

การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



นางสาวพรทิพย์ เอื้ออภัยกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2533

ISBN 974 - 577 - 492 - 8

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

016423

I10307489

THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS' READING OF COMIC BOOKS

TRANSLATED FROM JAPANESE

Miss Porntip Aue - apaikul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the degree of Master of Arts

Department of Library Science

Graduate School

Chulalongkorn University

1990

ISBN 974 - 577 - 492 - 8



หัวข้อวิทยานิพนธ์ การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
 โดย นางสาวพรทิพย์ เอื้ออภัยกุล
 ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์
 อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์กลุ่มจิตต์ พลายเวห์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 (ศาสตราจารย์ ดร.ถาวร วัชรภักย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประยงค์ พิพัฒนกิจจำรูญ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
 (รองศาสตราจารย์กลุ่มจิตต์ พลายเวห์)

..... กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผ่องพรรณ ล้วนานนท์)

..... กรรมการ
 (อาจารย์เรืองสิริ ศรีสีลละ)



พริทีย์ เอื้ออภัยกุล : การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
(THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS' READING OF COMIC BOOKS TRANSLATED FROM
JAPANESE) อ.ที่ปรึกษา : รศ.กล่อมจิตต์ พลายเวช, 165 หน้า. ISBN 974-577-492-8

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษา เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ในช่วงปี พ.ศ. 2530-2531 และศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ผลการวิจัย

1. จากการศึกษานộiหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นพบว่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักมากที่สุด
2. จากการศึกษาคำถามความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น เพราะให้ความสนุกสนาน เต็ม โดยนักเรียนจะซื้อหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่าน เองมากที่สุด และพิจารณา เลือกซื้อจากชื่อ เรื่อง และเรื่องย่อ และภาพหน้าปก นักเรียนชอบซื้อหนังสือการ์ตูนราคา 11-15 บาท จากแผงหนังสือใกล้ โรงเรียน นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น แต่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนชุดมากที่สุด เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือ เรื่องตลกขบขัน นักเรียนจะอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น ในเวลาว่าง เมื่ออยู่ที่บ้านในจำนวนที่ไม่แน่นอน โดยส่วนใหญ่ไม่มีใครห้ามนักเรียนอ่าน เมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนจะเก็บหนังสือการ์ตูนไว้หมดทุกเล่ม สำหรับสิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุงมากที่สุด ได้แก่ ตัวอักษรและคำบรรยาย รองลงมา คือ เนื้อหา ภาพการ์ตูน ภาษา และรูปเล่ม ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์
สาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์
ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อนิติ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

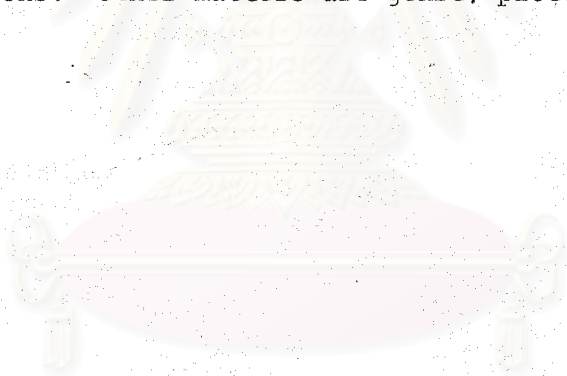


PORNTIP AUE-APAIKUL : THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS' READING OF COMIC BOOKS TRANSLATED FROM JAPANESE. THESIS ADVISOR : ASSO.PROF. KLOMCHIT PLYWEJ, 165 pp. ISBN 974-577-492-8

The purposes of making this research are to study the content of comic books translated from Japanese during the period of 1987-1988, and to study interest and behavior of the secondary school students in reading such comic books.

The results of the research are as follows:

1. After the studying of the content of comic books translated from Japanese, it is found that most of the content concerns love.
2. After the studying of interest and behavior of the secondary school students in reading comic books translated from Japanese, it is found that the students like to read comic books because they are amusing and exciting. Most of the students buy their own comic books considering the title and synopsis, and the cover. They prefer buying comic books costing 11-15 baht from book stall near their schools. The students feel indifferent to comic magazines but they like to read comic books in series. The most popular genre among the students is humor. At home, the students will read an uncertain number of comic books in their free time. In surveying those who prohibit the students to read the comic books, it is found that few do it. The students will keep all their comic books after they finish reading. Additionally, what the students require comic books to be improved most are alphabet-writing and descriptions. Other matters are genre, pictures, language and format respectively.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์
สาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์
ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
.....



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ กล่อมจิตต์ พลายเวช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาสละเวลาตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง ติดตามสอบถามการดำเนินงาน ให้คำแนะนำ ตลอดจนข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการวิจัยด้วยความเอาใจใส่ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประยงค์รี พัฒนกิจจำรูญ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ผ่องพรรณ ลวนานนท์ และอาจารย์ เรืองสิริ ศรีสละ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในการแก้ไขส่วนต่าง ๆ ขอขอบคุณผู้รับผิดชอบในการผลิต หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ของสำนักพิมพ์ซุซุโหลฮัสสัน วิบูลย์กิจ สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจิ้น ที่ได้ให้ความร่วมมือในการให้ ข้อมูลการผลิตหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์ ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนและอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ดำเนินการแจกแบบสอบถามแก่นักเรียน และคร. วิเชียร เกตุสิงห์ ที่ได้กรุณาเร่งรัด การประมวลผลการวิจัย ให้ในเวลาอันรวดเร็ว และท้ายที่สุดขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ และน้องทุกคน ที่ได้ช่วยเหลืออย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ภายในเวลาที่กำหนด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาของปัญหา	1
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	10
แนวเหตุผล	10
ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง	11
ขอบเขตของการวิจัย	11
วิธีดำเนินการวิจัย	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
คำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	13
2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย	
ประวัติและการผลิตหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย	14
1 ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่นยุคโบราณ	14
2 อิทธิพลของศิลปะตะวันตกต่อการ์ตูนญี่ปุ่น	16

3	การ์ตูนญี่ปุ่นยุคใหม่	23
3.1	การ์ตูนแสดงค่านิยมและอุดมคติของชาวญี่ปุ่น	23
3.2	การ์ตูนเกี่ยวกับความรักและความไม่ฝันหรือการ์ตูน สำหรับเด็กและวัยรุ่นหญิง	27
3.3	การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพ	31
3.4	การ์ตูนที่เน้นความรุนแรงและเรื่องเพศ	33
4	การ์ตูนญี่ปุ่นในตลาดต่างประเทศ	36
	อุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น	39
1	นักเขียนการ์ตูน	39
2	สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูน	40
3	การจัดจำหน่าย	41
4	แนวโน้มการผลิตหนังสือการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น	42
	ประวัติและการผลิตหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย .	44
1	ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย	44
2	การผลิตหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ไทย.	45
2.1	สำนักพิมพ์ซุซูกะสำนัก	46
2.2	สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ	46
2.3	สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง	47
2.4	สำนักพิมพ์หมึกเงิน	48
3	การแปลและปัญหาในการแปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่น	49
	สรุป	50

3 วิธีดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

1	กำหนดขอบเขตของหนังสือการ์ตูนที่จะศึกษา	51
1.1	หนังสือการ์ตูน	51
1.2	นิตยสารการ์ตูน	52
2	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	52
3	การรวบรวมข้อมูล	54
4	การวิเคราะห์ข้อมูล	55
ส่วนที่ 2	การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	
1	การกำหนดกลุ่มตัวอย่างประชากร	55
2	เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	57
3	การรวบรวมข้อมูล	57
4	การวิเคราะห์ข้อมูล	58
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ส่วนที่ 1	การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ...	59
ส่วนที่ 2	ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	75
ตอนที่ 1	ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่ แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ทั้งหญิงและชาย..	75
ตอนที่ 2	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนและเพศกับความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน	97
5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการวิจัย	
ส่วนที่ 1	การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่น	134

ส่วนที่ 2 การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่าน	
หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	135
ตอนที่ 1 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือ	
การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ทั้งหญิง	
และชาย	135
ตอนที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนและเพศกับความ	
สนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้น	
มัธยมศึกษา	137
อภิปรายผล	
ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น	
ในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ. 2530 - มิถุนายน พ.ศ. 2531	139
ส่วนที่ 2 การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือ	
การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	140
ข้อเสนอแนะ	
1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ผลิตหนังสือการ์ตูน	144
2 ข้อเสนอแนะสำหรับบิดามารดา	144
3 ข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์และบรรณารักษ์	145
4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	145
ข้อจำกัดในการวิจัย	146
เอกสารอ้างอิง	147
ภาคผนวก	152
ประวัติผู้เขียน	165

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1	หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นจำแนกตามผู้แต่งและผู้เขียนภาพ 60
ตารางที่ 2	หนังสือการ์ตูนที่ผู้เขียนภาพไม่ใช่ผู้แต่งจำแนกตามลำดับผลงานของผู้แต่ง . . . 61
ตารางที่ 3	ผู้เขียนภาพเรียงตามลำดับจำนวนผลงาน 62
ตารางที่ 4	ผู้แปลเรียงตามลำดับจำนวนผลงาน 64
ตารางที่ 5	สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น 66
ตารางที่ 6	หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเรียงตามลำดับความยาวของเรื่อง 67
ตารางที่ 7	ราคาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น 68
ตารางที่ 8	หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นแยกตามประเภทของเนื้อหา 69
ตารางที่ 9	นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ 71
ตารางที่ 10	ประเภทของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน 73
ตารางที่ 11	ประชากรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งตามชั้นเรียนและอายุ 76
ตารางที่ 12	กิจกรรมที่นักเรียนชอบทำในเวลาว่างและวันหยุด 77
ตารางที่ 13	หนังสือและนิตยสารที่นักเรียนชอบอ่าน 78
ตารางที่ 14	เหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น 80
ตารางที่ 15	วิธีที่นักเรียนได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่าน 81
ตารางที่ 16	สิ่งจูงใจในการเลือกซื้อ 82
ตารางที่ 17	สถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น 83
ตารางที่ 18	ราคาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนชอบซื้อ 84
ตารางที่ 19	รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียนสนใจอ่าน 85
ตารางที่ 20	นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนเคยอ่านและไม่เคยอ่าน 86

ตารางที่ 21	นิตยสารการ์ตูนที่นักเรียนเคยอ่าน	88
ตารางที่ 22	การร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน	90
ตารางที่ 23	หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนชอบอ่านแบ่งตามเนื้อหา	91
ตารางที่ 24	เวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น	92
ตารางที่ 25	จำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์	93
ตารางที่ 26	ความสนใจต่อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเมื่อนักเรียนอ่านจบแล้ว ...	94
ตารางที่ 27	ผู้ที่ห้ามนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น	95
ตารางที่ 28	สิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุง	96
ตารางที่ 29	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับวิธีได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น มาอ่านของนักเรียน	98
ตารางที่ 30	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน	100
ตารางที่ 31	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น	102
ตารางที่ 32	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับรูปแบบของหนังสือและ นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่าน	104
ตารางที่ 33	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนแบ่งตามชื่อนิตยสาร	106
ตารางที่ 34	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสาร การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน	109
ตารางที่ 35	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนแบ่งตามประเภทของเนื้อหา	111

ตารางที่ 36	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับเวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือ การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น	113
ตารางที่ 37	ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับจำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์	115
ตารางที่ 38	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับวิธีได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น มาอ่านของนักเรียน	116
ตารางที่ 39	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษา ญี่ปุ่นของนักเรียน	118
ตารางที่ 40	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่น	120
ตารางที่ 41	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับรูปแบบของหนังสือและนิตยสาร การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่าน	122
ตารางที่ 42	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปล จากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนแบ่งตามชื่อนิตยสาร	124
ตารางที่ 43	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสาร การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	127
ตารางที่ 44	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปล จากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนแบ่งตามประเภทของเนื้อหา	129
ตารางที่ 45	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับเวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น	131
ตารางที่ 46	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับจำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่ นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์	133



บทที่ 1

ความเป็นมาของปัญหา

หนังสือเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้ที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ความคิด และเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการศึกษ การสืบทอดวัฒนธรรม และการกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ หนังสือมีจำนวนมากมาย หลากประเภทให้ผู้อ่านเลือกตามความต้องการและความสนใจ เช่น การอ่านเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในด้านวิชาการ หรือการอ่านเพื่อหาความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และผ่อนคลายความตึงเครียดจากชีวิตประจำวัน

หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่อ่านเพื่อความบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีผู้นิยมอ่านทุกเพศ ทุกวัย เด็ก ๆ ชอบอ่านการ์ตูนขำขันสั้น ๆ เช่น การ์ตูนเจียบช่องเดียวจบ หรือ หลายช่องจบในหน้าเดียวกัน ขณะที่ผู้ใหญ่จะชอบอ่านการ์ตูนการเมือง (ประยูร จรรย์วณิช 2510 : 167) และการ์ตูนประเภทตลกขบขัน เพื่อให้คลายความเครียดจากการทำงาน เหตุที่หนังสือการ์ตูนเป็นที่นิยมของทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ เพราะหนังสือการ์ตูนให้ความตื่นเต้นสนุกสนาน มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ และหาซื้อได้สะดวก ที่สำคัญที่สุด คือ หนังสือการ์ตูนนั้นอ่านง่าย ถึงแม้ว่าผู้อ่านจะอ่านหนังสือได้ไม่คล่องก็สามารถเดาเรื่องได้โดยดูจากภาพประกอบ

หนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในประเทศมีหลายประเภท เช่น หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวจบในเล่ม หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบ และนิตยสารการ์ตูน หนังสือการ์ตูนประเภทต่าง ๆ เหล่านี้มีทั้งที่เป็นการ์ตูนไทย และการ์ตูนที่แปลจากภาษาต่างประเทศ หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวของไทยส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนจบในเล่ม ราคาถูกหรือที่เรียกว่า การ์ตูนเล่มละบาท รูปแบบและเนื้อหาของการ์ตูนเล่มละบาท มักเป็นรูปแบบและเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ เป็นการ์ตูนเกี่ยวกับไสยศาสตร์ที่มีการสอดแทรกเรื่องลามกอนาจารไว้ด้วย สำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนประเภทนี้ บางสำนักพิมพ์ก็พยายามจะนำนิทานหรือเรื่องย่อจากตำนานโบราณของไทยมาทำเป็นการ์ตูน บางแห่งก็พยายามเสนอเรื่องที่เป็นคติสอนใจ เน้นความรักในหมู่เพื่อนฝูง แต่ส่วนมากมักจะเป็นเรื่องพื้น ๆ

และเป็นการ์ตูนที่ไม่สร้างสรรค์นัก มีหนังสือการ์ตูนประเภทที่มีคุณภาพ และเนื้อหาดีอยู่บ้าง แต่มักจะเป็นหนังสือการ์ตูนที่ไม่สนุกตื่นเต้น (ก้อนกรวด บนดินแดง 2526 : 48) หรือมีราคาแพงเกินกว่าที่เด็กจะซื้อได้

สำหรับนิตยสารการ์ตูนไทย เช่น ชัยพฤกษ์การ์ตูน ตุ๊กตา เบบี๋ หนูเจ้า ฯลฯ เสนอเรื่องราวสนุกสนาน เนื้อหาของการ์ตูนไม่มีลักษณะเฉียดไปทางลามกแต่อย่างใด เป็นการ์ตูนที่คิดขึ้นเองและให้คติกับเด็ก ๆ ด้วย ข้อได้เปรียบของนิตยสารการ์ตูน คือ มีทั้งเรื่องสั้นและเรื่องยาวให้เลือกมากกว่าการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพธรรมดา และยังสามารถนำความนิยมหรือเรื่องที่ "ฮิท" แต่ละเรื่องในขณะนั้นมาใส่ในงานของตนได้ ทำให้ไม่ล้าสมัยและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (เรื่องสิริ นิชรรัตน์ 2527 : 64)

การ์ตูนแปลจากภาษาต่างประเทศที่มีจำหน่ายในท้องตลาด เป็นการ์ตูนที่แปลจากภาษาต่าง ๆ หลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส และภาษาญี่ปุ่น การ์ตูนที่แปลจากภาษาอังกฤษส่วนมากมีลักษณะเป็นนิตยสารการ์ตูน เช่น การ์ตูนโดนัลด์ ด้ก และการ์ตูนมิคกี้ ฌบับกระเป๋ำ การ์ตูนฉบับในเล่มแปลจากภาษาฝรั่งเศส เช่น การ์ตูนชุดดินดินผจญภัย และออสเตอร์ริกซ์ แต่การ์ตูนที่แปลจาก 2 ภาษานี้มีเป็นจำนวนน้อยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

หนังสือที่มียอดจำหน่ายสูงสุดในประเทศไทยญี่ปุ่น คือ หนังสือการ์ตูน และนิตยสารการ์ตูน ในปี 1988 นิตยสารการ์ตูนทั้งรายสัปดาห์ รายปักษ์ และรายเดือน มียอดขายรวมกันถึง 1,800 ล้านคอลลาร์ (45,000 ล้านบาท) มากกว่ายอดรายได้ของหนังสือการ์ตูนในสหรัฐถึง 6 เท่า นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนปกอ่อนที่นำเรื่องยาวจากนิตยสารการ์ตูนมารวมเล่มยังสามารถทำยอดจำหน่ายได้อีกต่างหาก เป็นจำนวน 1,100 ล้านคอลลาร์ (27,500 ล้านบาท) ('มันกะ' ฐฤทธิการ์ตูนญี่ปุ่นภาพลักษณ์ใหม่ของการสื่อสาร 2532 : 40) นิตยสารการ์ตูนที่มีผู้อ่านมากที่สุดในประเทศญี่ปุ่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ Shonen Manga นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย และ Shojo Manga นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ภายในเล่มจะมีเรื่องสั้นฉบับในเล่ม และเรื่องยาวที่ลงติดต่อกันทุกฉบับ รวมกันประมาณ 15 เรื่อง โดยนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ชายมีสถิติการจำหน่ายได้มากกว่านิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์สำหรับเด็กผู้ชายที่ขายดีที่สุด คือ นิตยสาร Shonen Jump มียอดจำหน่ายรวม 4 ล้านฉบับต่อสัปดาห์ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีมากมายหลายประเภท

เช่นเดียวกับ ผู้อ่านการ์ตูน ซึ่งมีได้มีแต่เด็กชาย - หญิง แต่รวมทั้งผู้ใหญ่ซึ่งมักอ่านการ์ตูนเพื่อเป็นการฆ่าเวลาในช่วงเวลาที่กำลังเดินทางไปทำงานโดยรถไฟ

การที่ญี่ปุ่นผลิตหนังสือการ์ตูนออกมาปีหนึ่งเป็นจำนวนมาก เช่นในปี 1980 คือ พิมพ์ออกมาเป็นจำนวน 1,180 ล้านเล่ม (Schodt 1984 : 12) และนำการ์ตูนเรื่องที่ได้รับความนิยมไปผลิตเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ จำหน่ายให้แก่ประเทศต่าง ๆ ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ทำให้ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีอุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนใหญ่เป็นอันดับ 1 ของโลก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นถูกนำไปแปลและพิมพ์จำหน่ายในประเทศต่าง ๆ ทั้งในยุโรป อเมริกา และเอเชีย รวมทั้งในประเทศไทย

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่มีจำหน่ายในประเทศไทย ส่วนมากเป็นการ์ตูนเรื่องยาวแบบเล่มเดี่ยวจบหรือหลายเล่มจบและถ้ายกเว้นการ์ตูนประเภทไร้สาระ หรือลามกอนาจารแล้ว สามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ เช่น ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ เรื่องผีสังหรือสัตว์ประหลาด เรื่องแนวสงคราม เรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นต้น การ์ตูนญี่ปุ่นเหล่านี้ โดยเฉพาะการ์ตูนสำหรับเด็ก ๆ จะมีลักษณะพิเศษเด่น ๆ 3 ประการคือ เน้นเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เช่น เรื่องประเภทยอดมนุษย์และสัตว์ประหลาด เรื่องความสามัคคีในหมู่เพื่อน เช่น เรื่องโดราเอมอน และเรื่องความขยันหมั่นเพียร ความมานะพยายามในรูปการ์ตูนแนวกีฬา เช่น เบสบอล กอล์ฟ ฟุตบอล ฯลฯ (กวี บ้านไทย และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2526 : 29 - 30) นอกจากการ์ตูนแบบเล่มเดี่ยวจบหรือหลายเล่มจบแล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นด้วย แต่มีกำหนดออกจำหน่ายไม่สม่ำเสมอ จึงไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้อ่านมากนัก

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากผู้อ่าน โดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเด็กมากจากการประกวดภาพวาดของเด็กในหัวข้อการ์ตูนที่จัดขึ้นของสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษาสำหรับเด็กจากทุกภาคของประเทศไทยส่งการ์ตูนเข้าประกวด ภาพวาดของเด็กแสดงให้เห็นชัด ถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นต่อเด็กไทย เพราะปรากฏว่าเด็กวาดการ์ตูนที่เป็นตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น โดราเอมอน อิกคิวซัง นินจาฮาโตริ ฯลฯ มากที่สุด ภาพวาดตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นนี้มีจำนวนถึง 72.36% มากกว่าภาพวาดตัวละครจากการ์ตูนฝรั่ง เช่น มิกกี้ เม้าส์ โดนัลด์ ดัก บ็อบออย ฯลฯ ซึ่งมี 14.55% และตัวละครจากการ์ตูนไทย เช่น สุดสาคร ซึ่งมีเพียง 6.1% (อรทัย ศรีสันติสุข 2527 : 17) ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของเด็กไทย เพื่อ

ให้ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ของเด็กในปัจจุบัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเกี่ยวกับความสนใจและการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในระดับต่าง ๆ

จากการสำรวจพบว่าม้งานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กทั้งของไทยและต่างประเทศ หลายเรื่อง ซึ่งแม้ว่างานวิจัยบางเรื่องจะศึกษาจากกลุ่มผู้อ่านที่อยู่ในวัยประถมศึกษาก็ตาม แต่มีข้อมูลที่น่าสนใจจึงขอนำมารวมไว้ด้วย ตามลำดับของกลุ่มประชากรดังนี้

งานวิจัยเรื่อง "ทัศนนะของนักเรียนชั้นประถมในโรงเรียนรัฐบาลในเขต กรุงเทพมหานครต่อนิตยสารการ์ตูน" ของ เรืองสิริ นิชรรัตน์ (2526) ศึกษาประเภทของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้นประถมศึกษา (ป.3 - ป.6) ชอบอ่านและทัศนนะของนักเรียนชั้นประถมต่อนิตยสารการ์ตูน 9 รายชื่อในด้านรูปเล่ม ราคา ภาพการ์ตูน คอลัมน์ การใช้ภาษาและประโยชน์ ตลอดจนศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง เพศ และชั้นเรียน ต่อความพอใจของนักเรียนชั้นประถมต่อนิตยสารการ์ตูนในด้านดังกล่าว ผลการวิจัยคือ นักเรียนชาย - หญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 6 จากโรงเรียนรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานคร ชอบอ่านการ์ตูนตลกขบขันเป็นจำนวน 63.3% ราคาของนิตยสารการ์ตูนที่เด็กคิดว่าเหมาะสมคือ 5 บาท นิตยสารที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ข้อแก้ไขที่นักเรียนเห็นว่าควรปรับปรุงเป็นอันดับแรก คือ ภาพการ์ตูนและพบว่าเพศ และชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับความพอใจของนักเรียนชั้นประถมต่อนิตยสารการ์ตูนในด้านรูปเล่ม ราคา ภาพการ์ตูน คอลัมน์ ประโยชน์ และการใช้ภาษา

งานวิจัยเรื่อง "การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี 10 ปี ปีการศึกษา 2515" ของ สุวนันท์ ศรีสง่า (2515) ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กนักเรียนอายุ 8, 9 และ 10 ปี ว่าเด็กแต่ละวัยมีความสนใจในการอ่านการ์ตูนประเภทใด เรื่องใด คอลัมน์ใด และศึกษาว่าความสนใจของเด็กแตกต่างกันไปตามเพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดา หรือไม่ โดยทำการสำรวจเก็บข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในท้องตลาด ในปี 2515 จำนวน 12 รายชื่อ และแจกแบบสอบถามแก่ประชากร

ซึ่งเป็นนักเรียนชั้น ป.2, ป.3 และ ป.4 ผลการวิจัยคือนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแตกต่างกันตามเพศ ระดับอายุ ลำดับการเกิด และอาชีพบิดามารดา นักเรียนชายสนใจหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดมาก และนักเรียนหญิงสนใจการ์ตูนเกี่ยวกับความรักมาก สำหรับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนตามระดับอายุ ปรากฏว่า นักเรียนระดับอายุ 8 ปีสนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดี หรือนิทานมาก นักเรียนอายุ 9 ปี และ 10 ปี สนใจการ์ตูนข้ามชั้นตลกทั่วไปมาก

งานวิจัยเรื่อง "ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย" ของ ไพเราะ เรื่องศิริ (2524) วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ ต้องการศึกษาคำสนใจต่อประเภทของหนังสือการ์ตูนที่เด็กวัย 10 - 12 ปี อ่าน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เด็กส่วนใหญ่สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนมาก และหาหนังสือการ์ตูนอ่านโดยการขอยืมหรืออ่านจากห้องสมุด หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านส่วนมากเป็นประเภทเล่มละ 1 บาท โดยเด็กเป็นผู้เลือกหนังสือการ์ตูนอ่านเอง และเมื่ออ่านจบแล้วจะเก็บไว้อ่านอีก เด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจลักษณะรูปเล่ม ภาษาและคำบรรยายมากนัก แต่ชอบการ์ตูนที่มีภาพสี วาดแบบลายเส้นตลกและใช้คำบรรยายสั้น ๆ ที่เข้าใจง่าย ตัวหนังสือต้อง เป็นแบบตัวพิมพ์ชัดเจน ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่ชอบมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือการ์ตูนตลกขบขัน สำหรับเรื่องสัตว์ประหลาด เรื่องมหัศจรรย์ เรื่องภูตผี และเรื่องสยองขวัญ ชอบเป็นอันดับที่ 2 และเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับที่ 3

งานวิจัยเรื่อง "ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษาป.5 - ป.7" ของ ลาวรรณ โฉมเจลา (2505) มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาถึงผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ของ เด็กเพื่อหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก และศึกษาถึงพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กชั้น ป.5 - ป.7 อายุ ตั้งแต่ 8 - 12 ปี จากการวิจัยพบว่าหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งชายและหญิงในระดับอายุ 8 - 12 ปีมากเพราะเด็กมีพัฒนาการทางความคิดและประสบการณ์จากหนังสือการ์ตูนที่ตนอ่าน และมีการเลียนแบบจากหนังสือการ์ตูน เด็กชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าและได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง เพราะเมื่อติดใจคำพูดบางคำในการ์ตูนเด็กชายจะนำไปพูดซ้ำบ่อย ๆ จนติดปาก และรู้สึกว่าคุณเองหรือเพื่อนทันสมัยเมื่อพูดกันด้วยศัพท์แสลงจากการ์ตูน แต่เด็กหญิงจะจำไว้เฉย ๆ ไม่นำไปใช้ เด็กทั้ง

ชายและหญิงชอบเรื่องสั้นจบในฉบับและจะเลือกซื้อการ์ตูนเองโดยพลิกดูจากข้างในก่อน เด็กชายชอบอ่านเรื่องตื่นเต้นโลดโผนมากที่สุด และเด็กหญิงจะชอบอ่านเทพนิยายมากที่สุด

งานวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร" ของ สุกัญญา ศิระวนิช และ นันทริกา คุ่มไพโรจน์ (2528) ศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร โดยคัดเลือกประชากรจากนักเรียนชั้น ป.1 - มศ.3 ทั้งชายและหญิงจากโรงเรียนในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า เด็กใช้เวลาว่างในวันหยุดและปิดภาคเรียนดูโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่เด็กชอบมากที่สุด และเด็กดูโทรทัศน์ เพราะชอบการ์ตูน เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะยากจนใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เทปคาสเซ็ท และหนังสือนิทานในความถี่ต่ำกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะดี ยกเว้นสื่อประเภทเดียวคือ หนังสือการ์ตูน

งานวิจัยเรื่อง "Preference Patterns of Comic Strips Among Teenagers" ของ G. Norman Van Tubergen และ Karen E. Friedland (1972) ผู้วิจัยได้คัดเลือกการ์ตูน 30 เรื่อง ที่ตีพิมพ์เป็นประจำในหนังสือพิมพ์ และนำไปให้วัยรุ่นที่กำลังเรียนในระดับมัธยมอยู่ระหว่าง 14 - 19 ปีอ่าน และให้เลือกรื่องที่ชอบมากที่สุด จากข้อมูลที่ได้สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ นักเรียนหญิง อายุ 14 - 15 ปี ชอบการ์ตูนชุด (serialized stories) มากกว่า การ์ตูนสั้นตอนเดียวจบ และชอบการ์ตูนที่มีตัวละครเอกเป็นหญิงมากกว่าเป็นชาย แต่นักเรียนหญิงอายุ 17 - 18 ปี ไม่ชอบการ์ตูนชุดผจญภัย (serial adventures) แต่ชอบการ์ตูนที่วาดแบบผิวด่วน หรือไม่เหมือนคนจริง สำหรับนักเรียนชายอายุ 14, 15 และ 18 ปี ชอบเรื่องที่มีตัวละครเอกเป็นเด็กฉลาดกว่าวัย ไม่ชอบการ์ตูนชุดผจญภัย แต่ชอบการ์ตูนที่มีภาพและการใช้ภาษาง่าย ๆ นักเรียนชายอายุ 16 - 19 ปี ชอบการ์ตูนตลก และมีตัวละครเอกเป็นชายมากกว่าเป็นหญิงและชอบทั้งการ์ตูนที่เขียนขึ้นสำหรับผู้ใหญ่และเด็ก

งานวิจัยเรื่อง "The Reading of High School Students" ของ J.L. Gentry (1968) ศึกษาการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมในประเทศแคนาดา พบว่า นักเรียนหญิงและชายชอบอ่านหนังสือแตกต่างกัน นักเรียนหญิงสนใจอ่านนวนิยาย บทกวี และ บทละครมากกว่า ขณะที่นักเรียนชายชอบอ่านหนังสือพิมพ์ และหนังสือการ์ตูน

งานวิจัยเรื่อง "The Reading Behavior of Young Prisoners" ของ Rudolf Majonica (1977) ศึกษาการอ่านของวัยรุ่นชายที่เป็นนักโทษในเยอรมันอายุโดยเฉลี่ย 19 ปี ปรากฏว่า วัยรุ่นชายที่เป็นนักโทษชอบอ่านหนังสือการ์ตูน จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด นักโทษชาย 112 คนชอบการ์ตูน 239 คนเห็นว่า หนังสือการ์ตูนอ่านสนุก 27 คนเห็นว่า หนังสือการ์ตูนให้ความตื่นเต้นและมีเพียง 119 คนที่เห็นว่า หนังสือการ์ตูนไม่น่าสนใจและไม่มีประโยชน์ ตัวละครจากการ์ตูนที่วัยรุ่นเหล่านี้รู้จักมากที่สุด เป็นตัวละครจากการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก คือ มิกกี้ เม้าส์

จากการวิจัยทั้งหมด 8 เรื่อง การวิจัยของไทยศึกษาความสนใจ และการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เพศและชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับความพอใจของนักเรียนชั้นประถมต่อนิตยสารการ์ตูน แต่เพศและชั้นเรียนหรืออายุ มีความสัมพันธ์กับหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่าน นักเรียนในระดับประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนที่อ่านโดยการเลียนแบบ สำหรับงานวิจัยของต่างประเทศ เป็นการศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือ ของนักเรียนในระดับมัธยม ซึ่งสรุปได้ว่า วัยรุ่นชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าวัยรุ่นหญิง

2. งานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชน
ได้แก่งานวิจัยเรื่อง "บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน" โดยพรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจคุณธรรมและลักษณะการใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเฉพาะที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูนดังกล่าว หนังสือการ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์เนื้อหา คือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่มีความยาวมากกว่า 10 เล่มจบขึ้นไป วางตลาดในเขตกรุงเทพมหานครในช่วงเดือนมกราคม - มิถุนายน 2530 และสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น โดยแบ่งประชากรเป็น 5 กลุ่ม ตามระดับการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมปลาย นักเรียนชั้นมัธยมต้น นักเรียนชั้นมัธยมปลาย นักเรียนชั้นอุดมศึกษาปีที่ 1 - 2 และ ปีที่ 3 - 4 จำนวนกลุ่มละ 60 คน เป็นชาย - หญิง กลุ่มละเท่า ๆ กัน รวมเป็นประชากรทั้งสิ้น 300 คน

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความเมตตากรุณา ด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมที่พบมากที่สุด คือ การสะกดยกเว้นคตินิยมผลาด พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวม ปรากฏมากกว่าด้านส่งเสริม คุณธรรม และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมปรากฏในระดับค่อนข้างมาก แต่สำหรับทัศนคติของเด็กและเยาวชนแล้วเห็นว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนมากที่สุดคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมที่พบมากที่สุด คือการใช้คำสแลง คำฉวน ไม่สุภาพ หรือหยาบโหลน และผู้อ่านทั้ง 5 กลุ่มเห็นว่า พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวมปรากฏน้อยกว่าด้านส่งเสริมคุณธรรมและการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมปรากฏในระดับปานกลาง

ผลการวิจัย เพื่อสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น พบว่า เด็กและเยาวชนชายชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด ขณะที่เด็กและเยาวชนหญิงชอบอ่านเรื่องตลกขำขันมากที่สุด ชายและหญิงส่วนใหญ่เลือกซื้อหรือเลือกอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะชื่อเรื่องน่าสนใจ และหญิงจะเลือกซื้อหรือเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนที่หน้าปกสวยงามกว่าชาย

อนึ่ง ในการศึกษาประเภทของเนื้อหา ของหนังสือการ์ตูนที่เด็กและเยาวชนต่างระดับการศึกษาชอบอ่าน ปรากฏว่า มีเพียงนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเท่านั้นที่ชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และนักเรียนระดับอุดมศึกษาปีที่ 3 - 4 ชอบอ่าน เรื่องเกี่ยวกับขำขันตลกทั่วไปมากที่สุด ขณะที่นักศึกษาระดับอุดมศึกษาปีที่ 1 - 2 ชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย และขำขันตลกทั่วไปมากที่สุด

3. งานวิจัยเกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็กที่แปลจากภาษาต่างประเทศ นอกจากงานวิจัยของพรพนิต พ่วงภิญโญ ที่ศึกษาเนื้อหาเพื่อสำรวจ คุณธรรมและลักษณะการใช้ภาษาในหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นโดยตรงแล้ว ยังไม่มีงานวิจัยอื่น ๆ เกี่ยวกับการศึกษาหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น จากการสำรวจพบแต่การประเมินคุณค่าและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็ก

แปลจากภาษาอื่น ๆ จำนวน 2 เรื่อง คือ

งานวิจัยเรื่อง "การประเมินคุณค่าวรรณกรรมแปลสำหรับเด็กวัย 11 - 14 ของ นัยนา บัวทอง (2528) เป็นการประเมินคุณค่าวรรณกรรมแปลประเภทนวนิยาย 37 เล่ม ที่ตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ. 2525 - 2527 สำหรับเด็กวัย 11 - 14 ปี ในด้านเนื้อหาโครงเรื่อง แนวคิดของเรื่อง การเสนอตัวละคร การใช้ภาษาและแนวการเขียน การดำเนินเรื่อง การจบเรื่อง รูปเล่มและการสนองความต้องการของเด็กวัยรุ่น ปรากฏว่าไม่มีหนังสือเล่มใดมีเนื้อหา การเสนอตัวละคร การใช้ภาษาและแนวการเขียน การดำเนินเรื่อง รูปเล่ม การสนองความต้องการของเด็กวัยรุ่นในระดับดีมาก 5 เล่ม มีโครงเรื่องดีมาก 1 เล่ม มีแนวคิดของเรื่องดีมาก 3 เรื่อง มีการจบเรื่องในระดับดีมาก

งานวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กที่แปลเป็นภาษาไทย พ.ศ. 2520 - 2525" ของ จันทนีย์ พานิชผล (2527) สืบค้นและวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 - 14 ปีที่แปลเป็นภาษาไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2520 - 2525 จำนวน 115 เล่ม พบว่าส่วนใหญ่เป็นนวนิยายสมจริงที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามและความรุนแรง เนื้อหาช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คุณธรรมและสติปัญญา โดยเน้นความมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเสียสละ ความสุภาพ อ่อนน้อม กล้าหาญ เมตตากรุณา การรักษาระเบียบวินัย ฟังตนเอง อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และตรงต่อเวลา

จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ข้างต้น ปรากฏว่า ม้งงานวิจัยของไทยเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือและนิตยสารการ์ตูนของนักเรียนในระดับประถมศึกษาถึง 4 เรื่อง ได้แก่ งานวิจัยของ เรื่องสิริ นิชรรัตน์, สุวนัช ศรีสง่า, ไพเราะ เรื่องศิริ และลาวรรณ โฉมเฉลา ถึงแม้ว่าจะมีงานวิจัย 2 เรื่องที่ประชากรในการวิจัยรวมเด็กนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาไว้ด้วย ได้แก่ งานวิจัยของ สุกัญญา ตีระวนิช และนันทริกา คุ่มไพโรจน์ และงานวิจัยของ พรพนิต พ่วงภิญโญ ก็ตาม แต่ยังไม่ม้งงานวิจัยเรื่องใดที่มุ่งศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ทั้งนี้จากงานวิจัยของต่างประเทศทั้ง 3 เรื่อง ปรากฏว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทหนึ่งที่เด็กในระดับมัธยมศึกษาหรือวัยรุ่น ชอบอ่าน ประกอบกับในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมีจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ทั้งยังเป็นที่น่าสนใจของเด็ก ๆ มากกว่า การ์ตูนอื่น ๆ ทำให้

ผู้วิจัยต้องการศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ ของเด็กในระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ทราบข้อมูลที่แท้จริง เกี่ยวกับความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านของเด็กในระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบัน นอกจากนี้ จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังไม่เคยมีผู้ศึกษาประเภทของ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในท้องตลาดมาก่อน เนื่องจากงานวิจัยของพรพนิต พ่วงภิญโญ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ในด้านพฤติกรรมของตัวการ์ตูนที่ส่งเสริมและทำลายคุณธรรม และวิเคราะห์การใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เฉพาะ เรื่องที่มีความยาวมากกว่า 10 เล่มจบขึ้นไป และเจาะจง เลือกเรื่องที่อยู่ในความนิยมของกลุ่มเป้าหมายในขณะนั้น (2530) ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาประเภทของ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในท้องตลาด เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อให้ทราบข้อมูลที่ถูกต้องอันจะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่อำนวยความสะดวกในการส่งเสริมการอ่านของเยาวชน โดยบิดา มารดา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชน ทุกฝ่าย รวมทั้งห้องสมุดด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงปี พ.ศ. 2530 - 2531
2. เพื่อศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

แนวเหตุผล

เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมีผลต่อความสนใจในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้คือ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น
ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วง ปี พ.ศ. 2530 - 2531
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ใหญ่ที่พิมพ์หนังสือการ์ตูน
แปลจากภาษาญี่ปุ่นออกจำหน่ายสม่ำเสมอและหาซื้อได้ง่าย และปรากฏปีที่พิมพ์ในตัวเล่มได้แก่ หนังสือ
การ์ตูนของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หรือเป็นหนังสือการ์ตูนที่ทราบปีที่พิมพ์จากข้อมูลที่ได้จากสำนักพิมพ์ได้แก่
หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริตติ้ง และสำนักพิมพ์หมึกจีน ซึ่งสามารถรวบรวมได้หนังสือ
การ์ตูนจำนวน 770 เล่ม และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นจำนวน 22 ชื่อ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้
ได้จากการศึกษาหนังสือการ์ตูนมาประกอบการสร้างแบบสอบถาม เพื่อศึกษาความสนใจและพฤติกรรม
ในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยเลือกนักเรียนชั้นมัธยม-
ศึกษาปีที่ 2 เป็นตัวแทนของนักเรียนชั้นมัธยมต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นตัวแทนของ
นักเรียนชั้นมัธยมปลาย ประชากรที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ในการศึกษา 2532 จากโรงเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้
ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างนักเรียนทั้งจากโรงเรียนมัธยมหญิง (รร.สตรีวิทยา และสตรีวิทย์อัสสัมชัญ)
โรงเรียนมัธยมชาย (รร.สวนกุหลาบวิทยาลัย และ รร. วัฒนารัตนศิลป์) และโรงเรียนมัธยมสหศึกษา
(รร. สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ รร. จันทรประดิษฐารามวิทยาาคม) โดยเลือกโรงเรียนที่
ฐานะของผู้ปกครองและผลการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับดี (รร.สตรีวิทยา, รร. สวนกุหลาบ-
วิทยาลัย และรร. สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) และโรงเรียนที่ฐานะของผู้ปกครองและผล
การเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (รร.สตรีวิทย์อัสสัมชัญ, รร. วัฒนารัตนศิลป์ และ

รร. จันทรประดิษฐารามวิทยาาคม) โดยสุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชั้นละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมชายทั้ง 2 โรงเรียนรวม 80 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชั้นละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมหญิงทั้ง 2 โรงเรียน รวม 80 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชาย - หญิง อย่างละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมสหศึกษาทั้ง 2 โรงเรียน รวม 160 คน รวมเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 320 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านของเด็กและเยาวชนจากหนังสือ บทความ และเอกสารอื่น ๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ
2. ศึกษาประวัติของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และการผลิตหนังสือ การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย จากเอกสารและการสัมภาษณ์สำนักพิมพ์
3. ศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วง เดือนมกราคม พ.ศ. 2530 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2531 และนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการสร้างแบบสอบถาม
4. สร้างแบบสอบถามและนำไปทดสอบกับนักเรียนเพื่อหาข้อแก้ไข
5. ส่งแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วให้แก่ นักเรียนที่ได้คัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
6. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ และเปรียบเทียบความแตกต่าง โดยหาค่าไคสแควร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Sciences : SPSS)
7. เสนอข้อมูลในรูปตารางและความเรียง
8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางแก่บรรณารักษ์ ผู้ปกครองและอาจารย์ในการแนะนำการอ่านสำหรับเยาวชน
2. ทราบความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาซึ่งจะเป็นแนวทางในการผลิตหนังสือการ์ตูนโดยสำนักพิมพ์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหนังสือสำหรับเยาวชน

คำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

หนังสือการ์ตูน (Comic Book) หมายถึง หนังสือภาพการ์ตูนหรือนิยายภาพ มีเนื้อหาต่อเนื่องสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบจากภาพแรกจนถึงภาพสุดท้าย เล่าเรื่องโดยการลำดับภาพต่อเนื่องและรวมบทสนทนาและคำบรรยายไว้ในภาพ ความยาวของหนังสือการ์ตูนประเภทนี้อาจมีตั้งแต่เรื่องสั้นหลายเรื่องในเล่มเดียวกัน และเรื่องยาวเล่มเดียวจบไปจนถึงหลายเล่มจบ นอกจากนี้ยังรวมหนังสือการ์ตูนที่จัดพิมพ์ต่อเนื่องกันมีเลขแสดงลำดับที่ประจำฉบับในเล่มจะประกอบด้วยการ์ตูนหลายเรื่องที่ไม่จบในเล่ม แต่จะลงเป็นตอน ๆ ติดต่อกัน โดยจะเรียกหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ว่า นิยายสารการ์ตูน

ความสนใจในการอ่าน หมายถึง ความสนใจในด้านประเภทของเนื้อหา และความยาวของหนังสือการ์ตูน

พฤติกรรมในการอ่าน หมายถึง ความถี่ในการอ่าน ช่วงเวลาที่ใช้อ่าน แหล่งที่ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน ปริมาณหนังสือการ์ตูนที่อ่าน และการเข้าร่วมกิจกรรมในนิยายสารการ์ตูน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5



บทที่ 2

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

ประวัติและการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

1. ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่นยุคโบราณ

หากไม่นับงานขีดเขียนภาพคนและสัตว์ที่พบตามฝาผนังวัด หรือสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ ที่สร้างขึ้นในราวคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 แล้ว ผลงานที่ยอมรับกันว่าเป็นการ์ตูนเรื่องเยี่ยมชิ้นแรกของญี่ปุ่นคือ "Chojugiga" หรือม้วนภาพสัตว์ซึ่งวาดโดยพระชื่อ Toba ในราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 12 "Chojugiga" เป็นม้วนภาพเล่าเรื่องซึ่งเป็นศิลปะที่ญี่ปุ่นรับมาจากจีน (Schodt 1984 : 28) จึงมิได้แบ่งเป็นหน้า ๆ หรือมีกรอบภาพเช่นการ์ตูนในปัจจุบัน แต่มีลักษณะเป็นภาพต่อเนื่องกันไป "Chojugiga" มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา โดยใช้ภาพสัตว์ต่าง ๆ แทนคน ม้วนภาพของญี่ปุ่นในยุคแรกก็เช่นเดียวกับศิลปะยุคโบราณของชาติอื่น ๆ คือมีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ในสมัยคามาคูระ (ค.ศ. 1192 - 1333) ซึ่งเป็นช่วงที่มีการสู้รบแย่งชิงอำนาจกันทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น มีม้วนภาพเล่าเรื่องแสดงถึงโลก 6 ภาพ ตามความเชื่อในศาสนาพุทธ ได้แก่ สวรรค์ โลกมนุษย์ อสูร สัตว์เปรต และนรก และภาพขวนหัว ทางศาสนาแสดงภาพทนทุกข์ทรมานเป็นต้นว่า ภาพปีศาจกำลังทิวโหยและภาพโรคภัยไข้เจ็บ ฯลฯ (ม.จ. สุกทรดิศ ดิศกุล 2507 : 24) แต่ถึงแม้ว่าจะต้องการแสดงสัจธรรมว่า การมีชีวิตอยู่ในโลกคือความทุกข์ แต่ศิลปินก็ยังคงเสนอออกมาในรูปการ์ตูนเสียดสีที่แฝงอารมณ์ขัน

นอกจากการ์ตูนศาสนาแล้ว ม้วนภาพโบราณจำนวนมากจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ การทำความชั่ว และตลกหยาบคายเกี่ยวกับเรื่องสกปรก และเรื่องเพศ การ์ตูน 2 เรื่องชื่อ "Hohiqassen" (Farting Contests) และ "Yobutsu Kurabe" (Phallic Contests) ไม่มีหลักฐานว่าใครเป็นผู้แต่ง แต่เชื่อกันว่าเป็นฝีมือของพระ Toba ผู้เขียน "Chojugiga" ซึ่งมี

วัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเสื่อมของศาสนาที่เกิดจากความประพฤติของพระ แต่การ์ตูนประเภทนี้ทำให้ศิลปะตกต่ำ ในกลางศตวรรษที่ 17 จึงมีการ์ตูนศาสนาอีกรูปแบบหนึ่งเกิดขึ้น คือ "การ์ตูนเซ็น" (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 57)

"การ์ตูนเซ็น" เป็นการ์ตูนตลกที่มีวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่พุทธศาสนานิกายเซ็นที่ญี่ปุ่นรับมาจากประเทศจีน "การ์ตูนเซ็น" มีรูปแบบที่เรียบง่าย เน้นการแสดงความรู้สึกโดยใช้ลายเส้นประชาชนทั่วไปไม่ค่อยมีโอกาสได้อ่านการ์ตูนเซ็นเท่าใดนัก เนื่องจากศิลปะในสมัยนั้นเป็นสมบัติของพระ บุนนาง และครอบครัวนักรบที่มีอำนาจ แต่ประชาชนทั่วไปก็มีความต้องการศิลปะที่ให้ความบันเทิงเช่นกัน ในกลางศตวรรษที่ 17 มีการ์ตูนอีกชนิดหนึ่งขายอยู่เฉพาะบริเวณเมืองโอดสึ ใกล้เกียวโต เรียกว่า "Otsu-e" (Schodt 1984 : 32) "Otsu-e" ในยุคแรกเป็นเรื่องราวทางศาสนาพุทธที่ถือว่าเป็นหนังสือคุ้มครองนักเดินทาง แต่ต่อมากลับกลายเป็นการ์ตูนเกี่ยวกับผู้หญิงคนชั่วและนักรบ ผลคือออกมาเป็นจำนวนมากโดยใช้กระดาษและมียุทธวิธีพิมพ์แบบหยาบ ๆ อาจกล่าวได้ว่าศิลปะทางโลกเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในหมู่ประชาชนอย่างแท้จริง เมื่อมีผู้พัฒนาระบบการพิมพ์โดยใช้พิมพ์แกะไม้ขึ้นราวต้นศตวรรษที่ 17

ในสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1600 - 1867) ญี่ปุ่นมีระบอบการปกครองแบบศักดินา ซึ่งผู้ปกครองห้ามประชาชนแสดงความคิดเห็นขัดแย้งทางการเมืองไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม รวมทั้งในรูปศิลปะด้วย เพื่อมิให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมอันอาจนำไปสู่ การสูญเสียอำนาจทางการเมืองของชนชั้นตน เมื่อสหรัฐอเมริกาได้นำกองทัพเรือไปเปิดประเทศญี่ปุ่นในกลางศตวรรษที่ 19 ประชาชนจึงเป็นอิสระจากข้อห้ามนี้ ประกอบกับในขณะนั้น การค้าขายโดยพ่อค้าได้ทำให้เกิดการใช้ระบบเงินตราขึ้นแล้ว ประชาชนเริ่มมีความต้องการสิ่งที่ให้ความบันเทิงในราคาถูก การผลิตหนังสือเป็นจำนวนมากโดยใช้พิมพ์แกะไม้ จึงสามารถสนองความต้องการของผู้อ่านได้ การ์ตูนชนิดแรกที่ได้จากการพิมพ์วิธีนี้ เรียกว่า "Ukiyo-e" ซึ่งเป็นชื่อที่ใช้เรียกสกุลช่างภาพพิมพ์ของญี่ปุ่นในสมัยเอโดะอันเป็นศิลปะวัตถุที่มีชื่อเสียงอย่างยิ่ง (ม.จ. สุภัทรดิศ ดิศกุล 2507 : 25)

"Ukiyo-e" ในยุคแรกเป็นภาพพิมพ์หยาบ ๆ ที่มีสีเดียว และมักเป็นภาพชาย - หญิง ร้องรำทำเพลงในเขตโยชิวาระ ซึ่งเป็นย่านโสเภณีของเมืองเอโดะ "Ukiyo-e" จึงถือเป็น "หนังสือที่ไม่มีคุณภาพ" ต่อมาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนชนิดนี้ได้ค่อยเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นหนังสือที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยแสดงให้เห็นถึงการใช้เวลาว่าง และสิ่งที่คนในยุคนั้นพอใจ เช่น เรื่อง

เกี่ยวกับแพ้นั้น, สถานที่ท่องเที่ยว, คาราวลครคาบูกิที่มีชื่อเสียง รวมทั้งเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่นิยมเล่าสืบต่อกันมา และในสมัยนี้เองที่คำว่า "manga" ที่ใช้เรียกการ์ตูนเรื่องของญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรก โดยช่างพิมพ์ชื่อ Hokusai Katsushika ซึ่งมีชีวิตอยู่ในระหว่างค.ศ. 1760 - 1849 (Schodt 1985 : 58)

การพิมพ์โดยพิมพ์แกะไม้ในสมัยเอโดะเป็นวิธีที่ใช้พิมพ์หนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพที่ถือว่าเป็นนิยายภาพเล่มแรก ๆ ของโลก แต่นิยายภาพเหล่านี้ไม่ได้แบ่งเป็นช่อง ๆ และไม่มีบอลูน เช่นการ์ตูนสมัยใหม่ แต่จะเป็นหนังสือภาพหนาประมาณ 20 หน้าหรือมากกว่า อาจมีหรือไม่มีเนื้อเรื่องและเย็บติดกันด้วยด้ายหรือเปิดด้วยวิธีการคลี่ (Schodt 1984 : 36)

ในปี ค.ศ. 1702 Shumboku Ooka ได้เขียนการ์ตูนรวบรวมเป็นหนังสือ ชื่อ "Tobae Sankokushi" แสดงถึงชีวิตประจำวันของคนในเมืองเกียวโต โอซากา และเอโดะ ซึ่งทำให้หนังสือการ์ตูนประเภท "Toba-e" หรือภาพของ Toba (ตั้งชื่อตามพระTobaผู้เขียน "Chojugiga" เป็นที่นิยมในเขตเมืองโอซากา (Schodt 1984 : 37) ในหนังสือการ์ตูนประเภท "Toba-e" บางครั้งจะมีนิทานสอนใจในลักษณะนิทานอีสปประกอบภาพด้วย หลังจากนั้นในปลายศตวรรษที่ 18 จึงเกิดการ์ตูนปกเหลือง เรียกว่า "Kibyoshi" ที่มักพิมพ์ออกมาเป็นชุด และเล่าเรื่องด้วยการบรรยายภาพ การ์ตูนประเภทนี้มีลักษณะเช่นเดียวกับการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ในปัจจุบัน คือ ไม่ใช่หนังสือนิทานประกอบภาพ แต่เป็นเรื่องตลกขำขัน ล้อเลียนเรื่องราวที่กำลังเป็นที่สนใจของชาวบ้านในขณะนั้นหรือเสียดสีเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง จึงมีหลายครั้งที่หนังสือประเภทนี้ถูกห้ามจำหน่าย (Schodt 1984 : 37)

หลังจากนั้น ศิลปะญี่ปุ่นแบบเก่าในการ์ตูนค่อย ๆ ลดน้อยลง จนกระทั่ง ปี ค.ศ. 1853 เมื่อญี่ปุ่นเริ่มติดต่อกับชนต่างชาติ ศิลปะตะวันตกจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเขียนการ์ตูนของชาวญี่ปุ่น

2. อิทธิพลของศิลปะตะวันตกต่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ในปี 1853 ญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศหลังจากได้มีนโยบายปิดประเทศมาเป็นเวลานาน ทำให้การ์ตูนสไตลย์ยุโรปถูกนำเข้าไปในญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกโดยศิลปินชาวอังกฤษชื่อ Charles Wirgman (1835 - 1891) และศิลปินชาวฝรั่งเศสชื่อ George Bigot (1860 - 1927)

Wirgman ผู้เรียนรู้ศิลปะการวาดภาพด้วยตนเอง ถูกส่งไปยังประเทศญี่ปุ่นใน ค.ศ. 1857 ในฐานะนักข่าวของหนังสือพิมพ์ Illustrated London News ในปี 1862 เขาได้พิมพ์นิตยสารตลก รายเดือนสัปดาห์อังกฤษชื่อ The Japan Punch ขึ้นสำหรับชนต่างชาติในโยโกฮามา (Horn 1980 : 581) The Japan Punch เล่มแรก ๆ เน้นเนื้อเรื่อง (text) เป็นส่วนใหญ่ โดยมีภาพการ์ตูนที่วาดโดย Wirgman ประกอบอยู่บ้าง นิตยสารเล่มนี้ พิมพ์โดยใช้พิมพ์แกะไม้ จำนวนครั้งละประมาณ 200 ฉบับ ศิลปะความขบขันในการ์ตูนของ Wirgman เป็นสิ่งแปลกใหม่ที่ชาวญี่ปุ่นสนใจ จนถึงกับมีการแปล The Japan Punch ออกจำหน่ายเป็นภาษาญี่ปุ่น

George Bigot เดินทางไปยังญี่ปุ่นในปี 1882 เพื่อสอนศิลปะในโรงเรียนทหาร ในปี 1887 เขาได้พิมพ์นิตยสารขึ้นจำหน่ายให้แก่ชาวต่างชาติ ในโยโกฮามา เช่นเดียวกับ Wirgman โดยใช้ชื่อว่า Tobae เป็นนิตยสารรายปักษ์หนา 13 หน้า ภายในเล่มมีการ์ตูนเสียดสีสังคมและรัฐบาลญี่ปุ่น จึงทำให้ Bigot มีปัญหากับเจ้าหน้าที่ของรัฐบาลอยู่เสมอ อย่างไรก็ตาม ทั้ง Wirgman และ Bigot มีอิทธิพลต่อการเขียนการ์ตูนสมัยใหม่ของญี่ปุ่น โดย Wirgman ชอบเขียนการ์ตูนที่มีบอลลูนและ Bigot ชอบเล่าเรื่องโดยการเรียงภาพตามลำดับ ซึ่งทั้ง 2 อย่างนี้ มีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาการ์ตูนญี่ปุ่นจนเป็นรูปแบบในปัจจุบัน (Schodt 1984 : 41)

เมื่อชาวญี่ปุ่นได้ติดต่อกับชนต่างชาติมากขึ้น ก็ได้รับเทคโนโลยีการพิมพ์แบบใหม่มาจากชาวตะวันตกด้วย เพื่อใช้แทนการพิมพ์โดยพิมพ์แกะไม้ ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายและเสียเวลามาก ไม่นานนักหลังจาก Wirgman และ Bigot ได้จัดพิมพ์นิตยสาร The Japan Punch และ Tobae ชาวญี่ปุ่นก็ได้พิมพ์นิตยสารตลกที่มีชื่อเสียงมาก คือ Marumaru Chimbun เริ่มพิมพ์จำหน่ายในปี 1877 โดยได้รับอิทธิพลจาก The Japan Punch แต่มีคำบรรยายทั้งภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 58)

ปลายศตวรรษที่ 19 นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มสนใจการ์ตูนอเมริกัน ซึ่งขณะนั้น หนังสือพิมพ์ New York World ได้เริ่มพิมพ์การ์ตูนช่อง (Comic strips) ที่มีคำบรรยายในบอลลูนในฉบับพิเศษวันอาทิตย์ (Sunday Supplement) ในปี 1902 ด้วยอิทธิพลจากการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์รายวันอเมริกัน Rakuten Kitazawa นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นได้เขียนการ์ตูนช่อง

เรื่อง "การท่องเที่ยวโตเกียวของนาโกซากุ และโมกุเบ" ลงพิมพ์ติดต่อกันใน Jiji Manga หนังสือพิมพ์สัปดาห์พิเศษวันอาทิตย์ อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องนี้ยังไม่มีการใช้บอลูน (Schodt 1984 : 42)

จากการที่นักเขียนการ์ตูนของญี่ปุ่นหลายคนได้เดินทางไปยังสหรัฐอเมริกา การ์ตูนอเมริกันหลายเรื่องเริ่มปรากฏในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารญี่ปุ่น ในปี 1923 การ์ตูนเรื่อง "Bringing Up Father" ของ George McManus เริ่มลงพิมพ์ติดต่อกันในนิตยสารรายสัปดาห์ชื่อ Asahi Graph ฉบับแรก เมื่อถึงปีที่เริ่มเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนในหนังสือพิมพ์อเมริกันหลายเรื่องถูกแปลงพิมพ์ในนิตยสารญี่ปุ่นเช่น เรื่อง "Polly and Her Pals" ของ Cliff Sterrett เรื่อง "Mutt and Jeff" ของ Bud Fisher, "Happy Hooligan" ของ Fred Hopper และ "Felix the Cat" ของ Pat Sullivan (Schodt 1984 : 45)

ในขณะที่เดียวกันหนังสือพิมพ์ญี่ปุ่นเริ่มเห็นความสำคัญของการ์ตูนช่องในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน จึงได้จ้างศิลปินญี่ปุ่นเริ่มเขียนการ์ตูนช่องลงในหนังสือพิมพ์ (Schodt 1984 : 45)

ในเดือนมกราคม 1924 การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวความยาว 4 ช่อง ชื่อ "Nonki na Tosan" (Easy - going Daddy) ของ Yutaka Aso มีตัวละครชื่อ Nonto ซึ่งมีบุคลิกเลียนแบบ Jiggs ตัวละครที่มีชื่อเสียงจากเรื่อง "Bringing Up Father" เริ่มลงพิมพ์เป็นครั้งแรกในหนังสือพิมพ์รายวันชื่อ Hochi "Nonki na Tosan" เป็นการ์ตูนที่ทำให้กำลังใจชาวญี่ปุ่นผู้รอดชีวิตจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวในปี 1924 และไม่ยอมสิ้นหวังในการต่อสู้กับความทุกข์ ความสำเร็จของการ์ตูนเรื่องนี้นำไปสู่การรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูนปกอ่อน การผลิตสินค้าต่าง ๆ โดยใช้ตัวละครในเรื่อง เช่น ตุ๊กตา หุ่นขี้ก (Puppet) ผ้าเช็ดตัว ตลอดจน การนำไปทำเป็นละครวิทยุและภาพยนตร์ (Schodt 1984 : 48) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ปกติสำหรับการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงในปัจจุบัน

ในเวลาเดียวกันนี้เอง การ์ตูนช่องสำหรับเด็กเรื่องแรกก็เริ่มปรากฏในหนังสือพิมพ์รายวันเช่นเดียวกับการ์ตูนสำหรับเด็กในอเมริกา เช่นเรื่อง "Sho-Chan no Boken" (Adventures of Little Sho) ของ Katsuichi Kabashima (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 58) การ์ตูนเรื่องนี้มีการใช้บอลูนแล้ว ในขณะที่การ์ตูนช่องสำหรับเด็กของนักเขียนอื่น ๆ ยังคงเป็น

ลักษณะคำบรรยายภาพอยู่ อย่างไรก็ตามคำพูดในลักษณะคำบรรยายนี้ก็ได้อุบัติไปอย่างรวดเร็วในราวทศวรรษ 1950 นักเขียนในยุคนี้ที่ยังคงใช้คำบรรยายภาพโดยไม่มีบอลูน คือ Shigeo Miyao ซึ่งได้ชื่อว่า เป็น 1 ในนักเขียนอาชีพคนแรกที่สนใจการเขียนการ์ตูนสำหรับเด็ก ในปี 1922 เขาได้เขียน การ์ตูน 6 ช่องจบเรื่อง "Manga Taro" (Comics Taro) ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน ซึ่งได้รับความสนใจจากผู้อ่านและนำไปรวมเล่มเป็นการ์ตูนปกอ่อน (Horn 1980 : 394)

การ์ตูนช่องในทศวรรษ 1920 ปกติจะมีความยาวตั้งแต่ 4 - 8 ช่องต่อ 1 หน้า ลงพิมพ์ ในหนังสือพิมพ์รายวันหรือในหน้าสีฉบับพิเศษ (Color Supplement) (Schodt 1984 : 51) ในทศวรรษ 1930 สำนักพิมพ์ Kodansha เริ่มนำการ์ตูนเรื่องยาวตอนละ 20 หน้า ลงพิมพ์ติดต่อกันในนิตยสารรายเดือนสำหรับเด็กชื่อ Shonen Club หลังจากลงพิมพ์นิตยสารจนจบแล้ว จะรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูนปกแข็งหุ้มผ้า ความยาวประมาณเล่มละ 150 หน้า ทั้งตัวเล่มและกล่องกระดาษบรรจุหนังสือการ์ตูนปกแข็งนี้ จะพิมพ์โดยมีสีสันทที่สวยงาม การ์ตูนคลาสสิกสำหรับเด็กหลายเรื่องเกิดขึ้นในยุคนี้ เช่นเรื่อง "NoraKuro" (Black Stray) ของ Suiho Tagawa และเรื่อง "Boken Dankichi" (Dankichi the Adventurer) ของ Keizo Shimada การ์ตูนเหล่านี้ส่วนมากเน้นค่านิยมโบราณ เรื่องความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความแข็งแกร่งของเด็กผู้ชาย การ์ตูนวิทยาศาสตร์เรื่องแรกของญี่ปุ่นเกิดขึ้นในยุคนี้ คือเรื่อง "Kasei Tanken" (Mars Expedition) ของ Taro Asahi และเขียนภาพโดย Noboru Oshiro (Schodt 1984 : 51 - 54)

ในระหว่างปี 1937 - 1945 ซึ่งเป็นช่วงที่ญี่ปุ่นเข้าร่วมในสงครามโลกครั้งที่ 2 นักเขียนการ์ตูนที่มีได้ถูกห้ามเขียนเนื่องจากมีความเห็นขัดแย้งกับรัฐบาลหรือมิได้ถูกเกณฑ์ไปรบ สามารถเลือกทำงานได้เพียง 3 อย่างคือ 1. เขียนการ์ตูนช่องเกี่ยวกับชีวิตครอบครัว ซึ่งไม่มีพิษมีภัยหรือสนับสนุนความสามัคคีของคนในชาติ 2. เขียนการ์ตูนช่องเดี่ยวจบประมาณห้าถึงลงในนิตยสารการ์ตูนรายเดือนชื่อ Manga นิตยสารการ์ตูนฉบับเดียวที่สามารถพิมพ์ออกจำหน่ายได้ตามปกติตลอดเวลาที่เกิดสงครามหรือลงในหนังสืออื่น ๆ หรือ 3. ทำงานให้กับรัฐบาลและกองทัพในการสร้างเครื่องมือโฆษณาชวนเชื่อต่อต้านกองทัพต่างชาติ (Schodt 1984 : 56)

การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวในยุคนี้จะลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันนานติดต่อกันถึง 10 ปี การ์ตูนเหล่านี้เป็นการ์ตูนตลกแสดงให้เห็นถึงชีวิตของคนในช่วงสงครามโดยมองโลกในแง่ดี การ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดตลอดกาล คือเรื่อง "Fuku Chan" (Little Fuku) ของ Ryuichi Yokoyama ซึ่งเริ่มเขียนในปี 1936 และลงพิมพ์ติดต่อกันไปตลอดเวลาที่เกิดสงคราม โดยมีการปรับปรุงเนื้อหาให้สอดคล้องกับการเมืองญี่ปุ่นในสมัยนั้น (Schodt 1984 : 56)

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลงโดยญี่ปุ่นเป็นฝ่ายแพ้ การ์ตูน 4 ช่องจบ ในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นการ์ตูนตลกที่คนชอบอ่าน เพราะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของชนชั้นกลางที่กำลังกำลังใจการต่อสู้ชีวิตในช่วงเวลาที่ประเทศญี่ปุ่นต้องยับเยินจากการพ่ายแพ้สงคราม การ์ตูนเหล่านี้มักจะมีตัวละครเด็ก ๆ ที่น่ารักอยู่ด้วย การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวที่ได้รับความนิยมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 คือเรื่อง "Sazae - san" ของ Machiko Hasegawa โดยเริ่มลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ Asahi ตั้งแต่ปี 1946 - 1974 แม้กระทั่งในปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนรวมเล่มเรื่อง "Sazae - san" จำนวน 68 เล่มจบ ก็ยังคงจำหน่ายได้ดี การประสบความสำเร็จของ "Sazae - san" เป็นการแสดงให้เห็นถึงความสามารถของนักเขียนหญิง และเปิดโอกาสให้ผู้หญิงเริ่มเข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมการ์ตูน ซึ่งเดิมมีแต่นักเขียนชายเป็นส่วนใหญ่ (Schodt 1984 : 61) นอกจากนี้การ์ตูนสำหรับเด็กที่หายไปในช่วงสงครามก็เริ่มปรากฏขึ้นในนิตยสารสำหรับเด็กอีกครั้งหนึ่ง เช่น ใน Shonen Club และในหนังสือพิมพ์รายวันฉบับต่าง ๆ

หลังสงครามหนังสือการ์ตูนปกแข็งแบบที่พิมพ์จำหน่ายในช่วงทศวรรษ 1930 กลายเป็นหนังสือที่มีราคาแพงเกินไปสำหรับเด็ก สำนักพิมพ์เล็ก ๆ หลายสำนักพิมพ์ในโอซากา จึงได้พิมพ์หนังสือการ์ตูนราคาถูกลง ที่มีปกพิมพ์ด้วยหมึกแดงเรียกว่า "red book" ขึ้นจำหน่าย โดยจ้างนักเขียนในราคาถูกลง หนึ่งในจำนวนนักเขียนการ์ตูนให้แกหนังสือประเภทนี้คือ Osamu Tezuka นักศึกษาแพทย์ ผู้ทำให้กิจการพิมพ์หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์ในโตเกียวกลับมารุ่งเรืองอีกครั้งหนึ่ง จากการ์ตูนหลายเรื่องของเขาที่ได้รับความนิยมสูงในหมู่นักอ่าน ในปี 1947 Tezuka ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "Shintakarajima" (New Treasure Island) ขึ้นจากเรื่องของ Shichima Sakai มีความยาว 200 หน้า เป็นเรื่องการผจญภัยที่มีลักษณะผสมระหว่างเรื่อง "Treasure Island" ของ Robert Louise Stevenson เรื่อง "Robinson Crusoe" ของ Daniel Defoe และเรื่อง "Tarzan of the Apes" ของ Edgar Rice Burroughs (มันกะ' อูริกการ์ตูนญี่ปุ่นภาพ

ลักษณะใหม่ของการสื่อสาร 2532 : 41) เทคนิคการเขียนและการใช้เสียงประกอบทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็ก ๆ ตีใจ เพราะคล้ายกับการดูภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้มิได้มีผู้บันทึกสถิติการจำหน่ายไว้ แต่คาดว่าสามารถจำหน่ายได้ราว 400,000 ถึง 800,000 ฉบับ (Schodt 1984 : 62)

ความสำเร็จของ "Shintakarajima" ทำให้นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายหลายฉบับ เช่น Manga Shonen และ Shonen จ้าง Tezuka เขียนการ์ตูนลงในนิตยสารของตน การ์ตูนคลาสสิกของเขายังอีก 2 เรื่อง เป็นที่รู้จักกันดีไม่เฉพาะในหมู่นักอ่านญี่ปุ่น แต่รวมทั้งนักอ่านและผู้ชมภาพยนตร์ในต่างประเทศ คือเรื่อง "Jungle Taitei" (Jungle Emperor) และ Tetsuwan Atomu (Mighty Atom) ซึ่งภายหลังได้ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ที่ชาวตะวันตกรู้จักในชื่อ Kimba, the White Lion และ Astro Boy (Solo 1989 : 149)

เมื่อความต้องการการ์ตูนจากฝีมือของ Tezuka มีมากขึ้น เขาก็ได้เริ่มทดลองเขียนการ์ตูนแนวใหม่ ๆ เช่น การ์ตูนวิทยาศาสตร์ การ์ตูนสืบสวน การ์ตูนประวัติศาสตร์ และการ์ตูนรักสำหรับเด็กผู้หญิง เทคนิคการเขียนการ์ตูนในลักษณะภาพยนตร์ของเขาเป็นเทคนิคที่ทำให้เด็ก ๆ ชอบอ่านการ์ตูนของ Tezuka และนิตยสารรายเดือนชื่อ Manga Shonen ซึ่งตีพิมพ์เรื่อง "Jungle Taitei" มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการทำให้การ์ตูนได้รับความนิยมในหมู่ประชาชนถึงแม้ว่าจะเลิกกิจการไปแล้วในปี 1955 แต่นักเขียนของ Manga Shonen ในต้นทศวรรษ 1950 คือนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน ผู้เริ่มงานเขียนตั้งแต่อายุราว 17 - 18 ปี เช่น Fujio - Fujiko (นามปากกาของ Hiroshi Fujimoto และ Motoo Abiko) ผู้เขียนโดราเอมอน Fujio Akatsuka, Reiji Matsumoto และ Sakyo Komatsu นักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ชื่อดัง (Schodt 1984 : 66) การได้รับความนิยมของ "red book" อยู่ในช่วงระยะเวลาอันสั้น แต่ก็ช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมการผลิตหนังสือการ์ตูน ซึ่งได้ย้ายมา มีศูนย์กลางอยู่ที่โตเกียว แทนโอซากาในปัจจุบัน

ศิลปินผู้เขียนการ์ตูนให้แก่นิตยสารในโตเกียวในทศวรรษ 1950 ถือว่าเป็นผู้นำในวงการการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ยังมีนักเขียนอีกกลุ่มหนึ่ง เขียนการ์ตูนโดยได้ค่าจ้างถูกให้แก่สำนักพิมพ์ในโอซากา ซึ่งพิมพ์หนังสือการ์ตูนสำหรับนักอ่านจำนวน 30,000 คน ทั่วประเทศญี่ปุ่นที่อ่านการ์ตูนโดยการเช่า ในรูปหนังสือ และนิตยสารรายเดือนชื่อ Kage และ Machi ผู้อ่านการ์ตูนในระบบหนังสือเช่า (Pay-

Library) มีอายุมากกว่าผู้อ่านนิตยสารสำหรับเด็ก เช่น เป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลาย หรือเป็นพนักงานในโรงงาน (Schodt 1984 : 66)

จากการที่การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพของนักเขียนทั้ง 2 กลุ่มได้รับความนิยมอย่างสูง ทำให้สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ลดจำนวนหน้าสำหรับเนื้อเรื่องในนิตยสารรายเดือนสำหรับเด็กลง และเมื่อถึงปลายทศวรรษ 1950 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครองดีขึ้นมาก ทำให้เด็ก ๆ มีเงินใช้มากขึ้น ซึ่งนำไปสู่ความต้องการในการอ่านการ์ตูนมากขึ้น ในปี 1959 Kodansha สำนักพิมพ์ที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น ได้ผลิตนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์เล่มแรกที่มีแต่การ์ตูนล้วน ๆ ชื่อ Shonen Magazine ออกจำหน่ายภายในเวลา 2 - 3 ปี ต่อมาได้มีนิตยสารการ์ตูน จากสำนักพิมพ์อื่น ๆ ออกสู่ตลาดรวม 7 ฉบับ ในจำนวนนี้เป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย 5 ฉบับและนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง 2 ฉบับ และในเวลาเดียวกันเมื่อประชาชนมีเงินใช้มากขึ้น ความต้องการในการเข้าการ์ตูนอ่านก็ลดลง (ในปี 1984 เหลือผู้อ่านหนังสือเข้าเพียงประมาณ 2000 คน) จึงทำให้ตลาดหนังสือเข้า (Pay - Library market) เสื่อมลง นิตยสารการ์ตูนกลายเป็นสิ่งพิมพ์ที่ครองตลาด และมียอดจำหน่ายสูงขึ้นเรื่อย ๆ เช่นในปี 1966 นิตยสาร Shonen Magazine มียอดพิมพ์ต่อเล่มสูงถึง 1 ล้านฉบับ ในปี 1978 นิตยสาร Shonen Jump และ Shonen Champion มียอดพิมพ์ 2 ล้านฉบับต่อเล่ม จนกระทั่งเดือนมกราคม 1981 นิตยสาร Shonen Jump จึงเป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายที่ขายดีที่สุด เมื่อทำสถิติการจำหน่ายได้ถึง 3 ล้านฉบับใน 1 สัปดาห์ (Schodt 1984 : 67)

ธุรกิจการพิมพ์หนังสือการ์ตูนในปัจจุบันเริ่มต้นด้วยการลงพิมพ์เรื่องยาวในนิตยสาร จากนั้นจึงนำมารวมเล่มเป็นหนังสือปกอ่อน หากเรื่องนั้นได้รับความนิยม (Ledden and Fejes 1987 : 156) ขณะเดียวกันอายุโดยเฉลี่ยของผู้อ่านสูงขึ้น โดยผู้อ่านการ์ตูนมิได้มีแต่เด็ก ๆ แล้ว ทำให้เกิดการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ขึ้น และผู้หญิง เริ่มมีบทบาทในการเขียนการ์ตูนให้แก่ผู้อ่านผู้หญิงแทนที่นักเขียนชาย ซึ่งเป็นผู้เขียนการ์ตูนสำหรับผู้หญิงในยุคแรก ๆ แต่ในขณะที่อุตสาหกรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นเจริญเติบโต การ์ตูนก็ได้พิมพ์โดยใช้สื่อบนกระดาษก่อนสงครามหรือการ์ตูนตะวันตกอีกแล้ว ระบบการเมืองและอุดมการณ์ที่เปลี่ยนไปของประเทศได้ทำลาย การ์ตูนการเมืองจนทำให้นักเขียนไม่รู้สึกกระตือรือร้นในการผลิตงานประเภทนี้ นิตยสารการ์ตูนตลกซึ่งมีการ์ตูนสั้น ๆ ในลักษณะเดียวกับนิตยสาร Punch ของอังกฤษ หรือ New Yorker ของอเมริกา ก็ได้ สูญหายไปจากธุรกิจโดย

สั้นแข็ง นักเขียนการ์ตูนสั้น ๆ ในลักษณะนี้จึงจำเป็นต้องหันไปเขียนการ์ตูนสั้นแทรกในหน้าว่างระหว่างการ์ตูนเรื่องยาวในนิตยสารการ์ตูน (Schodt 1984 : 67)

3. การ์ตูนญี่ปุ่นยุคใหม่

การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นการตูนเรื่องหรือนิยายภาพเกิดขึ้นภายหลัง สงครามโลกครั้งที่ 2 ก่อนหน้านั้น การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการตูนช่องหรือการ์ตูนตลกสั้น ๆ แบบเดียวกับการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวันอเมริกัน Frederick L. Schodt นักแปลชาวอเมริกัน ผู้แปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่นเผยแพร่แก่ชาวตะวันตก ได้กล่าวถึงวิวัฒนาการของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพของญี่ปุ่นตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 - ปี 1984 ไว้ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม (Schodt 1984 : 68 - 137) ดังนี้

3.1 การ์ตูนแสดงค่านิยมและอุดมคติของชาวญี่ปุ่น ได้แก่ การ์ตูนประเภทชาบูโร การ์ตูนเกี่ยวกับกลุ่มอิทธิพลหรือแก๊งยาภูเขา การ์ตูนเกี่ยวกับแก๊งนักเรียนและการ์ตูนกีฬา ผู้อ่านการ์ตูนในกลุ่มนี้ คือเด็กและวัยรุ่นชาย

3.2 การ์ตูนเกี่ยวกับความรักและความใฝ่ฝัน หรือการ์ตูนสำหรับเด็กและวัยรุ่นหญิง ได้แก่ การ์ตูนเทพนิยาย การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ และการ์ตูนกีฬา การที่การ์ตูนกีฬารวมอยู่ทั้งในกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เนื่องจากการ์ตูนกีฬาที่เขียนขึ้นสำหรับผู้อ่านหญิง และชายจะมีประเภทของกีฬาแตกต่างกันเช่น การ์ตูนกีฬาสำหรับผู้ชาย จะเป็นกีฬาประเภท เบสบอล ชกมวย แข่งรถ ฯลฯ กีฬาในการ์ตูนกีฬาสำหรับผู้หญิง จะเป็นกีฬาประเภท บัลเลต์ เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น

3.3 การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพ ผู้อ่านเป็นผู้ชายทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่

3.4 การ์ตูนที่เน้นความรุนแรงและเรื่องเพศ การ์ตูนในกลุ่มนี้มีเนื้อหาหลายประเภท ทั้งการ์ตูนตลก การ์ตูนชาบูโร และการ์ตูนรัก ฯลฯ ผู้อ่านการ์ตูนในกลุ่มนี้ จึงมีทั้งเด็กวัยรุ่น และผู้ใหญ่ ทั้งชายและหญิง

3.1 การ์ตูนแสดงค่านิยมและอุดมคติของชาวญี่ปุ่น

หากจะเปรียบคาวบอยเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตอเมริกันแล้ว นักคาบชาบูโรคือสัญลักษณ์แสดงถึงชีวิตจิตใจของชาวญี่ปุ่น การ์ตูนสำหรับเด็กเรื่องแรก ๆ หลายเรื่องที่เริ่มปรากฏในทศวรรษ 1920 เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายชาบูโร ในปัจจุบันถึงแม้ว่าเนื้อเรื่องจะซับซ้อนขึ้น แต่การ์ตูนชาบูโร

หรือที่ชาวญี่ปุ่นเรียกว่าการ์ตูนประวัติศาสตร์ เนื่องจากเหตุการณ์ในเรื่องมักจะเกิดขึ้นในสมัยโบราณ ก็ยังคงเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่ครองตลาดและแนวความคิด ความเชื่อของนักคาบซามูไร ที่เรียกว่า "บูชิโด" ก็ยังคงมีอิทธิพลแฝงอยู่ในการ์ตูนสมัยใหม่ สำหรับผู้ชายทั้ง เด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นผู้อ่านการ์ตูนส่วนใหญ่ของกลุ่มนี้

การ์ตูนสำหรับเด็กที่มีชื่อเสียงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 คือเรื่อง "Hinomaru Hatanosuke" (Hatanosuke of the Rising Sun) ของ Kikuo Nakajima เป็นเรื่องของคนในอุดมคติของชาวญี่ปุ่น คือ ซามูไรหนุ่มที่คอยปกป้องเจ้านาย และต่อสู้เพื่อความยุติธรรม และความรุ่งเรืองของประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนซามูไรที่ได้รับความนิยมอีกเรื่องหนึ่ง เขียนขึ้นในปี 1954 ชื่อ "Akado Suzunosuke" (Suzunosuke, with the Red Breastplate) โดย Tsunayoshi Takeuchi (Schodt 1984 : 69) มีลักษณะเดียวกับเรื่อง "Hinomaru Hatanosuke" คือนั้นเรื่องศีลธรรมและการทำความดีชนะความชั่ว ถึงแม้จะเป็นการ์ตูนซามูไรแต่ "Akado Suzunosuke" ไม่นั้นทั้งอุดมการณ์ชาตินิยมและทหารนิยม เนื่องจากขณะนั้นญี่ปุ่นเป็นประเทศที่รักสันติภาพแล้ว จึงอาจกล่าวได้ว่า การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนกีฬาเพราะให้ความสนใจเกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้ โดยการฟันดาบ และกีฬาฟันดาบของญี่ปุ่น คือ เคนโด

ก่อนทศวรรษ 1960 การ์ตูนซามูไร ก็เช่นเดียวกับการ์ตูนอื่น ๆ คือเขียนขึ้นสำหรับผู้อ่านที่เป็นเด็ก 20 ปีต่อมาการ์ตูนประเภทนี้ได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นการ์ตูนที่มีความรุนแรงมากขึ้นจนกระทั่งในปัจจุบัน การ์ตูนซามูไรที่ลงพิมพ์ในนิตยสารสำหรับวัยรุ่นชายไม่มีลักษณะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กอีกแล้ว แต่จะเป็นการ์ตูนที่เน้นความรุนแรงและเรื่องเพศ (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 60)

ศิลปิน 3 คน ที่เปลี่ยนแปลงการ์ตูนซามูไร มาเป็นรูปแบบในปัจจุบัน คือ นักเขียนการ์ตูนสำหรับตลาดหนังสือเช่า ชื่อ Sampei Shirato, Goseki Kojima และ Hiroshi Hirata ซึ่งหันมาเขียนการ์ตูนให้แก่นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย เมื่อตลาดหนังสือเช่าซบเซาลงในต้นทศวรรษ 1960

ในปี 1959 Sampei Shirato ได้เริ่มเขียนการ์ตูนความยาว 17 เล่ม ซึ่งกลายเป็นการ์ตูนคลาสสิกในปัจจุบันชื่อ "Ninja Bugeicho" (Chronicle of a Ninja's Military Accomplishments) ซึ่งมีลักษณะเป็นวรรณกรรมประเภทมหากาพย์ที่เน้นความกล้าหาญในการต่อสู้

ของชนชั้นชวาณา เพื่อปฏิรูปสังคมญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 16 ที่กำลังเกิดสงครามแย่งชิงอำนาจ และประชาชนมีความแตกต่างกันอย่างมากในด้านชนชั้น แนวความคิดแบบมาร์กซิสต์ ทำให้นักศึกษา มหาวิทยาลัย และปัญญาชนให้ความสนใจการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งเท่ากับเป็นการเพิ่มระดับอายุของผู้อ่านหนังสือการ์ตูน (Schodt 1984 : 70)

Goseki Kojima เป็นนักเขียนที่ชอบเขียนการ์ตูนประเภทซามูไร และมักจะทำงานร่วมกับนักเขียนเรื่องชื่อ Kazuo Koike ในปี 1970 ทั้งคู่ได้ร่วมกันเขียนเรื่องซึ่งได้สร้างมาตรฐานคุณสมบัติการ์ตูนซามูไรขึ้น คือเรื่อง "Kozure Okami" (Wolf and Child) เป็นเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นของอดีตเพชฌฆาตของรัฐบาลโชกุน โศกกว่าที่ถูกละออกจากงานฐานสมรู้ร่วมคิดทำผิดกฎหมาย (Cartoon Heroes Captivate Japanese Young People 1982 : 167) และได้เปลี่ยนอาชีพเป็นรับจ้างฆ่าคน หลังจากที่ถูกบรรยายของเขาถูกฆ่าตาย

นักเขียนคนสุดท้ายชื่อ Hiroshi Hirata นิยมเขียนการ์ตูนซามูไรที่โหดเหี้ยม เช่นเรื่อง "Bushido Zankoku Shikon Monogatari" (Tales of Cruelty in Bushido) เรื่องของซามูไรระดับล่างที่ยากจน แต่ต้องพยายามรักษาเกียรติของความเป็นซามูไรไว้ตลอดเวลาแม้ในขณะที่กำลังอดอยาก การ์ตูนของ Hirata มักจะแทรกอารมณ์ขันไว้และรักษารายละเอียดความสมจริงในทางประวัติศาสตร์ไว้ให้มากที่สุด

นอกจากการสู้รบที่ปรากฏในการ์ตูนซามูไรแล้ว ชาวญี่ปุ่นไม่นิยมอ่านการ์ตูนที่ชื่นชมการทำสงครามสมัยใหม่ การ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นการ์ตูนต่อต้านการทำสงคราม เช่นเรื่อง "Robotto Santohei" (Robot, Pvt. Third Class) เรื่องราวของทหารผ่านศึกจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ของ Koremitsu Maetani เรื่อง "Soin Gyokusai Seyo" (Banzai Charge!) ของ Shigeru Mizuki เกี่ยวกับทหารที่ถูกสั่งให้สู้แม้จะรู้ว่าไม่มีทางสู้และจะต้องตาย และการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงความทุกข์ของผู้ที่รอดตายจากระเบิดปรมาณูในสงครามโลกครั้งที่ 2 ในเรื่อง "Hadashi no Gen" (Barefoot Gen) ของ Keiji Nakazawa (Horn 1980 : 275)

สิ่งที่เป็นตัวแทนของประเพณีการต่อสู้แบบซามูไรในการ์ตูนญี่ปุ่น ในปัจจุบันมิใช่การทหาร แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรม เช่นเรื่องเกี่ยวกับแก๊งยาสูบ ซึ่งช่วยให้นักเขียนเรื่องผจญภัยสามารถเขียนเรื่องแนวซามูไร โดยใช้นาถาในปัจจุบันได้ แก่นเรื่อง (theme) ของการต่อสู้ใน

วงการอาชญากรรม เช่น ยากูซ่า ได้พัฒนาไปสู่การ์ตูนอีกประเภทหนึ่ง คือการ์ตูนเกี่ยวกับแก๊งนักเรียนหรืออาชญากรรมโดยเยาวชน ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษา ทั้งที่ในชีวิตจริงแล้วแก๊งเหล่านี้ไม่มีพิษมีภัย เนื่องจากวัยรุ่นญี่ปุ่นมีความประพดคติ เมื่อเปรียบเทียบกับมาตรฐานความประพดคติของวัยรุ่นอเมริกัน การ์ตูนเกี่ยวกับแก๊งนักเรียนให้ความสำคัญกับการต่อสู้ด้วยวิธีและอาวุธต่าง ๆ ฝ่ายผู้ร้ายในการ์ตูนประเภทนี้จะมีลักษณะเด่นที่ตรงข้ามกับพระเอกอย่างเห็นได้ชัดคือ มีรูปร่างที่ใหญ่โตและหน้าตาน่าเกลียด

ถึงแม้ว่าการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่จะมีแนวโน้มในการวาดให้สมจริง แต่การ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นเรื่องเมโลดราม่า* (melodrama) ทั้งในด้านการผูกเรื่องและการวาดภาพ จึงไม่มีการ์ตูนประเภทใดที่จะเอื้ออำนวยต่อเรื่องราวในลักษณะนี้ได้เท่ากับการ์ตูนกีฬา ซึ่งมีผู้ติดตามอ่านอย่างสม่ำเสมอในนิตยสารสำหรับผู้ชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการที่กีฬาโบราณของญี่ปุ่น เช่น ยูโด คาราเต้ และเคนโด ถูกสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นผู้ปกครองประเทศญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มองว่า เป็นกีฬาที่สะท้อนค่านิยมก้าวร้าวของลัทธิบูชิโด จึงถูกถอดออกจากโปรแกรมการเรียน เมื่อสหรัฐอเมริกายกเลิกข้อห้ามนี้ในปี 1950 กีฬาทุกชนิดไม่เฉพาะแต่กีฬาประจำชาติ จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก รวมไปถึงการ์ตูนกีฬาด้วย

การ์ตูนกีฬาเรื่องแรก ๆ ที่บุกเบิกและทำให้การ์ตูนกีฬาได้รับความนิยมสูงในปัจจุบัน ได้แก่ เรื่อง "Igaguri - kun" (Young Igaguri) เขียนโดย Eiichi Fukui ในปี 1952 เกี่ยวกับเด็กหนุ่มผู้เชี่ยวชาญกีฬายูโด เรื่อง "Kyojin no Hoshi" (Star of the Giants) เขียนโดย Ikki Kajiwara และ Noboru Kawasaki ในปี 1966 เกี่ยวกับเด็กชายที่ใฝ่ฝันจะเข้าร่วมกับทีมเบสบอลที่มีชื่อเสียงที่สุดของญี่ปุ่น และเรื่อง "Ashita no Jo" (Jo of Tomorrow) เขียนโดย Tetsuya Chiba และ Asao Takamori ในปี 1968 เกี่ยวกับเด็กหนุ่มที่ได้เข้าขึ้นมาเป็นนักมวยแชมป์เปี้ยนโลก ความสำเร็จของการ์ตูนกีฬาเหล่านี้ทำให้เกิดการ์ตูนกีฬาประเภทอื่น ๆ เช่น เบสบอล มวยปล้ำ ชกมวย วอลเลย์บอล รักบี้ รวมไปถึงการแข่งขันมอเตอร์ไซด์ การแข่งรถ

* หมายถึง เรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นคนดีเลิศ กับเลวมาก ซึ่งในตอนจบ คนดีมักเอาชนะคนเลวได้เสมอ (ปัทมวดี จารูวร 2529 : 75)

และกีฬาประจำชาติของญี่ปุ่น โดยมีการ์ตูนเบสบอลเป็นการ์ตูนกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด กีฬาประเภทเดียวที่นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ให้ความสนใจ คือ คริกเก็ต นอกจากให้ความสนุกสนานแล้ว กีฬาเป็นเกียรติยศของชาวญี่ปุ่นที่ได้มาจากการต่อสู้โดยชอบธรรม

การ์ตูนในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กและผู้ชายเกือบทุกเล่มจะเป็นเรื่อง เมโศดราม่า เกี่ยวกับซามูไร นักผจญภัย และนักกีฬา จนกระทั่งปี 1977 จึงมีการแข่งขันกันในรูปแบบใหม่ คือ การแข่งขันในการผลิตการ์ตูนเกี่ยวกับความรักที่พระเอกมีบุคลิกนุ่มนวลมากกว่าพระเอก ในการตูนสำหรับผู้ชาย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิง (Schodt 1984 : 87)

3.2 การ์ตูนเกี่ยวกับความรักและความไม่ฝันหรือการ์ตูนสำหรับเด็กและวัยรุ่นหญิง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักเป็นการ์ตูนที่มีจำหน่ายมากที่สุดในตลาดญี่ปุ่น (ทีวีบ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี 2526 : 18) ในปี 1984 มีนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิงรายสัปดาห์ รายปักษ์ และรายเดือน วางจำหน่ายบนแผงประมาณ 45 ชื่อ ใน 1 เดือน ในนิตยสารเหล่านี้ จะพิมพ์การ์ตูนเรื่องยาวติดต่อกันจนจบแล้วจึงนำไปรวมเล่ม เช่นเดียวกับการ์ตูนสำหรับผู้ชาย การ์ตูนบางเรื่องลงพิมพ์ติดต่อกันในนิตยสารการ์ตูนเป็นเวลาหลายปี กว่าที่จะจบบริบูรณ์ เช่นเรื่อง "นักรักโลกมาया" ซึ่งเริ่มลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูน มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2519 และในปัจจุบันก็ยังไม่จบ (ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์ 2530 : 14) การ์ตูนในนิตยสารเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องราวของความกล้าหาญ ความอดทน และการต่อสู้ เช่น การ์ตูนประเภทซามูไร แต่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรู้สึกภายในจิตใจ และความคิดฝัน (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 62) นักเขียนการ์ตูนเป็นผู้หญิงเกือบทั้งหมด เช่นเดียวกับผู้อ่าน

การ์ตูนสำหรับผู้หญิงมีเทคนิคในการวาดต่างจากการ์ตูนสำหรับผู้ชาย คือภาพจะไม่จำกัดอยู่ภายในช่อง และการดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงภาพเป็นช่อง ๆ ต่อกันไป นักเขียนจะพิถีพิถันกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละคร หรืออีกนัยหนึ่งให้ความสำคัญกับแฟชั่น ซึ่งต้องสอดคล้องกับยุคสมัยในเรื่อง ลักษณะที่เด่นที่สุดของการ์ตูนผู้หญิง คือดวงตาที่กลมโตของตัวละครทั้งหญิงชาย ถึงแม้ว่าดวงตาของผู้ชายจะมีขนาดเล็กกว่าก็ตามก่อนที่ชาวญี่ปุ่นจะติดต่อกับชาวตะวันตก ภาพเขียนคนญี่ปุ่นจะมีดวงตาที่เล็กกว่าความเป็นจริง จนมาถึงศตวรรษที่ 20 นี้ โดยเฉพาะภายหลังสงคราม



โลกครั้งที่ 2 มาตรฐานความงามของชาวญี่ปุ่น คือมาตรฐานความงามของชาวตะวันตก เช่น พระเอก นางเอกในการ์ตูนต้องมีรูปร่างสูงผอมเช่นเดียวกับนายแบบและนางแบบในปารีส และ นิวยอร์ก และด้วยเหตุที่ญี่ปุ่นรับเอาลักษณะของชาวตะวันตกมาเป็นแบบของตัวละครทำให้การ์ตูนสำหรับผู้หญิงหลายเรื่อง ใช้ฉากในต่างประเทศ เช่น ในยุโรปและอเมริกา มากกว่าการ์ตูนสำหรับผู้ชาย ซึ่งเอื้ออำนวยให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกสนใจอยากติดตามเรื่องราว ที่ตัวละครสามารถมีพฤติกรรมหลายอย่างที่เป็นไปไม่ได้ในสังคมญี่ปุ่น การ์ตูนที่มีตัวละครเป็นคนต่างชาติทั้งหมดและมีเหตุการณ์เกิดขึ้นในต่างประเทศหลายเรื่องเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เช่น เรื่อง "Candy Candy" เกี่ยวกับเด็กหญิงกำพร้าจากมิชแกน เขียนโดย Yumiko Igarashi และ Kyoko Mizuki ในปี 1975 และเรื่อง "Cipher" ของ Narita Minako เกี่ยวกับความรักของเด็กหนุ่มฝาแฝดชาวอเมริกัน

การ์ตูนสำหรับผู้หญิงเรื่องแรก ๆ ของญี่ปุ่นเขียนโดยนักเขียนชายเช่นเดียวกับการ์ตูนสำหรับผู้หญิงของอเมริกาในทศวรรษ 1940 และ 1950 โดยนำลงพิมพ์ในนิตยสารสำหรับผู้หญิงเช่น Shojo Club ของสำนักพิมพ์ Kodansha นักเขียนที่สนใจการเขียนการ์ตูนสำหรับผู้หญิงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 คือ Suiho Tagawa และ Shozuke Kurakane ในปี 1949 ภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 Shozuke Kurakane ได้เขียนการ์ตูน เรื่องที่ได้รับความนิยมชื่อ "Amimitsu - hime" (Princess Amimitsu ลงในนิตยสาร Shojo รายเดือน (พรพินิต พวงกัญญา 2531 : 63) เป็นเรื่องราวของเจ้าหญิงแก่นแก้วชื่อ Amimitsu ซึ่งเป็นชื่อของขนมเช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ทำให้เรื่องนี้ประสบความสำเร็จในเวลาญี่ปุ่นกำลังขาดแคลนอาหารแต่การ์ตูนเรื่องเจ้าหญิง Amimitsu ก็มีลักษณะเดียวกับการ์ตูนผู้หญิงส่วนใหญ่ในสมัยนั้น คือเป็นการ์ตูนตลกสั้น ๆ ความยาวไม่กี่หน้า

ผู้ริเริ่มเขียนการ์ตูนเรื่องยาวสำหรับผู้หญิงจนได้รับความนิยมเช่นในปัจจุบัน คือ Osamu Tezuka ในปี 1953 เขาได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "Ribon no Kishi" (Princess Knight) ลงในนิตยสาร Shojo Club เป็นการ์ตูนเพนนิยายเกี่ยวกับเจ้าหญิงของประเทศในยุโรปในสมัยกลาง ที่ถูกเลี้ยงในฐานะเจ้าชายเพื่อให้สืบราชสมบัติ แต่ต้องต่อสู้กับฝ่ายชั่วร้ายในอาณาจักรและแม่มดที่ต้องการเปิดเผยความจริง การ์ตูนเรื่องนี้ถือเป็นการตูนสำหรับผู้หญิงในรูปแบบใหม่ เป็น

เรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่ข้ามกั้นต่างประเทศ และมีนางเอกที่มีดวงตากลมโต ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงในปัจจุบัน (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 64)

ศิลปินชายอื่น ๆ เริ่มหันมาเขียนการ์ตูนในลักษณะนี้บ้าง เมื่อไม่สามารถแทรกเข้าไปมีบทบาทในนิตยสารการ์ตูนชายที่ต้องแข่งขันกันมากกว่าได้ นักเขียนการ์ตูนชายหลายคนที่มีชื่อเสียงในปัจจุบันเริ่มอาชีพการเป็นนักเขียนด้วยการเขียนการ์ตูนสำหรับผู้หญิงก่อน เนื่องจากก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ไม่มีผลงานของนักเขียนหญิงคนใดประสบความสำเร็จในด้านการค้า จนกระทั่งหลังสงคราม เมื่อผู้หญิงมีสิทธิเท่าเทียมกับผู้ชาย และ Machiko Hasegawa ประสบความสำเร็จในการเขียนการ์ตูน 4 ช่องจบเรื่อง "Sazae - san" ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน ซึ่งถึงแม้ว่าจะไม่ใช่งานการ์ตูนเรื่องยาวสำหรับผู้หญิง แต่ก็เป็นสิ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าผู้หญิงมีความสามารถสร้างสรรค์การ์ตูนให้เป็นที่นิยมได้เช่นเดียวกับผู้ชาย ช่วงปลายทศวรรษ 1950 นักเขียนหญิงหลายคนจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทในฐานะนักเขียนการ์ตูนสำหรับนิตยสารผู้หญิงและเมื่อถึงต้นทศวรรษ 1960 ก็ได้เกิดนิตยสารการ์ตูนรูปแบบใหม่ขึ้นแทนที่นิตยสารรายเดือนสำหรับวัยรุ่นหญิงที่มีนวนิยายรักเรื่องยาว คือนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์สำหรับผู้หญิง เช่น Shojo Friend และ Margaret ที่มีแต่การ์ตูนล้วน ๆ เช่นเดียวกับ นิตยสารการ์ตูนของผู้ชาย จำนวนนักเขียนหญิงที่มีชื่อเสียงได้เพิ่มมากขึ้นเมื่อผู้หญิงเริ่มมีความรู้สึกอยากอ่านการ์ตูนที่เขียนโดยผู้หญิงมากกว่า และนักเขียนชายบางคนต้องหันไปใช้นามปากกาซึ่งเป็นชื่อของผู้หญิง

การ์ตูนสำหรับผู้หญิงยุคเริ่มแรก มีเนื้อเรื่องคล้ายคลึงกัน คือเป็นเรื่องของเด็กหญิงกำพร้า แก่นแก้ว ตามหาพ่อ - แม่ที่พลัดพรากจากกัน มีความรักที่ต้องพบกับอุปสรรคหรือต้องจากกันอย่างไร้ที่ท่าซึ่งปกติจะเป็นการตายจากกัน จนราวปลายทศวรรษที่ 1960 และต้นทศวรรษ 1970 นักเขียนหญิงจึงได้เริ่มพยายามที่จะเพิ่มประเภทของเนื้อหาของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงให้มีมากขึ้น การ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาออลเลย์บอลเรื่อง "Attack no.1" ของ Chikako Urano ในปี 1968 ได้เริ่มวางแนวทางให้แก่การ์ตูนกีฬา เช่น บัลเลต เทนนิส และกีฬาอื่น ๆ ให้เป็นที่นิยมในหมู่ผู้อ่านหญิง ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ญี่ปุ่นได้รับเหรียญทองในการแข่งขันวอลเลย์บอลในกีฬาโอลิมปิกปี 1964 (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 64)

การ์ตูนในลักษณะมหากาพย์ความยาวเกินกว่า 1 พันหน้า ถูกเขียนขึ้นในช่วงทศวรรษ 1970 เช่นเรื่อง "Ashita Kagayaku" (Tomorrow Will Shine) ประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในช่วงเวลา 30 ปีหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของ Machiko Satonaka และการ์ตูนเรื่อง "Berusaiyu no Bara" (The Rose of Versailles) ของ Riyoko Ikeda ซึ่งเป็นการ์ตูนอิงประวัติศาสตร์สมัยปฏิวัติฝรั่งเศส (Cartoon Heroes Captivate Japanese Young People 1982 : 165)

ในราว 20 ปีก่อนหน้านี้ ฉากจับตือเป็นเรื่องแปลกในการ์ตูนสำหรับผู้หญิง แต่ในปัจจุบันเรื่องราวเกี่ยวกับการร่วมเพศ การทำแท้ง การมีลูกโดยไม่ถูกต้องตามกฎหมาย และรักร่วมเพศสามารถพบได้ในการ์ตูนสำหรับผู้หญิงทั่วไป แม้แต่ในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงอายุ 11 - 13 ปี (Schodt 1984 : 101)

นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิงประกอบด้วยการ์ตูนประเภทต่าง ๆ เช่น กีฬา การ์ตูนตลก เรื่องลึกลับ นิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซี เช่นเดียวกับนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ชาย แม้จะเน้นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักเป็นหลัก นอกจากนี้ผู้อ่านนิตยสารการ์ตูนทั้งสำหรับผู้หญิง และผู้ชายในปัจจุบันมีอายุอยู่ในราว 30 ปี ซึ่งมีอายุสูงกว่าผู้อ่านที่เป็นเป้าหมายของสำนักพิมพ์นิตยสารเหล่านี้ที่กำหนดไว้เมื่อแรกผลิตนิตยสารว่าเป็นนิตยสารสำหรับนักเรียนในชั้นมัธยมปลาย เมื่อผู้ใหญ่เริ่มสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน นิตยสารสตรีรายสัปดาห์ก็เริ่มมีหน้าว่างให้กับการ์ตูน จนกระทั่งปี 1980 - 1981 จึงมีนิตยสารการ์ตูนผู้หญิงสำหรับผู้ใหญ่ขึ้น คือ Be in Love ของสำนักพิมพ์ Kodansha และ Big Comic for Lady ของสำนักพิมพ์ Shogakkan การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ มักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ตัวละครมีลักษณะสมจริงมากกว่าการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง โดยมีดวงตาที่เล็กกว่า เด็กชายบางคนอ่านการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง เนื่องจากเบื่อหน่ายเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ และเรื่องเพศในการ์ตูนสำหรับผู้ชาย และนักเขียนหญิงหลายคนเริ่มเขียนการ์ตูนในลักษณะที่สมจริงมากขึ้น เมื่อเด็กชายและหญิงเริ่มอ่านการ์ตูนที่เขียนขึ้นสำหรับคนต่างเพศ นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้อ่านทั้ง 2 เพศเช่นนิตยสารการ์ตูนรายเดือนชื่อ Duo จึงเกิดขึ้นในเดือนกันยายน 1981 แต่เมื่อถึงปี 1982 Duo ก็กลายเป็นนิตยสารสำหรับผู้หญิง และเกิดการ์ตูนที่มีเนื้อหาประเภทใหม่ขึ้นในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายคือ เรื่องรักในโรงเรียน (Campus Romance Comedies)

3.3 การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพ

การ์ตูนในนิตยสารสำหรับเด็กชายส่วนมากเน้นเรื่องความอดทน และการต่อสู้เพื่อความ เป็นหนึ่ง ซึ่งตัวเอกจะเป็นเด็กหนุ่มยากจน แต่ภายหลังได้ประสบความสำเร็จและเป็นผู้มีชื่อเสียง ในอาชีพของตน

การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพเรื่องแรก ๆ เรื่องหนึ่งคือ "Kugishi Subuyan" (Sabu the Pin Artist) ของ Jiro Gyu และ Jo Biggu ลงพิมพ์ติดต่อกันเป็นเวลาถึง 3 ปี ในนิตยสาร Shonen Magazine ตั้งแต่ ค.ศ. 1971 เป็นเรื่องของเด็กหนุ่มชื่อ Sabu ซึ่งทำงานเป็นช่างคุม เครื่องในร้าน ปาจิงโกะ (คล้ายเกมสฟีนบอลของอเมริกัน) การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพ ความยาว 23 เล่ม (ประมาณ 4600 หน้า) ของ Jiro Gyu และ Jo Biggu ที่เป็นที่รู้จักกันดีในญี่ปุ่นคือ เรื่อง "Hochonin Ajihei" (Ajihei the Cook) เรื่องของเด็กหนุ่มลูกชายพ่อครัวผู้เชี่ยวชาญ ในการทำอาหารญี่ปุ่น แต่กลับไปฝึกเป็นลูกมือในร้านอาหารของชาวตะวันตก เพื่อหัดทำอาหารอร่อย ที่มีราคาถูกลงกว่าอาหารญี่ปุ่น สำหรับคนส่วนมาก

การ์ตูนทั้ง 2 เรื่องนี้ ให้ข้อมูลทางเทคนิค ได้แก่ เทคนิคทางช่างและเทคนิคการทำอาหาร แต่การ์ตูนอาชีพบางเรื่อง เพียงแต่ต้องการเน้นการทำงานหนัก และการทำงานอย่างดีที่สุด เช่น เรื่อง "Ohayo" (Good Morning) และเรื่องสั้นอื่น ๆ ในชุด "Shigoto no Uta" (Ode to Work) ของ Reiji Nakazawa ซึ่งเป็นเรื่องเด็กผู้ชายที่ยากจนและต้องทำงานทุกอย่างเพื่อหาเงิน เลี้ยงชีพ

พระเอกในการ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพ มักจะเริ่มต้นจากการเป็นลูกมือ โดยมีแก่นเรื่องอยู่ที่การ แข่งขัน เช่น การแข่งขันสร้างบ้าน และการแข่งขันในการทำอาหาร เป็นต้น

การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพมิได้จำกัดเฉพาะอาชีพดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่นเท่านั้น แต่มีอาชีพอื่น ๆ เช่น ช่างภาพ เซลล์แมน และแม้แต่อาชีพนักเขียนการ์ตูน เช่น การ์ตูนกึ่งอัตตชีวประวัติของนักเขียน ชื่อ Fujio - Fujiko ในเรื่อง "Manga Michi" (The Way of Comics)

การ์ตูนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ เขียนขึ้นสำหรับผู้อ่านที่เป็นเด็กชายและยังมิได้เข้าสู่ตลาด แรงงานอย่างแท้จริง หรือสำหรับชายหนุ่มที่เพิ่งเริ่มต้นทำงาน แต่ชาวญี่ปุ่นที่ทำงานในสำนักงานมี การ์ตูนประเภทหนึ่งของตัวเองโดยเฉพาะเป็นการตูนสั้น ๆ ของคนที่ทำงานรับเงินเดือน

(Salary - man comics) หรือ sarariman

การเขียนการ์ตูน Sarariman มีลักษณะพิเศษ คือ ตัวละครจะมีศีรษะใหญ่เมื่อเทียบสัดส่วนกับลำตัว และมักจะเห็นเฉพาะด้านข้างไม่เห็นใบหน้าตรง ๆ ในภาพจะไม่มีรายละเอียดแบบการ์ตูนเรื่องยาว มีเพียงโตะแสดงให้เห็นว่าเป็นสำนักงาน นาฬิกาแขวนอยู่ที่ผนังแสดงถึงความเบื่อหน่ายในการทำงานหรือที่นอนปูกองพื้นแสดงว่า อยู่ในบ้านหรือโรงแรม เป็นต้น จากการศึกษาการ์ตูน sarariman ที่พิมพ์เผยแพร่ในปี 1974 - 1976 พบว่า การ์ตูนเหล่านี้มีลักษณะร่วม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองคือ เหตุการณ์ในการ์ตูนประเภทนี้จะเกิดขึ้นในสถานที่เพียง 4 แห่ง ซึ่งเป็นที่ที่คนทำงานในสำนักงานใช้เวลาอยู่ที่นั่นมากที่สุด คือ 1. ที่ทำงาน 2. บาร์และร้านอาหารใกล้สำนักงาน 3. บ้าน และ 4. ในรถไฟใต้ดิน (Skinner 1979 : 143) ตัวละครแม่แบบของการ์ตูน Sarariman จะเป็นชนชั้นกลางที่ทำงานเป็นลูกจ้างต่ำกว่าระดับบริหาร และไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต การที่ บริษัทญี่ปุ่นหลายแห่งไม่นิยมให้ผู้หญิงอายุมากกว่า 25 ปี ทำงานในบริษัทของตน ทำให้ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูนประเภทนี้มักเป็นตัวประกอบในบทบรรยาย หญิง เสรีพิโน บาร์ หรือหญิงทำงานสำนักงานที่อายุยังน้อย

การ์ตูนเกี่ยวกับคนทำงานสำนักงานเริ่มขึ้นครั้งแรกในทศวรรษ 1960 เมื่อญี่ปุ่นเริ่มมีฐานะเป็นปึกแผ่นทางเศรษฐกิจ ก่อนหน้านั้นเริ่มมีการ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตของผู้ใช้แรงงานมาแล้วตั้งแต่ทศวรรษ 1920 งานเขียนการ์ตูน sarariman ขึ้นแรกเรื่องหนึ่งเป็นการ์ตูนสั้น ๆ 4 ช่องจบของ Sampei Sato ชื่อ "Fuji Santaro" ซึ่งเริ่มลงพิมพ์ติดต่อกันในหนังสือพิมพ์ Asahi ในปี 1965 (Schodt 1984 : 112) เป็นเรื่องของลูกจ้างของบริษัทแห่งหนึ่งซึ่งเบื่อหน่ายกับการทำงานและจะเขียนรูปตาไว้บนแว่นตา เพื่อที่จะแอบหลับได้ระหว่างเวลาที่กำลังประชุม การ์ตูนเรื่อง "Fuji Santaro" มักจะแทรกเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบันไว้ด้วย ในปัจจุบันการ์ตูน sarariman มีความยาวมากขึ้น ดังนั้นนอกจากในหนังสือพิมพ์แล้ว การ์ตูน sarariman ยังปรากฏในนิตยสารข่าวรายสัปดาห์ และในหน้าว่างระหว่างเรื่องยาวในนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ จากนั้นจึงรวมเล่มเป็นการ์ตูนปกอ่อนโดยมีความยาวตั้งแต่ 4 ช่อง 50 ช่องจบ

เมื่อถึงเวลาพักผ่อนหย่อนใจหลังจากการทำงานหนักแล้ว ผู้ชายญี่ปุ่นชอบเล่นการพนัน เช่น เล่นเกมสึปาจิงโกะ โพนกกระจอก แข่งม้า และสลากกินแบ่งรัฐบาล ความนิยมในการเล่นการพนัน

ทำให้เกิดการ์ตูนอีกประเภทหนึ่งคือ การ์ตูนเกี่ยวกับการพนัน และที่น่าประหลาดใจคือการเกิดนิตยสาร การ์ตูนรายเดือนเกี่ยวกับการเล่นไพ่บนกระจอกโดยเฉพาะออกจำหน่ายในราวปี 1980 - 1981 เป็นจำนวน 7 - 8 เล่ม โดยมียอดพิมพ์จำหน่ายประมาณ 150,000 ฉบับต่อเล่ม (Schodt 1984 : 155)

3.4 การ์ตูนที่เน้นเรื่องความรุนแรง และเรื่องเพศ

ก่อนปี 1960 การ์ตูนสำหรับเด็กญี่ปุ่นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนอเมริกันในปัจจุบัน คือ ตัวละครจะเป็นคนดีมีศีลธรรม แต่ต่อมาเรื่องที่เป็นของต้องห้าม เช่น เรื่องเพศ และความรุนแรง ถูกนำเข้ามาใส่ไว้ในการ์ตูน และได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี ผู้ที่นำสิ่งต้องห้ามนี้เข้ามาใส่ไว้ในหนังสือการ์ตูนคือ ศิลปินชาย 2 กลุ่ม ที่เขียนการ์ตูนให้นิตยสารสำหรับผู้ชายและนักเขียนการ์ตูนบู๊และผจญภัยสำหรับตลาดหนังสือเช่า

ผู้บุกเบิกในการเขียนการ์ตูนที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี คือ Fujio Akatsuka ในทศวรรษ 1960 เขาได้เริ่มเขียนการ์ตูนตลกสำหรับเด็กผู้ชาย โดยได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ประเภท ตลกแนวหยาบค้าย เออะอะ ที่เต็มไปด้วยฉากการทุบตีขำขำของอเมริกัน (Slapstick - Comedy) การ์ตูนของ Akatsuka ยาวตอนละ 16 หน้า เป็นเรื่องตลกแปลก ๆ ที่ไร้สาระและเสียดสีชีวิตจริง ถึงแม้ว่าจะไม่มีความรุนแรงและเรื่องเพศอยู่ในการ์ตูนของเขา แต่เป็นการเขียนแนวใหม่ที่มีเป้าหมายเพื่อความตลกขบขัน แม้ว่าจะเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้องศีลธรรม และการ์ตูนของเขาได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้อ่านทุกวัย ทำให้เกิดการเลียนแบบโดยนักเขียนการ์ตูนคนอื่น ๆ ที่เขียนในแนวรุนแรงกว่า ก่อนหน้านั้น การ์ตูนตลกสำหรับเด็กเป็นการ์ตูนสั้น ๆ ที่ผู้เขียน เขียนอย่างระมัดระวังโดยนึกถึงผู้อ่านที่เป็นเด็ก ๆ

การ์ตูนเรื่องแรก ที่นำเรื่องเพศเข้ามาใส่ในการ์ตูนสำหรับเด็กคือ การ์ตูนเรื่อง "Harenchi Gakuen" (Shameless School) ในปี 1968 ของ Go Nagai เป็นการ์ตูนเสียดสีระบบการศึกษาของญี่ปุ่น ครูและนักเรียนชายในเรื่องจะไม่สอนไม่เรียนหนังสือ แต่จะคอยวิ่งไล่จับนักเรียนหญิง พวกนักเรียนไม่ชอบสวมเสื้อผ้า และจะเล่นไพ่บนกระจอกหรือตั้งวงดื่มเหล้าในเวลาเรียน ฯลฯ ตอนสุดท้ายของเรื่อง จะเป็นสงครามระหว่างสมาคมครูและผู้ปกครองกับนักเรียนโดยใช้ ปืน รถถัง และจรวด และจบลงด้วยความตายของทุกคน (Schodt 1984 : 122)



การ์ตูนเรื่องที่ทำลายกฏข้อห้ามทุกอย่างของหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กคือ การ์ตูนเรื่อง "Gaki Deka" (Kid Cop) ของ Tatsuhiko Yamagami ในปี 1974 เป็นเรื่องของเด็กผู้ชายที่เป็นตำรวจ แต่ไม่ชอบสวมเสื้อผ้า เพราะชอบอวดอวัยวะเพศของตน และมีคำตะโกนที่ติดปากว่า "แกต้องตาย" และถึงแม้ว่าจะถูกต่อต้าน แต่การ์ตูนเรื่องนี้กลับเป็นเรื่องที่เด็ก ๆ และผู้ใหญ่ที่อ่านการ์ตูนสำหรับเด็กชอบ และทำให้นิตยสาร Shonen Champion ที่ลงพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ จำหน่ายได้มากกว่า 1 ล้านฉบับใน 1 สัปดาห์ (Schodt 1984 : 123)

ภาพเหตุการณ์น่ากลัว เช่น ซามูไรตัดหัวโจร มีปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นมาตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1920 แล้ว แต่การวาดยังคงเป็นสไตล์การ์ตูน คือไม่มีเลือดปรากฏอยู่ในภาพ จนกระทั่งทศวรรษ 1960 ศิลปินที่เขียนการ์ตูนเพื่อตลาดหนังสือเข้าโดยได้รับค่าจ้างน้อย และไม่มีชื่อเสียง ทำให้เป็นอิสระ จากคำวิพากษ์วิจารณ์ของประชาชนทั่วไป เริ่มเขียนภาพในลักษณะที่สมจริงมากขึ้น เมื่อเห็นว่าความรุนแรงที่ปรากฏในภาพน่าสยดสยองจะดึงดูดผู้อ่านได้

เรื่อง "Ninja Bugeicho" ของ Sampei Shirato ซึ่งเขียนขึ้นเพื่อตลาดหนังสือเข้าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่มีชื่อเสียงรู้จักกันทั่วไปในแง่ของความรุนแรง เช่น ภาพศีรษะ ที่ถูกตัดกลิ้งอยู่บนพื้น ลูกตาที่ถูกควักออกมาอกเบา และภาพเลือดสาครกระจาย (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 67) เมื่อตลาดหนังสือเข้าซบเซาลงในทศวรรษ 1960 นักเขียนการ์ตูน กลุ่มนี้จึงหันไปเขียนการ์ตูนลงในนิตยสารรายสัปดาห์และรายเดือน โดยนำเอาความรุนแรงและการเขียนภาพแบบสมจริงไปด้วย เพื่อเขียนการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ นักเขียนเหล่านี้มีอิทธิพลทำให้นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่เน้นความรุนแรงและเรื่อง เพศเจริญเติบโตขึ้น และทำให้การ์ตูนสำหรับเด็กเริ่มมีภาพในลักษณะที่สมจริงมากขึ้น ผลก็คือภาพการตายด้วยวิธีพิสดาร และภาพเลือดสาครกระจายเป็นเรื่องธรรมดา ที่พบได้ทั่วไปในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิง เน้นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก จึงเป็นอิสระจากภาพแสดงความรุนแรง แต่ในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กทั้งผู้หญิงและผู้ชายในปัจจุบัน ฉากจูบ ภาพเปลือย ฉากรักบนเตียง หรือรักร่วมเพศจะพบเห็นอยู่เป็นปกติในการ์ตูนทั่วไป

ในทศวรรษ 1950 เมื่ออุตสาหกรรมการ์ตูนอเมริกันขึ้นถึงจุดสูงสุด และถูกต่อต้านจากหลายฝ่ายว่าเป็นสิ่งยั่วยุให้เกิดอาชญากรรมโดยเยาวชน หนังสือการ์ตูนจึงถูกห้ามเสนอความรุนแรง เรื่อง

เพศ รวมทั้งภาษาที่ไม่สุภาพ ทำให้หนังสือการ์ตูนกลายเป็นหนังสือสำหรับเด็กที่ไม่สามารถแข่งขันกับโทรทัศน์ได้ และนำไปสู่ความตกต่ำของธุรกิจการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา

ญี่ปุ่นซึ่งมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสหรัฐอเมริกาภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็มีการรณรงค์ต่อต้านการอ่าน นิตยสารลามกราคาถูกและหนังสือการ์ตูนเช่นกัน แต่สำหรับญี่ปุ่นแล้ว ถึงแม้ว่าจะมีการต่อต้านทั้งจากรัฐบาล สมาคม และองค์การของเอกชนหลายแห่ง หนังสือการ์ตูนที่มีภาพแสดงความรุนแรงและเรื่องเพศก็ยังคงมีปรากฏอยู่บนแผงทั่วไป และแม้แต่เด็ก ๆ ก็ยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่เหมือนเดิม

ในกรณีของญี่ปุ่นนั้น สิ่งที่มีอำนาจยับยั้งการเสนอความรุนแรง และเรื่องเพศในการ์ตูนได้มากที่สุด คือตลาด หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชาย ผู้หญิงและเด็ก มีเนื้อหาและระดับของความรุนแรง และเรื่องเพศแตกต่างกัน เท่าที่ผู้อ่านแต่ละกลุ่มและสาธารณชนจะรับได้

การเซ็นเซอร์หนังสือการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา มิได้ช่วยให้อาชญากรรมในสังคมอเมริกันลดลงและในขณะเดียวกัน ความนิยมในการอ่านการ์ตูนรุนแรง และเรื่องเพศก็มิได้เพิ่มอัตราการเกิดอาชญากรรมหรือทำให้สังคมของนักอนุรักษนิยม เช่น ญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลง ชาวญี่ปุ่นมีความคุ้นเคยกับความรุนแรงและเรื่องเพศ ในศิลปะมานานหลายร้อยปีแล้ว เช่น ฉากการสู้รบในละครคาบูกิ หรือภาพตัดต่อศีลธรรมจากพิมพ์แกะไม้จำนวนมากในศตวรรษที่ 18 และ 19 (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 68) หนังสือการ์ตูนแสดงให้เห็นถึงโลกแห่งจินตนาการที่ตรงข้ามกัน ซึ่งผู้อ่านชาวญี่ปุ่นรู้สึกว่าไม่มีทางจะเป็นไปได้ในความเป็นจริง และไม่มีหนังสือการ์ตูนประเภทใดจะแสดงถึงโลกแห่งจินตนาการในสังคมญี่ปุ่นได้ดีเท่ากับการ์ตูนลามกสำหรับผู้ใหญ่

หนังสือการ์ตูนประเภทนี้ เป็นหนังสือประเภทที่ถูกกฎหมายควบคุมมากที่สุด แต่ปรากฏว่าญี่ปุ่นมีการ์ตูนลามกสำหรับผู้ใหญ่มากมหาศาล และพบได้ในนิตยสารเกือบทุกเล่ม โดยปรากฏอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ กัน รวมทั้งมีนิตยสารการ์ตูนลามกโดยเฉพาะ ซึ่งปกติเป็นนิตยสารรายเดือนอยู่ประมาณ 70 - 100 ชื่อ (Schodt 1984 : 133)

ตำรวจจะคอยตรวจตราจับผู้พิมพ์หนังสือการ์ตูนลามกน้อยอยู่เสมอ แต่สำนักพิมพ์ก็มีลู่วางที่จะหลีกเลี่ยงกฎหมายได้ โดยบรรณาธิการจะคอยตรวจสอบอาร์ตเวิร์ค และลบส่วนต้องห้ามของภาพออกในกรณีที่บรรณาธิการปลั่งเฟลออก จนมีภาพที่ผิดกฎหมายตีพิมพ์ออกมา หากบรรณาธิการลงชื่อเป็น

ลายลักษณ์อักษรว่าจะไม่เกิดเหตุการณ์เช่นนี้ขึ้นอีก ตำรวจก็จะยอมผ่อนผันให้บิดยสารนี้พิมพ์จำหน่ายได้ต่อไป ผู้อ่านการ์ตูนลามกส่วนใหญ่เป็นชายและมีจำนวนไม่น้อยที่เป็นนักเรียนชายชั้นมัธยมต้น และมีрымปลายที่อยากรู้อยากเห็น

4. การ์ตูนญี่ปุ่นในตลาดต่างประเทศ

หนังสือการ์ตูนอเมริกันที่มีชื่อเสียง เช่น การ์ตูนเรื่อง ซูเปอร์แมน สามารถจำหน่ายได้ทั่วโลกทั้งในระดับภาษาอังกฤษและฉบับแปล ในปัจจุบันหากเทียบกับประเทศอื่น ๆ แล้ว อุตสาหกรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น เป็นอุตสาหกรรมการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในโลก แต่การที่การ์ตูนญี่ปุ่นจะแพร่หลายในต่างประเทศนั้น มีอุปสรรคหลายประการ รวมทั้งวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในการ์ตูนอันยากที่จะเข้าใจโดยชาวต่างชาติ

การนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปแปลเป็นภาษาอื่น มีปัญหาว่าการ์ตูนคลาสสิกบางเรื่อง มีความยาวกว่า 1 พันหน้า และในการพิมพ์การ์ตูนต้องเขียนภาพขึ้นใหม่ หรือถ่ายภาพกลับเพื่อให้สามารถอ่านจากซ้ายไปขวา รวมทั้งวาดบอลลูใหม่ เพื่อให้เขียนบทสนทนาได้ในแนวนอน นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ เช่น พฤติกรรมบางอย่างของตัวละครที่คนต่างวัฒนธรรมไม่เข้าใจ

ดังนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกสู่สายตาชาวต่างชาติ จึงต้องถูกดัดแปลงไปจากต้นฉบับเดิม เพื่อให้สามารถข้ามเครื่องกีดขวางทางวัฒนธรรมระหว่างตะวันออกและตะวันตกได้ ในปี 1965 สำนักพิมพ์ชื่อ Gold Key ในสหรัฐอเมริกา ได้พิมพ์หนังสือการ์ตูนเรื่อง "Astro Boy" ออกจำหน่าย นักอ่าน หลายคนรู้ว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนชื่อเดียวกัน แต่น้อยคนที่จะรู้ว่าต้นฉบับของหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ เขียนโดยนักเขียนชาวญี่ปุ่น ชื่อ Osamu Tezuka ในปี 1951 ในชื่อเรื่อง "Tetsuwan Atomu" และได้ถูกนำมาทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์เรื่องแรกของญี่ปุ่นในปี 1963 และถูกขายลิขสิทธิ์ให้แก่ประเทศต่าง ๆ มากกว่า 20 ประเทศรวมทั้งสหรัฐอเมริกา ที่ได้นำมาเขียนเรื่องและภาพขึ้นใหม่ รวมทั้งระบายสี ออกจำหน่ายในชื่อ "Astro Boy" (Schodt 1984 : 154)

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวที่พิมพ์ออกจำหน่ายในประเทศอื่น ๆ โดยใช้ต้นฉบับเดียวกับภาษาญี่ปุ่น คือเรื่อง "Barefoot Gen" ของ Keiji Nakazawa หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ สำหรับชาวอเมริกันแล้วเป็นการ์ตูนชาวดำที่มีความยาวมาก และมีภาพแสดงความโหดร้ายรุนแรงเกินไป

เพราะในสหรัฐอเมริกา มีกฎหมายจำกัดเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนมิให้มีเรื่องและภาพแสดงความรุนแรงและเรื่องเพศ ซึ่งเป็นสิ่งต้องห้ามในการ์ตูนสำหรับเด็ก 10 ปีต่อมา คือปี 1980 สำนักพิมพ์การ์ตูนในซานฟรานซิสโก ได้นำการ์ตูนเรื่องนี้มาพิมพ์ใหม่ในลักษณะการ์ตูนชุดความยาว 1,400 หน้า ชื่อ "Gen of Hiroshima" แต่การ์ตูนเรื่องนี้ฉบับที่ใกล้เคียงกับหนังสือการ์ตูนในสายตาของคนอเมริกันมากที่สุดคือ ฉบับพิมพ์ปี 1983 โดยสำนักพิมพ์เดิมในชื่อ "I saw it" ความยาว 50 หน้า และเป็นการ์ตูนสี (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 76)

หนังสือการ์ตูนต่างชาติไม่ค่อยมีพิมพ์จำหน่ายในสหรัฐอเมริกา แต่นักเขียนต่างชาติมีผลงานในนิตยสารอเมริกัน รวมทั้งนักเขียนญี่ปุ่น เช่น Masaichi Mukaide, Akira Narita, Baron Yoshimoto และ Shinobu Kaze เป็นต้น

ในปี 1982 สำนักพิมพ์ในโตเกียวได้พิมพ์หนังสือชื่อ Manga ส่งไปจำหน่ายในอเมริกา เป็นหนังสือรวมการ์ตูนสั้น ๆ ที่เลือกสรรแล้วของนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียง และมีโครงการจะพิมพ์จำหน่ายเป็นนิตยสารราย 3 เดือน หากประสบความสำเร็จในการจำหน่าย แต่ในการเขียนการ์ตูนให้หนังสือ Manga หรือนิตยสารผู้ใหญ่ประเภทวิทยาศาสตร์หรือแฟนตาซี นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นต้องเปลี่ยนสไตล์ในการเขียน และเขียนการ์ตูนให้สั้นลงกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นที่คุ้นเคย

ถึงแม้ว่าจะมีปัญหาในด้านรูปแบบและข้อจำกัดในการเขียนเรื่องและภาพให้ถูกต้องตามกฎหมาย ความสนใจในการ์ตูนญี่ปุ่นของคนอเมริกาก็มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะความสนใจในภาพยนตร์การ์ตูนตั้งแต่เรื่อง "Astro Boy" ในปี 1963 ภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่หลายทางโทรทัศน์ในอเมริกาหลายเรื่องนำตัวละครหรือเนื้อเรื่องของการ์ตูนมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น เช่นเรื่อง "Kimba, the White Lion" และ "The Space Giants" ของ Osamu Tezuka, "Gigantor" ของ Mitsuteru Yokoyama "The Starvengers" ของ Go Nagai และ "Star Blazers" ของ Reiji Matsumoto เป็นต้น

การ์ตูนเกี่ยวกับหุ่นยนต์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นหุ่นรบยักษ์ (Giant warrior robots) ที่ปกป้องโลกจากผู้รุกรานเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตอบสนองความต้องการวีรบุรุษผู้วิเศษ (Superhero) ในลักษณะซูเปอร์แมนของเด็ก ๆ อเมริกัน

การ์ตูนเกี่ยวกับความรักและการผจญภัยของเด็กหญิงอเมริกัน ชื่อ "Candy" ของ Yumiko Igarashi และ Kyoko Mizuki ประสบความสำเร็จอย่างมากในประเทศอิตาลี ผลจากภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง "Candy" ทำให้สามารถจำหน่ายสินค้าต่าง ๆ เช่น เครื่องเขียน ของเล่น และแผ่นเสียงเพลงจากเรื่องแคนดี้ได้รวมทั้งการจำหน่ายหนังสือการ์ตูนเรื่องแคนดี้ ที่นำมาเขียนเรื่องและภาพใหม่โดยนักเขียนของชาตินั้น ในยุโรปมีภาพยนตร์ญี่ปุ่นแพร่ภาพทางโทรทัศน์ และมีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่พิมพ์จำหน่ายในสโตนีโออเมริกัน โดยระบายสีลงในต้นฉบับเดิม จำนวนถึง 109 เรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมักจะออกฉายทางโทรทัศน์ในยุโรป พร้อมกับการเขียนเรื่องและภาพการ์ตูนใหม่โดยนักเขียนของชาตินั้นเมื่อออกจำหน่ายในรูปหนังสือ เช่น เรื่อง "Grandizer" ของ Go Nagai และเรื่อง "Captain Harlock" ของ Reiji Matsumoto ที่ใช้ชื่อว่า "Goldorak" และ "Albator" เมื่อพิมพ์ออกจำหน่ายในฝรั่งเศส

แม้แต่ในตลาดที่ห่างไกลเช่นยุโรปการ์ตูนญี่ปุ่นก็ยังได้รับความนิยมสูง จึงไม่น่าประหลาดใจต่อความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่น ในประเทศที่ใกล้กว่า เช่น เอเชีย โดยเฉพาะในประเทศที่ใช้ภาษาที่เขียนในลักษณะเดียวกับภาษาญี่ปุ่น คือจากบนลงล่างและจากขวาไปซ้าย จึงต้องการการแปลเพียงอย่างเดียว เช่นใน ฮองกง ไต้หวัน และเกาหลีใต้ การ์ตูนญี่ปุ่นเกือบทุกประเภทถูกแปลเป็นภาษาจีนและเกาหลี โดยมีรูปแบบเดียวกับภาษาญี่ปุ่นคือ พิมพ์โดยใช้สีเดียว แม้แต่ในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง "Astro Boy" ฉบับเดิมซึ่งเป็นภาพยนตร์ขาว - ดำ ก็ถูกนำไปฉายในเดือนธันวาคม 1980 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนต่างชาติเรื่องแรกที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ของจีนตามมาด้วยเรื่อง "Jungle Taitei" ความสำเร็จของการ์ตูนทั้ง 2 เรื่อง ทำให้มีการพิมพ์หนังสือการ์ตูนออกจำหน่าย และสินค้าอื่น ๆ รวมทั้งตุ๊กตา "Astro Boy" และ "Kimba" วางขายอยู่ในร้าน (Schodt 1984 : 158)

อุตสาหกรรมการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น

1. นักเขียนการ์ตูน

ในสหรัฐอเมริกา การ์ตูนหนึ่งเรื่องจะเป็นผลงานร่วมกันของผู้เขียนเรื่อง, ผู้เขียนคำบรรยาย, ผู้วาดภาพ ฯลฯ โดยมีสำนักพิมพ์เป็นผู้ควบคุมการทำงานทั้งหมด แต่นักเขียนการ์ตูนในญี่ปุ่นเป็นอิสระและรับผิดชอบในงานของตนทั้งหมด ตั้งแต่การสร้างเรื่องและการวาดภาพ จนกระทั่งงานเสร็จ โดยมีผู้ช่วยในการวาดรายละเอียดของฉากหลัง (Background) นักเขียนที่มีชื่อเสียง เช่น Osamu Tezuka ต้องใช้ผู้ช่วยถึง 10 คน ในการเขียนการ์ตูนให้แก่นิตยสารสำหรับเด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิงจำนวนมากกว่า 300 หน้าต่อเดือน

นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นต้องทำงานหนักเนื่องจากจำนวนเรื่องที่เขาเขียนให้แก่นิตยสารต่าง ๆ เป็นการจัดระดับให้แก่ตัวเอง ซึ่งหมายถึงเขาจะได้รับค่าตอบแทนต่อหน้าในจำนวนที่สูงขึ้น ค่าตอบแทนในการวาดการ์ตูนของนักเขียนในปี 1984 อยู่ระหว่าง 15 - 250 ดอลลาร์ ขึ้นอยู่กับความมีชื่อเสียงของนักเขียน ซึ่งจะได้รับค่าตอบแทนเท่ากันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย นอกจากนี้ นักเขียนจะได้ส่วนแบ่ง 10% จากจำนวนพิมพ์รวมเล่ม ได้ลิขสิทธิ์จากการนำไปทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูน และการนำตัวละครที่มีชื่อเสียงไปผลิตเป็นสินค้าต่าง ๆ (Schodt 1984 : 140)

หากนักเขียนคนใดประสบความสำเร็จในการเขียนการ์ตูนแล้ว ผลประโยชน์จากการ์ตูนเพียง 1 เรื่อง จะทำรายได้ให้แก่นักเขียนอย่างมหาศาล นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียง เช่น Fujio - Fujiko มีรายได้ในปี 1980 ประมาณ 1.7 ล้านดอลลาร์ ซึ่งเป็นผลมาจากการ์ตูนสำหรับเด็กเรื่อง "โดราเอมอน" และผู้ที่ทำลายสถิติรายได้สูงสุดในปี 1981 คือ Toriyama Akira นักเขียนการ์ตูนอายุ 27 ปี ผู้เขียนการ์ตูนตลกเรื่อง "ดร. สลัมป์" ซึ่งทั้งหนังสือและภาพยนตร์การ์ตูนทำรายได้ให้แก่เขาถึง 2.4 ล้านดอลลาร์ (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 64)

นอกจากจะมีผู้ช่วยในการวาดรายละเอียดของภาพแล้ว บางครั้งนักเขียนการ์ตูนต้องอาศัยเนื้อเรื่องจากนักเขียนเรื่องอาชีพ (Script - writer) หากไม่สามารถสร้างแนวความคิดของเนื้อเรื่องการ์ตูนได้ทันความต้องการ นักเขียนหลายคนประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในฐานะผู้เขียนเรื่องสำหรับหนังสือการ์ตูน เช่น Jiro Gyu ผู้แต่งเรื่อง "Kugishi Sabuyan" (Sabu

the Pin Artist), Ikki Kajiwara ผู้แต่งเรื่อง "Ashita no Jo" (Jo of Tomorrow) และ Kazuo Koike ผู้แต่งเรื่อง "Golgo 13" และ Kozure Okami" (Wolf and Child) (Schodt 1984 : 142)

2. สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูน

ในปี 1980 มีสำนักพิมพ์นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ รายปักษ์ และรายเดือน ประมาณ 60 สำนักพิมพ์ และสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนปกอ่อนประมาณ 30 สำนักพิมพ์ ธุรกิจการผลิตหนังสือการ์ตูนเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันสูงมาก บางครั้งสำนักพิมพ์นิตยสารการ์ตูนเล็ก ๆ ถึงกับเปลี่ยนชื่อนิตยสารการ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจของนักอ่านใหม่ ๆ จึงเป็นเรื่องปกติที่จะมีสำนักพิมพ์และนิตยสารเกิดขึ้นและเลิกกิจการไปได้ในเวลาอันสั้น เป็นจำนวนมาก สำนักพิมพ์ใหญ่ ๆ ที่สามารถจำหน่ายการ์ตูนได้เป็นจำนวนมาก เช่น Kodansha และ Shogakkan จึงเป็นผู้ผูกขาดการผลิตการ์ตูนสำหรับเด็กและการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 70)

Kodansha มีนิตยสารการ์ตูนมากกว่า 12 ชื่อ และพิมพ์หนังสือการ์ตูนปกอ่อนประมาณ 20 - 30 เล่มต่อเดือน ลูกจ้างของสำนักพิมพ์เหล่านี้ส่วนใหญ่อยู่ในฐานะบรรณาธิการ นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ชายบางเล่ม มีบรรณาธิการถึง 20 คน ซึ่งมีหน้าที่ในการคัดเลือกเรื่อง เลือกนักเขียนซึ่งแต่ละคนมีอิสระที่จะเลือกเขียนให้กับสำนักพิมพ์ใดก็ได้ และคอยติดตามทวงต้นฉบับ

เมื่ออาร์ตเวิร์ค บทความ ภาพถ่าย รวมทั้งหน้าโฆษณาได้ถูกรวบรวมจนครบหมดแล้ว ต้นฉบับจะถูกส่งไปพิมพ์ซึ่งอาจจะพิมพ์ส่วนต่าง ๆ เช่น หน้าพิมพ์สี่เดี่ยวน หน้าสี่สี และปกต่างโรงพิมพ์กัน แล้วจึงส่งไปเย็บเล่มและเก็บไว้ในโกดังเพื่อรอการจำหน่ายต่อไป

บริษัทจัดจำหน่ายกว่า 15 บริษัทจะส่งนิตยสารการ์ตูนเหล่านี้ไปจำหน่ายตามร้านขายหนังสือ แผงหนังสือที่สถานีรถไฟ เครื่องขายหนังสือการ์ตูนอัตโนมัติแบบยอดเหรียญ แผงหนังสือหน้าร้านบนม้านั่ง ร้านขายลูกกวาด ร้านขายผักผลไม้ ร้านขายเครื่องเขียนทั่วประเทศตลอดจนส่งไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกทางไปรษณีย์อากาศ

3. การจัดจำหน่าย

นิตยสารการ์ตูนหนา 300 หน้า เช่น Shonen Jump จำหน่ายได้ราว 4 ล้านฉบับต่อสัปดาห์ โดยมีอัตราเหลือคืนเพียง 5 - 10% ซึ่งน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับนิตยสารอื่น ซึ่งมีอัตราการเหลือคืนถึง 20% การผลิตนิตยสารการ์ตูนจึงเป็นธุรกิจที่ทำเงินให้ได้อย่างมหาศาล แต่ก็มึนิตยสารการ์ตูนเพียงไม่กี่ฉบับเท่านั้นที่สามารถจำหน่ายได้มากเท่านี้ หากจำหน่ายได้น้อยก็จะไม่คุ้มกับการลงทุน เนื่องจากมีการแข่งขันสูง นิตยสารการ์ตูนจึงมีราคาสูงมาก คือราคาต่ำกว่า 1 ดอลลาร์ ทำให้ผลกำไรต่อเล่มน้อย (Solo 1989 : 149)

การ์ตูนเรื่องที่ประสบความสำเร็จในนิตยสารจะถูกนำมารวมเล่มจำหน่ายเป็นหนังสือการ์ตูนปกอ่อน แต่ผลพลอยได้ที่ทำกำไรให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนอย่างมาก คือการนำไปทำเป็นภาพยนตร์ ซึ่งส่วนมากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฉายทางโทรทัศน์

วงจรการผลิตในอุตสาหกรรมการ์ตูนจึงเริ่มต้นด้วยการพิมพ์การ์ตูนตอนสั้น ๆ ติดต่อกันในนิตยสาร แล้วนำมารวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูนปกอ่อน การ์ตูนที่ผู้อ่านชอบจะถูกนำไปทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์และฉายตามโรงภาพยนตร์ ซึ่งเท่ากับเป็นการช่วยเพิ่มความนิยมในการ์ตูนเรื่องนั้น และเพิ่มยอดจำหน่ายให้แก่นิตยสาร หนังสือการ์ตูนปกอ่อน และสินค้าอื่น ๆ ต่อไป

การ์ตูนเรื่องแรก จากนิตยสารการ์ตูน ที่นำมาทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์และได้รับความนิยมในหมู่เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่น ในปี 1965 คือการ์ตูนเรื่อง "Obake no Q Taro" (ผีน้อยคิวทาโร่) ของ Fujio - Fujiko การ์ตูนเรื่องนี้เริ่มลงพิมพ์ในนิตยสาร Shonen Sunday ในเดือนกุมภาพันธ์ 1964 (Horn 1980 : 419) หลังจากนั้นสำนักพิมพ์ก็ได้นำการ์ตูนเรื่อง "ผีน้อยคิวทาโร่" ลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนในเครือที่เป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก ทำให้ยอดจำหน่ายของนิตยสารทั้ง 8 เล่มรวมกันถึง 5.7 ล้านฉบับ เมื่อการ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง "ผีน้อยคิวทาโร่" เป็นที่ถูกใจของเด็ก ๆ ก็นำไปสู่สัญญาการผลิตสินค้าโดยใช้ตัวละครจากการ์ตูนเรื่องนี้ซึ่งทำรายได้ให้แก่นักเขียนและสำนักพิมพ์อย่างมหาศาล

ปรากฏการณ์เดียวกันนี้เกิดขึ้นกับการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงในนิตยสาร Nagayoshi ในปี 1975 เรื่อง "Candy Candy" (แคนดี้ จอมแก่น) ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง "Candy" ทำให้ยอดพิมพ์นิตยสาร Nagayoshi สูงถึง 1 ล้านฉบับต่อเดือน และมีรายได้จำนวน 45 ล้าน

ดอลลาร์จากค่าลิขสิทธิ์การนำตัวละครในเรื่องไปผลิตเป็นสินค้าต่าง ๆ เช่น ตุ๊กตา เครื่องเขียน ขนมหู ฯลฯ ที่จำหน่ายได้ทั้งหมดเป็นเงิน 650 ล้านดอลลาร์ ในฐานะหนังสือการ์ตูนปกอ่อน การ์ตูนเรื่อง แคนดี้ ความยาว 9 เล่มจบ สามารถจำหน่ายได้ทั้งหมด 13.5 ล้านฉบับ ซึ่งเป็นสถิติการจำหน่ายจนถึงปี 1984 (Schodt 1984 : 147)

4. แนวโน้มการผลิตหนังสือการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น

ชาวญี่ปุ่นได้ค้นพบว่า การ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อในการส่งข่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ การ์ตูนจึงสามารถพบได้ทั่วไปในป้ายบนถนนหรือสัญญาณจราจร ในแผนที่ หนังสือคู่มือ ใบเสร็จรับเงิน ค่าแก๊สและค่าไฟฟ้า หรือแม้แต่ในสมุดโทรศัพท์ สิ่งนี้อ่านช่วยให้มีการใช้การ์ตูนในการสื่อสารกันอย่างกว้างขวางคือ การที่ชาวญี่ปุ่นจำนวนมาก เรียนรู้วิธีการเขียนการ์ตูนมากขึ้น เด็ก ๆ เรียนวิธีการเขียนภาพในโรงเรียนประถมและมัธยม เด็กชั้น ป.6 และ ป.7 เขียนการ์ตูนช่อง แล้วนำมารวบรวมเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเล็ก ๆ นักเรียนชั้นมัธยมและนักศึกษามหาวิทยาลัยเข้าเป็นสมาชิกชมรมการ์ตูนและร่วมกันพิมพ์นิตยสารการ์ตูนของชมรม แม้แต่ผู้ใหญ่ก็มีการรวมกลุ่มกัน เช่น กลุ่มนักเขียนการ์ตูน การเมืองในสังกัดของสหภาพแรงงาน เป็นต้น (Schodt 1984 : 148)

นอกจากโทรทัศน์และวิดีโอเทปที่พบเห็นได้ทุกหนทุกแห่งแล้ว เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นยังคุ้นเคยกับการสื่อสารโดยใช้ภาพที่ปรากฏในรูปของหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนถึง 17% ของหนังสือทั้งหมดที่มีการพิมพ์ออกจำหน่าย Fujio - Fujiko นักเขียนการ์ตูนผู้มีชื่อเสียงเจ้าของผลงานเรื่อง โดราเอมอนได้เคยกล่าวว่า คนญี่ปุ่นอายุราว 20 - 30 ปี (ในขณะนั้นคือปี พ.ศ. 2525) มักจะถูกเรียกว่าเป็นคนยุคการ์ตูน เพราะเด็กญี่ปุ่นเติบโตขึ้นมากับการ์ตูนทั้งทางหนังสือและโทรทัศน์ การอ่านการ์ตูนจึงกลายเป็นนิสัยของคนญี่ปุ่น (กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี 2526 : 38) หนุ่มสาวที่มีความสามารถหลายคน ซึ่งอาจเลือกอาชีพนักเขียนนวนิยายหรือจิตรกร หากเกิดขึ้นมาในยุคอื่นเลือกที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนอาชีพ เมื่อหนังสือการ์ตูนในท้องตลาดเพิ่มจำนวนมากขึ้น หนังสือชีวิตประจำวันของนักเขียนการ์ตูน นิตยสารวิจารณ์หนังสือการ์ตูน ประวัติของหนังสือการ์ตูน ประเภทต่าง ๆ และสารคดีเกี่ยวกับการ์ตูนในโทรทัศน์ รวมทั้งคอลัมน์เกี่ยวกับการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ จึงเกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการของนักอ่าน

หนังสือการ์ตูนเองก็มีการเพิ่มประเภทของเนื้อหาให้มากขึ้นเพื่อผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัย เพื่อให้หนังสือการ์ตูนสามารถครองความนิยมอยู่ได้ สำนักพิมพ์จำเป็นต้องสรรหานักเขียนใหม่ ๆ ขึ้นมาจากผู้ที่เคยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยของนักเขียนอาชีพ และจากนักเขียนใหม่ที่นำผลงานมาเสนอแก่สำนักพิมพ์ แต่การแข่งขันกันเพื่อให้มีส่วนแบ่งในตลาด (market share) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะเมื่อการ์ตูนประเภทใดได้รับความนิยม ในนิตยสารการ์ตูนทุกฉบับก็จะมีเรื่องประเภทเดียวกันที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในสไตล์การวาดและโครงเรื่อง ผู้อ่านจึงเกิดความเบื่อหน่าย และผลที่ตามมาคือยอดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนทั้งหมดในปี 1981 ตกลงไป 0.4% (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 75)

ผลที่ตามมาอีกอย่างหนึ่งก็คือ ความนิยมในการ์ตูนเรื่องยาวทำให้การ์ตูนช่องเดี่ยวจบหรือการ์ตูนเสียดสีการเมืองในหนังสือพิมพ์ และนิตยสารลดน้อยลง นักเขียนการ์ตูนหันไปเขียนการ์ตูนเรื่องยาวที่หารายได้ให้มากกว่าแทน

ถึงแม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะเป็นหนังสือที่มียอดนิยมมากที่สุด แต่หนังสือการ์ตูนก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าอาจทำให้ความสามารถในการอ่านของเด็กลดลง หรือเด็กอาจติดการ์ตูนจนทำให้เสียการเรียน ทั้งนักเขียนและสำนักพิมพ์จึงได้พยายามที่จะยกฐานะหนังสือการ์ตูนให้ดีขึ้น ในสายตาของคนทั่วไป เช่น แทรกเกร็ดความรู้ต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของการ์ตูนไว้ท้ายหน้าทุก ๆ หน้าของนิตยสารการ์ตูน นักเขียนบางคนเริ่มเขียนการ์ตูนช่องที่ให้ความรู้ในเรื่องทั่ว ๆ ไป หรือหากเขียนการ์ตูนประวัติศาสตร์ก็จะให้รายชื่อของหนังสืออ้างอิงไว้ด้วย

ในวงการธุรกิจ บริษัทใหญ่ ๆ หลายบริษัทของผู้บ่น เริ่มเปลี่ยนจุดหมายข่าวของตน ให้อยู่ในรูปของการ์ตูนเรื่อง บริษัทคิสซึตะและมาสด้า ใช้การ์ตูนในการอธิบายวิธีการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ และการใช้รถยนต์ให้แก่ลูกค้า แม้แต่หนังสือที่มีเนื้อหาทางวิชาการ เช่น หนังสือหลักเศรษฐศาสตร์เบื้องต้นชื่อ A Cartoon Introduction to the Japanese Economy ของสำนักพิมพ์นิฮอน เคอิโช ชิมบุน ก็ยังผลิตออกมาในรูปของการ์ตูนชุด 4 เล่มจบ และได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษเพื่อไปจำหน่ายในอเมริกาในชื่อ Japan Inc. ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ที่เขียนขึ้นจากเรื่องจริง เช่น หนังสือการ์ตูนประวัติของบริษัทใหญ่ เช่น ฮอนด้า, โชนัน, โนมูระ ซีเคียวริตี้ และอายิโนะโมะโต๊ะ ('มันกะ' ธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นภาพลักษณ์ใหม่ของ



การสื่อสาร 2532 : 41) นอกจากนี้ยังมีการตูนความรู้ (Study Comics) เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ เช่น วิชาประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ การอ่านรวมทั้งทฤษฎีวิทยาศาสตร์สำหรับ พ่อ - แม่ ชี้อีให้ลูก ๆ ที่ติดหนังสือการ์ตูนอ่าน และกิจการการพิมพ์การ์ตูนประเภทความรู้ก็มีแนวโน้มว่าจะเป็นกิจการที่เติบโตในอนาคต

ประวัติและการผลิตหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย

1. ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มถูกนำมาแปลเป็นภาษาไทย เมื่อมีการสั่งซื้อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมาฉายทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เรื่อง "เจ้าหนูปรมาณู" หรือ "Astro Boy" ถูกนำมาแปลลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนชื่อ การ์ตูนเด็ก โดยไพบูลย์ วาศรี ซึ่งเป็นนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเพียงฉบับเดียวที่พิมพ์จำหน่ายในราว พ.ศ. 2504 - 2505 (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 77) เมื่อภาพยนตร์ประเภทหุ่นยนต์และสัตว์ประหลาด เช่น การ์ตูนชุด "ยอดมนุษย์" และเรื่องของมนุษย์ที่สามารถแปลงกายได้และมีอภินิหาร เช่น "ไอ้มดแดง" ได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ ที่ดูการ์ตูนโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในร้านหนังสือก็ถูกนำมาแปลจำหน่ายทั้งแบบที่เขียนตัวอักษรไทยลงแทนตัวอักษรญี่ปุ่น และแบบที่มีการวาดใหม่เลียนแบบต้นฉบับเดิม

หลังจากนั้นการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเริ่มมีระบบการพิมพ์ที่ทันสมัยโดยการถ่ายภาพกลับมาถ่ายเป็นขาว และลบตัวอักษรญี่ปุ่นออกเพื่อเขียนตัวอักษรไทยลงไปแทน แต่ไม่มีการเขียนการ์ตูนเลียนแบบขึ้นใหม่โดยนักวาดของไทยแล้ว สำนักพิมพ์ที่พิมพ์การ์ตูนประเภทนี้ได้แก่ สำนักพิมพ์อุดมศึกษาและสำนักพิมพ์ศิริสาสน์ แต่หนังสือการ์ตูนที่เป็นต้นแบบของการจัดทำการ์ตูนญี่ปุ่นในรูปแบบปัจจุบันคือ การ์ตูนคอสมิก (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 78)

การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในประเทศไทยในระยะแรก ๆ จะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย หรือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง แต่เขียนโดยนักเขียนชาย เช่น เรื่อง "เจ้าหญิงอัศวิน" หรือ "Princess Knight" ของ Osamu Tezuka เมื่อเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มมีมากขึ้น โดยเฉพาะเริ่มมีการเขียนการ์ตูนรัก สำหรับผู้หญิงโดยนักเขียนหญิง จึงมีการแปลการ์ตูนรักสำหรับ

วัยรุ่นออกจำหน่าย โดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเป็นสำนักพิมพ์แรกที่แปลการ์ตูนเรื่อง "Candy" ออกจำหน่ายในราคาเล่มละ 10 บาท ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากคนดูภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ (อรรถัย ศรีสันตสุข 2527 : 19) การ์ตูนสำหรับวัยรุ่นได้ดีพิมพ์ออกจำหน่ายเป็นระยะ ๆ โดยมีผู้สนใจติดตามอ่านอยู่บ้างแต่ไม่แพร่หลายเท่าใดนัก จนกระทั่ง การ์ตูนเรื่อง "โคราเอมอน" ได้รับความนิยมสูงสุดในหมู่นักอ่านการ์ตูนไทย ทำให้หนังสือและนิตยสารการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เพิ่มจำนวนมากขึ้นในท้องตลาดเพื่อตอบสนองความต้องการของนักอ่านที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว

2. การผลิตหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ไทย

สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ใหญ่และมีหนังสือการ์ตูนออกจำหน่ายสม่ำเสมอ ได้แก่ สำนักพิมพ์ขุณหสาสน์, มิตรไมตรี, วิบูลย์กิจ, สยามสปอร์ตพริตติ้ง, และหมึกจีน นอกจากนี้ยังมีหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์อื่น ๆ เช่น สำนักพิมพ์อุดมศึกษา, สุภาพ, จัมโบ้, ธนสาสน์, ดินสอ, ราชาการ์ตูน และดาวพระศุกร์ ฯลฯ แต่สำนักพิมพ์เหล่านี้พิมพ์หนังสือการ์ตูนออกจำหน่ายไม่สม่ำเสมอ และมักนำเรื่องที่เคยได้รับความนิยมในอดีตมาพิมพ์ใหม่ และบางสำนักพิมพ์ก็ได้หยุดการพิมพ์การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นออกจำหน่ายแล้ว

หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนออกมาสม่ำเสมอทั้ง 5 สำนักพิมพ์นี้ จะเป็นการ์ตูนในลักษณะจบในเล่มหรือเป็นเรื่องยาวติดต่อกันหลายเล่มจบหรืออยู่ในรูปนิตยสาร ซึ่งผลิตเพื่อกลุ่มผู้อ่านต่างกัน เช่น สยามสปอร์ตพริตติ้ง ผลิตการ์ตูนสำหรับผู้หญิง และสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจและหมึกจีน จะผลิตการ์ตูนสำหรับผู้ชายมากกว่า

เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานในการผลิตหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้รับผิดชอบในการผลิตหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ปรากฏว่า สามารถติดต่อขอข้อมูลได้เพียง 4 สำนักพิมพ์ คือ สำนักพิมพ์ขุณหสาสน์, วิบูลย์กิจ, สยามสปอร์ตพริตติ้ง และหมึกจีน สำหรับสำนักพิมพ์มิตรไมตรี และอุดมศึกษา ซึ่งมีนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นประชากรการวิจัยด้วยนั้น ผู้วิจัยไม่สามารถติดต่อขอข้อมูลดังกล่าวได้ จึงขอเสนอรายละเอียดต่าง ๆ เท่าที่รวบรวมได้ดังต่อไปนี้

2.1 สำนักพิมพ์ขุณหสาสน์

สำนักพิมพ์ขุณหสาสน์ พิมพ์การ์ตูนจำหน่ายโดยใช้ชื่อว่า "การ์ตูนยอดธิดา" เริ่มพิมพ์หนังสือการ์ตูนใน พ.ศ. 2517 สำนักพิมพ์นี้ไม่มีนิตยสารการ์ตูนออกวางจำหน่ายมีเฉพาะหนังสือการ์ตูนออกจำหน่าย เฉลี่ยเดือนละ 20 เล่ม ราคาประมาณ 15 บาท จำนวนพิมพ์จะไม่เท่ากัน สำนักพิมพ์จะพิมพ์ยอดพิมพ์สูงขึ้นในช่วงเวลาปิดภาคเรียน ไม่มีการรับสมาชิก แต่มีบริการสั่งซื้อทางไปรษณีย์ ผู้เลือกเรื่องที่จะนำมาแปลของขุณหสาสน์จะมีทีมงานร่วมกันเลือกพิจารณาจากเรื่องที่ได้รับคามนิยม โดยดูจากยอดจำหน่ายและยอดสั่งซื้อทางไปรษณีย์ ประกอบกับพิจารณาเรื่องที่สำนักพิมพ์อื่น ๆ พิมพ์ออกจำหน่าย โดยเน้นโครงเรื่องมากกว่าจะเน้นการผลิตการ์ตูนสำหรับผู้ชายหรือผู้หญิง นักแปลของสำนักพิมพ์เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่รับแปลโดยไม่สังกัดสำนักพิมพ์ค่าจ้างแปลคิดเป็นหน้า หน้าละประมาณ 5 - 7 บาท

หนังสือการ์ตูนแปลของยอดธิดาที่มียอดจำหน่ายสูงสุด คือเรื่อง คำสาปฟาโรห์ การ์ตูนเรื่องนี้ภาค 1 มีความยาวถึง 14 เล่ม และภาค 2 ยังพิมพ์จำหน่ายอยู่ในขณะนี้ เนื่องจากต้นฉบับในประเทศญี่ปุ่นยังไม่จบ (วีระ ใจหนักแน่น, สัมภาษณ์)

2.2 สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นออกจำหน่ายทั้งในรูปแบบหนังสือและนิตยสารการ์ตูน เฉลี่ย 12 ฉบับต่อสัปดาห์ โดยเน้นการ์ตูนสำหรับผู้ชาย เช่น การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ วิทยาศาสตร์ มากกว่าการ์ตูนรักสำหรับเด็กผู้หญิง สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นสำนักพิมพ์ที่พิมพ์นิตยสารการ์ตูนจำหน่ายมากที่สุดรวม 11 ชื่อ ได้แก่ ซีโร่, ซีโร่มันท์ลี, เกมส์, อนิเมจ วิกส์, อนิเมจ เอาท์, ที.วี.ไลน์, บ๊ิก, นอน-โน, กิปท์ แมกกาซีน, เฟรนด์ และ ไอส์กริม ซึ่งส่วนใหญ่ นิตยสารการ์ตูนเหล่านี้ยังคงพิมพ์ออกจำหน่ายเป็นประจำ นิตยสารการ์ตูนที่มียอดจำหน่ายสูงสุดคือ เกมส์ นิตยสารสำหรับผู้หญิงจำหน่ายได้ดีในระดับปานกลาง เช่น นอน-โน และ กิปท์ แมกกาซีน จำหน่ายได้ในระดับใกล้เคียงกัน หนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายได้ดีของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ คือการ์ตูนบูซึ่งมักจะเป็นการ์ตูนเรื่องยาว การ์ตูนสำหรับผู้หญิง วิบูลย์กิจจะพิมพ์เป็นการ์ตูนเรื่องสั้นมากกว่าการ์ตูนเรื่องยาว แต่การ์ตูนประเภทที่ขายดีที่สุดคือ เรื่องผีและลึกลับ ซึ่งมีผู้อ่านทั้ง 2 เพศ (เจิมใจ พรพิบูลย์, สัมภาษณ์)

2.3 สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง

สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง เริ่มพิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นออกจำหน่ายในปี 2526 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเรื่องแรกของสำนักพิมพ์นี้คือ เรื่อง "โคราเอมอน" ซึ่งปี 2526 อยู่ในช่วงที่การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทย หนังสือการ์ตูนโคราเอมอนมีจำนวนพิมพ์ต่อเล่มสูงถึง 35,000 ฉบับ สยามสปอร์ตพริ้นติ้งแปลเฉพาะการ์ตูนโคราเอมอนออกจำหน่ายติดต่อกันเป็นเวลาถึง 2 ปี จนถึง พ.ศ. 2528 เมื่อต้นฉบับที่นำมาแปลทับกับต้นฉบับที่ลงพิมพ์ในนิตยสารญี่ปุ่น ความถี่ในการพิมพ์จำหน่ายเริ่มลดลง สยามสปอร์ตพริ้นติ้งจึงเริ่มแปลหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิงออกจำหน่ายโดยจำนวนพิมพ์ต่อเล่มลดลงเป็น 18,000 ฉบับ (มานิตย์ ลือประไพ, สัมภาษณ์)

หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์ส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่จบในเล่ม เนื่องจากการ์ตูนเรื่องยาวจะต้องรอคอยต้นฉบับจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งบางเรื่องอาจต้องรอเป็นเวลาถึง 3 เดือน จึงจะได้ต้นฉบับเพียงพอในการรวมพิมพ์ 1 เล่ม ทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย โดยเฉพาะแล้วสยามสปอร์ตพริ้นติ้งจะพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นออกจำหน่ายประมาณเดือนละ 25 เล่ม ยอดพิมพ์จำหน่ายในปัจจุบันคือ 24,000 ฉบับต่อเล่ม นอกจากการ์ตูนจบในเล่มหรือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบแล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนรายเดือน สำหรับผู้หญิงอีก 3 ชื่อ คือ ได้ แดงโม เลมอน และ หวาน และนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์สำหรับผู้ชาย เช่น จัมพ์ แอ็คชั่น และ ไฮเปอร์ การ์ตูนเหล่านี้มียอดจำหน่ายไม่ดิ่ง ประกอบกับมีปัญหาในการออกจำหน่ายไม่ตรงเวลา ทำให้ผู้อ่านเบื่อหน่ายการติดตาม จึงไม่มีนิตยสารการ์ตูนของสยามสปอร์ตพริ้นติ้งออกจำหน่ายในขณะนี้ ราคาของหนังสือการ์ตูนในยุคแรกเล่มละ 7 บาท ในปัจจุบันราคาประมาณ 12 - 15 บาท

นักแปลของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้งมีประมาณ 10 คน เป็นนักแปลในสังกัดสำนักพิมพ์ 5 คน นอกนั้นเป็นผู้แปลอิสระ โดยนักแปลในสังกัดจะได้เงินเดือนประจำนอกเหนือจากค่าแปลซึ่งจ่ายให้อัตราหน้าละ 15 บาท อัตราค่าแปลสูงสุดของสยามสปอร์ตพริ้นติ้งคือหน้าละ 30 บาท ในการแปลการ์ตูนเรื่อง "โคราเอมอน"

นักแปลของสยามสปอร์ตพริ้นติ้งจะเป็นผู้เสนอเรื่องที่จะนำมาแปลให้แก่ บรรณาธิการเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้ายว่าจะเลือกเรื่องใด ซึ่งตามปกติจะเลือกเรื่องของนักเขียนที่มีชื่อเสียงและเนื้อเรื่องที่กำลังได้รับความนิยม

ต้นฉบับการ์ตูนที่แปลเสร็จแล้ว ก่อนจะส่งให้แก่ผู้บรรยายต้องมีการตรวจการใช้ภาษาให้ถูกต้องก่อนหลังจากนั้นผู้บรรยายจะทำการตัดต่อ ให้กะทัดรัดเพื่อให้บรรจุคำพูดลงในบอลลูนได้ แล้วนำไปวาดภาพปกโดยนักวาดไทย ต้นฉบับที่บรรยายและมีปกแล้วจะถูกส่งไปพิมพ์และเข้าเล่ม กระบวนการผลิตตั้งแต่เริ่มแปลจนถึงพิมพ์เสร็จนำไปจำหน่ายได้ ใช้เวลาประมาณ 15 วันต่อเล่ม

การวางตลาดสยามสปอร์ตพริ้นติงส่งหนังสือการ์ตูนไปจำหน่ายเอง โดยในกรุงเทพฯ จะวางใกล้โรง เรียนมัธยมทั้งชายและหญิง และรับคืนหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายไม่หมด

หนังสือการ์ตูนของสยามสปอร์ตพริ้นติง เรื่องที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี 2532 คือ การ์ตูนสำหรับผู้หญิงเกี่ยวกับความรักของนักเรียนชั้นมัธยม เรื่อง "รักนี้หลากหลายสี" ของ มาเอเดะ เอ็ตสึโกะ (มานิตย์ ลือประไพ, สัมภาษณ์)

2.4 สำนักพิมพ์หมึกจีน

สำนักพิมพ์หมึกจีนเริ่มพิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเมื่อ พ.ศ. 2525 ทั้งในรูปแบบหนังสือและนิตยสาร นิตยสารการ์ตูนของหมึกจีน ที่มีการผลิตออกจำหน่ายค่อนข้างสม่ำเสมอคือ นิตยสารรายสัปดาห์ โนวา และ แมกซ์ สำหรับนิตยสารรายปักษ์ มิติสยอง ขณะนี้หยุดการพิมพ์จำหน่ายแล้ว โดยเฉลี่ยใน 1 เดือน หมึกจีนผลิตหนังสือและนิตยสารออกจำหน่ายราว 20 เล่ม ราคาประมาณ 12 - 15 บาท จำนวนพิมพ์ต่อเล่มประมาณ 6,000 - 8,000 ฉบับ

นักแปลของสำนักพิมพ์จะเป็นผู้เลือกเรื่องร่วมกับเจ้าของสำนักพิมพ์และบรรณาธิการ โดยเลือกจากนักเขียนที่ได้รับความนิยม และเนื้อเรื่องที่กำลังฮิต โดยหมึกจีนจะเน้นการ์ตูนบู๊มากกว่า เนื่องจากการ์ตูนสำหรับผู้หญิงจำหน่ายได้ไม่ดี นักแปลไม่สังกัดสำนักพิมพ์แต่รับแปลให้เฉพาะหมึกจีนเท่านั้น ค่าจ้างแปลหน้าละประมาณ 7 - 8 บาท ภาพปกของหนังสือการ์ตูนจะเขียนขึ้นใหม่ เช่นเดียวกับสยามสปอร์ตพริ้นติง

การวางตลาดหนังสือการ์ตูนในกรุงเทพฯ สำนักพิมพ์จะส่งเอง ในต่างจังหวัด มีสายส่ง ซึ่งส่วนใหญ่ขยายขาด การ์ตูนที่ขายดีของสำนักพิมพ์หมึกจีนคือ การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้เรื่อง

"ฤทธิ์มหัศจรรย์ท่านโลกันต์" และการ์ตูนกีฬาเรื่อง "ยอดคิวทอง" (จจิตต์ สุนทนนท์, สัมภาษณ์)

3. การแปลและปัญหาในการแปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่น

ในการแปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่นนั้น ดัชนีบัตรการ์ตูนของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ จะได้จากนิตยสารการ์ตูนที่พิมพ์ออกจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่น นิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้ชายที่สำนักพิมพ์ไทยเลือกเรื่องมาแปลมากที่สุดคือ นิตยสาร Shonen Jump ซึ่งเรื่องในนิตยสารดังกล่าวเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านวัยรุ่นชาย เช่น ถกข์หมัดดาวเหนือ กัปตันชีบาสะ (เจ้าหนูสิงห์นักเตะ) ซิติ ฮันเตอร์ และ ดราگونบอลล์ เป็นต้น (พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 82) หลักเกณฑ์ในการเลือกเรื่องมาแปลของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ คล้ายคลึงกัน คือเลือกจากนักเขียนที่กำลังได้รับความนิยมก่อน แล้วจึงจะพิจารณาเนื้อเรื่อง หนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของทุกสำนักพิมพ์จะมีขนาดเดียวกัน คือ 16 หน้ายก ยกเว้นหนังสือการ์ตูนที่สำนักพิมพ์หมิงจินพิมพ์ออกจำหน่ายในระยะแรก ซึ่งจะมีรูปเล่มแบบเดียวกับหนังสือการ์ตูนปกอ่อนของญี่ปุ่น คือขนาดเล็กกว่า 16 หน้ายก (ประมาณ 11 ซม. x 16 ซม.) และมีปกกระดาษ (Book Jacket) หุ้มอีก 1 ชั้น

สำหรับปัญหาในการแปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่นนั้น มี 2 ประการคือ ปัญหาเรื่องภาษา และ ปัญหาลิขสิทธิ์

3.1 ภาษา อุปสรรคที่สำคัญในการแปลหนังสือการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่น คือภาษาเนื่องจากคำศัพท์ส่วนใหญ่เป็นคำศัพท์ที่ไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ บางครั้งนักเขียนการ์ตูนจะเป็นผู้คิดคำขึ้นเองโดยการผสมตัวอักษรคันจิ (ตัวอักษรจีน) เป็นคำศัพท์ใหม่ โดยเฉพาะในการ์ตูนประเภทวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้แปลต้องใช้วิธีการเดาเพราะไม่มีในพจนานุกรม ภาษาในการ์ตูนชอบใช้ตัวอักษรคาตากานะ (ตัวอักษรที่ใช้สำหรับเขียนคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ) ที่ต้องอ่านเทียบเสียงกับภาษาอังกฤษ หากเป็นคำที่ไม่มีในพจนานุกรม ต้องใช้เวลาอ่านหลายครั้งกว่าจะได้เป็นคำในภาษาอังกฤษ การ์ตูนญี่ปุ่นชอบใช้ภาษาท้องถิ่นและคำแสลง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นคำไม่สุภาพ โดยเฉพาะในการ์ตูนประเภทบู๊และการต่อสู้ ในการ์ตูนประเภทนี้จะมีการใช้เสียงประกอบมาก นักแปลจึงต้องเสียเวลาในการคิดคำแทนเสียงต่าง ๆ ซึ่งบางครั้งไม่มีคำในภาษาไทยจะใช้แทนได้ นอกจากนี้ยังมีชื่อท่าต่าง ๆ ในการต่อสู้แปลก ๆ หลายท่า ซึ่งนักแปลมักจะสับสนเนื่องจากจำไม่ได้ว่าเคยใช้ชื่ออะไรไปบ้างในการแปลครั้งแรก (ทิพย์วัลย์ แซ่แต้ และคนอื่น ๆ 2531 : 38 - 44)

3.2 ลิขสิทธิ์ หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยไม่มีการขอลิขสิทธิ์ เนื่องจากค่าลิขสิทธิ์ที่สำนักพิมพ์ญี่ปุ่นกำหนดไว้มีราคาสูง (ประมาณหน้าละ 5 ดอลลาร์) (มานิตย์ ลือประไพ, สัมภาษณ์) อย่างไรก็ตามสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นไม่คิดว่าใจที่จะเรียกร้องค่าลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ไทย เนื่องจากยอดพิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของไทย เปรียบเทียบกับยอดพิมพ์นิตยสารและหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นแล้วเป็นจำนวนที่ต่ำมาก และยังถือว่าเป็นการเผยแพร่การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งจะส่งผลถึงรายได้ในการจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนและสินค้าที่นำตัวละครในการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ มาใช้ เมื่อไม่มีการขอลิขสิทธิ์ จึงเกิดปัญหาว่าสำนักพิมพ์ต่าง ๆ แปลการ์ตูนออกจำหน่ายซ้ำกัน ซึ่งนอกจากผู้อ่านจะเสียเปรียบเนื่องจากซื้อการ์ตูนซ้ำ โดยไม่สามารถพลิกดูเรื่องภายในได้ก่อนแล้ว สำนักพิมพ์ยังต้องแข่งขันกันในการพิมพ์เพื่อให้หนังสือการ์ตูนของตนออกวางจำหน่ายได้ก่อน เพราะหากวางจำหน่ายทีหลังจะขายไม่ค่อยได้เนื่องจากผู้อ่านซื้อเรื่องที่แปลโดยสำนักพิมพ์อื่นไปก่อนแล้ว สำนักพิมพ์ที่มีโรงพิมพ์ของตัวเอง จึงได้เปรียบเนื่องจากไม่ต้องเสียเวลาจ้างโรงพิมพ์ เมื่อได้ต้นฉบับแล้วก็จะแปลส่งพิมพ์และนำออกจำหน่ายได้ก่อน

สรุป

การ์ตูนญี่ปุ่นเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในรูปของศิลปะภาพเขียนโบราณ และนิทานประกอบภาพ อิทธิพลของศิลปะตะวันตกและการ์ตูนต่างประเทศที่มีผู้นำเข้าไปเผยแพร่ในประเทศญี่ปุ่นในราวกลางศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 เช่น การ์ตูนอเมริกัน ได้ทำให้นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นพัฒนากาตูนในรูปแบบใหม่ ที่มีการแบ่งกรอบภาพและเขียนบทสนทนาในบอลลูนขึ้น การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันแบ่งเป็นเนื้อหาประเภทต่าง ๆ เช่น การต่อสู้ กีฬา ความรัก ฯลฯ และผลิตขึ้นสำหรับผู้อ่านทั้ง เด็กและผู้ใหญ่ ในรูปของหนังสือและภาพยนตร์การ์ตูนจำนวนมากที่แพร่หลายไปยังประเทศต่าง ๆ รวมทั้งประเทศไทย ซึ่งสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ได้แปลการ์ตูนจากภาษาญี่ปุ่นออกจำหน่ายทั้งในลักษณะหนังสือและนิตยสารการ์ตูน จากการศึกษาในอดีตพบว่า เด็กและเยาวชนชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ และอ่านหนังสือการ์ตูน หนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายเป็นจำนวนมากในท้องตลาดจึงน่าจะเป็นหนังสือและนิตยสารประเภทหนึ่งที่นักเรียนสนใจอ่าน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงปี พ.ศ. 2530 - 2531 และศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา การวิจัยจึงแบ่งเป็น 2 ส่วน และดำเนินการตามลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

1. กำหนดขอบเขตของหนังสือการ์ตูนที่จะศึกษา

หนังสือการ์ตูนที่ต้องการศึกษาคือ หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงเดือน มกราคม 2530 - มิถุนายน 2531 แต่เมื่อทำการสำรวจแล้ว พบว่า มีนิตยสารการ์ตูนที่พิมพ์ออกจำหน่ายในช่วงเวลาดังกล่าวโดยมีกำหนดออกที่แน่นอนด้วย จึงได้รวมนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเข้าเป็นประชากรการวิจัยอีกประเภทหนึ่ง การกำหนดกลุ่มประชากรในการวิจัยทั้ง 2 ประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1.1 หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นจำนวนมาก ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ที่ตัวเล่ม ผู้วิจัยจึงต้องขอข้อมูลรายชื่อของหนังสือการ์ตูนที่วางจำหน่ายในช่วงเดือนมกราคม 2530 - มิถุนายน 2531 จากสำนักพิมพ์ สำนักพิมพ์ที่ผู้วิจัยเลือกหนังสือการ์ตูนมาเป็นประชากรในการวิจัย คือ สำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ออกจำหน่ายสม่ำเสมอและหาซื้อได้ง่าย ซึ่งสำรวจพบสำนักพิมพ์ดังกล่าว จำนวน 5 สำนักพิมพ์ ได้แก่ สำนักพิมพ์ซุซุโหลฮาสัน, มิตรไมตรี, วิบูลย์กิจ, สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และ หมึกจีน สำนักพิมพ์ที่สามารถให้ข้อมูลรายชื่อหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์ตนได้มีเพียงสำนักพิมพ์ สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจีน อย่างไรก็ตามหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ มีปีที่

พิมพ์ปรากฏที่ตัวเล่ม ประชากรที่ใช้ในการวิจัย จึงเป็นหนังสือการ์ตูนของ 3 สำนักพิมพ์คือ หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ, สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจีน จากข้อมูลที่ได้จากสำนักพิมพ์และการสำรวจหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในร้านหนังสือและร้านเช่าหนังสือสามารถรวบรวมหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงเวลาดังกล่าวได้เป็นจำนวน 770 เล่ม คิดเป็นจำนวนชื่อเรื่องทั้งหมด 337 ชื่อเรื่อง

1.2 นิติสารการ์ตูน

ในขณะที่ทำการวิจัย สํารวจพบ นิติสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 22 ชื่อผลิตโดยสำนักพิมพ์ 5 แห่ง ได้แก่ สำนักพิมพ์มิตรไมตรี, วิบูลย์กิจ, สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง, หมึกจีน และอุดมศึกษา (สำนักพิมพ์ซุณหสาสน์ไม่มีนิติสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้นิติสารการ์ตูนทุกฉบับเป็นประชากรในการวิจัย เพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาความสนใจต่อการอ่านนิติสารการ์ตูนที่มีจำหน่ายในท้องตลาดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา รายละเอียดของนิติสารทั้ง 22 ชื่อมีดังนี้

- | | | |
|-------|----------------------------|--------------------------------------|
| 1.2.1 | นิติสารราย 10 วัน | 1 ชื่อ จำนวน 52 ฉบับ |
| 1.2.2 | นิติสารรายสัปดาห์ | 7 ชื่อ จำนวน 286 ฉบับ |
| 1.2.3 | นิติสารรายบิกซ์ | 1 ชื่อ จำนวน 13 ฉบับ |
| 1.2.4 | นิติสารรายเดือน | 10 ชื่อ จำนวน 165 ฉบับ |
| 1.2.5 | นิติสารที่วางตลาดไม่แน่นอน | 3 ชื่อ ผู้วิจัยไม่สามารถค้นหาตัวเล่ม |

ได้ครบจึงไม่ทราบจำนวน

รวมนิติสารที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 22 ชื่อรวม 516 ฉบับ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น การกำหนดประเภทของเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนได้จากการศึกษาหนังสือและเอกสารต่าง ๆ ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ได้แก่ กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. "วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น." โลกหนังสือ

พรพนิต พ่วงภิญโญ. "บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน."
วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

ไพเราะ เรื่องศิริ. "ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียง
ประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

สุวนัย ศรีสง่า. "การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี
10 ปี ปีการศึกษา 2515," วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2515.

อรทัย ศรีสันติสุข. "การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย," ตะวัน (พฤษภาคม - กรกฎาคม 2527) :
15 - 25.

"Cartoon Heroes Captivate Japanese Young People." Japan Quarterly 29
(April - June 1982) : 165 - 168.

Schodt, Frederick L. Manga ! Manga ! the World of Japanese Comics.
Tokyo : Kodansha International, 1984.

White, David Manning. "Comics." The Encyclopedia Americana 7 (1986) : 373.

จากการศึกษาหนังสือและเอกสารข้างต้น สามารถรวบรวมประเภทของเนื้อหาของหนังสือ
การ์ตูนได้ 14 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา ประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล วายน้ำ เบล์บอล
แข่งรถ ฯลฯ

2. การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ เช่น การต่อสู้ของซามูไร นินจา แก๊งวัยรุ่น ฯลฯ

3. การ์ตูนสงคราม

4. การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ นิยายวิทยาศาสตร์ การผจญภัย และเรื่อง

ต้นเต็นท์ศจรรย

5. การ์ตูนรัก
6. การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์
7. การ์ตูนเทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน
8. การ์ตูนลึกลับ ผี และสยองขวัญ
9. การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม และการสืบสวน
10. การ์ตูนเรื่องสมจริง
11. การ์ตูนชีวประวัติ
12. การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์
13. การ์ตูนตลกขบขัน
14. การ์ตูนรวมเรื่องสั้น*

นอกจากประเภทของเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแล้ว ยังได้ศึกษารายละเอียดอื่น ๆ ได้แก่ ผู้แต่ง ผู้เขียนภาพ ผู้แปล ความยาว และราคาของหนังสือการ์ตูน เพื่อนำข้อมูลไปประกอบการสร้างแบบสอบถาม, ศึกษาความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

3. การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมหนังสือ และนิตยสารการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นที่ออกจำหน่ายในช่วงเดือนมกราคม 2530 - มิถุนายน 2531 จากร้านจำหน่าย และร้านเช่าหนังสือในจำนวนมากที่สุดเท่าที่สามารถค้นหาตัวเล่มพบ ซึ่งสามารถรวบรวมได้ หนังสือการ์ตูน 770 เล่ม และนิตยสารการ์ตูน 22 ชื่อ แล้วจึงนำมาศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดไว้ โดยการบันทึกรายละเอียด ทางบรรณานุกรมของหนังสือแต่ละเล่ม พร้อมระบุประเภทของเนื้อหา

* หนังสือการ์ตูนในประเภทนี้ เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น ๆ หลายประเภทไว้ในเล่มเดียวกัน เช่น การ์ตูนรัก การ์ตูนผี และการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม และการสืบสวน เป็นต้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ และนิตยสารการ์ตูน เป็นการหาค่าร้อยละของข้อมูล โดยใช้สูตร

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P = ค่าร้อยละ

f = จำนวนความถี่ในแต่ละรายการ

n = จำนวนหนังสือทั้งหมด

ส่วนที่ 2 การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างประชากร

ผู้วิจัยเลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นตัวแทนของนักเรียนชั้นมัธยมต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นตัวแทนของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย กลุ่มตัวอย่างของประชากรที่ศึกษา คือนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ ปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2532 ของโรงเรียนระดับมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งโรงเรียนมัธยมหญิง โรงเรียนมัธยมชาย และโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยเลือกทั้งโรงเรียนที่ฐานะของผู้ปกครองและผลการของนักเรียนอยู่ในระดับดีและในระดับปานกลางโดยสุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชั้นละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมชาย 2 โรงเรียน ได้แก่ รร.สวนกุหลาบวิทยาลัย และรร.วัดนวลนรดิศ รวม 80 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชั้นละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมหญิง 2 โรงเรียน ได้แก่ รร.สตรีวิทยา และรร.สตรีวิทย์อุปสรรสวารค์ รวม 80 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5

ชาย-หญิง อย่างละ 20 คน จากโรงเรียนมัธยมสหศึกษา 2 โรงเรียน ได้แก่ รร.สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และรร.จันทรประดิษฐารามวิทยาคม รวม 160 คน รวมเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 320 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โรงเรียน	ระดับการศึกษา	จำนวนนักเรียน	
		หญิง	ชาย
1. รร. สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ม.2	20	20
	ม.5	20	20
2. รร. จันทรประดิษฐารามวิทยาคม	ม.2	20	20
	ม.5	20	20
3. รร. สตรีวิทยา	ม.2	20	-
	ม.5	20	-
4. รร. สวนกุหลาบวิทยาลัย	ม.2	-	20
	ม.5	-	20
5. รร. สตรีวัดอัมพรสวรรค์	ม.2	20	-
	ม.5	20	-
6. รร. วัดนวลนรดิศ	ม.2	-	20
	ม.5	-	20
รวม (N = 320)		160	160

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ ได้จากแบบสอบถาม ซึ่งสร้างขึ้นโดยการศึกษาแบบสอบถามเกี่ยวกับการอ่านของนักเรียนจากงานวิจัยต่าง ๆ ประกอบกับข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนที่ได้จากการศึกษาตัวเล่มและการสัมภาษณ์สำนักพิมพ์ โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ชั้นเรียน โรงเรียน อายุ เพศ กิจกรรมที่นักเรียนชอบทำในเวลาว่างและวันหยุด และประเภทของหนังสือ และนิตยสารที่นักเรียนชอบอ่าน

ตอนที่ 2 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ได้แก่ เหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น แหล่งที่ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน การเลือกซื้อ ราคาของหนังสือการ์ตูนที่ซื้อ นิตยสารการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่าน ความสนใจร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูน ประเภทของเนื้อหาการ์ตูนที่ชอบ เวลาและจำนวนที่อ่าน ผู้ที่ห้ามไม่ให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูน และสิ่งที่นักเรียนอยากให้หนังสือการ์ตูนปรับปรุงแบบสอบถามเป็นแบบให้เติมข้อมูล เลือกตอบตามมาตราส่วนประเมินค่า โดยให้เลือก 5 ระดับคือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย ไม่เคยเลย และคำถามปลายเปิด เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะ

แบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วได้นำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 โรงเรียนนนทรีวิทยา จำนวน 32 คน (10% ของกลุ่มตัวอย่าง) เพื่อหาข้อบกพร่อง และแก้ไขแล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยต่อไป

3. การรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามที่แก้ไขแล้วได้นำไปแจกให้แก่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในโรงเรียนต่าง ๆ ในเดือนกันยายน 2532 ยกเว้นโรงเรียนสตรีวิทยา ซึ่งนักเรียนต้องเรียนพิเศษในช่วงดังกล่าวเพื่อเตรียมสอบภาคต้น จึงได้นำแบบสอบถามไปแจกให้แก่นักเรียนในเดือนพฤศจิกายน 2532 โดยขอความร่วมมือจากอาจารย์ผู้สอนให้เป็นผู้แจกแบบสอบถามจำนวน 320 ชุด อาจารย์เป็นผู้รับผิดชอบในการแจกแบบสอบถามให้แก่นักเรียน และนักวัน - เวลา ให้ผู้วิจัยไปรับแบบสอบถามคืนได้รับแบบสอบถามคืนมาทั้งหมดครบ 320 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100.0

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้รับแบบสอบถามคืนแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาแปลงเป็นเลขรหัส เพื่อนำไปประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (SPSS : Statistical Package for the Social Sciences) เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม และความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยคำนวณหาค่าร้อยละ จากนั้นจึงได้ศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนและเพศกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในด้านประเภทของเนื้อหาและความยาวของหนังสือการ์ตูน และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในด้าน ความถี่ในการอ่าน ช่วงเวลาที่ใช้อ่านแหล่งที่ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน ปริมาณหนังสือการ์ตูนที่อ่าน และการเข้าร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน โดยการทดสอบค่าไคสแควร์ ผลของการวิจัยอยู่ในรูปของตารางและความเรียง ซึ่งจะได้นำเสนอต่อไปในบทที่ 4

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

วัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้มี 2 ประการคือ เพื่อศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงปี พ.ศ. 2530 - 2531 และเพื่อศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 770 เล่ม (337 ชื่อเรื่อง) และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 22 ชื่อ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาเนื้อหาและรายละเอียดอื่น ๆ ของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนดังกล่าวมีรายละเอียดดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นจำแนกตามผู้แต่งและผู้เขียนภาพ

หนังสือการ์ตูน	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
หนังสือการ์ตูนที่ผู้เขียนภาพไม่ใช่ผู้แต่ง	69	9.0
หนังสือการ์ตูนที่มีผู้เขียนภาพเป็นผู้แต่ง	631	81.9
หนังสือการ์ตูนที่ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งและผู้เขียนภาพ	70	9.1
รวม	770	100.0

จากตารางที่ 1 ปรากฏว่าหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 81.9) มีผู้เขียนภาพเป็นผู้แต่งเรื่องเองสำหรับ หนังสือการ์ตูนที่ผู้เขียนภาพไม่ใช่ผู้แต่ง และหนังสือการ์ตูนที่ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งและผู้เขียนภาพนั้นมีจำนวนใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 9.0 และ 9.1 ตามลำดับ)

สถาบันวิจัยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 หนังสือการ์ตูนที่ผู้เขียนภาพไม่ใช่วผู้แต่งจำแนกตามลำดับ จำนวนผลงานของผู้แต่ง

ชื่อผู้แต่ง	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
ทาคาโอะ มาซาฮิโกะ	14	20.3
โออิเดะ คาซึโอะ	12	17.4
ชิมูระ โข (บรูอนซอน)	7	10.1
คาเนดะ โททาโร่	5	7.3
ผู้แต่งอื่น ๆ ที่มีผลงานต่ำกว่า 5 เล่ม	31	44.9
รวม	69	100.0

จากตารางที่ 2 ผู้แต่งที่มีผลงานมากที่สุด (ร้อยละ 20.3) คือ ทาคาโอะ มาซาฮิโกะ (ผู้แต่งเรื่อง ริกีโอ เคนนรกลหุโทซ หรือ ริกีโอ นักโทษเคนตาย) อันดับที่ 2 (ร้อยละ 17.4) คือ โออิเดะ คาซึโอะ (ผู้แต่งเรื่อง น้ำตาเพชรฆาต) อันดับที่ 3 (ร้อยละ 10.1) และอันดับที่ 4 (ร้อยละ 7.3) คือ ชิมูระ โข หรือบรูอนซอน (ผู้แต่งเรื่อง คุณหมอที่รัก) และ คาเนดะ โททาโร่ (ผู้แต่งเรื่อง นักสืบสมองเพชร) และหนังสือการ์ตูนอีกจำนวนหนึ่ง (ร้อยละ 44.9) เป็นผลงานของนักเขียนอื่น ๆ ที่มีผลงานเขียนตั้งแต่ 1 - 4 เล่ม

ตารางที่ 3 ผู้เขียนภาพเรียงตามลำดับจำนวนผลงาน

ชื่อผู้เขียนภาพ	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
เทรชาว่า บูลิจิ	33	4.3
ชารุวาทาริ เท็ดสียะ	30	3.9
มาซามิ คुरुมาคะ	25	3.3
โอคาศากิ ซึกีโอะ	19	2.5
คาสุงะ โคฮิโร่	17	2.2
นาริตะ มินาโกะ	17	2.2
คามิยะ มิโนรุ	15	1.9
อาดาจิ มิชึรุ	15	1.9
โทริยาม่า อากิรา	14	1.8
อิคะโนะ โคอิ	14	1.8
โซเรียว ฟุยุมิ	13	1.7
มาซึตะ อิกกิ	13	1.7
มัตสึโมโตะ อิชิมิ	11	1.4
คาวาฮาระ ยูมิโกะ	10	1.3
ผู้เขียนภาพอื่น ๆ ที่มีผลงานน้อยกว่า 10 เล่ม	454	59.0
ไม่ปรากฏนามผู้เขียนภาพ	70	9.1
รวม	770	100.0

ตารางที่ 3 ผู้เขียนภาพที่มีผลงานมากกว่า 20 เล่ม มีจำนวน 3 คน ได้แก่ เทราซาว่า บูอิจิ (ผู้เขียนภาพเรื่อง คอบร้า และ เคนตายคอมพิวเตอร์) มีผลงานปรากฏมากที่สุดเป็น (ร้อยละ 4.3) ซารุวาตาริ เท็ตสึยะ (ผู้เขียนภาพเรื่อง ริกิโอะ เคนนรกลุโทษ และ ไอคินระเบิด (Dan - Gan) และมาซามิ คุรุมาตะ (ผู้เขียนภาพเรื่อง เซนส์ เซย่า เทพบุตรดาวหาง) มีผลงานเป็นจำนวนรองลงมา (ร้อยละ 3.9 และ 3.3 ตามลำดับ) นอกจากนี้ยังมีผู้เขียนภาพอื่น ๆ ที่มีผลงานน้อยกว่า 10 เล่ม (ร้อยละ 59.0) และมีหนังสือการ์ตูนอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่ปรากฏนามผู้เขียนภาพ (ร้อยละ 9.1)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 ผู้แปลเรียงตามลำดับจำนวนผลงาน

ชื่อผู้แปล (สำนักพิมพ์)	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
อนุสรณ์ (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	98	12.7
ภรต ศรนาถ (วิบูลย์กิจ)	96	12.5
พีเหมียว (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	39	5.1
ดล พิทยา (วิบูลย์กิจ)	31	4.0
นินจา '062 (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	30	3.9
Kindle Gang (วิบูลย์กิจ)	26	3.4
พีฝน (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	21	2.7
ไฟท้าย (หมึกจีน)	19	2.5
วาม (หมึกจีน)	18	2.3
อัจฉรา (วิบูลย์กิจ)	18	2.3
กุง (หมึกจีน)	14	1.8
พีชิน (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	13	1.7
ทรนง ทรงศักดิ์ (หมึกจีน)	13	1.7
นภา (วิบูลย์กิจ)	13	1.7
นิตตะ (วิบูลย์กิจ)	13	1.7
พีวรรณ (สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง)	12	1.6
ผู้แปลอื่น ๆ ที่มีผลงานน้อยกว่า 12 เล่ม	151	19.6
ไม่ปรากฏนามผู้แปล	145	18.8
รวม	770	100.0

ตารางที่ 4 ผู้แปลที่มีผลงานมากที่สุดคนจำนวนใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 12.7 และ 12.5 ตามลำดับ) คือ อนุสรณ์ (ผู้แปลของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง) และภรต ศรนาถ (ผู้แปลของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ) นอกจากนี้ยังมีผู้แปลอื่น ๆ ที่มีผลงานน้อยกว่า 12 เล่ม (ร้อยละ 19.6) และมีหนังสือการ์ตูนอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่ปรากฏนามผู้แปล (ร้อยละ 18.8)

ผู้แปลที่มีผลงานมากกว่า 12 เล่ม จำนวน 16 คนนี้ เป็นผู้แปลของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้งและวิบูลย์กิจ จำนวนสำนักพิมพ์ละ 6 คนเท่ากัน ผู้แปลของสำนักพิมพ์หมึกจีน มีจำนวนรองลงมาคือ 4 คน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

สำนักพิมพ์	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
วิบูลย์กิจ	327	42.5
สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง	283	36.7
หมึกจีน	160	20.8
รวม	770	100.0

จากตารางที่ 5 สำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดคือ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ (ร้อยละ 42.5) รองลงมา ได้แก่ สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง (ร้อยละ 36.7) และสำนักพิมพ์หมึกจีน (ร้อยละ 20.8)

ตารางที่ 6 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเรียงตามลำดับความยาวของเรื่อง

ความยาวของเรื่อง	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น 2 - 8 เรื่อง	125	16.2
หนังสือการ์ตูนเล่มเดียวจบ	97	12.6
หนังสือการ์ตูน 2 เล่มจบ	46	6.0
หนังสือการ์ตูน 3 เล่มจบ	57	7.4
หนังสือการ์ตูน 4 เล่มจบ	32	4.2
หนังสือการ์ตูน 5 เล่มจบ	35	4.6
หนังสือการ์ตูน 6 เล่มจบ	18	2.3
หนังสือการ์ตูน 7 เล่มจบ	35	4.6
หนังสือการ์ตูน 8 เล่มจบ	8	1.0
หนังสือการ์ตูน 10 เล่มจบ	20	2.6
หนังสือการ์ตูน 12 เล่มจบ	36	4.7
หนังสือการ์ตูน 14 เล่มจบ	28	3.6
หนังสือการ์ตูน 17 เล่มจบ	17	2.2
หนังสือการ์ตูน 18 เล่มจบ	18	2.3
หนังสือการ์ตูนที่ยังไม่จบ (ในเดือน มิ.ย. 2531)	198	25.7
รวม	770	100.0

จากตารางที่ 6 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำนวนมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น 2 - 8 เรื่อง หนังสือการ์ตูนเล่มเดี่ยวจบ และหนังสือการ์ตูน 3 เล่มจบ (จำนวนร้อยละ 16.2, 12.6 และ 7.4 ตามลำดับ) นอกจากนี้เป็นหนังสือการ์ตูนที่ยังไม่จบในเดือนมิถุนายน 2531 (ร้อยละ 25.7)

ตารางที่ 7 ราคาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

ราคาของหนังสือการ์ตูน	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
5 บาท	5	0.7
10 บาท	78	10.1
12 บาท	267	34.7
14 บาท	1	0.1
15 บาท	285	37.0
20 บาท	56	7.3
25 บาท	74	9.6
30 บาท	4	0.5
รวม	770	100.0

จากตารางที่ 7 หนังสือการ์ตูนราคา 15 บาท มีจำนวนมากที่สุด (ร้อยละ 37.0) รองลงมาคือ หนังสือการ์ตูนราคา 12 บาท (ร้อยละ 34.7) และหนังสือการ์ตูนราคา 14 บาท ซึ่งมีจำนวนน้อยที่สุด (ร้อยละ 0.1)

ตารางที่ 8 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นแยกตามประเภทของเนื้อหา

ประเภทของเนื้อหา	จำนวนเล่ม	ร้อยละ
ความรัก	217	28.2
การต่อสู้ของนินจา ซามูไร แก๊งวัยรุ่น	153	19.9
กีฬา	85	11.0
เรื่องสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ และนิยายวิทยาศาสตร์	85	11.0
อาชญากรรมและการสืบสวน	68	8.8
เรื่องผีและสยองขวัญ	63	8.2
รวมเรื่องสั้น	19	2.5
สงคราม	16	2.1
เรื่องสมจริง	14	1.8
การ์ตูนตลก	13	1.7
เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน	13	1.7
ชีวประวัติ	12	1.6
รักอิงประวัติศาสตร์	8	1.0
เรื่องเกี่ยวกับสัตว์	4	0.5
รวม	770	100.0

จากตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักมากที่สุด (ร้อยละ 28.2) รองลงมาอีก 3 ประเภท ได้แก่ การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ของนินจา ซามูไร ซึ่งรวมทั้งเรื่องประเภทแก๊งวัยรุ่นด้วย (ร้อยละ 19.9) การ์ตูนกีฬา และการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์และนิยายวิทยาศาสตร์ มีจำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 11.0) การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ มีจำนวนน้อยที่สุด (ร้อยละ 0.5)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

ชื่อนิตยสาร	สำนักพิมพ์	กำหนดออก	ราคา
แกมส์	วิบูลย์กิจ	รายสัปดาห์	15 บาท
ซีโร่	วิบูลย์กิจ	รายสัปดาห์	10 บาท
อนิเมจ วิกส์	วิบูลย์กิจ	รายสัปดาห์	10 บาท
กิปท์ แมกกาซีน	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	18 บาท
ซีโร่ มันทลี่	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	15 บาท
ที.วี. โลว์	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	15 บาท
นอน-โน	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	18 บาท
บ๊ิก	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	10 บาท
เฟรนด์	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	15 บาท
อนิเมจ เอาท์	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	18 บาท
ไอส์กริม	วิบูลย์กิจ	รายเดือน	10 บาท
วิกส์ สเปนเชียล	วิบูลย์กิจ	ไม่แน่นอน	10 บาท
คอสมอส	หมึกจีน	รายสัปดาห์	10 บาท
โนวา	หมึกจีน	รายสัปดาห์	12 บาท
แมกซ์	หมึกจีน	รายสัปดาห์	12 บาท
มิติสยอง	หมึกจีน	รายปักษ์	12 บาท
เลมอน	สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง	ราย 10 วัน	12 บาท
แตงโม	สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง	รายเดือน	15 บาท
หวาน	สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง	รายเดือน	12 บาท
เดอะ ทาเลนท์	มิตรไมตรี	รายสัปดาห์	12 บาท
มิลกี้	มิตรไมตรี	ไม่แน่นอน	15 บาท
เดอะ เบสท์ วัน	อุดมศึกษา	ไม่แน่นอน	10 บาท

จากตารางที่ 9 สามารถสรุปได้ดังนี้

1. สำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดคือ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ จำนวน 12 ชื่อ รองลงมาคือสำนักพิมพ์มีกจิน จำนวน 4 ชื่อ สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง จำนวน 3 ชื่อ สำนักพิมพ์มิตรไมตรี จำนวน 2 ชื่อ และสำนักพิมพ์อุดมศึกษา จำนวน 1 ชื่อ
2. นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นพิมพ์ออกจำหน่ายเป็นรายเดือนมากที่สุด จำนวน 10 ชื่อ รองลงมาคือ รายสัปดาห์จำนวน 7 ชื่อ รายไม่แน่นอนจำนวน 3 ชื่อ รายปีช้และราย 10 วัน มีจำนวนเท่ากันคืออย่างละ 1 ชื่อ
3. นิตยสารการ์ตูนราคา 10 บาท จำนวนมากที่สุด คือ 7 ชื่อ รองลงมาคือ ราคา 12 บาท และราคา 15 บาท มีจำนวนเท่ากันคือ 6 ชื่อ สำหรับนิตยสารการ์ตูนราคา 18 บาท มีจำนวนน้อยที่สุดเพียง 3 ชื่อ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 ประเภทของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูน

		ชื่อนิตยสาร																					
ประเภทของเนื้อหา จำนวน		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
กีฬา	7	✓	✓			✓		✓						✓	✓	✓							
การต่อสู้	11		✓	✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓	✓						✓		✓
สงคราม	1								✓														
สัตว์ประหลาด																							
หุ่นยนต์ ฯลฯ	10		✓	✓		✓	✓		✓		✓		✓							✓	✓		✓
ความรัก	7				✓			✓		✓								✓	✓	✓		✓	
รักอิงประวัติศาสตร์	3									✓								✓	✓				
เทพนิยายและนิทาน																							
พื้นบ้าน	1							✓															
เรื่องลึกลับ ผี และ																							
สยองขวัญ	7							✓	✓	✓							✓		✓	✓		✓	
อาชญากรรมและ																							
การสืบสวน	2		✓																✓				
เรื่องสมจริง	-																						
ชีวประวัติ	-																						
เรื่องเกี่ยวกับสัตว์	-																						
เรื่องตลกขบขัน	5									✓	✓	✓							✓			✓	
รวมเรื่องสั้น	1																		✓				
รวม		1	4	2	1	3	1	4	4	4	3	1	2	2	2	2	1	2	6	3	2	3	2

* ชื่อของนิตยสารตั้งแต่เลขที่ 1 - 22 อยู่ในหน้าถัดไป

1. เกมส์
2. ซีโร่
3. อนิเมจ วีคลี่
4. กิฟท์ แมกกาซีน
5. ซีโร่ มันทส์
6. ที.วี ไลน์
7. นอน - โน
8. บิ๊ก
9. เฟรนด์
10. อนิเมจ เอาท์
11. ไอส์กรีม
12. วีคลี่ สเปนเชียล
13. คอสโม
14. โนวา
15. แมกซ์
16. มิติสยอง
17. เลมอน
18. แดงโม
19. ทวาน
20. เคอะ ทาเลนท์
21. มิลก์
22. เคอะ เบสท์ วัน

จากตารางที่ 10 ประเภทของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนที่ปรากฏมากที่สุดคือ เนื้อหาประเภท การต่อสู้ (จำนวน 11 ชื่อ) รองลงมาคือ เนื้อหาประเภทสัตว์ประหลาด และหุ่นยนต์ (10 ชื่อ) เนื้อหาประเภท กีฬา ความรัก และเรื่องลึกลับ ผี สยองขวัญ มีจำนวนเท่ากัน (7 ชื่อ) ประเภทที่ปรากฏน้อยที่สุด ได้แก่ การ์ตูนสงคราม เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน และรวมเรื่องสั้น (ประเภทละ 1 ชื่อ) ประเภทของเนื้อหาที่ไม่ปรากฏในนิตยสารการ์ตูนเลย ได้แก่ เรื่องสมจริง ชิวประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์

นิตยสารการ์ตูนที่มีประเภทของเนื้อหาต่าง ๆ มากที่สุด ได้แก่ แดงโม (6 ประเภท) รองลงมาคือ ซีโร่ นอน-โน บ๊ิก และ เฟรนด์ (4 ประเภท) นิตยสารการ์ตูนที่มีประเภทของเนื้อหาน้อยที่สุดเพียง 1 ประเภท ได้แก่ เกมส์ กีฬ แมกกาซีน ที.วี. ไลน์ ไอส์กริม และ มิติสยอง

ส่วนที่ 2 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

จากแบบสอบถามศึกษาความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและได้ผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ทั้งหญิงและชาย

ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ใน ปีการศึกษา 2532 จำนวนชั้นละ 160 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนหญิง 160 และนักเรียนชาย 160 คน รวมเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 320 คน ซึ่งผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามคืนทั้งหมด 320 ชุด (ร้อยละ 100.0)

ตารางที่ 11 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งตามชั้นเรียนและอายุ

อายุ	ม.2	ม.5	รวม
12	11	-	11
13	111	-	111
14	38	-	38
15	-	16	16
16	-	122	122
17	-	19	19
18	-	3	3
รวม	160	160	320

จากตารางที่ 11 ปรากฏว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย มีอายุ 13 ปีมากที่สุด และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีอายุ 16 ปีมากที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 กิจกรรมที่นักเรียนชอบทำในเวลาว่างและวันหยุด

กิจกรรมที่นักเรียนชอบทำ	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เป็นบางครั้ง	ไม่ชอบ	ไม่เคยเลย	รวม
ไปเที่ยวนอกบ้าน (N=317)	21.8	23.7	48.9	4.4	1.2	100.0
อยู่บ้านดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ (N=318)	42.1	46.9	10.1	0.9	-	100.0
อ่านหนังสือ (N=319)	18.2	41.4	35.4	4.7	0.3	100.0
อื่น ๆ* (N=114)	52.6	36.8	10.6	-	-	100.0

* ได้แก่ เล่นกีฬา เล่นวิดีโอเกมส์ นอน เล่นดนตรี และเลี้ยงสัตว์

จากตารางที่ 12 ปรากฏว่านักเรียนชอบไปเที่ยวนอกบ้าน เป็นบางครั้ง (ร้อยละ 48.9)

นักเรียนชอบอยู่บ้านดูโทรทัศน์และฟังวิทยุ (ร้อยละ 46.9) และชอบอ่านหนังสือ (ร้อยละ 41.4)

สำหรับกิจกรรมอื่น ๆ นั้นนักเรียนชอบทำมากที่สุด (ร้อยละ 52.6)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 หนังสือและนิตยสารที่นักเรียนชอบอ่าน

ประเภทของหนังสือและนิตยสาร	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน	รวม
นิตยสารบันเทิงและนิตยสารวัยรุ่น (N=320)	14.4	25.0	31.9	10.0	18.7	100.0
นิตยสารผู้หญิง (N=320)	10.3	25.3	36.6	11.6	16.2	100.0
นิตยสารเกี่ยวกับรถ (N=320)	6.6	18.4	35.9	15.3	23.8	100.0
นิตยสารกีฬา (N=319)	13.2	21.9	34.2	10.3	20.4	100.0
นิตยสารเครื่องเสียงและคอมพิวเตอร์ (N=320)	7.5	19.4	34.7	11.9	26.5	100.0
นิตยสารสำหรับเด็ก (N=320)	5.3	25.6	44.1	14.4	10.6	100.0
นวนิยายไทยและนวนิยายแปล (N=318)	8.5	28.3	40.3	9.1	13.8	100.0
หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 1 บาท (N=320)	6.9	18.4	25.9	30.6	18.2	100.0
นิตยสารการ์ตูนไทย (N=320)	14.1	38.4	30.9	9.1	7.5	100.0
หนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่น (N=320)	45.9	32.5	13.1	7.2	1.3	100.0
หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาอื่น ๆ (N=319)	23.8	45.1	21.3	3.8	6.0	100.0
อื่น ๆ* (N=80)	65.0	30.0	2.5	1.3	1.3	100.0

* ได้แก่ หนังสือวิชาการ หนังสือเรียน หนังสือเพลง เกมคอมพิวเตอร์ หนังสือคารา และ
เรื่องสั้น

จากตารางที่ 13 ปรากฏว่า นักเรียนชอบอ่านหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด (ร้อยละ 45.9) นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาอื่น ๆ (ร้อยละ 45.1) และนิตยสารการ์ตูนไทย (ร้อยละ 38.4) นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารสำหรับเด็ก (ร้อยละ 44.1) นักเรียนไม่ชอบหนังสือการ์ตูนไทยเล่ม 1 บาท (ร้อยละ 30.6) และนิตยสารประเภทที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดไม่เคยอ่านคือ นิตยสารเครื่องเสียงและคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 26.5)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

ตารางที่ 14 เหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

เหตุผลที่ชอบ	อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3	อันดับที่ 4	อันดับที่ 5	รวม
มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ (N=213)	38.5	31.9	18.3	6.6	4.7	100.0
อ่านง่าย (N=187)	16.1	31.0	29.4	17.6	5.9	100.0
สนุกตื่นเต้น (N=239)	46.4	27.2	15.1	7.5	3.8	100.0
หาซื้อง่าย (N=185)	10.8	15.1	24.9	33.5	15.7	100.0
ขนาดกะทัดรัดพกสะดวก (N=166)	6.6	9.0	13.3	18.7	52.4	100.0
อื่น ๆ* (N=57)	8.5	20.7	25.6	25.6	19.4	100.0

* ได้แก่ ให้ความเพลิดเพลิน ราคาไม่แพง ให้ความรู้ อ่านเพราะมีเวลาว่าง อ่านตามเพื่อน เป็นเรื่องเกี่ยวกับวัยรุ่น และอ่านเพื่อทำทนายพ่อ - แม่

จากตารางที่ 14 เหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 1 คือ สนุกตื่นเต้น (ร้อยละ 46.4) อันดับที่ 2 มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ (ร้อยละ 31.9) อันดับที่ 3 คือ อ่านง่าย (ร้อยละ 29.4) อันดับที่ 4 คือ หาซื้อง่าย (ร้อยละ 33.5) และอันดับสุดท้าย คือ ขนาดกะทัดรัดพกสะดวก (ร้อยละ 52.4)



ตารางที่ 15 วิธีที่นักเรียนได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่าน

วิธีที่ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย	รวม
ซื้ออ่านเอง (N=318)	25.2	12.9	23.3	26.4	12.2	100.0
เช่าจากร้านเช่าหนังสือ (N=318)	3.5	6.3	9.4	18.2	62.6	100.0
ยืมเพื่อน (N=319)	13.5	19.4	27.9	26.3	12.9	100.0
ยืมจากห้องสมุด (N=317)	0.3	2.8	8.2	14.2	74.5	100.0
พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน (N=318)	1.3	3.5	8.8	23.6	62.8	100.0
คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อแล้ว นักเรียนนำมาอ่าน (N=319)	7.2	16.6	23.5	27.0	25.7	100.0

จากตารางที่ 15 ปรากฏว่า นักเรียนได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านโดยการซื้ออ่านเองมากที่สุด (ร้อยละ 25.2) นักเรียนยืมหนังสือการ์ตูนจากเพื่อนมาอ่านในระดับมาก (ร้อยละ 19.4) และปานกลาง (ร้อยละ 27.9) นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนที่คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อ เป็นจำนวนน้อย (ร้อยละ 27.0) สำหรับวิธีที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดไม่เคยได้หนังสือการ์ตูนมาอ่านเลยคือการยืมจากห้องสมุด (ร้อยละ 74.5)

ตารางที่ 16 สิ่งสนใจในการเลือกซื้อ

สิ่งที่สนใจในการเลือกซื้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย	รวม
ภาพหน้าปก (N=318)	20.4	30.5	22.6	14.6	11.9	100.0
ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ (N=315)	25.1	31.7	23.5	9.5	10.2	100.0
ผู้แต่งและผู้วาดภาพ (N=318)	8.8	14.8	17.9	28.9	29.6	100.0
สำนักพิมพ์ (N=311)	8.4	23.2	23.2	24.4	20.8	100.0
เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ (N=317)	23.0	18.6	24.3	15.5	18.6	100.0
ราคา (N=315)	15.2	19.7	40.0	12.7	12.4	100.0
ของแถม (N=317)	7.5	9.5	22.4	23.7	36.9	100.0

จากตารางที่ 16 สิ่งที่นักเรียนพิจารณามากที่สุด ในการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น คือ ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ (ร้อยละ 25.1) สิ่งที่นักเรียนพิจารณาในระดับมากรองมาจากชื่อเรื่องและเรื่องย่อ คือ ภาพหน้าปก (ร้อยละ 30.5) ในระดับปานกลางได้แก่ ราคา (ร้อยละ 40.0) ในระดับน้อยได้แก่ ผู้แต่งและผู้วาดภาพ (ร้อยละ 28.9) สิ่งที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดตอบว่า ไม่เคยพิจารณาเลยในการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น คือ ของแถม (ร้อยละ 36.9)

ตารางที่ 17 สถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

สถานที่ซื้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย	รวม
แผงหนังสือใกล้บ้าน (N=318)	18.2	18.6	18.9	19.5	24.8	100.0
แผงหนังสือใกล้โรงเรียน (N=317)	22.7	14.5	18.3	17.4	27.1	100.0
แผงหนังสือทั่วไป (N=286)	10.5	17.5	30.8	25.2	16.0	100.0
ร้านหนังสือตามศูนย์การค้า (N=317)	8.5	13.6	23.0	24.9	30.0	100.0
ร้านขายหนังสือการ์ตูนลดราคา (N=317)	6.9	9.8	14.8	18.9	49.6	100.0

จากตาราง 17 สถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านมากที่สุดคือ แผงหนังสือใกล้โรงเรียน (ร้อยละ 22.7) สถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านในระดับมากได้แก่ แผงหนังสือใกล้บ้าน (ร้อยละ 18.6) ในระดับปานกลางได้แก่ แผงหนังสือทั่วไป (ร้อยละ 30.8) นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนจากร้านหนังสือตามศูนย์การค้าในระดับน้อย รองลงมาจากแผงหนังสือทั่วไป (ร้อยละ 24.9) และสถานที่ที่นักเรียนจำนวนมากที่สุด ตอบว่า ไม่เคยซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านเลยคือ ร้านขายหนังสือการ์ตูนลดราคา (ร้อยละ 49.6)

ตารางที่ 18 ราคาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนชอบซื้อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ราคา	ซื้อ	ไม่ซื้อ	รวม
5 - 10 บาท	23.9	76.1	100.0
11 - 15 บาท	43.4	56.6	100.0
16 - 20 บาท	11.6	88.4	100.0
21 - 25 บาท	8.1	91.9	100.0
26 - 30 บาท	0.3	99.7	100.0
30 บาทขึ้นไป	-	100.0	100.0
ไม่สนใจราคา	34.0	66.0	100.0

(N=360)

จากตารางที่ 18 พบว่า ราคาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบซื้อมากที่สุด คือ ราคา 11 - 15 บาท (ร้อยละ 43.4) รองลงมาคือ ไม่สนใจราคา (ร้อยละ 34.0) สำหรับหนังสือการ์ตูนราคาตั้งแต่ 30 บาทขึ้นไปนั้นไม่มีนักเรียนคนใดตอบว่าชอบซื้อ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่าน

รูปแบบของหนังสือและ นิตยสารการ์ตูน	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน	รวม
นิตยสารการ์ตูน (N=317)	18.0	24.0	27.8	12.6	17.6	100.0
หนังสือการ์ตูนรวมเรื่อง สั้น ๆ ใน 1 เล่ม (N=319)	20.7	37.9	26.0	9.7	5.7	100.0
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว เล่มเดียวจบ (N=319)	29.8	38.6	16.3	7.8	7.5	100.0
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว หลายเล่มจบ (N=319)	17.2	32.6	16.3	24.1	9.8	100.0
หนังสือการ์ตูนชุด (N=319)	38.9	30.4	17.9	7.5	5.3	100.0

จากตารางที่ 19 รูปแบบหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ หนังสือการ์ตูนชุด (ร้อยละ 38.9) หนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านคือ หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น ๆ ใน 1 เล่ม (ร้อยละ 37.9) หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวเล่มเดียวจบ (ร้อยละ 38.6) และหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบ (ร้อยละ 32.6) สำหรับนิตยสารการ์ตูนนั้นนักเรียนจำนวนร้อยละสูงสุดตอบว่ารู้สึกเฉย ๆ (ร้อยละ 27.8)

ตารางที่ 20 นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนเคยอ่านและไม่เคยอ่าน

ชื่อนิตยสารการ์ตูน	เคยอ่าน	ไม่เคยอ่าน	รวม
เกมส์ (N=318)	77.4	22.6	100.0
ซีโร่ (N=319)	78.7	21.3	100.0
อนิเมจ วีคลี่ (N=319)	55.5	44.5	100.0
กิฟท์ แมกกาซีน (N=317)	72.2	27.8	100.0
ซีโร่ มันทลี่ (N=319)	62.7	37.3	100.0
ที.วี.ไลน์ (N=319)	64.6	35.4	100.0
นอน - โน (N=317)	48.9	51.1	100.0
บ๊ิก (N=319)	55.2	44.8	100.0
เฟรนด์ (N=317)	57.1	42.9	100.0
อนิเมจ เอาร์ท (N=319)	50.8	49.2	100.0
ไอศกรีม (N=319)	53.3	46.7	100.0
วีคลี่ สเปนเชียล (N=314)	54.8	45.2	100.0
คอสโม (N=318)	60.4	39.6	100.0
โนวา (N=318)	50.0	50.0	100.0
แมกซ์ (N=319)	53.9	46.1	100.0
มิติสยอง (N=319)	67.1	32.9	100.0
เลมอน (N=319)	58.3	41.7	100.0
แดงโม (N=317)	58.7	41.3	100.0
หวาน (N=317)	51.5	48.6	100.0
เดอะ ทาเลนท์ (N=317)	64.4	35.6	100.0
มิลกี้ (N=319)	53.0	47.0	100.0
เดอะ เบสท์ วัน (N=318)	45.3	54.7	100.0

จากตารางที่ 20 นักเรียนเป็นจำนวนร้อยละสูงสุดเคยอ่านนิตยสารการ์ตูนจำนวน 19 ชื่อ มีเพียงนิตยสาร เดอะ เบสต์ วัน และ นอน - โน ที่นักเรียนตอบว่าไม่เคยอ่านมากกว่าเคยอ่าน (ร้อยละ 54.7 และ 51.1 ตามลำดับ) และนิตยสาร โนวา ที่ผู้เคยอ่านและไม่เคยอ่านมีจำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 50.0) นิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 22 ชื่อ ที่นักเรียนเคยอ่านนั้น นักเรียนเคยอ่านนิตยสาร ซีโร่ มากที่สุด (ร้อยละ 78.7)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 21 นิตยสารการ์ตูนที่นักเรียนเคยอ่าน

ชื่อนิตยสารการ์ตูน	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	รวม
เกมส์ (N=246)	20.7	34.6	32.5	12.2	100.0
ซีโร่ (N=251)	28.3	30.7	25.5	15.5	100.0
อนิเมจ วิกลี่ (N=177)	18.6	23.7	43.5	14.2	100.0
กิฟท์ แมกกาซีน (N=229)	14.0	21.4	45.4	19.2	100.0
ซีโร่ มันทลี่ (N=200)	14.5	30.5	39.0	16.0	100.0
ที.วี.ไลน์ (N=206)	11.7	29.1	39.8	19.4	100.0
นอน - โน (N=155)	5.8	19.4	53.5	21.3	100.0
บ๊ิก (N = 176)	7.4	27.3	48.8	16.5	100.0
เฟรนด์ (N=181)	14.9	24.3	43.6	17.2	100.0
อนิเมจ เอาท์ (N=162)	16.7	24.1	43.2	16.0	100.0
ไอศกรีม (N=170)	19.4	31.2	34.7	14.7	100.0
วิกลี่ สเปนเชียล (N=172)	14.5	30.8	38.4	16.3	100.0
คอสโม (N=192)	5.7	34.9	39.1	20.3	100.0
โนวา (N=159)	10.1	27.0	47.2	15.7	100.0
แมกซ์ (N=172)	13.4	36.6	35.5	14.5	100.0
มิติสยอง (N=214)	24.3	31.3	31.3	13.1	100.0
เลมอน (N=186)	19.9	30.6	32.8	16.7	100.0
แดงโม (N=186)	11.8	27.4	42.5	18.3	100.0
หวาน (N=163)	18.4	20.2	42.3	19.1	100.0
เดอะ ทาเลนท์ (N=204)	25.0	26.0	33.8	15.2	100.0
มิลกี้ (N=169)	14.2	33.7	34.9	17.2	100.0
เดอะ เบสท์ วัน (N=144)	11.1	18.1	52.8	18.0	100.0

จากตารางที่ 21 นิตยสารการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุด ได้แก่ นิตยสารซีโร่ (ร้อยละ 28.3) รองลงมาคือนิตยสารเคอะทาเลนท์ (ร้อยละ 25.0) และมิติสยอง (ร้อยละ 24.3) นิตยสารการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านได้แก่ แมกซ์ (ร้อยละ 36.6) คอสโม (ร้อยละ 34.9) และเกมส์ (ร้อยละ 34.6) สำหรับนิตยสารที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดตอบว่า ไม่ชอบอ่าน ได้แก่ นิตยสารนอนโน (ร้อยละ 21.3)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 22 การร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

ประเภทของกิจกรรม	เคยบ่อยที่สุด	เคย	เคยน้อยที่สุด	คิดแต่ไม่เคยทำ	ไม่เคยและไม่สนใจ	รวม
ตอบแบบทดสอบ (N = 319)	11.3	16.3	12.2	19.7	40.4	100.0
ตอบปัญหาชิงรางวัล (N = 318)	2.5	11.0	11.9	40.6	34.0	100.0
ประกวดวาดภาพการ์ตูน (N = 315)	0.6	4.8	6.3	42.9	45.4	100.0
ประกวดเขียนการ์ตูนเรื่อง (N = 317)	-	1.6	1.6	33.1	63.7	100.0
เขียนจดหมายไปตามปัญหา (N = 318)	1.6	2.8	3.8	28.3	63.5	100.0
ส่งบทกวีไปลงพิมพ์ใน นิตยสารการ์ตูน(N = 319)	0.6	1.9	2.2	25.4	69.9	100.0
อื่น ๆ* (N = 12)	33.4	41.7	8.3	8.3	8.3	100.0

* ได้แก่ สะสมบัตรแลกของ ดูดวงชะตา โทรศัพท์ขอเนื้อเพลง ตามสูตรเกมส์คอมพิวเตอร์
ส่งเรื่องสั้นไปลงพิมพ์

จากตารางที่ 22 ศึกษาความสนใจในการร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนปรากฏว่า การเข้าร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนอยู่ในระดับไม่เคยเลยมากที่สุด มีเพียงการประกวดวาดภาพการ์ตูนและการตอบปัญหาชิงรางวัลเท่านั้นที่นักเรียนสนใจในระดับคิดแต่ไม่เคยทำเป็นจำนวนมากที่สุดใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 42.9 และ 40.6 ตามลำดับ)

ตารางที่ 23 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนชอบอ่านแบ่งตามเนื้อหา

ประเภทของเนื้อหา	ชอบ					รวม
	มากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน	
กีฬา (N=312)	26.3	26.0	24.7	11.2	11.9	100.0
การต่อสู้ของนินจา ฯลฯ (N=312)	21.5	21.5	26.3	14.4	16.3	100.0
สงคราม (N=307)	12.4	19.5	25.1	20.5	22.5	100.0
สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ ฯลฯ (N=312)	33.0	23.4	14.7	13.5	15.4	100.0
ความรัก (N=311)	22.2	21.5	22.2	13.8	20.3	100.0
รักอิงประวัติศาสตร์ (N=312)	23.1	17.6	21.8	18.9	10.6	100.0
เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน (N=311)	14.8	19.6	31.2	14.8	20.3	100.0
เรื่องลึกลับ ผี และสยองขวัญ (N=311)	34.7	28.9	17.4	8.4	10.6	100.0
อาชญากรรมและการสืบสวน (N=312)	33.0	30.4	19.9	5.8	10.9	100.0
เรื่องสมจริง (N=312)	9.6	15.1	32.1	18.9	24.4	100.0
ชีวประวัติ (N=312)	9.3	16.0	28.2	16.7	29.8	100.0
เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ (N=311)	15.4	20.6	25.7	14.5	23.8	100.0
เรื่องตลกขบขัน (N=312)	50.0	28.8	12.8	3.2	5.1	100.0

จากตารางที่ 23 ประเภทเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียนชอบมากที่สุด ได้แก่ การ์ตูนตลกขบขัน (ร้อยละ 50.0) การ์ตูนลึกลับ ผี และสยองขวัญ (ร้อยละ 34.7) การ์ตูนสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ ฯลฯ (ร้อยละ 33.0) การ์ตูนอาชญากรรมและการสืบสวน (ร้อยละ 33.0) การ์ตูนกีฬา (ร้อยละ 26.3) การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ (ร้อยละ 23.1) และการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก (ร้อยละ 22.2) นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับการ์ตูนประเภทเรื่องสมจริง (ร้อยละ 32.1) เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน (ร้อยละ 31.2) การ์ตูนการต่อสู้ (ร้อยละ 26.3) เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ (ร้อยละ 25.7) การ์ตูนสงคราม (ร้อยละ 25.1) และการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก (ร้อยละ 22.2) การ์ตูนชีวประวัตินั้น นักเรียนตอบว่าไม่เคยอ่านมากที่สุด (ร้อยละ 29.8)

ตารางที่ 24 เวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

เวลาที่ใช้อ่าน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย	รวม
เวลาว่างเมื่ออยู่ที่โรงเรียน (N=313)	10.9	13.1	21.1	27.2	27.8	100.0
เวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้าน (N=314) อ่านเพราะอยากอ่านรวม	37.6	23.2	17.5	15.6	6.1	100.0
ทั้งในเวลาเรียน (N=307)	6.2	9.1	13.4	27.7	43.6	100.0

จากตารางที่ 24 ปรากฏว่า นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในเวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้านมากที่สุด (ร้อยละ 37.6) และนักเรียนจำนวนมากที่สุดไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในเวลาว่าง เมื่ออยู่ที่โรงเรียนหรืออ่านเมื่ออยากอ่านรวมทั้งในเวลาเรียนเลย (ร้อยละ 27.8 และ 43.6 ตามลำดับ)

ตารางที่ 25 จำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์

จำนวนเล่มของหนังสือการ์ตูนที่อ่าน	ร้อยละ
1 - 5 เล่ม	33.3
6 - 10 เล่ม	3.3
11 - 15 เล่ม	1.3
มากกว่า 15 เล่ม	0.7
จำนวนไม่แน่นอนอ่านเมื่ออยากอ่าน	61.4
รวม	100.0

(N=303)

จากตารางที่ 25 ในเวลา 1 สัปดาห์ นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในจำนวนไม่แน่นอนคืออ่านเมื่ออยากอ่านมากที่สุด (ร้อยละ 61.4) รองลงมาคืออ่านในจำนวน 1 - 5 เล่ม (ร้อยละ 33.3) นักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นจำนวนมากกว่า 15 เล่ม ต่อสัปดาห์ มีจำนวนน้อยที่สุด (ร้อยละ 0.7)

สถาบันวิจัยประชากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 ความสนใจต่อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเมื่อนักเรียนอ่านจบแล้ว

สิ่งที่นักเรียนทำเมื่ออ่านหนังสือการ์ตูนจบแล้ว	ร้อยละ
ขายหรือให้เพื่อนไม่สนใจจะอ่านซ้ำอีก	3.0
เก็บไว้อ่านต่อเฉพาะเรื่องที่ชอบ	12.7
เก็บไว้อ่านหมดทุกเล่ม	43.5
เก็บไว้เฉย ๆ	40.8
รวม	100.0

(N=299)

จากตารางที่ 26 ปรากฏว่า เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนที่ซื้อมาจนจบแล้ว จะเก็บไว้
อ่านหมดทุกเล่มมากที่สุด (ร้อยละ 43.5) รองลงมาคือเก็บไว้เฉย ๆ (ร้อยละ 40.8) เก็บไว้
อ่านต่อเฉพาะเรื่องที่ชอบ (ร้อยละ 12.7) และขายหรือให้เพื่อนน้อยที่สุด (ร้อยละ 3.0)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 27 ผู้ที่ห้ามนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ผู้ที่ห้ามไม่ให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูน	ร้อยละ
พ่อ - แม่ ผู้ใหญ่ในบ้าน	37.3
อาจารย์	15.1
ไม่มีใครห้าม	47.6
รวม	100.0

(N=331)

จากตารางที่ 27 ปรากฏว่า นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นโดยไม่มีใครห้ามมากที่สุด (ร้อยละ 47.6) ผู้ที่ห้ามนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด คือ พ่อ - แม่ ผู้ใหญ่ในบ้าน (ร้อยละ 37.3) ผู้ที่ห้ามนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นน้อยที่สุด คือ อาจารย์ (ร้อยละ 15.1)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 28 สิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ข้อที่ควรปรับปรุง	ต้องการให้ปรับปรุง	เหมาะสมแล้วไม่ต้องปรับปรุง	รวม
ภาษา (N=106)	33.1	66.9	100.0
เนื้อหา (N=141)	44.1	55.9	100.0
รูปเล่ม (N=85)	26.6	73.4	100.0
ภาพการ์ตูน (N=134)	41.9	58.1	100.0
ตัวอักษรคำบรรยาย (N=156)	48.8	51.3	100.0
อื่น ๆ* (N=63)	19.7	80.3	100.0

* ได้แก่ การลดราคาของหนังสือการ์ตูนให้ถูกกว่านี้ ให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมีภาพสี และให้การ์ตูนเรื่องยาวออกวางจำหน่ายเร็วขึ้น

จากตารางที่ 28 ปรากฏว่า นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุงตัวอักษรและคำบรรยายมากที่สุด (ร้อยละ 48.8) รองลงมาคือเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน (ร้อยละ 44.1) ภาพการ์ตูน (ร้อยละ 41.9) ภาษา (ร้อยละ 33.1) รูปเล่ม (ร้อยละ 26.6) และอื่น ๆ (ร้อยละ 19.7)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนและเพศกับความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพศและชั้นเรียนกับความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในด้านเนื้อหาและความยาวของหนังสือการ์ตูน ความถี่ในการอ่านเวลาที่ใช้อ่าน แหล่งที่ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน ปริมาณของหนังสือการ์ตูนที่อ่าน และการเข้าร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 2 ตั้งแต่ข้อ 2 - 4 และ 6 - 11 ไปทดสอบหาค่า ไค - แสควร์ (X^2) (Chi - square) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) วิเคราะห์ข้อมูลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ และได้ผลการวิจัยตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 29 - 37 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตารางที่ 38 - 46 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 29 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับวิธีได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านของนักเรียน

วิธีได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
ซื้ออ่านเอง	26.4	23.9	15.1	10.7	23.9	22.6	25.8	27.0	8.8	15.8	318	4.59
เข้าจากร้านเช่าหนังสือ	2.5	4.4	6.9	5.7	10.7	8.2	16.4	20.1	63.5	61.6	318	2.21
ยืมเพื่อน	13.8	13.1	18.9	20.0	27.0	28.8	28.9	23.8	11.4	14.3	319	1.55
ยืมจากห้องสมุด	0.6	-	3.1	2.5	8.2	8.2	20.8	7.6	67.3	81.7	317	12.95
พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน	2.5	-	5.0	1.9	11.3	6.3	28.3	18.8	52.9	73.0	318	16.67*
คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อแล้ว นักเรียนนำมาอ่าน	8.2	6.3	13.8	19.4	28.3	18.8	27.0	26.8	22.7	28.7	319	6.13

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 29 ปรากฏว่า วิธีได้หนังสือการ์ตูน มาอ่านของนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 ที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนได้จากพ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน โดยนักเรียนชั้น ม.2 ได้หนังสือการ์ตูนจากพ่อ แม่ และผู้ใหญ่ซื้อให้อ่านมากกว่านักเรียนชั้น ม.5 สำหรับวิธีที่ได้หนังสือการ์ตูนมากอ่านโดยวิธีอื่น ๆ นั้น ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

สิ่งจูงใจในการเลือกซื้อ	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
	ภาพหน้าปก	20.1	20.8	33.3	27.7	23.3	22.0	13.2	15.7	10.1		
ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ	25.5	24.7	33.8	29.7	21.7	25.4	8.9	10.1	10.1	10.1	315	0.98
ผู้แต่งและผู้วาดภาพ	7.5	10.1	8.8	20.8	16.4	19.5	37.7	20.0	29.6	29.6	318	17.21*
สำนักพิมพ์	10.7	5.9	20.8	25.7	16.4	30.3	31.4	17.1	20.7	21.0	311	15.96*
เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์	31.0	15.1	20.3	17.0	21.5	27.0	12.0	18.9	15.2	22.0	317	14.55*
ราคา	15.7	14.7	18.2	21.2	41.5	38.5	15.1	10.3	9.5	15.3	315	4.27
ของแถม	8.2	7.0	10.1	8.9	23.9	20.9	24.5	22.8	33.3	40.4	317	1.80

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 30 ปรากฏว่า การเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการเลือกซื้อจากผู้แต่งและผู้วาดภาพ สำนักพิมพ์ และเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ โดยนักเรียนชั้น ม.5 เลือกจากผู้แต่ง และผู้วาดภาพมากกว่านักเรียนชั้น ม.2 นักเรียนชั้น ม.2 เลือกซื้อจากสำนักพิมพ์ในระดับมากที่สุดมากกว่านักเรียนชั้น ม.5 และเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์มากกว่าชั้น ม.5 สำหรับการเลือกซื้อจากภาพหน้าปก ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ ราคา และของแถมนั้น ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 31 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

สถานที่ซื้อ	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
	แผงหนังสือใกล้บ้าน	22.0	14.5	19.5	17.6	19.5	18.2	19.5	19.5	19.5		
แผงหนังสือใกล้โรงเรียน	21.4	24.1	11.9	17.1	22.0	14.6	15.1	19.6	29.6	24.6	317	5.72
แผงหนังสือทั่วไป	12.4	8.3	17.6	17.3	33.3	27.8	22.9	27.8	13.8	18.8	286	3.70
ร้านหนังสือตามศูนย์การค้า	5.7	11.4	15.1	12.0	25.2	20.9	24.5	25.3	29.5	30.4	317	4.27
ร้านหนังสือการ์ตูนลดราคา	6.3	7.6	11.3	8.2	12.6	17.1	21.4	16.5	48.4	50.6	317	3.15

จากตารางที่ 31 ปรากฏว่า สถานที่ที่นักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 ซื้อหนังสือการ์ตูนไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า ชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูน



สถาบันวิจัยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 32 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับรูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่าน

รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
นิตยสารการ์ตูน	18.4	17.6	25.9	22.0	24.1	31.4	10.8	14.5	20.8	14.5	317	4.81
หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้นๆ	20.1	21.3	43.4	32.5	24.5	27.5	8.8	10.6	3.2	8.1	319	6.59
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว เล่มเดียวจบ	28.3	31.3	42.8	34.4	18.2	14.4	6.3	9.4	4.4	10.5	319	7.49
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว หลายเล่มจบ	16.4	18.1	33.3	31.9	17.6	15.0	23.9	24.4	8.8	10.6	319	0.80
หนังสือการ์ตูนชุด	43.4	34.3	30.8	30.0	14.5	21.3	6.9	8.1	4.4	6.2	319	4.40

จากตารางที่ 32 ปรากฏว่า รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนที่นักเรียน ม.2 และ ม.5 สนใจอ่าน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับความสนใจในการอ่านหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 33 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับความสนใจการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามชื่อนิตยสาร

ชื่อนิตยสาร	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
เกมส์	17.7	14.4	26.6	26.9	25.9	24.4	10.1	8.8	19.7	25.5	318	2.06
ซีโร่	21.4	23.1	24.5	23.8	18.9	21.3	12.6	11.8	22.6	20.0	319	0.64
อนิเมจ วิคลี	12.6	8.1	10.1	16.3	23.9	24.4	6.3	9.4	47.1	41.8	319	5.32
กิปท์ แมกกาซีน	9.6	10.6	15.3	15.6	29.3	36.3	16.6	11.3	29.2	26.2	317	3.13
ซีโร่ มันทัส	10.1	8.1	15.7	22.5	23.3	25.6	11.3	8.8	39.6	35.0	319	3.40
ที.วี. ไลน์	10.1	5.0	17.0	20.6	27.0	24.4	10.7	14.4	35.2	35.6	319	4.36
นอน-โน	5.1	0.6	7.6	11.3	22.2	30.2	9.5	11.3	55.6	46.6	317	10.16
บีก	4.4	3.8	13.8	16.3	25.2	28.8	10.7	7.4	45.9	43.7	319	1.75
เฟรนด์	5.7	11.3	17.1	10.7	19.6	30.2	10.8	8.8	46.8	39.0	317	10.27
อนิเมจ เอาท์	10.1	6.9	10.7	13.8	17.6	26.3	8.8	7.5	52.8	45.5	319	5.28
ไอส์กรีม	10.1	10.6	20.1	13.1	15.1	21.9	6.9	8.8	47.8	45.6	319	4.78

(มีต่อหน้า 107)

ตารางที่ 33 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียน กับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามชื่อนิตยสาร (ต่อ)

ชื่อนิตยสาร	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
วีคลี่ สเปเชียล	7.0	8.9	15.3	18.5	21.0	21.0	8.3	9.6	48.4	42.0	314	1.67
คอสมโม่	5.7	1.3	23.4	18.8	21.5	25.6	10.8	13.8	38.6	40.5	318	6.59
โนวา	7.0	3.1	13.9	13.1	24.7	22.5	6.3	9.4	48.1	51.9	318	3.68
แมกซ์	7.5	6.9	20.8	18.8	19.5	18.8	8.8	6.8	43.4	48.7	319	1.11
มิติสยอง	17.6	15.0	26.4	15.6	17.6	24.4	10.1	7.5	28.3	37.5	319	9.13
เลมอน	11.9	11.3	17.6	18.1	16.4	21.9	10.1	9.4	44.0	39.3	319	1.77
แดงโม่	7.6	6.3	18.4	13.8	24.7	25.2	7.0	14.5	42.3	40.2	317	5.45
หวาน	8.8	10.1	13.2	7.6	17.0	26.6	8.2	11.4	52.8	44.3	317	7.92
เดอะ ทาเลนท์	24.1	8.2	15.2	18.2	20.9	22.6	7.6	11.9	32.2	39.1	317	15.50 *
มิลกี้	8.2	6.9	21.4	14.4	19.5	17.5	7.5	10.6	43.4	50.6	319	4.26
เดอะ เบสท์ วัน	4.4	5.7	8.2	8.2	24.5	23.3	7.5	8.8	55.4	54.0	318	0.47

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 33 ปรากฏว่า ความสนใจในการอ่านนิตยสารของนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะความสนใจในการอ่านนิตยสาร เดอะ ทาเลนท์ โดยนักเรียนชั้น ม.2 สนใจอ่านนิตยสาร เดอะ ทาเลนท์ ในระดับมากที่สุดมากกว่านักเรียนชั้น ม.5 สำหรับความสนใจในการอ่านนิตยสารอื่น ๆ อีก 21 ชื่อ นั้นไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 34 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

ประเภทของกิจกรรม	เคยบ่อยที่สุด		เคย		เคยน้อยที่สุด		คิดแต่ไม่เคยทำ		ไม่เคยและไม่สนใจ		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
	ตอบแบบทดสอบ	6.9	15.6	15.1	17.5	10.7	13.8	22.6	16.9	44.7		
ตอบปัญหาชิงรางวัล	4.4	0.6	13.2	8.8	14.5	9.4	42.8	38.4	25.1	42.8	318	15.22 *
ประกวดวาดภาพการ์ตูน	0.6	0.6	5.1	4.4	10.2	2.5	49.7	36.1	34.4	56.4	315	19.09 *
ประกวดเขียนการ์ตูนเรื่อง	-	-	1.9	1.3	1.9	1.3	34.4	31.9	61.8	65.5	317	0.77
เขียนจดหมายไปตามปัญหา	3.1	-	2.5	3.1	3.8	3.8	34.0	22.6	56.6	70.5	318	11.10
ส่งบทกวีไปลงพิมพ์ใน	1.3	-	1.9	1.9	1.3	3.1	27.7	23.1	67.8	71.9	319	4.10
นิตยสารการ์ตูน												
อื่น ๆ	16.7	50.0	66.7	16.7	-	16.7	16.6	-	-	16.6	12	5.8

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 34 ปรากฏว่า การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการตอบปัญหาชิงรางวัล และประกวดวาดภาพการ์ตูนโดยนักเรียนชั้น ม.2 เคยร่วมกิจกรรมและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากกว่านักเรียนชั้น ม.5



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 35 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามประเภทของเนื้อหา

ประเภทของเนื้อหา	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	X ² D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
กีฬา	24.5	28.0	29.7	22.3	23.9	25.5	12.9	9.6	9.0	14.6	312	4.94
การต่อสู้ของนินจา ฯลฯ	22.6	20.4	22.6	20.4	26.4	26.1	14.2	14.6	14.2	18.5	312	1.23
สงคราม	13.6	11.1	20.1	19.0	22.7	27.5	20.1	20.9	23.5	21.5	307	1.26
สัตว์ประหลาดยอดมนุษย์ ฯลฯ	34.8	31.2	21.3	25.5	14.8	14.6	14.8	12.1	14.3	16.6	312	1.61
ความรัก	18.7	25.6	23.2	19.9	25.8	18.6	13.5	14.1	18.8	21.8	311	4.29
รักอิงประวัติศาสตร์	19.4	26.8	21.3	14.0	20.6	22.9	21.9	15.9	16.8	20.4	312	6.41
เทพนิยาย	15.6	14.0	22.1	15.9	31.8	30.6	15.6	14.0	14.9	25.5	311	6.11
เรื่องลึกลับ	39.4	30.1	28.4	29.5	17.4	17.3	8.4	8.3	6.4	14.8	311	6.97
อาชญากรรมและการสืบสวน	36.8	29.3	30.3	30.6	18.1	21.7	6.5	5.1	8.3	13.3	312	3.85
เรื่องสมจริง	8.4	10.8	14.2	15.9	38.7	25.5	18.1	19.7	20.6	28.1	312	6.75
ชีวประวัติ	12.3	6.4	13.5	18.5	29.7	26.8	16.1	17.2	28.4	31.1	312	4.58
เรื่องเกี่ยวกับสัตว์	17.4	13.5	16.8	24.4	31.0	20.5	14.2	14.7	20.6	26.9	311	7.57
เรื่องตลกขบขัน	55.5	44.6	28.4	29.3	11.6	14.0	1.9	4.5	2.6	7.6	312	7.67

จากตารางที่ 35 ปรากฏว่า ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าวของนักเรียน
ชั้น ม.2 และ ม.5 ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า
นักเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นแบ่งตามประเภท
ของเนื้อหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 36 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับเวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

เวลาที่ใช้อ่าน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	χ^2 D.F.=4
	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5	ม.2	ม.5		
	เวลาว่าง เมื่ออยู่ที่โรงเรียน	9.0	12.7	12.8	13.4	20.5	21.7	28.2	26.1	29.5		
เวลาว่าง เมื่ออยู่ที่บ้าน	40.8	34.4	23.6	22.9	18.5	16.6	13.4	17.8	3.7	8.3	314	4.60
อ่านเมื่ออยากอ่านรวมทั้ง ในเวลาเรียน	3.9	8.6	8.4	9.9	9.0	17.8	28.4	27.0	50.3	36.7	307	10.53

จากตารางที่ 36 ปรากฏว่า เวลาที่นักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 ใช้อ่านหนังสือการ์ตูน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า ชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับเวลาที่นักเรียนใช้อ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 36 ปรากฏว่า เวลาที่นักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 ใช้อ่านหนังสือการ์ตูน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า ชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับเวลาที่นักเรียนใช้อ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 37 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนกับจำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียน
อ่านใน 1 สัปดาห์

จำนวนเล่มของหนังสือการ์ตูนที่อ่าน	ร้อยละ		χ^2 DF = 4
	ม. 2	ม. 5	
1 - 5 เล่ม	56.8	66.2	
6 - 10 เล่ม	0.6	0.7	
11 - 15 เล่ม	1.3	1.4	3.00
มากกว่า 15 เล่ม	3.9	2.7	
จำนวนไม่แน่นอน อ่านเมื่ออยากอ่าน	37.4	29.0	
รวม	100.0	100.0	(N = 303)

จากตารางที่ 37 ปรากฏว่า จำนวนหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชั้น ม.2 และ ม.5 อ่าน
ใน 1 สัปดาห์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า
ชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับจำนวนหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 38 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับวิธีได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านของนักเรียน

วิธีได้หนังสือการ์ตูนมาอ่าน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	χ^2 D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
ซื้ออ่านเอง	20.8	29.6	11.9	13.8	23.3	23.3	32.7	20.1	11.3	13.2	318	7.66
เช่าจากร้านเช่าหนังสือ	1.9	5.0	8.9	3.8	10.1	8.8	16.5	20.0	62.6	62.4	318	6.21
ยืมเพื่อน	13.2	13.8	22.0	16.9	30.8	25.0	25.2	27.5	8.8	16.8	319	6.27
ยืมจากห้องสมุด	0.6	-	4.5	1.3	7.6	8.8	12.7	15.6	74.6	74.3	317	4.47
พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน	1.3	1.3	2.5	4.4	9.5	8.1	24.1	23.1	62.6	63.1	318	0.98
คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อแล้ว	9.4	5.0	21.4	11.9	28.9	18.1	19.5	34.4	20.8	30.6	319	20.04 *
นักเรียนนำมาอ่าน												

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 38 ปรากฏว่า วิธีได้นั่งสื่อกำตูนมาอ่านของนักเรียนหญิงและนักเรียนชายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการนำหนังสือการ์ตูนที่คนในบ้านซื้อ มาอ่าน โดยนักเรียนหญิงนำหนังสือการ์ตูนที่คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อมาอ่านมากกว่านักเรียนชาย สำหรับวิธีได้นั่งสื่อกำตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านวิธีอื่น ๆ นั้น ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 39 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน

สิ่งจูงใจในการเลือกซื้อ	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
	ภาพหน้าปก	27.1	13.8	38.0	23.1	19.0	26.3	8.9	20.0	7.0		
ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ	26.9	23.3	35.3	28.3	23.7	23.3	7.7	11.3	6.4	13.8	315	6.98
ผู้แต่งและผู้วาดภาพ	10.8	6.9	12.7	16.9	23.4	12.5	29.7	28.1	23.4	35.6	318	11.68
สำนักพิมพ์	5.8	11.0	21.2	25.2	23.7	22.6	29.5	19.4	19.8	21.8	311	6.52
เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์	10.1	35.8	16.5	20.8	31.0	17.6	20.3	10.7	22.3	15.1	317	36.22 *
ราคา	11.4	19.1	22.2	17.2	39.2	40.8	15.8	9.6	11.4	13.3	315	6.79
ของแถม	6.4	8.8	6.4	12.5	16.6	28.1	31.8	15.6	38.8	35.0	317	17.60 *

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 39 พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนของนักเรียนหญิงและชายในด้านการเลือกจากชื่อเรื่องและเรื่องย่อ, ผู้แต่งและผู้วาดภาพ, สำนักพิมพ์และราคา แต่มีความสัมพันธ์กับการเลือกซื้อการ์ตูน โดยดูจากภาพหน้าปก, เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ และของแถม โดยนักเรียนหญิงเลือกซื้อการ์ตูนโดยดูจากภาพหน้าปกมากกว่านักเรียนชาย แต่นักเรียนชายจะเลือกซื้อโดยเลือกจากเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์และของแถมมากกว่านักเรียนหญิง



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 40 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนแปลภาษาญี่ปุ่น

สถานที่ซื้อ	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
	แผงหนังสือใกล้บ้าน	16.5	20.0	19.6	17.5	16.5	21.3	21.5	17.5	25.9		
แผงหนังสือใกล้โรงเรียน	16.5	28.9	12.0	17.0	15.2	21.4	24.1	10.7	32.2	22.0	317	19.66 *
แผงหนังสือทั่วไป	12.5	8.2	17.8	17.2	27.6	34.3	25.7	24.6	16.4	15.7	286	2.35
ร้านหนังสือตามศูนย์การค้า	9.4	7.6	14.5	12.7	22.6	23.4	22.6	27.2	30.9	29.1	317	1.26
ร้านหนังสือการ์ตูนลดราคา	6.3	7.5	14.6	5.0	15.8	13.8	16.5	21.4	46.8	52.3	317	9.21

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 40 ปรากฏว่า สถานที่ที่นักเรียนหญิงและชายซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการซื้อจากแผงหนังสือใกล้โรงเรียน โดยนักเรียนชายซื้อจากแผงหนังสือใกล้โรงเรียนมากกว่านักเรียนหญิง สำหรับสถานที่อื่น ๆ ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูนอ่านนั้นไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 41 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับรูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่าน

หนังสือและนิตยสารการ์ตูน	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	D.F.=4	X ²
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย			
	นิตยสารการ์ตูน	8.2	27.7	27.2	20.8	32.3	23.3	13.9	11.2	18.4			
หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้นๆ	23.3	18.1	46.5	29.4	18.9	33.1	8.2	11.3	3.1	8.1	319	17.72 *	
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว	31.4	28.1	47.2	30.0	11.4	21.3	5.0	10.6	5.0	10.0	319	17.01 *	
เล่มเดี่ยวจบ													
หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว	10.1	24.4	28.9	36.3	16.4	16.3	35.8	12.5	8.8	10.5	319	29.06 *	
หลายเล่มจบ													
หนังสือการ์ตูนชุด	30.8	46.9	35.2	25.6	22.6	13.1	8.2	6.9	3.2	7.5	319	14.76 *	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 41 . ปรากฏว่า รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียนหญิงและชายสนใจอ่าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยนักเรียนชายชอบอ่านนิตยสารการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนชุด ในระดับมากที่สุดมากกว่านักเรียนหญิง และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบมากกว่านักเรียนหญิง แต่นักเรียนหญิงจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น ๆ และหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวเล่มเดียวจบมากกว่านักเรียนชาย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 42 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามชื่อนิตยสาร

ชื่อนิตยสาร	ระดับความชอบ										N	X ² D.F.=4
	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน			
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
เกมส์	11.9	20.1	21.4	32.1	27.7	22.6	10.7	8.2	28.3	17.0	318	12.54
ซีโร่	6.3	38.1	20.8	27.5	25.2	15.0	16.4	8.1	31.3	11.3	319	61.59 *
อนิเมจ วีคลี่	3.1	17.5	12.6	13.8	26.4	21.9	5.7	10.0	52.2	36.8	319	22.77 *
กิฟท์ แมกกาซีน	15.7	4.4	17.0	13.9	32.7	32.9	11.3	16.5	23.3	32.3	317	14.31 *
ซีโร่ มันทลี	1.9	16.3	10.1	28.1	27.0	21.9	8.2	11.9	52.8	21.8	319	54.14 *
ที.วี. โลन्	6.3	8.8	15.1	22.5	25.2	26.3	7.5	17.4	45.9	25.0	319	19.14 *
นอน-โน	2.5	3.1	13.3	5.7	22.8	29.6	8.2	12.6	53.2	49.0	317	8.07
บ๊ิก	0.6	7.5	12.6	17.5	26.4	27.5	8.8	9.4	51.6	38.1	319	13.80 *
เฟรนค์	11.4	5.7	19.6	8.2	26.6	23.3	6.3	13.2	36.1	49.6	317	18.13 *
อนิเมจ เอาท์	2.5	14.4	12.6	11.9	19.5	24.4	7.5	8.8	57.9	40.5	319	19.10 *
ไอสกรีม	9.4	11.3	22.0	11.3	16.4	20.6	6.3	9.4	45.9	47.4	319	7.61

(มีต่อหน้า 125)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 42 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามนิตยสาร (ต่อ)

นิตยสาร	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
	χ^2											
วิกลี สเปนเซียล	3.8	12.2	13.3	20.5	22.8	19.2	10.1	7.7	50.0	40.4	314	11.95
คอสโม	1.9	5.0	15.1	27.0	21.4	25.8	14.5	10.1	47.1	32.1	318	14.14 *
โนวา	2.5	7.5	10.1	17.0	23.3	23.9	6.9	8.8	57.2	42.8	318	10.51
แมกซ์	4.4	10.0	18.2	21.3	20.1	18.1	7.5	8.1	49.8	42.5	319	4.92
มิตสยอง	19.5	13.1	25.8	16.3	20.1	21.9	8.8	8.7	25.8	40.0	319	10.45
เลมอน	15.1	8.1	30.2	5.6	18.9	19.4	6.9	12.5	28.9	54.4	319	45.22 *
แดงโม	11.4	2.5	25.9	6.3	23.4	26.4	8.3	13.2	31.0	51.6	317	38.26 *
หวาน	13.8	5.1	16.4	4.4	21.4	22.2	7.5	12.0	40.9	56.3	317	22.80 *
เดอะ ทาเลนท์	6.3	25.9	17.0	16.5	23.3	20.3	8.2	11.4	45.2	25.9	317	28.53 *
มิลกี้	8.8	6.3	22.0	13.8	16.4	20.6	11.3	6.9	41.5	52.4	319	8.30
เดอะ เบสท์ วัน	4.4	5.6	10.1	6.3	22.8	25.0	8.2	8.1	54.5	55.0	318	1.85

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 42 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเพศและความสนใจในการอ่านนิตยสาร การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาแบ่งตามชื่อนิตยสาร ปรากฏว่า ความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนชื่อต่าง ๆ ของนักเรียนหญิง และชายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 จำนวน 13 ชื่อ ได้แก่ ซีโร่ อนิเมจ วิกลี่ กิฟท์ แมกกาซีน ซีโร่ มันทลี่ ที.วี.ไลน์ บ๊ิก เฟรนด์ อนิเมจ เอาท์ คอสโม เลมอน แดงโม หวาน และ เดอะ ทาเลนท์ โดยนักเรียนหญิงชอบอ่าน กิฟท์ แมกกาซีน เฟรนด์ เลมอน แดงโม และ หวาน มากกว่านักเรียนชาย และนักเรียนชายชอบอ่าน ซีโร่ อนิเมจ วิกลี่ ซีโร่ มันทลี่ ที.วี.ไลน์ บ๊ิก อนิเมจ เอาท์ คอสโม และ เดอะ ทาเลนท์ มากกว่านักเรียนหญิง สำหรับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูนอื่น ๆ อีก 9 ชื่อ ได้แก่ เกมส์ นอน-โน ไอสกรีม วิกลี่ สเปเชียล โนวา แมกซ์ มิติสยอง มิลกี้ และ เดอะ เบสท์ วัน นั้น ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

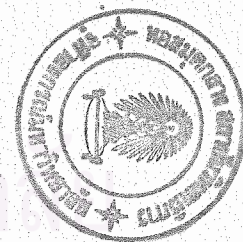
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 43 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ประเภทของกิจกรรม	เคยบ่อยที่สุด		เคย		เคยน้อยที่สุด		คิดแต่ไม่เคยทำ		ไม่เคยและไม่สนใจ		N	X ² D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
	ตอบแบบทดสอบ	15.7	6.9	22.6	10.0	18.9	5.6	15.7	23.8	27.1		
ตอบปัญหาชิงรางวัล	2.5	2.5	12.0	10.0	10.1	13.7	44.3	36.9	31.1	36.9	318	3.05
ประกวดวาดภาพการ์ตูน	-	1.3	1.9	7.6	4.4	8.3	46.2	39.5	47.5	43.3	315	10.43
ประกวดเขียนการ์ตูนเรื่อง	-	-	1.3	1.9	0.6	2.5	28.9	37.3	69.2	58.3	317	5.21
เขียนจดหมายไปถามปัญหา	1.3	1.9	0.6	5.0	3.8	3.8	24.5	32.1	69.8	57.2	318	9.22
ส่งบทกวีไปลงพิมพ์ใน	0.6	0.6	3.1	0.6	3.1	1.3	25.8	25.0	67.4	72.5	319	4.32
นิตยสารการ์ตูน												
อื่น ๆ	20.0	42.9	40.0	42.9	20.0	-	20.0	-	-	14.2	12	3.97

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จากตารางที่ 43 ปรากฏว่า การร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น
ของนักเรียนหญิงและชายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการตอบแบบ
ทดสอบ โดยนักเรียนหญิงสนใจตอบแบบทดสอบมากกว่านักเรียนชาย สำหรับการร่วมกิจกรรมอื่น ๆ
ในนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนหญิงและชายไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 44 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน แบ่งตามประเภทของเนื้อหา

ประเภทของเนื้อหา	ชอบมากที่สุด		ชอบ		เฉย ๆ		ไม่ชอบ		ไม่เคยอ่าน		N	X ² D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
	กีฬา	14.7	37.8	27.6	24.4	34.0	15.4	14.7	7.7	9.0		
การต่อสู้ของนินจา ฯลฯ	10.9	32.1	18.6	24.4	30.1	22.4	21.2	7.7	19.2	13.4	312	30.60 *
สงคราม	4.6	20.1	7.8	31.2	27.5	22.7	31.4	9.7	28.7	16.3	307	59.90 *
สัตว์ประหลาดยอดเยี่ยมต่างๆ	12.8	53.2	26.9	19.9	19.9	9.6	19.9	7.1	20.5	10.2	312	60.61 *
ความรัก	34.6	9.7	30.8	12.3	18.6	25.8	5.8	21.9	10.2	30.3	311	66.13 *
รักอิงประวัติศาสตร์	37.2	9.0	26.3	9.0	19.9	23.7	9.0	28.8	7.6	29.5	312	76.89 *
เทพนิยาย	17.3	12.3	27.6	10.3	28.2	34.2	10.3	19.4	16.6	23.8	311	20.76 *
เรื่องลึกลับ	41.7	27.7	32.7	25.2	14.7	20.0	5.8	11.0	5.1	16.1	311	18.48 *
อาชญากรรมและการสืบสวน	34.6	31.4	28.8	32.1	21.8	17.9	3.9	7.7	10.9	10.9	312	3.08
เรื่องสมจริง	10.3	9.0	21.2	9.0	35.9	28.2	14.1	23.7	18.5	30.1	312	17.33 *
ชีวประวัติ	8.3	10.3	12.8	19.2	29.5	26.9	15.4	17.9	34.0	25.7	312	4.61
เรื่องเกี่ยวกับสัตว์	7.7	23.1	17.4	23.7	29.7	21.8	15.5	13.5	29.7	17.9	311	19.93 *
เรื่องตลกขบขัน	44.2	55.8	34.6	23.1	14.1	11.5	4.5	1.9	2.6	7.7	312	11.67

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 44 ปรากฏว่า ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น แบ่งตามประเภทเนื้อหาของนักเรียนหญิง และนักเรียนชาย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เฉพาะการ์ตูน 10 ประเภท ได้แก่ การ์ตูนกีฬา การ์ตูนการต่อสู้ของนินจา ฯลฯ การ์ตูนสงคราม การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด ยอดมนุษย์ ฯลฯ การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ การ์ตูนเกี่ยวกับเทพนิยาย การ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องลึกลับ การ์ตูนเรื่องสมจริง และการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ โดยนักเรียนหญิงชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ การ์ตูนเกี่ยวกับเทพนิยาย การ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องลึกลับ และการ์ตูนเรื่องสมจริงมากกว่านักเรียนชาย และนักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนกีฬา การ์ตูนการต่อสู้ การ์ตูนสงคราม การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด และยอดมนุษย์ และการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์มากกว่านักเรียนหญิง สำหรับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทอาชญากรรมและการสืบสวน การ์ตูนชีวประวัติ และการ์ตูนตลก ของนักเรียนหญิง และชายพบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 45 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับเวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

เวลาที่ใช้อ่าน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		ไม่เคยเลย		N	X ² D.F.=4
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย		
เวลาว่างเมื่ออยู่ที่โรงเรียน	11.5	10.2	12.8	13.4	21.8	20.4	32.1	22.3	21.8	33.7	313	6.99
เวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้าน	35.0	40.1	22.3	24.2	20.4	14.6	17.8	13.4	4.5	7.7	314	4.45
อ่านเมื่ออยากอ่านรวมทั้ง ในเวลาเรียน	7.2	5.2	9.2	9.1	15.7	11.0	28.8	26.6	39.1	48.1	307	3.23

จากตารางที่ 45 ปรากฏว่า เวลาที่นักเรียนหญิงและชายใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูน
ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า เพศไม่มีความ
สัมพันธ์กับเวลาที่นักเรียนใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 46 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับจำนวนหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียน
อ่านใน 1 สัปดาห์

จำนวนเล่มของหนังสือการ์ตูนที่อ่าน	ร้อยละ		χ^2 D.F. = 4
	หญิง	ชาย	
1 - 5 เล่ม	65.6	57.0	
6 - 10 เล่ม	-	1.3	
11 - 15 เล่ม	1.3	1.3	4.09
มากกว่า 15 เล่ม	3.2	3.5	
จำนวนไม่แน่นอน อ่านเมื่ออยากอ่าน	29.9	36.9	
รวม	100.0	100.0	(N = 303)

จากตารางที่ 46 ปรากฏว่า จำนวนหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนหญิงและชายอ่านใน 1 สัปดาห์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งหมายความว่า เพศไม่มี ความสัมพันธ์กับจำนวนหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่านใน 1 สัปดาห์





บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในท้องตลาด และเพื่อให้ทราบความสนใจ และพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หนังสือการ์ตูนที่เป็นประชากรในการวิจัยคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่ออกจำหน่ายระหว่างเดือน มกราคม 2530 - มิถุนายน 2531 จำนวน 770 เล่ม (337 ชื่อเรื่อง) และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น จำนวน 22 ชื่อ (516 ฉบับ) นอกจากศึกษาเนื้อหาของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนดังกล่าวแล้ว ยังได้ศึกษารายละเอียดอื่น ๆ ได้แก่ ชื่อผู้แต่ง ผู้เขียนภาพ ผู้แปล ราคา และความยาวของเรื่องด้วย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการสร้างแบบสอบถาม ศึกษา ความสนใจและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา แนวเหตุผลในการวิจัยครั้งนี้คือ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมีผลต่อความสนใจในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นตัวแทนของนักเรียนชั้นมัธยมต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นตัวแทนของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย กลุ่มตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 ชั้นละ 160 คน เป็นชายและหญิงจำนวนเท่า ๆ กัน รวมเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัยทั้งสิ้น 320 คน

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่ออกจำหน่ายในช่วง เดือนมกราคม 2530 - มิถุนายน

2531 มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักมากที่สุด รองลงมาคือ การต่อสู้ กีฬา เรื่องสัตว์ประหลาด - หุ่นยนต์และวิทยาศาสตร์ อาชญากรรมและการสืบสวน เรื่องผีและสยองขวัญ รวมเรื่องสั้น เรื่อง สงคราม เรื่องสมจริง การ์ตูนตลก เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน ชีวประวัติ การ์ตูนรักอิง ประวัติศาสตร์ และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ตามลำดับ นอกจากนี้เนื้อหาแล้วยังได้ศึกษารายละเอียดอื่น ๆ เพิ่มเติม ดังนี้

จากการศึกษาผู้แต่งและผู้เขียนภาพในหนังสือการ์ตูนแปลภาษาญี่ปุ่น พบว่า หนังสือการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่นส่วนใหญ่ ผู้เขียนภาพเป็นผู้แต่งเรื่องด้วยตนเองและนักเขียนเหล่านี้ แต่ละคนมี ผลงานน้อย

ในด้านความยาวของ เรื่องในหนังสือการ์ตูนปรากฏว่า หนังสือการ์ตูนประเภทรวมเรื่องสั้น จำนวน 2 - 8 เรื่อง มีจำนวนมากที่สุด ราคาของหนังสือการ์ตูนที่พบมากที่สุดคือราคา 15 บาท สำนักพิมพ์ที่พิมพ์หนังสือการ์ตูนออกจำหน่ายมากที่สุด คือ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

สำหรับนิตยสารการ์ตูนนั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้มากที่สุด จำนวน 11 ชื่อ รองลงมา คือเนื้อหาประเภทสัตว์ประหลาด และหุ่นยนต์ จำนวน 10 ชื่อ เนื้อหาประเภทกีฬา ความรัก และ เรื่องลึกลับ ผี สยองขวัญ มีจำนวนเท่ากัน คือ จำนวน 7 ชื่อ ประเภทของเนื้อหาที่ไม่ปรากฏใน นิตยสารการ์ตูนเลยได้แก่เรื่องสมจริง ชีวประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ นิตยสาร แดงโม มี ประเภทของเนื้อหาต่าง ๆ มากที่สุด ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก รักอิงประวัติศาสตร์ เรื่องลึกลับ ผี และสยองขวัญ อาชญากรรมและการสืบสวน เรื่องตลกขบขัน ซึ่งแต่ละเรื่องจะจบในเล่ม นิตยสาร แดงโม จึงเป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาต่าง ๆ ในลักษณะรวมเรื่องสั้นด้วย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจจัดพิมพ์ นิตยสาร การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด จำนวน 12 ชื่อ นิตยสารการ์ตูนจำนวนมากที่สุด มีราคา ฉบับละ 10 บาท และมีกำหนดออกเป็นรายเดือน

ส่วนที่ 2 การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 1 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ ปีที่ 5 ทั้งหญิงและชาย

นักเรียนจำนวนมากที่สุดชอบอยู่บ้านคูโทรทัศน์ - ฟังวิทยุ และอ่านหนังสือมากกว่าไปเที่ยว
นอกบ้าน นักเรียนสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสือและนิตยสารอื่น ๆ โดยนักเรียนชอบอ่าน
นิตยสารการ์ตูนไทย เช่น ชัยพลกษการ์ตูน และหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาอื่น ๆ เช่น โคนันคิคุ
สำหรับหนังสือและนิตยสารที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ หนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น
เช่น โคราเอมอน เซนต์เซย่า แดงโม และซีโร่ ฯลฯ

เหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเพราะสนุกตื่นเต้นมากที่สุด
รองลงมาคือ มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ อ่านง่าย หาซื้อง่าย และมีขนาดกะทัดรัดพกสะดวก
ตามลำดับ

วิธีที่นักเรียนได้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านมากที่สุดคือ การซื้ออ่านเอง โดย
นักเรียนจะเลือกซื้อโดยดูจาก ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ และภาพหน้าปกมากที่สุด นักเรียนชอบซื้อหนังสือ
การ์ตูนราคา 11 - 15 บาท และซื้อจากแผงหนังสือใกล้โรงเรียน

รูปแบบของหนังสือและนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนสนใจอ่านมากที่สุดคือ
หนังสือการ์ตูนชุด เช่นเรื่อง โคราเอมอน และคร. สลัมป์ นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารการ์ตูน
แต่ชอบหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้นการ์ตูนเรื่องยาวจบในเล่ม และการ์ตูนเรื่องยาว หลายเล่มจบ
ในระดับใกล้เคียงกัน

นักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านนิตยสารการ์ตูนที่เป็นประชากรในการวิจัย มีนิตยสารการ์ตูน
เพียง 2 ชื่อ ที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดไม่เคยอ่าน ได้แก่ นิตยสาร เดอะ เบสท์ วัน และ
นอน - โน สำหรับนิตยสารโนวา นั้นนักเรียนที่เคยอ่านและไม่เคยอ่านมีจำนวนเท่ากัน นิตยสาร
ที่นักเรียนเคยอ่านและชอบอ่านมากที่สุดคือ ซีโร่ นักเรียนส่วนมากไม่เคยและไม่สนใจเข้าร่วม
กิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสารการ์ตูนมีเฉพาะการประกวดภาพการ์ตูนและตอบปัญหาชิงรางวัลเท่านั้น
ที่นักเรียนส่วนใหญ่คิดจะเข้าร่วมกิจกรรมแต่ไม่เคยทำ

เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านมากที่สุดคือ เรื่องตลกขบขัน รองลงมาคือ
เรื่องลึกลับ ผี และสยองขวัญ สัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์ อาชญากรรมและการสืบสวน กีฬา รักอิง
ประวัติศาสตร์ และการ์ตูนรัก ประเภทของเนื้อหาที่นักเรียนจำนวนมากที่สุดไม่เคยอ่าน ได้แก่
การ์ตูนชีวประวัติ นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนในเวลาว่าง เมื่ออยู่ที่บ้านมากที่สุด และอ่านเป็นจำนวน

ที่ไม่แน่นอน คืออ่านเมื่ออยากอ่าน และเมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนส่วนใหญ่ จะเก็บหนังสือการ์ตูนไว้หมดทุกเล่ม

นักเรียนจำนวนมากที่สุดอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นโดยไม่มีใครห้าม สำหรับผู้ที่ห้ามไม่ให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น คือ พ่อ - แม่ และผู้ใหญ่ในบ้าน

สิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนปรับปรุงมากที่สุดคือ ตัวอักษรและคำบรรยาย รองลงมาคือ เนื้อหา ภาพการ์ตูน ภาษาและรูปเล่ม ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนและเพศกับความสนใจ และพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

1. ชั้นเรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้หนังสือการ์ตูนมาอ่านจากการที่ พ่อ - แม่ ผู้ใหญ่ซื้อให้อ่านมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ความแตกต่างกันในด้านการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน ปรากฏว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เลือกโดยดูจากผู้แต่งและผู้วาดภาพมากกว่าในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เลือกสำนักพิมพ์และเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์มากกว่า

การเปรียบเทียบความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูน จำนวน 22 ชื่อ พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และปีที่ 5 สนใจอ่านนิตยสารจำนวน 21 ชื่อ ไม่แตกต่างกัน มีเพียงนิตยสาร เดอะ ทาเลนท์ เท่านั้นที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ชอบอ่านมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวนมากที่สุดเคยตอบปัญหาชิงรางวัลและคิดจะประกวดวาดภาพในนิตยสารการ์ตูนมากกว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ถึงแม้ว่าจะไม่เคยทำจริง

สำหรับสถานที่ที่นักเรียนซื้อหนังสือการ์ตูน ระดับความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูน และหนังสือการ์ตูนที่มีความยาวต่างกัน เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่าน เวลาที่ใช้อ่าน และปริมาณหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ที่นักเรียนทั้ง 2 ชั้นอ่านปรากฏว่า ไม่มีความแตกต่างกัน เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนทั้ง 2 ชั้น ชอบอ่านมากที่สุด คือเรื่องตลกขบขัน

2. เพศ

การเปรียบเทียบความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนหญิงและชาย ปรากฏว่าในด้านวิธีได้หนังสือการ์ตูนมาอ่านนั้น นักเรียนหญิงอ่านหนังสือการ์ตูนที่คนในบ้านซื้อมามากกว่านักเรียนชาย ในการเลือกซื้อนักเรียนหญิงซื้อหนังสือการ์ตูนโดยดูจากภาพหน้าปกมากกว่า แต่นักเรียนชายจะเลือกจากเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ และของแถมมากกว่า โดยนักเรียนชายซื้อหนังสือการ์ตูนจากแผงหนังสือใกล้โรงเรียนมากกว่านักเรียนหญิง

ระดับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีความยาวต่างกันของนักเรียนหญิงและชายนั้น นักเรียนชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนชุด เช่น โดราเอมอน ดร.สลัมป์ ฯลฯ และหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบมากกว่านักเรียนหญิงซึ่งชอบอ่านหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น ๆ และหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวเล่มเดียวจบมากกว่านักเรียนชาย

ความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูน 22 ชื่อ ของนักเรียนหญิง และชายนั้นพบว่ามี ความแตกต่างกัน 13 ชื่อ คือ นักเรียนหญิงชอบอ่าน กิฟท์ แมกกาซีน แดงโม เฟรนด์ เลมอน และ หวาน มากกว่านักเรียนชาย แต่นักเรียนชายชอบอ่าน คอสมอ ซีโร่ ซีโร่ มันท์ลี เดอะ ทาเลนท์ ที.วี.ไลน์ บีก อนิเมจ วิคลี และ อนิเมจ เอาท์ มากกว่านักเรียนหญิง ส่วนนิตยสารการ์ตูนอีก 9 ชื่อ นั้น นักเรียนหญิงและชายมีความสนใจอ่านไม่แตกต่างกัน

ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมในนิตยสารการ์ตูน พบว่า มีความแตกต่างกันเฉพาะการตอบแบบทดสอบ ซึ่งนักเรียนหญิงสนใจตอบมากกว่านักเรียนชาย

สำหรับเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านนั้นมีความแตกต่างกันเฉพาะการ์ตูน 10 ประเภท คือ นักเรียนหญิงชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ การ์ตูนเกี่ยวกับเทพนิยาย การ์ตูนเรื่องลึกลับและการ์ตูนเรื่องสมจริงมากกว่านักเรียนชาย แต่นักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนกีฬา การ์ตูนการต่อสู้ การ์ตูนสงคราม การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด และยอดมนุษย์ และการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์มากกว่านักเรียนหญิง ประเภทของเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนมีความสนใจไม่แตกต่างกัน คือ การ์ตูนอาชญากรรมและการสืบสวน การ์ตูนชีวประวัติ และการ์ตูนตลก โดยเฉพาะการ์ตูนตลกนั้น นักเรียนหญิงและชาย ชอบอ่านมากที่สุดเช่นเดียวกัน

สำหรับเวลาที่ใช้อ่าน และปริมาณหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่นักเรียนหญิงและชายอ่านนั้นไม่แตกต่างกัน



อภิปรายผล

จากผลการวิจัยมีข้อน่าสนใจที่ควรอภิปรายดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ. 2530 - มิถุนายน พ.ศ. 2531

จากการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในช่วงเดือนมกราคม 2530 - มิถุนายน 2531 จำนวน 770 เล่ม ปรากฏว่าเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนประเภทที่พบมากที่สุด คือ การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก มีจำนวนมากถึง 217 เล่ม (28.2 %) ตามปกตินวนิยายเกี่ยวกับความรัก นั้นมีจำนวนมากกว่านวนิยายหรือหนังสือบันเทิงคดีประเภทอื่น ๆ อยู่แล้ว และยังเป็นที่ยอดนิยมที่นักอ่าน โดยเฉพาะนักอ่านหญิง จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่ง ที่ทำให้สำนักพิมพ์เลือกแปลหนังสือการ์ตูนประเภทความรักออกจำหน่ายเป็นจำนวนมากเพราะเป็นที่ต้องการของผู้อ่าน ประกอบกับหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในตลาดญี่ปุ่นเองก็เป็นการ์ตูนประเภทรัก ๆ ใคร่ ๆ เสียเป็นส่วนใหญ่ (แก้ว บ้านไทย และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2526 : 18) อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่า การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักจะมีจำนวนมากกว่าเนื้อหาประเภทอื่น ๆ แต่หากรวมการ์ตูนประเภทการต่อสู้ จำนวน 169 เล่ม (ร้อยละ 21.9) การ์ตูนประเภทยอดมนุษย์ สัตว์ประหลาด รวมทั้งวิทยาศาสตร์และแฟนตาซี จำนวน 85 เล่ม (ร้อยละ 11.0) และการ์ตูนสงคราม จำนวน 16 เล่ม (ร้อยละ 2.1) ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เด็กผู้ชายชอบอ่านเข้าด้วยกันแล้วจะมีจำนวนถึง 270 เล่ม (ร้อยละ 35.1) ซึ่งมากกว่าการ์ตูนสำหรับผู้หญิงหรือการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก

ในด้านผู้แต่งนั้น นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 81.9) ผู้เขียนภาพเป็นผู้แต่งเรื่องด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานเขียนของ Schodt (1984) ที่กล่าวว่า นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นผู้รับผิดชอบงานของตนเองทั้งหมด ตั้งแต่การสร้างเรื่องและวาดภาพจนกระทั่งงานเสร็จ และจะอาศัยเรื่องจากนักเขียนอาชีพในกรณีที่ไม่สามารถสร้างแนวความคิดของเรื่องได้ทันกับความต้องการเท่านั้น

นอกจากนี้ยังมีข้อน่าสังเกตว่า หนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในท้องตลาดในช่วงเวลาที่กำหนด ซึ่งสามารถรวบรวมได้เป็นจำนวน 770 เล่มนั้น ผู้เขียนภาพส่วนใหญ่มีผลงานในช่วงดังกล่าว เป็นจำนวนน้อย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเขียนเหล่านี้เป็นนักเขียนที่ไม่มีชื่อเสียง สำนักพิมพ์จึงเลือกเรื่องของนักเขียนดังกล่าวมาแปลจำหน่ายเป็นจำนวนน้อย ประกอบกับลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่มีภาพมากกว่าเนื้อเรื่องและการเขียนภาพต้องใช้เวลานานกว่าการเขียนนวนิยายหรือหนังสือทั่วไป จึงทำให้นักเขียนแต่ละคนผลิตผลงานได้ช้า การ์ตูนบางเรื่องที่ได้รับความนิยมสูงในหมู่นักอ่านลงพิมพ์ในนิตยสารญี่ปุ่นเป็นเวลาหลายปีแล้ว แต่ในปัจจุบันก็ยังไม่จบ เช่น เรื่อง "นักรักโลกมาชา" ซึ่งลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนรายเดือนของญี่ปุ่นมาตั้งแต่ พ.ศ. 2519 แล้ว (ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์ 2530 : 14) ทำให้หนังสือการ์ตูนเรื่องดังกล่าวที่แปลเป็นภาษาไทยผลิตรายจำหน่ายได้ช้าเช่นกัน เนื่องจากต้องรอดำเนินการจากนิตยสารญี่ปุ่น

ส่วนที่ 2 การศึกษาความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลถึงประเภทของหนังสือและนิตยสารที่นักเรียนชอบอ่าน ปรากฏว่านักเรียนชอบอ่านหนังสือ และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาอื่น ๆ และนิตยสารการ์ตูนไทย ซึ่งแสดงว่านักเรียนในระดับมัธยมหรือเด็กวัยรุ่นยังคงให้ความสนใจกับหนังสือที่มีภาพประกอบเช่นเดียวกับเด็กเล็ก ซึ่งอาจจะ เป็นเพราะนักเรียนสามารถตีความเรื่องราวจากภาพประกอบได้ง่าย และรวดเร็วกว่าการอ่านเนื้อเรื่อง อย่างไรก็ตามนักเรียนได้ผ่านวัยเด็กมาแล้วจึงรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารสำหรับเด็กที่มีเนื้อหาง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน จึงเป็นเรื่องที่ไม่น่าตื่นเต้นเร้าใจ นอกจากนี้ถึงแม้ว่านักเรียนจะชอบอ่านหนังสือและนิตยสารการ์ตูน ทั้งการ์ตูนไทยและการ์ตูนที่แปลจากภาษาอื่น ๆ แต่นักเรียนก็มีรสนิยมในการอ่านพอสมควร เพราะนักเรียนไม่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละบาท ที่มีเนื้อหาซ้ำ ๆ และเป็นเรื่องเกี่ยวกับผีसांग ที่มักสอดแทรกเรื่องลามกอนาจารไว้ด้วย ภาพการ์ตูนก็ไม่ประณีตสวยงาม ดังนั้นหากนักเขียนการ์ตูนไทยได้ผลิตหนังสือประเภทที่เด็กชอบ และมีภาพการ์ตูนที่สวยงามออกจำหน่ายก็น่าจะได้รับความสนใจจากเด็กวัยรุ่นไม่น้อยกว่าการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น สำหรับนิตยสาร เครื่องเสียง

และคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนตอบว่าไม่เคยอ่านมากที่สุดนั้น อาจเป็นเพราะนิตยสารประเภทนี้มีราคาค่อนข้างสูงและอาจไม่มีในห้องสมุดของโรงเรียน

การเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน นักเรียนจะเลือกซื้อจากชื่อเรื่องและเรื่องย่อมากที่สุด (ร้อยละ 31.7) รองลงมาคือ เลือกจากภาพหน้าปก (ร้อยละ 30.5) เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถพลิกดูเนื้อหาและภาพของหนังสือการ์ตูนก่อนได้ เพราะมีถุงพลาสติกหุ้ม นักเรียนจึงต้องพิจารณาจากชื่อเรื่อง - เรื่องย่อ และภาพหน้าปก ซึ่งนักเรียนสามารถเดาเนื้อเรื่องได้ว่าจะเป็นการ์ตูนประเภทใด การเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนของนักเรียนหญิงนั้นได้ผลการวิจัยที่สอดคล้องกับการวิจัยของพรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) คือเด็กและเยาวชนหญิงเลือกซื้อหรือเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนโดยดูจากภาพหน้าปกสวย มากกว่าเด็กและเยาวชนชาย การที่นักเรียนชายไม่สนใจภาพหน้าปกหรืออีกนัยหนึ่งภาพการ์ตูนเท่านักเรียนหญิง อาจเป็นเพราะการ์ตูนประเภทที่เด็กชายชอบอ่านเป็นการ์ตูนประเภทการต่อสู้ ผจญภัย หรือสัตว์ประหลาด ซึ่งมีภาพที่ไม่ต้องการรายละเอียดสวยงามเช่น การ์ตูนรักสำหรับผู้หญิง แต่เป็นเรื่องที่นักเรียนเคยรู้จักมาก่อนเพราะ นักเรียนชายจะเลือกเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์มากกว่า ทั้งนี้ จากงานวิจัยของสุภิญญา ตีระวนิช และ นันทริกา คุ่มไพโรจน์ (2528) ปรากฏว่า เด็กใช้เวลาว่างในวันหยุดและปิดภาคเรียนดูโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่เด็กชอบมากที่สุด และเด็กจะดูโทรทัศน์เพราะชอบการ์ตูน เมื่อพิจารณาประเภทของเนื้อหาการ์ตูนที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในช่วง เวลาที่ทำการแจกแบบสอบถาม (กันยายน - พฤศจิกายน 2532) ปรากฏว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ หากไม่ใช้การ์ตูนสำหรับเด็ก เช่น "โคราเอมอน" หรือ "ผีน้อยคิวทาโร่" แล้ว จะเป็นการ์ตูนในแนวการต่อสู้ ผจญภัยเช่นเรื่อง "หน่วยพิฆาตมาสค์" "ขบวนการเซ็นจูเรียน" และ "ดราคอนบอลล์" ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เด็กผู้ชายชอบทั้งสิ้น

เหตุที่นักเรียนรู้สึกเฉย ๆ กับนิตยสารการ์ตูน เมื่อได้ศึกษานิตยสารการ์ตูนที่อยู่ในขอบเขตการวิจัย ปรากฏว่า นิตยสารการ์ตูนส่วนมากถึงแม้จะมีกำหนดออกที่แน่นอน แต่จะออกวางจำหน่ายไม่ตรงเวลา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ที่จะคอยติดตามอ่านการ์ตูนเรื่องที่ตนชอบ ซึ่งแต่ละฉบับจะมีเพียงไม่กี่หน้า และยังมีการ์ตูนในเล่มอีกหลาย เรื่องที่นักเรียนอาจไม่ชอบอ่าน นอกจากนี้นักเรียนยังไม่สนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในนิตยสารการ์ตูนจึงไม่มี

สิ่งใดที่เด็กคิดหรือตั้งคู้ใจให้ติดตามอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น หากนักเรียนต้องการอ่านนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นแล้วนักเรียนหญิงจะเลือกอ่านนิตยสารการ์ตูนประเภทความรัก แต่นักเรียนชายจะเลือกอ่านนิตยสารการ์ตูนประเภทการต่อสู้ ผจญภัย และวิทยาศาสตร์

การศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่านปรากฏว่า นักเรียนหญิงสนใจอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก และนักเรียนชายสนใจการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ แต่การ์ตูนที่นักเรียนทั้งหญิงและชายชอบอ่านเช่นเดียวกันคือ การ์ตูนตลก ผลการวิจัยในข้อนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของพรพนิต พ่วงภิญโญ ที่พบว่า เด็กและเยาวชนหญิงชอบเรื่องตลกขบขันมากที่สุด แต่สำหรับนักเรียนชายนั้น ผลการวิจัยไม่สอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ในอดีต ได้แก่ งานวิจัยของ ลาวรรณ โฉมเฉลา (2505) ซึ่งนักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนตื่นเต้นโลดโผนมากที่สุด และงานวิจัยของสุนันท์ ศรีสง่า (2515) ซึ่งนักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดมากซึ่งอาจเป็นเพราะงานวิจัยทั้ง 2 เรื่องนี้ ทำการวิจัยไว้เป็นเวลานานแล้ว และงานวิจัยของไพเราะ เรื่องศิริ (2524) ก็เป็นการศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทุกประเภทของนักเรียน ไม่เจาะจงเฉพาะหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนจึงอาจแตกต่างกัน สำหรับงานวิจัยของพรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) สรุปว่า เด็กและเยาวชนชายชอบอ่านการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด แต่เมื่อเปรียบเทียบความสนใจในการอ่านตามระดับการศึกษาแล้ว มีเพียงนักเรียนในระดับประถมปลายเท่านั้นที่ชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด แต่นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา และอุดมศึกษาปีที่ 3 และ 4 จะชอบอ่านเรื่องขำขันตลกทั่วไปมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยในครั้งนี้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในด้านเหตุผลที่นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น การเลือกซื้อ ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาต่าง ๆ และความสนใจในการอ่านนิตยสารการ์ตูน สามารถสรุปได้ว่า เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนมีผลต่อความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวเหตุผลของการวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากนักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะเนื้อเรื่องให้ความสนุกตื่นเต้น นักเรียนหญิงและชายชอบอ่านหนังสือและนิตยสารการ์ตูนที่มีเนื้อหาแตกต่างกัน นักเรียนหญิงชอบอ่านการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก แต่นักเรียนชายชอบอ่านการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ ผจญภัย และ

วิทยาศาสตร์ ซึ่งมีลักษณะ เป็น เรื่องต้น ต้นมัทจักรย เมื่อนักเรียนเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนแปลจาก ภาษาญี่ปุ่น นักเรียนจะดูจากชื่อเรื่อง - เรื่องย่อ และภาพหน้าปก ซึ่งบอกเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน เล่มนั้น ๆ นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนชายจะเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ ซึ่งเป็น เรื่องที่นักเรียนทราบเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนั้นมาก่อนแล้ว อีกด้วย

สำหรับสิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นปรับปรุงมากที่สุด คือ ตัว อักษรและคำบรรยาย ตามปกตินหนังสือที่ให้ความสำคัญกับภาพประกอบนั้น คำบรรยายประกอบภาพ จะเป็น เรื่องที่ผู้เขียนจำเป็นต้องบอกให้ผู้อ่านรู้ เพราะหากผู้อ่านสามารถตีความได้จากภาพแล้วก็ไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยาย จากการศึกษาหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น พบว่า ตัวอักษรและคำ บรรยาย ในหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นตัว เขียนซึ่งบางครั้ง เป็นลายมือหวัด หรือตัวเล็ก เกินไป คำบรรยายที่อ่านไม่ชัดเจนหรืออ่านไม่ออกทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจจึงทำให้เกิดความรู้สึก หงุดหงิด และเบื่อหน่าย สิ่งนี้อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนปรับปรุง ในด้านนี้มากที่สุด สิ่งที่นักเรียนต้องการให้ปรับปรุง เป็นลำดับที่ 2 คือ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน นักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนถึงแม้จะรู้ว่า เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนนั้นเกินความจริง และไร้สาระ นักเรียนจึงต้องการให้หนังสือการ์ตูนปรับปรุงให้มี เนื้อหาสาระที่มีประโยชน์มากยิ่งขึ้น ไม่ให้มีเนื้อหา ซ้ำ ๆ ในแนวเดียวกันมากเกินไป สิ่งที่นักเรียนต้องการให้หนังสือการ์ตูนปรับปรุงนี้มีข้อเสนอสัง เกตว่า นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เห็นว่าการ์ตูนบาง เรื่องมี เนื้อหาและภาพที่แสดง ความโหดร้าย ทารุณเกินไป รวมทั้งมีภาพในลักษณะล่อแหลมในเรื่อง เพศ และการใช้ภาษาที่ไม่ สุภาพ มีตัวละครดาร์ตผิดพลาด นักเรียนต้องการให้ปรับปรุงและตัดภาพที่ไม่สมควรออก ซึ่งแสดง ให้เห็นว่านักเรียนในระดับมัธยมศึกษา มีวิจารณญาณในการตัดสินใจว่าหนังสือใดสมควรหรือไม่สมควร อ่าน ความทารุณโหดร้าย หรือภาพประเภทลามกอนาจาร จึงอาจไม่ใช่สิ่งที่ดึงดูดใจเด็กสนใจอ่าน หนังสือการ์ตูนเรื่องใดได้เสมอไป

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยทำให้ทราบความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา รวมทั้งความเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาต่อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงใคร่ขอเสนอแนะสิ่งที่ควรแก้ไขปรับปรุงของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นสำหรับสำนักพิมพ์ รวมทั้งแนวทางในการแนะนำการอ่านแก่เยาวชนสำหรับบิดา - มารดา อาจารย์ และบรรณาธิการ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ผลิตหนังสือการ์ตูน

1.1 สำนักพิมพ์ควรเลือกแปลหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสาระ ทำให้ประโยชน์หรือเป็น เรื่องที่ดีมีคุณภาพบ้าง มิใช่เป็นเรื่องที่ให้ความสนุกสนาน แต่เพียงอย่างเดียว รวมทั้งควรเลือกแปล เรื่องที่มีเนื้อหาประเภทที่ยังผลิออกมาน้อย เช่น การ์ตูนรักอิงประวัติศาสตร์ ที่นักเรียนหญิงชอบอ่าน และเรื่องตลกขบขันซึ่งเป็นประเภทที่นักเรียนทั้งชายและหญิงชอบอ่านมากที่สุด

1.2 สำนักพิมพ์ควรมีการตรวจสอบและตัดภาพที่ไม่สมควรเผยแพร่แก่เยาวชน เช่น ภาพน่าสยดสยอง หรือภาพในลักษณะลามกอนาจารออก และไม่ควรถูกเลือกแปลเรื่องที่มีภาพในลักษณะ นี้ปรากฏอยู่มาก

1.3 ผู้แปลควรใช้เวลาพิถีพิถันกับการแปลส่วนที่อ่านเข้าใจยากและการใช้ภาษาไทย ที่เหมาะสม รวมทั้งการใช้ตัวสะกดการันต์ เพื่อมิให้เป็นแบบอย่างที่ไม่ถูกต้องแก่ผู้อ่าน

1.4 คำบรรยายในหนังสือการ์ตูนควรเป็นตัวพิมพ์หรือเป็นตัวเขียนบรรจงที่อ่านง่าย

1.5 สำนักพิมพ์ควรจะได้พิจารณาแปลหนังสือการ์ตูนที่ไม่มีพิษภัยกับเด็ก ๆ จากภาษาอื่น ๆ ออกจำหน่ายบ้าง เช่น การ์ตูน โดนต์ ดิก หรือการ์ตูนชุด ดินดินผจญภัย เพราะเด็ก ๆ ก็ชอบอ่านการ์ตูนเหล่านี้เช่นกัน มิได้ชอบอ่านแต่การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับบิดามารดา

2.1 หากเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น บิดา - มารดา ควรใช้หนังสือดังกล่าวให้เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมการอ่านของเด็ก โดยคัดเลือกหรือคอยแนะนำเรื่องที่ดีมีประโยชน์ให้แก่เด็ก ๆ การห้ามมิให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนเลยอาจทำให้เด็กเกิดความรู้สึก



อยากอ่านเพื่อเป็นการทำหายพ่อ - แม่ หรือแอบอ่าน ซึ่งทำให้บิดา - มารดา ไม่ทราบว่าคุณครู
ของตนกำลังอ่านหนังสืออะไรอยู่

2.2 บิดามารดาควรแนะนำหรือจัดหาหนังสืออื่น ๆ เช่น นวนิยายสำหรับวัยรุ่นทั้ง
ภาษาไทยและที่แปลจากภาษาอื่น ๆ ให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กทราบว่า ยังมีหนังสืออื่น ๆ ที่ให้ความ
สนุกสนานและเพลิดเพลินได้ เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือการ์ตูน

3. ข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์และบรรณารักษ์

3.1 อาจารย์อาจคอยดูแลการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียน และให้คำแนะนำ
หรือตั้งเตือนหากเห็นว่าหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่านเล่มใดมีเนื้อหาและภาพที่ไม่สมควรอ่าน อันจะ
ก่อให้เกิดผลเสียแก่เด็ก

3.2 หากบรรณารักษ์พบว่าหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เรื่องใดมีคุณค่าพอ
แก่การอ่านควรจัดหาไว้ในห้องสมุดบ้าง เท่ากับเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทั้งที่ชอบอ่านและไม่
ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมีโอกาสอ่านหนังสือดี ๆ มากขึ้น โดยไม่ต้องเสียเงิน ซึ่งนักเรียนอาจมีไม่
มากพอที่จะซื้อหนังสือจำนวนมาก ๆ อ่านได้ หรือหันไปซื้อหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทอ่าน เพราะมี
ราคาถูก

4. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

4.1 ควรมีการวิเคราะห์เนื้อหาและภาพของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด
ที่มีจำหน่ายในท้องตลาดในปัจจุบัน เพื่อเปรียบเทียบว่ามีลักษณะส่งเสริมหรือทำลายคุณธรรมมากน้อย
เพียงใด

4.2 ควรมีการสำรวจจำนวนและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษา
อื่น ๆ รวมทั้งศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าวของนักเรียนทั้งในระดับประถมและ
มัธยมด้วย เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาอื่น ๆ ของนักเรียน

4.3 ได้เคยมีผู้วิเคราะห์เนื้อหาของวรรณกรรมแปลจากภาษาต่างประเทศสำหรับ
เยาวชนแล้ว ควรมีการศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือประเภทนี้ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา
ด้วย เพื่อให้ทราบทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อหนังสือประเภทนี้

ข้อจำกัดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดให้หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ใหญ่ที่พิมพ์หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นออกจำหน่ายสม่ำเสมอ หาซื้อได้ง่ายและทราบปีที่พิมพ์เป็นประชากรในการวิจัย จากการสำรวจ พบสำนักพิมพ์ดังกล่าวจำนวน 5 สำนักพิมพ์ ได้แก่ สำนักพิมพ์ซุซุโนะฮะสึ มิตระไมตรี วิบูลย์กิจ สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจีน อย่างไรก็ตามมีหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์เพียง 3 แห่ง เท่านั้น ที่เป็นประชากรในการวิจัย ได้แก่ หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจที่มีปีที่พิมพ์ ปรากฏที่ตัวเล่ม และหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง และหมึกจีนที่ผู้วิจัยทราบปีที่พิมพ์จาก ข้อมูลที่ได้จากสำนักพิมพ์ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ซุซุโนะฮะสึ และมิตระไมตรี จึงมิได้รวมอยู่ในกลุ่มประชากรการวิจัย เนื่องจากไม่มีปีที่พิมพ์ปรากฏที่ตัวเล่ม และสำนักพิมพ์ไม่สามารถให้รายชื่อหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นที่พิมพ์ในปี 2530 - 2531 แก่ผู้วิจัยได้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- บุศรี วงศ์รัตนะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- ประยูร จรรย์วณิช. "การเขียนภาพประกอบ." ใน รายงานการสัมมนาเรื่องหนังสืออ่านสำหรับเด็กกลุ่มอายุ 11 - 16 ปี. หน้า 161 - 165. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2510.
- _____ . "ข้อคิดเพิ่มเติมเรื่องการเขียนภาพ." ใน รายงานการสัมมนาเรื่องหนังสืออ่านสำหรับเด็กกลุ่มอายุ 11 - 16 ปี. หน้า 166 - 167. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2510.
- ปราณี เชียงทอง. วรรณกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น, 2526.
- ปัทมวดี จารุวร. ศัพท์ภาพยนต์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- สุกัญญา ตีระวนิช และนันทริกา คุ่มไพโรจน์. รายงานการวิจัยอิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, (2528.)
- สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ. ศิลปจีนและญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2507.

บทความ

กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. "วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น." โลกหนังสือ

6 (เมษายน 2526) : 18 - 33.

_____ . "สัมภาษณ์ พุทธิโกะ พุทธิโอะ นักวาดการ์ตูนผู้ให้กำเนิดโคราเอมอน." โลกหนังสือ

6 (เมษายน 2526) : 34 - 38.

ก้อนกรวด บนดินแดง. "ศึกทางวัฒนธรรม การ์ตูนไทยหายไปไหน?" โลกหนังสือ

6 (เมษายน 2526) : 45 - 51.

ทิพย์วัลย์ แซ่แต้ ; วรณี อุบลวัฒนา และปัญจพร ตาปราบ. "การ์ตูนญี่ปุ่น."

วารสารไทย - ญี่ปุ่นศึกษา (ธันวาคม 2531) : 36 - 46.

ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์. "สัมภาษณ์นักเขียนการ์ตูนจากญี่ปุ่น." มติชน (28 มิถุนายน 2530) : 14

'มันกะ' ธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นภาพลักษณ์ใหม่ของการสื่อสาร." กรุงเทพธุรกิจสุดสัปดาห์

3 (7 - 13 ตุลาคม 2532) : 40 - 41.

อรทัย ศรีสันติสุข. "การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย." นิตยสารตะวัน (พฤษภาคม - กรกฎาคม

2527) : 15 - 25.

เอกสารอื่น ๆ

จันทน์ย์ พานิชผล. "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กที่แปลเป็นภาษาไทย พ.ศ. 2520 - 2525." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.

นัยนา บัวทอง. "การประเมินคุณค่าวรรณกรรมแปลสำหรับเด็กวัย 11 - 14 ปี." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

→ พรพนิต พ่วงภิญโญ. "บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

- ไพเราะ เรื่องศิริ. "ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียง
ประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- เรื่องสิริ นิษรัตน์. "ทรรศนะของนักเรียนชั้นประถมในโรงเรียนรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานคร
ต่อนิตยสารการ์ตูน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.
- ลาวรรณ โฉมเฉลา. "ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมปลาย
ป.5 - ป.7)." วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์บัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2505.
- สุวนัช ศรีสง่า. "การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี
10 ปี ปีการศึกษา 2515." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2515.

สัมภาษณ์.

- เจิมใจ พรพิบูลย์. เจ้าของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ. สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2531.
- ธจิตต์ สุนทานนท์. บรรณาธิการสำนักพิมพ์หมึกจีน. สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2532.
- มานิตย์ ลือประไพ. ที่ปรึกษาสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นติ้ง. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2532.
- วีระ ใจหนักแน่น. ฝ่ายแผนและโครงการ สำนักพิมพ์บุ๊คเฮาส์. สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2532.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาษาอังกฤษBooks

- Gentry, J.L. The Reading of High School Students : A Report on a Questionnaire. Ottawa : Canadian Library Association, 1968.
- Horn, Maurice. The World Encyclopedia of Cartoons. New York : Chelsea House Publishers, 1980.
- Schodt, Frederick L. Manga ! Manga ! the World of Japanese Comics. Tokyo : Kodansha International, 1984.

Articles

- "Cartoon Heroes Captivate Japanese Young People," Japan Quarterly 29 (April - June 1982) : 165 - 168
- Kenneth, A. Skinner. "Salaryman Comics in Japan : Images of Self - Perception," Journal of Popular Culture 13 (Summer 1979) : 141 - 151.
- Ledden, Sean, and Fejes, Fred. "Female Gender Role Patterns in Japanese Comic Magazines," Journal of Popular Culture 21 (Summer 1987) : 155 - 176.
- Majonica, Rudolf. "The Reading Behavior of Young Prisoners," Bookbird 17 (No.2 1979) : 8 - 18 ; (No.3 1979) : 21 - 24.
- Schodt, Frederick L. "Reading the Comics," The Wilson Quarterly 9 (Summer 1985) : 57 - 66.

Sole, Sally. "Japanese Comics are all Business," Fortune

120 (9 October 1989) : 143 - 149.

Van Tubergen, G. Norman, and Friedland, Karen E. "Preference Patterns of Comic Strips Among Teenagers," Journalism Quarterly

49 (Winter 1972) : 745 - 750.

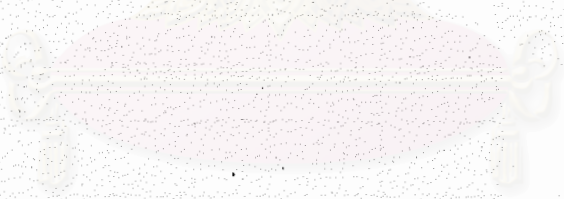
White, David Manning. "Comics," The Encyclopedia Americana 7 (1986) :

373.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามเรื่อง

ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำอธิบายวิธีตอบ ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย ✓ ใน หน้าคำตอบที่ต้องการเลือก หรือ ขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างใต้คำตอบที่ต้องการเลือก และ เติมคำลงในช่องว่างต่อไปนี้

คำอธิบายศัพท์ คำว่าหนังสือและนิตยสารการ์ตูนในแบบสอบถามนี้ หมายถึง หนังสือและนิตยสารการ์ตูนเฉพาะที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น

แบบสอบถาม ตอนที่ 1 รายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบ

- นักเรียนกำลังเรียนอยู่ในชั้น ม. 2 โรงเรียน _____
 ม. 5
- นักเรียนอายุ _____ ปี เพศ หญิง
 ชาย
- ตามปกติในเวลาว่างและวันหยุดนักเรียนชอบ

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เป็นบางครั้ง	ไม่ชอบ	ไม่เคยเลย
3.1 ไปเที่ยวนอกบ้าน					
3.2 อยู่บ้านดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ					
3.3 อ่านหนังสือ					
3.4 อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____					

4. หนังสือและนิตยสารต่อไปนี้ นักเรียนชอบอ่านหรือไม่

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
4.1 นิตยสารบันเทิงและ นิตยสารวัยรุ่น เช่น วัยหวาน วัยกรีด เรอกับฉัน					
4.2 นิตยสารผู้หญิง เช่น แพรว คิฉัน เปรี๊ยะ ลลนา ฯลฯ					
4.3 นิตยสารเกี่ยวกับรถ เช่น ฟอร์มูล่า ยานยนต์ ฯลฯ					
4.4 นิตยสารกีฬา เช่น สตาร์- ชอคเกอร์ น็อคเอาท์ ฯลฯ					
4.5 นิตยสารเครื่องเสียงและ คอมพิวเตอร์ เช่น เซมิคอน คัตเตอร์ - อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์รีวิว ฯลฯ					
4.6 นิตยสารสำหรับเด็ก เช่น สตรีสารภาคพิเศษ ส่วนเด็ก ฯลฯ					
4.7 นวนิยายไทยและนวนิยายแปล จากภาษาต่างประเทศ เช่น ถนนสายบ้านไร่ บัลลังก์- มยุรา เวอร์ลวินด์ ฯลฯ					
4.8 หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 1 บาท เช่น สองสายเลือด อย่าแหย่ผีหลับ ฯลฯ					
4.9 นิตยสารการ์ตูนไทย เช่น ชัยพฤกษ์การ์ตูน หนูจำ ฯลฯ					

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
4.10 หนังสือและนิตยสารการ์ตูน แปลจากภาษาญี่ปุ่น เช่น โคราเอมอน เซนต์เซย์ย่า รักนี้หลากสีสัน แดงโม ซึไร ฯลฯ					
4.11 หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษา อื่น ๆ เช่น โคนัลด์ ดิก อัสเตอร์ริกซ์ ดินดินผจญภัย มิกกี้ ฯลฯ					
4.12 อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____ _____					

แบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความสนใจและพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของ
นักเรียน

1. ถ้านักเรียนชอบอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ขอให้นักเรียนเติมเหตุผลที่ชอบลงใน
ช่องว่างเรียงตามลำดับ โดยนักเรียนอาจเลือกจากเหตุผลที่ได้ให้ไว้ตั้งแต่ข้อ 1.1 - 1.5
หรือตอบอย่างอื่นได้ตามเหตุผลของนักเรียน

1.1 มีภาพประกอบทำให้น่าสนใจ

1.2 อ่านง่าย

1.3 สนุกตื่นเต้น

1.4 หาซื้อง่าย

1.5 ขนาดกะทัดรัด พกสะดวก

เหตุผลที่ชอบคือ 1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

2. นักเรียนได้หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมาอ่านโดย

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย
2.1 ซื้ออ่านเอง					
2.2 เข้าจากร้านเช่าหนังสือ					
2.3 ยืมเพื่อน					
2.4 ยืมจากห้องสมุด					
2.5 พ่อ แม่ หรือ ผู้ใหญ่ซื้อให้อ่าน					
2.6 คนอื่น ๆ ในบ้านซื้อแล้ว นักเรียนนำมาอ่าน					

3. เวลาซื้อหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น นักเรียนเลือกซื้อโดยดูจาก

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย
3.1 ภาพหน้าปก					
3.2 ชื่อเรื่องและเรื่องย่อ					
3.3 ผู้แต่งและผู้วาดภาพ					
3.4 สำนักพิมพ์					
3.5 เรื่องที่เคยดูจากโทรทัศน์ เช่น ดรากอนบอลล์ เซนต์เซย์ย่า ทัช าล่า					
3.6 ราคา					

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย
3.7 ของแถม เช่น โปสเตอร์ บัตรสะสมแลกของ สติกเกอร์ สมุดเล็ก ฯลฯ					

4. นักเรียนมักซื้อหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นจาก

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย
4.1 แผงหนังสือใกล้บ้าน					
4.2 แผงหนังสือใกล้โรงเรียน					
4.3 แผงหนังสือทั่วไป					
4.4 ร้านหนังสือตามศูนย์การค้า เช่น มาบุญครอง ฯลฯ					
4.5 ร้านขายหนังสือการ์ตูนลด ราคา เช่นร้านในตลาดนัด จตุจักร					

5. นักเรียนชอบซื้อหนังสือการ์ตูนที่มีราคา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 5 - 10 บาท
- 11 - 15 บาท
- 16 - 20 บาท
- 21 - 25 บาท
- 26 - 30 บาท

30 บาทขึ้นไป

 ไม่สนใจราคา

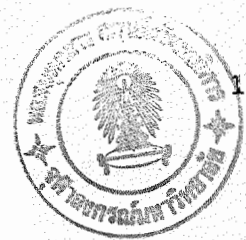
6. หนังสือและนิตยสารการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อไปนี้ นักเรียนชอบอ่านหรือไม่

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
6.1 นิตยสารการ์ตูน เช่น กิฟท์ แมกกาซีน ทวีไลน์ ซีไร่ ฯลฯ					
6.2 หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้นๆ ในเล่ม					
6.3 หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวเล่มเดียวจบ					
6.4 หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่มจบ					
6.5 หนังสือการ์ตูนชุด เช่น โดราเอมอน ดร.สลัมป์ ฯลฯ					

7. นิตยสารการ์ตูนต่อไปนี้ นักเรียนชอบอ่านหรือไม่

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
7.1 กิฟท์ แมกกาซีน (Gift Magazine)					
7.2 เกมส์ (Games)					
7.3 คอสมอ (Cosmo)					

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
7.4 ซีโร่ (Zero)					
7.5 ซีโร่ มัณฑล (Zero Monthly)					
7.6 แต่งโม					
7.7 เดอะทาลেন্ট (The Talent)					
7.8 ที.วี.ไลน์ (T.V. Line)					
7.9 นอน-โน (Non-no)					
7.10 โนวา (Nova)					
7.11 บิ๊ก (Big)					
7.12 เดอะ เบสท์ วัน (The Best One)					
7.13 เฟรนด์ (Friends)					
7.14 มิตส์ยอง					
7.15 มิลกี (Milky)					
7.16 แมกซ์ (Max)					
7.17 เลมอน (Lemon)					
7.18 วีคลี่ สเปเชียล (Weekly Special)					
7.19 หวาน					
7.20 อนิเมจ วีคลี่ (Animage Weekly)					
7.21 อนิเมจ เอาท์ (Animage Out)					
7.22 ไอศกรีม (Ice-Cream)					



8. นักเรียนเคยร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ในนิตยสารการ์ตูนหรือไม่

	เคยบ่อยที่สุด	เคย	เคยน้อยที่สุด	คิดแต่ไม่เคยทำ	ไม่เคยและไม่สนใจ
8.1 ตอบแบบทดสอบ เช่น วิธีทำนายรัก ทายนิสัยจากสีตา					
8.2 ตอบปัญหา ชิงรางวัล					
8.3 ประกวดวาดภาพ การ์ตูน					
8.4 ประกวดเขียน การ์ตูนเรื่องใน นิตยสาร เช่น ใน อนิเมจ เอาร์ท เป็นต้น					
8.5 เขียนจดหมายไป ถามปัญหา					
8.6 ส่งบทกวีไปลงพิมพ์ ในนิตยสารการ์ตูน					
8.7 อื่นๆ (โปรดระบุ) _____					

สถาบันวิจัยประชากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

9. หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้นจบในเล่มหรือเรื่องยาวหลายเล่มจบ นักเรียนชอบเรื่องที่มีเนื้อหาประเภทใด

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
9.1 กีฬา เช่น ทัช กัปตันซีบาสสะ สปริงเตอร์ ฯลฯ					
9.2 การต่อสู้ของนินจา ซามูไร แก๊งวัยรุ่น ฯลฯ เช่น นินจา อานิมารู ฤทธิ์หมัดสะท้าน โลกกันต์					
9.3 สงคราม เช่น บุณศึกทรงง นักรบต่างมิติ ฯลฯ					
9.4 สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ นิยายวิทยาศาสตร์การผจญภัย และเรื่องตื่นเต้นมหัศจรรย์ เช่น เซนต์เซย่า คอบร้า เดนตายคอมพิวเตอร์ ฯลฯ					
9.5 ความรัก เช่นรักนี้หลากสีสัน บอยเฟรนด์ ฯลฯ					
9.6 รักอิงประวัติศาสตร์ เช่น กุหลาบแวร์ซายส์ เมื่อคุณหญิงเป็นขุนนาง ฯลฯ					
9.7 เทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน เช่น เจ้าชายอภินิหาร แมวเจ้าเล่ห์และพระราชา ฯลฯ					

	ชอบมากที่สุด	ชอบ	เฉย ๆ	ไม่ชอบ	ไม่เคยอ่าน
9.8 เรื่องลี้ลับ ผีและสยองขวัญ เช่น ตึกตาอาถรรพ์ ปีกาจ สาวพยาบาล ฯลฯ					
9.9 อาชญากรรมและการสืบสวน เช่น ยอดนักสืบสมิครเล่น ปริศนามาตรกรรม ฯลฯ					
9.10 เรื่องสมจริง เช่น คุณหมอ ที่รัก จอมพรานมือฉมัง ฯลฯ					
9.11 ชีวิตประวัติ เช่น ไมค์ ไทสัน : มดตยุดำ ขุนศึกโนบุนางะ ฯลฯ					
9.12 เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เช่น เพชรฆาตเขี้ยวเงิน ยามาโด้ไอ้เพื่อนยาก ฯลฯ					
9.13 เรื่องตลกขบขัน เช่น ดร.สลัมป์ แมว...แก้แค้น					

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



10. นักเรียนมักอ่านหนังสือการ์ตูนเวลาใด

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคยเลย
10.1 เวลาว่างเมื่ออยู่ที่โรงเรียน เช่น ก่อนเข้าเรียน เวลาพัก					
10.2 เวลาว่างเมื่ออยู่บ้าน ตอนเย็นหรือวันหยุด					
10.3 อ่านเมื่ออยากอ่าน รวมทั้ง ในเวลาเรียน					

11. นักเรียนจะอ่านหนังสือการ์ตูนประมาณสัปดาห์ละ

- 1 - 5 เล่ม
 6 - 10 เล่ม
 11 - 15 เล่ม
 มากกว่า 15 เล่ม
 จำนวนไม่แน่นอน อ่านเมื่ออยากอ่าน

12. หนังสือการ์ตูนที่ซื้อมาเมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนจะ

- ขายหรือให้เพื่อนไม่สนใจจะอ่านซ้ำอีก
 เก็บไว้อ่านต่อเฉพาะเรื่องที่ชอบ ที่เหลือขายหรือให้เพื่อน
 เก็บไว้อ่านหมดทุกเล่ม
 เก็บไว้เฉย ๆ

13. ผู้ที่ห้ามไม่ให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนคือ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- พ่อ - แม่ ผู้ใหญ่ในบ้าน
 อาจารย์
 ไม่มีใครห้าม

14. นักเรียนอยากให้เห็นสื่อการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมีการปรับปรุงในด้านใดบ้าง
(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ภาษา
- เนื้อหา
- รูปเล่ม
- ภาพการ์ตูน
- ตัวอักษร และคำบรรยาย
- อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____
- _____
- _____

สถาบันวิจัยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ประวัติผู้เขียน

นางสาวพรทิพย์ เอื้ออภัยกุล เกิดเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2504 ณ กรุงเทพมหานคร ได้รับปริญญารัฐศาสตรบัณฑิต สาขาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ จากคณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2527 เข้าศึกษาต่อในภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ ในปี พ.ศ. 2528 ในการวิจัยครั้งนี้ ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา 2532 ปัจจุบันดำรงตำแหน่งวิทยากรระดับ 3 สังกัดกองตราไปรษณียากร การสื่อสารแห่งประเทศไทย

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย