจครับ แต่ความเป็น Edutainment ก็มีสอดแทรกได้แต่มันต้องไม่โดดเด่น มีความบันเทิงซัก 80 % แต่ 20 % ก็มีสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนบ้าง”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่านิตยสารเซนซุมีการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในปริมาณที่น้อยกว่าความบันเทิงที่มีอยู่ในนิตยสาร แต่นิตยสารก็ยังคงสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนอยู่ได้แต่ไม่โดดเด่นเท่ากับเนื้อหาความบันเทิงซึ่งเป็นเนื้อหาหลัก

จากการสำรวจเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากนิตยสารทั้ง 4 ชื่อฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน นิตยสารอนิเม็ก นิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโรว์และนิตยสารเซนซุในบทที่ 4

ผู้วิจัยได้ค้นพบความโดดเด่นของสาระย่อยจากแนวคิดหลักที่ปรากฏในนิตยสารทั้ง 4 ชื่อ ฉบับ ซึ่งผู้วิจัยได้นำการค้นพบดังกล่าวทำการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับถึงเนื้อหาที่ค้นพบว่า เนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ค้นพบนั้นมีปัจจัยอะไรเป็นตัวกำหนด ดังนี้

1.1 นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีสาระย่อยด้าน “ความกล้าแสดงออก” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง มีปริมาณการนำเสนอ 1,526 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีนทั้งหมด

จากการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีน ถึงการค้นพบปริมาณการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง สาระย่อยด้าน “ความกล้าแสดงออก” ที่มีปริมาณความถี่สูงสุด ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้กล่าวว่า

“มีการส่งรูประบายสีประกวดครับ มีเด็กเขียนจดหมายเข้ามาและร่วมสนุกกับเราเยอะ”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่ทำให้นิตยสารทีวีแมกกาซีนมีเนื้อหาด้านความกล้าแสดงออกโดดเด่นสูงสุดอันได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนมีรูปแบบการนำเสนอภาพวาดระบายสีและมีการเขียนจดหมายเข้ามาร่วมสนุกกับทางนิตยสารซึ่งแสดงให้เห็นถึงการกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมคือการวาดภาพระบายสีชิงรางวัล และมีความกล้าแสดงออกในการเขียนจดหมายเข้ามาร่วมสนุกกับทางนิตยสารการ์ตูนของผู้อ่าน โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนถึงปัจจัยดังกล่าว พบว่า บริษัทมีนโยบายที่อยากให้เด็กใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และช่วยให้มีการใช้จินตนาการจากการวาดภาพ ดังคำกล่าวที่ว่า

“เราอยากให้เด็กใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ช่วยให้ฝึกจินตนาการจากการวาดรูป”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนมีการสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านความกล้าแสดงออกผ่านทางการประกวดวาดภาพระบายสีและการเขียนจดหมายและการร่วมสนุกของเด็กเพื่อให้เด็กใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ฝึกจินตนาการจากการวาดรูป

1.2 นิตยสารอนิเม็ก มีสาระย่อยด้าน “ส่งเสริมการอ่านหนังสือ” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านการงาน มีปริมาณการนำเสนอ 104 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารอนิเม็กทั้งหมด

จากการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก ถึงการค้นพบปริมาณการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในแนวคิดหลักด้านการงาน สาระย่อยด้าน “ส่งเสริมการอ่านหนังสือ” ที่มีปริมาณความถี่สูงสุด ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้กล่าวว่า

“เรามีแนะนำหนังสือการ์ตูนในบริษัทที่ออกใหม่ทุกเล่มในนิตยสารของเรา และก็มีบทวิจารณ์หนังสือการ์ตูน”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารอนิเม็ก, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่จัดทำนิตยสารอนิเม็กให้มีเนื้อหาด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือโดดเด่นสูงที่สุดอันได้แก่ การที่ผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็กอยากให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรักการอ่านมากขึ้น จะได้มีการศึกษาที่ดีขึ้น ดังคำกล่าวที่ว่า



“เราอยากให้คนอ่านรักการอ่านมากขึ้น การศึกษาจะได้ดีขึ้นเมื่อรู้หนังสือ”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิตยสารแปล, นิตยสารอนิเม็ก, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็กต้องการให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีการรักการอ่านมากขึ้นโดยการแนะนำหนังสือการ์ตูนออกใหม่ของบริษัทที่ออกอย่างสม่ำเสมอ และมีบทวิจารณ์หนังสือการ์ตูนที่เสริมสร้างการอ่านได้อีกทางหนึ่งด้วย

1.3 นิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่ มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 156 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ทั้งหมด

จากการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ ถึงการค้นพบปริมาณการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในแนวคิดหลักด้านความคิด สาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ที่มีปริมาณความถี่สูงสุด ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้กล่าวว่า

“เด็กๆจะส่งรูประบายสีเข้ามาเยอะเพราะเราก็มีรางวัลเล็กน้อยให้”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มีปัจจัยที่ทำให้มีเนื้อหาด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดดเด่นสูงสุดอันดับแรก การที่มีเด็กๆส่งรูประบายสีเข้ามายังนิตยสารเยอะซึ่งเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานวาดเขียนและนิตยสารการ์ตูนโดยผู้จัดทำมีรางวัลให้จากการส่งผลงานเป็นสิ่งจูงใจผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนได้ทางหนึ่งอันเกิดจากการที่ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กไทยพัฒนาตนเองในเรื่องความสามารถ ดังคำกล่าวที่ว่า

“ผมส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กไทย พัฒนาตนเองในเรื่องความสามารถอยู่แล้ว  
นะครับ”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21  
กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มี  
การให้เด็กส่งรูปวาดระบายสีเข้ามาประกวดกับนิตยสารซึ่งเป็นการฝึกให้เด็กเกิดการสร้างสรรค์  
ผลงานของตนเอง โดยที่ผู้จัดทำนิตยสารได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กมีการฝึกตนเองให้มีทักษะ  
ความสามารถได้ทางหนึ่งนั่นเอง

1.4 นิตยสารเซนซุ มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิด  
หลักด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 375 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจาก  
การนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารเซนซุทั้งหมด

จากการสัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารเซนซุ ถึงการค้นพบปริมาณการนำเสนอ  
เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในแนวคิดหลักด้านความคิด สาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์  
ผลงาน” ที่มีปริมาณความถี่สูงสุด ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้กล่าวว่า

“เราก็มีให้เด็กวาดรูปเข้ามา”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่ทำให้มีเนื้อหาด้านการสร้างสรรค์ผลงาน  
โดดเด่นสูงสุดอันดับแรก การที่นิตยสารเซนซุเป็นสื่อที่ต้องการให้ผู้อ่านนิตยสารคลายความเครียด  
และเน้นในเรื่องความบันเทิงในหลายรูปแบบ จากคำกล่าวที่ว่า

“เราเป็นสื่อบันเทิงครับ เราให้เด็กคลายเครียดจากการเรียนบ้าง”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ผู้วิจัยพบว่า ผู้จัดทำนิตยสารเซนชูมีการให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนวาดรูปเข้ามาลงในนิตยสารเพื่อความผ่อนคลายจากการเรียนหนังสือซึ่งนิตยสารเซนชูเป็นสื่อบันเทิงที่สามารถทำให้เด็กมีทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานและผลิตผลงานทำให้ไม่เคร่งเครียดจากการเรียนได้อีกทางหนึ่ง

## 2. ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่มีต่อการทำงานในนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนในเรื่องความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่มีต่อการทำงานในนิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการปลูกฝังความรู้และการถ่ายทอดเนื้อหาที่จะปลูกฝังให้แก่เด็กและเยาวชนผ่านนิตยสารการ์ตูน ซึ่งความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมที่ผู้วิจัยค้นพบจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้จัดทำนิตยสารจะให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมอยู่ 2 เรื่อง คือ วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโรมีความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมในนิตยสารการ์ตูน จากคำกล่าวที่ว่า

“วัฒนธรรมญี่ปุ่นอะนะดีอย่าง แค้ปลูกฝังเด็ก ให้รักการอ่าน อ่านแล้วให้คิดให้ทำ มันเป็นระบบอะตั้งแต่เด็ก อย่างการ์ตูนฮิโรมันก็มีเรื่องความดีความซื่ออยู่แล้วเขาก็จะสอนทางอ้อมอยู่แล้ว ธรรมชาติอะมันเป็นเรื่องที่ชัดเจนอยู่แล้ว และคนญี่ปุ่นเขาก็มี เรื่องความมีระเบียบ มีวินัยซึ่งสอดแทรกในวัฒนธรรม”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร, 21

กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวของกฤษฎาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮิโร มีการให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นซึ่งได้แก่ การปลูกฝังเด็กในเรื่องการรักการอ่าน อ่านแล้วให้

เกิดความคิดและลงมือทำซึ่งมีการสอดแทรกเรื่องของความดีและความชั่วและเรื่องของความมีระเบียบวินัยเป็นวัฒนธรรมแฝงอยู่ในนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ถึงเรื่องวัฒนธรรมไทยที่สอดแทรกอยู่ในนิตยสารการ์ตูนซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้ค้นพบวัฒนธรรมไทยในหลายเรื่อง จากคำกล่าวที่ว่า

“เรื่องของ ความโอบอ้อมอารี ความมีน้ำใจ ของไทยนี้สุดยอดอยู่แล้ว เช่น ผมว่า ถ้าให้เอามารวมกันกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วย ผมว่าประเทศไทยสุดยอด”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ได้ให้ความเห็นเรื่องวัฒนธรรมไทยว่า ในนิตยสารการ์ตูนมีการสอดแทรกวัฒนธรรมไทย ได้แก่ ความโอบอ้อมอารี ความมีน้ำใจ และผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ยังได้ให้ความเห็นว่าถ้านำวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านที่ดีมาใช้ร่วมกันก็จะเป็นเรื่องที่ดีต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กับผู้จัดทำนิตยสารเซนซุในเรื่องความคิดเห็นและมุมมองด้านวัฒนธรรมในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้ให้ความเห็นในเชิงให้มีการเรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติก่อน ได้แก่ วัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลี เด็กจึงจะสามารถเข้าใจวัฒนธรรมไทยได้ จากคำกล่าวที่ว่า

“ข้อมูลด้านต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผมคิดว่าเด็กที่จะรับวัฒนธรรมไทยได้ ต้องรู้จักวัฒนธรรมของที่อื่นก่อน เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี เพราะเมื่อเกิดภาพวัฒนธรรมของมัน ถ้าเกิดคุณรับวัฒนธรรมไทยโดยไม่เห็นค่าของวัฒนธรรมอื่น นั้นมันไม่ใช่ความรัก มันเรียกว่าความหลงวัฒนธรรม แต่ในนิตยสารของเราก็มีการสอดแทรกวัฒนธรรมไทยบ้าง มีการย้ำเตือน แต่มันก็ไม่ใช่จุดที่โดดเด่นสำหรับหนังสือ เพราะเราจะเน้นวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนซุ, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารเซนซึ่มมีความคิดเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมในด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นบ่อยครั้ง เนื่องจากนิตยสารเซนซึ่มเป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเน้นเกี่ยวกับเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทยซึ่งผู้จัดทำได้ให้ความเห็นว่าการที่เด็กที่เปิดรับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเข้าใจในวัฒนธรรมต่างชาติ ได้แก่ วัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลี ซึ่งก็จะเกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการนำเสนอด้านวัฒนธรรมของสื่อมวลชนมีส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้่านนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เด็กและเยาวชน

### 3. แนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอนาคตของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ถึงประเด็นในเรื่องแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอนาคตกับทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ซึ่งมีประเด็นที่เป็นแนวทางของนิตยสารการ์ตูนในอนาคตกับการนำเสนอเนื้อหาที่ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนมีแนวทางในการสอดแทรกเรื่องของการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร คือยังคงให้ความสำคัญกับทั้งได้แก่การผ่อนคลายและให้ความรู้ในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อไป จากคำกล่าวที่ว่า

“ให้ความบันเทิงเพื่อให้เด็กผ่อนคลายและให้ความรู้ในสิ่งที่เป็นประโยชน์”

(วุฒิ, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีน, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของวุฒิ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนมีแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอนาคตในเรื่องของการสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน ได้แก่ เรื่องของ การที่จะยังคงให้ความสำคัญกับทั้งได้แก่ การผ่อนคลายความเครียด และให้ความรู้ที่มีประโยชน์ต่อผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนต่อไปใน

อนาคต

ผู้จัดทำนิตยสารอนิเม่ก็มีแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการสัมภาษณ์ของผู้วิจัย ซึ่งผู้จัดทำได้ให้ความเห็นว่าจะส่งเสริมเรื่องการศึกษาและการอ่าน จากคำกล่าวที่ว่า

“ให้เรื่องการศึกษาและส่งเสริมการอ่านกับคนอ่านต่อไป”

(ณวิทย์, บรรณาธิการแผนกนิยายแปล, นิตยสารอนิเม่, 22 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของณวิทย์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเม่จะทำการวางแนวทางในอนาคตเพื่อสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่ การส่งเสริมการศึกษาและส่งเสริมการอ่านในนิตยสารการ์ตูนต่อไปในอนาคต

ผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่มีแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการสัมภาษณ์ของผู้วิจัย ซึ่งผู้จัดทำได้ให้ความเห็นว่าจะส่งเสริมเรื่องของการทำกิจกรรมของผู้่านนิตยสารการ์ตูน การสร้างสรรค์ผลงาน และฝึกความกล้าแสดงออก จากคำกล่าวที่ว่า

“จะเป็นสื่อที่ให้เด็กมีกิจกรรมทำและสร้างสรรค์ผลงานเป็นแล้วก็กล้าแสดงออก”

(กฤษฎา, บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ, นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่, 21 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกฤษฎา ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่จะทำการวางแนวทางในอนาคตเพื่อสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้แก่ การทำกิจกรรม การสร้างสรรค์ผลงานและฝึกความกล้าแสดงออกสอดแทรกในนิตยสารการ์ตูนในอนาคต

ผู้จัดทำนิตยสารเซนซึมีแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากการสัมภาษณ์ของผู้วิจัย ซึ่งผู้จัดทำได้ให้ความเห็นว่าจะส่งเสริมในเรื่องความบันเทิงเพราะการสอนมากเกินไปผู้่านนิตยสารการ์ตูนจะไม่สนใจ ควรให้ผู้่านเรียนรู้ด้วยตนเอง จากคำกล่าวที่ว่า

“เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงต่อไป เพราะผมจะไม่พยายามสอน ปัญหาของสื่อเด็ก คือ เด็กไม่สนใจ เพราะสอนมากเกินไป ควรให้เด็กเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ไม่ใช่มาใช้สื่อ push เข้าไป เหมือนที่บ้านเราทำอยู่ สมัยนี้เด็กมีทางเลือกมากขึ้นถ้าเด็กไม่สนใจเด็กก็จะไปหาสื่ออื่น”

(กมลรัตน์, บรรณาธิการนิตยสารเซนชู, 16 กุมภาพันธ์ 2554)

จากคำกล่าวข้างต้นของกมลรัตน์ ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารเซนชูมีความ คิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของผู้จัดทำว่า นิตยสารเซนชูจะทำการส่งเสริมใน เรื่องของความบันเทิง ผ่อนคลายมากกว่าที่จะให้เป็นการสอนในเรื่องใดตรงๆ ซึ่งสื่อในประเทศไทย มีการสอนกันมากเกินไปและเด็กจะเกิดการต่อต้านและไม่สนใจจากการที่ยัดเยียดให้เด็กรับความรู้ ต่างๆจากสื่อ

แนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน สามารถสรุปได้ว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังพบว่า สื่อมวลชนสามารถถ่ายทอดและสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมได้ และการเรียนรู้ ได้แฝงไปกับ ความบันเทิง มีผลให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเรียนรู้ได้ดี จากที่กล่าวมาทั้งหมดได้เห็นว่า นิตยสาร การ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะด้านการปลูกฝัง การเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ด้วยการนำเสนอร่วมกับความบันเทิง

นอกจากนี้การสัมภาษณ์ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนผู้วิจัยพบว่าผู้จัดทำนิตยสารอนิเม็ก มีกลุ่มเป้าหมายหลักเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในกลุ่มเยาวชน และผู้ใหญ่ขึ้นไป ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการพัฒนาเด็กประกอบด้วย ปัจจัยดังกล่าวทำให้เนื้อหาการพัฒนาใน กลุ่มเด็กจึงไม่ปรากฏในนิตยสารอนิเม็ก

## บทที่ 7

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การนำเสนอเนื้อหา นิตยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว” เป็นการวิจัยเพื่อศึกษานิตยสารการ์ตูน 4 ชื่อฉบับ ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน (TV MAGAZINE) นิตยสารอนิเม็ก (ANIMAG) นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ (TV MAGAZINE HERO) และนิตยสารเซนชู อนิเมแมกกาซีน (ZENSHU ANIMEMAGAZINE) โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อสำรวจเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน เพื่อสำรวจรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน เพื่อเปรียบเทียบเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 และเพื่ออธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัยได้ 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

ส่วนที่ 2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนในช่วงปี พ.ศ. 2550- 2553 กับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน



## สรุปผลการวิจัย

**ส่วนที่ 1** เนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยสามารถสรุปเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ค้นพบได้จากตารางที่ 7.1 ดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 7.1** สรุปเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชน	จำนวน	ร้อยละ
1. ด้านความคิด	3,197	29.45
2. ด้านการพัฒนาตนเอง	3,011	27.74
3. ด้านการงาน	1,467	13.51
4. ด้านการช่วยเหลือสังคม	1,296	11.94
5. ด้านอารมณ์	595	5.48
6. ด้านคุณธรรม	513	4.73
7. ด้านสุขภาพ	388	3.57
8. ด้านความรับผิดชอบ	218	2.01
9. ด้านครอบครัว	171	1.58

จากตารางที่ 7.1 สามารถอธิบายสรุปได้ดังนี้

**แนวคิดหลักด้านความคิด** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกจินตนาการ การวางแผน พัฒนาสติปัญญา ปฏิภาณ ไหวพริบ ความรอบคอบ มีสติ ฝึกความจำ และฝึกกระบวนการคิด

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความคิดมากที่สุด ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงาน มีการนำเสนอจำนวน 1,760 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.05 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความคิดในนิตยสารทั้งหมด

**แนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ ความกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม ความสามัคคี รับฟังความคิดเห็น ตรงต่อเวลา การประหยัด/อดออม ความพอเพียง ความพยายาม ความสุขภาพ/เรียบริ้อย อดทน/เข้มแข็ง ขยันหมั่นเพียร ความคล่องแคล่ว/ว่องไว มีมนุษยสัมพันธ์ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมั่นใจในตัวเอง ความมีมารยาท/กาลเทศะ ความมุ่งมั่น ความเสมอต้น เสมอปลาย และการฝึกฝนพัฒนาตนเอง

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองมากที่สุด ได้แก่ ความกล้าแสดงออก มีการนำเสนอจำนวน 1,681 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.83 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเองในนิตยสารทั้งหมด

**แนวคิดหลักด้านกรงาน** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน ส่งเสริมการอ่านหนังสือ ระเบียบวินัย ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา มิติความเป็นไทย มิติความเป็นญี่ปุ่น มิติความเป็นจีน มิติความเป็นเกาหลี มิติความเป็นอเมริกัน ความรู้ด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอิตาลี ภาษาฝรั่งเศส ภาษาจีน ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านกรงานมากที่สุด ได้แก่ มิติความเป็นไทย มีการนำเสนอจำนวน 333

ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการงานในนิตยสารทั้งหมด

**แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ การพัฒนาชุมชน การบริจาคเงิน/สิ่งของ การรู้เท่าทันสื่อ การใช้ชีวิตในสังคม การรณรงค์ต่อต้านสงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง รณรงค์แก้ไขปัญหาสังคม การสอนงาน ประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต และการบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมมากที่สุด ได้แก่ การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ มีการนำเสนอจำนวน 389 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.02 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคมในนิตยสารทั้งหมด

**ด้านอารมณ์** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ ความรัก การฝึกสมาธิ การควบคุมอารมณ์ การคลายเครียด มองโลกในแง่ดี ความอ่อนโยน ความร่าเริง/สดใส อารมณ์ขัน ความใจเย็น และการฟังเพลง

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านอารมณ์มากที่สุด ได้แก่ การฝึกสมาธิ มีการนำเสนอจำนวน 162 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.23 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านอารมณ์ในนิตยสารทั้งหมด

**ด้านคุณธรรม** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ พุทธิ ความซื่อสัตย์ คิดดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมตตา กรุณา การกระทำดี ความยุติธรรม การเสียสละ การให้อภัย ความสันติ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ และความรักชาติ/ความจงรักภักดีในราชวงศ์

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านคุณธรรมมากที่สุด ได้แก่ เมตตา กรุณา มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด และสาระ

ย่อยด้านที่ 11 ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาพุทธ มีการนำเสนอจำนวน 133 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.93 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านคุณธรรมในนิตยสารทั้งหมด

**ด้านสุขภาพ** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ อาหารเพื่อสุขภาพ การออกกำลังกาย การพักผ่อน การป้องกัน/รักษาสุขภาพ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ส่งเสริมการเล่นกีฬา และพัฒนาการเด็ก

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านสุขภาพมากที่สุด ได้แก่ ส่งเสริมการเล่นกีฬา มีการนำเสนอจำนวน 166 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.78 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านสุขภาพในนิตยสารทั้งหมด

**ด้านความรับผิดชอบ** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ ความกล้าหาญ เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพกฎหมาย รักษาขนบธรรมเนียมประเพณี และการใช้เหตุผล

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมากที่สุด ได้แก่ เคารพกฎหมาย มีการนำเสนอจำนวน 102 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.79 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบในนิตยสารทั้งหมด

**ด้านครอบครัว** มีสาระย่อยที่ได้รับการนำเสนอ ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว เชื่อฟังพ่อแม่ การเป็นต้นแบบที่ดี และช่วยเหลืองานบ้าน/แบ่งเบาภาระครอบครัว

ผู้วิจัยค้นพบว่า สาระย่อยที่มีปริมาณความถี่ของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากแนวคิดหลักด้านครอบครัวมากที่สุด ได้แก่ ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว มีการนำเสนอจำนวน 84 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 49.12 ของการนำเสนอแนวคิดหลักด้านครอบครัวในนิตยสารทั้งหมด

ผู้วิจัยได้ทำการจัดลำดับของปริมาณของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและ

เยาวชนในนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับพบว่า เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีปริมาณมากที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่แนวคิดด้านความคิด คิดเป็นร้อยละ 29.45 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 2 ได้แก่แนวคิดด้านการพัฒนาตนเอง คิดเป็นร้อยละ 27.74 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 3 ได้แก่แนวคิดด้านการทำงาน คิดเป็นร้อยละ 13.51 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีปริมาณน้อยที่สุดได้แก่แนวคิดด้านครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 1.58 ของการนำเสนอแนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

นอกจากนี้สามารถสรุปความโดดเด่นของนิตยสารที่นำเสนอเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนมากที่สุด ได้ดังนี้

**นิตยสารทีวีแมกกาซีน** มีสาระย่อยด้าน “ความกล้าแสดงออก” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านการพัฒนาตนเอง มีปริมาณการนำเสนอ 1,526 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีนทั้งหมด

**นิตยสารอนิเม็ก** มีสาระย่อยด้าน “ส่งเสริมการอ่านหนังสือ” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านการทำงาน มีปริมาณการนำเสนอ 104 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารอนิเม็กทั้งหมด

**นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่** มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลักด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 156 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงสุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารทีวีแมกกาซีน ฮีโร่ทั้งหมด

**นิตยสารเซนซู** มีสาระย่อยด้าน “การสร้างสรรค์ผลงาน” ซึ่งอยู่ในแนวคิดหลัก

ด้านความคิด มีปริมาณการนำเสนอ 375 ครั้ง ซึ่งมีความถี่สูงที่สุดของสาระย่อยทั้งหมดจากการนำเสนอแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารเซนชูทั้งหมด

ในด้านผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านรับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ดังนี้

1. ด้านครอบครัว พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความผูกพันและเอาใจใส่ในครอบครัว
2. ด้านสุขภาพ พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และส่งเสริมการเล่นกีฬา
3. ด้านอารมณ์ พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการคลายเครียดและอารมณ์ขัน
4. ด้านการงาน พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านมิติความเป็นญี่ปุ่น ส่งเสริมเทคโนโลยีทางการศึกษา การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การอ่านหนังสือ ภาษาญี่ปุ่น วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม และมิติความเป็นไทย ได้แก่ ประวัติศาสตร์ไทยและวัฒนธรรมไทย
5. ด้านความคิด พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการสร้างสรรค์ผลงาน พัฒนาสติปัญญา และฝึกจินตนาการ
6. ด้านการพัฒนาตนเอง พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความสามัคคี ความพยายาม ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม และความกล้าแสดงออก
7. ด้านคุณธรรม พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านความซื่อสัตย์ คิดดีและกระทำดี
8. ด้านการช่วยเหลือสังคม พบว่าผู้อ่านรับรู้ในสาระย่อยด้านการสอนงาน ประดิษฐ์/สอนงานศิลปะและการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

จากข้อสรุปดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนและการรับรู้ของผู้อ่านมีความสอดคล้องกัน

และผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนไม่พบการรับรู้ด้านความรับผิดชอบจากการอ่านนิตยสารการ์ตูน

## ส่วนที่ 2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน นิตยสารการ์ตูน

ผู้วิจัยสรุปรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร  
การ์ตูนที่ค้นพบได้ทั้งหมด 9 รูปแบบ ได้แก่

### 1. ข่าว



(ตัวอย่าง “ข่าว” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีน)

ศูนย์วิจัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 2. บทสัมภาษณ์



(ตัวอย่าง “บทสัมภาษณ์” จากนิตยสารเซนซุ)

### 3. บทความ



(ตัวอย่าง “บทความ” จากนิตยสารอนิเม็ก)



#### 4. บทบรรณาธิการ



(ตัวอย่าง “บทบรรณาธิการ” จากนิตยสารเซนซุ)

#### 5. คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน



(ตัวอย่าง “คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีน)

## 6. นิทาน/เรื่องเล่า



(ตัวอย่าง “นิทาน/เรื่องเล่า” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีน)

## 7. รูปภาพ



(ตัวอย่าง “รูปภาพ” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีนอีโร่)

8. เกมและการร่วมสนุก



(ตัวอย่าง “เกมและการร่วมสนุก” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีน)

9. โฆษณา



(ตัวอย่าง “โฆษณา” จากนิตยสารทีวีแมกกาซีน)

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนได้จากตารางที่ 7.2 ดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 7.2** สรุป รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูน

รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปภาพ	4,181	38.51
2. บทความ	3,516	32.39
3. คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน	1,009	9.29
4. นิทาน/เรื่องเล่า	723	6.66
5. เกม/การร่วมสนุก	620	5.71
6. บทสัมภาษณ์	325	2.99
7. ข่าว	210	1.93
8. โฆษณา	161	1.48
9. บทบรรณาธิการ	111	1.02

จากตารางที่ 7.2 สรุปได้ว่ารูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนมากที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่รูปภาพ คิดเป็นร้อยละ 38.51 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 2 ได้แก่บทความ คิดเป็นร้อยละ 32.39 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด อันดับที่ 3 ได้แก่คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน คิดเป็นร้อยละ 9.29 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด และรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนน้อย

ที่สุดได้แก่บรรณาธิการ คิดเป็นร้อยละ 1.02 ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็ก และเยาวชนทั้งหมด

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า

**รูปแบบการนำเสนอรูปภาพ** มีแนวคิดหลัก **ด้านความคิด** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 1,856 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 17.10 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทความ** มีแนวคิดหลัก **ด้านแรงงาน** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 771 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.10 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอคอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน** มีแนวคิดหลัก **ด้านการพัฒนาตนเอง** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 899 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.28 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอนิทาน/เรื่องเล่า** มีแนวคิดหลัก **ด้านคุณธรรม** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 153 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.41 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอเกม/การร่วมสนุก** มีแนวคิดหลัก **ด้านการพัฒนาตนเอง** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 220 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.03 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทสัมภาษณ์** มีแนวคิดหลัก **ด้านแรงงาน** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 96 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.88 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอข่าว** มีแนวคิดหลัก **ด้านการช่วยเหลือสังคม** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอโฆษณา** มีแนวคิดหลัก **ด้านความคิด** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 101 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.93 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็ก

และเยาวชนทั้งหมด

**รูปแบบการนำเสนอบทบรรณาธิการ** มีแนวคิดหลัก **ด้านสุขภาพ** เป็นแนวคิดหลักที่มีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด 28 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.26 ของแนวคิดหลักด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งหมด

เมื่อผู้วิจัยจำแนกรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนจากชื่อฉบับของนิตยสารแล้วพบว่า

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 1 ชาว มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 83 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.76

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 2 บทสัมภาษณ์ มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซู มีการนำเสนอจำนวน 162 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.49

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 3 บทความ มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 1,379 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12.70

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 4 บทบรรณาธิการ มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารเซนซู มีการนำเสนอจำนวน 44 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.41

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 5 คอลัมน์ถามตอบและแสดงความคิดเห็นจากผู้อ่าน มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 747 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.88

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 6 นิทาน/เรื่องเล่า มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 471 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 4.34

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 7 รูปภาพ มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 2,978 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.43

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 8 เกมและการร่วมสนุก มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีน มีการนำเสนอจำนวน 418 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.85

นิตยสารที่มีปริมาณรูปแบบการนำเสนอรูปแบบที่ 9 โฆษณา มากที่สุด ได้แก่ นิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่ มีการนำเสนอจำนวน 91 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.84

ผู้วิจัยยังพบว่า **นิตยสารทีวี่แมกกาซีน** มีรูปแบบการนำเสนอรูปภาพมากที่สุด จำนวน 2,978 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 27.43 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

**นิตยสารอนิเม็ก** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 872 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.03 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

**นิตยสารทีวี่แมกกาซีนฮีโร่** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 371 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.42 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

และ **นิตยสารเซนซุ** มีรูปแบบการนำเสนอบทความมากที่สุด จำนวน 894 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.24 ของรูปแบบการนำเสนอที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนทั้งหมด

จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนค้นพบว่า ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรับรู้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปภาพ บทความ และเกม

**ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนในช่วงปี พ.ศ. 2550- 2553 กับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554**

ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์จากนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 สามารถสรุปได้ ดังนี้

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 1. ความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น มีแนวคิดหลักด้านครอบครัว** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5 ตารางที่ 5.1)

มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพัน/เอาใจใส่ในครอบครัว

เชื้อฟังพ่อแม่ การเป็นต้นแบบที่ดี การช่วยเหลืองานบ้าน /แบ่งเบาภาระครอบครัว แนวคิดหลักด้าน  
 การงาน มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ มติความเป็นไทย ส่งเสริมการตั้งใจเรียน/ทำงาน ส่งเสริมการ  
 อ่านหนังสือระเบียบวินัย ส่งเสริมเทคโนโลยีการศึกษา ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยีสารสนเทศ  
 (IT) ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอิตาเลียน ภาษาฝรั่งเศส ภาษาจีน ภาษาเยอรมัน ภาษา  
 สเปน ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจ แนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบ มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การ  
 เคารพสิทธิผู้อื่น แนวคิดหลักการช่วยเหลือสังคม มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การใช้ชีวิตในสังคม

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 2. มีสุขภาพและพลานามัย  
 แข็งแรง และรู้จักการป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5 ตารางที่  
 5.2)

มีแนวคิดหลักด้านสุขภาพ มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ อาหารเพื่อสุขภาพ ออก  
 กำลังกาย การพักผ่อน การป้องกัน/รักษาสุขภาพ การไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด การส่งเสริมการเล่น  
 กีฬา

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์  
 จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบต่อตัว มีแนวคิดหลักด้าน  
 อารมณ์** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5 ตารางที่ 5.3)

มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ ความรัก การฝึกสมาธิ การควบคุมอารมณ์ คลาย  
 เครียด มองโลกในแง่ดี ความอ่อนโยน ความร่าเริง/สดใส อารมณ์ขัน ความใจเย็น การฟังเพลง  
 แนวคิดหลักด้านคุณธรรม มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ พุดดี ซื่อสัตย์ คิดดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมตตา  
 กรุณา การกระทำที่ดี ความยุติธรรม การเสียสละ การให้อภัย ความรักสันติ ส่งเสริมหลักธรรมใน  
 ศาสนาพุทธ ส่งเสริมหลักธรรมในศาสนาคริสต์ ความรักชาติ/จงรักภักดีในราชวงศ์ แนวคิดหลัก  
 ด้านความรับผิดชอบต่อตัวมีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ ความกล้าหาญ เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพกฎหมาย  
 รักษาขนบ ธรรมเนียม ประเพณี การใช้เหตุผล

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 4. มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีแนวคิดหลักด้านคุณธรรม** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5 ตารางที่ 5.4)

มีสภาวะย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ ความซื่อสัตย์ คิดดี การเสียสละ การให้อภัย ความ  
 สันติ ซึ่งคุณลักษณะข้อนี้มีเรื่องของกรรมศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต ซึ่งไม่ปรากฏ



เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูนที่สอดคล้อง

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล  
รอบด้าน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5 ตารางที่ 5.5)

มีแนวคิดหลักด้านความคิด และสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงาน  
ฝึกจินตนาการ การวางแผน พัฒนาสติปัญญา ปฏิภาณ ไหวพริบ ความรอบคอบ มีสติ ฝึกความจำ  
ฝึกกระบวนการคิดแนวคิดหลักด้านความรับผิดชอบมีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การใช้เหตุผล  
แนวคิดหลักด้านการงาน มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ แนวคิดหลัก  
ด้านการพัฒนาตนเอง มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ ความกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำ/ผู้ตาม  
ความสามัคคี รับฟังความคิดเห็น ตรงต่อเวลา การประหยัด/อดออม ความพอเพียง ความพยายาม  
ความสุภาพ/เรียบร้อย อดทน/เข้มแข็ง ความขยันหมั่นเพียร ความคล่องแคล่ว/ว่องไว ความมี  
มนุษยสัมพันธ์ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมั่นใจในตนเอง ความมีมารยาท/กาลเทศะ ความ  
มุ่งมั่น ความเสมอต้น เสมอปลาย การฝึกฝนพัฒนาตนเอง แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม มี  
สาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ

**คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ข้อที่ 6. รู้จักช่วยเหลือ  
ผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ** (ดูรายละเอียดในบทที่ 5  
ตารางที่ 5.6)

มีแนวคิดหลักด้านการงาน และสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ วิทยาศาสตร์  
สิ่งแวดล้อม แนวคิดหลักด้านการช่วยเหลือสังคม มีสาระย่อยที่ปรากฏ ได้แก่ ช่วยเหลือเพื่อน  
มนุษย์ การบริจาคเงิน/สิ่งของ การรณรงค์เรื่องการบริจาคโลหิต การพัฒนาชุมชน รณรงค์ต่อต้าน  
สงคราม/ไม่ใช้ความรุนแรง รณรงค์แก้ไขปัญหายาเสพติด การสอนงานประดิษฐ์/สอนงานศิลปะ  
รณรงค์เรื่องการเล่นเกมที่เหมาะสม การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสาธารณะ

อย่างไรก็ตามยังพบว่าประเด็นของคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตาม  
กรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 ไม่  
ปรากฏเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนในมิติด้านวัฒนธรรมต่างชาติ ได้แก่  
มิติความเป็นญี่ปุ่น มิติความเป็นจีน มิติความเป็นเกาหลี มิติความเป็นอเมริกัน ดังตารางที่ 7.3  
ต่อไป

**ตารางที่ 7.3** สรุป เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนที่ไม่ปรากฏในนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554

<p>คุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว</p>	<p>เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิเคราะห์ในนิตยสารการ์ตูน</p>
<p>มิติด้านวัฒนธรรมต่างชาติ</p>	<p><b>แนวคิดหลักด้านการงาน</b></p> <p>มีสาระย่อยที่ไม่ปรากฏ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มิตិความเป็นญี่ปุ่น</li> <li>- มิติความเป็นจีน</li> <li>- มิติความเป็นเกาหลี</li> <li>- มิติความเป็นอเมริกัน</li> </ul>

ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูนสามารถสรุปได้ 6 ปัจจัยดังต่อไปนี้

ปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วยเรื่อง อุดมการณ์ในการทำงานที่จะอุทิศตนเองทำงานเพื่อผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน อันเกิดจากความรักและชื่นชอบในตัวละครในการ์ตูน อีกทั้งยังมีความรับผิดชอบในฐานะวิชาชีพสื่อมวลชนในเรื่องของความพยายามและมีหลักคุณธรรม จริยธรรมกำกับในการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน จากการทำงานที่

ตนเองสนใจ

นโยบายของบริษัทที่มีต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วย เรื่องการการทำหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ กำหนดราคานิตยสารที่เหมาะสม ไม่แพง ผู้บริโภคหาซื้อได้ง่าย ทำนิตยสารให้มีคุณภาพ ออกวางจำหน่ายตรงเวลา ทำนิตยสารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่าน

การคัดเลือกเนื้อหาและปัญหาในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วยเรื่อง คัดเลือกเนื้อหาที่สดและใหม่ และนำเสนอการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นเป็นพิเศษ จะมีการ์ตูนของไทยบ้างตามโอกาส จากเรื่อง

ปัจจัยในการคัดเลือกเนื้อหา ได้แก่ ภาพยนตร์ที่เข้าฉายใหม่ รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ กิจกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน นิตยสารแต่ละเล่มจะมีเอกลักษณ์การนำเสนอที่เฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน โดยนิตยสารทีวี่แมกกาซีนมีการคัดเลือกเนื้อหาตามจากรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย มีการควบคุมและคัดกรองเนื้อหาความรุนแรงและภาพที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนเป็นหลัก นิตยสารอนิเมะมีการคัดเลือกเนื้อหาจากการ์ตูนที่ฉายในประเทศญี่ปุ่นและมีข้อมูลในลักษณะเชิงลึก มีการสอดแทรกทัศนคติของผู้จัดทำ และมีกลุ่มผู้อ่านเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ นิตยสารทีวี่แมกกาซีนอีโร มีการคัดเลือกเนื้อหาจากการ์ตูนแนวยอดมนุษย์ในอดีตและปัจจุบัน และนิตยสารเซนซุจะมีการคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาลงโดยมีความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอ การ์ตูนที่นำมาลงต้องได้รับลิขสิทธิ์ที่ถูกต้อง

ปัญหาที่พบในการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง ความล่าช้าในการวางจำหน่าย โปรแกรมรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงกะทันหัน ปัญหาเรื่องสีและตัวอักษรอ่านยาก ยอดพิมพ์ที่ไม่ทั่วถึงทุกจังหวัด

การตลาด ประกอบด้วยเรื่อง การได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์ดี การโฆษณาและ

การประชาสัมพันธ์ ได้แก่ Facebook BookSmile เว็บไซต์บริษัท Spot TV มีการใช้กลยุทธ์ราคาเท่าเดิม ลดราคานิติยสารเล่มเก่าๆ การใช้ของแถม ได้แก่ ไปสเตอร์การ์ตูน และโปสเตอร์การ์ตูน

ภาครัฐ ประกอบด้วยเรื่องการจัดเก็บภาษีกระดาษ ความต้องการให้ภาครัฐสนับสนุนการ์ตูนอนิเมชัน ความต้องการให้ภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานิตยสารการ์ตูนและต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาของเด็กและเยาวชนผ่านนิตยสารการ์ตูน ให้ภาครัฐมองภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านที่ดี

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนและผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วย การเขียนจดหมายถึงผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนของผู้อ่านในการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนและการนำเสนอการ์ตูนที่ตนเองต้องการให้ทางนิตยสารการ์ตูนนำมาลง และการประกวดรูปภาพระบายสีของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์และความพยายามของผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน

ซึ่งแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน สามารถสรุปได้ว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังพบว่า สื่อมวลชนสามารถถ่ายทอดและสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมได้ และการเรียนรู้ ได้แฝงไปกับความบันเทิง มีผลให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเรียนรู้ได้ดี จากที่กล่าวมาทั้งหมดได้เห็นว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะด้านการปลูกฝังการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ด้วยการนำเสนอร่วมกับความบันเทิง

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าประเด็นที่น่าสนใจ จะนำมาอภิปรายผล แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ

- ประเด็นที่ 1 การอบรมบ่มเพาะของนิตยสารการ์ตูน
- ประเด็นที่ 2 การใช้นิตยสารการ์ตูนนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน
- ประเด็นที่ 3 ความสอดคล้องของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสารการ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554
- ประเด็นที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

### ประเด็นที่ 1 การอบรมบ่มเพาะของนิตยสารการ์ตูน

จากการวิจัย ผู้วิจัยค้นพบเนื้อหาด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนจำนวนมาก ซึ่งแบ่งได้ 9 แนวคิดหลัก และ 100 สาระย่อย 9 รูปแบบการนำเสนอ ซึ่งจากการทำวิจัยผู้วิจัยค้นพบว่า ผู้อ่านสามารถรับรู้เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนได้ตรงกับเนื้อหา นโยบาย ประกอบกับผู้อ่านที่รับรู้นี้เป็นผู้อ่านนิตยสารติดต่อกันเป็นเวลานานมากกว่า 10 ปี แสดงให้เห็นว่า นิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังความคิด สามารถถ่ายทอดและสร้างการเรียนรู้ได้ และการเรียนรู้ได้แฝงไปกับความบันเทิง มีผลให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรชัย เสงวนเดช (2531) ที่ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ได้แก่ด้าน ความมีเหตุผล ความเมตตา ความกล้าหาญ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูกตเวทีก ความประหยัด ซึ่งสอดคล้องกับนิตยสารการ์ตูนที่มีเนื้อหาเหล่านี้สอดแทรกอยู่จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีอบรมบ่มเพาะ (Cultivation Theory) ของ Gerbner (1980) ที่กล่าวว่าสื่อมวลชนสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมให้แก่ผู้รับสารได้ ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า นิตยสารคือสื่อมวลชนที่

อบรมบ่มเพาะทางวัฒนธรรมได้

## ประเด็นที่ 2 การใช้นิตยสารการ์ตูนนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน

จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่าโดยตัวของนิตยสารการ์ตูนเป็นนิตยสารที่มีความเฉพาะด้าน สำหรับผู้สนใจในเรื่องการ์ตูนจากคำกล่าวของ วิษณุ สุวรรณเพิ่ม (2527) และ สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2542) ที่กล่าวว่านิตยสารการ์ตูนจะมุ่งเน้นในเรื่องความบันเทิงและสามารถสอดแทรกความรู้ลงไปได้ นิตยสารมีอิทธิพลต่อผู้อ่านทั้งในด้านความคิด และระบบความเชื่อและวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ภายในเนื้อหา และระวีวรรณ ประกอบผล (2530) ได้พูดถึงบทบาทที่สำคัญอีกประการได้แก่เรื่องการทำหน้าที่ในการให้ความบันเทิงเริงรมณ์ ความบันเทิงนี้เป็นสิ่งที่ทำประโยชน์ให้แก่สังคมในแง่การคลายเครียดจากภารกิจประจำวันและจรรโลงใจสร้างความสุขสดชื่นให้แก่ผู้อ่าน พร้อมทั้งยังเป็นสื่อให้น่าสนใจให้ผู้อ่านติดตาม ประกอบกับผลวิจัยที่พบว่าผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนมีการรับรู้เนื้อหาได้ตามแนวนโยบายชี้ให้เห็นว่า นิตยสารการ์ตูนสามารถเป็นช่องทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนได้ อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะเฉพาะของนิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อบันเทิง ควรตระหนักในเรื่องการสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่เป็นการยัดเยียดให้กับผู้อ่าน ควรค่อย ๆ ให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึมซับและมีเนื้อหาไม่หนักเกินไป ดังนั้นควรมีหลักจิตวิทยาในการสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่เป็นการยัดเยียดความรู้แก่เด็กและเยาวชน และควรตระหนักในเรื่องความต้องการ การใช้ความสนใจ แรงจูงใจของผู้อ่าน ซึ่งงานวิจัยของ จุฑามาส ศรีโมรา (2545) ได้ทำการศึกษาเนื้อหาการ์ตูนของไทยที่เน้นความบันเทิงโดยไม่ยัดเยียดสาระความรู้ เช่น สดสาคร และปิงปอนด์ ซึ่งจะมีเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน และเข้าใจง่าย ความบันเทิงของการ์ตูนอยู่ที่เรื่องการผจญภัย ตลกขบขัน เรื่องเกี่ยวกับครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ที่นิตยสารการ์ตูนมีการนำเสนอเนื้อหาที่เบา ๆ ไม่ได้เป็นเรื่องราววัฒนธรรมจริงจัง จึงชี้ให้เห็นว่าการใช้นิตยสารการ์ตูนของรัฐบาลในการพัฒนาเด็กและเยาวชนนั้นต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของความเป็นนิตยสารบันเทิงต้องค่อย ๆ ให้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนซึมซับไป ไม่ให้ผู้อ่านรู้ได้ว่าเป็นเนื้อหาที่หนักเกินไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอว่า การใช้นิตยสารการ์ตูนนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรระลึกลักษณะนิตยสารเป็นสื่อบันเทิงทั้งในมุมมองของผู้ผลิตและผู้อ่านที่มองว่าเป็นสื่อเพื่อความบันเทิง

**ประเด็นที่ 3 ความสอดคล้องของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนในนิตยสาร การ์ตูนกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554**

นิตยสารการ์ตูนสามารถปลูกฝังความคิดผ่านเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งเป็นประเด็นที่ชัดเจนในเรื่องการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนผ่านนิตยสารการ์ตูน ในรูปแบบของการส่งเสริมให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม แต่ในส่วนของนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 กล่าวถึงเพียงสาระด้านความเป็นไทย แต่ไม่ได้กล่าวถึงสาระในประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนทัศน์ของเยาวชนท่ามกลางวัฒนธรรมที่มาจากสื่อต่างประเทศ หรือแม้กระทั่งนิตยสารการ์ตูนซึ่งนำเสนอเรื่องการ์ตูนจากต่างประเทศ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่างประเทศ ดังนั้นนิตยสารการ์ตูนเหล่านี้ก็จะปลูกฝังวัฒนธรรมต่างประเทศให้กับเยาวชน ซึ่งวัฒนธรรมต่างชาติดังกล่าวนี้ก็สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนได้ ดังนั้นนโยบายการพัฒนาเยาวชนด้านวัฒนธรรมของภาครัฐ ควรกล่าวถึงความสามารถที่เยาวชนจะบูรณาการวัฒนธรรมต่างประเทศมาใช้พัฒนาตนเองได้ ดังนั้นการจะใช้นิตยสารการ์ตูนเหล่านี้ปลูกฝังวัฒนธรรม ควรต้องบูรณาการด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหาขึ้นใหม่ด้วยงานวิจัยของ ณัฐ นาคะสุวรรณ (2547) ที่ศึกษาวิเคราะห์หนังสือพิมพ์และนิตยสารกับหลักโภชนบัญญัติ 9 ซึ่งโดยภาพรวมระหว่างการวิเคราะห์เนื้อหา มีการปรากฏของเนื้อหาที่ตรงกัน แต่ยังมีบางประการที่ไม่สอดคล้องอันเนื่องมาจากนโยบายการส่งเสริมการกินอาหารเพื่อสุขภาพของรัฐบาลให้ความสำคัญเพียงบางประเด็น สนับสนุนความคิดที่กล่าวมาข้างต้นว่า ว่านโยบายในการพัฒนาเด็กและเยาวชนนั้นยังต้องพิจารณากำหนดขึ้นให้สอดคล้องกับความเป็นจริงและสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงที่เด็กและเยาวชนอยู่ท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมทั้งของไทยและต่างประเทศ

#### ประเด็นที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของนิตยสารการ์ตูน

จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยเกี่ยวกับปรัชญาวิชาชีพในการทำงานของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน ประกอบด้วยเรื่อง อุดมการณ์ในการทำงานที่จะอุทิศตนเองทำงานเพื่อผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน อันเกิดจากความรักและชื่นชอบในตัวละครในการ์ตูน อีกทั้งยังมีความรับผิดชอบในฐานะวิชาชีพสื่อมวลชนในเรื่องของความพยายามและมีหลักคุณธรรม จริยธรรมกำกับในการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน จากการทำงานที่ตนเองสนใจซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกัจจกร หลุยยะพงศ์ (2551) ที่กล่าวว่านักวิชาชีพวารสารศาสตร์ต้องเป็นผู้มีความพยายาม สังเกต อดทน รอบรู้ และมีจริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญในการปฏิบัติงาน

ปัจจัยเรื่องนโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยพบว่านโยบายของบริษัทผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนมุ่งเน้นผลประโยชน์และกำไรเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด ดังนั้นผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องแข่งขันเพื่อได้มาซึ่งยอดขาย จากทฤษฎีของ อมรพรรณ ชุ่มโชคชัยกุล (2548) ในเรื่องของปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ ตามแนวทฤษฎีหน้าที่สื่อมวลชน ซึ่งได้อธิบายให้เห็นปัจจัยด้านนโยบายที่มีผลต่อการบริหารองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ว่า สื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นของเอกชน จึงมีนโยบายเน้นด้านธุรกิจ และตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าซึ่งนิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อที่มีลูกค้าอยู่ในกลุ่มเด็กจึงต้องมีการกำหนดนโยบายของบริษัทต่อการจัดทำนิตยสารให้พึงพอใจต่อความต้องการของเด็ก มีความโดดเด่นหรือเฉพาะกลุ่ม และทำออกมาให้มีคุณภาพดีที่สุด

ในเรื่องการคัดเลือกเนื้อหาเพื่อนำมาลงในนิตยสารการ์ตูนนั้น ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยมองว่าควรมีการส่งเสริมการ์ตูนไทยให้มากขึ้นจากเนื้อหาที่ค้นพบ พบว่าผู้จัดทำมีความยากในการได้มาของเนื้อหาการ์ตูนไทยเพราะมีการผลิตการ์ตูนไทยน้อย ซึ่งพบเนื้อหาจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน ได้แก่เรื่อง วัฒนธรรมไทยและประวัติศาสตร์ไทยเท่านั้น ซึ่งจากงานวิจัยของ จุฑามาส ศรีโมรา (2545) ที่ได้ทำการศึกษาเนื้อหาการ์ตูนชุดเวลาทาง



สังคมของภาพยนตร์การ์ตูนไทย เรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน สุตสาคร บังปอนด์ ดีแอนิเมชัน ล้วนล้วนมีเนื้อเรื่องที่มีประโยชน์สอดคล้องกับสภาพสังคมไทย มีการนำเสนอเพื่อความบันเทิง ซึ่งถ้านิตยสารการ์ตูนสามารถนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนไทยได้บ่อยครั้งกว่าเดิมก็เป็นการดีต่อการเรียนรู้ได้อีกทางหนึ่งของผู้อ่าน

จากการศึกษาปัจจัยเรื่องการตลาดซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญอันจะทำให้ให้นิตยสารการ์ตูนอยู่รอดได้ โดยเมื่อศึกษาปัจจัยด้านนโยบายที่มีผลต่อการบริหารองค์กรสื่อสิ่งพิมพ์ของ อมรพรธน ชุ่มโชคชัยกุล (2548) พบว่าสำนักพิมพ์นิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับ มุ่งเน้นผลประโยชน์และกำไรเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด จากการหาสปอนเซอร์เพื่อเป็นแหล่งทุนในการผลิตนิตยสารการ์ตูน ดังนั้น ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนจึงจำเป็นต้องแข่งขันเพื่อได้มาซึ่งยอดขาย โดยจากการสัมภาษณ์กับทางผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับผู้จัดทำไม่ได้เปิดเผยข้อมูลในเรื่องของยอดการจัดจำหน่าย การจัดการทางการเงินและบัญชีและผลประกอบการ และที่สำคัญคือ การได้มาซึ่งการขายพื้นที่โฆษณาในนิตยสารการ์ตูนซึ่งมีเป้าหมายไปยังผลกำไรด้วย และผู้วิจัยยังพบว่านิตยสารการ์ตูนมีช่องทางในการทำการตลาดน้อยอันเนื่องมาจาก สำนักพิมพ์มีต้นทุนในการผลิตสูง จึงต้องแสวงหาแนวทางในการหาต้นทุนในการผลิตและเข้าถึงผู้บริโภค โดยการทำการตลาดที่เห็นได้ชัดได้แก่ การที่มีการตอบรับจากสปอนเซอร์ซึ่งอยู่ในระดับที่ดี นิตยสารทีวีแมกกาซีนและนิตยสารเซนซามีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ผ่านทางบริษัทที่ถือลิขสิทธิ์การ์ตูนที่เป็นพันธมิตรซึ่งมีการนำนิตยสารการ์ตูนออกเผยแพร่ทางโทรทัศน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและนิตยสารการ์ตูนก็จะลงประชาสัมพันธ์การ์ตูนและบริษัทที่เป็นพันธมิตรในนิตยสารทีวีแมกกาซีนและนิตยสารเซนซอโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายเช่นกัน

ผู้วิจัยยังพบว่านิตยสารทั้ง 4 ชื่อฉบับมีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์นิตยสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ได้แก่ “Facebook” ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ของนิตยสารเอง อีกทั้งยังมีการวางขายในร้าน BookSmile ในร้านสะดวกซื้อ (เซเว่นอีเลฟเว่น) อีกด้วย ส่วนนิตยสารเซนซามีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ผ่านทางโทรทัศน์โดยรูปแบบการโฆษณาและประชาสัมพันธ์คือการ จัดทำโฆษณาค้นเวลารายการการ์ตูนที่กำลังออกฉายตอนเช้า ซึ่งยังมี

ช่องทางในการสื่อสารไปยังผู้บริโภคน้อยอยู่

ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยในเรื่องราคาของนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 ชื่อฉบับมีผลต่อยอดการพิมพ์และจำหน่าย เนื่องมาจากเรื่องของอัตราภาษีกระดาษที่มีราคาแพง ซึ่งผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนทั้ง 4 สำนักพิมพ์ได้ตระหนักเรื่องนี้เป็นอย่างดี อันเนื่องจากภาษีกระดาษมีอิทธิพลต่อการจัดทำนิตยสารการ์ตูน ในเรื่องของการกำหนดต้นทุนในการผลิตนิตยสาร ราคา นิตยสารซึ่งต้องมีราคาแพงตามราคาของกระดาษ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความอยู่รอดของนิตยสารการ์ตูนซึ่งขัดกับนโยบายของรัฐบาลที่ส่งเสริมเรื่องการอ่าน เพราะถ้าราคา นิตยสารการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของเด็กและเยาวชนถ้าไม่มีผู้อ่านนโยบายของภาครัฐบาลในเรื่องส่งเสริมการอ่านก็ไม่สามารถปฏิบัติได้

ผู้วิจัยได้ค้นพบจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกับผู้อ่านนิตยสารในเรื่องเนื้อหา ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนรับรู้ ผู้วิจัยค้นพบว่าไม่มีผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนคนไหนได้รับรู้เนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามแนวคิดหลักด้าน “ความรับผิดชอบ” จากการอ่านนิตยสารการ์ตูน เพราะนิตยสารการ์ตูนมีความถนัดในการนำเสนอเนื้อหาในด้านนี้น้อย ได้แก่ เรื่องการเคารพสิทธิผู้อื่น การรักษา ขนบธรรมเนียมประเพณี และการใช้เหตุผลซึ่งมีปริมาณความถี่ของเนื้อหาในเรื่องเหล่านี้ในนิตยสารการ์ตูน ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในสังคมที่รัฐบาลมีการรณรงค์ และสั่งสอนในเรื่องการมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่นแล้วในสังคม

ในเรื่องการสื่อสารระหว่างผู้อ่านกับผู้จัดทำนิตยสารยังมีอยู่ไม่เยอะ ได้แก่ การส่งจดหมายแสดงความคิดเห็น การส่งอีเมล และการใช้สื่อใหม่(New Media) ได้แก่ Facebook ในการติดต่อระหว่างกันซึ่งสะดวกและรวดเร็วกว่าในอดีต ซึ่งผู้วิจัยมองว่าสื่อใหม่สามารถมีอิทธิพลในการกำหนดการนำเสนอเนื้อหาและแสดงความต้องการของผู้อ่านไปยังผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนได้อีกทางหนึ่งที่สำคัญในปัจจุบัน

## ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยทราบการนำเสนอเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนใน นิตยสารการ์ตูนที่ยังไม่มีความสอดคล้องกับนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและ เยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2553 ในบางด้าน ผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนไม่ได้นำนโยบายดังกล่าว มาปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนเท่าที่ควร และในเรื่องของการทำหน้าที่ของ สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนาของผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูนยังไม่มีความชัดเจน อีกทั้งระบบของการทำ นิตยสารที่ดำเนินการเพื่อมุ่งหวังผลกำไรทางธุรกิจและปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง ยังมีผลต่อการ กำหนดเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างความต้องการของผู้อ่านและผู้จัดทำยังมี น้อย โดยผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางเพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาดังกล่าว ดังต่อไปนี้

### ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เกี่ยวข้องกับการวางแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน

1. นิตยสารเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทต่อการปลูกฝังทางวัฒนธรรมได้ แต่ถ้า รัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนจะใช้เป็นสื่อเพื่อจะสอนเด็กและ เยาวชนต้องเข้าใจธรรมชาติของความเป็นนิตยสารการ์ตูน เพราะนิตยสารการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อความ บันเทิง ดังนั้นต้องมีกลวิธีในการแทรกเรื่องราวด้านนั้นๆให้เป็นความบันเทิง ให้ผู้อ่านค่อยๆซึมซับ ไป

2. เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ได้ค้นพบความกว้างของขอบเขตของคุณลักษณะเด็กและ เยาวชนที่พึงประสงค์ของนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ. 2545-2554 ดังนั้นผู้วางแผนงานด้านการกำหนดนโยบายการพัฒนาเด็กและเยาวชนควรมีการระบุ ความชัดเจนในเรื่องของประเด็นให้ชัดเจนว่าจะเน้นความสำคัญในด้านใด

3. ปัจจัยในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนก็มีความสำคัญเช่นกัน ปัจจัยด้าน การตลาดก็เป็นปัจจัยหนึ่ง รัฐบาลควรต้องให้การสนับสนุนผู้จัดทำนิตยสารการ์ตูน รวมถึงในเรื่อง

ของภาษีกระดาษที่มีราคาสูง ดังนั้นในการจัดทำนิตยสารการ์ตูนจึงมีต้นทุนสูงตามไปด้วย ซึ่งขัดแย้งกับการรณรงค์ส่งเสริมการอ่านของรัฐบาล

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยชิ้นนี้มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนในเรื่องเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูน รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูนและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารการ์ตูนในเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้วิจัยมองว่าควรมีการนำกรอบเนื้อหางานวิจัยครั้งนี้ปรับใช้กับการวิจัยเชิงสำรวจกับผู้อ่านนิตยสารการ์ตูน โดยการวิเคราะห์ถึงผลของนิตยสารการ์ตูนในฐานะสื่อมวลชนที่อบรมบ่มเพาะในเรื่องวัฒนธรรม

2. ควรมีการนำงานวิจัยชิ้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาเพื่อทำการวิจัยเชิงนโยบายเพื่อสร้างกรอบนโยบายส่งเสริมในเรื่องการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีประสิทธิภาพ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). **สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศาลาแดง จำกัด.
- กาญจนา แก้วเทพ และศิริชัย ศิริกาเยะ. (2531). **ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน**. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกษม ศิริสัมพันธ์. (2507). **การวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือพิมพ์รายวันใน กรุงเทพมหานคร 14 ฉบับ**. กรุงเทพมหานคร : แผนกวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2551). **ปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 3 ใน การบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- คณะกรรมการกิจการเยาวชน สตรีและผู้สูงอายุ สภาผู้แทนราษฎร. (2539). **การสัมมนาเรื่องอิทธิพลของสื่อสารมวลชนต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทย**. กรุงเทพมหานคร: รายงานการสัมมนา 6 กันยายน 2539 ณ ห้องประชุมงบประมาณ อาคารรัฐสภา 3 ชั้น 3.
- คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. (2535). **บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย.
- จุฑามาส ศรีโมรา. (2545). **การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทาง โทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทงสังคม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จตุมา เพชรรัตน์. (2541). **การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์**.

- วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ  
ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
จรัส สุวรรณมาลา. (2538). **นโยบายและการกำหนดนโยบาย.**  
ในการวางแผนนโยบาย โครงการและการบริหารโครงการ หน่วยที่ 1, หน้า 7.  
นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ชวรัตน์ เติตชัย. (2530). **การบรรณาธิกรณหนังสือพิมพ์และนิตยสาร.**  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชวรัตน์ เติตชัย. (2546). **บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 4 ใน  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์.** นนทบุรี: สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ชัยกฤษณ์ ศรีปักษา. (2544). **วัฒนธรรมองค์การกับการถ่ายทอดและความตระหนัก  
ในจริยธรรมแห่งวิชาชีพในองค์กรหนังสือพิมพ์.**  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ  
ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐ นาคะสุวรรณ. (2547). **การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือพิมพ์และนิตยสารไทย  
เกี่ยวกับความรู้ด้านอาหารเพื่อสุขภาพ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,  
สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และประกายรัตน์ ศรีสีอาน . (2541).  
**การสื่อสารกับการพัฒนาสังคม.** ในสื่อสารกับการพัฒนา, หน้า 693-770.  
นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ดรฤณี หิรัญรักษ์. (2530). **นิตยสาร.** กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิตีพัฒน์ เขียมนิรันดร์. (2551). **การวางแผน การบริหารโครงการและการประเมินผล  
โครงการสื่อสารเพื่อการพัฒนา.** ในสื่อสารกับการพัฒนา หน่วยที่ 6,  
หน้า 251-252. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ธีรเดช เอี่ยมสำราญ. (2548). **บันทึกประวัติศาสตร์พลังประชาชนด้านทุนนิยม(ดิบ)**

**สุบสื่อ**. กรุงเทพมหานคร.

นวลวรรณ ดาระสวัสดิ์. (2544). **การปรับเปลี่ยนอุดมการณ์วารสารศาสตร์ของไทย.**

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสารสนเทศ

ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภวรรณ ตันติเวชกุล. (2542). **การวิเคราะห์อิทธิพลของภาพยนตร์โฆษณาทาง**

**โทรทัศน์ตามแนวทฤษฎีการอบรมบ่มนิสัยทางวัฒนธรรมต่อเยาวชนใน**  
**สถานศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต,

สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บริษัท อนิเม็ก จำกัด. **ประวัติวิทยุสารอนิเม็ก.** [ออนไลน์], 2552 แหล่งที่มา:

[www.animagonline.com](http://www.animagonline.com) [2552, ตุลาคม 1]

บริษัท อนิเมทกรุ๊ป จำกัด. **ประวัติวิทยุสารทีวีแมกกาซีน.** [ออนไลน์], 2552 แหล่งที่มา:

[www.thaiprintingfederation.com](http://www.thaiprintingfederation.com) [2552, ตุลาคม 1]

บริษัท เซนชู พับลิชชิ่ง จำกัด. **ประวัติวิทยุสารเซนชู.** [ออนไลน์], 2552 แหล่งที่มา:

[www.zenshu.co.th](http://www.zenshu.co.th) [2553, พฤศจิกายน 25]

ประมะ สตะเวทิน. (2546). **หลักนิเทศศาสตร์.** กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.

ป้าณี ลีตีวัฒนา. (2535). **การพัฒนาเด็ก เยาวชนและสตรี.** กรุงเทพมหานคร:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ปาริชาติ สถาปัตตานนท์. (2550). **ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร.** กรุงเทพมหานคร :

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แผนงานวิจัยและพัฒนาระบบสื่อสารสุขภาพสู่ประชาชน. (2548).

**สถานการณ์การสื่อสารสุขภาพและนักสื่อสารสุขภาพ (พ.ศ.2547-2548).**

กรุงเทพมหานคร: อุษาการพิมพ์.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. (2546). ราชบัณฑิตยสถาน.

พีระ จิโรโสภณ. (2546). **ประวัติสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 1 ในเอกสารการสอนชุดวิชา**

**15202 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์.** นนทบุรี :

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

พรชัย เชาวเดช. (2531). **การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน**

**สำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร.**

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ

ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาลี บุญศิริพันธ์. (2531). **หลักการทำหนังสือพิมพ์เบื้องต้น.** กรุงเทพมหานคร :

สำนักพิมพ์ประกายประกาย.

มนตรา สายวิวัฒน์. (2545). **การศึกษาเนื้อหาและการใช้ประโยชน์จากนิตยสาร**

**วัยรุ่นในการเสริมความรู้และจริยธรรม.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2542). **การวิเคราะห์ผู้รับสาร.** กรุงเทพมหานคร:

บริษัท พีที พรินท์ จำกัด.

ยุวดี มณีกุล. (2539). **วัฒนธรรมองค์การสื่อสารสิ่งพิมพ์กับขีดความสามารถในการ**

**ขยายธุรกิจข้ามสื่อของบริษัท เนชั่น พับลิชชิ่งกรุ๊ป จำกัด(มหาชน).**

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการหนังสือพิมพ์

ภาควิชาการหนังสือพิมพ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รวีวรรณ ประกอบผล. (2530). **นิตยสารไทย.** กรุงเทพมหานคร:

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิลาสินี พิพิธกุล. (2543). **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น** อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ).

กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิรัช ฤทธิรัตนกุล. (2538). **การประชาสัมพันธ์.** กรุงเทพมหานคร:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชญ์ สุวรรณเพิ่ม. (2527). **การตกแต่งต้นฉบับ.** กรุงเทพมหานคร:

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุกานดา วรพันธุ์พงศ์. (2551). **ธุรกิจการผลิตนิตยสารและบุคลากรในธุรกิจ**



**นิตยสาร.** ในการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ หน่วยที่ 1, หน้า 21-27. นนทบุรี:

สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม. (2529). **จิตวิทยาวัยรุ่น.**

กรุงเทพมหานคร: แพร์พิทยา.

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2542). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์.** กรุงเทพมหานคร:

ศูนย์หนังสือสถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

สุภาวดี โกมารทัต. (2549). **การบริหารการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.**

ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ.

(2544). **นโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะ**

**ยาว(พ.ศ.2545-2554).** สำนักนายกรัฐมนตรี.

สมาคมนิตยสารแห่งประเทศไทย. (2550). **ประวัติ นิตยสารไทย.**

กรุงเทพมหานคร : เนชั่นมัลติมีเดีย.

สรศักดิ์วี คชาชีวะ. (2525). **การวิเคราะห์เนื้อหาของข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์.**

กรุงเทพมหานคร : คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อภิขญา ออยู่ในธรรม. (2551). **การสื่อสารกับการพัฒนาสังคม.**

ในการสื่อสารกับการพัฒนา หน่วยที่ 11, หน้า 152-153. นนทบุรี:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

อมรพรรณ ชุ่มโชคชัยกุล. (2548). **ปัจจัยที่มีผลต่อเนื้อหาในสื่อสิ่งพิมพ์ใน**

**การเขียนสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์.** นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

## ภาษาอังกฤษ

Baran, S.J., and Devis, D.K. (1995). **Mass communication theory:**

Foundations, ferment, and future. Wadsworth: California.

Berelson. (1971). **Content analysis: an introduction to its methodology.**

London : Sage Publications Inc.

Budd, R. W., Thorp, R. K., and Donohew L. (1967).

**Content analysis of communications.** New York :

The Macmillan Company.

Gerbner, G. and Gross L. (1986). Living with television: the violence profile.

**Journal of Communication**; April 1976; 26, 2; ABI/INFORM Global.

Gerbner G., Gross. L., Morgan, M., and Signorielli, N. The 'mainstreaming' of America: violence profile no. 11. **Journal of Communication** 30(1980): 10-29.

Holsti, O. R. (1969). **Content analysis for the social sciences and humanities.**

California : Menlo Park.

Click, J.W., and Rusell, N. B. (1974). **Magazine editing and production,**

WM.C. Brown Company Publishers.

Lasswell, H. D. (1948) "The Structure and Function of Communication in Society". **The communication of ideas Lyman Bryson ed.**

New York: Harper & Brothers.

McNair, B. (1998). **The sociology of journalism.** London: Arnold.

McQuail, D. (2005). **McQuail's mass communication theory.** London: Sage.

McQuail, D. and Windahl, S. (1987). **Communication models.** New York: Longman.

Rodman, G. (2007). **Mass media in a changing world: History, Industry, controversy.** New York: McGraw-Hill.

Schramm, W. (1973). **Mass media and national development.**

Stanford University and UNESCO.

Siebert, F. S., Peterson, T., and Schramm W. (1973). **Four theories of the press.**

Urbana, Ill. : University of Illinois Press.

Webster's Third New International Dictionary of the English Language. (1976).

G&C Merriam Company Publisher.

Wright, C. R. (1975). **Mass communication : a sociological perspective.**

New York : Random House Inc.

Wolseley, R. E. (1973). **The changing magazine : trends in readership and management.** Ontario: Saunders of Toronto. Ltd.



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 1 ตัวอย่างหน้าปกนิตยสารทีวีแม็กกาซีน

**AULDEY**

# BLAZING TEENS

ศึกชิงแชมป์ โยโย่เพชร™

สั่งซื้อ VCD ได้ที่ **7** และร้านค้าทั่วไป

ชมเว็บไซต์ได้ที่... [www.blazingteens.net](http://www.blazingteens.net), [www.kidz-kitz.com](http://www.kidz-kitz.com)

Blazing Teens Club

Cartoon Club การกระจายสินค้า ทุกวัน 24 ชม. และ ทั่วประเทศ ช่อง 70 ชุดใหม่ 5 นาที

และร่วมชมกับการแข่งขัน "ศึกชิงแชมป์ โยโย่เพชร" ที่เมืองไทยทุกสัปดาห์ ได้ฟรีๆ!

**Blazing Teens Club**  
แจกฟรี!! โยโย่

เพียงตัดชิ้นส่วนนี้ นำมาแสดง ณ จุดขาย  
ที่มีการจัดกิจกรรม Blazing Teens Club  
และผ่านการอบรมทั่วพื้นฐานตามที่กำหนด  
สามารถตรวจสอบวันเวลา และ สถานที่  
จัดกิจกรรม Blazing Teens Club ได้ที่  
[www.blazingteens.net](http://www.blazingteens.net)  
Hotline: 081-839-8211

Logos: AULDEY, MTR, Kidz Kitz, DEX CLUB, CARTOON CLUB, Catalog, Carrefour, PARAGON EMPORIUM, THE MALL, animaparc.com, TOYS R US

ANIMAPARC ANIMATION AND CULTURE CO., LTD. All Rights Reserved.

ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอโฆษณาของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



ภาพที่ 3 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา/เรื่องเล่าของนิตยสารทีวีแมกกาซีน

**メタルファイト  
BEYBLADE**

**TAKARA  
TOMY**

**การแข่งขัน Metal Fight BEYBLADE  
Thailand Championship 2011  
เริ่มขึ้นแล้ว!!**

**ห้ามพลาดกับความสนุกสุดมันแบบไม่หยุดยั้ง แข่งไทยไปถึงญี่ปุ่น!!**  
การแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทยจากทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด  
ที่เป็นสุดยอดแชมป์ของรุ่น Junior และ Senior จะได้รับสิทธิ์ไปแข่ง  
ต่อในระดับ Asia Tournament ที่ประเทศญี่ปุ่นปลายปี

**ติดตามตารางการแข่งขัน BEYBLADE ได้ที่ [www.kctoys.co.th](http://www.kctoys.co.th)**  
**ทางบริษัทไม่รับเงินสดขอกรณียอ VISA ไปญี่ปุ่นไม่ผ่าน**

©Takafumi Aochi, MFBBProject, TV Tokyo  
©TOMY

Authorized Distributor: K Charoen Toys Co., Ltd.  
พบกับได้ที่แผนกของเล่นเด็ก ห้องสรรพสินค้าชั้นนำ หรือขอตามรายชื่อเมืองได้คือ  
บริษัท ก.เจริญ toys จำกัด Tel: 02-467-3768, 02-467-2773-4 Fax: 02-467-3768, 02-467-2231  
และพบกับสินค้าราคาพิเศษที่ร้าน ก.เจริญ toys มี พารู๊ด(เครื่องเล่นในสวนสนุก) Tel: 02-221-6603  
สนใจเป็นตัวแทนจำหน่าย Tel: 02-467-3769 website: [www.kctoys.co.th](http://www.kctoys.co.th)

ภาพที่ 4 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอโฆษณาของนิตยสารทีวีแมกกาซีน







### ผลกระทบจากภาวะโลกร้อนเริ่มปรากฏที่ญี่ปุ่นเช่นกัน ③ มีคนไทยตายเพราะความร้อน เพิ่มมากขึ้น!?

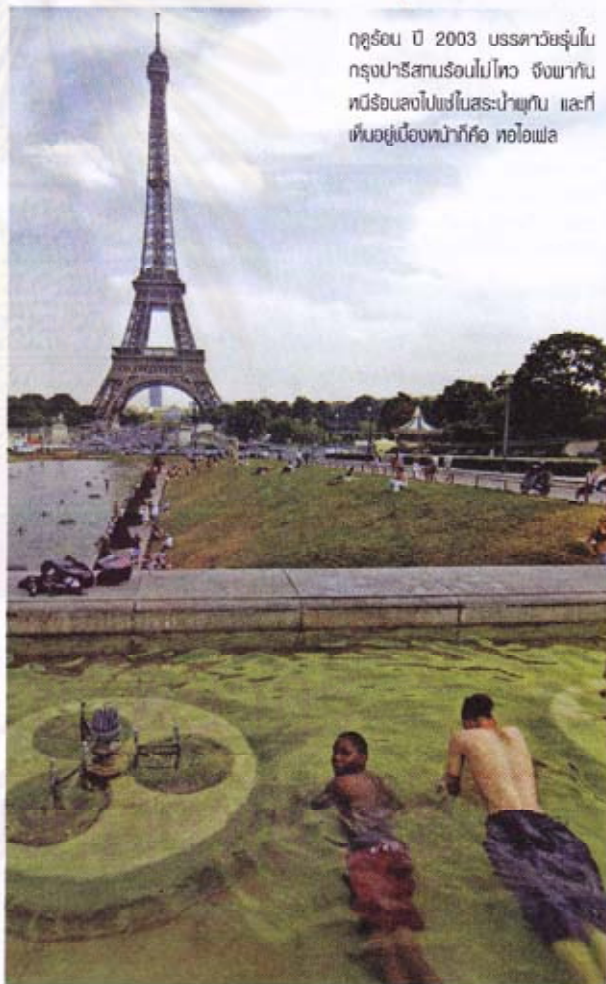
#### ความร้อนรุนแรงขึ้นในฤดูร้อนในหลายพื้นที่ทั่วโลก

นับตั้งแต่ช่วงปีค.ศ.1990 คนส่วนใหญ่รู้สึกได้ว่า อากาศร้อนในช่วงกลางฤดูร้อนรุนแรงมากขึ้น เมื่อก่อนวันไหนที่อุณหภูมิสูงสุดสูงกว่า 35 °C คนญี่ปุ่นก็ถือว่าร้อนเป็นบ้านแล้ว แต่นับแต่ปี 1990 อุณหภูมิสูงสุดก็เริ่มเพิ่มขึ้นจนกระทั่งเลยปีค.ศ.2000 มา อุณหภูมิสูงสุดที่

เกินกว่า 35°C ก็กลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว ในปี 2001, 2004 และ 2007 มีการบันทึกไว้ว่าในเมืองใหญ่หลายๆ เมืองของญี่ปุ่นมีอุณหภูมิสูงสุดเกินกว่า 40°C ซึ่งเรื่องนี้ไม่ได้เป็นแต่เฉพาะที่ญี่ปุ่นเท่านั้น ที่อเมริกาและยุโรปก็กำลังเผชิญหน้ากับอากาศร้อนที่รุนแรงขึ้นด้วยเช่นกัน

#### ● ค.ศ.2003 มีคนตายเพราะคลื่นความร้อนมากกว่า 30,000 คนในยุโรป

ฤดูร้อนปีค.ศ.2003 อากาศร้อนรุนแรงอย่างต่อเนื่องในหลายพื้นที่ของยุโรป แม้แต่ที่กรุงปารีสของฝรั่งเศสก็ยังมีอุณหภูมิสูงสุดเกิน 40 °C และมีรายงานว่ามียุโรปตายเพราะความร้อนนี้รวมแล้วมากกว่า 35,000 คนจากทั่วยุโรป



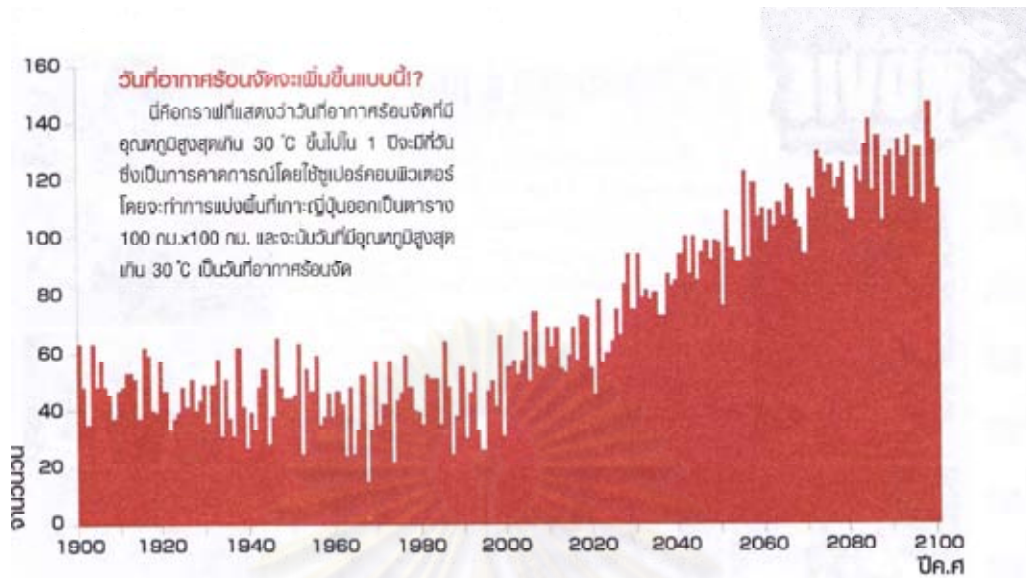
ฤดูร้อน ปี 2003 บรรดาวัยรุ่นในกรุงปารีสเล่นร้อนไม่ไหว จึงพากันหนีร้อนลงไปแช่ในสระน้ำพุกัน และที่เห็นอยู่เบื้องหน้าก็คือ หอไอเฟล

#### ปรากฏการณ์เกาะความร้อน ซึ่งเราทำให้เกิดภาวะโลกร้อน



บริเวณรอบๆเมืองใหญ่แม้จะเป็นช่วงเวลา กลางคืนแล้วอุณหภูมิก็ยังคงสูงอยู่ที่ยังลดลงอย่าง ยากเย็น ซึ่งเราเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า "เกาะ ความร้อน" ที่เป็นอย่างนี้ก็เพราะว่าในเมืองใหญ่ มีคอนกรีตมียางมะตอยของอาคารบ้านเรือน ถนนหนทางเป็นตัวสะสมความร้อนจากดวงอาทิตย์ได้ง่าย แถบยังมีรถยนต์ที่ปล่อยความร้อนออกมายิ่งมากมาย แต่น้ำก็แห้งจากแหล่งน้ำ และจากต้นไม้ก็จะช่วยลดอุณหภูมิความร้อนลง กลับมีเพียงน้อยนิด ทำให้อุณหภูมิลดลงได้ ยากนั่นเอง

ภาพที่ 6 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอบทความของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



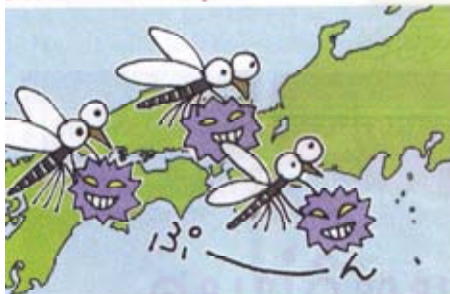
**อากาศร้อนรุนแรงมีผลต่อสุขภาพ**

อุณหภูมิที่สูงขึ้นจากภาวะโลกร้อนในหลายๆแห่งทั่วโลกมีผลกระทบต่อสุขภาพของคนเราด้วยกันเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างข้างล่างนี้:

**งานตายเพราะความร้อนมากขึ้น**

คนเรานั้นไม่ว่าอากาศจะหนาวเกินไปหรือร้อนเกินไปสุขภาพร่างกายก็จะแยลง สำหรับคนหนุ่มสาวที่ยังแข็งแรงอีกแหม่นร้อนขนาดนี้ได้ แต่ถ้าเป็นคนสูงอายุกับคนวัยแล้วละก็คงยากที่จะทนไหว ยิ่งภาวะโลกร้อนยิ่งคงดำเนินต่อไปแบบนี้คาดกันว่าน่าจะมีคนตายเพราะความร้อนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

**ระวังโรคติดต่อที่มากับยุงลาย**



ยุงลายที่เป็นพาหะนำโรคจะขยายถิ่นอาศัยขึ้นมาจากทางเหนือเรื่อยๆ ตามสภาวะโลกร้อน ยุงลายที่เราเคยพบกันในวันก่อนนั้นเป็นพาหะนำไวรัสที่เป็นตัวก่อให้เกิดโรคไข้เลือดออก ไข้ชิคุนกุนยา เป็นต้น ซึ่งอีกหน่อยในปีค.ศ.2100 พื้นที่อาศัยของยุงลายอาจขยายไปถึงฮอกไกโดซึ่งอยู่ทางเหนือสุดของญี่ปุ่นเลยทีเดียว

ยุงลายเขตร้อนที่เป็นพาหะนำโรคไข้เลือดออกนั้น ตอนนี้อยู่ไม่พบในญี่ปุ่นแต่เกรงว่าในปี 2100 พื้นที่อาศัยของยุงลายชนิดนี้ขยายมาจนถึงแถบฮอกไกโดตอนใต้ของคิวชู ฮิโกลุ และฮอนชูได้

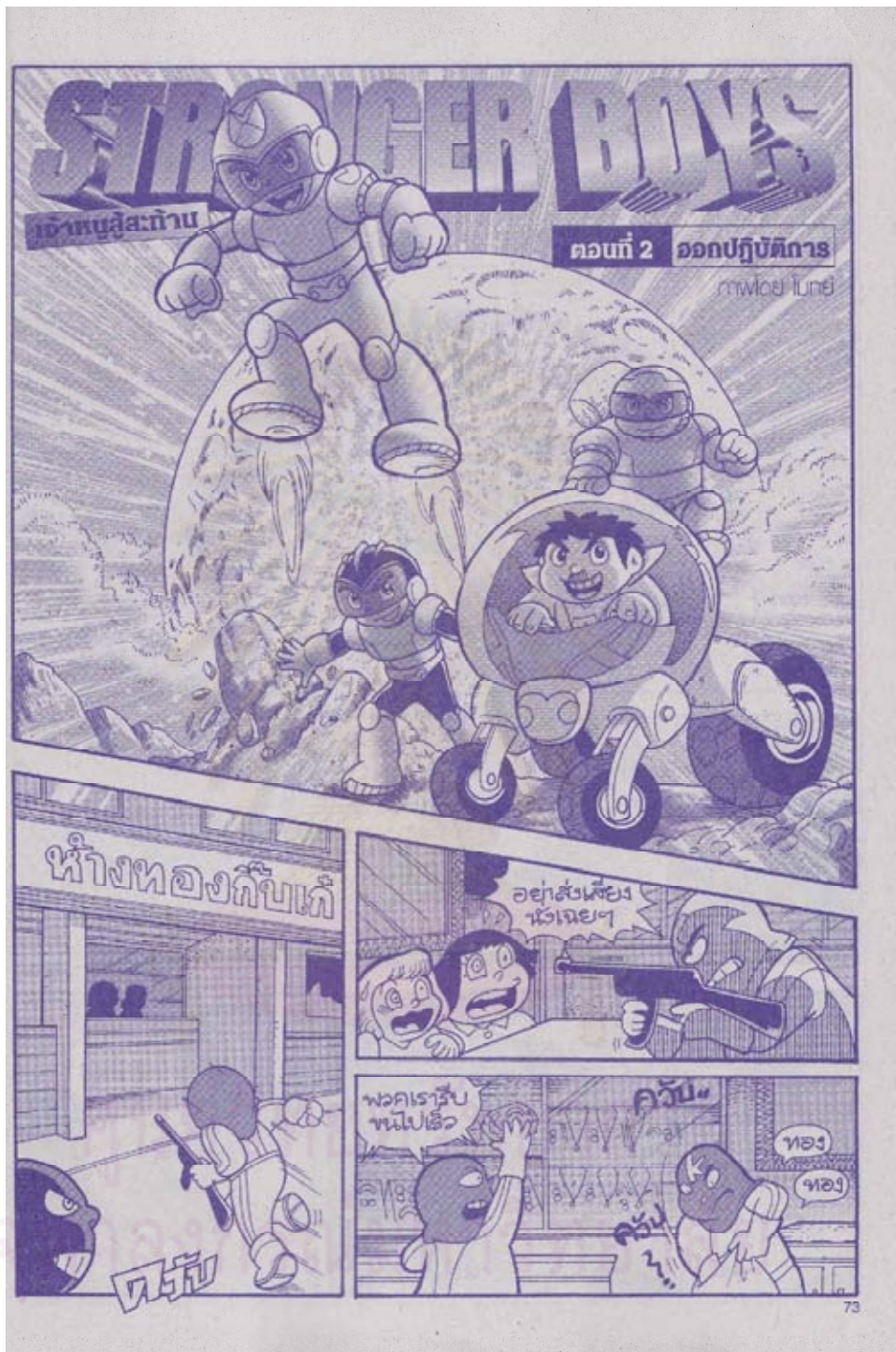
©GAKKEN 2009 ศึกษาดังกล่าวนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งจากหนังสือ JUNIOR GAKKEN NO ZUKAN-CHIKYU NO KANKYO ๐๐๒๕๓๖๓๖๓ GAKKEN

**ภาวะไข้สูงหรือฮีทสโตรก (Heat Stroke) เพิ่มขึ้น**

ร่างกายของคนเราสามารถทำงานได้อย่างปกติด้วยอุณหภูมิร่างกาย 36-37 °C ถ้าเราออกกำลังกายหรือทำงานเป็นเวลานานในที่ที่อากาศร้อน ร่างกายจะสูญเสียน้ำและเกลือแร่ ทำให้ร่างกายผิดปกติ ผลที่ตามมาก็คือ อุณหภูมิร่างกายสูงเกินไป ทำให้เกิดการเลือดไปเลี้ยงสมองไม่พอ หน้ามืด เป็นลม หรือชักเกร็งได้ ตั้งแต่ปีค.ศ.2000 เป็นต้นมา มีผู้ป่วยด้วยภาวะไข้สูงหรือฮีทสโตรกถูกนำส่งโรงพยาบาลด้วยรถฉุกเฉินมากขึ้นจนนับไม่ได้ และปีคนตายด้วยภาวะไข้สูงไม่บ่อยก็ด้วย ยิ่งไปกว่านี้ถ้าอากาศร้อนรุนแรงมากยิ่งขึ้นก็ยังมีคนตายด้วยภาวะไข้สูงมากขึ้นเป็นเงาตามตัว



ภาพที่ 7 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอบทความของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



ภาพที่ 8 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา/เรื่องเล่าของนิยายสารคดีวีแม็กกาซีน

# HAPPY BIRTHDAY

**สุขสันต์วันเกิดกับทิวี่แมกกาซีน**

สวัสดีจ้า!! เนื่องทุกคน ชอบมีทั้งเป็นเพื่อนที่ 3 ของกันแล้ว  
 ยังเป็นเพื่อนเพื่อน ดนาค และเป็นเพื่อนกับน้องๆหลายคนในวันเกิดกัน  
 พี่ขอ HAPPY BIRTHDAY ให้ทุกคน ขอให้มีความสุขร่างกาย  
 สมบูรณ์แข็งแรง มีความคิดและความจำที่ดีในการศึกษา รู้จักที่จะใช้  
 ความสามารถของตัวเองในการทำงานทุกอย่าง ไม่อ่อนไหวกับยาเสพติด  
 และน้องๆทุกคนก็จะได้สนุกกับเกมกีฬาที่เล่นเข้ามาเล่นเล่นที่รอรับอยู่

				
ค.ญ.แพรวา เลิศวิภา 25/3/46 กาญจนบุรี	นายศิริศักดิ์ ทรัพย์ทอง 2/3/38 นคร	น.ส.พิมพ์วรรณ เทพรินทร์ 12/3/39 ศรีสะเกษ	ค.ญ.เมธาวี สิงห์ใจ 19/3/42 นนทบุรี	ค.ส.ภรวิษณุ ชาติเจริญศักดิ์ 19/3/41 สุราษฎร์ธานี
				
ค.ส.ไพฑิธีย์ อ่วมโสภา 21/3/41บุรีรัมย์	ค.ส.สุทธกิจ แซ่คิม 4/3/41 กรุงเทพฯ	ค.ส.เสกสิทธิ์ณัฏ์ สังขะคำทวน 4/3/40 ชัยภูมิ	ค.ญ.ชอนิกา นงนโธ 17/3/41 กาญจนบุรี	ค.ส.พิพัทธ ไรเชตต์เกียรติ 24/3/42 นนทบุรี
				
น.ส.ศุภกร ภิทยานารถ 21/3/37 สุพรรณบุรี	ค.ส.สุชณะ นาทันศรีภัก 17/3/41 ระยอง	น.ส.นจิพร สายอินทร์ 11/3/39 นครราชสีมา	ค.ส.วิศนศิริ เพล็งจินทร์ 28/3/40 นนทบุรี	นายภกรก ฝั่งมีสุข 28/3/37 นครราชสีมา
				
น.ส.จิราพร สุจิต 8/3/26 กรุงเทพฯ	น.ส.พิรภาพร ศรีกาฬสินธุ์ 20/3/38 นครราชสีมา	นายวุฒ คำใจคง 28/3/37 นนทบุรี	ค.ส.ชยานันต์ เขมรโชติธ 16/3/40 กรุงเทพฯ	ค.ส.อาชยาโธษ บุญศรี 15/3/40 สมุทรปราการ

ภาพที่ 9 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเกมและการร่วมสนุกของนิตยสารทีวี่แมกกาซีน

# A

## nimate run in japan

### อนิเมะรัน อิน เจแปน

เสนอข่าวคราวความเคลื่อนไหวต่างๆในวงการอนิเมะของญี่ปุ่น สำหรับแฟนการ์ตูนโดยเฉพาะ

---

## ONIGAMIDEN ภาพยนตร์จอเงินเรื่องใหม่ จากสตูดิโอ PIERROT

เรื่องนี้มีมาจกต้นฉบับนิยายของ คุณทาคาตะ ทาคาฟูมิ ที่มีทั้งหมด 2 เล่ม เป็นเรื่องราวของ หมู่มน้อย เท็นโต จุน ที่วันหนึ่งขณะที่เขากำลังจาก โรงเรียน กลับถูกปีศาจตามล่าเขาต้องหนีจนกระทั่ง หลงข้ามมิติไปในโลมัยเฮลัน เมื่อไปถึงที่นั่นเขาก็ยัง ตกตะลึงเมื่อพบร่างบรรพบุรุษนามมากมายที่มาขอความช่วยเหลือจากเขา โดยบอกว่าจุนเป็นโอรสเทพ และมีเพียงจุนเท่านั้นที่จะสามารถต่อสู้กับปีศาจและยุติ สงครามระหว่างมนุษย์กับปีศาจที่มีมายาวนานได้เรื่องนี้ เปิดตัวเป็นครั้งแรกในงาน TOKYO ANIMATE FAIR 2010 กำกับโดยผู้กำกับคาวาซากิ ชิโรฮิโกะ ที่เคยกำกับนพวี NARUTO และ SPRIGGAN มาแล้ว เรื่องนี้เข้าโรงฉายเดือนเมษายนนี้



เท็นโต จุน นักศึกษาม.ต้น วันวันของเขาอยู่ที่โรงเรียน เขาสามารถมองเห็นวิญญาณได้ ทัศนคติจะโดนบีบคั้นเป็นโอรสเทพ



ไดโนโตะ โตะโตะ



โอบะ

---

## TOWA NO QUON ผลงานออริจินอลอนิเม เรื่องสุดท้ายของผู้อำกับอิตะ อูมาโนะสุเกะ

ผู้กำกับอิตะ อูมาโนะสุเกะ วัย 49 ปี ผู้แต่งตั้งมาจาก Mobile Suit Gundam 08 MS Team และ HELLSING ซึ่งเสียชีวิตไปเมื่อเดือนพฤศจิกายนปีก่อน ด้วยโรคมะเร็งปอด ผลงานชิ้นสุดท้ายของผู้กำกับอิตะที่ทำไว้ก็คือ อนิเมะเรื่อง TOWA NO QUON ซึ่งเป็นเรื่องราวในโลกอนาคตที่หนุ่มสาวมีพลังจิต และนำพลังนั้นมาใช้ในทางที่ผิด จนกระทั่ง พวกเขากลายเป็นปีศาจร้าย และคอยตามล่าผู้มีพลังจิตคนอื่นๆ เรื่องนี้ผลิตโดย สตูดิโอ BONES มีทั้งหมด 6 ตอน โดยตอนแรกจะเข้าโรงฉายในเดือนมิถุนายนปีนี้ สำหรับผลงานของผู้กำกับอิตะผู้ล่วงลับนขกจากงานกำกับ HELLSING และ GUNDAM 08 MS TEAM แล้วก็ยังเป็นผู้ทำสตอรี่บอร์ดของ THE BIG-O, COWBOY BEBOP, GINREI และ SHANGRI-LA ด้วย



> **คิโง** เธอเป็นนางฟ้าที่คอยช่วยต่อสู้ของเราคือปีศาจ สัตว์เขี้ยวที่มีรอบข้างมีความสำคัญบางอย่าง



> **ยูอิ** เธอเป็นผู้นำกลุ่มต่อต้าน เป็นผู้นำหญิงที่มีความแข็งแกร่ง



> **HARD SUIT** กุศโลบายซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะตามล่าคนแบกนี้

64
© TAKARU TAKARUMI/KODANSHA ONIGAMIDEN Production Committee © BONES/TOWANO AN Production Committee

ภาพที่ 10 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอข่าวของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



สวัสดีครับน้องๆ มาเจอกันในฉบับนี้ถึงจะสองอาทิตย์ "ซาสึเกะ กิงโกะ" จากเรื่อง "GINTAMA" กิงโกะ หนุ่มขี้ไรท์นี่อีกเล่มเต็มแปดอีกโตกกับหาเคยเขียนตอนปลายๆ เป็นเจ้าของร้านรับจ้างสารพัด ชอบกินของหวาน... ภายหลังเขียนจะฝากขายให้ใคร เรามาดูกัน

**1** เริ่มกับโครงหน้าของ "กิงโกะ" ด้วยการวาดเป็นวงกลมรูปไข่ แล้วแบ่งส่วนหน้าครึ่งบนครึ่งหน้าครึ่งล่าง และช่องตา, จมูก, โหนกนูน หรือจะวางลำคอ

**2** จากนั้นเราก็นวดเส้นโครงโครงหน้า, โหนก, ช่องตา, จมูก, และช่องลำคอ, เสร็จที่ไป

**3** เริ่มเขียนเส้นผมในส่วนที่จะเขียนในส่วนหน้า, ด้าน, โหนก, โคน, เสร็จที่ไป

**4** ที่ตอนสุดท้ายก็ลบเส้นที่ร่างไว้ออกให้หมด แล้วระบายสีที่โครงหน้า และเส้นที่ใส่ภาพก็เริ่มร่างเขียนเรื่องแล้วจ้า!

106

ภาพที่ 12 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอบทความของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



หลากหลายปัญหาที่คุณ  
ที่ต้องการคำตอบ หรือต้องการ  
ถ้อยตอบหมายถึงพิมพ์

# คุย

## กับพี่เมกา

**สำนักขบวทวิแมกกาซีน (การ์ตูน)**  
296 หมู่ 3 ซอยลาดพร้าว 33 แขวงลาดพร้าว  
เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10600

สวัสดีค่ะ พบกับพี่เมกาและทีวีแมกกาซีน ฉบับที่ 227 ปลายเดือนมีนาคมกันละคะ ช่วงนี้น้องๆคงเริ่มทยอยเปิดเทอมหน้าร้อนกันแล้ว แต่ว่าคนที่ต้องเตรียมตัวหาที่เรียนใหม่ก็คงยังไม่ได้อีกแน่นอนอะไรที่ต้องตอบเราเขียนต่อพี่เมกา ก็ขอ

**น้องเซอร์ลีย์**

สวัสดีค่ะพี่เมกา ช่วยตอบคำถามที่หนูจะถามไว้ด้วยนะคะ

1. การ์ตูนเรื่องไดคก็อธ จะมีภาค 2 หรือเปล่าคะ หนูดูไม่ค่อยรู้เรื่องเลย *☹ มีค่ะ*
2. ถ้าถึงตอนอวสานลูลูจะตายเปล่าคะ *☹ ไม่ตายค่ะ*
3. ถ้าตอนอวสานลูลูรักเซอร์ลีย์และเป็นแฟนกันมีัยคะ *☹ ไม่บอกดีกว่าให้ลุ้นเอาเอง*
4. หนูอยากได้รูปลูลูและเซอร์ลีย์พร้อมกับรูปลูลูคู่กับเซอร์ลีย์ (ชอบจนต้องบวบวชีวิตให้กับลูนี่) เลามาให้หนูแนะๆเลยนะ *☹ ขอส่งรูปลูลูเดี่ยวก่อนนะ*
5. หนูอยากให้มีคู่รักยอดฮิตตอนนี้เป็นแฟนหลายคนอยากได้คู่มากเลยคะ *☹ ตั้งใจเรียนทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุดก่อนดีกว่านะจะดีกว่า*
6. สุดท้ายนี้ขอให้พี่เมกาสวยขึ้นเยอะๆ อาจจะมีผู้ชายหมยวอนบึงพี่เมกาคนสวยอยู่ก็ได้ *☹ โอ้ๆ อันนั้นมันแน่นอนอยู่แล้วค่ะ*

**น้อง BB**

สวัสดีค่ะพี่เมกา หนูน้อง BB ค่ะ มี

อวยพรให้ทุกคนโชคดี ได้โรงเรียนที่ตั้งใจใช้แน่ะ แต่จริงๆแล้วโรงเรียนที่ใหม่ก็มีเหมือนกันอยู่ที่ความตั้งใจและความรับผิดชอบของตัวเองมากกว่านะคะ

เปิดเทอมแบบนี้มีกิจกรรมยังไม่มียะไรใหม่ละคะ (ฮ่าๆ) นอกจากมาสดโรบอร์คนใหม่ที่มาพบกับน้องๆ นั่นก็คือ มาสดโรบอร์ดิเนะ ทุกเช้าวันเสาร์ 7.30-8.00 น. ทางช่องโมเดิร์นไนน์ทีวีดูเจ้าว่าค่ะ ในความเห็นส่วนตัวของพี่เมกาจะไม่เฝ้าทำคาบไต่ขณะคะ แต่ว่าเนื้อเรื่องเนี่ยสนุกมากกว่าแน่นอน ก็คงจะเป็นโคตรส์ขวัญใจน้องๆได้ไม่ยากนะคะ

ใครมีโปรแกรมดีไปเที่ยวมีคเอนท์ที่ไหน พี่เมกาและทีมงานทีวีแมกกาซีนก็ขอให้เดินทางปลอดภัยทุกคน เทียวให้สนุกแล้วถึงอย่าลืมฝากด้วยนะ (อันนี้ล้อเล่นค่ะ) เอาละ ไปอ่านจดหมายรับชมเมอร์กันแลต่ดีกว่าค่ะ :)

เรื่องสงสัยเยอะมากเลยขถามเลยละคะ

1. ภาพประกวดในทีวีแมกกาซีน พี่เมกาใช้เกณฑ์การตัดสินอะไรบ้างคะ *☹ พี่เมกาไม่ได้เป็นคนตัดสินภาพนะจ๊ะ แต่ว่าเกณฑ์ส่วนใหญ่ก็จะเป็นจากความสวยงาม, องค์ประกอบภาพ, ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ รวมๆกันละคะ*
2. แล้วผู้ที่เคยได้รับรางวัลแล้วสามารถส่งไปอีกได้มีัยคะ *☹ ได้สิคะ*
3. ประเทศญี่ปุ่นมีสำนักพิมพ์อะไรบ้างคะ *☹ เยอะมากเลยคะ อาทิ ชูเอฉะ, โคดันฉะ, สแควร์เอนิกซ์, โองาคูสัง ฯลฯ*
4. ประเทศไทย 1 บาท = กิเอน ของญี่ปุ่นคะ *☹ ตอนนี 37 บาท = 100 เยนละคะ พี่เมกาให้เป็นการบ้านกลับไปคำนวณละกัน ว่า 1 บาท = กิเอน เขียนกลับมากตอบพี่เมกาด้วยนะ ^^*

5. อยากให้ทีวีแมกกาซีนมีการจัดปาร์ตี้รวมพลชาวทีวีแมกกาซีนจังเลยคะ *☹ ใครเห็นด้วยยกมือขึ้น!!*

**น้อง Lady GaGa**

สวัสดีค่ะพี่เมกา หนูเขียนมาเป็นฉบับแรก ช่วยตอบด้วยคะ

1. ชิบาก็ได้ยีนว่าเค้าแพ็คอกซาทุระหรือคะ *☹ ค่ะ*
2. แรมไปกินอึมีจะคู่กันหรือเปล่าคะ *☹ ไม่มีค่ะ*
3. ยามาโมโตะคุงสูงเท่าไรคะ *☹ 177 ซม. ค่ะ*
4. โทคุเดระไม่มีแฟนหรือคะ เท่ออกชะชาคาดั้น *☹ มีคะแต่พี่ไม่อยากจะไปเป็นข่าวทำป๊อบเองละ ฮึฮึ*
5. พี่เมกาว่าสินะจะได้เป็นแฟนกับฮารุหรือว่าเคียวโกะจังคะ *☹ พี่เชียร์เคียวโกะมากกว่าค่ะ*

108

ภาพที่ 13 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอคอลัมน์ถามตอบ และแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านของนิตยสารทีวีแมกกาซีน

# ประกาศผลผู้ชนะเลิศ

## ประกวดภาพพระบางสีทิวแมกกาซีนเด็ก 225

**รางวัลที่ 1** ULTRA HERO SERIES 1 รางวัล



คุณกนกภักย์ ธนอนุกุล (ฉะเชิงเทรา)

**รางวัลที่ 2** 24 WATERCOLOUR PENCILS 2 รางวัล



คุณชัชวาลย์ จีพัธน์ (ฉะบุรี)



นางกาญจน์ นันธิภานนท์ (ฉะบุรี)

**รางวัลที่ 3** แม่พิมพ์พลาสติกการ์ตูน แกะจากญี่ปุ่น 3 รางวัล



คุณสุวิภา สนิท (ตราด)



คุณวิมล สนิท (ตราด)



คุณศิริพร สนิท (สุพรรณบุรี)

**รางวัลที่ 4** ชุดเครื่องเขียน 1 รางวัล



คุณนงนภนธ จงแสง (สุราษฎร์ธานี)

**รางวัลที่ 5** หนังสือทิวแมกกาซีน (ฉบับถัดไป) 10 รางวัล












คุณสุภาวดี คำสิงห์ (ฉะบุรี), คุณชัชวาลย์ จีพัธน์ (ฉะบุรี), คุณวิมล สนิท (ตราด), คุณศิริพร สนิท (สุพรรณบุรี), คุณนงนภนธ จงแสง (สุราษฎร์ธานี), คุณสุวิภา สนิท (ตราด), คุณวิมล สนิท (ตราด), คุณศิริพร สนิท (สุพรรณบุรี), คุณชัชวาลย์ จีพัธน์ (ฉะบุรี), คุณวิมล สนิท (ตราด)

\* ผู้ที่ได้รับรางวัลอยู่ในวงเล็บและบริเวณภาพ กรุณานำบัตรประชาชนหรือบัตรนักเรียนมา มาติดต่อรับรางวัลที่โรงเรียน/วัดแมกกาซีน สำหรับผู้ที่อยู่ต่างจังหวัดที่ไม่สะดวกมารับขอรางวัลด้วยตัวเอง กรุณาส่งแสตมป์ไปรษณีย์ค่าจัดส่งขอรางวัลพร้อมสำเนาหลักฐานส่งมาที่ สนง.ทิวแมกกาซีน ดังต่อไปนี้ **รางวัลที่ 1** 30 บาท **รางวัลที่ 2** 20 บาท **รางวัลที่ 3** 30 บาท **รางวัลที่ 4** 20 บาท **รางวัลที่ 5** 8 บาท แล้ววงเล็บเลขของรางวัล (รับรางวัลประกวดภาพพระบางสี 225) วนจดหรือโทรมาแจ้ง 30 เมษายน 2554 ในวันและเวลาดังกล่าว \* ติดต่อขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ (02) 476-8341, 476-5228 โทร 125

ภาพที่ 14 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอรูปภาพ, เกมและการร่วมสนุกของนิตยสารทิวแมกกาซีน



ภาพที่15 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอบทความของนิตยสารทีวีแมกกาซีน

# บัตรร่วมสนุก

ทีวีแมกกาซีน    ทีวีแมกกาซีน    ทีวีแมกกาซีน    ทีวีแมกกาซีน

## BIRTHDAY

### กับทีวีแมกกาซีน

ขอเชิญชวนมาร่วมสนุกโดยการส่งภาพถ่ายของตัวเอง ทำใจให้ดีว่านี่คืองานวันเกิดของคุณ ไม่ใช่วันเกิดของใครคนอื่นด้วย หรือทั้งนี้ทั้งนั้น สามารถส่งภาพพร้อมเขียนว่าน สติปัญญา ชีวิตเป็นอย่างไร (หัวเราะ-กิน-เที่ยว-ปีศาจ) อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้แล้วส่งภาพ สำหรับทีวีแมกกาซีน 296 ขึ้น 3 ๙.เทอดไทย 33 แขวงดาวคะนอง เขตบางนูนี กรุงเทพมหานคร 10600 แล้วเราจะส่งของขวัญในโอกาสวันเกิดของคุณ HAPPY BIRTHDAY ส่งคืนให้คุณในวันทีวีแมกกาซีนได้ค่ะ

ชื่อ ..... นามสกุล .....

ชื่อเล่น ..... ที่อยู่ .....

รหัสไปรษณีย์ ..... เบอร์โทร ..... เกิดวันที่ .....

เดือน ..... พ.ศ. ....

ศึกษาที่ .....

งานอดิเรก .....

การ์ตูนที่ชอบ .....

ความสามารถพิเศษ .....

กรอบตัดรูปถ่าย  
สำหรับผู้ที่เกิด  
เดือน มีนาคม  
ถึง เมษายน

### จัดอันดับภาพยนตร์การ์ตูนยอดนิยม

1. ....	6. ....
2. ....	7. ....
3. ....	8. ....
4. ....	9. ....
5. ....	10. ....

ขอเชิญส่งรูปถ่ายทีวีแมกกาซีนมาร่วมสนุกส่งรายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนและรายการการ์ตูนสายหญิง และดาวร้ายที่ชื่นชอบ (เน้นการ์ตูนอนิเมชัน) ใจว่าเราขอฉายในบ้านเราฟรีด้วยก็ได้ เพื่อจัดอันดับให้เพื่อนๆ ได้รับทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใดที่ได้รับความนิยมสูงสุดในเมืองไทยอยู่ในขณะนี้ ใครก็ตามมาส่งจะแล้วก็จะได้รับการ์ตูนและรายการการ์ตูนที่ตัวเองชื่นชอบจะมีสิทธิ์ลุ้นรอบเหมือนกับเพื่อนๆ นานๆ น้อยๆ ค่ะ และของน้องๆ ที่ส่งมา การ์ตูนที่น้องๆ ชื่นชอบอันดับ 1 ได้ค่ะ ส่งมาอีก สำหรับทีวีแมกกาซีนเลขที่ 296 ขึ้น 3 ๙.เทอดไทย 33 แขวงดาวคะนอง เขตบางนูนี กรุงเทพมหานคร 10600 (ส่งมาได้ครั้งละ 1 ใบค่ะ)

### จัดอันดับดารารการ์ตูนยอดนิยม

ดารารการ์ตูนชายยอดนิยม	ดารารการ์ตูนหญิงยอดนิยม	ดาวร้ายยอดนิยม
1. ....	1. ....	1. ....
2. ....	2. ....	2. ....
3. ....	3. ....	3. ....
4. ....	4. ....	4. ....
5. ....	5. ....	5. ....

### แบบสอบถามความคิดเห็นประจำฉบับที่ 227

กรุณากดเครื่องหมาย ✓ ในช่องทีวีแมกกาซีน ให้ได้เครื่องหมาย ✓ ลงใน  หากที่คุ้นเคย

	ทีวี แมกกาซีน	ทีวี แมกกาซีน	ทีวี แมกกาซีน	ทีวี แมกกาซีน
เนื้อหาที่น่าสนใจ	<input type="checkbox"/>	STRONGER BOYS	<input type="checkbox"/>	เนื้อหาการ์ตูนและการ์ตูนทีวีแมกกาซีน
ภาพประกอบ	<input type="checkbox"/>	การ์ตูนอนิเมชัน	<input type="checkbox"/>	ART CORNER COLOUR
เกมปริศนา	<input type="checkbox"/>	ANIMATE RUN	<input type="checkbox"/>	เนื้อหาการ์ตูนและการ์ตูนทีวีแมกกาซีน
ENJOY WITH ART	<input type="checkbox"/>	NEW TV SERIES	<input type="checkbox"/>	โปรแกรมการ์ตูนทีวีแมกกาซีน
พิเศษ! ไลน์การ์ด	<input type="checkbox"/>	และการ์ตูนทีวีแมกกาซีน (การ์ตูน)	<input type="checkbox"/>	โปรแกรมการ์ตูนทีวีแมกกาซีน
SPECIAL MOVIE	<input type="checkbox"/>	NEW DISC COLLECTION	<input type="checkbox"/>	โปรแกรมการ์ตูนทีวีแมกกาซีน
				CYBER NEWS

ชื่อ ..... นามสกุล .....

ที่อยู่ ..... รหัสไปรษณีย์ .....

อายุ ..... ปี

\* หมายเหตุ : แบบฟอร์มนี้ส่งมาที่รายการทีวีแมกกาซีนเพื่อตอบรับเท่านั้น

ภาพที่ 16 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเกมและการร่วมสนุกของนิตยสารทีวีแมกกาซีน

# ทิวส์ ทวิน GAME JACK & JILL

สวัสดีจ้า อีกแค่ 20 กว่าวันก็จะถึงวันสองทวินปีไทยกันแล้ว วันหยุดยาวแบบนี้มีเพื่อนๆหลายคนคงมีโปรแกรมไปเที่ยวกับครอบครัวแม่ๆ เลย์โซ่ไปชมครับ เค็นเมษายนอากาศคงร้อนน่าดู ยิ่งใจนี่ร้อนๆก็ตองดูแล สุขภาพกันด้วยนะครับ และช่วยกันรักษาประเพณีดีๆอย่างนี้ไว้ด้วยนะ ลดน้ำหนักไปของพรจากท่าน แล้วสาคน้ำหนักแค่พอเหมาะอันแคพอตามเท่านั้นก็พอแล้ว ครับ ทั้งนี้มาเข้าเรื่องเกมฉบับนี้กันจ้า เกมนี้ก็คือ "เกมทายภาพที่หายไป" จ้าๆ ครับ แต่ใ้พี่น้องๆตอบว่าภาพช่อง A ที่หายไปในภาพข้างล่างนี้คือช่องไหน ช่องที่ 1,2,3 หรือ 4 แค่นี้เอง ส่งคำตอบมาเลขที่ สำนักงานทีวีแมกกาซีน เลขที่ 296 ซอยเทอดไทย 33 แขวงดาวคะนอง เขตธนบุรี กรุงเทพฯ 10600 วงเล็บแบบของตัวว่า "ร่วมสนุกกับพี่ทิวส์" แจก 10 รางวัลเหมือนเดิมครับ

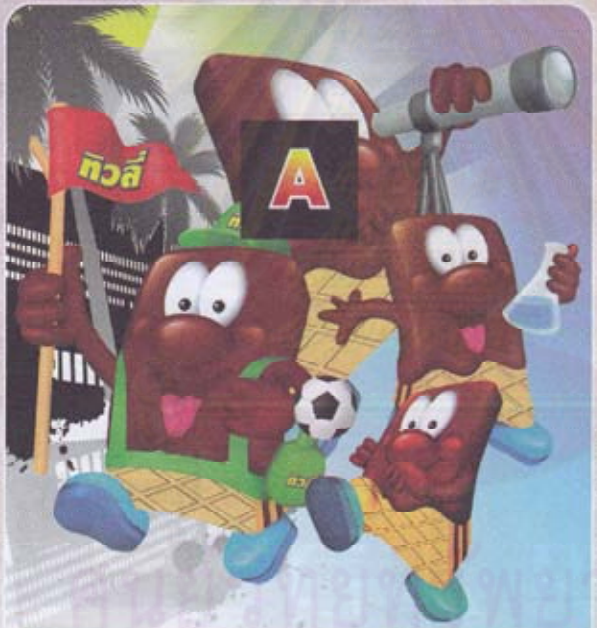
## เฉลยเกมฉบับที่ 225

### คำตอบ ช่องที่ 4



รายชื่อผู้โชคดี 10 คน ที่ตอบคำถามได้ถูกต้อง

1. ด.ช.ภาณุวิชญ์ ตัญเจริญ (นครราชสีมา)
2. ด.ช.อภิศ โงประ (กรุงเทพฯ)
3. คุณโชติกา อ่อนนิวม (กรุงเทพฯ)
4. ด.ช.ธีระศักดิ์ ธีระวิกร (เชียงใหม่)
5. ด.ญ.แพรวา เลิศวิฑู (กาญจนบุรี)
6. คุณเบญจพร ศรีชัยประภัส (นครสวรรค์)
7. ด.ช.พรชัย พงศ์สิริเพิ่มพูน (สิงห์บุรี)
8. คุณณิชาภา มีตองปิ่น (กาฬสินธุ์)
9. ด.ช.นवल แพะระภาค (กาญจนบุรี)
10. คุณสมชาย แซ่ฉั่ว (สิงห์บุรี)



ภาพที่ 17 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเกมและการร่วมสนุกของนิตยสารทีวีแมกกาซีน



**HERO**

## ULTRAMAN MEBIUS BURNING BRAVE

สำหรับร่างใหม่ของเมบิอุสที่เรานำมาเสนอในฉบับนี้จะมียู 2 ร่างด้วยกัน ร่างแรกคือ อุลตราแมน เมบิอุส เบิร์นนิ่ง เบรฟ ร่างที่ปรากฏออกมาใน เนื้อหาตอนที่ 30 "เปลวเพลิงแห่งคำสัญญา" ในตอนที่อุลตราแมนเมบิอุสและหน่วย GUYS ต้องช่วยกันจัดการกับเจ้า อิมเพโรเซอร์ (IMPERIALIZER) ที่พุ่งทะลวงเข้ามาทำลายล้างจากอวกาศที่ถูกเอเลียนลักลอบส่งมาเพื่อทำลายโลกมนุษย์ แต่เพราะความแข็งแกร่งของมันทำให้การต่อสู้กับอิมเพโรเซอร์เป็นไปด้วยความยากลำบาก และขณะที่การต่อสู้กำลังดำเนินไป เจ้าอิมเพโรเซอร์ได้ฉวยโอกาสโจมตีเข้าใส่สมาชิกหน่วย GUYS แต่เคราะห์ดีที่เมบิอุสได้เจบสาหัสจนแทบ

เอาตัวเข้าไปขวางไว้ได้ทัน แต่นั่นก็ทำให้ตัวเขาได้รับบาดเจ็บจนหมดพลัง ทันใดนั้นเองอุลตราแมนหาวิธีที่ได้ปรากฏกายเข้ามาช่วยเหลือเมบิอุสและช่วยขับไล่เจ้าอิมเพโรเซอร์ออกไปจากโลกมนุษย์ได้ (แต่หาวิธีที่ไม่สามารถจัดการมันได้เช่นกัน) ขณะเดียวกันมีไรท์บาดเจบสาหัสพยายามจะหนีออกมาจากโรงพยาบาลเพื่อช่วยเหลือหาไปต่อสู้กับอิมเพโรเซอร์ ตอนที่เขาจะทำการแปลงร่างได้มีสมาชิกหน่วย GUYS ได้มาเห็นเข้า ทำให้ความลับที่ถูกปิดบังมานานได้ถูกเปิดเผย ทุกคนเมื่อรู้ความจริงว่าอิมโคโนะ มีไรท์คืออูลตราแมนเมบิอุส พวกเขาได้ส่งกำลังใจไปให้เพื่อให้หายจากอาการบาดเจ็บโดยเร็ว และนี่เองที่เป็นเสมือนพลังให้เมบิอุสได้ลุกขึ้นสู้อีกครั้งในร่างใหม่ที่ชื่อว่า เมบิอุส เบิร์นนิ่ง เบรฟ ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังอันร้อนแรงดุจดังเปลวเพลิงที่ปรากฏเป็นลวดลายบนตัวของเมบิอุสนั่นเอง...

**•••** ทุ่มพิชิตอิมเพโรเซอร์ที่ถูกเอเลียนลักลอบส่งมายังโลก (แต่ดูจากชื่อที่มันน่าจะมีฐานะว่ามนุษย์ดาวอะไรส่งมันมา ?)

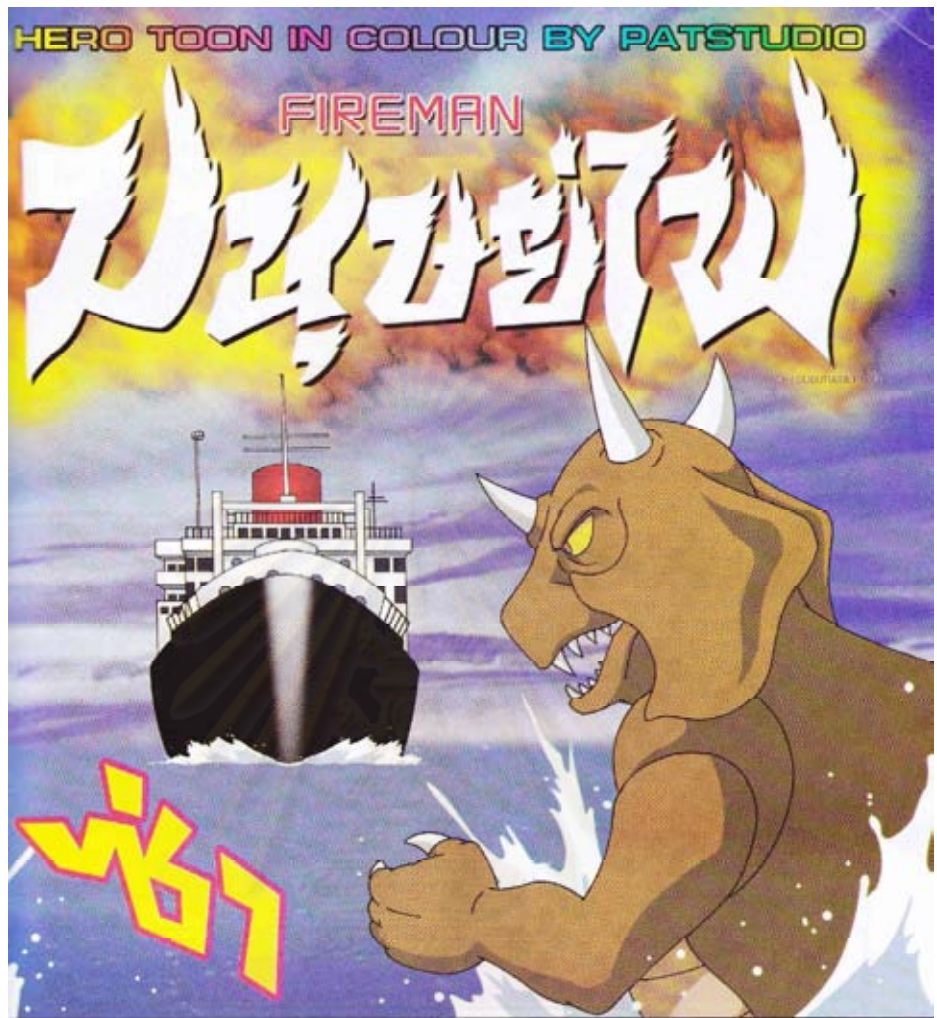
**อุลตราแมนหาวิธีปรากฏตัวมาช่วยเมบิอุส แถมยังช่วยสอนท่าต่อสู้ใหม่ๆให้ไว้จัดการกับสัตว์ประหลาดอย่างเจ้าโกโมราในตอนที่ 42 ด้วย**

**+DATA**  
 สูง : 49 เมตร น้ำหนัก : 36,000 ตัน ความเร็วสูงสุด : 10 นาทีไม่ตาย : เมเบียมเบิร์ส (MEBIUM BURST)  
 \*ลวดลายเปลวเพลิงบนตัวของเมบิอุส เบิร์นนิ่ง เบรฟ มีลักษณะเหมือนลวดลายเปลวเพลิงบนอุปกรณ์ของหน่วย GUYS อย่างเมโนวีดีดเพลย์ และยานกันพิงค์ ซึ่งเหมือนเป็นสัญลักษณ์ของการรวมพลังของเพื่อนๆในหน่วย GUYS มาให้เมบิอุสนั่นเอง

©2008 TSUBUYA PRODUCTION. OMC All Rights Reserved.  
 ULTRAMAN is a Registered Trademark of Tsuburaya Productions Co., Ltd.

47

ภาพที่19 ตัวอย่างบทความของนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่



ภาพที่ 20 ตัวอย่างนิทาน/เรื่องเล่าและรูปภาพของนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่



# HERO ไทย

HERO



กับ บ.ก.หมวด

**22 คู่มือ...นักเขียนการ์ตูนไทยเคยไปคว้ารางวัล INTERNATIONAL MANGA AWARD ด้วย:**

รางวัล INTERNATIONAL MANGA AWARD คือ รางวัลที่จัดขึ้นในปี พ.ศ. 2550 โดยกระทรวงการต่างประเทศของญี่ปุ่นเพื่อสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนต่างชาติ โดยรางวัลนี้เคยมีคนไทยไปคว้ารางวัลมาแล้วด้วย **สตรีทบอลสะท้านฟ้า (SUPER DUNKER)** การ์ตูนไทยผลงานของ **ตัน จักรพันธ์ ห้วยเพชร** ซึ่งตีพิมพ์เป็นตอนๆในนิตยสารการ์ตูนชั้นนำรายสัปดาห์ชื่อว่า **มหาสนุก** โดยเนื้อเรื่องของสตรีทบอลสะท้านฟ้าจะให้ความรู้กีฬาบาสเกตบอลโดยสอดแทรกทัศนคติในการมองโลกในแง่ดี และใช้ชีวิตอย่างมีความหวังผ่านตัวละครหลักที่พยายามเอาชนะ สภาพการณ์เลวร้ายต่างๆที่ถาโถมเข้ามาในชีวิตด้วยเนื้อหาอันสนุกสนาน แฝงไปด้วยแง่คิดแง่ลึก ส่งให้จักรพันธ์ ห้วยเพชร เจ้าของผลงานคุณภาพชิ้นนี้ได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันในเวที INTERNATIONAL MANGA AWARD ครั้งที่ 3 ในเวทีเดียวกันนี้ยังมีการ์ตูนไทยที่สามารถคว้ารางวัลได้อีกเรื่องหนึ่งก็คือเรื่อง 400 อาทมาตประกาศศึก ของสำนักพิมพ์ อาทมาต โดยได้รางวัลชมเชยและก่อนหน้านั้นในงาน INTERNATIONAL MANGA AWARD ครั้งที่ 2 เรื่องหมากาฬภักษ์แผ่นดิน การ์ตูนเชิงประวัติศาสตร์แนวธรรมะที่วางจำหน่ายในนิตยสาร HERO ก็สามารถคว้ารางวัลชมเชยมาได้ แสดงให้เห็นว่ามีมือการทำการ์ตูนของคนไทยนั้นไม่ธรรมดาเลย

## 30 เรื่องราวที่เราอยากเล่าเกี่ยวกับการ์ตูนไทย ตอนจบ



**23 คู่มือ...นักเขียนการ์ตูนไทย ไปเขียนการ์ตูนอาชีพที่ญี่ปุ่นด้วย:**

ประเทศญี่ปุ่นถือว่าเป็นสวรรค์แห่งโลกการ์ตูน และแน่นอนว่านักเขียนฝีมือดี ๆ ของญี่ปุ่นมีอยู่ก่ลสาตเกลื่อนจึงถือว่าไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่นักเขียนจากต่างแดนจะสามารถเข้าไปยึดอาชีพนักเขียนการ์ตูนในแดนปลาดิบนี้ได้ **ตี๋มวิสุทธิ พรนิมิตร์** นักเขียนการ์ตูนไฟแรงจากไทย เป็นนักเขียนผู้สามารถบุกไปเขียนการ์ตูนในระดับอาชีพที่ญี่ปุ่นได้โดยเขายึดอาชีพเขียนการ์ตูนเป็นหลัก โดยรายได้หลักของเขามาจากการเขียนการ์ตูนให้ประเทศญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นภาพปกภาพประกอบ หรือการจัดนิทรรศการ แต่ทว่าจะได้เป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพในแดนปลาดิบได้นั้นถือว่าเป็นเรื่องไม่่ง่ายเลย โดยวิสุทธิเริ่มจากงานนิทรรศการและพิมพ์หนังสือการ์ตูนของตนไปขายบ้าง แจกบ้าง ให้คนญี่ปุ่นคุ้นเคยกับลายเส้นของเขาไปเรื่อยๆ ถือเป็นตัวอย่างของคนทำงานที่เต็มไปด้วยความมุ่งมั่น ล่าสุด วิสุทธิ พรนิมิตร์ ได้คว้ารางวัล JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL ของ JAPAN AGENCY OF CULTURAL AFFAIR ของปี พ.ศ. 2552 ซึ่งถือเป็นรางวัลเกียรติยศระดับสุดยอดรางวัลหนึ่ง เพราะรางวัลนี้ที่ผ่านมามีแต่เพียงคนญี่ปุ่นเท่านั้นที่เคยได้รับ

**24 คู่มือ...นิยายชื่อดังอย่าง ดั่งดวงหฤทัย และเพชรพระอุมา ก็มีเวอร์ชันการ์ตูนด้วย**

**เพชรพระอุมา** นวนิยายชื่อดังของหม่อมเขียนเคยเป็นการ์ตูนมาแล้วหลายรอบ ที่เด่น ๆ ก็คือ เพชรพระอุมาใน พ.ศ. 2520 ที่มีจุด เบี้ยวสุด เป็นผู้เขียน ยีกรอบที่เด่นก็คือ ในปี พ.ศ. 2531 เขียนโดยตาโปน และล่าสุดในปีพ.ศ. 2547 ของ ณ บ้านวรรณกรรม เขียนโดย โอม วัชรเวทย์ และ ชัย ราชวัตร ซึ่งไม่ว่าเพชรพระอุมาในเวอร์ชันการ์ตูนสักกี่ครั้งก็คงได้รับการพูดถึงทุกครั้ง สำหรับการตูนเรื่อง **ดั่งดวงหฤทัย** บทประพันธ์ของ ลักษณ์วดี ถือเป็นการ์ตูนผู้หญิงเรียกแรกๆ ที่มีชื่อเสียงโด่งดังในวงการและถือเป็นการตูนที่จุดประกายให้กับนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี **ดั่งดวงหฤทัย** เขียนโดย **ตี๋มซ่า สลุดดีโอ** ซึ่งการ์ตูนเรื่องดั่งดวงหฤทัยนี้ เป็นการ์ตูนจากสลุดดีโอ นักเขียนหญิงกลุ่มแรกที่เขียนการ์ตูนเรื่องยาวจากนวนิยายชื่อดัง หัวใจของการนำบทประพันธ์ชื่อดังมาเขียนเป็นนิยายก็มักเป็นเพราะ ต้องการขยายกลุ่มคนอ่านให้กว้างยิ่งขึ้นเพราะ บางช่วงกลุ่มคนอ่านการ์ตูนยังอยู่ในวงแคบ การหยิบเรื่องที่เป็นที่นิยมและเป็นที่ยอมรับกันต่ออยู่แล้วก็จะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดี ในขณะที่ตัวกันเขียนชื่อดังก็จะขยายในกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่ ๆ ด้วยการตูนนั่นเอง ลักษณ์ วชิรวัณัฐวิวัฒน์ หัวหน้าทีมตี๋มซ่า สลุดดีโอกล่าวว่า **ความจริงแล้วได้เรื่องนิยายชื่อดังหลายเรื่อง แต่ก็มาลงตัวและถูกใจกับดั่งดวงหฤทัยเพราะ ความเป็นแฟนตาซีนิด ๆ และความโรแมนติกของเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าหญิงและเจ้าชาย สิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งตอบสนองต่อผู้อ่านรุ่นใหม่ได้ดี และเขียนได้สนุกสนใจผู้เขียนด้วย**



ภาพที่ 21 ตัวอย่างบทความของนิตยสารที่วิแมกกาซีนฮีโร่



**ทีมมกษิณ HERO**

# SKETCH PAINT

หน้านี้ลงฟรี! ท่านที่ชอบการ ชิด ๆ-เขียน อยากโชว์ฝีมือ อยาก มีผลงานไว้อวดเพื่อน ๆ ฝากๆ เขียนส่งมาได้เลย เป็นภาพขาว-ดำสายเส้น สุดคม เขียนสวย-แต่งเงาเยี่ยม แนวไหนก็ได้ ไม่จำกัดไอเดีย เขียนส่งมา ได้ไม้อั้น ขนาด โปรการ์ด 4x6 หรือด้านหลังไปรษณียบัตรจะครับ

		
คุณสุชัย ศรีฉัตรสุวรรณ	คุณกวรณิการ์ ทารินไลส กทม.	คุณโรเตอร์ อาโบโตย สุราษฎร์ธานี
		
คุณดาราศ เสวีรัตน์ ยะลา	คุณณัฐวัฒน์ ทิระเวช สุพรรณบุรี	คุณ PROJECT SAMO
		
คุณวิภาวี สุริโย กทม.	คุณสมชาย จิรทัญ ชลบุรี	คุณ ZOM_BEAR กทม.

ภาพที่ 23 ตัวอย่างรูปภาพของนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่

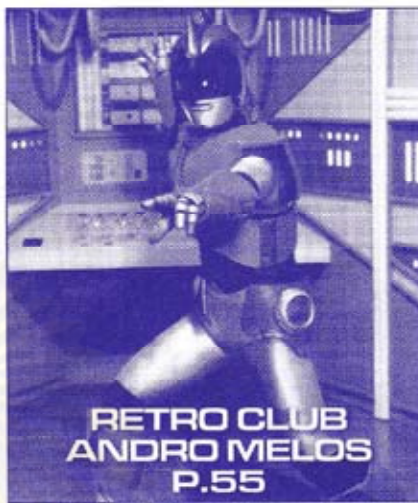


# HERO

APRIL 2011  
ฉบับที่ 022

## CONTENT

DATA ENTRY BLEW UP & GOSSIP...12	TALE OF MANGA.....64
<b>-TOKU LIVE REPORT</b>	PERFECT SHOT HEROINE.....76
KAMEN RIDER OOO.....17	MEET A REAL HERO.....78
TENSOU SENTAI GOSSEIGER.....28	HERO โหม.....83
ULTRAMAN ZERO.....38	HEROES SONG HIT.....86
<b>-NOW ON TV</b>	MOVIES IN THE MONTH.....88
KAMEN RIDER KIVA.....40	FAN-ART.....89
ENGINE SENTAI GO-ONGER.....43	HERO TOYS for HERO FAN.....90
ULTRAMAN MEBIUS.....46	การ์ตูน THE WEEKEND HORROR.....91
HERO TOON.....50	ตอบคำถามกับ อร. กิ่งฟ้า.....102



## EDITORIAL

### สวัสดีครับ

ชาวเมืองวันที่ 11 มีนาคม ที่ผ่านมากลางเกือบ 3 โมง ที่ตู้พัสดุ โทรมาหาผม บอกว่าได้อินซันเข้ามาเข้าตู้ปุ๊บตอนหมอบแถบเซนได ยี่ ป่าว ผมบอกยังไม่รู้เรื่องเลย แถบบอกว่า มีนามเข้ามาเมื่อตอนเช้า 2 (เวลาใน ตู้ปุ๊บ) เพื่อนเขาที่อยู่บ้านโทรมารายงาน ที่แรกผมก็งงว่า เซนไดไหน คบของ เป็นที่ที่เพิ่งเพิ่งไปมากคือ พื้พืดกันคือของฮิโตะโมริ โสทาโร่ที่เพิ่งรายงานไป ฉบับที่แล้วนั่นเอง แต่ก็ใจหายเพราะเพิ่งไปเหนือมาโดยบอกว่าจะไม่รู้อะไร ตลอดต้องให้รีบไป (ขณะที่คุณผู้อ่าน อ่านคำนำอยู่ก็แค่นี้เพิ่งจะกลับมาจากตู้ปุ๊บ คงได้อ่านบทความพิเศษในฉบับหน้าครับ)

จากภาพข่าวตั้งแต่แรกจนถึงเหตุการณ์การนำศพลงเห็นได้ว่า นอกจากจะต้องฟื้นฟูบ้านเมืองแล้วจะต้องเยียวยาจิตใจของผู้ที่ประสบเหตุ อีกด้วย ใครจะไปนึกถึงว่าเหตุการณ์จะเกิดขึ้น มันเหมือนล้มกระดาน, อ่าง ไฟ ฯลฯ อะไรอย่างนั้นเลย จะต้องมานับหมื่นกันใหม่ไม่ใช่จากศูนย์ แต่ เป็นคิดลบระดับชั่วช้า ขอเอาใจช่วยอย่างใจจริงให้ผ่านพ้นอุปสรรคกันไป ด้วยดีนะครับ สิ่งหนึ่งที่ไปโทรมาผมก็ดูที่วิชาเรื่องการเรียงองค์ประกอบ ช่วง เสนอข่าวที่สัปดาห์ก่อนที่เขาลูกคนบาดเจ็บ บ้านช่องไฟไหม้เสียหายแล้วก็ มาอีกอินซันที่ตู้ปุ๊บ ที่เห็นว่าเป็นจากธรรมชาติเราอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้แต่ภัย จากมนุษย์ที่กระทำต่อกันครับไม่ถ่วงจะเกิด ในเมื่อคุณก็เป็นคนเหมือนกันบรรพชาตีกาหนดไม่ได้ แต่คนกาหนดได้ เลือกที่จะรักกัน มันไม่ดีกว่า ีครับ

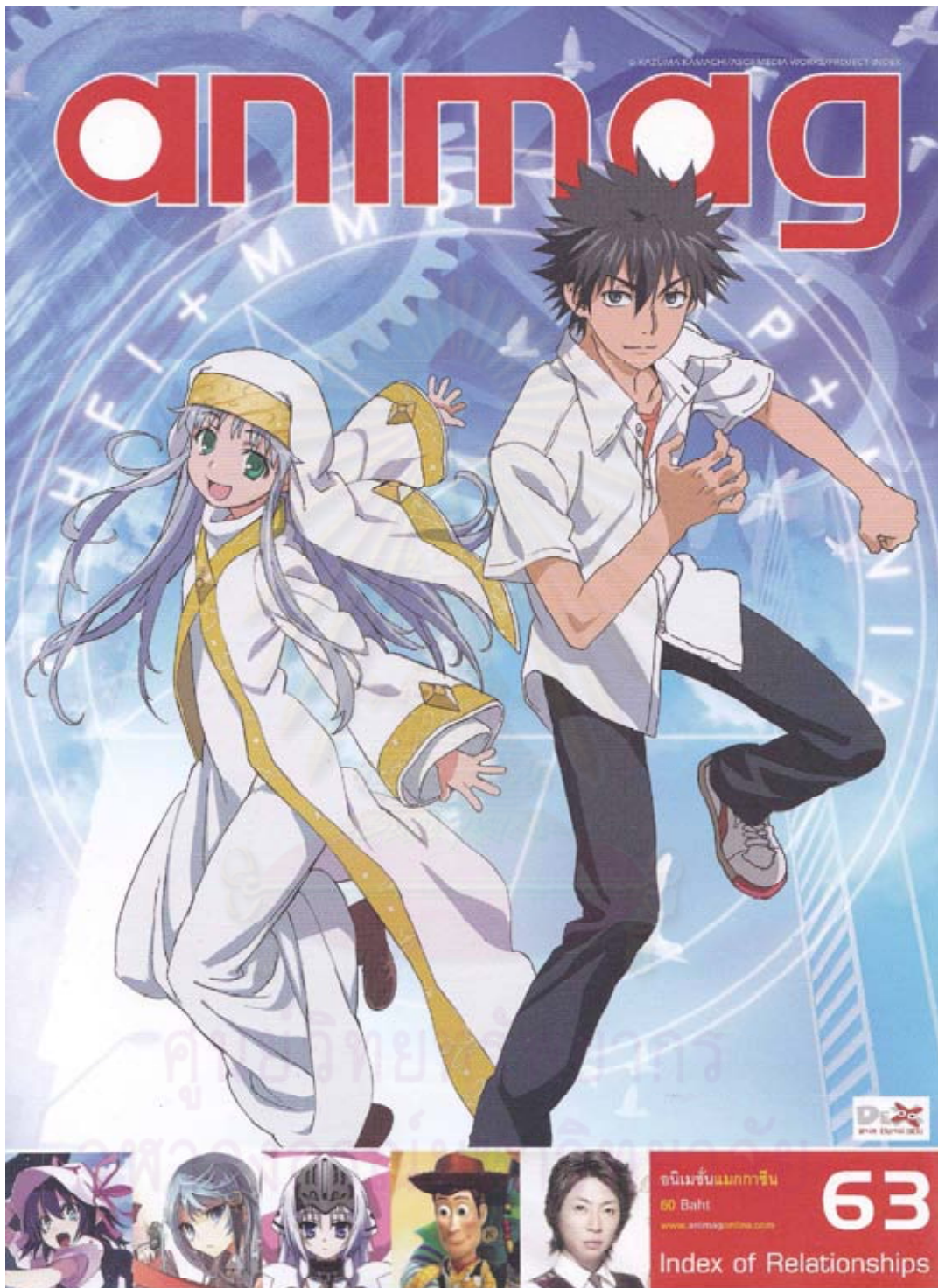
บก.พนวด



## CREW

นิตยสารฉบับนี้จัดทำภายใต้การควบคุมของ : บริษัท อนิเมท พับลิช & ดีไซน์ จำกัด  
 ประธานกรรมการบริหาร : สมคิด เกษทรงฤทธิ์  
 ประธานที่ปรึกษา : พลเรือตรี พิสิษฐ์ กิ่งเผือก  
 ที่ปรึกษาจากภายนอก : ศิลา เทพรอด, ประกาศ เถอธวรรต  
 ที่ปรึกษา : นพพร นิลวัฒน์, โกลด์ ซินดีธรรกร, วีระพันธ์ สุวิธานนท์,  
 พงศธร ธีระพร  
 คณะจัดทำ : ANIMATE GROUP  
 บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณา : สมชาย อังคีปัญญาวร  
 บรรณาธิการบริหาร : กัญญา บุญศรี  
 บรรณาธิการฝ่ายจัดทำ : อชาติยศ เตชะศิริวรรณ  
 รองบรรณาธิการฝ่ายจัดทำ & บรรณาธิการฝ่ายศิลป์ : ณัฐกัญญา หรรพธรรมกุล  
 กองบรรณาธิการ : ปอญพวด, P.GOOD, หนอบ HA-MEE, DEVIL EX, สมชาติ  
 พุทธิศิริภรณ์, ทัพ, JACK POTATO, พิเศษชาติ, เอ้, เภา, สิริวิทย์ ศรีหารพูน,  
 เบลงส์, Nooknick  
 คอมพิวเตอร์ : ณัฐกัญญา หรรพธรรมกุล,  
 เสงสรรค์ ประจิมตะเสน, ศิริเพ็ญ อิมบูลธัม, ธนัญญา จงจิตร  
 ผู้สื่อข่าวพิเศษ : มาเฟส อุบลเจริญวัฒนา, ทัพ  
 ผู้แปลภาษาต่างประเทศ : สิทธิเดช กุลธอรุณชัย, สุภาพร ปิ่นทองธรรม,  
 โกลด์ ซินดีธรรกร, ปรมณีย์ บุญเลิศ  
 ผู้จัดการฝ่ายโฆษณา : พิชา อุฎาท์ รองผู้จัดการฝ่ายโฆษณา : อภิวาณี ใจบุญ  
 หัวหน้าส่วนโฆษณา : สุทธิชาติ พันธุ์ธนะชัย  
 ฝ่ายขาย : จารุณี พรหมรัตน์, ธนินภา วงโสมเจริญสุข, ศองเรือน พลาศรีธฤ  
 เลขาฝ่ายโฆษณา : สานิยา เก่งทอง  
 ติดต่อแผนกโฆษณา : กดเบอร์ภายใน 124, 134, 140, 130, 133  
 ผู้จัดการแผนกจัดจำหน่าย : จงรักณี สีราชธนการ  
 ติดต่อแผนกจัดส่งข่าวไปรษณีย์ : ต่อ 133  
 จัดจำหน่าย กรุงเทพ-รอบเมือง : จงรักณี สีราชธนการ ต่อ 103 และ 121  
 โทรสาร : 02-878-9001 หรือ 02-476-4800 E-mail : chengnu024@hotmail.com  
 จัดจำหน่ายส่วนต่างจังหวัด : บริษัท นานาสาธิต จัดจำหน่าย จำกัด  
 ติดต่อ ศูนย์กรุงเทพ มอดี โทร : 02-459-5240-3 โทรสาร : 02-459-5244  
 E-mail : nana\_nanasam@hotmail.com  
 จดหมายร่วมสนทนหรือติดต่อกับทีมงาน TVMAG HERO ต่อมาที่ :  
 บริษัท อนิเมท พับลิช & ดีไซน์ จำกัด 208 ซ.เทคโนโลยี 33 แขวงดาวคะนอง เขตปทุม  
 ธานี, 10600 โทร : 02-476-8341, 02-476-5228 ต่อ 114 โทรสาร : 02-476-4800  
 E-mail : tl\_ss@windowslive.com WEBSITE : http://www.animategroup.com  
 WEBSITE : http://www.hobbytoypark.com  
 ติดต่อแผนก Hobbytoypark.com : ต่อ 127  
 นักศึกษานิเทศงาน : การนิเทศฯ ภาวโธส, โภาวี่ สุโธ

ภาพที่ 24 ตัวอย่างบทบรรณาธิการของนิตยสารทีวีแมกกาซีนฮีโร่



ภาพที่ 25 ตัวอย่างหน้าปกของนิตยสารอนิเม็ก



# SUPER ROBOT WARS OG THE INSPECTOR



Text by: Personal Troopers

Official Site : [http://www.spirits.jp/og\\_the\\_inspector\\_ogw/](http://www.spirits.jp/og_the_inspector_ogw/) วัฒนธรรมไทย 1/002010 ละคร TV animation / จำนวน 25 ตอน / ระยะเวลา 25 นาที / Production Asahi Director: Osari Masami



6 เดือนหลังจากสงครามที่โคโลนี่ LS และสงคราม DC โลกกลับคืนสู่ความสงบชั่วคราว ฮานะฮารุและ คูโรงาเนะ และฮิโรโตะก็แยกย้ายกันไปประจำการอยู่ที่มั่นของตน ครอบครัวยุคพิบัติครั้งใหม่เข้ามา แต่คราวนี้ไม่ใช่แค่ภัยคุกคามจากนอกโลกเท่านั้น ยังมีภัยจากฝ่ายเราและภัยร้ายลึกลับในอวกาศรอคอยเหล่าผู้กล้าอยู่ในเงามืดอีกเช่นกัน... และเมื่อเวลามาถึง พวกเราก็ต้องบังคับหุ่นยนต์เหล็กไหลพร้อมด้วยจิตวิญญาณอันแข็งแกร่งเข้าสู่สู่เพื่อปกป้องโลกใบนี้

โปรเจกต์อันยิ่งใหญ่ที่สุดของซีรีส์ Super Robot Wars OG ซึ่งดำเนินเรื่องมาอีกภาค ๖ ที่หลากหลาย สาระล้นล้นเลยทีเดียว ในที่สุดก็จะได้เห็นจักรวาล โทริวโตะ, โดมิเนอริสเซอร์แล้ว ซึ่งก็ดูเหมือนว่าจักรวาลโปรเจกต์จะได้รับเกียรติมาพอสมควรในเรื่องการคิดแปลงจากเกมมาเป็นอนิเมะ ภาคนี้ก็เคยพูดถึงว่าภาค Divine War ซึ่งมีชุดบู๊ดิศา คงเพราะไม่ได้เหมือนอนิเมะที่ภาคนี้จะมีความน่าเบื่อๆ กันอีกแล้ว โทริอออกมาที่คิดกันดูตามๆ อย่างที่คนดูต้องถวิลหาที่ เกมเนื้อเรื่องเองก็มีการคิดแปลงใหม่บ้างตามความเหมาะสม ก็อย่างที่เรารู้ๆ กันละครับว่าเกมนี้เป็นเกมแนววางแผน และก็มีการจากที่เราต้องเลือกเส้นทางดำเนินเรื่องเอง โดยแต่ละทางนั้นก็จะมีบทแตกต่างกันไป ซึ่งคนเล่นเกมนั้นก็อาจจะสับสนแตกไปได้ ถึงแม้ได้จับส่วนเนื้อเรื่องช่วงที่มีนัยยะมาเรื่องใหม่ให้สนุกได้โดยไม่ได้เครียด แต่มันดูแล้วเข้าใจยากในบางระดับ ฮา



ในเรื่องการดีไซน์หุ่นนั้น ให้ทั้งจากแบบ 2D และ 3D เดิม ผสมกัน 3D ในหุ่นบางตัวที่ได้ใจอกบอบๆ เช่น เซ็ลออน หุ่นผลิตจำนวนมากของฝ่าย DC หรือแฟรี่ออนของคาโตะกับเจ้าหญิงโคโนะที่ต้องใช้การซ้อนมากกว่าหุ่นตัวอื่นๆ ก็ถูกทำเป็น 3D ด้วยเช่นกันเพื่อความสมจริงในฉากใช้ท่าไม้ตายสุดอลังการอย่างโรบิลด์อาร์ทแบรทเกอร์ (ฮา) ฮะ โคะที่เล่นเกมมาช่อนดูๆ ไปก็อย่างงั้นครับว่าหุ่นบางตัวมันยังไม่ถึงบทในเกมแล้วออกมาได้อย่างไร ไม่ค่อยไปสนใจหรอกครับ กับประเด็นที่ว่าตัวคิดเขาไว้แล้ว ซึ่งพอได้ของดูบทที่เปลี่ยนไปบ้างเล็กน้อย ก็คิดว่ามันเกมขึ้นจนเลยละครับ แต่จะนำเสียดายก็ไม่มีรู้ว่าจะทำอีกภาค OG ๖ guide ตัวละหรือเปล่าก็มี

ภาพ 9.0    เนื้อเรื่อง 8.0    สมดรีประกอบ 8.0    170

28 : animag

ภาพที่ 27 ตัวอย่างบทความของนิตยสารอนิเมะ

# มะกัน!! Digest

TEXT By Noel



## -แอบมองการ์ตูนอเมริกันในบริบทของญี่ปุ่น-

เดือนมีนาคมผ่านไปโดยไม่รู้ตัวเวลา จะว่าไปไม่มีจากมีใหม่กับเวลาได้สามเดือนแล้วเวลาผ่านไปเร็วแบบๆ ก็ ผ่านไปหนึ่งไตรมาส งานก็มาแบบไม่ทันตั้งตัว ส่วนอนิเมก็ยิ่งทยอยเข้ามาเรื่อยๆ ช่วงที่เขียนบทความนี้เองก็มีส่วนที่ญี่ปุ่นกำลังประสบกับสภาวะขาดทุนจากทางอุตสาหกรรมแผ่นดีวีดีโทรทัศน์พอดี ยิ่งไม่ช่วยเอาใจช่วยให้ชาวญี่ปุ่นเอาชนะความลำบากในเวลานี้ไปได้ซะครบ

คุณออกเรื่องเสียดสีหน่อยนะ คราวนี้ที่ออกกลับมาเขียนเรื่องที่เราจะเขียนกันสักหน่อยดีกว่า เรื่องในคราวนี้จริงๆ แล้วไม่ใช่โดยตัวของผมที่จะเขียนแต่จะอีกนิดเดียว เพราะอยู่ๆ บ.ก. ตัวคุณก็ MSN มาถามว่างานของเดือนนี้จะ? ไรๆก็แทบไม่ได้ทำแต่ทั้งวันไม่พูดอะไรก็คิดว่าเดือนนี้ไม่มีออกหนังสือ (คนเขียนมีความจำในเรื่องกำหนดออกหนังสืออย่างมากยิ่งมากที่สุด) ตอนนั้นก็เรียกว่าแทบจะลมมองโล่งใจใจ จนสุดท้ายคุยไปคุยมาได้ก็สรุปว่าคราวนี้ต้องเขียนเกี่ยวกับการ์ตูนอเมริกันในบริบทของญี่ปุ่นซะหน่อยเป็นไรละ มันก็ฟังดูเข้าท่าดี แต่พอมาเริ่มเขียน มันก็จับต้นชนปลาย

ภาพที่ 28 ตัวอย่างบทความของนิตยสารอนิเมะ



# ONE MONTH ONE COMIC

TEXT By : จอมเวทมังกรจินตรา

## BOY SIDE

การ์ตูน  
สามัญ  
ประจำบ้าน

### มังกรน้อยแสนซน อลวนจอมเวทย์ Koseruteru no ryujutsushi

ในที่ห่างไกลเมืองใหญ่ มีเมืองเล็กๆ อยู่บนป่าไม้ที่อาศัยอยู่ด้วย  
จูนเขา ที่นั่นซ่อนตัวจากมนุษย์ทั่วไปและมีแค่ภูตพรายอาศัยอยู่  
เมืองนั้นชื่อว่าโคเซลเทส ซึ่งมีมนุษย์ที่มีสิทธิ์อาศัยอยู่ที่นั่นคือเป็นคน  
ที่มีจิตใจงดงาม และต้องเป็นจอมเวทมังกรเท่านั้น นี่คือนิยาย  
ป่วนๆ รุนๆ แต่อบอุ่นหัวใจของเหล่าจอมเวทและมังกรตัวน้อยที่ไม่  
เหมือนใคร

มาเซล หนึ่งในจอมเวทมังกรแห่งโคเซลเทส ที่มีหน้าที่ดูแลลูกมังกร  
ที่เพิ่งเกิดมาให้เติบโตใหญ่เป็นมังกรเต็มวัย แต่กับการที่พวกเขา  
สามารถใช้พลังอันยิ่งใหญ่จากมังกรที่มีคุณสมบัติต่างกันไปถึง 7 ชนิด  
ได้แก่ รัตติกาล แสงสว่าง พฤษชา วาซี ฮิคคี วายุ และบุรุษ ซึ่งโดย  
ปกติแล้วจอมเวทมังกร 1 คน จะสามารถใช้พลังได้แค่ธาตุเดียว แต่  
มาเซลนั้นสามารถใช้พลังเวทมังกรได้ทุกธาตุ จึงต้องรับเลี้ยงลูก  
มังกรถึง 7 ตัวเลยทีเดียว เมื่อต้องดูแลลูกมังกรจอร์จนทั้ง 7 ตัว  
โคเซลเทสแห่งนี้จึงมีแต่เสียงรบกวนมากมายไม่เว้นแต่ละวัน



เขียน & ระบาย : Horogi Ayuma  
ตีพิมพ์ที่ : Ichijinsha และสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์  
© 2005 by Horogi Ayuma

#### ตัวละครหลัก:: มาเซล



จอมเวทมังกรหนุ่มซึ่งจะรับ  
ดูแลลูกมังกรทั้ง 7 เพราะ  
สามารถใช้พลังมังกรได้ถึง 7  
อย่าง จึงถูกเรียกว่าจอมเวท  
มังกรที่เก่งที่สุดในโคเซลเทส  
ดูแลลูกมังกรเก่ง (แหมใช้ลูกๆ  
แต่ยังอ่อนประสบการณ์ในฐานะ  
จอมเวทมังกรอยู่บ้าง)



คาต้า  
มังกรรัตติกาล นิสัยเฉื่อยเริ่ม  
เป็นที่ใหญ่ที่คอยดูแลน้องๆ  
มังกรตัวอื่นอยู่ห่างๆ และเพราะ  
เป็นที่ใหญ่จึงมีอำนาจในฐานะ  
ของมังกรผู้ช่วยที่เป็นกษัตริย์  
ที่ชอบทำอะไรเกินตัวเสมอๆ

ภาพที่ 29 ตัวอย่างบทความของนิตยสารอนิเมะ



ภาพที่ 30 ตัวอย่างหน้าปกของนิตยสารเซนซุ



# EDITOR TALK

April '11



ก่อนอื่นก็ต้องขอแสดงความยินดีต่อเหตุการณ์ที่เรามียอดนักญี่ปุ่น จนมีผู้เสียชีวิต และสูญหายหลายพันราย ตามมาด้วยวิกฤติการณ์โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ ที่ไม่รู้จักสิ้นสุดลงเมื่อไหร่ ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นแม้ว่าจะหาความหวังดีให้แก่คนคนโลก เพราะเหตุการณ์ครั้งนี้เกิดขึ้นกับประเทศที่ได้ชื่อว่ามีระบบป้องกันภัยนิวเคลียร์ที่ดีที่สุดในโลกตอนนี้ และความเสียหายที่เกิดขึ้นก็กระทบกับผู้คนทั่วโลก เพราะญี่ปุ่นเป็นประเทศศูนย์กลางเศรษฐกิจของโลกด้วย เราเคยเฝ้าดูจากสถานการณ์ของญี่ปุ่นเหตุการณ์ครั้งที่ทำให้จุดประกายการผลิตรถยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้า คือจะประสบกับภาวะชะงักงันทั่วโลกแล้ว แต่ความเสียหายทางเศรษฐกิจนั้นก็ไม่รุนแรงเท่ากับความเสียหายที่เกิดขึ้นต่อชีวิตผู้คนที่มีโอกาสประณินคำได้ ชื่อก็หวังว่าญี่ปุ่นจะผ่านพ้นวิกฤติภัยครั้งนี้ไปได้โดยเร็วและครบ

สำหรับใครที่อ่านการ์ตูนเรื่อง 'ชุดซ่อนสาวสู้' อยู่ ก็คงจะนึกออกว่า สิ่งที่ได้ด้วยความเสียหนามกานท์สุด ก็คือที่จังหวัดมิยาซากิ ซึ่งเป็นสถานที่ในการ์ตูนเรื่องนี้ในเอง ตอนที่ผมได้เห็นรูปเคเซนงูระหลังจากโดนชินาริโจมตีแล้วก็ใจหายเลยคิดว่าเหตุการณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้จะเป็นอย่างไร เพราะในการ์ตูนเรื่องนี้ได้บรรยายบรรยากาศของเคเซนงูระออกมาได้อย่างสวยงามนำไปเชื่อมสัมพันธ์กัน และในวันที่เคเซนงูระไม่พบตอนเดิมเช่นตอนนี้ ก็หาไม่ได้จริงๆว่ามันจะมีผลกระทบต่อการ์ตูนเรื่องนี้ตามภาพหรือไม่ ถึงที่เราทำได้คือเตรียมใจรับทรมานแบบเขียนผลอย่างชัดเจนเชียว

KMS

## CONTENTS

6	ANIME PREVIEW	57	TV UPDATE
23	NEW ANIME	60	VCD-DVD UPDATE
33	HERO PREVIEW	62	DVD REVIEW
36	UPDATE HERO	64	COMIC REVIEW
39	TOYS AND MODELS	69	TALK WITH STAFF
43	ZENSHU NEWS	74	KNOWLEDGE
48	ANIME GOSSIP	77	ANIME CORNER
50	MUSIC WORLD	84	GIMMICK
52	GAME REVIEW	86	INTERVIEW
55	COMIC A LA CARTE	91	ZENSHU GUIDE

P.6  
  
 แบบกับสาวสู้ซึน 2 ฉบับภาคต่อ  
 ภัทราภรณ์ระยอง

P.28  
  
 สองสาวสู้ใจ  
 ภูษากรเกียรติยศ/อภิญญาภรณ์

P.28  
  
 มันสุดสุดไปกับเคเซนงูระ  
 อองผู้สร้างนิทานระยองสายฟ้า

P.38  
  
 ชุดของเคเซนงูระ  
 ภูษากรเกียรติยศ/อภิญญาภรณ์

การดำเนินงาน : นพดล วัฒนศิริ รับผิดชอบ : พิภพ วัฒนศิริ, พงศกร, จักรกฤษณ์ สุวณิช รับผิดชอบงาน : สมศักดิ์ เรืองศรี บรรณาธิการ : กฤษณ์ เสภา กองบรรณาธิการ : อนุชิต, ธนา, A, 10.5, 11, 11.5, 12, T-Pex, MS-CG, TOHYA MASAKI ฝ่ายต่างประเทศ : เกชากร สุวณิช, ภูษากร เกียรติยศ, อธิชากร สุวณิช, พิภพ วัฒนศิริ, อภิญญาภรณ์ Graphic Design : จักรกฤษณ์ สุวณิช, ศิโรตม์ อนุชิต, 11.5, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000	ติดต่อ : เจริญ วัฒนศิริ จันท จัดจำหน่าย : เจริญ วัฒนศิริ จันท โทร 0-2924-8511 สมาชิกสมัครรับ : เจริญ วัฒนศิริ จันท เลขที่ 1 อาคารพาณิชย์ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงบางเขนเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร 10150 โทร 02-294-2327 โทรสาร 02-294-2527 Homepage : <a href="http://www.zenshu.co.th">http://www.zenshu.co.th</a> Twitter : <a href="http://twitter.com/Zenshuukun">http://twitter.com/Zenshuukun</a> Facebook : <a href="http://www.facebook.com/zenshu.com">http://www.facebook.com/zenshu.com</a> Font : <a href="http://www.83net.com">www.83net.com</a>
---	--

ภาพที่ 31 ตัวอย่างบทบรรณาธิการของนิตยสารเซนซุ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาพที่ 32 ตัวอย่างข่าวของนิตยสารเซนซุ

# J-DRAMA



## Saijo no Meii

ดูเหมือนจะกลายเป็นเรื่องปรกติของการละครทีวีญี่ปุ่นไปแล้ว ที่ทุก Season จะต้องมีละครที่เกี่ยวข้องกับหมอหรือการแพทย์อย่างน้อย 1 เรื่อง และส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นละครที่สร้างจากการ์ตูนหนังสือด้วย ที่สำคัญละครแนวนี้ดูเหมือนจะเป็นที่ถูกใจสถานีโทรทัศน์บ้านเราของหนึ่งเสียเหลือเกิน ทำให้หลายๆ เราได้ดูละครหลดต่างๆ ของญี่ปุ่นแทบทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นวนิยายชื่อดัง หมออุกึซึ หมอลิซึนซึค หมอฮิโรชิ (อันมีอิมไม่ฉายบ้านเรา แต่เชื่อว่ามีคนซื้อเข้ามาฉายแล้ว) และละครเรื่องล่าสุดที่กำลังฉายที่ญี่ปุ่นซึ่งเชษฐหูหีบเสามาแนะนำในฉบับนี้ ก็ยังคงเป็นละครเกี่ยวกับหมออีกเรื่องหนึ่งที่มีความน่าสนใจแตกต่างจากละครหมอเรื่องอื่นๆ ตรงที่คราวนี้เป็นละครที่เกี่ยวกับ "หมอรักษาเด็ก" ครับ

Saijo no Meii เป็นละครที่สร้างจากหนังสือการ์ตูน (เช่นเคย) ผลงานของนักเขียนการ์ตูนชื่อดัง ฮาชิกุจิ ทาคาชิ ซึ่งแฟน ๆ การ์ตูนตัวจริงน่าจะคุ้นชื่อกันเป็นอย่างดีจากผลงานเรื่อง "แซมเปียนซอมป์สูดดมพิษของโลก" หรือเจปิ้งซึ่งเป็นการดูชนมปิ๊งสุดฮาของโชเน็นซันเดย์ แต่สำหรับเรื่องโชโจโนะเมอิ หรือฉบับหนังสือการ์ตูนได้ชื่อไทยว่า "คมมิต ความฝันสลายแพทย์" กลับเป็นการ์ตูนที่แตกต่างจากเจปิ้งอย่างสิ้นเชิงเพราะเป็นการ์ตูนแพทย์ที่มีเนื้อหาเข้มข้นจริงจัง โดยประเด็นสำคัญอยู่ที่โชโจ ทาคุมิ หมอ



เด็กกรรมรักษาเด็กผู้ไม่มีมือคงอาจ ได้เดินทางฮิบจากต่างประเวเพื่อสานความฝันในการเป็นหมอรักษาเด็กที่ญี่ปุ่น แต่ทว่าโชโจก็ได้เจออุปสรรคมากมายที่จะต้องฝ่าฟันไปให้ได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางการเงิน หรือเรื่องของความยากในการรักษาแต่ละเคส เพราะค่าตัวรักษาคนไข้เด็กซึ่งมีอวัยวะภายในเล็กและซับซ้อนง่ายกว่าผู้ใหญ่ก็นับเป็เรื่องที่ยากมาก ทำให้ไม่ค่อนมีใครอยากเป็นหมอเด็กสักเท่าไรเนื่องจากมีความเสี่ยงสูง แถมผู้บริหารโรงพยาบาลยังมีวาทะรักษาเด็กไม่คุ้มทุนตำราอีก ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของวงการแพทย์ในญี่ปุ่น... ไมสิ อาจจะมีของโลกเลยด้วยซ้ำไป

นอกจากจะเป็นละครที่สร้างจากหนังสือการ์ตูนฮิตๆ เนื้อหาเข้มข้นแล้ว ละครเรื่องนี้ยังรวมคาราวีรุษชั้นนำที่ก้ำกึ่งมาแอย่าง โชโจ ทาคุมิ มารับบทเป็นหมอโชโจ ทาคุมิ ฮิระ นานามิ ได้ดึงมาจากโคดันดะและแสมเมอว์เซซันมารับบทเป็นชนะ มาแต่ที่ผิดคาลหมอยๆ ก็คือผู้รับบทเป็นลิ่ว อาซาเนะมิชิ กลายเป็คุซึเอเคอิจิ ชิโรยุกิ ที่ดูแล้วไม่เข้ากับคาแรกเตอร์ในหนังสือการ์เลย (แต่เก็บไปหน่อยอห หน้าที่ไม่ให้ด้วย แต่ที่ผ่านก็เป็นนักแสดงที่มีคนหนึ่งที่เคยผ่านงานแสดงที่ได้ระดับเอเชียว่างยามาได้ IP MAN มาแล้วด้วย) แต่ยังไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนมาก่อน ก็ไม่รู้สึกแปลก ๆ สักเท่าไร ส่วนฉากผ่าตัดทำได้ดี (แต่ฉายบ้านเราโดนเบลลเหมือนเดิม) เขาเป็นว่าชอบละครเกี่ยวกับวงการแพทย์ และเป็นคนที่เคยอ่านการ์ตูนเรื่องนี้มาบ้างเรื่องก็ที่น่าสนใจที่จะลองมากดู และผมว่าละครเรื่องนี้มีโอกาสที่จะได้ฉายในบ้านเราอยู่พอสมควรล่ะไม่ทางฟรีทีวีก็ทางเคเบิลทีวีทางใดทางหนึ่งนั่นแหละครับ



<http://www.tv-tokyo.co.jp/meii>

ภาพที่ 33 ตัวอย่างบทความของนิตยสารเซนชู

**SPECIAL**

# PRAY FOR JAPAN

จากเหตุการณ์สึนามิถล่มเกาะญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 11 มีนาคมที่ผ่านมา ซึ่งนำมาซึ่งความสูญเสียและเสียหายครั้งใหญ่ต่อประเทศญี่ปุ่น ทั้งในด้านชีวิตทรัพย์สิน ความเสียหายทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อทั่วโลก แต่ในขณะเดียวกัน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งและสามัคคีของชาวญี่ปุ่น ที่ต่างก็ร่วมมือกันที่จะฝ่าฟันวิกฤตินี้ไปพร้อมๆ กัน. แม้กระทั่งในวงการการ์ตูนเอง ก็เกิดปรากฏการณ์อันน่าทึ่งในการ์ตูนชาวญี่ปุ่น ต่างพร้อมใจกันเขียนหาหนทางช่วยเหลือชาวญี่ปุ่นที่เดือดร้อนในวิธีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพวาดที่ใช้กำลังใจจากอ.ฮิโรฮิโระ (ผู้เขียนสแลมดังก์) ซึ่งทางเรอซุบุมีปากเสนอไปในคอมมูนิตี้บนเว็บไซต์ตัวเอง ยังมีภาพวาดที่ใช้กำลังใจจากนักเขียนการ์ตูนอื่นๆ และเหล่านักเขียนการ์ตูนชื่อดังหลายๆ คน ยังรวมตัวกันเขียนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหารายได้มาช่วยเหลือผู้ประสบภัยโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ชื่อโครงการ Hugs & Nihon Daishai Charity Doujinshi โดยจะออกจำหน่ายในวันที่ 26 มีนาคม 55 ที่จะจัดขึ้นในเดือนพฤศจิกายนนี้ด้วย ซึ่งในฉบับนี้ เขาได้นำบางส่วนของภาพวาดที่กำลังใจชาวญี่ปุ่น ที่คนในวงการการ์ตูนและแฟนวอลเอ้นำไปตีพิมพ์

**ภาพการ์ตูนที่ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจจากในทีวีซีรีส์ (ผู้เขียน: Miyamoto Yumiko, Takahashi และ Takahashi)**

**"พวงกุญแจญี่ปุ่น" โดย โดคซาวะ คุนิโกะ (ผู้เขียนแบบในรูปอยู่ในเรื่อง: ทัตซึกะ)**

**"จะไม่ปล่อยให้ญี่ปุ่นเดือดร้อน" โดย ฮาจิเมะ ทานิมุระ (ผู้เขียน: GUN Moon, Time-Stranger Miyoko)**

**"สึนามิเมื่อไหร่" โดย โทโมฮิโระ (ผู้เขียน: CHU & SWEET HOME)**

**地震と救済物資 (ผู้เขียน: ทัตซึกะ) ต้องใช้คอมพิวเตอร์ใจดีเพื่อใช้กับคอมพิวเตอร์ของคุณเอง ถึงจะได้ใช้ คอมพิวเตอร์ของคุณเองได้ คอมพิวเตอร์ของคุณเองได้ คอมพิวเตอร์ของคุณเองได้ (ผู้เขียน: ทัตซึกะ)**

**ภาพโดยนักเขียนการ์ตูน Hugs & Nihon Daishai Charity Doujinshi โดยนักเขียนการ์ตูน: (ผู้เขียน: ทัตซึกะ, ทัตซึกะ, ทัตซึกะ)**

**อย่าเพิ่งวิตกกังวล โดย: ทัตซึกะ (ผู้เขียน: ทัตซึกะ, ทัตซึกะ)**

**"ทุกคน ขอให้ใจมันพร้อมใจกัน สักวันมันจะด้วยกันนะ" โดย: ทัตซึกะ (ผู้เขียน: ทัตซึกะ, ทัตซึกะ)**

**90**

ภาพที่ 34 ตัวอย่างรูปภาพของนิตยสารเซนซุ

TALK WITH STAFF

คดีวิมุต ชลบุญชัย

- Fairy Tale มีทั้งหมดกี่ตอนคะ
- ที่ญี่ปุ่นยังไม่จบเลย
- แล้ว Fairy Tale จะมีภาคพิเศษไหมคะ
- ยังไม่รู้เลยจ้า
- อยากให้อิทธิวิมุตเขียนบทให้บ้างจะได้
- หมั่นกันจบไปแล้วนะสิ
- Keroro ภาคที่ 5 มีชื่อตอนว่าอะไรหรือคะ
- Keroro Gunso the Super Movie: Creation! Ultimate Keroro, Wonder Space-Time Island, de arimasu!! (ยาวไปไหนเนี่ย เคโระ-)
- รูปภาพลิขสิทธิ์ของโตหนอนะได้ไหมคะ
- ไม่มีเลยจ้า อันนี้ไม่มีจริงๆ
- ขอบคุณมากค่ะที่ตอบคำถาม
- จ้า



อนกร อิทธิวิมุต

- Keroro the Movie 5 จะออกเมื่อไหร่คะ
- ยังไม่มีการกำหนดเลย แต่ถ้าให้เดา ก็น่าจะปลายปี เคโระ-
- ขอบคุณคะ
- เคโระ-เคโระ-

อิตดาวรณ แสงนวล

- ขอรูป Keroro ค่ะ
- เคโระ-เคโระ-
- Keroro มีทั้งหมดกี่ตอนคะ
- 358 ตอนครับ (ตอนจบเพิ่งฉายที่ญี่ปุ่นไปเมื่อปลายมีนาคมนี้เอง)
- ปีไหนบ๊อให้พวกพี่ๆ และทุกคนมีความสุขนะคะ ขอขอบคุณมากค่ะ
- กว่าจะได้ตอบก็ปีใหม่ของปีนี้เลย

อติวิษณุ อูพานิช

- เมื่อไหร่จะฉายกันคะแจ้งสายฟ้าทางแก๊งการ์ตูนครับ
- รอดูคงช่วง 9 ไปก่อนนะ
- ขอภาพทราเวลในแอนิเมะเพื่อไปขายตัวครับ
- ส่งไปเลยก่อนยังไม่รู้ใจพอหรือจะขอบคุณมากกว่าครับที่ตอบคำถาม
- จ้า

Doraemon-Chan by วิรัชภัทร



- สวัสดีครับพี่ๆ เชนดู ผมมีเรื่องเกี่ยวกับพวกๆ พี่ๆ ตอนคำถามนี้ด้วยนะครับ
- สนใจเรื่องดิฉันครับ
- ผมได้ข่าวว่า ป้าตี๋ม จันทนา บัวทอง Rose จึงเปลี่ยนผู้พากย์โคโรมาเมอนใหม่ อยากจะทราบว่าจริงหรือเปล่านั้น
- ตอนมีเหตุการณ์ขึ้นเยอะแล้วครับ แต่ก็ยังคงต้องพากย์อย่างไม่มีกำหนดครับ
- มีชื่อ 1 จึง ให้ออกไปบ้างบ้างใหญ่ๆ นะครับ เพราะผลว่าโคโรฯ ก็ต้องขึ้นกับเสียงนี้ (เป็นกำลังใจให้ะครับ พี่ๆ)
- ขอบคุณแทนป้าตี๋มด้วยครับ
- จากชื่อ 1 นั้น Rose ได้เปลี่ยนแบบชั่วคราวหรือถาวรเลย
- พักชั่วคราวแหละครับ ถ้าให้สืบหาขี้ก็งัดกลับมากพากย์แน่นอน
- Ending Theme Song Doraemon 2011 ชื่อเพลงอะไรครับ ขอชื่อไว้ร้องด้วย
- Tomodachi No Uta (เพลงของเพื่อน) ของวง BUMP OF CHICKEN ครับ
- หลายท่านไปเริ่มถามกันแล้วว่าไหนครับ เชนดูก็จะเข้าปีที่ 4 แล้ว

- นั่นสิ แต่ที่ยังไม่ออกนะ.....
- ฉลองครบรอบเซนจูปีที 40 อยากให้ทำอะไรก็ได้เกี่ยวกับโคโรมาเมอนแจกบ้าง
- ก็พิเศษ อยากได้อะไรล่ะ
- นี่นี่จะจับจับพิเศษยาวกว่า...
- ที่ออกไปนอกๆ ก็เพิ่มโคโรมาเมอนไป
- เดี๋ยวถ้ามีอันพิเศษอะไรอีกจะถามไปอีกนะครับ | Love Zenshu
- ขอบคุณจ้า

ธีรภาพกร เมฆศรีทองคำ



- ในเสียงโคโรมาเมอน พี่ขอแบบคลิกเสียงชื่ออะไร
- โหวตสาร (ง่ายดี)
- ธีรภาพกร เขียนเป็นญี่ปุ่นได้ยังไหมครับ
- ตี้-ตี้-ตี้
- เมื่อไหร่รีบร้อนถึงจะจบครับ
- ที่ญี่ปุ่นจบไปแล้วครับเน-
- ขอประวัติของ XANXUS นะครับ
- เกิด 10 เดือน 10 (ตุลา) กรุ๊ปเลือด 0 สูง 188 หน้า 80 เกือบทุกอย่างที่ขวางหน้า (ยกเว้นหัวนะ) งานอดิเรกเกี่ยวกับปืนและแก๊สสังหารวอลโด เคโระเต็มทีชอบคือเคโระจ้า (อย่าถามว่าคืออะไร) กับบิลลี่ ส่วนของกินเป็นพวกเนื้อ
- ขอบคุณครับที่ตอบคำถาม
- จ้า

พหัสวราช นันตะกุล

- พี่ดูก็มี Box Set Go-onger ไหมครับ แล้วราคาเท่าไหร่ครับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 35 ตัวอย่างคอลัมน์ถามตอบและความคิดเห็นของผู้อ่านของนิตยสารเซนดู

# KNOWLEDGE

## ฤดูกาลแบบญี่ปุ่นญี่ปุ่น 2

เมื่อสองปีที่ผ่านมาผมพบกับฤดูใบไม้ผลิฤดูร้อนใบไม้ร่วง ความนี้ น่าดูดียิ่งสองฤดูที่เพิ่งเจอญี่ปุ่นกับบ้าง กับพิธีกรรมประจำท้องถิ่นที่หายากยิ่ง เหนือคนอื่นคนอื่น แต่ปีนี้มันเป็นคนี่เข้าร่วมดูพิธีการเช่นๆ เสียหน่อย มันก็ คือ งามดี ๆ จนเวทมนต์ลึกลับความลึกลับแบบสุดขีดนั่นแหละ

สวัสดิ์เพื่อน ๆ ชาวเซนซูกุทุกคน เมื่อคราวก่อนบู้บู้ได้ความรู้เกี่ยวกับ ฤดูใบไม้ผลิอันอบอุ่นและฤดูร้อนที่แสนจะอบอุ่นกับไปมากมายเลยสินะ เรายังก็ไม่ยอมแพ้ใจนักก็สืบพรวน เพราะฉะนั้น งงตั้งใจอ่าน เรื่องที่เราจะเล่าดี ๆ ละ!

นี่ มีสีน้ำตาลที่นางขวยขวานกับนางเก็นที่เรียกว่า "ฮูบุน โนะอิ" ซึ่งเป็นการทำฤดูใบไม้ร่วงแบบเป็นทางการ และเป็นวันสุดท้ายของฤดูใบไม้ร่วงนะ คนญี่ปุ่นมักจะพรวนพรวนและกินอาหารกับดก ๆ แลละ

ก่อนอื่นมาเริ่มกันที่ฤดูใบไม้ร่วงละกัน เป็นฤดูที่ต่อจากฤดูร้อน ซึ่งประมาณเดือน ก.ค.-พ.ย. ฮายาคะจะค่อย ๆ พราวเย็นเย็นเรื่อย ๆ ฤดูนี้เป็นฤดูที่ใบไม้จะเปลี่ยนสี จากสีเขียว เป็นสีส้มหรือแดง ตามที่ใบจะร่วง ทำให้ใบตามกิ่งจะมีสีส้มไม่สดใสๆ ประดับประดาไปทั่ว เป็นสีสันที่สวยงามมาก นอกจากนั้นแล้วในต่าง ๆ ก็ มีเทศกาลหรืองานประเพณี ซึ่งฤดูใบไม้ร่วงกับฤดูใบไม้ผลิด้วย กิจกรรมในช่วงนี้ที่นิยมทำกันก็คือ การชมใบไม้เปลี่ยนสี หรือ "โมมิจิงาอิ" ง่าย ๆ แล้ว ฤดูนี้มีความเกี่ยวข้องกับฤดูร้อนและ ฤดูกาลชมจันทร์ช่วงกลาง-ปลายเดือนกันยายน จึงเป็นเทศกาลในฤดูใบไม้ร่วงเหมือนกัน

เอ...ใบไม้ญี่ปุ่นคืออะไรกัน?

### ดอกไม้ 7 ชนิดในฤดูใบไม้ร่วง

ใบไม้ที่เปลี่ยนสีนั้น (สปีชีส์) ส่วนใหญ่จะเป็น พืชใบดกฤดูใบไม้ร่วง และพืชใบดกฤดูใบไม้ผลิ แต่ก็มีไม้ดอก เช่น ใบไม้เปลี่ยนสีในสวนสาธารณะบางแห่งจะปลูกดอกไม้ด้วย

เป็นบรรดาดอกไม้ที่บานสะพรั่งในฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งนับแล้วมีแค่ 7 ชนิดเท่านั้น น่าดูกันว่า เป็นดอกไม้แบบไหนบ้าง

**ดอกฮวงอิ** มีลักษณะเป็นพุ่มไม้สีๆ พบได้ทั่วไปในญี่ปุ่น ช่วงเวลาที่ดอกบานคือ ก.ค.-ค.ค. ดอกมีสีชมพูบานเย็น

**ดอกนาเคชิโกะ** พืชประเภทนาเคชิโกะ มีอีกชื่อว่า สวางระนาเคชิโกะ (*Dianthus superbus*) สีส้มหรือม่วงอ่อนๆ

**ดอกโกลบานะ** หรือ ฮิชิกิ เป็นทั้งพืชประเภทพุ่มไม้ชนิดหนึ่ง มีดอกขาวเป็นวงเหมือนดาวที่ฟ้าๆ มักขึ้นตามทุ่งหญ้า ดอกมีสีขาว

**ดอกโอมินาเอชิ** เป็นพืชที่มีอายุยืนหลายพันปีหนึ่ง ประเภทใบเลี้ยงคู่ มีกลิ่นฉุนแฉกฉิดะและกลีบดอกเชื่อมติดกัน ดอกมีสีเหลือง

**ดอกกุสุโนะฮานะ** เป็นทั้งประเภทดอกเดี่ยว หากเอาไว้ทำชาสมุนไพรหรืออบเป็นผงผสมอาหารคือฮานะวงนะ

**ดอกฟูจิบาทามะ** เป็นพืชอายุยืนหลายพันปีชื่อโกลบานะ ประเภทไม้ ใบเลี้ยงคู่และมีลักษณะคล้ายเหมือนโกลบานะฮิชิกิ ออกมาช่อสั้นๆ สีม่วง

**ดอกนากางาโอะ** หรือปัจจุบันเรียกว่า คิเคียว ดอกมีสีม่วง เป็นพืชประเภทต้นพุ่ม พบได้ในไซบีเรียตะวันออก จีนและคาบสมุทรเกาหลีด้วย

74

ภาพที่ 36 ตัวอย่างบทความของนิตยสารเซนซูกุ



# มาเรียนภาษาญี่ปุ่นกันเถอะ! 日本語を習いましょう!

สวัสดีวันสงกรานต์! เดือนเมษายนที่อบอุ่นจะร้อนอบอ้าว ก็มีทั้งดอกไม้และเทศกาลในเทศกาลสงกรานต์ ทำให้จิตใจแจ่มใส ช่วงเดือนเมษายนที่ญี่ปุ่นจะเป็นฤดูใบไม้ผลิที่อากาศกำลังอบอุ่นขึ้นเรื่อยๆ เรียกว่า ฮารุสบายะ ไม่ร้อนไม่หนาว เป็นฤดูที่ดอกไม้ผลิบาน โดยเฉพาะดอกซากุระ และยังเป็นเดือนแห่งการเริ่มต้นสิ่งใหม่ๆ ไม่ว่าจะเป็น พิธีปฐมฤกษ์ของโรงเรียนต่างๆ หรือการเริ่มงานใหม่ของพนักงานบริษัท เด็กๆ เพื่อเรียนจบจะเข้าทำงานในเดือนนี้พร้อมกันหมด ดังนั้น ฉะนั้นจึงเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูและการเริ่มต้นเรียนและทำงานต่างๆ

※ 春夏秋冬 しゅんかじゅうとう (ซุนคาชูโต) ฤดูกาล (ตลอดทั้งปี) สิบประการสำคัญ

春 - はる (ฮารุ-เสียงจีนอ่านว่า ซุน) ฤดูใบไม้ผลิ

夏 - なつ (นัทสึ-เสียงจีนอ่านว่า กะ, กะ) ฤดูร้อน

秋 - あき (อาคิ-เสียงจีนอ่านว่า ชู แปลว่า เย็นอมเย็น, เย็น) ฤดูใบไม้ร่วง

冬 - ふゆ (ฟูยุ-เสียงจีนอ่านว่า โท, โท) ฤดูหนาว

ส่วนฤดูฝน ในญี่ปุ่นไม่ได้จัดอยู่ในฤดูกาลประจำปีทั้งสี่ แต่มีสี่วิเศษ คือ

雨季、雨期 - うき (อังคิ-เสียงจีนอ่านว่า อุกิ เหมือนกัน) ฤดูฝน

นอกจาก ฤดูใบไม้ผลิแล้ว คำศัพท์เกี่ยวกับฤดูต่างๆ มีดังต่อไปนี้

春秋 - しゅんじゅう、はるあき (ซุนจู, ฮารุอาคิ) ฤดูใบไม้ผลิและใบไม้ร่วง

春風 - はるかぜ (ฮารุกาเซะ) ลมที่พัดในฤดูใบไม้ผลิ (คำนี้ได้ยินในเพลงบ่อยๆ)

春先 - はるさき (ฮารุซากิ) ต้นฤดูใบไม้ผลิ

入学式 - にゅうがくしき (นิววกากุซิกิ) พิธีเปิดภาคเรียน

入社式 - にゅうしゃしき (นิวชะซิกิ) พิธีการเข้าทำงานในบริษัท

始業式 - しぎょうしき (ชิเงียวซิกิ) พิธีเปิดงาน, พิธีเปิดเรียน, พิธีเปิดกิจการ

春分の日 - しゅんぶんの日 (ซุนบุน โนะ ฮิ) วันในฤดูใบไม้ผลิที่กลางวันและกลางคืนยาวเท่ากัน ราววันที่ 21 มี.ค.

ส่วนฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาวจะมีรายละเอียดดังนี้

秋季、秋期 - しゅうき (ชูคิ) ฤดูใบไม้ร่วง

秋分の日 - しゅうぶんの日 (ชูบุน โนะ ฮิ) วันที่มีกลางวันและกลางคืนยาวเท่ากัน ในฤดูใบไม้ร่วง

冬季、冬期 - とうき (โทคิ) ฤดูหนาว

冬至 - とうじ (โทจิ) วันที่ช่วงกลางคืนที่สั้นที่สุดในรอบปี ประมาณวันที่ 22 ธันวาคมของทุกปี

冬眠 - とうみん (โตนิน) การจำศีลในฤดูหนาว

ภาพที่ 37 ตัวอย่างบทความของนิตยสารเซนชู

**INTERVIEW**

หลังจากที่ทางเซนซุได้เคยสัมภาษณ์คุณ "น้ำมะนาว 4-0" ไว้ในเซนซุฉบับที่ 39 แล้วก็ปรากฏว่ามีหลายๆ คนเรียกร้องให้สัมภาษณ์นักแปลคนอื่นด้วย คราวนี้ก็เลยถึงคิวของคุณ สัสเลข นักแปลผู้ใช้นามปากกาว่า "ไปเตมาโยะ" ซึ่งเป็นผู้แปลการ์ตูนเรื่อง "ไปเตมาโยะ" ด้วย (งงไหมครับ?) เขาเป็นที่เรามาพูดคุยกับคุณไปเตมาโยะเกี่ยวกับชีวิตนักแปลการ์ตูนกันดีกว่าครับว่าจะมีสีสันที่น่าสนใจเพียงใด



**POTEMAYO**  
ผู้แปล  
**POTEMAYO**

---

**ZENSHU** ก่อนอื่นก็อยากจะถามถึงชื่อจริงและนามปากกาที่ใช้ในงานแปลครับ

**ไปเตมาโยะ** ชื่อจริง สัสเลข ธนประสิทธิ์กุล ครับ นามปากกาที่ใช้ก็ ไปเตมาโยะ

**ZENSHU** ทำไมถึงใช้ชื่อ "ไปเตมาโยะ" ละครับ

**ไปเตมาโยะ** เออ...ชื่อนี้ได้มาจากอนิเมะเรื่อง ไปเตมาโยะ ซึ่งตั้งแต่ตอนที่ได้อ่านครั้งแรกก็ชอบเรื่องนี้มาก ก็ไม่เชิงว่าจะใช้ชื่อนี้ตลอดๆ แต่หลักๆ ก็เอาชื่อนี้มาใช้เป็นนามปากกานั่นเอง

**ZENSHU** และก็ได้อ่านแปลคอมมิคเรื่องนี้ด้วย

**ไปเตมาโยะ** ครับ

**ZENSHU** มาทำงานเป็นนักแปลการ์ตูนได้อย่างไรครับ

**ไปเตมาโยะ** เคยรับงานแปลตั้งแต่สมัยเรียนมหาวิทยาลัย ตอนที่รับงานจ้างเล็กๆ จากเพื่อน ก็ทำนิดๆ หน่อยๆ ช่วยเพื่อนบ้าง หลังจากนั้นก็เลยทำยาวมาตลอด

**ZENSHU** แปลว่าเรียนมาทางภาษาญี่ปุ่นตั้งแต่ตอนเรียนมหาวิทยาลัย

**ไปเตมาโยะ** ก็ไม่ตรงกับเรียนหรอกนะครับ ใช้คำว่าศึกษาด้วยตนเองมากกว่า และพอทำงานพวกนี้จนชินแล้ว ก็เลยทำมาเรื่อยๆ

**ZENSHU** ตอนนี้แปลการ์ตูนเรื่องอะไรอยู่บ้างครับ

**ไปเตมาโยะ** ถ้าเป็นของเซนซุก็จะมีเรื่องไปเตมาโยะ แล้วก็เรื่องเล่นในยูทูป...เกมป่วนก๊วนอัจฉริยะะ สองเรื่อง ส่วนเรื่องที่ยื่นก็จะมีผลงานคอมมิคบ้างเล็ก ๆ น้อย ๆ งานของโพเททก็มี ก็ไม่เชิงว่าเป็นโพเททนะครับ ก็เป็นพวกโทคุซัดสีๆนี่แหละ(ง) ไม่รู้ก็ใจว่าเป็นโพเททรีเปล่า

**ZENSHU** แล้วตั้งแต่ที่แปลมา ไม่ทราบว่าคุณชอบเรื่องอะไรเป็นพิเศษ

**ไปเตมาโยะ** เน้นอน ไปเตมาโยะครับ รักเรื่องนี้มีมากครับ

**ZENSHU** แล้วปรกตินักแปลมีสิทธิ์ที่จะเลือกการ์ตูนที่แปลเองรีเปล่าครับ

**86**

ภาพที่ 38 ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของนิตยสารเซนซุ



# Zenhu Winner

## ประกาศผล

### การประกวดภาพระบายสี เชนหู ฉบับที่ 39

1

### รางวัลที่ 1

หุ่นยนต์ซูบาน 1 รางวัล





วรพล นาทิ อายุ 15 ปี

2

### รางวัลที่ 2





ภคนนค์ เศษเพชร อายุ 10 ปี

DVD +  
มาดคีโรเตอร์เคนโลกการ์ดเกม  
1 รางวัล

3

### รางวัลที่ 3

VCD + ที่หัดมือถือเคโรโระ  
3 รางวัล



กนกรัตน์ ชนวนกุล  
อายุ 15 ปี



จักรกฤษณ์ สิงห์รัตน์  
อายุ 14 ปี



ศุภาพร ชัยหวั่ง  
อายุ 17 ปี

### รางวัลชมเชย

VCD การ์ตูนตั้ง 10 รางวัล

					1. สุรัจญา ปิ่นป่วน อายุ 12 ปี
					2. พงศพัศ ศักดิ์วรรณสถานต์ อายุ 10 ปี
					3. นกอินรี สมบูรณ์สิทธิ์ อายุ 12 ปี
					4. เติมสิทธิ์ เย็นนงรุญ อายุ 12 ปี
					5. กรรณ ชราดิรุ่ง อายุ 14 ปี
					6. อภิสิทธิ์ อานาณี อายุ 16 ปี
					7. ธนภฤต นวมนิม อายุ 13 ปี
					8. รัชพงษ์ ยอดสีน้า อายุ 16 ปี
					9. วิริยะ สุขมวิทวิวัฒน์ อายุ 15 ปี
					10. ธนวัฒน์ พลเยี่ยม อายุ 12 ปี

### รางวัลขวัญใจทีมงาน

เพ็ญศรี ธีรวิบูลย์ Pot  
1 รางวัล





ศิวกร ชยานันต์บุญกุล อายุ 7 ปี

รายชื่อผู้โชคดีที่ได้รับรางวัลจากการส่งแบบสอบถาม เล่ม 41 ทั้งหมดรับรางวัล 30 เมษายน 2554

1. ณัฐวรรณ แยมศิริ	2. กมลชนก แก้วประเสริฐ	3. สุนันทา สิทธิเกษร	4. ศิริกุล สุรใจ	5. ชัญญาภรณ์ กิติวัฒน์รุ่งเรือง
6. รพี สอนมาลัย	7. ภากร นาคทอง	8. พงศกร เกษตระกูล	9. ศุภิสรา ศรีสวัสดิ์	10. ธนกร อิทธิฤกษ์มาตย์

ผู้ที่ได้รับรางวัลทุกท่านกรุณาส่งสแตมป์ 6 บาท แล้วส่งมาที่ บริษัท เชนหู พันธิชิจิ จำกัด ระบุที่มุมซอง "รับรางวัลแบบสอบถามฉบับที่ 41"

ผู้ได้รับรางวัลทุกท่าน กรุณาส่งสแตมป์ไปเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายของรางวัลพร้อมส่งใบตราจ่ายหรือใบโอนเงินนักเรียนนักศึกษาที่ บริษัท เชนหู พันธิชิจิ จำกัด โดยรางวัลที่ 1-3 ส่งสแตมป์ 20 บาท รางวัลชมเชยและขวัญใจทีมงาน ส่งสแตมป์ 8 บาท ระบุที่มุมซองจดหมาย "รับรางวัลประกวดระบายสี ฉบับที่ 39" (หมดเขตวันที่ 20 พฤษภาคม 2554 โดยปิดวันให้ประทับตราอากาศสแตมป์เป็นสำคัญ)

ภาพที่ 39 ตัวอย่างรูปภาพ, เกมและการร่วมสนุกของนิตยสารเซนหู

ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูล ขอนิเทศสาร.....เดือน..... พ.ศ. .... ฉบับที่ .....

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
1.ด้านครอบครัว <u>สาระย่อย :</u> 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5										
รวม (ร้อยละ)										

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ตอบและ ความคิดเห็นของ ผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
2.ด้านสุขภาพ สาระย่อย :										
2.1										
2.2										
2.3										
2.4										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบและ ความคิดเห็นของ ผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
3.ด้านอารมณ์ สาระย่อย :										
3.1										
3.2										
3.3										
3.4										
3.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบและ ความคิดเห็นของ ผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
4.ด้านการทำงาน สาระย่อย :										
4.1										
4.2										
4.3										
4.4										
4.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยุวิทยุ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบและ ความคิดเห็นของ ผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
5.ด้านความคิด สาระย่อย :										
5.1										
5.2										
5.3										
5.4										
5.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
6.ด้านการพัฒนา ตนเอง สาระย่อย :										
6.1										
6.2										
6.3										
6.4										
6.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยุทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
7. ด้านคุณธรรม										
สาระย่อย :										
7.1										
7.2										
7.3										
7.4										
7.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยุข่าว  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนออื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
8.ด้านความ รับผิดชอบ สาระย่อย :										
8.1										
8.2										
8.3										
8.4										
8.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดหลัก	รูปแบบการนำเสนอ									รวม (ร้อยละ)
	ข่าว	บท สัมภาษณ์	บทความ	บท บรรณาธิการ	คอลัมน์ถามตอบ และความคิดเห็น ของผู้อ่าน	นิทาน / เรื่องเล่า	รูปภาพ	เกม/ การ ร่วมสนุก	รูปแบบการ นำเสนอ อื่นๆ	
	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	
9.ด้านการช่วยเหลือ สังคม สาระย่อย :										
9.1										
9.2										
9.3										
9.4										
9.5										
รวม (ร้อยละ)										

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธีรดิษฐ์ บรรรเทิง เกิดเมื่อวันศุกร์ที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2528 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนภาษา-สังคม-คณิต คะแนนยอดเยี่ยมลำดับที่ 2 โรงเรียนปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา จากนั้นเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ระหว่างศึกษาได้เลือกเรียนกลุ่มวิชาเฉพาะเลือก ด้านการสื่อสาร เทียบเท่าวิชาโท และร่วมกิจกรรมการฝึกปฏิบัติงานในด้านงานข่าว การเขียนบทความ และปฏิบัติหน้าที่เป็นบรรณาธิการฝ่ายข่าว ในส่วนวารสารกิจกรรมนิสิตขององค์การบริหารกิจการนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในปี พ.ศ. 2551 และได้เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีเดียวกัน

ศูนย์วิทยพัชการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย