

บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน



นายเอนก รัตนจิตบรรจง

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

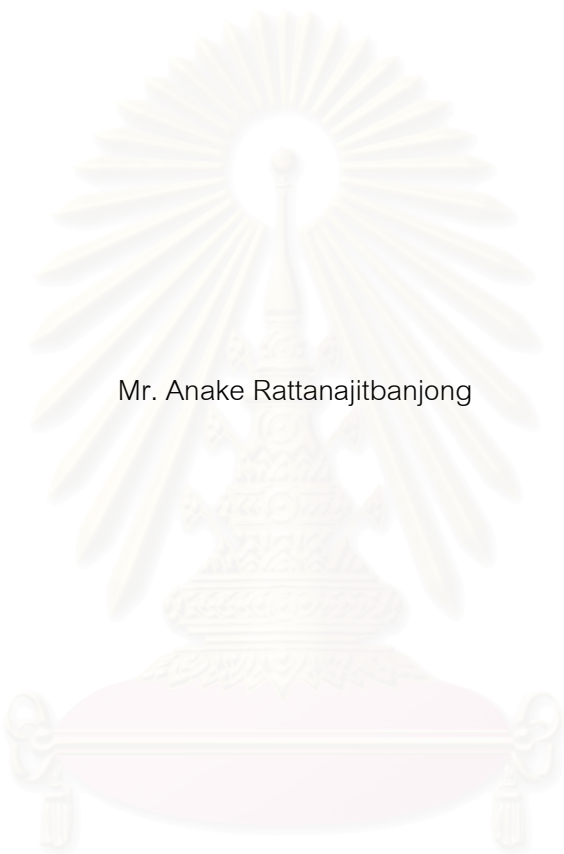
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-17-4911-2

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE ROLES OF SPORT JAPANESE COMICS IN MORAL DEVELOPMENT FOR YOUTHS



Mr. Anake Rattanajitbanjong

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2005

ISBN 974-17-4911-2

หัวข้อวิทยานิพนธ์

บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรม  
แก่เด็กและเยาวชน

โดย

นายเอนก รัตนจิตบรรจง


สาขาวิชา

วารสารสนเทศ


อาจารย์ที่ปรึกษา


ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นักวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น  
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

  
..... คณบดีคณะนิติศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิรโสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ศาสตราจารย์ สุภัทญา สุตบรรทัด)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิรโสภณ)

สภามหาวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอนก รัตนจิตบรรจง : บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่  
เด็กและเยาวชน. (THE ROLES OF SPORT JAPANESE COMICS IN MORAL DEVELOPMENT  
FOR YOUTHS) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล 131 หน้า.  
ISBN 974-17-4911-2.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหาของ  
หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา และวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้าง  
คุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้าง  
คุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งวิธีการเก็บข้อมูลใช้การวิจัยเชิงคุณภาพกึ่งปริมาณ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา  
และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ผลการวิจัยพบว่าคุณธรรมที่ปรากฏผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่เลือกมา  
ศึกษานั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) คุณธรรมที่ปรากฏมาก ประกอบด้วย ความอดทน ความมี  
สติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์สุจริต ตามลำดับ 2) คุณธรรมที่ปรากฏปานกลาง  
ประกอบด้วย ความเมตตา กรุณา ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และความเสียสละ ตามลำดับ  
3) คุณธรรมที่ปรากฏน้อย คือ ความยุติธรรม

ด้านวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและ  
เยาวชนพบว่านำเรื่องราวในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่อาจประสบพบเห็นได้ทั่วไปมาใช้เป็นโครง  
เรื่องเพื่อให้ผู้อ่านซึ่งอยู่ในวัยนี้เกิดความรู้สึกร่วม โดยใช้วิธีการสื่อสาร 3 วิธี คือ 1) แสดงให้เห็นถึงผลดีที่  
เกิดขึ้นจากการประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่พึงประสงค์ 2) แสดงให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรม  
ที่ไม่พึงประสงค์ 3) เปรียบเทียบผลดีของการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์กับผลเสียของการแสดงพฤติกรรม  
ไม่พึงประสงค์ ในสถานการณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน

ในส่วนของแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน  
นั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก็คือ การปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มองการ์ตูนแต่เพียงแง่ลบของผู้ที่เกี่ยวข้อง  
กับเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ องค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้หนังสือการ์ตูนเสริมสร้างคุณธรรมถูก  
นำไปใช้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ มี 2 ส่วนหลักๆ คือ 1) เนื้อหาและวิธีการนำเสนอของหนังสือการ์ตูน  
2) สถาบันทางสังคมต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยภาครัฐ โรงเรียนและสถาบันการศึกษา สื่อมวลชนแขนงต่างๆ  
และสถาบันครอบครัว

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ..... ลายมือชื่อนิสิต..... ๖๕๓๓..... รัตนจิตบรรจง.....  
สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... *Ornat Hursong*.....  
ปีการศึกษา 2548

# # 4685142128 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: JAPANESE COMICS / MORAL / YOUTHS

ANAKE RATTANAJITBANJONG : THE ROLES OF SPORT JAPANESE COMICS IN MORAL DEVELOPMENT FOR YOUTHS. THESIS ADVISOR : WILASINEE PHIPITKUL, Ph.D., 131 pp. ISBN 974-17-4911-2.

The objective of this research is to study the moral conveyed to youths by the content of sport Japanese comics, and the means of communication used in the comics to implant moral in their mind, including the way of using comics as a media for the moral-forming process.

This research uses qualitative and quantitative method, and content analysis and depth interview were used in data collection.

As the result of researching, the moral in the content of the selected sport Japanese comics can be divided into three groups. The first one is the most frequently-expressed moral --- perseverance, conscience, concord, and honesty respectively. The second is the fairly-occurred moral – kindness, discipline, responsibility, and sacrifice. The last group is the least-appeared moral –justice.

The plots of sport Japanese comics are composed from daily-life incidents to stimulate common feeling in readers, resulting in the moral forming in their minds. There are three ways of communication in the comics --- 1) showing the advantage of desirable behavior. 2) showing the disadvantage of undesirable behavior. 3) comparing the advantage and disadvantage in the same or similar situation.

To use comics as a media in moral development for youths, the essential priority is that all who are concerned have to change their negative attitude towards comics. Furthermore, the comics content and presentation, and all social institutions, including mass media are major factors for the effective use of comics in the moral forming.

Department.....Journalism..... Student's signature..... *เอกวิทย์ รัตนกิจบังจง*  
 Field of study.....Journalism.....Advisor's signature..... *Wilasinee Phipitkul*  
 Academic year 2005

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งกรุณาให้ความรู้ และข้อคิดต่างๆ ขณะเดียวกัน ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิระโสภณ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบใจผู้มีส่วนช่วยอย่างมาก สำหรับความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน ตลอดระยะเวลาที่เรียนด้วยกัน และหนังสือ 25 ที่เอื้อเพื่อข้อมูลสำหรับการวิจัย

ขอบคุณพี่โอม ศิร สำหรับความช่วยเหลือและมิตรภาพที่มอบให้ และขอขอบคุณ คุณพิรุณ คุณอิศเรศ คุณหมอบระเสริฐ พี่ประสพโชค อัศวิน รวมถึงเพื่อนๆ ชาวเฉลิมไทยทุกคนที่สละเวลาให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยนี้

ท้ายที่สุดและสำคัญที่สุดขอกราบขอบพระคุณ แม่ และพ่อ สำหรับกำลังใจและการสนับสนุน ตลอดจนสารพัดของบำรุงนยามเหนื่อยล้า

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ

### บทที่

1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.3 ปัญหาคำวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.5 นิยามศัพท์.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 แนวคิดเรื่องการ์ตูน.....	8
2.2 แนวคิดเรื่องการเล่น.....	11
2.3 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา.....	15
2.4 แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยา.....	18
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรม.....	19
2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม.....	21
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน.....	23
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
3. ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	28
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33

บทที่	หน้า
3.3 การวิเคราะห์เนื้อหา.....	33
3.4 การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	37
3.5 การวิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์.....	38
3.6 การนำเสนอข้อมูล.....	38
4. ผลการวิจัย.....	39
5. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	107
รายการอ้างอิง.....	119
ภาคผนวก.....	124
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	131

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## สารบัญตาราง

ณ

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่างตารางบันทึกเนื้อหาคุณธรรม.....	34
ตารางที่ 2 ตัวอย่างตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของการ์ตูนแต่ละเรื่อง.....	35
ตารางที่ 3 ตัวอย่างตารางแสดงความถี่รวม.....	36
ตารางที่ 4 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง แอลมดิงค์.....	41
ตารางที่ 5 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ .....	53
ตารางที่ 6 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูสู่วัน.....	62
ตารางที่ 7 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง....	74
ตารางที่ 8 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักปั้น.....	83
ตารางที่ 9 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ไข่มุกหมัดเต็มร้อย.....	92
ตารางที่ 10 ตารางแสดงความถี่คุณธรรมของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาทั้ง 6 เรื่อง.....	109



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่ปัญหาต่างๆ ได้รุมเร้าเข้ามา ทำให้คุณภาพชีวิตของประชาชนลดลงอย่างน่าใจหาย ภาพข่าวที่ปรากฏทางหน้าหนังสือพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นข่าวอาชญากรรม ช่มชู้ ปล้น ฆ่า หรือแม้กระทั่งการก่อการร้ายซึ่งมีให้เห็นไม่เว้นแต่ละวัน แสดงให้เห็นว่าศีลธรรมจรรยาของคนในสังคมนั้นวันนี้มีแต่จะเสื่อมทรามลง เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะเรามุ่งเน้นพัฒนาคนในด้านความรู้มากกว่าคุณธรรม ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างความรู้ความสามารถของคนกับจริยธรรม อันนำไปสู่ปัญหาสังคมที่เป็นต้นเหตุให้เกิดการชะงักงันในการพัฒนาประเทศ

การที่ประเทศจะเจริญก้าวหน้าไปได้ในสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource) และการจะพัฒนาคนซึ่งถือเป็นหัวใจหลักในการพัฒนาประเทศนั้นต้องปลูกฝังความรู้ความสามารถควบคู่ไปกับการเสริมสร้างจริยธรรม โดยเริ่มตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้เด็กและเยาวชนอันเป็นอนาคตของชาติเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพ

สื่อมวลชนถือว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของคน เพราะอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น ค่านิยม เจตคติ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของเยาวชนและนับวันสื่อมวลชนก็ยิ่งทวีความสำคัญในการเป็นสถาบันทางสังคมที่มีบทบาทถ่ายทอดค่านิยม เจตคติต่างๆ ให้แก่เยาวชนและคนในสังคมมากขึ้น (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535: 1) ส่งผลให้เกิดเสียงเรียกร้องและความคาดหวังจากสังคมให้สื่อมวลชนมีจิตสำนึกและตระหนักในความรับผิดชอบต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยมีบทบาทดังต่อไปนี้ (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535: 2)

1. สื่อมวลชนควรทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้การศึกษาแก่เด็กในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและให้บริการสาธารณประโยชน์เพื่อการศึกษาต่อเนื่องตลอดชีวิต
2. สื่อมวลชนควรเสนอแนวทางใหม่ๆ เพื่อให้เด็กเกิดการใฝ่รู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมอันพึงประสงค์ ตลอดจนถ่ายทอดวัฒนธรรมอันดีงามให้แก่เด็ก

- สื่อมวลชนควรเสนอเนื้อหาสาระในรูปแบบที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้รับการพัฒนาด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม ควบคู่ไปกับความบันเทิงเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีสุนทรียภาพ มีความตระหนักในคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของชาติ

การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากที่สุด ด้วยเนื้อหาหลากหลายสนุกสนาน ภาพประกอบสวยงาม การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่านไม่เสื่อมคลาย

การ์ตูนตามความหมายของพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 116) หมายถึง ภาพล้อ, ภาพตลก, บางที่เขียนเป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกรำลึก, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่เขียนว่า Cartoon ซึ่งพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด (Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English, 1974: 129) ได้ให้ความหมายว่า การวาดภาพเหตุการณ์ด้วยความขบขันหรือเป็นการล้อเลียน หรือการวาดภาพร่างบนกระดาษ ผัง ผ้า หรืออื่นๆ เพื่อใช้ระบายสี

Cartoon ในความหมายของพจนานุกรมลองแมน (Longman Dictionary of American English, 1983: 98) หมายถึง ภาพขบขันที่เขียนเพื่อล้อเลียนเรื่องที่สนใจในข่าว

การ์ตูนในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “มังกะ (manga)” ในความหมายของนาทูเมะ ฟุซาโนสุเกะ (สิทธิพงษ์ อรุวาทิน, ผู้แปล, 2541: 2 อ้างถึงใน ภทรหทัย มังคะदानะระา, 2541: 1) หมายถึง วรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแยกย่อยชนิดเพื่อตอบสนองชนทุกชั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอ็คชั่น การ์ตูนสแนหวนที่มีนางเอกตากลมโต และการ์ตูนที่ต้องอาศัยการตีความทางจิตวิทยา

กล่าวโดยสรุปแล้ว การ์ตูนจึงหมายถึง วรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึกผ่านทางภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ โดยอ้างอิงจากความเป็นจริง

การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารกับจินตนาการของเด็กได้ดีที่สุด เพราะการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดอันแปลกต่างจากโลกในความเป็นจริงของผู้ใหญ่ได้อย่างไร้ขีดจำกัด เช่น ช้างสีชมพู ติดปีกบินไปบนท้องฟ้า (Dumbo) จะเข้เล่นสเก็ตริมชายหาด หรือหนูตัวเล็กที่คอยแต่จะแก่งแย่งแมวตัว

โต (Tom and Jerry) ล้วนเกิดขึ้นได้ในโลกของการ์ตูน (แวมมูรา, นามแฝง, 2541: 8 อ้างถึงใน ภัทรหทัย มังคะदानะรา, 2541: 2)

ในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนโดยดูจากผู้อ่านเอาไว้ดังนี้ (Schodt, 1986: 68-105)

### 1. การ์ตูนสำหรับผู้ชาย

ช่วงก่อนสงคราม และระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ฟื้นฟูลัทธิชินโตเพื่อให้ประชาชนเชื่อฟังรัฐบาล การ์ตูนในยุคนี้จึงมีแต่เรื่องของซามูไรเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล เนื้อเรื่องจะซับซ้อน เน้นความกล้าหาญและเสียสละ โดยดัดแปลงเนื้อเรื่องจากวรรณคดีในยุคศักดินาที่พบได้ในโรงละครคาบูกิ (Kabuki Theater) จนกลายเป็นแบบแผนของการ์ตูนผู้ชายในปัจจุบัน ภายหลังจากญี่ปุ่นแพ้สงคราม การ์ตูนที่ออกมาก็เปลี่ยนไปเน้นเรื่องจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว ไม่มีเนื้อหาของสงครามและทหาร กลับเป็นเรื่องของกรีกกีฬา ช่วงนี้จึงมีการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา ยูโด เคนโด เบสบอล มวยปล้ำ วอลเลย์บอล และมวย อาจเป็นเพราะญี่ปุ่นเริ่มได้รับชัยชนะจากการแข่งขันกีฬานานาชาติมากขึ้น คนญี่ปุ่นจึงถือว่ากีฬาเป็นสิ่งที่สร้างชื่อเสียงและความภูมิใจให้คนในชาติ เด็กๆ ชาวญี่ปุ่นจึงมีความใฝ่ฝันว่าโตขึ้นจะเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง เนื้อหาของการ์ตูนกีฬาของญี่ปุ่นมีลักษณะสำคัญคือ การอุทิศตนเพื่อกลุ่ม ฝึกซ้อมอย่างหนัก และแทรกด้วยแนวชีวิต มีการหลังเลียดและน้ำตาหรือจบลงด้วยความตายของตัวเอง เพื่อสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้อ่าน

นอกจากนี้ เนื้อหาของการ์ตูนบางส่วนจะเกี่ยวกับเรื่องของกลุ่มผู้มีอิทธิพล หรือพวกมาเฟียญี่ปุ่น (ยาคุซ่า) แต่ดัดแปลงให้อยู่ในรูปของอันธพาลประจำโรงเรียนที่มีความประพฤติเกเร มีรูปแบบความคิดที่ใกล้เคียงกับยาคุซ่าเป็นปมหลัก เนื้อเรื่องจะเป็นการต่อสู้ระหว่างสองฝ่ายโดยฝ่ายพระเอกต้องมีหน้าตาหล่อเหลาและเป็นผู้ชนะ ผู้ร้ายก็จะมีใบหน้าที่น่าเกลียดและเป็นผู้แพ้ จนถึงปีค.ศ. 1960 การ์ตูนซามูไรก็กลับมานิยมอีกครั้ง แต่เป็นลักษณะการเขียนที่ง่าย ๆ ออกแนวตลกขบขัน มีเรื่องของความรุนแรง เรื่องเพศ และปรัชญาผสมผสานเข้าไปแทนที่เรื่องความดีความชั่ว และการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีเรื่องราวเกี่ยวกับ “นินจาญี่ปุ่น” ที่เป็นนิยายปรัมปราตั้งแต่โบราณ ตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษยอดมนุษย์ แต่มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์ธรรมดา

### 2. การ์ตูนสำหรับผู้หญิง

ลักษณะพิเศษของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงจะเป็นการแสดงออกมานึกคิดภายในตัวการ์ตูนเสียส่วนมาก โดยใช้ภาพที่เหลี่ยมซ้อนกันมากกว่าจะตีช่องอย่างชัดเจน แต่ก็กระตุ้นให้เกิดอารมณ์คล้อยตามได้ จะเขียนภาพใบหน้าอย่างชัดเจนเพื่อนำอารมณ์เศร้าหรืออารมณ์สุข การแต่งตัวของตัวการ์ตูน

จะเขียนให้ตรงยุคสมัยนั้น โดยตัวการ์ตูนที่หน้าเหมือนกันจะดูเป็นคนละคนกันได้ด้วยเสื้อผ้าและทรงผม ตัวเอกของการ์ตูนผู้หญิงจะวาดคิ้วให้เรียวบาง มีขนตายาว และดวงตาที่กลมโต มีประกายดาวอยู่ในนัยน์ตาเพื่อสะท้อนความฝัน ความปรารถนา และความโรแมนติก ตัวการ์ตูนชายจะเขียนให้มีรูปร่างผอมบาง อ่อนแอ้น ต่างจากตัวการ์ตูนผู้หญิงตรงเสื้อผ้า และรูปร่างใหญ่กว่า มีรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตกอยู่ในการ์ตูนสำหรับผู้หญิงมากกว่าการ์ตูนสำหรับผู้ชาย ผู้เขียนการ์ตูนก็สามารถเขียนฉากและแพชั่นที่ต่างไปจากญี่ปุ่น และเนื้อเรื่องก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเฉพาะสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น เพราะค่านิยมทางตะวันตกจะถูกผสมผสานจนเป็นค่านิยมของญี่ปุ่นในปัจจุบัน

ในอดีตการ์ตูนสำหรับผู้หญิงจะเน้นตัวเอกที่เป็นผู้หญิงเท่านั้น แต่ในค.ศ. 1976 นักเขียนการ์ตูนผู้หญิง เคะอิกะ ทาเคะมียา (Keiko Takemiya) เริ่มเขียนให้ผู้ชายเป็นตัวเอกด้วย ตัวอย่างเช่นการ์ตูนเรื่อง “คาเซะโตะ คิโนะอูตา (Kazeto Kinouta)” หมายถึงเพลงของลมและต้นไม้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างเด็กผู้ชายด้วยกัน เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะการชอบเพศเดียวกัน ในช่วง 15-20 ปีที่ผ่านมา ฉากการ์ตูนที่มีบทบาทถือเป็นเรื่องน่าอับอาย แต่สำหรับปัจจุบันเรื่องของการทำแท้ง การคลอดบุตรนอกสมรส การร่วมประเวณีระหว่างหญิงชาย และพฤติกรรมรักเพศเดียวกันกลับวาดและพรรณนาได้เปิดเผย รวมถึงฉากเปลือย ฉากการร่วมเพศก็ถือเป็นเรื่องธรรมดา การ์ตูนสำหรับผู้หญิงนอกจากจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก แต่ก็มีเรื่องเกี่ยวกับกีฬา เรื่องลึกลับ และเรื่องแนววิทยาศาสตร์ด้วยเช่นกัน กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงเป็นนักเรียนโรงเรียนมัธยม จนถึงผู้อ่านวัย 30 ปีด้วย และผู้อ่านชายบางคนก็เบื่อหน่ายการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ก็เริ่มอ่านการ์ตูนผู้หญิง บางคนก็ต้องการรู้เรื่องของผู้หญิง และบางคนก็ชอบเพราะเนื้อเรื่องให้อารมณ์มากกว่าการ์ตูนผู้ชาย

งานวิจัยต่างๆ ที่ผ่านมามักกล่าวถึงผลกระทบของการ์ตูนที่มีต่อพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในเด็ก ทั้งด้านความรุนแรงก้าวร้าวตลอดจนพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมเป็นส่วนใหญ่ โดยอาจจะเลยหรือมองข้ามส่วนที่ดีของการ์ตูนไป

จริงๆ แล้วการ์ตูนหาใช้สิ่งไร้สาระเช่นหลายๆ คนคิด อย่างน้อยๆ ก็ช่วยละลายความขุ่นข้อง ความตึงเครียดของคนเราได้ แม้จะเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง เหนืออื่นใดการ์ตูนสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไป รวมถึงแสดงวัฒนธรรมและวิถีชีวิต สะท้อนความคิด สะท้อนเหตุการณ์ของบุคคลหรือกลุ่มคนหนึ่งๆ สู่กลุ่มผู้อ่านด้วยภาษาสากลที่ไม่จำกัดชาติพันธุ์ได้เป็นอย่างดี (ลายเส้นสื่ออารมณ์, 2538: 16) ไม่เพียงเท่านั้น ค่านิยม ศีลธรรมและความดีงามยังได้ถูกสอดแทรกผ่านทางตัวการ์ตูนต่างๆ อันเป็นเสมือนเครื่องชี้้นำให้ทำแต่สิ่งที่ถูกที่ควร



จากความคิดเห็นของโอม รัชเวทย์ นักเขียนการ์ตูนไทย ในงานสัมมนาวิชาการ “อนาคตสังคมไทยกับทิศทางการรังสรรค์สื่อการ์ตูนเพื่อสุขภาวะทางจิตวิญญาณ”<sup>1</sup> โดยโอมกล่าวว่า “หากไม่มองการ์ตูนในแง่ลบมากเกินไป เราอาจจะใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการปลูกฝังสิ่งที่ถูกที่ควรให้แก่เด็กและเยาวชนได้ เพราะการ์ตูนที่ดีมีเยอะกว่าการ์ตูนไม่ดีมาก และเด็กที่อ่านการ์ตูนทุกคนก็ไม่คิดว่าตัวเองเป็นผู้ร้าย แต่คิดว่าตัวเองเป็นพระเอกด้วยกันทั้งนั้น เช่น การ์ตูนเรื่องหน้ากากเสือ ถึงแม้เนื้อหาจะรุนแรง แต่ก็เข้าไปเพื่อรักษาความยุติธรรม เด็กๆ ที่ดูจะรู้ว่าทำไมพระเอกต้องทำอย่างนั้น”

งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งพิจารณาถึงวิธีการสื่อสารและเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับผู้อ่าน ตลอดจนแนวทางในการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรม เพื่อว่าในอนาคตเราจะมีสื่อสร้างสรรค์ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้เติบโตขึ้นมาอย่างมีคุณภาพ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา
2. เพื่อศึกษาวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน
3. เพื่อศึกษาแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

### ปัญหานำการวิจัย

1. เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาได้สะท้อนให้เห็นถึงคุณธรรมอะไรบ้างที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชน
2. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาวิธีการสื่อสารอย่างไรในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน

<sup>1</sup> เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2547 จัดโดยโครงการสื่อการ์ตูนเพื่อสุขภาวะทางจิตวิญญาณ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โครงการสื่อสารเพื่อสุขภาวะทางจิตวิญญาณ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการ และผู้สูงอายุ (สท.)



3. แนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชนควรเป็นเช่นไร

### ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาเนื้อหาเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่ตีพิมพ์เป็นภาษาไทย ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์ถูกต้องตาม พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ ซึ่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในรูปแบบลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้นได้เริ่มผลิตขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2536 โดยหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาจะเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเล่ม และเป็นเรื่องที่จบแล้ว จัดจำหน่ายในประเทศไทยโดยเป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด และวิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป นอกจากนี้ จะทำการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขันรายการแฟนพันธุ์แท้ (การ์ตูนญี่ปุ่น) และผู้เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนทั้งสำนักพิมพ์ นักแปล ตลอดจนกลุ่มผู้อ่านอีกด้วย

### นิยามศัพท์

หนังสือการ์ตูน	หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่นำเสนอด้วยภาพการ์ตูนซึ่งถูกผลิตขึ้นในประเทศญี่ปุ่น มีการแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทยแล้ว และจำหน่ายในประเทศไทย ในงานวิจัยนี้หมายถึง เฉพาะหนังสือการ์ตูนกีฬาที่เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด และวิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป เท่านั้น
เด็กและเยาวชน	หมายถึง ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 6-25 ปี เด็กได้แก่ผู้ที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป ซึ่งถือว่าเป็นเด็กเล็กที่อยู่ในวัยเรียนรู้โดยเริ่มอ่านหนังสือได้บ้างในวงจำกัด จนถึงอายุ 14 ปี และเยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุเกิน 14 ปีขึ้นไปจนถึง 25 ปีบริบูรณ์ ซึ่งมีความสามารถในการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง ในงานวิจัยนี้จะหมายถึง เฉพาะเด็กและเยาวชนที่เป็นผู้รับสารของหนังสือการ์ตูนที่เลือกศึกษา
วิธีการสื่อสาร	ในงานวิจัยนี้ หมายถึง รูปแบบวิธีการนำเสนอของหนังสือการ์ตูนในเรื่องคุณธรรมไม่ว่าจะด้วยภาพ หรือคำบรรยาย ที่สื่อสารไปสู่ผู้รับ



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ในครั้งนี้ได้ทำการศึกษาคุณธรรมที่สะท้อนผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา วิธีการสื่อสารที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาใช้ในการเสริมสร้างคุณธรรม ตลอดจนแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ดังนั้นเพื่อให้การวิจัยนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการ์ตูน
2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง
3. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา
4. แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์วิทยา
5. แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรม
6. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
7. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเรื่องการ์ตูน

##### 1. การ์ตูนในฐานะต่างๆ

การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั่วไปในสังคม จึงมีผู้แบ่งฐานะของการ์ตูนออกไว้หลายระดับ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก และคณะครุศาสตร์, 2523 และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

1) ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบาและใช้สติปัญญาจัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้คล้อยตาม ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการ์ตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น

2) ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องเป็นสาระอันสำคัญของการ์ตูน ซึ่งมุ่งที่จะตอบสนองต่อผู้อ่านในวงกว้าง ผลสำเร็จของการ์ตูนอยู่ที่ความสามารถที่จะให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้ในลักษณะที่ประหยัด คือ มองปราดเดียวก็เข้าใจ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้มีเทคนิคการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะชั้นสูง เปรียบเทียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้น จึงนับว่าการ์ตูนเข้ารวมอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3) ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการละคร เนื่องจากมีบทสนทนาได้ตอบเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ เพื่อแสดงนิสัยและเจตนา เพื่อขมวดปมให้ฉงนชวนติดตาม ฯลฯ มีการดำเนินเรื่องตัดต่อ และท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที นอกจากนี้ถ้อยคำในการ์ตูนได้พยายามที่จะสะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดยใช้น้ำเสียง สำเนียง ลีลา เข้าไปด้วย

4) การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) การ์ตูนดูจะใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่นๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ การ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูนเทคนิคบางอย่างก็คล้ายๆ กันเช่น การให้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุมและทัศนียภาพ การตัดต่อเรื่อง ฯลฯ

## 2. ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

เนื้อหาของการ์ตูนที่ดี นอกเหนือจากการให้ความบันเทิงแล้ว ควรมีลักษณะต่างๆ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

1) ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลอง ค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง มิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา

2) หลีกเลียงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ ญาณ วิชากลางอันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่างๆ

3) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะไม่สับสนวุ่นวาย หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่างๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และกำลังใจที่จะต่อสู้และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้

4) มีเนื้อหาอารมณ์ขันซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่ควรจะใช้วิธีสอนโดยตรงเพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่การแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งผลของคุณธรรมดีนี้จะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้ถึงคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองหากได้ทำความดีนั้นๆ ขึ้นบ้าง

5) ส่งเสริมให้เป็นคนที่มีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

6) นำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝัน

### 3. ประโยชน์ของการ์ตูน

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลายประการ ดังนี้

1) ใช้ภาพการ์ตูนในการโฆษณาชวนเชื่อ เช่น โฆษณาสินค้าทั้งทางภาพยนตร์ โทรทัศน์ นิตยสาร และหนังสือพิมพ์

2) ใช้ภาพการ์ตูนในการศึกษาทั้งทางภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ วิทยุวัน ป้ายและแผ่นปลิว เป็นต้น

3) ใช้ภาพการ์ตูนเพื่อประโยชน์ในด้านให้ความบันเทิงและสาระบันเทิง ในรูปแบบการ์ตูนเรื่องยาวที่ออกแบบให้เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันเป็นตอนๆ เรียกว่า comic strip ซึ่งอาจจะเป็นภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ก็ได้ หรือถ้าจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือ เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (comic book) ส่วนใหญ่เน้นเนื้อหาที่สนุกสนานบันเทิงใจ หรือบางครั้งอาจจะสอดแทรกสาระก็ได้

4) ใช้ภาพการ์ตูนเพื่อทำเป็นของเล่น เช่น ตุ๊กตาหรือหุ่นเชิด เป็นต้น (จินตนา ไบกาชุย อ่างถึง ใน นวลทิพย์ ปริญาญาณกุล, 2538: 39)

วีระ พุฒกลาง ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนว่า ได้ให้สิ่งต่างๆ ต่อเด็กพอสรุปได้ ดังนี้

1) ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ

2) ทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น หนังสือการ์ตูนทั่วไปต่างก็มีสิ่งเร้าอยู่ในตัวแล้ว เช่น ตัวพระเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าตื่นเต้น ถ้ารู้จักเลือกหนังสือที่ดีมีสาระเหมาะสมแก่วัยของเด็กให้อ่าน หรือแม้แต่รูปภาพก็ยังทำให้เด็กเกิดความรักที่จะอ่านยิ่งขึ้น

3) ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าเลือกหนังสือที่ให้คติแนวคิดที่ดีให้เด็กจะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กทีละเล็กละน้อย

4) หนังสือการ์ตูนบางเล่ม จะทำให้เด็กจดจำวิธีการแม้แต่คำสนทนาที่แปลกไป ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กก็จะจดจำในสิ่งที่ดีมีสาระไป (วีระ พุฒกลาง อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญาญาณกุล, 2538: 39)

แนวคิดเรื่องการ์ตูนดังที่ได้กล่าวมานี้ จะนำมาพิจารณาถึงแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน แต่ทั้งนี้ยังต้องอาศัยแนวคิดอื่นๆ ประกอบการพิจารณาด้วย

## 2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

### 1. โครงเรื่อง

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วยจุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไรและผลคืออะไร

อริสโตเติล ได้ให้ความเห็นไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอติกส์ (Poetics) ว่าโครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบ



เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎหมาย กล่าวคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อน และในทำนองเดียวกันก็จะเป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบกระเทือนฉากอื่น เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันอย่างแท้จริง

ส่วน อี เอ็ม พอร์สเตอร์ ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ทำให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่องโดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (story) และโครงเรื่อง (plot) กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้นก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเห็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

การเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) คือ

- 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิดประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ
- 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
- 3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
- 4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนงำต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้
- 5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดจบหลายๆ แบบ เช่น อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์

กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมดนี้เรียกว่าเป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอง (อิรวดี ไตลังคะ, 2543)

## 2. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง (Theme) บ้างเรียกต่างกันไป เป็นต้นว่า แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือ เป็นความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ (เพลินตา, 2538: 55) แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลกบันเทิง คดีออกมาเป็นความเข้าใจทั่วๆ ไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้จากการอ่านนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า คือการทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำอะไรเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญเพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจชีวิตได้ (อิรวดี ไตลังคะ, 2543: 66)

## 3. ตัวละคร

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงที่ก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อยๆ เผยให้เห็นหลังจากคุ้นเคยกันนับเป็นปีๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำ คำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่นๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง

อี เอ็ม พอร์สเตอร์ แบ่งตัวละคร (Character) ออกเป็น 2 ประเภท (อิรวดี ไตลังคะ, 2543: 51) คือ

1) ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมซึ่งสามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งยโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไปได้ ข้อดีของตัวละครเช่นนี้ คือ ทำความเข้าใจง่าย และผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้

2) ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะหลากหลายแต่ลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

#### 4. ฉาก

ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศ การเผยลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ฉากต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ฉากต้องเกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร หากแต่ละฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าที่จะบ่งบอกมากกว่าลักษณะทางกายภาพ ความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกัน การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากแต่ละฉากด้วยเช่นกัน (เพลินตา, 2538: 27-28) ฉากบางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงแค่ฉากหลังเท่านั้นซึ่งแทบไม่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องหรือตัวละคร ในทางกลับกัน ฉากบางฉากมีความละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมและผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก

เคลลี กริฟฟิธ ได้แบ่งฉากออกเป็น 3 ประเภท (อิรวดี ไตลังคะ, 2543: 60-61) ดังนี้

1) ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ เป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่ง บรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น กลิ่น เสียง ภาพ

2) ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์

ระยะเวลา เช่น เรื่องเกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี สามสิบปี ฯลฯ

3) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยม ระบบการเมือง ชนชั้น เพศ เชื้อชาติ ฯลฯ

ในงานวิจัยนี้จะนำแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ประเภทของคุณธรรมต่างๆ ที่สะท้อนผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา ตลอดจนวิธีการสื่อสารที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาคุณธรรมดังกล่าว

### 3. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา

#### 1. ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นระเบียบวิธีวิจัยประเภทหนึ่งที่ยอมรับใช้ในการวิจัยทางด้านการสื่อสาร มีลักษณะผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งหมายถึงการนำเนื้อหาที่มีลักษณะเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้สามารถตอบปัญหาในการวิจัยได้อย่างมีความเป็นปรนัย (Objectivity) อีกทั้งยังเป็นเทคนิคที่สามารถนำไปศึกษาสารจากสื่อทุกประเภททั้งสื่อบุคคลและสื่อมวลชน เช่น การวิเคราะห์บทวาทะข่าวจากหนังสือพิมพ์ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาวิเคราะห์ไปยังผู้รับสารตลอดจนผลและปฏิกิริยาของผู้รับสารด้วย

เกษม ศิริสัมพันธ์ (2507: 3) ได้ให้นิยามว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นการวิจัยสื่อสารมวลชนชนิดหนึ่งที่มุ่งศึกษาเฉพาะเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร รายการวิทยุ หรือโทรทัศน์ เพื่อวิเคราะห์ถึงแนวโน้มของเนื้อหา

สรรครวี คชาชีวะ (2525: 5-6) ได้สรุปความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ ดังนี้

1) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยที่ศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์

2) การวิเคราะห์เนื้อหาต้องมีการสร้างเครื่องมือที่มีความเป็นปรนัย (Objectivity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) คือ สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลชุดเดียวกันแต่ต่างสถานการณ์และผู้วิจัยต่างกันแต่ได้ผลสรุปออกมาเหมือนกัน

3) การวิเคราะห์เนื้อหาควรอธิบายความหมายได้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างมีความเที่ยงตรงตามธรรมชาติของสาร (Validity) เนื่องจากสารไม่ได้มีความหมายอย่างเดียว คือ อาจมีทั้งความหมายนัยประหวัด (Connotations) และความหมายนัยตรง (Denotations) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารและบุคลิกลักษณะของผู้ส่งสาร

## 2. หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหา

หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหาจะช่วยให้การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถอธิบายได้ในเชิงปริมาณ หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหาแบ่งออกเป็น

1) หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ผู้วิจัยต้องมีมาตรฐานในการแจกแจงเนื้อหา เพื่อให้สะดวกในการวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 4 หน่วย คือ

1.1) การใช้คำ (Word) เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา คำซึ่งอาจจะเป็นคำเดี่ยว หรือกลุ่มคำจะเป็นสัญลักษณ์ (Symbol) หรือหน่วยสัญลักษณ์ (Unit symbol) หรือถ้อยคำ (Term)

1.2) แนวคิดหลัก (Theme) เป็นหน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาที่ใหญ่กว่าคำซึ่งอาจจะปรากฏอยู่ในข้อความ ประโยคเดี่ยวหรือประโยครวมที่แสดงแนวความคิดหลัก 1 แนวคิดในการวิเคราะห์ การใช้แนวคิดหลักนี้เป็นหน่วยที่มีประโยชน์สูงสุดในการวิเคราะห์เนื้อหา

1.3) คุณลักษณะต่างๆ (Character) เป็นการกำหนดหน่วยโดยการพิจารณาจากคุณลักษณะที่ปรากฏ เช่น ในบทละคร เรื่องราว การตัดสินใจพิจารณาลงรหัสของหน่วยนี้ ต้องพิจารณาทั้งเรื่องจึงสามารถแยกแยะคุณสมบัติออกมาได้

1.4) รายเรื่อง (Items) เป็นหน่วยที่ใช้บ่อยที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา รายเรื่องของสื่อต่างกัน เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บทความ สุนทรพจน์ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ จดหมาย รายเรื่องเป็น

การจัดเรื่องอย่างกว้างๆ โดยการวิเคราะห์เรื่องทั้งหมดและภายในรายเรื่องแต่ละเรื่องยังสามารถจัดแบ่งแยกออกไปได้อีก

1.5) การวัดเนื้อที่และเวลา (Space and time) เป็นการวิเคราะห์ที่ใช้วัดลักษณะทางกายภาพของงานสื่อสาร ความกว้างของคอลัมน์ จำนวนหน้า ความยาวของบรรทัดอาจจะเป็นนาฬิกาสำหรับรายการวิทยุ วัดเป็นคอลัมน์นิ้วสำหรับหนังสือพิมพ์ ซึ่งการวิเคราะห์เนื้อหาสามารถใช้หน่วยการวิเคราะห์หลายประเภทรวมกันตามความเหมาะสม

## 2) หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration)

2.1) เนื้อที่ (Space) คือ การวัดเนื้อหาด้วยจำนวน คือ คอลัมน์นิ้ว คอลัมน์เซนติเมตร หน้า บรรทัด ย่อหน้า

2.2) การปรากฏ (Appearance) เป็นการนับคุณสมบัติของเนื้อหาของสารที่ต้องการ การนับจะนับการปรากฏของเนื้อหาว่าปรากฏหรือไม่ปรากฏ

2.3) ความถี่ (Frequency) เป็นวิธีการที่ใช้มากที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา เช่น การวัดความถี่ในการใช้คำหนึ่งๆ เป็นต้น

2.4) ความเข้ม (Intensity) เป็นหน่วยในการระบุจำนวนที่ใช้ในการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมและทัศนคติที่ปรากฏในเนื้อหาของสารและการจัดทำเป็นสเกล (Scale) เรียงลำดับข้อความที่แสดงความเข้มในเรื่องค่านิยมและทัศนคติในเรื่องที่มีแนวคิดเดียวกัน แต่มีการใช้คำและส่วนประกอบของประโยคแตกต่างกันซึ่งจะเป็นตัวชี้ถึงความเข้มที่แตกต่างกัน

## 3. ประโยชน์ของการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถใช้ประโยชน์ในการศึกษาแนวโน้มของเนื้อหาไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาใดก็ตาม สามารถอธิบายถึงพัฒนาการของสาขาวิชาต่างๆ สะท้อนให้เห็นขอบเขตและลักษณะเนื้อหาในแต่ละช่วงเวลา และสามารถช่วยปรับปรุงเนื้อหาให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้



แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหาจะนำมาใช้พิจารณาถึงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาว่าได้สะท้อนให้เห็นคุณธรรมอะไรบ้าง อีกทั้งยังวิเคราะห์ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา มีวิธีการสื่อสารอย่างไรในการเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรม

#### 4. แนวคิดเรื่องสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

การวิเคราะห์เชิงสัญวิทยาวิทยาเป็นการตอบคำถามสำคัญ 2 ประการ คือ ความหมายถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร และ ความหมายถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างไร

ความหมายจะถูกสร้างขึ้นได้จากความสัมพันธ์ (Relation) ของการใช้สัญลักษณ์ (Signs) ดังนั้นในการวิเคราะห์ตัวเนื้อหา (Text) ต้องให้ความสำคัญแก่ความสัมพันธ์ระหว่างความหมายจากตัวสัญลักษณ์กับระบบที่นำเอาสัญลักษณ์ต่างๆ มาผูกกรวมกันไว้ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดความหมายออกมา เราจึงต้องแยกเนื้อหาออกจากรูปลักษณ์ (Form) ชั่วคราวโดยไปเน้นที่ระบบของสัญลักษณ์ที่ประกอบเป็นตัวเนื้อหาขึ้นมา

สัญลักษณ์ หรือ Sign ประกอบด้วย ตัวหมาย (Signifier) มีลักษณะเป็นรูปธรรม และตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะเป็นนามธรรม ตัวหมาย (Signifier) จะสร้างความหมายได้จากความสัมพันธ์อย่างมีระบบ และตัวหมายถึง (Signified) ไม่ตายตัว ดังนั้นเพื่อที่จะเข้าใจความหมายที่มีอยู่จึงจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ เพื่อเข้าใจถึงความสัมพันธ์อย่างมีระบบ หรือที่เรียกว่า รหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญลักษณ์

การ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ประเภท Icon ที่สร้างความหมายโดยความเหมือน เช่น รูปภาพซึ่งสามารถเข้าใจได้เมื่อเห็น ส่วนถ้อยคำที่อยู่ในการ์ตูนเปรียบได้กับ Symbol ที่ถูกสร้างความหมายโดยจารีตต้องเรียนรู้จึงจะเข้าใจรวมกับ Index คือสัญลักษณ์ที่เป็นตัวชี้บ่งให้เห็นอีกสิ่งหนึ่งโดยอาศัยการค้นหาเหตุผล เช่น ควันไฟ อาการของโรค

ภาพการ์ตูนเป็นตัวเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีถ้อยคำเป็นตัวกำหนดขอบเขตของภาพว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องใดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนั้นในการวิเคราะห์วิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬานั้นจึงเป็นการวิเคราะห์หาความหมายจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพ (Icon) และถ้อยคำ

(Symbol) ซึ่งมีดัชนี (Index) เป็นส่วนช่วยสื่อความหมายเป็นเหตุเป็นผลทำให้ความหมายมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

ในการศึกษาเรื่อง บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ต้องดำเนินวิธีการศึกษาในระบบสัญลักษณ์วิทยาข้างต้น เพื่อวิเคราะห์วิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรม

Brown (1968: 412) กล่าวว่าจริยธรรม คือ ระบบของกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่บุคคลใช้ในการแยกการกระทำที่ถูกต้องออกจากการกระทำที่ผิด

พระประมวล อุตตราสโย (2544: 18) กล่าวว่าจริยธรรม คือ ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม หรือกฎของศีลธรรม

วนิต มาลาศรี (2543: 15) กล่าวว่าจริยธรรม คือ ความถูกต้องทางศีลธรรม รู้จักผิดถูก ชอบธรรม เป็นการกระทำที่ถูกต้องด้วยศีลธรรม โดยเน้นที่ความประพฤติ โดยเฉพาะในเรื่องเพศและความซื่อสัตย์สุจริต

ดังนั้น จริยธรรม จึงหมายถึง ความประพฤติตามหลักศีลธรรมที่ควรยึดถือเป็นข้อปฏิบัติในการดำรงชีวิต

จริยธรรมเป็นสิ่งที่เรียนรู้โดยการรับมาจากประสบการณ์ ซึ่งสามารถแบ่งลำดับขั้นการเกิดจริยธรรมได้ 4 ขั้น คือ (ภณิดา คุศลกุล, 2528 อ้างถึงใน รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์, 2535: 11-12)

1) การเลียนแบบ เป็นกระบวนการใต้อัจฉริยะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก โดยเด็กอาจจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่แวดล้อมตนอยู่มาปรับให้เข้ากับตนเอง การเลียนแบบจึงเกิดได้ทั้งจากครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน ชุมชน และสื่อมวลชน

2) การแนะนำสั่งสอน เป็นกระบวนการใต้อัจฉริยะของเด็กและมีความสำคัญต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็กเช่นกัน เพราะในขณะที่การเลียนแบบเป็นการดูดซึมทางการกระทำ การแนะนำ สั่ง

สอนก็เป็นการดูดีซึมทางอารมณ์และทัศนคติของบุคคลอื่น ทำให้อารมณ์ของเด็กไม่ได้พัฒนาโดยอิสระ แต่อิงกับกลุ่ม

3) การลอกแบบ เด็กจะรับเอาบุคลิกภาพทางจริยธรรมของผู้ใหญ่ไว้เป็นของตนโดยอาศัยความรัก ความชื่นชมในผู้ใหญ่ นั่น เช่น การชื่นชมวีรบุรุษ เป็นต้น การลอกแบบจริยธรรมนั้นอาจทำให้เด็กเกิดการลอกแบบมาทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์

4) การสร้างจริยธรรมของตนเอง เมื่อเด็กได้ผ่านขั้นตอนการลอกแบบแล้ว เด็กจะสร้างจริยธรรมของตนเอง โดยการปรับสภาพจริยธรรมเดิมให้เข้ากับสภาพจริยธรรมใหม่ การปรับจริยธรรมนี้ มักจะเกิดในวัยผู้ใหญ่ซึ่งได้พบคนกลุ่มใหม่ ค่านิยมใหม่ ที่อาจทำให้เขาละทิ้งจริยธรรมและค่านิยมที่รับไว้เมื่อตอนเป็นเด็ก วัยผู้ใหญ่จึงเป็นวัยของการปรับรูปแบบจริยธรรมของมนุษย์

เพียเจต์ (Piaget, 1951 อ้างถึงใน ฤกษ์ชัย คุณูปการ, 2539: 130-131) ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมออกเป็น 3 ขั้น โดยพัฒนาการเหล่านี้จะเป็นไปตามลำดับขั้นและไม่มีการข้ามขั้น ซึ่งพัฒนาการเหล่านั้น ได้แก่

1) ขั้นก่อนจริยธรรม (Premoral Stage) เป็นระดับจริยธรรมของเด็กอายุ 0-2 ปี ซึ่งยังไม่สามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างละเอียด ทำให้ความคิดในการตัดสินใจความถูกต้องของการกระทำหรือความคิดในการเลือกกระทำหรือไม่กระทำเป็นไปตามความต้องการทางร่างกายหรือความคิดเห็นของคนใกล้ชิด เช่น เด็กทำตามคำแนะนำหรือห้ามปรามของพ่อแม่ โดยคิดว่าสิ่งที่พ่อแม่ให้ทำนั้นเป็นสิ่งดี

2) ขั้นปฏิบัติตามคำสั่งหรือแปลความตามเกณฑ์ (Heteronymous Stage) เป็นระดับจริยธรรมของเด็กอายุ 2-8 ปี ซึ่งสามารถเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและบทบาทที่เขาควรปฏิบัติต่อผู้อื่นได้ สามารถประพฤติปฏิบัติตามกฎระเบียบได้ ตัดสินใจได้ว่าสิ่งใดควรกระทำหรือไม่ควรกระทำได้ด้วยตนเอง เริ่มรับรู้และกระทำตามความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองมากขึ้น หรือใกล้เคียงกับการกระทำตามระเบียบและกฎเกณฑ์ของสังคม

3) ขั้นเหตุผลของตนเองหรือแปลความพฤติกรรม (Autonomous Stage) เป็นระดับจริยธรรมของเด็กอายุ 8 ปีขึ้นไป ซึ่งสามารถคิดและตัดสินใจได้ด้วยเหตุผลของตนเอง เริ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยความเสมอภาคและเป็นธรรม สังเกตและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ถูกต้องมากขึ้น ประพฤติปฏิบัติเพื่อตอบสนองพัฒนาการด้านจิตใจมากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นพัฒนาการทางจริยธรรมขั้นสูง

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2524: 53-54) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การพัฒนาจริยธรรมในบุคคลจะเกิดอย่างรวดเร็วในช่วงอายุ 13 ปี และจะพัฒนาไปถึงจุดคงที่ กล่าวคือ พัฒนาการทางจริยธรรมจะเริ่มตั้งแต่วัยรุ่นตอนต้นและจะคงระดับจริยธรรมนี้ไว้จนเป็นผู้ใหญ่

ดังนั้น การพัฒนาจริยธรรมนอกจากจะขึ้นกับระดับสติปัญญาและพัฒนาการทางการเรียนรู้และอารมณ์ซึ่งต้องสะสมกันในชีวิตช่วงแรกแล้ว ยังจะต้องขึ้นกับประสบการณ์ทางสังคมและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เหมาะสมด้วย โดยทุกฝ่ายมีส่วนร่วมรับผิดชอบตั้งแต่บุคคลและสภาพแวดล้อมในครอบครัว สถาบันต่างๆ โดยเฉพาะโรงเรียน วัด และสื่อมวลชน

คณะกรรมการจัดทำคู่มือการปลูกฝังค่านิยมของกลุ่มนักวิชาการ (2526: 8-221) ได้กำหนดค่านิยมหรือจริยธรรมที่ควรเร่งปลูกฝังให้กับเยาวชนไทยไว้ 9 ด้าน ดังนี้

- 1) การประหยัด
- 2) ความขยันหมั่นเพียร
- 3) ความมีสติและปัญญา
- 4) การพึ่งตนเอง
- 5) ความรับผิดชอบ
- 6) ความสามัคคี
- 7) การยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรม
- 8) ความมีวินัย
- 9) ความรักชาติ

แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมในงานวิจัยนี้จะนำมาพิจารณาประกอบกับแนวคิดอื่นๆ เพื่อศึกษาถึงแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

## 6. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ผู้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม คือ อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) ทฤษฎีนี้จะอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะของการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างสติปัญญา (cognitive) พฤติกรรม (behavior) และตัวกำหนดทางสิ่งแวดล้อม (environment)

การเรียนรู้ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมจะเริ่มขึ้นตั้งแต่แรกเกิด เด็กเล็กๆ จะมีการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตและเลียนแบบบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด เช่น พ่อแม่ หรือคนเลี้ยง เมื่อเด็กเติบโตขึ้นมีโอกาสได้ศึกษาเล่าเรียนในโรงเรียนตัวแบบของเด็กก็จะเพิ่มมากขึ้น ครูและเพื่อนเริ่มมีบทบาทสำคัญในการวางแนวทางและปั้นแต่งพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก การเรียนรู้ทางสังคมจะเกิดขึ้นกับบุคคลตลอดเวลาตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเขาเติบโตใหญ่ขึ้นภายในสังคมนั้นๆ โดยที่บุคคลไม่ทันรู้ตัว

1) การเรียนรู้ทางสังคมในครอบครัว ครอบครัวเป็นแหล่งการถ่ายทอดทางสังคม (socializing agent) แห่งแรกของคนส่วนมาก โดยสมาชิกที่มีอาวุโสมากกว่าจะเป็นตัวแบบให้กับสมาชิกที่มีอายุน้อยกว่า เช่น แม่สอนให้ลูกรีดผ้า เป็นต้น การเรียนรู้ทางสังคมบางครั้งอาจจะไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของพ่อแม่เสมอไป เช่น พ่อแม่สอนให้ลูกเป็นคนประหยัดแต่ลูกกลับเป็นคนฟุ่มเฟือย อาจเป็นเพราะว่าพ่อแม่สอนลูกโดยใช้คำพูดเพียงอย่างเดียวแต่การกระทำของพ่อแม่อาจไม่เป็นตามที่สอน ดังนั้น การจะสอนลูกหลานในครอบครัวให้ได้ผลมากที่สุดคือต้องสอนโดยการแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนสอน

2) การเรียนรู้ทางสังคมในกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นเป็นวัยที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด โดยเฉพาะในเรื่องการแต่งกาย การพูดจา กิริยาท่าทาง ความเชื่อ เจตคติ ทัศนคติ และค่านิยมต่างๆ วัยรุ่นที่คบหากับเพื่อนที่ดีก็มีแนวโน้มการเรียนรู้พฤติกรรมไปในทางที่ดี ในทางตรงกันข้ามวัยรุ่นที่คบหากับเพื่อนไม่ดีก็มีแนวโน้มการเรียนรู้พฤติกรรมไปในทางที่ไม่ดี การที่วัยรุ่นได้มีโอกาสคบหาสมาคมกับกลุ่มเพื่อนไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนชนิดใด ก็จะเป็นแรงผลักดันให้วัยรุ่นเกิดการเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับสมาชิกของกลุ่มได้ซึ่งจัดเป็นการเรียนรู้ทางสังคมแบบหนึ่ง

3) การเรียนรู้ทางสังคมในโรงเรียน ในโรงเรียนครูจะมีบทบาทเป็นตัวแบบ (model) ที่สำคัญกับนักเรียนมาก ครูสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมให้กับนักเรียนได้ดังนี้ คือ

3.1 สอนนักเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงปรารถนาในสังคมหลายๆ รูปแบบ

3.2 ครูแสดงแบบอย่างพฤติกรรมที่พึงปรารถนาทั้งหลาย

3.3 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมตามที่ครูสอน

3.4 ครูให้การเสริมแรงเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ครูสอน

3.5 พัฒนาให้นักเรียนยึดถือกฎเกณฑ์การแสดงพฤติกรรมจนเป็นมาตรฐานภายในของ

นักเรียน



4) การเรียนรู้ทางสังคมในชุมชน ชุมชนเป็นโลกภายนอกสำหรับนักเรียน ที่นักเรียนจะได้พบเห็นการกระทำต่างๆ ทั้งที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ตนได้เรียนรู้มา

5) การเรียนรู้ทางสังคมจากสื่อมวลชน สื่อมวลชนมีความสำคัญมากในการเรียนรู้ทางสังคม เพราะจัดเป็นการเรียนรู้ทางสังคมจากการมีตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลในสังคมมีทั้งทางบวกและทางลบ มีทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อิทธิพลทางบวกของสื่อมวลชนที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ รายการโทรทัศน์ที่สาธิตการปรุงอาหารชนิดต่างๆ เป็นต้น อิทธิพลทางบวกของสื่อมวลชนที่เป็นนามธรรม ได้แก่ การอบรมสั่งสอนทางศีลธรรมโดยผ่านรายการธรรมะทางโทรทัศน์ เป็นต้น อิทธิพลทางลบของสื่อมวลชนที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ การที่หนังสือพิมพ์ลงรูปการฆาตกรรมโหดต่างๆ รวมทั้งลงเนื้อข่าวเกี่ยวกับวิธีการฆาตกรรมอย่างละเอียด ส่วนอิทธิพลทางลบของสื่อมวลชนที่เป็นนามธรรม ได้แก่ การเสนอข่าวรบราฆ่าฟัน การปล้นฆ่าทางวิทยุ ดังนั้น การเสนอข่าวสารสาระบันเทิงทางสื่อมวลชนควรจะได้มีการพิจารณากันอย่างละเอียดรอบคอบถึงผลเสียที่จะเกิดตามมาภายในสังคมด้วย

สำหรับเด็กและเยาวชนแล้วหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่มีความใกล้ชิดเป็นอย่างมาก กล่าวได้ว่ามีเด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ในสังคมผ่านทางหนังสือการ์ตูน ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมาใช้ประกอบกับแนวคิดอื่นๆ เพื่อพิจารณาถึงแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

## 7. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่ไวต่อการรับรู้ข่าวสาร เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีอิทธิพลด้านการซื้อสูง และเป็นวัยที่อยู่ในระยะของการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้นการใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงมีจุดประสงค์ที่จะพัฒนาให้เด็กมีการรับรู้ที่สูงขึ้น มีความคิดที่ดีที่ถูกต้อง มีความเข้าใจในธรรมชาติรอบๆ ตัว ความเข้าใจในสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ความเข้าใจต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนให้ความรู้ใหม่ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคม หรืออาจสรุปได้ว่าสื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาเด็ก 3 ประการ ดังต่อไปนี้ (ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และประกายรัตน์ ศรีสอ้าน, 2540: 705-709)



### 1) การให้ความรู้ความเข้าใจ

เด็กและเยาวชนสามารถรับการสื่อความได้จากสื่อมวลชนโดยการให้ความรู้ผ่านสื่อมวลชนประเภทต่างๆ โดยที่เด็กมักจะมีประสบการณ์น้อยและมีความเข้าใจว่าสื่อมวลชนมีหน้าที่ให้ความรู้แก่เด็ก เด็กจึงคล้อยตามข้อเสนอแนะจากสื่อได้ง่าย ดังนั้นผู้ผลิตสื่อประเภทต่างๆ จึงควรตระหนักในข้อเท็จจริงนี้ และทำหน้าที่เสนอข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนให้มากขึ้น

### 2) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือค่านิยม

สื่อมวลชนได้เข้ามามีส่วนในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือค่านิยมของบุคคลในสังคมในด้านการสื่อความ การเสนอแนวคิด และการให้ความรู้ เพื่อก่อให้เกิดการปฏิบัติตามแนวทางใหม่ และยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติตามแบบอย่างที่เคยยึดถือกันมาในอดีต

การเรียนรู้จากสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ทำให้เด็กได้พบเห็นสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่แตกต่างไปจากที่เด็กพบเห็นเป็นประจำ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่สื่อผ่านทางวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งจากบุคคลที่เด็กพบเห็นในสังคมสามารถสร้างภาพพจน์ใหม่ที่ น่าสนใจให้แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้เด็กส่วนมากมีทัศนคติและค่านิยมที่เบี่ยงเบนไปจากเดิม เช่น ค่านิยมด้านความเป็นไทยหรือการใช้สินค้าไทยไม่เป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชน เขาจะเห็นว่าของจากต่างประเทศดีกว่า น่าสนใจกว่า และทำให้เขาเป็นคนที่ทันสมัยมากกว่า สื่อมวลชนจึงควรมีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของสิ่งที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยไม่เอ่ยอ้างหรือนำเอาวัฒนธรรมต่างประเทศมาเผยแพร่บ่อยครั้งเกินไป จนเป็นการชักจูงให้เด็กละเลยค่านิยมที่ดีของสังคมไทย

### 3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

เด็กมักจะเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวละครหรือบุคคลที่เขาพบเห็นบ่อยในสื่อประเภทต่างๆ โดยที่เด็กอาจจะไม่ได้พิจารณาให้รอบคอบว่าสิ่งที่ตนเลียนแบบนั้นเหมาะสมหรือไม่ ฉะนั้นสื่อมวลชนจึงควรระมัดระวังการสื่อสารเพราะเด็กสามารถลอกเลียนแบบทั้งในสิ่งดีและสิ่งไม่ดีได้ เช่น การทำร้ายร่างกายฝ่ายหนึ่งเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ ซึ่งพบมากทั้งในเรื่องการ์ตูนสำหรับเด็กและภาพยนตร์สำหรับผู้ใหญ่ที่ผู้ชมส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน สำหรับเด็กเล็กเขาจะยังไม่สามารถแยกได้ว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริงเรื่องใดเป็นเรื่องสมมติ ส่วนเยาวชนนั้นโตพอที่จะแยกได้แล้วว่าจะอะไรคือความจริง แต่เพราะเขา

เป็นวัยที่มีพลังมากจนบางครั้งการทะเลาะวิวาทใช้กำลังเข้าทำร้ายกันกลายเป็นการระบายออกในสิ่งที่เขาไม่พอใจ แทนที่จะใช้วิธีการอื่นๆ ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่เขาเห็นจนเกิดความเคยชินทั้งจากสื่อวิทยุ โทรทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ

ผลกระทบจากอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อเด็กนั้นมีความสลับซับซ้อน แต่เด็กจะได้รับผลกระทบเล็กน้อยแตกต่างกันเพียงไรนั้นย่อมขึ้นกับปัจจัยแวดล้อมของเด็กแต่ละคน โดยเฉพาะปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูที่เด็กได้รับเป็นพื้นฐานจากครอบครัว รวมทั้งผู้ใหญ่ซึ่งเป็นสื่อบุคคลที่มีประสิทธิภาพที่สุดที่จะช่วยประสานและกลั่นกรองความเป็นเหตุเป็นผลในเนื้อหาสาระของสื่อต่างๆ เพื่อให้เกิดผลที่เป็นคุณต่อการเรียนรู้ของเด็ก (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535: 1)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วจะเห็นว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือค่านิยม ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงเป็นแนวคิดที่ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนไปใช้เป็นสื่อในการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

## 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนมีผู้ทำการศึกษาเป็นจำนวนมากซึ่งแตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย วิทยานิพนธ์บางเล่มมีส่วนเกี่ยวข้องในด้านต่างๆ คือ

1. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) เป็นงานวิจัยที่วิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น รวมไปถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร ซึ่งผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีแบบแผนทั้งหมด 6 แบบแผนในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน โดยเรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน

ส่วนที่เป็นสัญลักษณ์ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบด้วยสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol) โดยมีรหัสประกอบการให้ความหมายอยู่ 4 ประเภท ได้แก่ รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล ซึ่งรหัสต่างๆ เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

2. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพรชัย เชาวงเดช (2531) ได้วิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของ ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมา ได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ ด้านความเมตตา กรุณา รองลงมา ได้แก่ ด้านความสามัคคี ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ

3. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ โดยจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) โดยทำการวิเคราะห์เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เงือกน้อยผจญภัย และไลอ้อน คิงส์ ถึงจริยธรรมด้านความรักพวกร่วม ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมดังกล่าว ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียงและแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

4. การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ โดยมัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ซึ่งใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและศึกษาพฤติกรรมกรรมการชม ตลอดจนความคิดเห็นและประโยชน์ที่เด็กได้จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์โดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่า สถานีโทรทัศน์ได้นำเสนอภาพการ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด และนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผี สยองขวัญ ละครแนวการผจญภัยชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด และประเภทเนื้อหาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ส่วนการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่างพบว่าเด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูนโดยชมเป็นประจำทุกวัน การชมภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เด็กได้รับประโยชน์ทางตรง คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลินและการผ่อนคลาย ส่วนประโยชน์ที่ได้รับทางอ้อม คือ ความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่สอดแทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจ

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนนั้นจะนำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์ถึงอิทธิพลของสื่อการ์ตูนที่มีต่อการเสริมสร้างคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางการนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมที่ถูกต้องเหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพทั้งปริมาณ (Qualitative and Quantitative Research) โดยใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ประกอบกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” มีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 2 ประเภท คือ

1. ประเภทเอกสาร หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษามีคุณสมบัติดังนี้

- เป็นหนังสือการ์ตูนที่ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์
- หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาเป็นหนังสือการ์ตูนกีฬาเรื่องยาวหลายเล่ม และเป็นเรื่องที่

จบแล้ว

- หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาได้มีการตีพิมพ์เป็นภาษาไทยและจำหน่ายในประเทศไทย โดยเป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด และ วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป

โดยกลุ่มตัวอย่างจะเลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่าน โดยนำความคิดเห็นของผู้อ่านที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจผ่านทางเว็บบอร์ดของ [www.pantip.com](http://www.pantip.com) มาใช้ประกอบการตัดสินใจเลือก ซึ่งการสำรวจความคิดเห็นของผู้อ่านดำเนินการใน 2 ลักษณะ คือ

1) ผู้วิจัยตั้งกระทู้สอบถามความคิดเห็นของผู้อ่านเอง จำนวน 3 กระทู้

- การ์ตูนกีฬาที่คุณชอบมากที่สุด ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 25 คน
- ขอถามเรื่องการ์ตูนของ sic หน่อยนะ ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 4 คน

- ถ้าพูดถึงการ์ตูนกีฬาคุณจะนึกถึงเรื่องอะไร ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 39 คน

2) ผู้วิจัยสำรวจกระทู้ที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่าน โดยผู้วิจัยไม่ได้เป็นคนตั้งกระทู้เอง จำนวน 7 กระทู้

- การ์ตูนกีฬาเรื่องไหนที่ชอบมากที่สุดที่เคยอ่านมา ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 29 คน
- เพื่อนๆ คิดว่าการ์ตูนฟุตบอล 3 เรื่องนี้เรื่องไหนดีที่สุดในสายตาของเพื่อนๆ ครับ ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 22 เมษายน พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 42 คน
- มาไหวตการ์ตูนที่ชอบกันเถอะค่ะ...เข้ามาช่วยไหวตหน่อยนะคะ...ขอบคุณค่า ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 50 คน
- ถ้าพูดถึงการ์ตูนฟุตบอล คุณชอบเรื่องอะไรที่สุดครับ ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 23 คน
- หนังสือการ์ตูนในดวงใจของคุณ 10 อันดับ มีเรื่องอะไรบ้าง ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 48 คน
- การ์ตูนฟุตบอล...ที่ชอบที่สุด ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 30 คน
- 10 อันดับ การ์ตูนญี่ปุ่นในดวงใจของเพื่อนๆ คือเรื่องอะไรคะ ตั้งกระทู้เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2547 มีผู้ตอบจำนวน 21 คน

จากนั้นจึงคัดเลือกหนังสือการ์ตูนที่มีคุณสมบัติตรงตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด โดยเลือกหนังสือการ์ตูนของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด และวิบูลย์กิจพับลิชชิ่ง กรุ๊ป สำนักพิมพ์ละ 2 เรื่อง ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งได้แก่การ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง ดังต่อไปนี้

1) *สแลมดังก์* แต่งเรื่องและวาดภาพโดย ทาเคฮิโกะ อิโนอุเอะ (Takehiko Inoue) ลิขสิทธิ์ของ Shueisha Inc. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด



2) *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แต่งเรื่องโดย ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) วาดภาพโดย ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata) ลิขสิทธิ์ของ Shueisha Inc. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยบริษัท เนชั่น เอ็ดดู เทนเมนท์ จำกัด

3) *ยิงประตูสู่ฝัน* แต่งเรื่องและวาดภาพโดย เคนอิชิ มุราเอตะ (Kenichi Muraeda) ลิขสิทธิ์ของ Shogakukan Inc. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด

4) *Rookies มือใหม่ไฟแรง* แต่งเรื่องและวาดภาพโดย มาซาโนริ โมริตะ (Masanori Morita) ลิขสิทธิ์ของ Shueisha Inc. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด

5) *สิงห์นักปั้น* แต่งเรื่องและวาดภาพโดย มาซาฮิโตะ โซดะ (Masahito Soda) ลิขสิทธิ์ของ Akita Publishing Co., Ltd. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยวิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป

6) *ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย* แต่งเรื่องและวาดภาพโดย เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto) ลิขสิทธิ์ของ Akita Publishing Co., Ltd. โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นภาคภาษาไทยโดยวิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป

เหตุที่เลือกหนังสือการ์ตูนกีฬามาใช้ในการศึกษาเนื่องจากเป็นหนังสือการ์ตูนประเภทที่นำเสนอเนื้อหาในด้านการเสริมสร้างคุณธรรมอย่างเด่นชัดมากกว่าหนังสือการ์ตูนประเภทอื่น และการที่เลือกเรื่องซึ่งได้รับความนิยมนั้นทำให้สามารถคาดได้ว่ากลุ่มผู้อ่านจะมีหลากหลายทั้งในด้านเพศและอายุ ส่วนสาเหตุที่เลือกหนังสือการ์ตูนกีฬาจากบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด และวิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ปนั้นเพราะว่าสำนักพิมพ์ทั้ง 3 เป็นสำนักพิมพ์ที่ใหญ่ มีการ์ตูนให้เลือกมากมายหลากหลาย และยังเป็นสำนักพิมพ์ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่านเป็นอย่างมากอีกด้วย

2. ประเภทบุคคล ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบกับการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ซึ่งได้แก่บุคคลดังต่อไปนี้

- 1) ผู้เข้าแข่งขันรายการแฟนพันธุ์แท้ (การ์ตูนญี่ปุ่น) จำนวน 2 คน คือ

(1) ศิริ ชัยยะสมุทร แฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2548

(2) อัครวิน จำหน่ายผล แฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น ครั้งที่ 3 สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2548

รายการแฟนพันธุ์แท้ ออกอากาศทุกวันศุกร์ 22.05-23.20 น. ทางสถานีวิทยุของทัพบกช่อง 5 รูปแบบของรายการเป็นลักษณะเกมโชว์ โดยจะเปิดรับสมัครผู้ที่มีความรู้ความสามารถหรือสนใจในเรื่องต่างๆ เช่น พระเครื่อง แสตมป์ไทย รวมไปถึงการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นต้น ผ่านทาง [www.fanpantae.com](http://www.fanpantae.com) รวมถึงการประกาศรับสมัครในช่วงที่รายการออกอากาศ ตลอดจนการเชิญผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ ให้มาร่วมแข่งขัน จากนั้นจะทำการคัดเลือกผู้ผ่านเข้ารอบ โดยการให้ตอบคำถามในสาขาวิชานั้นๆ แล้วเลือกคนที่ได้คะแนนดีที่สุด 5 คน มาทำการแข่งขันในรายการ ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ดังนี้

#### ช่วงที่ 1 คัดตัว

ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 5 คนจะตอบคำถามในเรื่องที่แข่งขันในวันนั้นๆ ผู้แข่งขันต้องสลับกันตอบแข่งความเร็ว ถ้าตอบผิดจะตกรอบทันที

#### ช่วงที่ 2 เกมตัดเชือกหนึ่ง

เป็นการค้นหาผู้เข้ารอบสุดท้าย โดยรูปแบบของเกมในช่วงนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมกับเนื้อหา ผู้เข้ารอบจะจับคู่แข่งกัน โดยการแข่งรอบนี้เป็นการแข่งขันของคู่ที่หนึ่งหาผู้ชนะ ซึ่งจะเป็นผู้เข้ารอบต่อไป

#### ช่วงที่ 3 เกมตัดเชือกสอง

เช่นเดียวกับรอบที่แล้ว ในรอบนี้จะเป็นการแข่งขันของคู่ที่สอง ผู้ชนะจะเข้าไปแข่งขันรอบสุดท้ายกับผู้ชนะในรอบที่แล้ว

#### ช่วงที่ 4 ตัวต่อตัว แฟนดวลแฟน

ผู้เข้ารอบทั้งสองจะต้องแข่งตอบคำถามกันทีละข้อ โดยสลับกันตอบ ใครตอบผิดจะตกรอบ ผู้ชนะคือแฟนพันธุ์แท้ และจะได้สิทธิตอบคำถามบทพิสูจน์แฟนพันธุ์แท้ โดยจะมีคำถามเพียงหนึ่งคำถาม ถ้าตอบถูกจะเป็นสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ และได้รับของที่ระลึกที่ทรงคุณค่าทางใจในแต่ละตอน พร้อม Trophy แฟนพันธุ์แท้จากรายการ

การแข่งขันแฟนพันธุ์แท้ (การ์ตูนญี่ปุ่น) นั้น ได้มีการจัดแข่งขันมาแล้ว 3 ครั้ง ด้วยกันโดยครั้งแรกจัดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2545 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 จัดขึ้นในปี พ.ศ. 2546

2) ตัวแทนจากสำนักพิมพ์ จำนวน 2 คน คือ

(1) พิฐูร ตีรพัฒน์พันธ์ บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน KC. Weekly สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2548

(2) อิศเรศ ทองปัสไณร์ บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน Boom สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2548

3) นักแปลหนังสือการ์ตูน จำนวน 1 คน คือ

(1) พรอนันต์ ลีวรรณภาไธ นักแปลการ์ตูนอิสระ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2548

4) คอลัมนิสต์ที่เขียนบทความเกี่ยวกับการ์ตูน จำนวน 2 คน คือ

(1) ประสพโชค จันทรมงคล คอลัมนิสต์จากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2548

(2) นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์และคอลัมนิสต์จากมติชนสุดสัปดาห์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2548

5) ผู้อ่านทั่วไป จำนวน 3 คน คือ

(1) ณรงค์ฤทธิ์ วงศ์แพทย์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2548

(2) วิศรุต วิสิทธิ์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2548

(3) อภิวัฒน์ กาญจนภิ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2548

เหตุผลที่เลือกผู้เข้าแข่งขันรายการแฟนพันธุ์แท้ (การ์ตูนญี่ปุ่น) และผู้เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนทั้งสำนักพิมพ์ นักแปล ตลอดจนกลุ่มผู้อ่านมาเป็นผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ เพราะบุคคลเหล่านี้ เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนและติดตามอ่านอยู่เป็นประจำ ย่อมจะสามารถให้รายละเอียดของข้อมูลในฐานะเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านได้เป็นอย่างดี ทำให้ข้อมูลที่ได้อาจมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. **ประเภทเอกสาร** หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่เลือกมาศึกษาทั้ง 6 เรื่องนั้น ผู้วิจัยซื้อมาจากร้านหนังสือทั่วไป

2. **ประเภทบุคคล** ผู้วิจัยจะใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายในลักษณะต่างๆ ของแต่ละคน อีกทั้งยังสามารถเจาะคำถามในบางเรื่องนอกเหนือจากที่เตรียมไว้ เพื่อให้ได้รายละเอียดที่น่าสนใจเพิ่มเติมและสามารถซักถามกรณีที่คำตอบคลุมเครือไม่ชัดเจน

แนวคำถามที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งใช้ในการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย

- ข้อมูลส่วนบุคคล
- ระยะเวลาที่ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูน
- พฤติกรรมการอ่าน/ความต่อเนื่อง (จำนวนครั้งที่อ่านในแต่ละสัปดาห์หรือแต่ละเดือน รวมถึงจำนวนเวลาที่ใช้อ่านในแต่ละครั้ง)
- ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่ชอบ
- สิ่งที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนนอกเหนือไปจากความบันเทิง
- คุณธรรมที่พบในหนังสือการ์ตูน
- ตัวอย่างของการตัดสินใจเชิงคุณธรรมในชีวิตจริงที่ประสบ
- วิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนในเรื่องที่เกี่ยวกับคุณธรรม
- แนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อในการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

รวมทั้งคำถามอื่นๆ ที่น่าสนใจและอาจเกิดขึ้นได้ระหว่างสนทนาโดยไม่ได้มีการเตรียมไว้ล่วงหน้า

## การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพจะใช้หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) เป็นการพิจารณาแนวคิดหลัก (Theme) ในแต่ละตอนว่าสะท้อนให้เห็นถึงจริยธรรมด้านใดบ้าง มีรูปแบบการนำเสนออย่างไร โดยดูจากพฤติกรรมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลัก ตลอดจนผลของการกระทำหรือเหตุการณ์นั้นๆ แล้วจึงนำมาบันทึกลงในตารางบันทึก

ในการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ ตารางบันทึกเนื้อหา (Coding Sheet) ที่ใช้สำหรับบันทึกเนื้อหาคุณธรรมในด้านต่างๆ ของตัวละครหลักแต่ละตัว

ตารางที่ 1 ตัวอย่างตารางบันทึกเนื้อหาคุณธรรม

ตัวละคร	คุณธรรม	รูปแบบการนำเสนอ	พฤติกรรม/เหตุการณ์	ผล

ตารางบันทึกเนื้อหาคุณธรรมจะใช้ลงรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

**ตัวละคร** – รายชื่อตัวละครหลักที่นำมาวิเคราะห์

**คุณธรรม** – ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในเนื้อหา

**รูปแบบการนำเสนอ** – กลวิธีการสื่อความในเรื่องคุณธรรม

**พฤติกรรม/เหตุการณ์** – การกระทำ เหตุการณ์ ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่างๆ ของตัวละครหลักที่ทำการศึกษา ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม

**ผล** – ผลที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมหรือเหตุการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของ การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงปริมาณจะใช้หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration) เป็นความถี่ (Frequency) โดยพิจารณาจากแนวคิดหลัก (Theme) และรวบรวมความถี่เนื้อหาด้านคุณธรรมแต่ละประเภทที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง จากนั้นนำมาหาค่าความถี่เฉลี่ยของเนื้อหาด้านคุณธรรมแต่ละประเภทในหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง สุดท้ายจึงนำความถี่ของเนื้อหาด้านคุณธรรมในการ์ตูนทุกเรื่อง que เลือกมาศึกษามาพิจารณาร่วมกัน เพื่อวิเคราะห์ภาพรวมของเนื้อหาด้านคุณธรรมประเภทต่างๆ ตามที่ได้กำหนดในวัตถุประสงค์ และนำเสนอในรูปแบบของตารางแสดงความถี่ร้อยละ

การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณจะใช้ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของการ์ตูนแต่ละเรื่อง และตารางแสดงความถี่รวม

ตารางที่ 2 ตัวอย่างตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของการ์ตูนแต่ละเรื่อง

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ			
ความอดทน			
ความมีระเบียบวินัย			
ความมีสติสัมปชัญญะ			
ความสามัคคี			
ความซื่อสัตย์สุจริต			
ความเมตตากรุณา			
ความยุติธรรม			
ความเสียสละ			

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





## การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างจากหนังสือการ์ตูนที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ทั้ง 6 เรื่อง โดยเลือกสุ่มจากหนังสือการ์ตูนทุกเรื่องๆ ละ 3 เล่ม รวมทั้งสิ้น 18 เล่ม จากนั้นผู้วิจัยและผู้ร่วมลงรหัสอีก 1 คน จะร่วมกันอ่านหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษา แล้วพิจารณาว่ามีเนื้อหาด้านคุณธรรมประเภทใดบ้าง แต่ประเภทมีจำนวนเท่าไร แล้วนำผลมาคำนวณหาค่าความน่าเชื่อถือ

การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) เป็นการประเมินว่าผู้วิจัยและผู้ร่วมลงรหัสมีความเห็นตรงกันกี่ครั้ง โดยอาศัยหลักการคำนวณของ Holsti (Bud, Throp and Donohew, 1967: 68) ดังนี้

$$R = \frac{N (C_1, C_2)}{C_1 + C_2}$$

โดย R = ค่าความเชื่อมั่น  
 N = จำนวนผู้ลงรหัส  
 $C_1, C_2$  = จำนวนครั้งที่ผู้ลงรหัสทั้ง 2 คนมีความเห็นตรงกัน  
 $C_1 + C_2$  = จำนวนครั้งรวมกันทั้งหมดที่ผู้ลงรหัสทั้ง 2 คน พิจารณา

ในการคำนวณด้วยสูตรนี้ค่าที่ได้ไม่ควรต่ำกว่า 0.75 จึงจะถือได้ว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ การศึกษาครั้งนี้ จำนวนครั้งที่ผู้ลงรหัสสองคนมีความเห็นตรงกันคือ 117 ครั้ง และจำนวนครั้งที่ผู้ลงรหัสสองคนพิจารณา คือ คนละ 153 ครั้ง แทนค่าได้ ดังนี้

$$\begin{aligned} C_1, C_2 &= 117 \\ C_1 + C_2 &= 153 + 153 \\ \text{ความเชื่อมั่น} &= \frac{2 (117)}{306} \\ &= \frac{234}{306} \\ &= 0.765 \end{aligned}$$

ดังนั้น แสดงว่าการลงรหัสครั้งนี้เหมาะสมสามารถเชื่อมั่นได้ว่ามีความถูกต้อง

## การวิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์

ข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์นั้นจะนำมาพิจารณาร่วมกับข้อมูลในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อวิเคราะห์ถึงวิธีการสื่อสารในด้านคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา รวมถึงไปถึงแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

## การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการสรุปโครงเรื่องและเรื่องย่อของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง และจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการพรรณนาความและตารางการนำเสนอ โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน

1. การนำเสนอประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา และวิธีการสื่อสารในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชนของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา จะนำเสนอในรูปแบบของการพรรณนาความประกอบกับตารางการนำเสนอ

2. การนำเสนอแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างจริยธรรมแก่เด็กและเยาวชน จะนำเสนอในรูปแบบของการพรรณนาความ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” ได้ทำการศึกษาเนื้อหาและวิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา ตลอดจนแนวทางการนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน โดยผลการศึกษาจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

ส่วนที่ 1 จะเป็นการสรุปโครงเรื่องและเรื่องย่อ ตลอดจนวิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง

ส่วนที่ 2 จะเป็นการคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องแนวทางการนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

#### 1. แสลมดิงค์

แต่งเรื่องและวาดภาพโดย ทาเคฮิโกะ อินูเอะ (Takehiko Inoue)

#### โครงเรื่อง

เรื่องราวของชายหนุ่มที่สมัครเข้าเป็นสมาชิกชมรมบาสเพราะต้องการเป็นที่สนใจของหญิงสาวที่ตนแอบหลงรัก ด้วยพรสวรรค์ทางด้านกีฬาของเขาทำให้ได้รับเลือกเป็นหนึ่งในตัวหลักของทีม ในการแข่งขันทั่วประเทศเขาได้รับบาดเจ็บจากการเข้าไปสกัดลูกแต่ก็ฟื้นทนเล่นจนเอาชนะได้ในที่สุด ผลจากอุบัติเหตุในครั้งนั้นทำให้เขาต้องเข้ารับการกายภาพบำบัด เพื่อที่จะได้กลับมาเล่นบาสอีกครั้ง

#### เรื่องย่อ

“ซากุราจิ ฮานามิจิ” ผู้ซึ่งถูกสาว ๆ หักอกมาแล้วถึง 50 คน ในช่วงที่เรียนอยู่มัธยมต้น ตัดสินใจเข้าชมรมบาสเพื่อที่จะได้อยู่ใกล้ชิดกับ “อาคางิ ฮารุกะ” แต่ก็ต้องพบกับความป้อหน้ายจากการฝึกขั้นพื้นฐานที่มีทุกวันและมีเรื่องให้กระทบกระทั่งกับ “อาคางิ ทาเคโนริ” กัปตันชมรมหลายครั้ง ในขณะที่การแข่งขันบาสเกิดบอลลับโรงเรียนเรียวนันทีมชั้นยอดอันดับ 4 ของจังหวัดก็ถูกกำหนดขึ้น

เกมการแข่งขันกับทีมโรงเรียนเรียวนันเริ่มต้นขึ้นโดยที่ซากุราจิไม่ได้ลงสนามเนื่องจากเพิ่งเข้าชมรม โรงเรียนโชโฮคุไม่สามารถทำคะแนนได้เพราะฝีมือที่เก่งกาจของ “อุโอสึมิ” กัปตันทีมเรียวนัน และ “เซ็นโด” ตัวเล่นอัจฉริยะซึ่งแม้แต่ “รุคาวา คาเอเดะ” ดาราบาสของทีมโชโฮคุเองก็ยังไม่ทันกับตันอาคางิได้รับบาดเจ็บจากการแข่งขันซากุราจิจึงต้องลงแทน โชโฮคุถูกเรียวนันทิ้งแต้มห่างไปมาก แต่การฝึกกำลังระหว่างรุคาวากับซากุราจิที่ผู้สนใจทำให้โชโฮคุตีตื้นขึ้นมาจนห่างแค่ 1 คะแนน และก็

สามารถกลับขึ้นมาำโดยอาศัยพรสวรรค์ในการชู้ตลูกของชากรวจิ แต่ในที่สุดขณะที่ทุกคนกำลังเผลอ เซ็นโดก็ทำคะแนนให้ทางเรียวนันชนะไปได้

หลังจากจบการแข่งขันกับทีมเรียวนัน ทีมบาสโซโฮคุก็เริ่มฝึกหนักเพื่อมุ่งหวังที่จะพิชิตทั่วประเทศ ในตอนนี้อง “มียางิ เรียวตะ” เด็กมีปัญหาที่หลังจากมีเรื่องชกต่อยกับแก๊งค์นักเรียนอันธพาล และพักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลก็กลับมาเข้าชมรมได้อีกครั้ง ทีมบาสโซโฮคุที่มีเรียวตะเพิ่มเข้ามาทำให้คึกคักขึ้น แต่ “มิสึอิ ฮิซาชิ” หนึ่งในกลุ่มนักเรียนอันธพาลได้พาพวกไปที่โรงยิมเพื่อหวังแก้แค้นเรียวตะและถล่มชมรมบาส ทำให้เกิดการชกต่อยกันขึ้นมีคนได้รับบาดเจ็บหลายคนในระหว่างนี้เองมิสึอิก็ได้ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนหนึ่งของชมรมบาส และจากการปรากฏตัวของ “อาจารย์อันไซ” ทำให้มิสึอิกลับเข้าสู่ชมรมบาสอีกครั้ง

ในการแข่งขันบาสเก็ตบอลประจำจังหวัด ทีมโซโฮคุสามารถผ่านเข้าสู่รอบ 8 ทีมสุดท้ายได้เมื่อต้องเจอกับทีมโซโยที่แข็งแกร่ง หมาดครั้งแรกโซโฮคุถูกนำทิ้งห่างไปถึง 9 คะแนน แต่ด้วยลีลาที่ยอดเยี่ยมของมิสึอิและรุควาว่าทำให้สามารถกระชากชัยชนะมาได้โดยสกอร์ทิ้งห่างกันเพียง 2 คะแนน ทีมโซโฮคุสามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้ คีคนัดแรกในลีกชิงชนะเลิศโซโฮคุเจอกับสาคิตโคเน็น ระหว่างที่แข่งกันในครั้งแรกก็ปัดันอากาศเกิดบาดเจ็บขึ้นมา โซโฮคุจึงตกอยู่ในภาวะวิกฤติแต่อาศัยฝีมือของรุควาว่าทำให้ตีตีขึ้นมาเสมอจนได้ เมื่อเข้าครึ่งหลังคะแนนถูกทิ้งห่างออกไปอีก โซโฮคุพยายามไล่กวดสุดชีวิตแต่ทำยที่สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้ไปด้วยคะแนนทิ้งห่างกันเพียง 2 คะแนน

ในรอบที่ 2 โคเน็นเจอกับเรียวนัน ในช่วงปลายของการต่อเวลาโคเน็นก็เอาชนะเรียวนันได้ผ่านเข้าไปสู่การแข่งขันทั่วประเทศ แล้วศึกชิงเก้าอี้ตัวสุดท้ายของการไปแข่งทั่วประเทศระหว่างเรียวนันกับโซโฮคุก็เริ่มขึ้น ใน 8 วินาทีสุดท้ายโซโฮคุก็คว้าชัยชนะไปได้ด้วยดั่งค์ชู้ตของชากรวจิ เพื่อมุ่งสู่การแข่งขันทั่วประเทศชากรวจิจึงเริ่มต้นฝึกซ้อมอย่างหนักด้วยการฝึกชู้ตลูก 2 หมื่นลูก

ณ อินเตอร์ไฮ คู่ต่อสู้รอบแรกของโซโฮคุ คือ โทโยทามะ ทีมเต็งหนึ่งจากโอซาก้า โซโฮคุสามารถชนะโทโยทามะผ่านเข้าสู่รอบ 2 ได้โดยที่มีเทคโนฯ ชังโน ทีมตัวแทนจากจังหวัดอากิตะ เจ้าราชาบาสมัธยมปลายญี่ปุ่นเป็นคู่ต่อสู้ การแข่งขันดำเนินไปอย่างดุเดือดแต่แล้วชากรวจิก็ได้รับบาดเจ็บจากการเข้าไปสกัดลูกไม่ให้ออกนอกสนาม ชากรวจิฝืนทนกับความเจ็บปวดโดยตัดสินใจที่จะแข่งต่อไป และในที่สุดด้วยความร่วมแรงร่วมใจของทุกคนในทีมทำให้โซโฮคุสามารถเอาชนะไปได้ ผลจากการบาดเจ็บในครั้งนี้ทำให้ชากรวจิต้องเข้ารับการทำกายภาพบำบัด เพื่อที่จะได้กลับมาเล่นบาสเก็ตบอลที่เขารักอีกครั้ง

ตารางที่ 4 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง แสลมตั้งค์

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	4	1.45	7
ความอดทน	126	45.65	1
ความมีระเบียบวินัย	13	4.71	4
ความมีสติสัมปชัญญะ	78	28.26	2
ความสามัคคี	30	10.87	3
ความซื่อสัตย์สุจริต	10	3.62	6
ความเมตตากรุณา	12	4.35	5
ความยุติธรรม	1	0.36	9
ความเสียสละ	2	0.73	8

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง แสลมตั้งค์ 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความอดทน	คิดเป็นร้อยละ	45.65
อันดับ 2 ความมีสติสัมปชัญญะ	คิดเป็นร้อยละ	28.26
อันดับ 3 ความสามัคคี	คิดเป็นร้อยละ	10.87

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง แสลมตั้งค์ มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความอดทน หนังสือการ์ตูนเรื่อง แสลมตั้งค์ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดทนผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความมานะพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ตลอดจนความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง



### 1.1 ชากรูราจิปยายามทำความดีเพื่อให้อากาศียอมรับตนเข้าชมรม

เหตุการณ์ ชากรูราจิจึงเคยมีเรื่องทะเลาะกับอากาศียกัปตันชมรมบาสมาก่อน อากาศียจึงปฏิเสธไม่ยอมรับชากรูราจิจึงเข้าชมรมแต่ชากรูราจิจึงไม่ยอมแพ้พยายามทำทุกอย่างเพื่อให้อากาศียเห็นใจ โดยการทำความสะอาดห้องพักของชมรม ชัดลูกบาสนทั้งหมด และถูพื้นโรงยิมจนเหนื่อยหลับไป (แอสลมดิงค์ เล่ม 1, 2543: 141-159)

ผล อากาศียเห็นความตั้งใจจริงจึงรับชากรูราจิจึงเข้าชมรม

### 1.2 ชากรูราจิมุ่งมั่นและขยันฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาฝีมือ

เหตุการณ์ ชากรูราจิจึงไม่เคยเล่นบาสมาก่อนเมื่อเข้าชมรมของโรงเรียนจึงต้องฝึกซ้อมพื้นฐานทุกวัน ขณะเดียวกันการแข่งขันกับทีมเรียนนั้นก็ใกล้จะเริ่มขึ้น กัปตันอากาศียจึงให้รู้ค่าว่าแสดงเลย์อัฟฟู้ต (ลูกชู้ตพื้นฐาน) ให้ชากรูราจิจึงดู แม้จะเป็นท่าง่าย ๆ แต่ชากรูราจิจึงก็ทำไม่ได้ ชากรูราจิจึงไปแอบฝึกซ้อมตามลำพังโดยฮารุโกะมาช่วยแนะนำให้ นอกจากนี้กัปตันอากาศียังช่วยสอนให้ชากรูราจิจึงฝึกซ้อมการรีบาวด์ (การชิงบอลที่ชู้ตพลาด) อีกด้วย (แอสลมดิงค์ เล่ม 3, 2544: 16-69, 125-131)

ผล จากการฝึกซ้อมอย่างหนักประกอบกับคำแนะนำของฮารุโกะชากรูราจิจึงสามารถทำเลย์อัฟฟู้ตได้สำเร็จ และการฝึกซ้อมรีบาวด์ของชากรูราจิจึงยังช่วยให้ทีมป้องกันการเสียดคะแนนในการแข่งขันได้อีกด้วย

เหตุการณ์ ในการแข่งขันบาสนระดับจังหวัด ทุกครั้งที่ลงเล่นชากรูราจิจึงจะทำฟาวล์ถึง 5 ครั้ง จนถูกไล่ออกจากสนามทำให้ถูกคนหัวเราะเยาะ ชากรูราจิจึงไปขอคำปรึกษาจากอากาศียซึ่งอากาศียก็แนะนำให้ฝึกซ้อมและคิดว่าทำอะไรจึงถูกปรับฟาวล์ (แอสลมดิงค์ เล่ม 9, 2540: 145-189)

ผล ชากรูราจิจึงพยายามแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองโดยตั้งใจว่าจะไม่ยอมถูกไล่ออกจากสนามอีกในครั้งต่อไป แม้ทำยที่สุดจะทำได้ไม่สำเร็จแต่ก็ได้รับคำชื่นชมจากทุกคน

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสนเกิดบอลลประจำจังหวัด โชโฮคุสามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้ แต่เมื่อเจอกับโคเน็นในนัดแรกก็ต้องพ่ายแพ้ไปในการแข่งขันครั้งนี้ ชากรูราจิจึงชู้ตได้แต่เลย์อัฟฟู้ตกับดิงค์เท่านั้นรู้สึกเจ็บแค้นที่ตัวเองไม่มีฝีมือด้านชู้ตเอาซะเลยจึงเริ่มฝึกซ้อมลูกชู้ตได้แป้น (แอสลมดิงค์ เล่ม 16, 2544: 46-66)

ผล ชากุราวจีซึ่งฝึกชู้ตได้เป็นอย่างดีหนักสามารถชู้ตได้สำเร็จ ทุกคนชื่นชม ตัวชากุราวจีเองก็รู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ ทีมโชโฮคุสามารถผ่านเข้าไปแข่งขันทั่วประเทศได้สำเร็จ และเพื่อมุ่งสู่การแข่งขันทั่วประเทศชากุราวจีซึ่งมีจุดอ่อนในการชู้ตลูกเพราะชู้ตได้แต่ตำแหน่งที่อยู่ได้เป็นอย่างดี จึงเริ่มต้นฝึกซ้อมอย่างหนักด้วยการฝึกชู้ตลูก 2 หมื่นลูก (แสดมดั่งค์ เล่ม 22, 2544: 119-173)

ผล จากการเพียรพยายามฝึกฝนทุ่มเทอย่างหนักฝีมือของชากุราวจีก็พัฒนาขึ้นสามารถชู้ตลูกในระยะที่ห่างจากตำแหน่งได้เป็นอย่างดีสำเร็จ และนอกจากจะได้รับคำชื่นชมยอมรับจากคนอื่น ๆ แล้วชากุราวจีก็รู้สึกภูมิใจในตัวเองอีกด้วย

### 1.3 ชากุราวจีทุ่มเทกับการแข่งขัน ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคหรือย่อท้อต่อความยากลำบาก

เหตุการณ์ ชากุราวจีทะเลาะกับอาจารย์กับต้นชมรมบาสเพราะชากุราวจีไปดูถูกบาสอาจารย์ จึงทำแข่งชู้ตบาส ชากุราวจีไม่เคยเล่นบาสมาก่อนเลยทำให้แย่งลูกไม่ได้ แต่ก็พยายามไล่ตามลูกตลอดและทุ่มกำลังทั้งหมดกระโดดเพื่อปิดทางชู้ต (แสดมดั่งค์ เล่ม 1, 2543: 88-135)

ผล ชากุราวจีแย่งลูกบาสจากอาจารย์และชู้ตด้วยท่าแสดมดั่งค์เอาชนะอาจารย์ได้สำเร็จ ทุกคนในสนามต่างตกตะลึงและชื่นชมในความสามารถของชากุราวจี

เหตุการณ์ การแข่งขันช้อมกับทีมเรียวนัน กับต้นอาจารย์บาดเจ็บชากุราวจีจึงต้องลงเล่นแทนและรับหน้าที่ประกบอุโอสึมิกับต้นทีมเรียวนัน ชากุราวจีทุ่มเทป้องกันการชู้ตของอุโอสึมิและยังสามารถแย่งลูกรีบาวด์มาได้ จนกระทั่งอาจารย์กลับมาลงเล่นอีกครั้งชากุราวจีไปประกบเซ็นโดแทน และแม้ว่าฝีมือของชากุราวจีจะดีเยี่ยมกว่าเซ็นโดมากแต่เขาก็ไม่ยอมแพ้พยายามสู้เต็มที่จนรองเท้าขาดยับเยิน (แสดมดั่งค์ เล่ม 4, 2544: 146-151, 178-191 เล่ม 5, 2544: 56-65, 127-144 เล่ม 6, 2544: 69-87)

ผล ชากุราวจีที่เพิ่งหัดเล่นบาสได้ไม่นานสามารถแย่งลูกจากอุโอสึมิ สกัดลูกส่งและบล็อคลูกชู้ตของเซ็นโดช่วยป้องกันการเสียดะแนนของทีมได้ ถึงแม้สุดท้ายทีมของเขาจะแพ้แต่ทุกคนก็ชื่นชมและยอมรับในฝีมือของเขา

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสเกิดบอลประจำจังหวัดลีกชิงชนะเลิศนัดแรกโชโฮคุพบกับไคโนะราชาบาสของจังหวัด ทุกคนในทีมรวมไปถึงชากุราวจีต่างทุ่มเทอย่างสุดความสามารถจนวินาทีสุดท้าย (แสดมดั่งค์ เล่ม 12, 2544: 110-116 เล่ม 15, 2544: 7-65)

ผล ถึงแม้ว่าไซโฮคุจะแพ้แต่ก็สามารถสู้กับโคโนันได้อย่างสูสี ซากุราจิท่พุ่งตัวสกัดไม่ให้ลูกออกนอกสนามก็ได้รับคำยกย่องชื่นชมจากทุกๆ คน

เหตุการณ์ คีคซิงเก้าอี้ตัวสุดท้ายเพื่อคว้าสิทธิลงแข่งทั่วประเทศระหว่างเรียวนันกับไซโฮคุได้เริ่มขึ้น ทั้งสองทีมต่างผลัดกันรุกและรับอย่างดุเดือด ซากุราจิได้รับบาดเจ็บจากการแข่งขันแต่ก็พยายามสู้อย่างไม่ย่อท้อป้องกันการบุกของทีมเรียวนันสุดความสามารถ (แสดมดั่งค์ เล่ม 21, 2544: 27-62)

ผล ไซโฮคุเอาชนะผ่านเข้าไปแข่งขันทั่วประเทศได้สำเร็จ ทุกคนชื่นชมและยอมรับในฝีมือ

เหตุการณ์ ในการแข่งขันทั่วประเทศไซโฮคุสามารถผ่านเข้าสู่รอบ 2 ได้โดยมีทีมซังโนราชาบาทสมัธยมปลายญี่ปุ่นเป็นคู่ต่อสู้ ซังโนได้ส่งควาตะคนน้องซึ่งมีรูปร่างใหญ่โตลงมาประกบซากุราจิ แต่ ซากุราจิที่ตัวเล็กกว่าก็สู้ไม่ถอย การแข่งขันเป็นไปอย่างดุเดือด ซากุราจิซึ่งเจ็บหลังจากการเข้าไปสกัดลูกไม่ให้ออกนอกสนามก็พยายามทุ่มเทเล่นอย่างเต็มที่โดยไม่ยอมถูกเปลี่ยนตัวออก (แสดมดั่งค์ เล่ม 26, 2544: 86-103 เล่ม 30, 2543: 67-87 เล่ม 31: 7-128)

ผล ซากุราจิสามารถต้านควาตะคนน้องที่รูปร่างใหญ่กว่าตนได้ช่วยให้ทุกคนในทีมมีกำลังใจขึ้นมาอีกครั้ง และการเล่นที่ทุ่มเทของซากุราจิทำให้คนดูซึ่งเกือบทั้งหมดเป็นกองเชียร์ของซังโนหันกลับมาเชียร์ไซโฮคุ ทุกคนยอมรับในฝีมือและความพยายาม ทำที่ที่สุดไซโฮคุก็เอาชนะซังโนไปได้สำเร็จ

## 2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการขาดความอดทนมุมานะบากบั่น

### 2.1 ซากุราจิเบื่อหน่ายที่ต้องฝึกซ้อมพื้นฐานทุกวัน

เหตุการณ์ ซากุราจิที่เพิ่งหัดเล่นบาสจึงต้องฝึกซ้อมพื้นฐานต่างๆ ทุกวัน ทำให้ซากุราจิหงุดหงิดเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะต้องการเล่นแต่แสดมดั่งค์เนื่องจากเห็นว่าเท่และอยากให้ฮารุโกะชื่นชม แต่เมื่อไม่ได้ดังใจซากุราจิจึงเดินหนีออกไปจากชมรม (แสดมดั่งค์ เล่ม 1, 2543: 179-197)

ผล คนอื่นๆ ต่างเอือมระอาในพฤติกรรม ในขณะที่ตัวซากุราจิเองก็รู้สึกไม่ดีที่ตนเองไม่มีความอดทน

3 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียของพฤติกรรมตัวละครในสถานการณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงกันในเรื่องความพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและการพัฒนาตนเอง

### 3.1 ซากูราจิจึงเล่นบาสมาได้ไม่กี่เดือนแต่ฟุคุดะเล่นบาสตั้งแต่มัธยมต้นจนถึงมัธยมปลาย

เหตุการณ์ การแข่งขันชิงสิทธิ์ไปแข่งทั่วประเทศระหว่างไซโฮคุกับเรียวนัน ซากูราจิจับหน้าที่ประกบฟุคุดะแต่เนื่องจากซากูราจิจึงเล่นบาสมาได้ไม่นานประสบการณ์ในการแข่งจึงยังน้อยอยู่ เทียบไม่ได้กับฟุคุดะที่เล่นบาสมานานกว่า ทำให้ซากูราจิจึงไม่สามารถสกัดการบุกของฟุคุดะได้เลย (แอสลมดั่งค์ เล่ม 18, 2544: 145-183)

ผล ซากูราจิจึงมีประสบการณ์น้อยกว่าไม่สามารถคาดเดาการบุกของฟุคุดะจึงป้องกันไม่ได้ ทำให้ต้องถูกเปลี่ยนตัวออกสร้างความอับอายและเจ็บใจให้กับซากูราจิจึงเป็นอย่างมาก ในขณะที่ตัว ฟุคุดะรู้สึกมั่นใจและภาคภูมิใจในฝีมือตนเอง

ความมีสติสัมปชัญญะ หนังสือการ์ตูนเรื่อง แอสลมดั่งค์ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความรอบคอบ ไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและควบคุมอารมณ์ของตนให้พร้อมที่จะแก้ปัญหา

#### 1.1 ซากูราจิจึงควบคุมอารมณ์ตนเอง ใช้สติพิจารณาแก้ปัญหา

เหตุการณ์ ซากูราจิจึงมีเรื่องทะเลาะกับอาคางิจึงทำให้ต้องแข่งชู้ตบาสกัน ซากูราจิจึงแย่งลูกมาจากอาคางิจึงได้นั้นกลับไม่สามารถเลี้ยงฝ่าการป้องกันของอาคางิจึง เขาจึงตัดสินใจเลี้ยงลูกไปที่แป้นบาสพร้อมกับขว้างลูกให้ลอยข้ามหัวอาคางิจึงไปแล้วจึงวิ่งไปรอรับลูกที่กระดอนออกมา (แอสลมดั่งค์ เล่ม 1, 2543: 119-134)

ผล ซากูราจิจึงสามารถทำแอสลมดั่งค์จากลูกที่กระดอนออกมาทำให้ชนะการแข่งขัน ทุกคนในสนามต่างชื่นชม

เหตุการณ์ ในการแข่งขันซ้อมกับทีมเรียวนัน ซากูราจิจึงลงเล่นแทนอาคางิจึงที่บาดเจ็บไม่สามารถแย่งลูกรีบาวด์ได้เลยแต่เมื่ออาคางิจึงกลับมาลงเล่นอีกครั้ง ซากูราจิจึงก็ขึ้นได้ตั้งวิธีการทำสกρινเอ๊าท์ (การป้องกันไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมาอยู่ในตำแหน่งที่จะรับลูกรีบาวด์ได้) ซึ่งอาคางิจึงเคยสอน (แอสลมดั่งค์ เล่ม 5, 2544: 81-105)

ผล ซากูราจิจึงสามารถแย่งลูกรีบาวด์มาจากอุโอสึมิกิกับตันทีมเรียวนันได้สำเร็จ

เหตุการณ์ การแข่งขันประจำจังหวัดลี้กซิงชนะเลิศรอบแรกไซโฮคุพบกับไคนัน ในระหว่างการแข่งขันซากุราจิกถูกทำฟาวล์ได้ชู้ตลูกโทษ ซากุราจิจึงไม่เคยชู้ตลูกโทษลงเลยทำให้ได้คิดว่าถึงจะเลียนแบบลูกชู้ตคนอื่นก็คงจะไม่เข้า เขาจึงชู้ตโดยการเหวี่ยงบอลด้วยสองมือจากข้างล่างซึ่งเขาคิดว่าเป็นท่าที่น่าจะเข้ามากกว่า และขณะที่การแข่งขันใกล้จะหมดเวลาซากุราจิกก็สร้างความตื่นตะลึงให้กับทีมไคนันด้วยการหลอกล่อว่าจะชู้ตแต่เลี้ยงฝ่าเข้าไปตั้งค้แทน (แอสลมดั่งค้ เล่ม 14, 2544: 126-144 เล่ม 15, 2544: 74-85)

ผล ซากุราจิสสามารถชู้ตลูกโทษลงทั้ง 2 ลูก และจากการหลอกล่อเข้าไปตั้งค้ของซากุราจिनอกจากจะทำคะแนนได้แล้วยังได้ชู้ตลูกโทษจากการทำฟาวล์ของไคนันอีกด้วย

เหตุการณ์ ในระหว่างที่ไปดูซากุราจิกฝึกซ้อมชู้ตลูกอยู่นั้น อาจารย์อันไซโค้ชชมรมบาสของไซโฮคุก็ล้มฟูบลงไปกับพื้น ซากุราจิจึงรีบเรียกรถพยาบาลและแจ้งข่าวให้ทุกคนรู้ (แอสลมดั่งค้ เล่ม 17, 2544: 85-93)

ผล ซากุราจิจึงจัดการสิ่งต่างๆ อย่างรวดเร็วช่วยให้อาจารย์อันไซปลอดภัย

เหตุการณ์ การแข่งขันทั่วประเทศรอบที่ 2 ระหว่างไซโฮคุกับซังโน ซากุราจิกทำหน้าที่ประกบ คาวาตะคนน้องในช่วงแรกนั้นซากุราจิกไม่สามารถด้านทานพลังกำลังของคาวาตะคนน้องได้ทำให้ถูกดันไปจนถึงใต้แป้นและเสียคะแนนตลอด แต่แล้วซากุราจิกก็พบจุดอ่อนของคาวาตะคนน้องว่าชู้ตลงแต่เฉพาะเขตใต้แป้นเท่านั้น ขณะที่เวลาการแข่งขันใกล้จะหมดลงคะแนนของไซโฮคุยังตามหลังอยู่ ซากุราจิกก็ได้วางแผนให้อาคางิยื่นช้อนเพื่อคอยสกัดลูกชู้ตของชวาาคิตะนักบาสมัธยมปลายอันดับหนึ่งทีมซังโน เพราะซากุราจิกมั่นใจว่าชวาาคิตะจะต้องชู้ตเองโดยไม่ผ่านลูกให้คนอื่นแน่นอน (แอสลมดั่งค้ เล่ม 26, 2544: 131-163 เล่ม 30, 2543: 56-65)

ผล การค้นพบจุดอ่อนของคาวาตะคนน้องทำให้ซากุราจิกป้องกันการชู้ตลูกของคาวาตะคนน้องได้สำเร็จ และแผนของซากุราจิกที่วางไว้ก็ช่วยให้สามารถบล็อกลูกชู้ตชวาาคิตะได้

2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของความประมาท ไม่รอบคอบ และไม่ควบคุมอารมณ์ตนเอง

2.1 ซากุราจิกมีกระบังความโกรธและความตื่นเต้นของตนไว้ไม่ได้



เหตุการณ์ ซากูราจี้ซึ่งถูกฮารุโกะเข้าใจผิดจึงรู้สึกเศร้า แล้วบังเอิญสมาชิกชมรมบาสโยนลูกมาโดนหน้าซากูราจี้เข้าซึ่งทำให้เขาโมโหมากจนอาละวาด แม้アカจิจะเข้ามาห้ามก็ไม่สนใจ (แสดมดั่งค์ เล่ม 1, 2543: 81-97)

ผล ซากูราจี้มีเรื่องทะเลาะกับสมาชิกชมรมบาสและアカจิ ทำให้アカจิโกรธเมื่อซากูราจี้ขอเข้าชมรมจึงปฏิเสธ

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมกับทีมเรียวนัน อาคางิได้รับบาดเจ็บจากการแข่งขันซากูราจี้จึงได้ลงเล่นแทน แต่เพราะเป็นการลงแข่งครั้งแรกซากูราจี้จึงไม่สามารถระงับความตื่นเต้นไว้ได้ (แสดมดั่งค์ เล่ม 4, 2544: 144-171)

ผล ซากูราจี้ซึ่งไม่สามารถสงบใจได้ทำให้เล่นพลาดหลายต่อหลายครั้ง

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสเกิดบอกระดับจังหวัด คู่แข่งรอบแรกของทีมไฮโคุคือทีมมิอูระได ซากูราจี้ถูกทำฟาวล์ได้ชู้ตลูกโทษแต่เนื่องจากไม่เคยฝึกชู้ตมาก่อนเลยตื่นเต็นจนทำอะไรไม่ถูก การแข่งขันดำเนินต่อไปพร้อมกับความหงุดหงิดที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ของซากูราจี้เพราะถูกคู่แข่งเล่นสกปรกตลอด (แสดมดั่งค์ เล่ม 9, 2540: 83-95, 135-145)

ผล ลูกโทษที่ซากูราจี้ได้รับต้องเสียฟรีไป 1 ลูกเพราะถือลูกไว้ไม่ยอมชู้ตจนเกินเวลา ขณะเดียวกันความหงุดหงิดที่เกิดจากการเล่นสกปรกของมิอูระไดทำให้ซากูราจี้ทำฟาวล์จนถูกไล่ออกจากสนาม

## 2.2 ซากูราจี้มักพลังเปลวหรือประมาทคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งซ้อมกับเรียวนัน เพื่อที่จะป้องกันการบุกของเซ็นโดไค้ซันไซจึงให้ซากูราจี้และรุคว่าคอยตามประกบเซ็นโด แต่ด้วยความที่ยังเป็นมือใหม่ซากูราจี้จึงไม่ทันระวังตัวปล่อยให้หลุดเซ็นโดให้หลุดจากการประกบของตน (แสดมดั่งค์ เล่ม 5, 2544: 152-174)

ผล ความผิดพลาดของซากูราจี้ทำให้เสียคะแนนจากการหลุดเข้าไปของเซ็นโด

เหตุการณ์ การแข่งขันเพื่อชิงสิทธิ์ไปแข่งทั่วประเทศระหว่างไฮโคุกับเรียวนัน ซากูราจี้ซึ่งหลงตัวเองเพราะคิดว่าตนมีความสามารถมากกว่าฟุคุดะจึงไม่ระวังตัว (แสดมดั่งค์ เล่ม 18, 2544: 7-14)

ผล เพราะความประมาทซากูราจี้จึงถูกผู้เล่นทีมเรียวนันแย่งลูกที่ถือไว้ไปจากมือ



### 3 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของการควบคุมอารมณ์ตนเอง

3.1 ซากุราจิจิทำฟาวล์ไปแล้ว 4 ครั้ง กลัวว่าจะถูกไล่ออกจากสนามแต่เมื่อตั้งสติได้ก็กลับมาเล่นดีเหมือนเดิม

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสเก็ตบอลประจำจังหวัด ทีมโชโฮคุสามารถผ่านเข้าสู่รอบ 8 ทีมสุดท้ายจนได้พบกับทีมโชโฮ ซากุราจิจิซึ่งทำฟาวล์ไปแล้ว 4 ครั้ง จึงพยายามหลีกเลี่ยงที่จะแตะต้องตัวคู่แข่งต่อสู้เพราะกลัวจะถูกปรับฟาวล์อีกทำให้ไม่สามารถแย่งลูกรีบาวด์ได้ แต่จากคำพูดของรุควากิช่วยให้ซากุราจิจิตั้งสติได้อีกครั้ง (แสดมดั่งค์ เล่ม 11, 2544: 110-138)

ผล ซากุราจิจิที่ตั้งสติได้แล้วจึงสามารถแย่งลูกรีบาวด์พร้อมทั้งสกัดลูกส่ง ช่วยป้องกันการเสียคะแนนให้กับทีม

ความสามัคคี หนังสือการ์ตูนเรื่อง แสดมดั่งค์ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความสามัคคีผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยเหลือกันปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วง

#### 1.1 ทีมโชโฮคุต่างร่วมแรงร่วมใจกันสู้กับคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสเก็ตบอลประจำจังหวัดลีกชิงชนะเลิศรอบแรกโชโฮคุพบกับซากุราจิจิประกบคู่แข่งรุควากิคอยป้องกันเซ็นโด และแม้ว่าทั้งคู่จะไม่ถูกกันแต่ก็พยายามช่วยเหลือกันเพื่อทีม (แสดมดั่งค์ เล่ม 5, 2544: 151-169)

ผล การเล่นประสานงานกันของซากุราจิจิกับรุควากิช่วยให้การป้องกันของทีมดีขึ้น กดดันคู่แข่งต่อสู้ให้เล่นได้ลำบาก

เหตุการณ์ การแข่งขันบาสเก็ตบอลประจำจังหวัดลีกชิงชนะเลิศรอบแรกโชโฮคุพบกับไคโนันทีมที่มีฉายาว่าเป็นราชาบาสของจังหวัด สมาชิกโชโฮคุทุกคนเล่นประสานงาน ช่วยเหลือกันทั้งในเกมรุกและเกมรับได้เป็นอย่างดี แม้แต่ซากุราจิจิซึ่งไม่ถูกกับรุควากิก็ยังยอมส่งลูกให้ (แสดมดั่งค์ เล่ม 13, 2544: 19-25, 48-65, 132-142 เล่ม 14, 2544: 88-121, 146-163)

ผล เล่นกับไคโนนได้อย่างสูสี และแม้ว่าทำยที่สุดไซโโฮคุจะแพ้แต่คะแนนก็ห่างกันเพียง 2 แต้มเท่านั้น ซึ่งผู้ชมในสนามต่างก็ชื่นชม ยอมรับในฝีมือ

เหตุการณ์ การแข่งขันทั่วประเทศรอบที่ 2 ไซโโฮคุพบกับซังโน ไซโโฮคุซึ่งถูกทำคะแนนทิ้งห่างไปถึง 20 คะแนน ต่างก็ร่วมมือช่วยเหลือกันอย่างเต็มที่แม้แต่รุคาวายังยอมส่งลูกให้ซากุราจิสู้ตในวินาทีสุดท้าย (แอสลมดั่งค์ เล่ม 28, 2543: 132-163 เล่ม 31, 2543: 103-152)

ผล การช่วยเหลือซึ่งกันและกันของทุกคนในทีมไซโโฮคุทำให้ผู้เล่นซังโนต่างรู้สึกกดดัน และจากคะแนนที่ถูกทิ้งห่างถึง 20 คะแนน ไซโโฮคุก็สามารถพลิกกลับมาเอาชนะซังโนไปได้ในที่สุด

## 2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการแตกความสามัคคี ไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

### 2.1 ซากุราจิมิไม่ถูกกับรุคาวาและคิดที่จะทำเด่นคนเดียว

เหตุการณ์ อาจารย์อันไซได้ให้สมาชิกไซโโฮคุซ้อมแข่งกันเป็นการภายใน แต่ซากุราจิมิได้ลงเล่นต่อนั่งดูอยู่ข้างสนาม ซากุราจิมิรู้สึกทึ่งในฝีมือรุคาวาจึงต้องการลงเล่นเพื่อโชว์ฝีมือบ้าง เมื่อได้ลงเล่นทั้งสองอยู่ฝ่ายเดียวกันซากุราจิมิแย่งลูกมาได้แต่ก็ไม่ยอมส่งให้รุคาวากลับเลี้ยงลูกเข้าไปชู้ตเอง (แอสลมดั่งค์ เล่ม 2, 2543: 39-109)

ผล ซากุราจิมิที่คิดจะทำแอสลมดั่งค์แต่พลาดลูกไปกระทบกลางตรงหัวอากาศ ทำให้อากาศโมโหจนต้องยุติการแข่งขัน

## 3 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

3.1 ซากุราจิมิ ยามิ ยามิ รุคาวา และมีสี่อี้ที่มีเรื่องทะเลาะกันจึงถูกลงโทษไม่ให้ลงเล่นจนเมื่อสำนึกผิดไคซังอินไซจึงอนุญาตให้ลงได้

เหตุการณ์ ก่อนการแข่งขันบาสประจำจังหวัดรอบแรกระหว่างไซโโฮคุกับมิอูระไคจะเริ่มขึ้น ได้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้นในชมรมบาสไคซังอินไซจึงลงโทษไม่ให้ซากุราจิมิ ยามิ ยามิ รุคาวา และมีสี่อี้ทั้ง 4 คน ซึ่งเป็นผู้ก่อเรื่องลงแข่ง ทำให้ในช่วงแรกไซโโฮคุถูกทำคะแนนทิ้งห่างแต่เมื่อทั้ง 4 รับปากว่าจะไม่ทะเลาะกันอีกไคซังอินไซจึงให้ทั้งหมดลงเล่น ซึ่งทุกคนก็ประสานงานและช่วยเหลือกันอย่างดี (แอสลมดั่งค์ เล่ม 9, 2540: 52-81)

ผล จากการช่วยเหลือกันของทีมไซโโฮคุช่วยให้เอาชนะมิอูระไคได้อย่างขาดลอย

### 3.2 อาคาจิและมิสึอิซึ่งในอดีตเอาแต่ทะเลาะไม่ยอมร่วมมือกันแต่ปัจจุบันต่างช่วยเหลือกัน

เหตุการณ์ เมื่อครั้งที่อาคาจิและมิสึอิอยู่ปี 1 ชมรมบาสโซโฮคุได้มีการจัดแข่งกันภายในระหว่างปี 1 กับปี 3 ทั้งอาคาจิและมิสึอิต่างเอาแต่ใจคิดจะโชว์ความสามารถเพื่อให้ได้รับเลือกเป็นตัวจริง ทำให้ผู้พวกปี 3 ไม่ได้จนเกิดการทะเลาะกันขึ้น แต่ในปัจจุบันทั้งคู่ต่างก็ช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อทีม (แสดมดั่งค์ เล่ม 28, 2543: 107-125)

ผล การร่วมมือกันของทั้งคู่ช่วยให้ทีมสามารถทำคะแนนจากคู่แข่งได้สำเร็จ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 2. อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ

แต่งเรื่องโดย ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) วาดภาพโดย ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata)

### โครงเรื่อง

เรื่องราวของเด็กชายคนหนึ่งที่เข้ามาสู่วงการโกะ (หมากล้อม) จากการเป็นนักเล่นโกะสมัครเล่น เขาตัดสินใจเข้าโรงเรียนสอนโกะเพื่อจะสอบเป็นมืออาชีพ หลังจากที่ได้เป็นมืออาชีพแล้วเขาก็ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในตัวแทนของญี่ปุ่นไปแข่งขันโกะระหว่างประเทศ

### เรื่องย่อ

“ชินโด อิคารุ” เด็กนักเรียนชั้นประถม 6 ได้พบกระดานโกะเก่าแก่ในห้องเก็บของโดยบังเอิญ วินาทีนั้นเองวิญญาณของ “ฟูจิวาระ โนะ ซาอิ” นักเล่นโกะอัจฉริยะสมัยเฮอันที่สิงสู่อยู่ในกระดานโกะก็ได้ย้ายเข้ามาสิงอยู่ในจิตใต้สำนึกของอิคารุ ความตั้งใจที่ซาอิมิให้ต่อการเล่นโกะได้นำพาอิคารุก้าวเข้าสู่โลกของวงการโกะที่ละน้อย วันหนึ่งอิคารุได้พบกับ “โทยะ อากิระ” เด็กนักเรียนชั้นประถม 6 ซึ่งมีฝีมือโกะระดับมืออาชีพ ด้วยความสามารถของซาอิทำให้อิคารุเอาชนะอากิระไปได้

อิคารุไปเที่ยวงานฉลองการก่อตั้งโรงเรียนฮาเซะ ด้วยฝีมือการเล่นโกะจึงได้รับการทาบทามให้ไปร่วมการแข่งขันโกะระดับมัธยมต้นและได้ตำแหน่งชนะเลิศ แต่แล้วความลับที่ว่าอิคารุเป็นนักเรียนชั้นประถมก็ถูกเปิดเผยที่โรงเรียนฮาเซะจึงถูกปรับแพ้ไป หลังจากที่เลื่อนชั้นเป็นนักเรียนมัธยมต้นอิคารุกับ “ซึซึอิ คิมิฮิโระ” ได้ร่วมกันตั้งชมรมโกะขึ้นมาโดยในระยะแรกมีสมาชิกเพียง 2 คนเท่านั้น แต่เพื่อที่จะได้เข้าร่วมการแข่งขันใหญ่สำหรับมือสมัครเล่นจำเป็นที่จะต้องมีสมาชิกในทีม 3 คน อิคารุจึงพยายามหาสมาชิกใหม่ ในที่สุดก็ได้ตัว “มิทานิ ยูคิ” เข้ามาร่วมทีม ขณะเดียวกันอากิระที่หวังจะแข่งกับอิคารุอีกครั้งก็เข้าร่วมชมรมโกะโรงเรียนโคโเอ ในการแข่งขันใหญ่อิคารุและอากิระได้ประมือกันอีกครั้ง แต่ครั้งนี้อิคารุกลับเดินหมากด้วยตัวเองโดยไม่พึ่งฝีมือของซาอิ ผลก็คือพ่ายแพ้อย่างยับเยินอากิระถึงกับสิ้นหวังในฝีมือของอิคารุและตัดสินใจที่จะสอบมืออาชีพ

เพื่อที่จะไล่ตามอากิระที่เป็นมืออาชีพไปแล้วอิคารุจึงตัดสินใจสอบเป็นอินเซย์ (นักเรียนโกะที่จะเข้าสอบมืออาชีพ) อิคารุต้องการลงแข่งวาคาจิชิซึ่งเป็นการพบกันระหว่างมืออาชีพหน้าใหม่กับอินเซย์เพื่อพบกับอากิระ โดยต้องอยู่ในลำดับที่ 1 – 16 ของชั้นอินเซย์ ด้วยการชี้แนะของซาอิอิคารุสามารถเอาชนะจุดอ่อนของตัวเองและได้เข้าร่วมการแข่งขัน ทว่าอิคารุซึ่งจะได้พบกับอากิระในรอบ 2 กลับพ่ายแพ้ในรอบแรกอย่างน่าเสียดาย ในที่สุดอิคารุก็เข้าสู่การสอบมืออาชีพโดยจะแข่งขันรวม 27 ครั้ง ผู้ที่จะสอบผ่านมีเพียง 3 คนแรกที่ได้คะแนนสูงสุด และอิคารุก็สอบผ่านก้าวเข้าสู่วงการมืออาชีพอย่างงดงาม เวทีแรกคือการแข่งขันโอะดะงะชิริสึซึ่งมี “โทยะเมย์จิน” พ่อของอากิระเป็นคู่มือ แต่เพราะความต้องการอย่างแรงกล้าการแข่งขันนี้เลยกลายเป็นการแข่งขันออมมือ 15 แต้ม ระหว่างซาอิกับโทยะ

เมย์จิน ผลก็คือซาอิฟายแพ้ในที่สุดทว่าโทษะเมย์จินมองออกว่าฮิคารุเดินอ้อมมือให้ การแข่งจบลงโดยมีสัญญาว่าจะแข่งกันอีก

การแข่งครั้งแรกของฮิคารุในฐานะมืออาชีพถูกกำหนดให้แข่งกับอากิระ แต่เนื่องจากโทษะเมย์จินพ่อของอากิระล้มป่วยกะทันหันการแข่งขันของทั้งคู่จึงต้องล้มเลิก ฮิคารุถูกซาอิรบเร้าให้ไปเยี่ยมโทษะเมย์จินและเมื่อรู้ว่าโทษะเมย์จินฝึกเล่นโกะทางเน็ตจึงขอร้องให้เล่นกับซาอิ โดยโทษะเมย์จินสัญญาว่าถ้าหากแพ้จะยอมเกษียณตัวเอง ซึ่งในที่สุดโทษะเมย์จินก็ต้องโยนหมากยอมแพ้ซาอิ หลังจากนั้นไม่นานโทษะเมย์จินก็ประกาศลาออกจากการเป็นนักเล่นโกะมืออาชีพ ขณะที่ซาอิก็หายไปอย่างไร้ร่องรอย ฮิคารุที่ไม่อาจรับความจริงได้จึงออกตามหาซาอิทุกแห่งแต่ก็ไม่พบ ฮิคารุตัดสินใจที่จะไม่แข่งโกะอีกและหายหน้าไปจากการแข่งของสมาคมโกะแต่แล้ว “อิสึมิ ชินอิจิโร่” เพื่อนของฮิคารุก็ช่วยทำให้ฮิคารุกลับมาเล่นโกะอีกครั้งหนึ่ง ในเวลานั้นเองที่มีข่าวการจัดการแข่งขันโกะนานาชาติสำหรับนักเล่นโกะอาชีพอายุต่ำกว่า 18 ปี ระหว่างญี่ปุ่น จีน เกาหลี อากิระได้ถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในตัวแทน 3 คนของทีมญี่ปุ่น การแข่งขันเพื่อคัดเลือกตัวแทนอีก 2 คน เริ่มต้นขึ้น หลังจากแข่งขันกันอย่างดุเดือด ฮิคารุ อากิระ และ “ยาชิโร่ คิโยฮารุ” ก็ได้รับเลือกเป็นตัวแทนทีมญี่ปุ่น ฮิคารุต้องการดวลกับ “โคยงฮา” มือหนึ่งของเกาหลีซึ่งยั่วโมโหตนด้วยคำพูดสบประมาท การแข่งระหว่างทีมญี่ปุ่นกับเกาหลี ฮิคารุได้ถูกวางตัวเป็นมือหนึ่งประชันกับโคยงฮา ถึงแม้ว่าท้ายที่สุดจะแพ้ไปอย่างน่าเสียดายแต่ก็ได้รับการยอมรับในฝีมือและเป็นที่จับตามองในวงการโกะนานาชาติ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	8	4.23	5
ความอดทน	72	38.10	2
ความมีระเบียบวินัย	2	1.06	6
ความมีสติสัมปชัญญะ	75	39.68	1
ความสามัคคี	0	0	8
ความซื่อสัตย์สุจริต	22	11.64	3
ความเมตตากรุณา	9	4.76	4
ความยุติธรรม	0	0	8
ความเสียสละ	1	0.53	7

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความมีสติสัมปชัญญะ คิดเป็นร้อยละ 39.68

อันดับ 2 ความอดทน คิดเป็นร้อยละ 38.10

อันดับ 3 ความซื่อสัตย์ คิดเป็นร้อยละ 11.64

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความมีสติสัมปชัญญะ หนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ



1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความรอบคอบ ไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและควบคุมอารมณ์ของตนให้พร้อมที่จะแก้ปัญหา

### 1.1 ฮิคารุใช้สติปัญญา พิจารณาแก้ปัญหาและเดินหมากอย่างรอบคอบ

เหตุการณ์ ฮิคารุไปเที่ยวงานฉลองครบรอบวันก่อตั้งโรงเรียนมัธยมต้นฮาเซะ มีการเล่นเกมตอบปัญหาหมากฝึก ชิงรางวัล ชาอียากได้หนังสือรวมวิธีเดินหมาก จึงคะยั้นคะยอให้ฮิคารุลงเล่น โดยฮิคารุต้องแก้กลหมากให้ได้ด้วยการเดินเพียง 3 ตา ซึ่งหลังจากพิจารณาอย่างถี่ถ้วน ฮิคารุก็สามารถแก้ปัญหาหมากนี้ได้ (ฮิคารุ เล่ม 1, 2543: 179 - 184)

ผล ผู้คนที่มองดูอยู่กล่าวชื่นชม

เหตุการณ์ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสอบมืออาชีพและเป็นการหาประสบการณ์เพิ่ม ฮิคารุได้ตระเวนไปตามร้านเล่นโกะกับวายะและอัสึมิ วันหนึ่งทั้งสามคนไปยังร้านเล่นโกะที่มีคนแนะนำให้และได้พบกับ ฮองชูย่ง เค็งคิวเซย์(นักเรียนโกะ) เกาหลี ฮิคารุรู้สึกว่ ชูย่ง หยามหน้าอินเซย์ (นักเรียนโกะ) ญี่ปุ่น จึงได้ทำแข่งกับ ชูย่ง ชูย่งรับคำท้าด้วยท่าทีดูแคลน ฮิคารุได้แสดงฝีมือให้เห็นด้วยการเดินหมากอย่างยอดเยี่ยม อ่านทางหมากล่วงหน้าทำให้ตาร้ายกลับกลายเป็นตำแหน่งที่ดี (ฮิคารุ เล่ม 9, 2544: 108 - 147)

ผล ฮิคารุเอาชนะฮองชูย่งไปได้ ผู้คนรอบข้างที่ดูอยู่ต่างชื่นชมในฝีมือ ฮิคารุก็รู้สึกภูมิใจในตัวเอง

เหตุการณ์ การสอบมืออาชีพรอบจริงได้เริ่มขึ้น ฮิคารุที่สู้ฝ่าฟันมาตลอดจนมาถึงรอบสุดท้าย ซึ่งฮิคารุต้องแข่งกับวายะเพื่อนนักเรียนอินเซย์ด้วยกัน ในตอนแรกฮิคารุตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบ แต่ก็พยายามคิดพิจารณาอย่างถี่ถ้วนเพื่อหาทางแก้ไข (ฮิคารุ เล่ม 11, 2544: 55 - 85)

ผล ฮิคารุพลิกสถานการณ์จนสามารถเอาชนะไปได้ในที่สุด วายะเองก็ชื่นชมและยอมรับในฝีมือฮิคารุ

เหตุการณ์ หลังจากเป็นมืออาชีพแล้ว ฮิคารุซึ่งเฝ้ารอที่จะได้แข่งกับอากิระมานาน ก็ได้พบกันในรอบคัดตัวแข่งชิงตำแหน่งเมย์จิน ฮิคารุพิสูจน์ฝีมือของตนให้อากิระเห็น จากการเดินและอ่านทางหมากได้อย่างรอบคอบแม่นยำ (ฮิคารุ เล่ม 17, 2545: 129 - 195)

ผล ถึงแม้สุดท้ายฮิคารุจะแพ้ แต่ก็สามารถสู้กับอากิระได้อย่างสูสี ไม่เป็นรอง อากิระก็รู้สึกชื่นชมและยอมรับในตัวฮิคารุ

## 1.2 อีคารุควบคุมอารมณ์ของตนเองเดินหมากอย่างใจเย็นและมีสมาธิ

เหตุการณ์ การสอบมืออาชีพรอบจริง อีคารุซึ่งเตรียมตัวเตรียมใจมาเป็นอย่างดีสามารถควบคุมอารมณ์ความตื่นเต้นตึงเครียดของตนได้ ทำให้เดินหมากอย่างใจเย็น ไม่ร้อนรน (อีคารุ เล่ม 9, 2544: 164 - 196)

ผล เขาชนะติดต่อกัน 6 รอบ ผู้คนรอบข้าง รวมทั้งคู่แข่งต่างยอมรับในฝีมือ

## 2. ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการไม่ควบคุมอารมณ์ของตนเองให้ดี มีสมาธิ

2.1 อีคารุไม่มีสมาธิกับการแข่งขัน ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ ความตื่นเต้น กัดดันของตนได้

เหตุการณ์ อีคารุไปเที่ยวงานฉลองก่อตั้งโรงเรียนมัธยมต้นฮาเซะ และลองเล่นเกมโกะชิงรางวัลที่ชมรมโกะจัดขึ้น ขณะนั้นเอง คางะจากชมรมหมากรุกก็ได้มาก่อวอน อีคารุจึงทำแข่งโกะกับคางะ ระหว่างนั้น อีคารุเหลือบไปเห็นอาจารย์เพื่อนของเขาทำให้เสียสมาธิจึงวางหมากพลาดไป (อีคารุ เล่ม 2, 2543: 7 - 32)

ผล การวางหมากที่ผิดพลาดในครั้งนี้ทำให้อีคารุพ่ายแพ้คางะไปในที่สุด

เหตุการณ์ การสอบมืออาชีพรอบคัดเลือกตัวเริ่มขึ้น คู่แข่งในวันแรกที่อีคารุเจอเป็นคนนอกชื่อ ชีบาเกะ ด้วยลักษณะท่าทางที่น่ากลัว พูดจาโหวกเหวกไวววายของชีบาเกะ ทำให้อีคารุตื่นกลัว หวั่นไหว จนจั้งหวะในการเล่นปั่นป่วนไปหมด (อีคารุ เล่ม 8, 2544: 73 - 128)

ผล อีคารุแพ้ติดต่อกันถึง 2 รอบ จนทำให้เสียความมั่นใจ

เหตุการณ์ หลังจากเป็นมืออาชีพ อีคารุก็ได้แข่งกับโมริชิตะ อาจารย์ที่ชมรมศึกษาโกะของเขา ในการแข่งขันชิงตำแหน่งฮงอินโบ รอบคัดเลือก อีคารุ พะว้าพะวงหวั่นไหวไปกับความรู้สึก กัดดันที่มีต่อโมริชิตะ (อีคารุ เล่ม 20, 2546: 69 - 97)

ผล อีคารุที่ตื่นกลัวจนเล่นพลาดทำให้พ่ายแพ้โมริชิตะ

3. เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของความประมาท และการควบคุมอารมณ์ตนเอง

3.1 ฮีคารุฝึกเล่นโกะกับซาอิที่เก่งกว่ามาตลอดทำให้เกิดความรู้สึกหวั่นเกรงจนมีผลในการแข่งกับคนอื่น ๆ จนซาอิช่วยชี้แนะฮีคารุจึงเอาชนะจุดอ่อนของตนเองไปได้

เหตุการณ์ ฮีคารุประสงค์จะลงแข่งวาคาจิชิ ซึ่งเป็นการพบกันระหว่างมืออาชีพหน้าใหม่กับอินเซย์ เพื่อพบกับอาภิระจึงพยายามชวนขวยให้ได้คุณสมบัติเข้าแข่ง ซึ่งต้องอยู่ในลำดับที่ 1 - 16 ของชั้นอินเซย์กลุ่ม 1 แต่ฮีคารุกลับแพ้ติดต่อกัน ไม่อาจเขยิบลำดับได้ เพราะเดินหมากกับซาอิที่เก่งกว่ามากมาโดยตลอด ทำให้เกิดความกลัวขณะที่เล่น แม้จะเป็นการแข่งกับคนอื่นก็ตาม จนกระทั่งซาอิช่วยแนะนำฮีคารุจึงสามารถสงบจิตใจจัดความกลัวออกไปได้ (ฮีคารุ เล่ม 7, 2543 : 30 - 106)

ผล ฮีคารุที่ลงแข่งหลังจากขจัดความหวาดหวั่นไปได้แล้ว สามารถเอาชนะคู่แข่งจนขึ้นกลุ่ม 1 สำเร็จ และติดอันดับที่ 16 ได้ลงแข่งวาคาจิชิ

3.2 ฮีคารุเดินหมากอย่างรอบคอบ ในขณะที่คู่แข่งของเขาประมาท

เหตุการณ์ การสอบมืออาชีพรอบจริง รอบสุดท้ายเป็นการเผชิญหน้าระหว่างฮีคารุกับโอจิเพื่อนนักเรียนอินเซย์ ที่ผ่านการฝึกฝนจากอาภิระมาเพื่อรับมือกับฮีคารุโดยเฉพาะ ในช่วงแรกทางหมากของโอจิได้เปรียบกว่าทำให้ตั้งต้นที่จะเอาชนะ จึงมองข้ามช่องโหว่ในหมากของตนไป ส่วนฮีคารุแม้จะเสียเปรียบแต่ก็ไม่ถนอานจนค้นพบช่องโหว่ที่โอจียังไม่รู้ตัว (ฮีคารุ เล่ม 11, 2544: 143 - 185)

ผล ฮีคารุพลิกกลับมาชนะโอจิ และสอบมืออาชีพผ่าน

เหตุการณ์ การแข่งขันในฐานะมืออาชีพ คู่แข่งของฮีคารุเป็นผู้เล่นโกะ 3 ดั้ง จึงรู้สึกประมาทเพราะเห็นว่าฮีคารุเพิ่งเป็นมืออาชีพพลางแข่งครั้งแรก แต่เมื่อเห็นการเดินหมากอย่างรัดกุมของฮีคารุทำให้เขาลนลานจนเดินหมากผิดพลาด (ฮีคารุ เล่ม 14, 2545: 180 - 185. เล่ม 15, 2545: 7 - 14)

ผล ฮีคารุเอาชนะไปได้อย่างง่ายดาย

เหตุการณ์ ฮีคารุซึ่งเป็นมืออาชีพแล้ว ได้แข่งโกะกับผู้เล่นโกะดั่งสูงเป็นครั้งแรก โดยพบกับโกะคิโสะ 7 ดั้ง ที่ประมาทเพราะเห็นว่าฮีคารุยังอยู่ดั่งแรก จึงเดินหมากอย่างลำพองใจ ขณะที่ฮีคารุเดินหมากอย่างรอบคอบรัดกุม (ฮีคารุ เล่ม 19, 2546: 92 - 120)

ผล ฮีคารุเอาชนะไปอย่างง่ายดาย โกะคิโสะยอมรับในฝีมือของฮีคารุ

ความอดสาหัส หนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮีคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะะ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดสาหัสผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ดังนี้

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นผลดีที่เกิดขึ้นจากความมุ่งมั่นไปให้ถึงจุดหมายที่ตั้งใจ และความพยายามในการพัฒนาตนเอง

### 1.1 ฮีคารุขยันฝึกฝนเพื่อพัฒนาฝีมือของตน

เหตุการณ์ ในช่วงปิดภาคฤดูร้อน ฮีคารุได้หัดเล่นโกะทางอินเทอร์เน็ต โดยให้ซาอิเป็นคนเล่น ในขณะที่ฮีคารุคอยเฝ้าดูซาอิแข่งกับคู่ต่อสู้คนแล้วคนเล่าตลอดหนึ่งเดือน (ฮีคารุ เล่ม 5, 2543: 27 - 107)

ผล ฮีคารุมีฝีมือพัฒนาขึ้นมา ผู้คนรอบข้างต่างชื่นชมในพัฒนาการที่ดี

เหตุการณ์ ฮีคารุสอบผ่านรอบคัดตัวมืออาชีพมาได้อย่างทุลักทุเล แต่ซาอิซึ่งพบเห็นจุดอ่อนของฮีคารุที่กลัวการเล่นกับผู้ใหญ่ ได้ชี้แนะให้ฮีคารุเล่นหาประสบการณ์มากกว่านี้ ฮีคารุจึงได้เที่ยวไปเที่ยวมาร้านเล่นโกะกับวายะและอึสึมิ (ฮีคารุ เล่ม 9, 2544: 7 - 26)

ผล ฮีคารุมีฝีมือพัฒนามากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และหายจากอาการตื่นกลัวคู่แข่งที่เป็นผู้ใหญ่

เหตุการณ์ ฮีคารุได้เป็นหนึ่งในตัวแทนทีมญี่ปุ่นลงแข่งชิงถ้วยโซคุโตะ ซึ่งเป็นการแข่งโกะอาชีพระหว่างญี่ปุ่น จีน และเกาหลี ฮีคารุกับยาชิโร่จึงไปค้างที่บ้านอากิระเพื่อฝึกฝีมือให้พร้อมก่อนการแข่งขัน (ฮีคารุ เล่ม 21, 2546: 130 - 167)

ผล ฮีคารุรับรู้ถึงข้อด้อยในฝีมือของตน ช่วยให้สามารถนำไปพัฒนาฝีมือของตนได้

### 1.2 ฮีคารุมุ่งมั่นไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เพื่อบรรลุเป้าหมาย

เหตุการณ์ ฮีคารุได้รู้ข่าวว่าอากิระสอบผ่านเป็นมืออาชีพได้แล้ว ฮีคารุคิดว่าหากอยู่แบบนี้คงไม่มีวันตามอากิระได้ทันจึงตัดสินใจเข้าสอบเป็นอินเซย์ โดยลืมนึกไปว่าผู้เป็นอินเซย์จะเข้าร่วมงานแข่งใหญ่ของมือสมัครเล่นไม่ได้ ซึ่งทำให้มิทานิไม่พอใจ และท้ายที่สุดฮีคารุได้เล่นหมากสามกระดานกับคางะ ซึซึเอะและมิทานิ แสดงฝีมือแท้จริงให้เห็น (ฮีคารุ เล่ม 5, 2543: 116 - 191)

ผล ทุกคนต่างชื่นชมยอมรับในฝีมือและความมุ่งมั่นของฮิคารุ และฮิคารุเองก็สามารถสอบเป็นอินเซย์ได้สำเร็จ

เหตุการณ์ การแข่งขันเพื่อคัดเลือกตัวแทนญี่ปุ่นลงแข่งขันโกะนานาชาติชิงถ้วยโฮคุโตะ ฮิคารุซึ่งมุ่งมั่นจะเป็นหนึ่งในตัวแทนสามารถผ่านรอบแรกมาได้ โดยในรอบที่ 2 ฮิคารุต้องพบกับยาชิโร่ การแข่งขันเป็นไปอย่างดุเดือด ยาชิโร่คอยจ้องเล่นงานช่องว่าง แต่ฮิคารุก็ตอบโต้กลับอย่างไม่เพ้อียงพล้ำ (ฮิคารุ เล่ม 20, 2546: 170 - 201)

ผล ฮิคารุสามารถเอาชนะยาชิโร่และได้เป็นตัวแทนทีมญี่ปุ่น ทุกคนต่างชื่นชมยอมรับในฝีมือ

เหตุการณ์ การแข่งขันโกะนานาชาติชิงถ้วยโฮคุโตะ ฮิคารุต้องการดวลกับโคยงฮา มือหนึ่งของเกาหลี ซึ่งยังไม่โหดน แต่คุราตะหัวหน้าทีมญี่ปุ่นได้ให้อาگیرะเป็นมือหนึ่ง และจะจัดลำดับในการสู้กับเกาหลีโดยดูจากผลการแข่งขันกับจีนในรอบแรก ฮิคารุซึ่งลงแข่งกับทีมจีนในฐานะมือ 2 ต้องพบกับศึกหนัก และถึงทางหมากจะเสียเปรียบอยู่ แต่ฮิคารุก็พยายามสู้อย่างเต็มที่ไมยอมแพ้ (ฮิคารุ เล่ม 22, 2546: 99 - 145)

ผล แม้ทำยที่สุดฮิคารุจะแพ้แต่ก็สามารถรุกไล่ได้อย่างน่าอัศจรรย์ ทุกคนต่างยอมรับในฝีมือ คุราตะจึงวางตัวฮิคารุเป็นมือหนึ่ง ในการแข่งกับทีมเกาหลี

ความซื่อสัตย์สุจริต หนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ มีวิธีการสื่อสารเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติตนทางกาย วาจา ใจ ให้ตรงต่อความเป็นจริง และปฏิบัติตามคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้

1.1 ซึ่ซึ่อยอมให้มิตานิเป็นมือหนึ่งลงแข่งใหญ่มือสมัครเล่นเพราะเห็นว่ามีฝีมือดีกว่า

เหตุการณ์ การแข่งใหญ่มือสมัครเล่นได้เริ่มขึ้น ฮิคารุ ซึ่ซึ่อและมิตานิ เป็นตัวแทนทีมโรงเรียนฮาเซะเข้าแข่งขัน ถึงแม้ซึ่ซึ่อจะไม่พอใจในตัวมิตานิที่ชอบเล่นโกงเป็นประจำ แต่เขาก็ยอมรับในฝีมือของมิตานิ จึงได้วางตัวมิตานิให้เป็นมือหนึ่ง โดยตัวซึ่ซึ่อเองยอมเป็นมือสอง และให้ฮิคารุเป็นมือสาม (ฮิคารุ เล่ม 3, 2543: 169 - 200)



## ผล มิทานิยอมรับในตัวซึซึอิและสัญญาว่าจะเลิกเล่นโกะ

### 1.2 โทยะเมย์จินลาออกจากความเป็นมืออาชีพตามสัญญาที่เคยให้ไว้กับฮิคารุ

เหตุการณ์ ฮิคารุไปเยี่ยมโทยะเมย์จินที่โรงพยาบาล และเมื่อรู้ว่าโทยะเมย์จินฝึกเล่นโกะทางเน็ตจึงขอร้องให้เล่นโกะทางเน็ตกับซาอิ เพื่อให้ความหวังของซาอิเป็นจริง เมื่อถูกรบเร้ามากเข้าโทยะเมย์จินจึงยอมเล่นด้วย โดยเดิมพันว่าหากแพ้จะเกษียณตัวเอง การแข่งขันดำเนินไปโดยโทยะเมย์จินได้เปรียบในช่วงแรก แต่ซาอิก็สามารถพลิกกระดานเอาชนะไปได้ หลังจากนั้นไม่นานโทยะเมย์จินก็ประกาศลาออกจากตำแหน่ง (ฮิคารุ เล่ม 13, 2544: 70 - 93. เล่ม 14, 2545: 75 - 87)

ผล ฮิคารุและซาอิต่างรู้สึกยกย่องนับถือ ตัวโทยะเมย์จินเองก็รู้สึกสบายใจที่ได้ทำตามสัญญา

## 2. ซึซึอิเห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดจากการคดโกงและหลอกหลวงผู้อื่น

### 2.1 มิทานิที่แม้จะมีฝีมือแต่ก็จะเล่นโกะเสมอ

เหตุการณ์ เพื่อจะเข้าแข่งใหญ่สมัครเล่น จำเป็นต้องมีสมาชิกในทีม 3 คน ฮิคารุจึงพยายามหาสมาชิกใหม่ในที่สุดก็ได้พบกับนักเรียนคนหนึ่งที่มีฝีมือในการเล่นโกะชื่อมิทานิ แต่มิทานิซึ่งเล่นโกะอยู่ที่ร้านเล่นโกะเล็กๆ แห่งหนึ่ง กลับใช้ลวดลายโกงคู่ต่อสู้ที่เป็นผู้ใหญ่เพื่อหวังเอาเงินพนันเมื่อซึซึอิรู้เรื่องนี้เข้าจึงรังเกียจในพฤติกรรมและไม่อยากให้มีมิทานิเข้าร่วมทีมด้วย (ฮิคารุ เล่ม 3, 2543: 60 - 115)

ผล สุดท้ายแล้วมิทานิก็พ่ายแพ้ให้แก่คู่ต่อสู้ที่ใช้กลโกงเช่นกันและถูกรีดเงินไปจนหมด

### 2.2 โกะคิโสะ นักเล่นโกะมืออาชีพพร้อมกับพ่อค้าร้านขายของปลอมมาหลอกขายราคาแพง

เหตุการณ์ ฮิคารุไปเที่ยวงานเทศกาลโกะในต่างจังหวัด และได้พบกับโกะคิโสะ นักเล่นโกะมืออาชีพที่ร่วมมือกับพ่อค้าร้านขายของทำการค้าขโมงในงานโดยนำเอาสินค้าปลอมราคาถูกลมาหลอกขายในราคาแพง (ฮิคารุ เล่ม 12, 2544: 139 - 183)

ผล สุดท้ายแล้วทั้งโกะคิโสะและเจ้าของร้านก็ถูกจับได้ว่าหลอกหลวง สินค้าที่ขายได้ก็ถูกยกเลิก อีกทั้งชื่อเสียงยังเสียหาย ผู้คนต่างดูแคลน



### 3. ยิงประตูฝุ่น

แต่งเรื่องและวาดภาพโดย เคนอิชิ มูราเอเดะ (Kenichi Muraeda)

#### โครงเรื่อง

เรื่องราวของชายหนุ่มคนหนึ่งที่มีพ่อเป็นนักฟุตบอลชื่อดัง แต่จากการเข้าไปช่วยเด็กที่กำลังจะถูกรถชนทำให้พ่อของเขาเสียชีวิต เขาจึงตั้งใจที่จะสานต่อเจตนารมณ์ของพ่อโดยการเป็นนักฟุตบอลอาชีพ ด้วยความมุ่งมั่นฝึกซ้อมอย่างหนักเขาก็ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมชาติและสามารถพาทีมไปแข่งขันฟุตบอลโลกได้สำเร็จ

#### เรื่องย่อ

“ทาคาสุกิ คาซุยะ” เด็กประถมชั้นปีที่ 5 ผู้รักฟุตบอลเป็นชีวิตจิตใจ เขามีพ่อเป็นนักฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ต่อมา “คิบะ ทาคูมะ” เด็กที่มีพรสวรรค์ด้านฟุตบอลย้ายมาเรียนกับคาซุยะ ทั้งคู่ได้มาเล่นฟุตบอลร่วมกัน แต่แล้ววันหนึ่งได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้น พ่อของคาซุยะได้เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุจากการเข้าไปช่วยเด็กที่จะถูกรถชน ทำให้คาซุยะตัดสินใจเลิกเล่นฟุตบอล

วันเวลาผ่านไป คาซุยะขึ้นชั้นมัธยมปลายหลังเลิกไปนานเขาก็ได้กลับมาสัมผัสบอลอีกครั้งจากการตัดสินใจถูกโทษกับ “สุเอะซึงุ โคอิจิโร” นายทวารโรงเรียนทาคาซิมิซุ ซึ่งก็คือเด็กคนที่พ่อของเขาได้เคยช่วยชีวิตไว้นั่นเอง ทาคูมะเมื่อได้เห็นพลังเตะของคาซุยะจึงชักชวนคาซุยะลงเล่นฟุตบอลรอบชิงในกีฬาเขตโตเกียว คาซุยะได้ลงสนามและยิงทำประตูสุเอะซึงุผู้ไม่เคยเสียประตูเลยได้สำเร็จ ส่งผลให้ได้เข้าไปแข่งขันทั่วประเทศและสามารถผ่านเข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศโดยจะต้องพบกับทีมอาริอาเคะซุซังที่มี “อิโซโนะ ทาคูโร่” ศูนย์หน้าฝีมือเยี่ยม ก่อนหมดเวลาเพียงเล็กน้อยคาซุยะก็ยิงประตูชัยได้ หลังจบการแข่งขัน “โทคิตะ อากิระ” ตากล้องอิสระได้ชักชวนคาซุยะและทาคูโร่ให้ไปเล่นฟุตบอลที่อาร์เจนตินา ทั้งคู่ได้เข้าทีมดิวิชั่น 4 ของโบคาเซนทรัล นัดแรกพบกับทีมฟรีเมียร์ลีกในสังกัดเดียวกัน แต่ยังไม่ทันหมดเวลาก็เกิดเหตุจลาจลขึ้นด้วยอุบายของ “ดาเมียน โรเปส” นักกีฬาทีมฟรีเมียร์ลีก

หลังจากการฝึกฝนตัวเองที่อาร์เจนตินาคาซุยะก็ตัดสินใจกลับญี่ปุ่น ระหว่างที่คาซุยะอยู่อาร์เจนตินาวงการฟุตบอลของญี่ปุ่นได้รับความนิยมนอย่างสูงภายใต้ลือกาซุซังที่ชื่อว่า เจลีก และคาซุยะก็ตั้งความหวังที่จะลงเล่นให้ทีมยามากิ ยิโคที่พ่อของเขาเคยเล่นอยู่ แต่ก็ต้องถึงกับช็อกอย่างแรงเมื่อได้เห็นสภาพตกต่ำของทีมยามากิ ทำให้คาซุยะตัดสินใจว่าจะต้องไปเจลีกด้วยทีมยามากิให้ได้

ยามากิทีมของพวกเขาจะลงสนามแข่งในศึกชิงถ้วยนาบิสโกซึ่งเป็นโอกาสสุดท้ายที่จะทำให้ได้ไปเจลีก ทุกคนในทีมต่างทุ่มเทกันเต็มที่ทำให้ชนะอย่างต่อเนื่อง แต่แล้วคาซุยะก็ได้รู้ความจริงว่าบริษัทต้นสังกัดไม่มีความตั้งใจที่จะให้ทีมยามากิเลื่อนขึ้นไปเล่นเจลีก แม้จะรู้เช่นนั้นแต่ยามากิก็

พยายามสู้อย่างเต็มที่ทำให้ประธานของยามากิเปลี่ยนใจกลับมาสนับสนุนให้ทีมไปเล่นเจลีกอีกครั้ง ระหว่างนั้นก็มีข่าวมาถึงพวกคาซุยะให้เข้าร่วมเก็บตัวทีมชาติ

เพื่อให้สามารถสู้กับนักเตะระดับโลกได้ “อิบุ เค็นสุเกะ” กัปตันทีมญี่ปุ่นจึงชักชวนนักเตะระดับประเทศไปฝึกซ้อมเพิ่มเติมที่ประเทศกาตาร์โดยใช้ชื่อทีมว่า “รีเสิร์ฟท็อปส์” ในช่วงเวลานั้นที่ญี่ปุ่นก็มีการคัดเลือกตัวผู้เล่นทีมชาติเพื่อไปสู้ศึกฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกโซนเอเชีย คาซุยะกลับญี่ปุ่นอย่างกะทันหันเพื่อร่วมลงเล่นในทีมชาติ ด้วยความหวังที่อยากจะไปฟุตบอลโลกให้ได้เป็นหนแรกพวกทีมชาติจึงเริ่มทำการเก็บตัวเพื่อขัดเกลาฝีมือให้แข็งแกร่งขึ้น ทำให้สามารถชนะในศึกฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกรอบแรกได้ทุกนัด แต่แล้วพวกคาซุยะก็ต้องเผชิญหน้ากับรีเสิร์ฟท็อปส์เพื่อชิงสิทธิในการเป็นทีมชาติและได้ลงเล่นรอบคัดเลือกรอบสุดท้าย รีเสิร์ฟท็อปส์สามารถเอาชนะอย่างเฉียดฉิวที่ทีมชาติตัวจริงไปได้ แต่ตอนที่ประกาศรายชื่อผู้เล่นตัวผู้เล่นทีมชาติกลับมีทั้งสมาชิกของรีเสิร์ฟท็อปส์กับทีมชาติชุดเดิมปนกัน และในที่สุดญี่ปุ่นก็สามารถผ่านเข้าไปเล่นฟุตบอลโลกได้สำเร็จเป็นครั้งแรก

ผลการจับสลากแบ่งสายเตะฟุตบอลโลกปรากฏว่าทีมที่ญี่ปุ่นต้องลงเตะด้วยนัดแรกคือทีมชาติอาร์เจนตินา ญี่ปุ่นรู้ว่าถ้าเป็นแบบนี้ไม่มีทางชนะอาร์เจนตินาได้แน่จึงตัดสินใจส่งคาซุยะไปฝึกพิเศษทำให้คาซุยะแข็งแกร่งขึ้นพร้อมเข้าร่วมสู้มหกรรมฟุตบอลโลก การต่อสู้ดำเนินไปอย่างดุเดือดและญี่ปุ่นก็สามารถเอาชนะอาร์เจนตินาได้ในเวทีฟุตบอลโลก แม้ว่าการแข่งหลังจากนั้นญี่ปุ่นจะแพ้และไม่สามารถผ่านรอบแรกฟุตบอลโลกได้ แต่พวกเขาก็ยังมุ่งมั่นฝึกซ้อมพัฒนาฝีเท้าตัวเองให้ดีขึ้นเพื่อลงเล่นในฟุตบอลโลกอีกครั้ง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูลูกปืน

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	6	1.85	7
ความอดทน	162	49.85	1
ความมีระเบียบวินัย	4	1.23	8
ความมีสติสัมปชัญญะ	62	19.08	2
ความสามัคคี	45	13.85	3
ความซื่อสัตย์สุจริต	21	6.46	4
ความเมตตากรุณา	11	3.38	6
ความยุติธรรม	2	0.61	9
ความเสียสละ	12	3.69	5

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูลูกปืน 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความอดทน คิดเป็นร้อยละ 49.85

อันดับ 2 ความมีสติสัมปชัญญะ คิดเป็นร้อยละ 19.08

อันดับ 3 ความสามัคคี คิดเป็นร้อยละ 13.85

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูลูกปืน มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความอดทน หนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูลูกปืน มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดทนผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความเพียรพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและความยากลำบาก ตลอดจนมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า

### 1.1 คาซุยะทุ่มเทกับการแข่งขัน ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคหรือย่อท้อต่อความยากลำบาก

เหตุการณ์ ทีมซากุระมะจิคิกเกอร์ส ได้ตั้งอิจิ พ่อของคาซุยะมาเป็นโค้ชแทนโค้ชคนเดิมที่ชื่อคาเนะโกะ ดังนั้นจึงจัดการแข่งขันอำลาขึ้น และเพื่อเป็นของขวัญขึ้นสุดท้ายแก่คาเนะโกะ ทุกคนจึงคิดมอบของขวัญแก่เธอ พวกเขาซุยะไม่สามารถสู้กับคู่แข่งได้ แต่ก็ไม่ยอมแพ้ (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 1, 2539: 134 - 188)

ผล ทาคูมะ เห็นถึงความมุ่งมั่นจึงยอมช่วยลงแข่ง ทำให้สามารถเอาชนะไปได้ในที่สุด

เหตุการณ์ ฟุตบอลนัดชิงชนะเลิศกีฬาเขตโตเกียว ระหว่างทีมสนใจของพวกคาซุยะ กับทีมทาคาซิมิซุ คาซุยะ ซึ่งกลับมาเล่นฟุตบอลอีกครั้งหลังจากเลิกไปนาน ทำให้เพื่อนร่วมทีมยังไม่ยอมรับ แต่คาซุยะก็พิสูจน์ตัวเองด้วยการพยายามป้องกันการเสียประตูหลายต่อหลายครั้ง (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 3, 2539: 25 - 58)

ผล ทุกคนต่างชื่นชมและยอมรับในฝีมือ

เหตุการณ์ คาซุยะตัดสินใจไปฝึกฝนฝีมือที่อาร์เจนตินา โดยลงเล่นให้กับทีมดิวิชั่น 4 ของโบคาเซนทรัล และได้รู้ว่า ถ้าแข่งแพ้ทีมปริเมียร์ลีก ทีมดิวิชั่น 4 จะถูกยุบ คาซุยะพยายามเล่นอย่างเต็มที่และสามารถทำประตูทีมปริเมียร์ลีกได้สำเร็จ (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 6, 2539: 161 - 175. เล่ม 7, 2540: 6 - 80)

ผล จากความทุ่มเทของคาซุยะทำให้ทุกคนในทีมฮึดสู้อย่างเต็มที่ ผู้ชมในสนามและคู่แข่งต่างก็ยอมรับในฝีมือ หลังจากแข่งขันคาซุยะได้เลื่อนชั้นไปเล่นปริเมียร์ลีก

เหตุการณ์ คาซุยะได้ลงเล่นฟุตบอลนัดชิงชนะเลิศระหว่างทีมโบคาเซนทรัลของเขากับทีมรีเบล แปซิฟิก ที่ดาเมียน คู่แข่งของเขาย้ายไปอยู่ คาซุยะพยายามที่จะเอาชนะดาเมียนให้ได้ แต่ถูกยิงลูกแล้วลูกเล่าของคาซุยะก็ยังไม่สามารถทำประตูจากลิคัลได้ ผู้รักษาประตูทีมชาติอาร์เจนตินา จนกระทั่งทีมโบคาได้ลูกโทษและคาซุยะรับหน้าที่ยิง (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 8, 2540: 24-76, 132 - 182)

ผล คาซุยะสามารถทำประตูจากลิคัลได้สำเร็จ ทุกคนชื่นชมและยอมรับในฝีมือ

เหตุการณ์ หลังจากกลับจากอาร์เจนตินา คาซุยะได้เข้าไปเล่นให้กับทีมยามากิ ซึ่งพ่อของเขาเคยเล่นอยู่ โดยตั้งเป้าหมายที่จะไปเล่นในเจลีกให้ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันในศึกชิงถ้วยนาบิสโก้ แต่แล้วประธานบริษัทยามากิก็ได้ประกาศเรื่องถอนตัวจากการเลื่อนชั้นไปเล่นเจลีก ทว่าพวก

คาซุยะก็ไม่ย่อท้อพยายามต่อสู้เอาชนะคู่แข่งเพื่อพิสูจน์ให้ทุกคนเห็นถึงความสามารถ (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 14, 2540: 109 - 151. เล่ม 15: 20 -114)

ผล ชัยชนะในการแข่งขันหลายต่อหลายครั้งซึ่งเป็นผลมาจากความมุ่งมั่นของทุกคนในทีมทำให้ประธานบริษัทยามากิเห็นถึงความตั้งใจ จึงยินยอมสนับสนุนให้ไปเล่นเจลีก

เหตุการณ์ การแข่งขันนัดชิงชนะเลิศด้วยนาบิสโก้ ระหว่างทีมยามากิกับทีมเวอร์ดี โดยยามากิจะต้องเอาชนะให้ได้จึงจะมีสิทธิ์ไปเล่นเจลีก ยามากิโดนเวอร์ดีซึ่งมีผู้เล่นทีมชาติฟุตบอลบราซิลนำมาก่อน 2 ประตู ขณะนั้นเอง คาซุยะก็ปะทะกับกองหลังของเวอร์ดีอย่างแรงที่ศีรษะต้องเย็บถึง 7 เข็ม แต่เขาก็ยังพยายามทุ่มเทเล่นอย่างเต็มที่ (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 16, 2541: 106 - 188. เล่ม 17, 2541: 59 - 94, 115 -166)

ผล ยามากิพลิกกลับมาชนะเวอร์ดีผ่านเข้าไปเล่นเจลีกได้สำเร็จ

เหตุการณ์ ทีมชาติญี่ปุ่นลงเตะฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกรอบแรกกับทีมชาติโอมาน ญี่ปุ่นโดนกดดันอย่างหนัก จนเล่นไม่ออก จึงถูกยิงนำไปก่อน ญี่ปุ่นโหมบุกอย่างหนักและมีโอกาสหลายต่อหลายครั้ง แต่ก็ยังไม่อาจทำประตูได้ จนกระทั่งคาซุยะสามารถตีเสมอได้สำเร็จ (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 25, 2541: 44 - 159)

ผล จากความพยายามบุกอย่างเต็มที่ทำให้ญี่ปุ่นเอาชนะโอมานไปอย่างท่วมท้น

เหตุการณ์ ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกสุดท้าย นัดที่ 3 ญี่ปุ่นต้องพบกับศึกหนัก รับมือพลังอันดุเดือดของอัลดาเอียศูนย์หน้าทีมชาติอิหร่าน โดยถูกยิงนำ 2 - 1 และยังมีเสียดูโทะฮะในช่วงทดเวลา แต่ทุกคนก็ยังไม่ตัดใจยอมแพ้ (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 29, 2542: 87 - 152)

ผล สุเอะซึงู ผู้รักษาประตูทีมญี่ปุ่นป้องกันลูกโทะฮะไว้ได้และคาซุยะก็สามารถยิงประตูตีเสมอได้สำเร็จ

เหตุการณ์ ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกสุดท้าย ญี่ปุ่นพบกับซาอุดีอาระเบียซึ่งเป็นนัดสุดท้ายในนัดนี้ ญี่ปุ่นต้องเอาชนะเพื่อให้ได้ไปบอลโลก การแข่งขันดำเนินไปอย่างดุเดือด ญี่ปุ่นยิงนำไป 2 ประตู แต่ก็ถูกยิงตีเสมอจนได้ อินุกับตันทีมญี่ปุ่นพยายามบุกเข้าทำประตูจนขาหักต้องเปลี่ยนตัวออก คาซุยะและทุกคนในทีมต่างก็พยายามต่อสู้อย่างสุดความสามารถ โดยโหมบุกอย่างหนักจนนาทีสุดท้าย (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 30, 2543: 64 - 82, 124 - 184. เล่ม 31, 2543: 47 - 62)

ผล ญี่ปุ่นเอาชนะซาอุดีอาระเบียและได้ไปเล่นฟุตบอลโลกในที่สุด



เหตุการณ์ การแข่งขันฟุตบอลโลก นัดแรกทีมชาติญี่ปุ่นต้องพบกับทีมชาติอาร์เจนตินา ญี่ปุ่นซึ่งมีทักษะการเล่นที่ด้อยกว่าอาศัยการทุ่มเทวิ่งไล่ตลอดเพื่อรับมืออาร์เจนตินา ส่งผลให้ผู้เล่นล้มลงหลายคนแต่ก็สู้กับอาร์เจนตินาได้อย่างไม่เป็นรอง (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 33, 2543: 5 - 51, 105 - 142. เล่ม 34, 2543: 33 - 82, 105 - 149)

ผล ทีมญี่ปุ่นซึ่งกดดันอาร์เจนตินาอย่างหนักตลอดการแข่งขันสามารถเอาชนะไปได้ในที่สุด ผู้ชมทั่วโลกต่างชื่นชมและยอมรับในฝีมือ

## 1.2 คาซุยะมุ่งมั่นและขยันฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาฝีมือ

เหตุการณ์ เพื่อมุ่งสู่ระดับโลกอิมูกัปตันทีมชาติญี่ปุ่นจึงรวบรวมนักเตะระดับประเทศตั้งทีมรีเสิร์ฟดิออกซัน ซึ่งคาซุยะก็เป็นหนึ่งในนั้น ทั้งหมดต่างพยายามฝึกซ้อมอย่างหนัก คาซุยะเองก็ฝึกเลี้ยงและยิงประตูโดยใช้ลูกฟรีคิกแทนลูกฟุตบอล จากนั้นทั้งหมดก็เดินทางไปต่างประเทศ เพื่อขัดเกลาฝีมือให้แข็งแกร่งขึ้น (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 22, 2541: 96 - 148)

ผล ฝีมือพัฒนามากขึ้น ผู้คนรอบข้างยกย่องชื่นชม

เหตุการณ์ ทีมชาติญี่ปุ่นสามารถไปเล่นฟุตบอลโลกได้สำเร็จ และในนัดแรกจะต้องพบกับทีมชาติอาร์เจนตินา แต่ก่อนถึงฟุตบอลโลกญี่ปุ่นได้ลงแข่งกับทีมสำรองของทีมชาติอาร์เจนตินา ผลปรากฏว่าญี่ปุ่นพ่ายแพ้อย่างหมดรูป ญี่ปุ่นรู้ดีว่าถ้าเป็นแบบนี้ไม่มีทางเอาชนะอาร์เจนตินาได้อย่างแน่นอน จึงตัดสินใจส่งคาซุยะไปฝึกพิเศษคนเดียว คาซุยะฝึกฝนร่างกายตัวเองอย่างหนักหน่วงเพื่อให้ทันการแข่งขันที่กำลังจะเริ่มขึ้น (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 32, 2543: 14 - 134)

ผล คาซุยะมีฝีมือพัฒนาขึ้นเทียบได้กับนักเตะระดับโลก

## 2. เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียของพฤติกรรมตัวละครในเรื่องความพยายาม มุ่งมั่นเพื่อบรรลุเป้าหมาย

### 2.1 ทีมยามากิต้องการจะได้เป็นแชมป์จึงพยายามอย่างสุดความสามารถ ขณะที่ทีมเวอร์ดีเห็นว่าตนมีลูกได้เสียมากกว่าจึงไม่คิดสู้เอาจริงเอาจัง

เหตุการณ์ เพื่อเป้าหมายเป็นแชมป์ในฤดูกาลแรกทีมยามากิของพวกเขาจะตั้งเอาชนะทีมเวอร์ดี ซึ่งมีแต้มได้เสียมากกว่าให้ได้ถึง 7 ประตู ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่แทบเป็นไปไม่ได้ แต่ทุกคนในทีมยามากิต่างก็พยายามสู้อย่างสุดความสามารถ ขณะที่ทีมเวอร์ดี ชะล่าใจเพราะเห็นว่ามิ



คะแนนมากกว่าจึงไม่คิดที่จะบุกเพื่อทำประตู (ยิงประตูคู่ฝืน เล่ม 20, 2541: 168 - 184. เล่ม 21, 2541: 60 - 119)

ผล ทีมยามากิสามารถเอาชนะโดยยิงประตูได้ถึง 7 ประตู และเป็นแชมป์ในที่สุด ผู้ชมต่างชื่นชมในความมุ่งมั่นของทีมยามากิ ขณะที่ทีมเวอร์ตีต้องเสียแชมป์ไปอย่างน่าเสียดาย

ความมีสติสัมปชัญญะ หนังสือการ์ตูนเรื่อง ยิงประตูคู่ฝืน มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากการพิจารณาอย่างรอบคอบไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและความอารมณ์ของตนให้พร้อมแก้ปัญหา

### 1.1 คาซุยะใช้สติพิจารณาแก้ปัญหา

เหตุการณ์ หลังจากกลับจากอาร์เจนตินา คาซุยะก็เข้าไปเล่นให้ทีมยามากิที่พ่อของเขาเคยอยู่ แต่ยามากิต้องอยู่ในสถานการณ์จะโดนยุบทีม โอกาสสุดท้ายคือต้องเอาชนะในศึกชิงถ้วยนาบิสไก้ นัดแรกต้องพบกับทีมเวอร์ตี ยามากิที่อยู่ในสภาพไม่มีกะจิตกะใจจะเล่น ก็โดนเวอร์ตีที่แข็งแกร่งกดดันตลอดและถูกยิงนำไป 2 ประตู แต่หลังจากที่คาซุยะลงเล่น เขาก็วางแผนโดยการให้ผู้เล่นเวอร์ตีไปยืนรวมกันอยู่หน้าผู้รักษาประตูเพื่อบังทางไว้ แล้วตัดสินใจยิงไกล (ยิงประตูคู่ฝืน เล่ม 10, 2540: 62 - 96)

ผล ลูกยิงไกลของคาซุยะสามารถทำประตูทีมเวอร์ตีได้สำเร็จ เพื่อนร่วมทีมต่างฮือฮูขึ้นมาอีกครั้ง

เหตุการณ์ หลังจากทีมยามากิได้เลื่อนชั้นไปเล่นเจลีก ทาคุมะก็ตัดสินใจย้ายไปอยู่ที่ทีมเซเรโซ เพื่อที่จะได้แข่งกับคาซุยะ และแล้ววันที่ทั้งคู่พบกันก็มาถึง ทีมเซเรโซมีการตั้งรับแบบถ่วงน้ำหนักที่เสมือนประตูบานใหญ่ที่ปิดสนิท ทำให้ยิงประตูนำไปก่อน 2 ประตู แต่คาซุยะก็คิดหาวิธีทำลายการตั้งรับนี้ด้วยการเล่นหลอกหลอกของหลังเซเรโซและอาศัยจังหวะที่เผลอลูกทำประตู หลังเขี่ยเปิดเกมในครึ่งหลัง (ยิงประตูคู่ฝืน เล่ม 19, 2541: 115 - 186)

ผล ทำประตูตีเสมอและพลิกกลับมาชนะได้เป็นผลสำเร็จ ผู้ชมต่างยกย่องและชื่นชมในฝีมือ

เหตุการณ์ การแข่งขันนัดตัดสินว่าใครจะได้เป็นแชมป์ในฤดูกาลแรกระหว่างทีมยามากิ กับทีมเวอร์ดี ยามากิที่ทำประตูนำท่วมทันถึง 6 ประตูต้องการอีกเพียงประตูเดียวก็จะได้เป็นแชมป์ การแข่งขันเข้าสู่ช่วงทดเวลา และเป็นโอกาสสุดท้ายในการทำประตูของยามากิ ผู้เล่นของทั้งสองทีม ต่างไปยืนรวมกันอยู่หน้าประตูเวอร์ดี โดยถูกพุ่งมาตรงหน้าคาซุยะพอดี คาซุยะจึงหลอกกองหลังของ เวอร์ดีว่าจะโหม่งเปลี่ยนทาง แต่กลับปล่อยบอลผ่านจากตรงหน้าไป (ยิงประตูสู่มิน เล่ม 21, 2541: 112 - 120)

ผล สามารถทำประตูชัยได้สำเร็จ ช่วยให้ทีมได้เป็นแชมป์ในที่สุด

## 1.2 คาซุยะสามารถยับยั้งพฤติกรรมและควบคุมอารมณ์ของตนได้

เหตุการณ์ การแข่งขันฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกรอบสุดท้าย ระหว่างญี่ปุ่นกับ ซาอุดีอาระเบีย ญี่ปุ่นต้องชนะเท่านั้นจึงมีสิทธิเข้าไปเล่นฟุตบอลโลก อิบูกัปตันทีมชาติญี่ปุ่นทุ่มเททำ ประตูจนขาหัก จาบัดกัปตันทีมชาติซาอุดีอาระเบียคิดฉวยโอกาสเล่นต่อทั้งที่ญี่ปุ่นยังเปลี่ยนตัวไม่เสร็จ โดยหาว่าญี่ปุ่นแกล้งถ่วงเวลา สร้างความโกรธแค้นให้กับทีมญี่ปุ่นมาก แต่คาซุยะกลับบอกให้ทุกคน ในทีมเข้าประจำตำแหน่งเพื่อแข่งต่อ โดยไม่สนใจการขู่ข่มขู่ของจาบัด (ยิงประตูสู่มิน เล่ม 31, 2543: 5 - 23)

ผล ทุกคนในทีมกลับมาแข่งต่อโดยมุ่งมั่นจะเอาชนะให้ได้ ส่วนจาบัดรู้สึกผิดหวังที่ แผนการของตนไม่สัมฤทธิ์ผล

2. ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการขาดสติ สมานธิ และไม่สามารถควบคุม อารมณ์ของตน

### 2.1 คาซุยะไม่มีสมาธิกับการแข่งขัน

เหตุการณ์ ทีมซาอุดีอาระเบียได้จัดการแข่งขันอำลา คาเนะโกะ ขึ้น โดยคู่แข่งคือ ทีมเองาวะโซว ซึ่งพวกเขาไม่เคยเอาชนะได้เลย เริ่มการแข่งขันคาซุยะที่เอาแต่ยืนเหม่อคิดอะไรอยู่คนเดียว เห็นลูกกำลังซูลมุนอยู่หน้าประตูจึงวิ่งเข้าไปยิงทันทีเพราะเข้าใจผิดคิดว่าเป็นประตูของคู่แข่ง (ยิง ประตูสู่มิน เล่ม 1, 2539: 152 - 163)

ผล คาซุยะยิงเข้าประตูตัวเอง เพื่อนในทีมเข้ามาถามต่อว่า

เหตุการณ์ การแข่งขันชิงถ้วยนาบิสโก้ ซึ่งทีมยามากิจะต้องเอาชนะให้ได้เพื่อเลื่อนไปเล่นเจลีก แต่ต่อมาคาซุยะได้รู้ว่าบริษัทต้นสังกัดไม่มีความตั้งใจจะให้ทีมยามากิเลื่อนขึ้นไปเล่นเจลีก การแข่งขันนัดต่อมาทีมยามากิต้องพบกับทีมแอนต์เลอร์ส ทาคุมะซึ่งบาดเจ็บอยู่ไม่ได้ลงแข่ง ระหว่างนั้นเองประธานบริษัทยามากิได้มาชมการแข่งขัน คาซุยะเหลือบไปเห็นประธานคุยอยู่กับทาคุมะ จึงกังวลว่าประธานจะบอกทาคุมะเรื่องที่จะไม่ให้ยามากิไปเจลีก (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 13, 2540 : 132 - 184)

ผล คาซุยะที่กังวลจนไม่มีสมาธิทำให้เล่นพลาดหลายต่อหลายครั้ง จนมีผลทำให้ทีมเสียประตู

## 2.2 คาซุยะสงบสติและควบคุมอารมณ์ของตนไม่ได้

เหตุการณ์ คาซุยะตัดสินใจไปฝึกฝีมือที่อาร์เจนตินาร่วมกับทาคูโร่ เมื่อไปถึงวันแรกก็เกิดมีเรื่องกับคนท้องถิ่น จนลูกบอลที่เป็นของคู่ต่งหน้าพ่อถูกทำลาย คาซุยะโมโหมากจึงตรงเข้าทำร้ายดาเมียนซึ่งเป็นคนทำลายลูกบอลของเขา โดยไม่สนใจว่าดาเมียนจะมีพวกรวมขนาดไหน (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 6, 2539: 119 - 155)

ผล ถูกคนท้องถิ่นรวมทำร้าย ทาคูโร่ก็พลอยโดนทำร้ายไปด้วย

3. เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องความรอบคอบไม่ประมาท และการควบคุมอารมณ์ตนเอง

3.1 คาซุยะรู้สึกกดดันกับการยิงจุดโทษ จนกระทั่งมิเกลชี้แนะให้สงบสติอารมณ์ก่อนแล้วค่อยเตะ

เหตุการณ์ การแข่งขันนัดชิงชนะเลิศฟุตบอลพรีเมียร์ลีกระหว่างทีมโบคาเซนทรัลกับทีมรีเบลแปซิฟิก ระหว่างการแข่งขันทีมโบคาได้ลูกจุดโทษและคาซุยะรับหน้าที่ยิง แต่เนื่องจากคาซุยะรู้สึกกดดันกับฝีมือของลิคัลโต้ ผู้รักษาประตูของทีมรีเบลแปซิฟิก ทำให้ไม่สามารถยิงออกไปได้ มิเกลกับต้นทีมโบคาเซนทรัลจึงช่วยแนะนำให้คาซุยะสงบใจและรวบรวมสมาธิให้ได้ก่อน (ยิงประตูสู่อิน เล่ม 8, 2540: 132 - 148)

ผล คาซุยะที่สงบใจได้แล้วสามารถยิงทำประตูจากลิคัลโต้ได้สำเร็จ

3.2 อับดุลใจร้อนและประมาทเพราะเชื่อมั่นในตัวเองมากเกินไปจึงดูถูกคาซุยะ ขณะที่คาซุยะเล่นอย่างรอบคอบและคิดหาวิธีการสกัดการบุกของอับดุล

เหตุการณ์ คาซุยะเข้าร่วมกับทีมรีเสิร์ฟฟุตซอล ออกฝึกซ้อมยังต่างประเทศครั้งแรกพบกับทีมชาติอิตาลีอิตาลี ซึ่งมีอับดุลสมาชิกทีมชาติชาติอิตาลีอิตาลีลงแข่งด้วย อับดุลที่มีนิสัยใจร้อนและประมาทคาซุยะ เพราะคิดว่าตนเองมีฝีมือมากกว่า ในขณะที่คาซุยะเล่นอย่างรัดกุมพร้อมทั้งคิดหาหนทางสกัดอับดุล (อิงประตูลูกเล่น เล่ม 23, 2541: 96 - 132)

ผล อับดุลถูกคาซุยะกดดันหนักจนบุกไม่สำเร็จ ส่วนคาซุยะก็สามารถป้องกันและแย่งลูกไปจากอับดุลได้

ความสามัคคี หนังสือการ์ตูนเรื่อง อิงประตูลูกเล่น มีวิธีการสื่อสารเรื่องความสามัคคีผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยเหลือกันปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วง

#### 1.1 ทีมยามากิต่างร่วมแรงร่วมใจกันสู้กับคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งขันชิงถ้วยนาบิสไก้นัดที่สอง ทีมยามากิต้องพบกับทีมเดลฟินเดียมยามากิตูกัดตันอย่างหนักจากการบุกของเดลฟินเดส โดยมีโคเลเทสกับตันทีมที่มีทักษะการเล่นยอดเยี่ยมเป็นแกนหลัก เข้าสู่ครึ่งหลังทาคุมะซึ่งมีอาการบาดเจ็บมาจากนัดที่แล้วต้องถูกเปลี่ยนตัวออกแต่ผู้เล่นทีมยามากิตุ่ทุกคนต่างก็ช่วยเหลือกันสู้อย่างเต็มที่ (อิงประตูลูกเล่น เล่ม 12, 2540: 174 - 190. เล่ม 13, 2540 : 6 - 57)

ผล ผู้เล่นทีมยามากิตุ่ที่ช่วยเหลือประสานงานกันทำให้สามารถแย่งลูกและส่งผ่านโคเลเทสที่มีเทคนิคดีกว่าไปได้และพลิกกลับมาเป็นฝ่ายบุก จนกระทั่งเอาชนะไปอย่างท่วมท้น

เหตุการณ์ การแข่งขันชิงถ้วยนาบิสไก้รอบรองชนะเลิศ ยามากิพบกับทีมมารินอสอันแข็งแกร่ง ครึ่งแรกจากการที่อิซึควะกับตันทีมยามากิตูกัดตันโทษห้ามแข่ง ทำให้กองหลังยามากิอ่อนลงจึงถูกยิงประตูนำไปก่อน ในครึ่งหลังยามากิตุ่ที่มีกำลังใจเพิ่มขึ้นจากคำประกาศของประธานบริษัทที่ยอมให้ไปเล่นเจลีก ทุกคนในทีมจึงสู้อย่างเต็มที่ ช่วยกันอุดช่องว่างในเกมรับและคอยประสานเกมรุกตอบโต้ทีมมารินอส (อิงประตูลูกเล่น เล่ม 15, 2540: 99 - 157)

ผล ทำประตูดิเสมอและพลิกกลับมาชนะได้สำเร็จ

## 1.2 ทีมญี่ปุ่นต่างช่วยเหลือกันสู้กับคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งขันฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกรอบแรก ระหว่างทีมชาติญี่ปุ่นกับทีมชาติโอมาน ญี่ปุ่นรู้สึกกดดันอย่างหนักจากการถูกยิงนำไปก่อน ต่างพยายามประสานกันในเกมรุกเพื่อทำประตูดิเสมอ พร้อมทั้งโหมบุกเพื่อหวังเก็บชัยชนะ (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 25, 2541: 92 - 166)

ผล ญี่ปุ่นสามารถดิเสมอและพลิกกลับมาชนะไปได้อย่างท่วมท้น

เหตุการณ์ การแข่งขันฟุตบอลโลกนัดแรกของทีมชาติญี่ปุ่นต้องพบกับทีมชาติอาร์เจนตินา ญี่ปุ่นอาศัยทีมเวิร์กและการวิ่งที่มากกว่าเข้ารับมือกับเทคนิคของอาร์เจนตินา (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 32, 2543: 135 - 169)

ผล สามารถเล่นสู้กับผู้เล่นอาร์เจนตินาที่มีทักษะดีกว่าได้อย่างสูสี นอกจากนี้ยังกดดันทีมอาร์เจนตินาและยิงประตูขึ้นนำได้สำเร็จ ผู้ชมรวมไปถึงคู่แข่งต่างชื่นชม ยอมรับในฝีมือและความทุ่มเท

2. ชี้ให้เห็นผลเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการแตกความสามัคคี ไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

## 2.1 นิก เล่นเอาแต่ใจโดยไม่สนเพื่อนร่วมทีม

เหตุการณ์ ทีมยามาก็ได้ตัวนิกนักเตะต่างชาติที่เคยเป็นตัวสำรองของทีมชาติไซเวียตมาเข้าร่วมทีม ในการแข่งขันกับทีมเดลีเนสเป็นนัดแรกที่นิกได้ลงเล่น แต่นิกซึ่งถูกฟุตบอลเอเชียกลับเล่นเอาแต่ใจโดยไม่สนเพื่อนร่วมทีม (ยิงประตูสูฝุ่น เล่ม 18, 2541: 92 - 130)

ผล การเล่นเอาแต่ใจของนิกทำให้เกิดความผิดพลาดจนทีมต้องเสียประตู เพื่อนร่วมทีมต่างโมโหจนเกิดการทะเลาะวิวาทกันขึ้น

2.2 อินุรวบรวมนักเตะระดับชาติตั้งทีมขึ้น แต่เนื่องจากแต่ละคนต่างยึดมั่นในตัวเองสูง ทีมจึงไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

เหตุการณ์ เพื่อพัฒนาฝีมือให้เทียบเท่าระดับโลก อินุกับตันทีมชาติญี่ปุ่นจึงรวบรวมนักเตะระดับประเทศตั้งทีมขึ้นโดยให้ทดลองแข่งกับทีมเยาวชนของเอซีมิลาน แต่เนื่องจากผู้เล่นของญี่ปุ่นมาจากต่างทีมกัน และแต่ละคนยังยึดมั่นเอาแต่ใจ ทำให้มีปัญหาในด้านทีมเวิร์ก (ยิงประตูคู่ฝืน เล่ม 22, 2540: 12 - 40)

ผล ผู้เล่นญี่ปุ่นที่ต่างคนต่างเล่นเอาแต่ใจทำให้เสียประตูอย่างง่ายดายภายในเวลาอันรวดเร็ว

2.3 ทีมรีเสิร์ฟดิออกซ์ไม่พอใจที่พวกตนไม่ได้ลงเล่นในฐานะตัวจริงของทีมชาติญี่ปุ่นจึงเดินทางหนีออกจากสนามไป

เหตุการณ์ ทีมรีเสิร์ฟดิออกซ์ลงแข่งกับทีมชาติญี่ปุ่น โดยเดิมพันสิทธิการลงเล่นฟุตบอลโลกรอบคัดเลือกรอบสุดท้าย ผลปรากฏว่ารีเสิร์ฟดิออกซ์สามารถแย่งชิงเก้าอี้ทีมชาติตัวจริงไปได้ แต่ในการแข่งขันนัดอุ่นเครื่องระหว่างญี่ปุ่นกับกาน่า โค้ชกลับให้ทีมชาติเดิมลงเล่น สร้างความไม่พอใจให้สมาชิกรีเสิร์ฟดิออกซ์เป็นอย่างมาก จึงตัดสินใจเดินทางออกจากสนามไม่ยอมเข้าร่วมการแข่งขัน (ยิงประตูคู่ฝืน เล่ม 27, 2542: 74 - 87)

ผล ทีมญี่ปุ่นที่มีปัญหาภายในแพ้กาน่าไปอย่างขาดลอย และการที่ทีมชาติญี่ปุ่นแตกแยกเป็นสองฝ่ายก็สร้างความไม่พอใจให้กับคนญี่ปุ่นทุกคน



#### 4. Rookies มือใหม่ไฟแรง

แต่งเรื่องและวาดภาพโดย มาซาโนริ โมริตะ (Masanori Morita)

##### โครงเรื่อง

เรื่องราวของอาจารย์หนุ่มที่ได้มาเป็นอาจารย์ประจำชั้นของเหล่านักเรียนเกรซซึ่งเป็นสมาชิกชมรมเบสบอล เขาพยายามกอบกู้ชมรมเบสบอลที่ถูกปิดชั่วคราวเนื่องจากเหตุทะเลาะวิวาทระหว่างการแข่งขัน ในช่วงแรกบรรดานักเรียนต่างมีปฏิกิริยาต่อต้านแต่เมื่อเห็นถึงความทุ่มเทและจริงจังของอาจารย์ที่มีต่อพวกเขาชมรมเบสบอลจึงเริ่มกลับมาเป็นรูปเป็นร่างอีกครั้ง สมาชิกทุกคนต่างทุ่มเทเพื่อให้ได้ไปแข่งขันทั่วประเทศ

##### เรื่องย่อ

“คาวาโต้ โคอิจิ” อาจารย์มือใหม่ไฟแรงได้มาเป็นอาจารย์สอนอยู่ในโรงเรียนฟูตาโกะ ทามาคาอะ ชมรมเบสบอลของโรงเรียนได้ถูกสั่งปิดชมรมชั่วคราวเนื่องจากเหตุการณ์อาละวาดตีกันระหว่างแข่งขัน คาวาโต้ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำชั้นของกลุ่มนักเรียนที่ก่อเหตุในครั้งนั้นได้ไปขอเป็นที่ปรึกษาชมรมเบสบอลด้วยตัวเอง โดย “มูรายามะ” ผู้อำนวยการโรงเรียนได้คิดวางแผนให้คาวาโต้ประจันหน้ากับเด็กเกรซ ชมรมเบสบอล จากนั้นก็จะจัดการไล่คาวาโต้และพวกชมรมเบสบอลออกไปจากโรงเรียน ต่อมา คาวาโต้ได้รู้ความจริงถึงเหตุผลที่เขาได้รับเลือกให้เข้ามาสอนที่โรงเรียนนี้จากปากผู้อำนวยการแต่เขาก็ได้ประกาศออกมาว่าไม่คิดที่จะลาออกจากการเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมเบสบอล “เซคิคาวา” ซึ่งบังเอิญได้ยินเข้าพอดีจึงตัดสินใจเล่นเบสบอลอย่างจริงจัง

ชมรมเบสบอลเริ่มต้นใหม่ด้วยสมาชิกแค่ 2 คน คือ “มิโคชิบะ” กับเซคิคาวา ขณะนั้นเองก็มีโรงเรียนติดต่อมาขอแข่งซ้อมตามที่เคยมีมาทุกปี ผ.อ.มูรายามะคิดจะยุบชมรมทิ้งแต่คาวาโต้ไม่ยอมและเสนอเงื่อนไขว่าภายในหนึ่งเดือนถ้าเขาทำให้สมาชิกชมรมเบสบอลกลับตัวใหม่ไม่ได้เขาจะลาออกเอง คาวาโต้เริ่มไปพูดชักชวนสมาชิกชมรมเบสบอล “วาคานะ” โกหกว่าเขาอยากเล่นฟุตบอลมากกว่า คาวาโต้จึงไปขอร้องอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมฟุตบอลให้ วาคานะรู้สึกซาบซึ้งในความจริงจังของคาวาโต้ จึงตัดสินใจเริ่มเล่นเบสบอล รวมทั้ง “โอคาคะ” “ฮิยามะ” และ “ยุฟูเนะ” ต่างก็เริ่มเล่นเบสบอลด้วยเหตุผลต่างๆ กันไป ในเวลาต่อมา “อิมาโอกะ” กับ “ฮิราซึกะ” ก็กลับมาเข้าชมรมอีกครั้ง ทำให้ขาดสมาชิกอีกแค่คนเดียว คาวาโต้จึงไปทำ “อานิยะ” แข่งเพื่อให้อานิยะกลับเข้าชมรมเบสบอล แม้ผลสุดท้ายคาวาโต้จะแพ้แต่อานิยะก็ยอมกลับมาเข้าชมรมอีกครั้ง

การแข่งขันกับโรงเรียนโยกะไดอิจิได้เริ่มขึ้น แม้สมาชิกชมรมเบสบอลฟูตาโกะส่วนใหญ่จะเป็นมือสมัครเล่นและยังไม่เข้าใจกฎกติกาดีพอ แต่ก็สามารถสู้กับทีมโยกะไดอิจิได้อย่างสูสีโดยแพ้ไปแค่

คะแนนเดียวและในการแข่งขันครั้งนี้ “ชินใจ” สมาชิกอีกคนหนึ่งของทีมก็ได้กลับมาเข้าชมรมอีกครั้ง จากการแข่งขันครั้งนี้ทำให้สมาชิกทุกคนในทีมต่างตั้งเป้าหมายที่จะไปแข่งทั่วประเทศให้จงได้

การแข่งขันรอบคัดเลือกทั่วประเทศเริ่มต้นขึ้น ฟุตาโกะสามารถเอาชนะคู่แข่งในนัดแรกได้อย่างท่วมท้น ผู้คนรอบข้างซึ่งยังยึดติดกับภาพเก่าๆ ของฟุตาโกะที่เกรงทำให้เกิดกระแสต่อต้าน แต่สมาชิกชมรมเบสบอลต่างก็ไม่ใส่ใจและทุ่มเทให้กับการแข่งขันอย่างเต็มที่ ในการแข่งขันนัดต่อมาฟุตาโกะพบกับชาวสะซากิทีมที่แข็งแกร่ง การเล่นรุกรับอันสุดยอดของอานิยะทำให้สู้กับชาวสะซากิได้อย่างสูสีและเอาชนะไปได้อย่างงดงาม ในระหว่างการแข่งขัน “ไคซิจิบะ” ของทีมชาวสะซากิซึ่งได้เพิกเฉยต่อความรู้สึกของนักกีฬาตัวเอง ทำให้ควาไต้โมโหอย่างมากจึงเข้าไปต่อว่าทักท้วงถึงม้านั่งของอีกฝ่าย เป็นเหตุให้ควาไต้ถูกลงโทษทางวินัยโดยห้ามไม่ให้เข้าไปทำหน้าที่ไคซิจิบะในสนาม ขณะเดียวกันสมาชิกชมรมเบสบอลก็เกิดไปมีเรื่องกับนักเรียนของโรงเรียนเมงูโระงาวะทำให้อานิยะบาดเจ็บ

ฟุตาโกะต้องลงแข่งกับเมงูโระงาวะที่มี “เอนาซึ” ศัตรูคู่อาฆาต ในสภาพที่สมาชิกบาดเจ็บหลายคนและไคซิจิบะเข้ามาคุมเกมแข่งขันไม่ได้ทำให้ตกอยู่ในสถานการณ์ลำบาก ควาไต้ตัดสินใจลาออกจากโรงเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนกับการได้เข้าไปทำหน้าที่ไคซิจิบะในสนาม ช่วยให้ทุกคนในทีมมีกำลังใจขึ้นมาอีกครั้งและพลิกกลับมาชนะไปได้ แม้ในนัดต่อมาพวกเขาจะพ่ายแพ้และตกรอบไปก็ตาม ควาไต้ซึ่งลาออกไปแล้วนั้นได้สมัครสอบเข้าเป็นอาจารย์โรงเรียนฟุตาโกะอีกครั้งพร้อมกับนำพาชมรมเบสบอลฟื้นฟ้างานได้ไปแข่งทั่วประเทศในที่สุด

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	7	3.00	8
ความอดทน	99	42.49	1
ความมีระเบียบวินัย	21	9.01	4
ความมีสติสัมปชัญญะ	38	16.31	2
ความสามัคคี	22	9.44	3
ความซื่อสัตย์สุจริต	13	5.58	7
ความเมตตากรุณา	19	8.16	8
ความยุติธรรม	0	0	9
ความเสียสละ	14	6.01	6

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความอดทน คิดเป็นร้อยละ 42.49

อันดับ 2 ความมีสติสัมปชัญญะ คิดเป็นร้อยละ 16.31

อันดับ 3 ความสามัคคี คิดเป็นร้อยละ 9.44

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความอดทน หนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดทนผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคตลอดจนความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง

### 1.1 คาวาโต้ พยายามฟื้นฟูชมรมเบสบอลฟุตบอลตาโกะขึ้นมาใหม่

เหตุการณ์ คาวาโต้ เข้ามาเป็นอาจารย์สอนที่โรงเรียนฟุตบอลตาโกะ และรับอาสาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมเบสบอล ซึ่งชมรมเบสบอลของฟุตบอลตาโกะนี้เป็นที่รวมของบรรดาเด็กเกเรและเคยก่อเหตุทะเลาะวิวาทในการแข่งขันจนถูกสั่งพักชมรม คาวาโต้พยายามทำให้สมาชิกชมรมเบสบอลกลับตัวใหม่ให้ได้ภายใน 1 เดือน เพื่อลงแข่ง โดยสัญญาว่าหากทำไม่สำเร็จเขายินดีลาออก (Rookies เล่ม 1, 2547: 68 -87. เล่ม 2, 2547: 50 - 61. เล่ม 3, 2547: 18 - 36)

ผล ความทุ่มเทพยายามอย่างจริงจังของคาวาโต้ ทำให้สมาชิกชมรมเบสบอลยอมรับและปรับปรุงตัวใหม่

เหตุการณ์ การแข่งขันช้อมกับโรงเรียนโยกะไดอิจิ ใกล้จะเริ่มขึ้น ชมรมเบสบอลฟุตบอลตาโกะที่ฟื้นฟูใหม่ยังขาดสมาชิกอีก 1 คนจึงจะเข้าแข่งได้ คาวาโต้พยายามชักชวนอานิยะ แต่ถูกปฏิเสธ คาวาโต้จึงทำแข่งกับอานิยะเพื่อดึงอานิยะกลับมาเข้าชมรมอีกครั้ง (Rookies เล่ม 4, 2547: 131 - 183)

ผล แม้คาวาโต้แพ้การแข่งขันกับอานิยะ แต่อานิยะก็เห็นถึงความตั้งใจจริงจึงยินยอมกลับเข้าชมรม

### 1.2 สมาชิกชมรมเบสบอลฟุตบอลตาโกะมุ่งมั่นขยันฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาฝีมือ

เหตุการณ์ ชมรมเบสบอลฟุตบอลตาโกะที่ฟื้นฟูขึ้นมาใหม่อีกครั้ง สมาชิกทุกคนต่างพยายามฝึกซ้อมกันอย่างหนัก เพื่อเตรียมพร้อมรับการแข่งช้อมกับโยกะไดอิจิที่ใกล้จะเริ่มขึ้น (Rookies เล่ม 5, 2547: 65 - 75)

ผล ฝีมือพัฒนามากขึ้น สามารถสู้กับคู่แข่งได้อย่างสูสีทั้งที่เพิ่งหัดเล่นได้ไม่นาน

เหตุการณ์ ชมรมเบสบอลฟุตบอลตาโกะได้ทำแข่งกับเมงุโระงาวะ โรงเรียนที่เอนาซึ เด็กเกเร ซึ่งเคยก่อเรื่องวิวาทในการแข่งขันย้ายไปอยู่ ทีมฟุตบอลตาโกะทุกคนต่างพยายามฝึกซ้อมและมุ่งมั่นจะเอาชนะเมงุโระงาวะให้ได้ เพื่อลบภาพอดีตที่เลวร้ายไปจากใจ (Rookies เล่ม 10, 2547: 8 - 62)

ผล ร่างกายแข็งแรงได้สัดส่วนอันเป็นผลมาจากการฝึกฝนอย่างหนัก พร้อมทั้งฝีมือและกำลังใจที่เพิ่มมากขึ้น

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือกทั่วประเทศกำลังจะเริ่มขึ้น ถือเป็นการแข่งขันอย่างเป็นทางการนัดแรกของทีมฟุตบอล หลังจากถูกสั่งพักชมรมเพราะเหตุทะเลาะวิวาท สมาชิกฟุตบอลฝึกซ้อมอย่างหนักและมุ่งมั่นเอาชนะเพื่อพิสูจน์ตัวเองให้คนอื่น ๆ ได้เห็น (Rookies เล่ม 4, 2547: 131 - 183)

ผล ฝีมือพัฒนาเทียบเท่าทีมชั้นนำ ได้รับการยอมรับและชื่นชมจากคนรอบข้าง

1.3 ทีมฟุตบอลทุ่มเทกับการแข่งขัน ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค หรือย่อท้อต่อความยากลำบาก

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมกับทีมโยคะไดอิจิ ทีมฟุตบอลที่สมาชิกล้วนแล้วแต่เป็นมือใหม่จึงถูกทำคะแนนทิ้งห่างไปมาก แต่ทุกคนก็ไม่ย่อท้อ พยายามสู้อย่างสุดความสามารถและมุ่งมั่นจะเอาชนะให้ได้ (Rookies เล่ม 7, 2547: 8 - 121)

ผล แม้ทำยที่สุดทีมฟุตบอลจะแพ้ แต่ก็เล่นได้อย่างสูสี ทุกคนในทีมต่างรู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมกับทีมเมงูโรงาวะ ซึ่งสมาชิกเป็นผู้เล่นชั้นแนวหน้า แต่ก็ไม่ทำให้สมาชิกฟุตบอลหวั่นไหว ทุกคนต่างทุ่มเทเล่นอย่างเต็มที่ทั้งในเกมรุกและเกมรับ เพื่อคว้าชัยชนะครั้งแรกให้ได้ (Rookies เล่ม 10, 2547: 143 - 179)

ผล เล่นได้อย่างยอดเยี่ยม สามารถเอาชนะเมงูโรงาวะไปได้ในที่สุด

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือกทั่วประเทศ ฟุตบอลสามารถเอาชนะคู่แข่งโดยไม่เสียคะแนนถึงสองนัดซ้อน นัดที่สาม ฟุตบอลต้องพบกับซาสะซากิ ซึ่งมีสุดยอดพิชเชอร์ (ผู้ขว้างลูก) คาวาคามิ และสลักเกอร์ (ผู้ตีลูก) เบซีโซ ฟุตบอลป้องกันการรุกของซาสะซากิได้โดยมีอานิยะเป็นแกนนำ ในการบุกของฟุตบอล วาคานะพยายามตีลูกของคาวาคามิ จนกระทั่งนิ้วหัก ทำให้ต้องถูกเปลี่ยนตัวออกไป มิโคชิบะเองก็พยายามวิ่งไปรับลูกจนกระทั่งแทกรั่วสลบไป รวมถึงเซคิคาว่า ซึ่งบาดเจ็บที่ขา แต่ก็วิ่งสุดกำลัง (Rookies เล่ม 18, 2547: 121 - 189. เล่ม 20, 2547: 38 - 51, 103 - 117)

ผล สามารถเล่นกับทีมชั้นนำอย่างซาสะซากิได้สูสีและเอาชนะไปได้ในที่สุด ผู้ชมต่างยอมรับในฝีมือ

**เหตุการณ์** การแข่งรอบคัดเลือกทั่วประเทศ นัดที่สี่ ฟุตบอลต้องพบกับ เมงูโรงาระ คู่ปรับเก่า แต่ก่อนการแข่งขันทีมฟุตบอลได้ถูกกลุ่มอันธพาลทำร้ายจนบาดเจ็บ ฟุตบอลต้องลงแข่งทั้งที่ผู้เล่นบาดเจ็บหลายคน แทบไม่มีหนทางชนะ แต่ทุกคนก็ไม่ย่อท้อสิ้นหวัง อานิยะซึ่งบาดเจ็บหนักพยายามเล่นอย่างเต็มที่ไมยอมเปลี่ยนตัวออก วาคานะก็ตัดสินใจลงเล่นทั้งที่นิ้วที่หักจากการแข่งนัดที่แล้วยังไม่หายดี (Rookies เล่ม 22, 2547: 157 - 186. เล่ม 23, 2547: 137 - 163. เล่ม 24, 2547: 30 - 51)

**ผล** ความเพียรพยายามทุ่มเทของทีมฟุตบอลทุกคนช่วยให้เอาชนะเมงูโรงาระไปได้ ผู้คนรอบข้างต่างชื่นชม ยอมรับในฝีมือ สมาชิกฟุตบอลเองก็รู้สึกภาคภูมิใจ

## 2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการขาดความอดทน มุมานะพยายาม

### 2.1 ทีมฟุตบอลที่ถูกคู่แข่งทำคะแนนทิ้งห่างจึงรู้สึกถอดใจยอมแพ้

**เหตุการณ์** การแข่งข้อมระหว่างทีมฟุตบอลกับทีมเมงูโรงาระ สมาชิกฟุตบอลที่เพิ่งเริ่มเล่นเบสบอลสามารถสู้กับเมงูโรงาระได้สูสี แต่เมื่อทีมเมงูโรงาระ เริ่มเอาจริง เกมก็พลิกกลับ ฟุตบอลถูกทำคะแนนนำสมาชิกในทีมต่างรู้สึกหมดกำลังใจในการเล่น (Rookies เล่ม 13, 2547 8 - 40)

**ผล** ฟุตบอลถูกทำคะแนนทิ้งห่างออกไปเรื่อยๆ

## 3 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องความพยายามทุ่มเทไม่ย่อท้อ

3.1 ทีมฟุตบอลแม้จะเป็นมือใหม่แต่ก็พยายามเล่นอย่างสุดความสามารถ ขณะที่เมงูโรงาระไม่มีความกระตือรือร้นที่จะลงเล่นเลย

**เหตุการณ์** การแข่งขันข้อมระหว่างฟุตบอลกับเมงูโรงาระ ฟุตบอลแม้จะมีฝีมือด้อยกว่าแต่ก็เล่นอย่างเต็มความสามารถในขณะที่เมงูโรงาระ ซึ่งสมาชิกในทีมล้วนแล้วแต่มีทักษะการเล่นที่ยอดเยี่ยมกลับเล่นอย่างเฉื่อยๆ ไม่กระตือรือร้น (Rookies เล่ม 11, 2547: 13 - 37)

**ผล** ฟุตบอลที่มีฝีมือด้อยกว่าสามารถเล่นได้สูสีกับเมงูโรงาระ

**ความมีสติสัมปชัญญะ** หนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 3 ลักษณะ คือ



1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความรอบคอบ ไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและควบคุมอารมณ์ของตนให้พร้อมแก้ปัญหา

1.1 ฮียามะ ระวังความโกรธของตนแม้จะถูกทำร้าย เพราะไม่อยากก่อเรื่องทะเลาะวิวาทขึ้นอีก

เหตุการณ์ ชมรมเบสบอลฟุตบอลาโกะที่ฟื้นฟู่ขึ้นมาใหม่อีกครั้ง หลังจากเหตุยกพวกตีกัน ในระหว่างการแข่งขัน สมาชิกทุกคนรู้สึกเสียใจต่อการกระทำของตนในอดีต และตั้งใจว่าจะไม่ก่อเรื่อง เช่นนั้นขึ้นอีก ขณะนั้นฮียามะ หนึ่งในสมาชิกชมรมเบสบอลฟุตบอลาโกะได้ไปฝึกซ้อมตีลูกที่สนามและมีกลุ่มอันธพาลมาหาเรื่อง ทั้งที่โมโหและถูกทำร้าย แต่ฮียามะก็อดกลั้นไว้ไม่ยอมตอบโต้ (Rookies เล่ม 9, 2547: 114 - 185)

ผล ผู้คนชื่นชม ตนเองภาคภูมิใจ

1.2 เซคิคาว่า ระวังความโกรธของตนจากการถูกคู่แข่งยั่ว

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมระหว่างฟุตบอลาโกะกับเมงุโระงาวะ ซึ่ง เอนาซึ เด็กเกรที่เคยก่อเรื่องวิวาทในการแข่งขันย้ายไปอยู่ ก่อนเริ่มการแข่งขันทั้งสองทีมก็มีปากเสียงกันจนแทบจะเกิดเหตุตะลุมบอน แต่คาว่าไตได้เข้ามาห้ามไว้ก่อน ขณะแข่ง เซคิคาว่า ซึ่งออกไปตีลูกเป็นคนแรกถูก เอนาซึ จงใจขว้างบอกใส่ตัว แต่ เซคิคาว่า กลับสงบใจไม่อาละวาด ทั้งยังอาศัยจังหวะที่คู่แข่งเผลอวิ่งขโมยเบสได้อีกด้วย (Rookies เล่ม 10, 2547: 100 - 124)

ผล ได้รับคำชมจากคนรอบข้าง เซคิคาว่าเองก็รู้สึกภาคภูมิใจ

2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของความประมาทและไม่ควบคุมอารมณ์ของตน

2.1 สมาชิกฟุตบอลาโกะเล่นไม่รอบคอบเพราะประมาทคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมระหว่างฟุตบอลาโกะกับโยกะไดอิจิ เซคิคาว่าได้สร้างความตื่นตะลึงให้กับคู่แข่งด้วยการวิ่งที่รวดเร็ว ทำให้ประมาทเพราะคิดว่าไม่มีใครวิ่งไล่ตนทันจึงตัดสินใจวิ่งเพื่อขโมยเบส (Rookies เล่ม 5, 2547: 146 - 163)

ผล เพราะความประมาททำให้เซคิคาว่า เล่นพลาดจนถูกเพื่อนในทีมต่อว่า

เหตุการณ์ ชมรมเบสบอลฟุตบอลโกะ นัดแข่งซ้อมกับชมรมซอฟต์บอล และเนื่องจากเห็นว่าชมรมซอฟต์บอลมีแต่ผู้หญิง คงสู้พวกตนไม่ได้จึงคิดประมาท (Rookies เล่ม 9, 2547: 8 - 25)

ผล ฮิราซึกะเล่นพลาดทั้งที่สามารถเอาชนะได้ แต่กลับทำให้เสมอต่อเวลา จึงถูกเพื่อนร่วมทีมต่อว่า ตัวฮิราซึกะเองก็รู้สึกเสียใจ

## 2.2 สมาชิกฟุตบอลโกะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตน

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมระหว่างฟุตบอลโกะกับเมงุโระงาวะ โคะโนะ ผู้เล่นฝ่ายเมงุโระงาวะตีโฮมรันได้ตั้งแต่ต้นเกม ทำให้มีโคชิบะใจเสียและรู้สึกกดดัน เกรงว่าจะแพ้อย่างยับเยิน (Rookies เล่ม 11, 2547: 9 - 26)

ผล มีโคชิบะ ตื่นเต้นกดดันจนทำอะไรไม่ถูก จึงเล่นไม่ได้อย่างที่เคยฝึกซ้อม

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือกทั่วประเทศ ระหว่างฟุตบอลโกะกับซาสะซากิ บรรดาคนดูซึ่งยังยึดติดกับภาพฟุตบอลโกะที่เกรและชาวสื่อแ่งลบของฟุตบอลโกะจึงให้ร้องขับไล่ ฮามานากะ สมาชิกคนหนึ่งของฟุตบอลโกะรู้สึกโกรธมากจึงเดินออกไปที่สนามและถูเสลดใส่คนดู (Rookies เล่ม 13, 2547: 8 - 40)

ผล ทุกคนในสนามรวมไปถึงเพื่อนร่วมทีมต่างต่อว่าในพฤติกรรมของฮามานากะ จนฮามานากะรู้สึกละอายใจที่ทำเช่นนั้น

## 3 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของการควบคุมอารมณ์ของตน

3.1 มีโคชิบะ ตื่นเต้นกดดันเพราะต้องออกไปตีลูกตัดสิน ทำให้ตีไม่ถูก แต่เมื่อสงบสติอารมณ์ได้ก็สามารถตีโฮมรันได้

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือก ระหว่างฟุตบอลโกะกับเมงุโระงาวะ การแข่งขันดำเนินมาถึงรอบสุดท้าย ฟุตบอลโกะตามอยู่ 3 คะแนน มีโคชิบะเป็นคนตีโดยมีตัววิ่งอยู่ทั้งสามเบส มีโคชิบะรู้สึกกดดันเพราะผลแพ้ชนะขึ้นอยู่กับเขา ทำให้ 2 ลูกแรกตีพลาด แต่เมื่อสงบสติอารมณ์ได้ก็สามารถตีโฮมรันในลูกสุดท้ายสำเร็จ (Rookies เล่ม 24, 2547: 143 - 167)

ผล ลูกโฮมรันของมีโคชิบะช่วยให้ฟุตบอลโกะพลิกกลับมาชนะเมงุโระงาวะได้สำเร็จ

ความสามัคคี หนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง มีวิธีการสื่อสารเรื่องความสามัคคีผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยเหลือกันปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วง

### 1.1 ทีมฟุตบอลต่างร่วมแรงร่วมใจกันสู้กับคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมระหว่างฟุตบอลกับโยคะไดอิจิ สมาชิกฟุตบอลที่แม้จะเป็นมือใหม่ แต่ทุกคนก็ร่วมแรงร่วมใจกันสู้และช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี (Rookies เล่ม 6, 2547: 122 - 152)

ผล ฟุตบอลเล่นประสานกันได้อย่างยอดเยี่ยม แม้สุดท้ายจะแพ้แต่คะแนนก็ตามอยู่เพียง 1 คะแนนเท่านั้น ผู้ชมต่างยอมรับในฝีมือ ทุกคนในทีมก็รู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือกทั่วประเทศ นัดที่สาม ฟุตบอลพบ ซาสะซากิ สมาชิกฟุตบอลรวมใจกันเป็นหนึ่งเล่นประสานงานกันโดยอาศัยทีมเวิร์กป้องกันการรุกรานน่ากลัวของซาสะซากิ (Rookies เล่ม 18, 2547: 98 - 115)

ผล ป้องกันการบุกของซาสะซากิได้ คนดูที่เคยโหดก็เริ่มยอมรับในฝีมือ

2 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยเหลือกันปฏิบัติงาน

### 2.1 ทีมฟุตบอลที่ช่วยเหลือกันสู้กับคู่แข่ง แต่ทีมเมงุโระงาวะ ต่างคนต่างเล่นไม่สนใจใคร

เหตุการณ์ การแข่งขันซ้อมระหว่างฟุตบอลกับเมงุโระงาวะ สมาชิกฟุตบอลที่เพิ่งหัดเล่นได้ไม่นาน แต่ก็ร่วมมือกันเล่นประสานงานได้อย่างยอดเยี่ยม ขณะที่สมาชิกเมงุโระงาวะต่างเป็นนักเบสบอลฝีมือเก่งกาจ แต่กลับเล่นเอาแต่ใจและแตกแยกกันในทีม (Rookies เล่ม 12, 2547: 28 - 54)

ผล ฟุตบอลที่แม้จะมีประสบการณ์และฝีมือดีกว่า แต่ก็เล่นได้ไม่เป็นรองและเอาชนะไปในที่สุด ขณะที่เมงุโระงาวะ ซึ่งมีผู้เล่นฝีมือดีกลับพ่ายแพ้ ทำให้ตนเองต้องสำนึกเสียใจ

## 5. สิงห์นักปั้น

แต่งเรื่องและวาดภาพโดย มาซาฮิโตะ โซดะ (Masahito Soda)

### โครงเรื่อง

เรื่องราวของเด็กชายคนหนึ่งที่รักการขี่จักรยานเป็นชีวิตจิตใจจึงสมัครเข้าเป็นสมาชิกชมรมจักรยานของโรงเรียน ในขณะที่เข้าค่ายเก็บตัวก็เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้เขาได้รับบาดเจ็บอย่างหนัก แต่ด้วยความมุ่งมั่นไม่หวั่นต่ออุปสรรคเขาก็กลับมาขี่จักรยานได้อีกครั้งและชนะเลิศในการแข่งขันทั่วประเทศ

### เรื่องย่อ

“โนโนมูระ เทรุ” เด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นผู้รักการขี่จักรยานได้ย้ายบ้านจากโตเกียวมายังเมืองที่เต็มไปด้วยเนินเขาในเขตคันไซ ด้วยความที่ทั้งเมืองมีแต่เนินทำให้ไม่มีใครคิดที่จะขี่จักรยานเลย เมื่อครั้งที่เขาเพิ่งย้ายมาใหม่เขาก็ได้สร้างความตื่นตะลึงให้กับผู้พบเห็นจากการที่เขาขี่จักรยานในเมืองแห่งนี้ไม่เพียงเท่านั้นเขายังสามารถพิชิตเนินที่สูงเป็นอันดับ 2 ของเมืองได้อีกด้วยและตลอด 7 ปี ที่เขาอาศัยอยู่ในเมืองนี้เขาก็เพียรพยายามขี่จักรยานเพื่อพิชิตเนินที่มีความสูงเป็นอันดับหนึ่งให้จงได้ วันหนึ่งขณะที่เทรูกำลังขี่จักรยานอยู่นั้นเขาก็พบกับ “ยูตะ ฮิโรฮิโกะ” นักแข่งจักรยานระดับมัธยมต้นซึ่งมีพ่อเป็นอดีตนักแข่งจักรยานโอลิมปิก เทรุซึ่งมั่นใจว่าถ้าเรื่องขึ้นเนินละก็เขาไม่แพ้ใครทั้งนั้นแต่ปรากฏว่าเขากลับแพ้ยูตะ

เพื่อที่จะพัฒนาฝีมือขี่จักรยานให้ดีขึ้นเทรุจึงตัดสินใจสอบเข้าโรงเรียนคาเมกาโอกะไฮสคูล ซึ่งมีโค้ชยูตะอดีตนักแข่งจักรยานโอลิมปิกสอนอยู่และเป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียงทางด้านจักรยาน ที่ชมรมจักรยานโรงเรียนคาเมกาโอกะ เทรุได้พบกับ “ฮาโตมูระ ไดสึเกะ” กัปตันชมรมจักรยานซึ่งได้ที่ 10 จากการแข่งทั่วประเทศมาแล้ว เทรุซึ่งฝึกขี่จักรยานด้วยตัวเองมาโดยตลอดได้เรียนรู้เทคนิคต่างๆ มากมายจากการฝึกซ้อมร่วมกับสมาชิกในชมรม

หลังจากเข้าเป็นสมาชิกชมรมจักรยานแล้วเทรุก็ได้เข้าแข่งในการแข่งจักรยานทางไกลอิชิวาทายามะซึ่งมีเส้นทางข้ามเขาอันสูงชัน การแข่งขันครั้งนี้ “มาคิเสะ เคนทาโร่” นักแข่งชั้นนำคนหนึ่งของญี่ปุ่นก็เข้าร่วมด้วย การแข่งขันเป็นไปอย่างดุเดือดนักแข่งทุกคนต้องเผชิญกับความสูงชันของภูเขาอิชิวาทายามะ ด้วยกำลังใจจากทุกคนเทรุสามารถพิชิตรางวัลจ้าวภูเขาโดยขึ้นภูเขาอิชิวาทายามะได้เป็นคนแรก จากความร่วมมือของเทรุและยูตะทำให้ฮาโตมูระเอาชนะมาคิเสะได้เป็นที่ 1 ในการแข่งครั้งนี้ หลังจากนั้นเทรุ ยูตะ และฮาโตมูระได้เข้าร่วมการแข่งขันอินเตอร์ไฮรอปคัดเลือกซึ่งเป็นการแข่งประเภททีม ด้วยความสามารถเฉพาะตัวของพวกเขาทำให้สามารถทำลายสถิติไปได้ แต่สุดท้ายพวกเขาก็ยัง

พ่ายให้กับทีมโรงเรียนไฮเทคซึ่งมีทีมเวิร์กเหนือกว่า ในการแข่งครั้งนี้เทรู่ได้พบกับ “แฮริส ริวอลเวอร์” นักแข่งที่มีความเร็วในการขึ้นเขาอย่างยอดเยี่ยม

โค้ชยูตะได้ให้สมาชิกในชมรมทุกคนไปเข้าค่ายฝึกซ้อมร่วมกับชมรมจักรยานมหาวิทยาลัยฮิโนะได จากการฝึกฝนอย่างหนักทำให้ฝีมือในการขี่จักรยานของเทรู่พัฒนาขึ้น แต่ในการแข่งขันซึ่งเปรียบเสมือนพิธีปิดค่ายนั้นได้เกิดอุบัติเหตุขึ้นทำให้เทรู่บาดเจ็บอย่างหนัก ขณะที่ทุกคนต่างสิ้นหวังโดยคิดว่าเทรู่คงไม่สามารถกลับมาขี่จักรยานได้แล้ว แต่เขาก็ไม่ยอมท้อแท้โดยพยายามทำกายภาพบำบัดและกลับไปฝึกฝนการขี่จักรยานใหม่อีกครั้งที่เมืองแห่งเนิน จากความมุ่งมั่นอย่างไม่ย่อท้อเทรู่ก็สามารถกลับมาขี่จักรยานได้ ในการแข่งขันทัวร์ เดอ โอกินาวา การแข่งที่ยิ่งใหญ่ซึ่งมีสุดยอดนักแข่งจากทั่วประเทศเข้าร่วมรวมไปถึง “ซากามากิ เรโอโนะ” ราชาแห่งวงการจักรยานญี่ปุ่น ณ ที่นี้เทรู่ได้พิสูจน์ตนเองอีกครั้งว่าถึงเขาจะผ่านการบาดเจ็บหนักมาก่อนแต่ฝีมือของเขาก็ไม่ตกลงเลยและถ้าเป็นเรื่องขึ้นเนินเขาก็ไม่แพ้ใคร ด้วยการโค่นซากามากิและแฮริสพร้อมกับชิงตำแหน่งจ้าวภูเขาหนึ่งในญี่ปุ่นมาครองได้สำเร็จ ช่วงสุดท้ายของการแข่งขันเป็นการจับเคียวกันระหว่างเทรู่กับยูตะซึ่งในที่สุดเทรู่ก็สามารถเอาชนะและได้เป็นแชมป์ที่อายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักป่วน

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	8	5.16	5
ความอดทน	97	62.58	1
ความมีระเบียบวินัย	5	3.22	7
ความมีสติสัมปชัญญะ	10	6.45	3
ความสามัคคี	13	8.39	2
ความซื่อสัตย์สุจริต	4	2.58	8
ความเมตตากรุณา	9	5.81	4
ความยุติธรรม	2	1.29	9
ความเสียสละ	7	4.52	6

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักป่วน 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความอดทน คิดเป็นร้อยละ 62.58

อันดับ 2 ความสามัคคี คิดเป็นร้อยละ 8.39

อันดับ 3 ความมีสติสัมปชัญญะ คิดเป็นร้อยละ 6.45

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักป่วน มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความอดทน หนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักป่วน มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดทนผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความเพียรพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ตลอดจนความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง



### 1.1 เทรุทุมเทให้กับการชี่จักรยาน ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคหรือย่อท้อต่อความยากลำบาก

เหตุการณ์ เทรุย้ายบ้านจากโตเกียว มายังเมืองที่เต็มไปด้วยเนินเขาในเขตคันไซ ผู้คนในเมืองแห่งนี้ไม่นิยมที่จะชี่จักรยานกัน เพราะความชันของเนินเป็นอุปสรรค แต่เทรุกลับพยายามที่จะชี่จักรยาน โดยในวันแรกที่ย้ายมาถึง เขาก็พยายามขึ้นเนินซึ่งมีความสูงเป็นอันดับ 2 ของเมืองให้ได้ หลังจากนั้นเขาก็มุ่งมั่นที่จะพิชิตเนินที่ยาวที่สุดของเมืองแห่งนี้ (สิงห์นักปั่น เล่ม 1, 2547: 3 - 37)

ผล เทรุสามารถขึ้นเนินที่ 2 และเนินที่ 1 ได้เป็นผลสำเร็จ ผู้คนในเมืองต่างชื่นชมและยอมรับในความเพียรพยายาม ตัวเทรุก็รู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ การแข่งขันจักรยานทางไกลอิชิวาตายามะ เทรุซึ่งไม่ชำนาญการชี่จักรยานพื้นราบ ทำให้ถูกแซงจนทิ้งห่าง แต่เขาก็พยายามไล่ตามพวกกลุ่มนำอย่างเต็มที่ และสามารถตามทันเมื่อเข้าสู่ทางขึ้นเนินซึ่งเขาถนัด โดยเทรุมุ่งมั่นที่จะพิชิตภูเขาอิชิวาตายามะให้ได้เป็นคนแรก (สิงห์นักปั่น เล่ม 2, 2547: 129 - 177, 290 - 346)

ผล เทรุขึ้นเขาอิชิวาตายามะเป็นที่ 1 พิชิตรางวัลจ้าวภูเขาได้สำเร็จ ผู้ชมรวมไปถึงคู่แข่งต่างยอมรับในความสามารถ

เหตุการณ์ การแข่งขันทัวร์ เดอโอกินาวา เทรุซึ่งหายจากอาการบาดเจ็บเข้าลงแข่งด้วย โดยในช่วงแรกที่เป็นทางราบนั้น เทรุถูกทิ้งห่างออกไปเรื่อยๆ แต่แล้วเมื่อกระแสลมทะเลพัดเข้ามา การชี่จักรยานต้านกระแสลมทำให้เทรุเห็นทางราบเป็นเนิน ช่วยให้สามารถไล่ตามพวกกลุ่มนำไปได้จนทัน และแซงหน้าขึ้นไปโดยเทรุมุ่งมั่นที่จะเป็นจ้าวภูเขาของการแข่งครั้งนี้ เทรุได้เผชิญหน้ากับซากามากิ ราชารองการจักรยานญี่ปุ่น และสามารถเอาชนะซากามากิในการแข่งยี่สิบปี แต่จากการดวลกับซากามากิในครั้งนี้ ทำให้เทรุเหน็ดเหนื่อยจนถูกแฮริสแซงหน้าทิ้งห่างไป เทรุซึ่งรวบรวมกำลังได้อีกครั้งพยายามไล่ตามแฮริสไปจนทัน การต่อสู้ระหว่างเทรุกับแฮริสเพื่อชิงตำแหน่งจ้าวภูเขาครั้งที่ 1 จึงเริ่มขึ้น (สิงห์นักปั่น เล่ม 6, 2547: 247 - 286. เล่ม 7, 2547: 164 - 201. เล่ม 8, 2547: 193 - 249)

ผล เทรุซึ่งชี่จักรยานขึ้นเขาไปสุดกำลัง สามารถเอาชนะแฮริสและคว้ารางวัลจ้าวภูเขาครั้งที่ 1 มาครองได้สำเร็จ ผู้ชมรวมทั้งคู่แข่งต่างยกย่องยอมรับในความทุ่มเท

เหตุการณ์ หลังจากคว้าตำแหน่งจ้าวภูเขาครั้งที่ 1 เทรุยังเอาชนะฮาโตมุระและชิงตำแหน่งจ้าวภูเขาครั้งที่ 2 มาได้อีกด้วย การแข่งขันทัวร์ เดอ โอกินาวา ดำเนินมาสู่ช่วงสุดท้าย ยุตะซึ่ง

ออมกำลังไว้สามารถไล่ตามเทรมาจนทัน เทรุและยูตะต่างทุ่มเทกำลังทั้งหมดออกฟาดฟันกัน เพื่อมุ่งสู่เส้นชัยเป็นอันดับหนึ่ง (สิงห์นักปั้น เล่ม 9, 2547: 23 - 191)

ผล เทรุที่พยายามอย่างเต็มที่ สามารถเอาชนะยูตะคว้าแชมป์มาได้สำเร็จ ผู้คนรอบข้างต่างยกย่องชื่นชมในพลังความมุ่งมั่นของเทรุ

## 1.2 เทรุพยายามอ่านหนังสืออย่างหนักเพื่อจะสอบเข้าโรงเรียนคาเมกาโอะกะให้ได้

เหตุการณ์ หลังจากเทรุพ่ายแพ้ยูตะบนทางขึ้นเนิน เขารู้สึกเจ็บใจและคิดที่จะแก้มือจึงตามยูตะไปโยโกฮาม่าเพื่อทำแข่ง ณ ที่นี้ เทรุได้พบกับโค้ชยูตะอดีตนักชกจักรยานโอลิมปิก ซึ่งได้ให้คำแนะนำเทรุในเรื่องที่จักรยานหลายต่ออย่าง เทรุซึ่งมีผลการเรียนไม่ดีนัก พยายามอ่านหนังสืออย่างหนักเพราะตั้งใจจะสอบเข้าโรงเรียนคาเมกาโอะกะที่โค้ชยูตะสอนอยู่ให้ได้ (สิงห์นักปั้น เล่ม 1, 2547: 198 - 244)

ผล ผลการเรียนของเทรุดีขึ้นและสามารถสอบเข้าโรงเรียนคาเมกาโอะกะได้อย่างที่ตั้งใจไว้

## 1.3 เทรุมุ่งมั่นฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาตนเอง

เหตุการณ์ ชมรมจักรยานคาเมกาโอะกะได้ไปเข้าค่ายฝึกซ้อมร่วมกับชมรมจักรยานมหาวิทยาลัยฮิโนะได ณ ที่นี้ เทรุได้ค้นพบจุดอ่อนของตน ซึ่งมีแค่เพียงกำลังขา แต่ร่างกายท่อนบนยังอ่อนแออยู่ เขาจึงพยายามฝึกซ้อมร่างกายอย่างหนักมากกว่าคนอื่น ๆ เพื่อยกระดับของตัวเองให้สูงขึ้น (สิงห์นักปั้น เล่ม 4, 2547: 266 - 323)

ผล เทรุที่ฝึกฝนร่างกายอย่างหนัก ทำให้ฝีมือก้าวหน้าพัฒนาขึ้น แม้จะเป็นการนั่งปั่นความเร็วก็ไม่ด้อยไปกว่าคนอื่นเลย

เหตุการณ์ เทรุซึ่งประสบอุบัติเหตุ ได้รับบาดเจ็บที่ขาอย่างหนัก กลับมาฝึกฝนตนเองใหม่อีกครั้งที่เมืองแห่งเนิน โดยเริ่มจากการพิชิตเนินที่ 2 แล้วต่อด้วยเนินที่ 1 การฝึกซ้อมเพื่อฟื้นฟูร่างกายผ่านไปเช่นนี้วันแล้ววันเล่า จนกระทั่งเหลือเวลาอีก 3 อาทิตย์ การแข่งขันทัวร์เดอโอกินาวาจะเริ่มขึ้น เทรุจึงกลับโยโกฮาม่า (สิงห์นักปั้น เล่ม 5, 2547: 299 - 334)

ผล เทรุกลับมาที่มีร่างกายแข็งแรงดังเดิม พร้อมกับฝีมือการขี่จักรยานที่พัฒนาขึ้น

2 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องความเพียรพยายามไม่ย่อท้อ ต่ออุปสรรคและปัญหา

2.1 เหตุต้องถอดล้อของตนยกให้ฮาโตมุระผู้เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งเป็นเหตุการณ์ลักษณะเดียวกันกับที่วีเอ็ท นักแข่งระดับโลกเคยประสบ

เหตุการณ์ การแข่งจักรยานทางไกลอิชิวาตายามะ ระหว่างทางขึ้นเนิน รถจักรยานของฮาโตมุระกับตันทีมคาเมกาโอกะ เกิดยางแตกและไม่มีล้อสำรองเหลือแล้ว โค้ชยูตะจึงสั่งเหตุให้ถอดล้อของตนส่งให้ฮาโตมุระ ซึ่งเหตุการณ์ลักษณะนี้เคยเกิดขึ้นในการแข่งทัวร์เดอฟรองซ์ ปี 1934 วีเอ็ท ดาวรุ่งดวงใหม่ ผู้ช่วยของแมนิว ตัวเก็ง สามารถขึ้นมาได้ถึงตำแหน่งที่ 3 จนมีโอกาสชนะเลิศ แต่ระหว่างทางที่จะข้ามภูเขา แมนิวเกิดยางแตกถึง 2 ครั้ง วีเอ็ท จึงถอดล้อของตัวเองให้กับแมนิว หลังจากนั้นเขาได้แต่ยืนร้องไห้รอการมาของช่างพอร์ทคาร์อยู่คนเดียว แต่เหตุที่ประสบเหตุการณ์ลักษณะคล้ายกัน กลับไม่ร้องไห้และไม่หยุดรอ เขาแบกจักรยานขึ้นป่าแล้ววิ่งไล่ตามไปอย่างไม่ลดละ จนกระทั่งได้ล้อใหม่มาเปลี่ยน เหตุจึงรีบปั่นไล่ตามคนนำไป (สิงหนักปั่น เล่ม 2, 2547: 245 - 290)

ผล ผู้ชมต่างยกย่องชื่นชมในความมานะพยายามของเหตุ และเหตุซึ่งไม่ติดต่ออุปสรรคพยายามสู้สุดความสามารถทำให้ไม่เสียใจในภายหลังดังเช่น วีเอ็ท

2.2 เหตุได้รับบาดเจ็บอย่างหนักจากอุบัติเหตุ ซึ่งอาการของเขาเป็นเช่นเดียวกับที่เคยเกิดกับโค้ชยูตะ

เหตุการณ์ การแข่งขันปิดค่ายฝึกซ้อมฤดูร้อน เหตุประสบอุบัติเหตุบาดเจ็บสาหัส ซึ่งหมอวินิจฉัยว่าการบาดเจ็บครั้งนี้อาจทำให้เขาเดินอย่างปกติไม่ได้อีก อาการบาดเจ็บของเหตุเหมือนกับที่เคยเกิดกับโค้ชยูตะ เมื่อสมัยเป็นนักกีฬาโอลิมปิก จนต้องเลิกเป็นนักกีฬา แต่เหตุกลับมุ่งมั่นที่จะขี่จักรยานให้ได้ โดยสิ่งแรกที่เขาทำหลังถอดเฟืองออก คือการรอขาเข้ามาจนสุดเพื่อพิสูจน์ว่าเขาสามารถวางขาบนบันไดรถได้ และในขณะที่ทุกคนต่างสิ้นหวัง แต่เหตุยังไม่ย่อท้อ พยายามทำกายภาพบำบัดแม้จะต้องเจ็บปวดอย่างมากก็ตาม (สิงหนักปั่น เล่ม 5, 2547: 123 - 223)

ผล ผู้คนรอบข้างต่างยกย่องชื่นชมในความมุ่งมั่นของเหตุ และจากความพยายามของเหตุทำให้สามารถกลับมาขี่จักรยานได้อีกครั้ง

ความสามัคคี หนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงหนักปั่น มีวิธีการสื่อสารเรื่องความสามัคคีผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยเหลือกันปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วง

### 1.1 สมาชิกชมรมจักรยานคาเมกาโอกะต่างร่วมมือและช่วยเหลือกัน ผู้ กับคู่แข่ง

เหตุการณ์ การแข่งจักรยานทางไกลอิชิวาตายามะ เข้าสู่ช่วง 600 เมตรสุดท้าย เป็นการขับเคี่ยวกันระหว่าง เทรุ ยูตะ ฮาโตมุระ จากชมรมจักรยานคาเมกาโอกะ กับ มาคิเสะ นักแข่งอาชีพ สมาชิกทีมคาเมกาโอกะต่างพยายามที่จะชนะให้ได้จนถึงนาทีสุดท้าย แต่เมื่อรู้ว่าลำพังกำลังของตัวเองไม่มีทางเลย ทำให้คิดได้ว่า ชัยชนะนั้นแม้ตัวเองไม่ได้ก็ขอให้เพื่อนร่วมทีมได้ ทั้งเทรุและยูตะจึงใช้กำลังทั้งหมดที่เหลืออยู่ช่วยให้ฮาโตมุระเอาชนะการแข่งขัน (สิงห์นักปั่น เล่ม 3, 2547: 92 - 110)

ผล จากความร่วมมือของทุกคน ฮาโตมุระสามารถเอาชนะมาคิเสะ และเป็นที่ 1 ในการแข่งขัน ผู้ชมรู้สึกชื่นชมในความร่วมแรงร่วมใจของสมาชิกคาเมกาโอกะ

เหตุการณ์ การแข่งขันปิดค่ายฝึกซ้อมฤดูร้อน ทีมมหาวิทยาลัยฮิโนะได ซึ่งชำนาญเส้นทางมากกว่าทำให้ทั้งคู่แข่งออกไป ฮาโตมุระ เทรุ ยูตะ และมัดสึโทยะ จากคาเมกาโอกะต่างได้เห็นว่าการแข่งของตัวเองคงไม่สามารถไล่ตามทันได้ ทั้งหมดจึงร่วมมือกันโดยอาศัยรูปแบบการขี่เป็นทีมเพื่อไล่ตามทีมฮิโนะได (สิงห์นักปั่น เล่ม 4, 2547: 335 - 352)

ผล ทีมคาเมกาโอกะสามารถไล่ตามทีมฮิโนะไดจนทัน

## 2 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียในเรื่องของการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

2.1 สมาชิกทีมคาเมกาโอกะที่แต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตัวสูง แต่กลับแพ้ทีมโฮเทโค ซึ่งมีทีมเวิร์กดีกว่า

เหตุการณ์ การแข่งขันรอบคัดเลือกอินเตอร์ไฮ ซึ่งเป็นการแข่งประเภททีม 4 คน เวลาที่นักแข่งคนที่ 3 เข้าเส้นชัยจะเป็นเวลาของทีม สมาชิกของทีมคาเมกาโอกะต่างเป็นนักแข่งที่มีความสามารถเฉพาะตัวเด่นกันไปคนละทาง ทำให้เกิดความไม่สมดุลนอกจากนี้แต่ละคนยังเอาแต่ใจไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอีกด้วย ในขณะที่สมาชิกทีมโฮเทโค มีฝีมือดีกว่าทีมคาเมกาโอกะ แต่ด้วยความที่สมาชิกทั้ง 4 ของโฮเทโคมีความสามารถเท่าๆ กัน รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกัน

และกันทำให้นำกำลังทั้งหมดออกมาใช้ได้ตลอดเวลา (สิงห์นักปั้น เล่ม 3, 2547: 284 - 386. เล่ม 4, 2547: 77 - 112)

ผล ทีมไฮเทคโคทำลายสถิติที่ทีมคาเมกาโอะกะทำไว้และได้ไปแข่งอินเตอร์ไฮ

ความมีสติสัมปชัญญะ หนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักปั้น มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะ ผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะ คือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความรอบคอบ ไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและความคุมอารมณ์ของตนให้พร้อมที่จะแก้ปัญหา

1.1 เทรู่ใช้รูปแบบการปั้นเพื่อออกมาวิ่งไล่ตามกลุ่มนำให้ทันในช่วงสุดท้าย

เหตุการณ์ การแข่งขันเทรู่ เดอ โอกินาวา เทรู่ซึ่งถูกทิ้งห่างในช่วงทางราบ ไล่ตามมาจนถึงช่วงทางขึ้นเขาที่ตนถนัดได้สำเร็จ เทรู่ซึ่งฝึกฝนร่างกายท่อนบนมาอย่างดีทำให้สามารถนั่งปั่นด้วยความเร็วไม่ลดลงได้ จึงอาศัยรูปแบบการยืนปั่นสลับกับนั่งปั่นเพื่อเป็นการออกมาวิ่งไล่ตามกลุ่มนำให้ทันในช่วงนาทีสุดท้าย (สิงห์นักปั้น เล่ม 7, 2547: 66 - 102)

ผล เทรู่ซึ่งถูกทิ้งห่างในช่วงแรก สามารถไล่ตามกลุ่มนำจนทันและแซงขึ้นหน้าไปได้คู่แข่งต่างรู้สึกยอมรับและตื่นตระหนกในฝีมือ

1.2 เทรู่ศึกษารายละเอียดและจดจำเส้นทางการแข่งขันได้เป็นอย่างดี

เหตุการณ์ การแข่งขันเทรู่ เดอ โอกินาวา เทรู่ได้ศึกษาเส้นทางแข่งขันมาเป็นอย่างดี และในเส้นทางดังกล่าวซึ่งต้องขึ้นภูเขาลูกเดิมถึง 2 ครั้ง เทรู่ยังสามารถจดจำได้ถึงจุดที่ควรจจะรูกตลอดจนอุปสรรคและสิ่งกีดขวาง (สิงห์นักปั้น เล่ม 8, 2547: 279 - 306)

ผล เทรู่สามารถขึ้นเขาครั้งที่ 2 ได้เร็วกว่าครั้งแรก เพราะเป็นการขึ้นเขาโดยมีข้อมูลอยู่ในหัว ทั้งยังหลบหลีกอุปสรรคกีดขวางที่มองจากระยะไกลไม่เห็นได้อีกด้วย

2 ชี้ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนไม่ได้

2.1 เทรู่รู้สึกตื่นเต้น ตึงเครียดเป็นอย่างมากเพราะเพิ่งลงแข่งเป็นครั้งแรก

เหตุการณ์ การแข่งขันจักรยานทางไกลอิชิวาตายามะ เทรุ ซึ่งได้ลงแข่งอย่างเป็นทางการครั้งแรก ทำให้เกิดความเครียดและตื่นเต้นจนทำอะไรไม่ถูก (สิงห์นักปั่น เล่ม 2, 2547: 95 - 122)

ผล เทรุซึ่งยังควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ ทำให้ขี่ได้ไม่เต็มที่จนอันดับถูกทิ้งห่างออกไปจากเพื่อนร่วมทีม



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## 6. ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย

แต่งเรื่องและวาดภาพโดย เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto)

### โครงเรื่อง

เรื่องราวของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายตัวเล็กๆ ซึ่งถูกเพื่อนที่แข็งแรงกว่ารังแกเป็นประจำจึงตัดสินใจไปฝึกหัดชกมวยที่ค่ายมวย ด้วยความพากเพียรฝึกซ้อมอย่างไม่ย่อท้อทำให้สามารถผ่านการทดสอบคัดเลือกเป็นนักมวยอาชีพและได้เป็นแชมป์ในที่สุด

### เรื่องย่อ

“อิโซโนะ มังเท็น” เด็กนักเรียนชั้นมัธยมที่อ่อนแอมักถูกเพื่อนรังแกเสมอ เขาจึงไปฝึกหัดชกมวยที่ค่ายอิซิงามิยามิ ณ ที่นี้มังเท็นได้พบกับ “นารูชิมะ ฮิโรโตะ” นักมวยดาวรุ่งความหวังของค่ายกับ “อาซาบะ” เทรนเนอร์มืออาชีพ มังเท็นได้รับคัดเลือกให้ร่วมฝึกซ้อมกับนารูชิมะที่อินามูระยามิจึงได้พบ “นัทสึกิ” ลูกชายหัวหน้าค่ายซึ่งเป็นผู้จุดประกายให้มังเท็นตัดสินใจเป็นนักมวยอาชีพ มังเท็นฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อเข้าทดสอบโปร ในการทดสอบเขาสามารถชนะน็อกคู่ชกและผ่านการทดสอบเป็นนักมวยอาชีพได้สำเร็จ การชกไฟท์เปิดตัวของมังเท็นหลังจากได้เป็นนักมวยอาชีพคู่ชกคือ “เองุจิ ฮิฟุมิ” นักชกที่มีส่วนสูงและช่วงชกยาวกว่ามังเท็นมากแต่ด้วยความมุ่งมั่นมังเท็นก็ชนะน็อกเองุจิไปได้

ในการชกซูเปอร์ริงก์ (การชกชกจริงบนเวที) ของ “มาคิ ฮายาโตะ” อดีตแชมป์อินเตอร์ไฮซึ่งเปิดขายบัตรให้เข้าชมและได้รับความสนใจอย่างล้นหลาม แต่เนื่องจากแชมป์ญี่ปุ่นที่ตามกำหนดการต้องมาชกกับมาคิเกิดไม่สบายมังเท็นจึงอาสาขึ้นชกแทนและชนะน็อกไปอย่างพลิกความคาดหมาย มังเท็นได้ให้สัญญากับมาคิว่าจะขึ้นชกกับมาคิอีกครั้ง

มังเท็นเข้าร่วมชกในศึกราชาดาวรุ่งหน้าใหม่ญี่ปุ่นฝั่งตะวันออก มังเท็นสามารถฝ่าฟันจนผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศราชาดาวรุ่งหน้าใหม่ ในรอบชิงนี้เขาต้องพบกับ “โมริโทโมะ จุนยะ” เพื่อนสนิทของเขาเอง หลังการต่อสู้อันดุเดือดมังเท็นก็สามารถเอาชนะและได้เป็นตัวแทนไปชกกับราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นฝั่งตะวันตก “ฮันซาวะ คาสึมะ” ผู้ซึ่งมีความยืดหยุ่นของร่างกายเป็นพิเศษสามารถดูดซับแรงจากการจู่โจมได้ มังเท็นฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อหาวิธีรับมือฮันซาวะ ในการแข่งขันแม้ว่ามังเท็นจะถูกชกอย่างหนักแต่ก็ไม่ยอมแพ้นั่นฮันซาวะและก้าวขึ้นสู่ตำแหน่งราชาดาวรุ่งทั่วประเทศญี่ปุ่นได้อย่างงดงาม

หลังจากได้ตำแหน่งราชาดาวรุ่งมังเท็นก็เข้าร่วมแข่ง “นักเคิลวอร์ส” การแข่งขันที่รวบรวมสุดยอดนักชกในรุ่นฟลายเวท โดยมีการชกชิงตำแหน่งระหว่าง “จากัวร์ มูราตะ” แชมป์ในรุ่นฟลายเวทของญี่ปุ่นกับมาคิเป็นคู่หลัก โมริโทโมะกับ “มิจิคาคะ ชูโกะ” ยอดฝีมือจากค่ายโคกะที่ไม่ได้ขึ้นชกศึกราชาดาวรุ่ง ส่วนคู่ชกของมังเท็นก็คือ “ชิชิโตะ ฮิโรมิ” นักชกอันดับ 3 ซึ่งผลการชกปรากฏว่ามาคิสามารถชิงตำแหน่งแชมป์จากจากัวร์ได้สำเร็จ มังเท็นก็สามารถเอาชนะชิชิโตะนักชกที่มีร่างกาย

แข็งแกร่งเหมือนสวมเกราจะมาได้ ในขณะที่โมริโทโมะซึ่งลดน้ำหนักอย่างหักโหมก็พ่ายให้กับมิจิคาตะ เป็นเหตุให้เสียชีวิตเนื่องจากเลือดคั่งในสมองแต่ในการแข่งขันรอบที่ 2 มังเท็นก็เอาชนะมิจิคาตะไปได้

เพื่อที่จะได้ชกกับมาคิซึ่งกำลังจะก้าวไปสู่ระดับโลก มังเท็นจึงตัดสินใจขึ้นชกกับ "ชาติชาย เกิดฤทธิ์" แชมป์เวิลด์เอเชียแปซิฟิก หลังจากที่มังเท็นเอาชนะชาติชายการชกระหว่างมังเท็นกับมาคิจึงถูกจัดขึ้น การชกเป็นไปอย่างดุเดือดแม้ว่ามังเท็นจะบอบช้ำจากการถูกชกมากกว่าแต่ด้วยหัวใจที่ไม่ยอมแพ้มังเท็นก็เอาชนะมาคิและก้าวไปสู่ระดับโลกจนได้เป็นแชมป์โลกในที่สุด



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 ตารางแสดงความถี่ด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ใ้หนูหมัดเต็มร้อย

คุณธรรม	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	14	7.65	4
ความอดทน	82	44.81	1
ความมีระเบียบวินัย	9	4.92	5
ความมีสติสัมปชัญญะ	45	24.59	2
ความสามัคคี	3	1.64	8
ความซื่อสัตย์สุจริต	17	9.29	3
ความเมตตากรุณา	6	3.28	6
ความยุติธรรม	1	0.54	9
ความเสียสละ	6	3.28	6

ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง ใ้หนูหมัดเต็มร้อย 3 อันดับแรก คือ

อันดับ 1 ความอดทน คิดเป็นร้อยละ 44.81

อันดับ 2 ความมีสติสัมปชัญญะ คิดเป็นร้อยละ 24.59

อันดับ 3 ความซื่อสัตย์สุจริต คิดเป็นร้อยละ 9.29

### วิธีการสื่อสาร

วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ใ้หนูหมัดเต็มร้อย มีลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความอดทน หนังสือการ์ตูนเรื่อง ใ้หนูหมัดเต็มร้อย มีวิธีการสื่อสารเรื่องความอดทนผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ดังนี้

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความมานะพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคตลอดจนความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง

### 1.1 มังเท็น มุ่งมั่นและขยันฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาฝีมือ

เหตุการณ์ มังเท็นเป็นเด็กอ่อนแอที่มักถูกเพื่อนนักเรียนรังแกเป็นประจำ เขาจึงไปหัดชกมวยเพื่อที่จะให้ตนเอง แข็งแกร่งขึ้น มังเท็นฝึกฝนตนเองอย่างกระตือรือร้น โดยมีหัวหน้าค่ายมวยคอยให้คำแนะนำ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 1, 2542: 3 - 26)

ผล มังเท็นมีร่างกายและฝีมือชกมวยดีขึ้น สามารถช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นจากการถูกอันธพาลรังแกได้ มังเท็นรู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ หลังจากฝึกหัดชกมวยมาได้ระยะหนึ่ง มังเท็นที่มีฝีมือแข็งแกร่งขึ้นก็คิดที่จะเป็นนักมวยอาชีพโดยอาซาบะ เทรนเนอร์ของเขาสัญญาว่า หากมังเท็นสามารถบีบลูกวอลเลย์ 90 ลูก ให้แตกหมดภายใน 2 เดือนจะอนุญาตให้มังเท็นเข้ารับการทดสอบมืออาชีพ มังเท็นจึงฝึกซ้อมอย่างหนัก พร้อมทั้งพยายามบีบลูกวอลเลย์ให้แตกหมดภายในกำหนด (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 3, 2543: 78 - 141)

ผล มังเท็นมีพลังกำลังและฝีมือที่พัฒนาขึ้น ผู้คนรอบข้างชื่นชมในความพยายาม เมื่อเข้ารับการทดสอบมังเท็นก็สอบผ่านได้เป็นมืออาชีพสมความตั้งใจ ตนเองและครอบครัวรู้สึกภาคภูมิใจ

เหตุการณ์ การแข่งศึกราชาดาวรุ่งหน้าใหม่ญี่ปุ่นฝั่งตะวันออก มังเท็นผ่านเข้าสู่รอบ 2 โดยต้องพบกับอิกุคินักมวยที่มีหมัดค้อนอันทรงพลัง มังเท็นซึ่งได้เห็นพลังทำลายที่หนักหน่วงจากหมัดของอิกุคิ จึงพยายามฝึกฝนร่างกายตนเองเพื่อรับมือกับการชกของอิกุคิ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 6, 2543: 86 - 138)

ผล ร่างกายที่ผ่านการฝึกฝนอย่างหนักของมังเท็นช่วยให้ทนทานรับการจู่โจมจากอิกุคิ ทั้งยังค้นพบวิธีตอบโต้กลับไปได้อีกด้วย

เหตุการณ์ มังเท็นสามารถผ่านเข้าสู่รอบรองชนะเลิศศึกราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นตะวันออกคู่ชกในนัดนี้ของเขาก็คือ นันโจ ซึ่งมีฉายาว่าจอมทำลาย เพื่อให้สามารถรับมือนันโจได้มังเท็นจึงไปเข้าค่ายเก็บตัวฝึกซ้อม การฝึกเป็นไปอย่างหนักหน่วงโดยมังเท็นต้องสวมรองเท้าหนักข้างละ 3 กิโลกรัมบนพื้นทราย และต้องชนลังเบียร์ 50 ลังไปส่งร้านค้าทุกเช้า นอกจากนี้ยังต้องฝึกซ้อมหลบดาบจากนักเคนได้เพื่อเพิ่มพลังให้กับร่างกาย (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 8, 2543: 56 - 181)

ผล ฝีมือของมังเท็นพัฒนาขึ้นมากช่วยให้มีความมั่นใจเพิ่มขึ้น ผู้คนรอบข้างต่างชื่นชมในความพยายามและยึดถือเป็นตัวอย่าง

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกราชาดาวรุ่งทั่วประเทศญี่ปุ่น มังเท็นซึ่งเป็นตัวแทนญี่ปุ่นฝั่งตะวันออกต้องพบกับฮันซาวะตัวแทนญี่ปุ่นฝั่งตะวันตก ผู้ซึ่งมีร่างกายยืดหยุ่น ดุดขับแรงจากการจูโจมได้ มังเท็นจึงต้องฝึกฝนเพื่อให้หมัดของตนมีความละเอียดคมมากขึ้นโดยการรับลูกเทนนิสที่เสิร์ฟมาด้วยความเร็ว 180 กิโลเมตรต่อชั่วโมง ในขณะที่สวมรองเท้าหนักข้างละ 3 กิโลไปด้วย (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 10, 2544: 158 - 190)

ผล มังเท็นมีร่างกายที่แข็งแกร่งและเทคนิคพัฒนามากขึ้น ช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับตนเอง

## 1.2 มังเท็นทุ่มเทกับการชก ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคหรือย่อท้อต่อความลำบาก

เหตุการณ์ วันสุดท้ายของค่ายเก็บตัว มังเท็นได้ขอขึ้นชกซูเปอร์ริงก์(ซ้อมชกบนเวที) กับนัทสึกิ มังเท็นซึ่งมีช่วงชกสั้นกว่าจึงต้องเดินหน้าเข้าหา ทำให้ถูกชกล้มลงครึ่งแล้วครึ่งเล่า แต่มังเท็นก็ยังลุกขึ้นแล้วเดินหน้าสู้ไม่ยอมถอย (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 2, 2542: 57 - 123)

ผล มังเท็นสามารถชกและตอบโต้กับนัทสึกิได้อย่างสูสี แม้ว่าสุดท้ายจะแพ้แต่ทุกคนต่างก็ยอมรับในฝีมือและความมีใจสู้ของมังเท็น

เหตุการณ์ การชกศึกราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นฝั่งตะวันออก รอบ 2 มังเท็นพบกับอิบุกิ เริ่มการชกในยกแรกอิบุกิก็พุ่งเข้าเอาหัวกระแทกหน้าผากมังเท็นจนเลือดไหลเพื่อหวังให้มังเท็นกลัวไม่กล้าสู้ แต่มังเท็นกลับเดินหน้าบุกโดยไม่หวั่น แม้จะถูกกระหน่ำชกก็ไม่คิดยอมแพ้ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 6, 2543: 141 - 200)

ผล มังเท็นที่เดินหน้าเข้าปะทะกับอิบุกิอย่างไม่ยอมแพ้สามารถพลิกสถานการณ์เอาชนะไปได้ในที่สุด

เหตุการณ์ รอบรองชนะเลิศศึกราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นฝั่งตะวันออกมังเท็นพบกับนันโจ เพื่อที่จะหยุดการเคลื่อนไหวและหมัดอันรวดเร็วของนันโจ มังเท็นจึงเดินหน้าเข้าประชิดเพื่อชกกล้าตัว แม้จะถูกนันโจตีศอกใส่แขนแต่มังเท็นก็ยังทนเจ็บ ระดมชกด้วยแขนข้างที่ถูกตีศอกอย่างไม่ท้อถอย (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 9, 2544: 43 - 81)

ผล หมัดของมังเท็นที่กระหน่ำชกกล้าตัว ทำให้หมัดของนันโจที่เคยรวดเร็วจนมองไม่เห็น กลับเป็นหมัดที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน และมังเท็นที่พยายามชกอย่างสุดความสามารถนั้นก็เอาชนะนันโจผ่านเข้าสู่รองชิงชนะเลิศได้สำเร็จ

เหตุการณ์ การชกศึกกราชาดาวรุ่งทั่วประเทศญี่ปุ่น มังเท็นต้องเผชิญหน้ากับฮันซาวะ ด้วยร่างกายที่ยืดหยุ่นของฮันซาวะ ทำให้หมัดของมังเท็นไม่มีผลใดๆ เลย แต่ทั้งที่รู้เช่นนั้น มังเท็นก็ยังเดินหน้าเข้าสู่อย่างอย่างไม่ลดละ จนกระทั่งค้นพบว่าในจังหวะที่สวนหมัดกันนั้น หมัดของเขาจึงจะส่งผลกับฮันซาวะ มังเท็นจึงระดมหมัดเข้าใส่ แม้จะต้องเผชิญกับการสวนกลับอย่างรุนแรง (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 11, 2544: 43 - 65)

ผล จากการกระหน่ำชกของมังเท็น ทำให้ฮันซาวะถึงกับเข่าอ่อน และมังเท็นสามารถเอาชนะไปได้ในที่สุด

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกนักเคลวอร์ส รอบแรกมังเท็นต้องพบกับชิชิโตะ นักชกอันดับ 3 ของรุ่นฟลายเวท ผู้มีร่างกายแข็งแกร่งประดุจรถหุ้มเกราะ มังเท็นเดินหน้าเข้าแลกหมัดอย่างไม่ย่อท้อ แม้จะโดนหมัดของชิชิโตะสวนกลับมากก็ตาม (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 14, 2545: 43 - 61)

ผล หมัดของมังเท็นที่ระดมเข้าใส่ชิชิโตะไม่หยุดยั้งส่งผลให้เกราะกล้ามเนื้อของชิชิโตะถูกทำลาย และท้ายที่สุดมังเท็นก็คว้าชัยชนะมาได้สำเร็จ ผู้ชมทุกคนรวมไปถึงชิชิโตะที่เป็นคู่ชกต่างยอมรับในความเป็นนักสู้ของมังเท็น

เหตุการณ์ การชกชิงตำแหน่งแชมป์รุ่นฟลายเวทระหว่างมังเท็นกับมาคิ นักชกที่มีทักษะเป็นเลิศสามารถป้องกันและอ่านทางหมัดคู่ต่อสู้ได้อย่างแม่นยำ หมัดของมังเท็นจึงไม่อาจถูกตัวของมาคิได้เลย ขณะที่มังเท็นกลับถูกชกอยู่ฝ่ายเดียว แต่มังเท็นก็ไม่ยอมแพ้สิ้นหวัง ยังคงลุกขึ้นแล้วเดินหน้าเข้าสู่ไม่ว่าจะล้มลงกี่ครั้ง (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 19, 2546: 43 - 142)

ผล มังเท็นที่เดินหน้าเข้าชกอย่างไม่ย่อท้อสามารถชกถูกมาคิ พลิกสถานการณ์กลับมาชนะชิงตำแหน่งแชมป์มาได้ในที่สุด ทั้งผู้ชมและมาคิต่างก็ยอมรับในตัวมังเท็น

ความมีสติสัมปชัญญะ หนังสือการ์ตูนเรื่องไอ้หนูหมัดเต็มร้อย มีวิธีการสื่อสารเรื่องความมีสติสัมปชัญญะ ผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากความละเอียดรอบคอบไม่ประมาท สามารถยับยั้งพฤติกรรมและความคุมอารมณ์ของตนให้พร้อมที่จะแก้ปัญหา

#### 1.1 มังเท็นควบคุมอารมณ์ของตน ใช้สติพิจารณาแก้ปัญหา



เหตุการณ์ การชกไฟท์เปิดตัวในฐานะมืออาชีพของมังเท็น คู่ชกคือ เองูจิ นักชกที่มี ส่วนสูงและช่วงชกยาวกว่ามังเท็นมาก ทำให้มังเท็นไม่สามารถเข้าประชิดตัวแล้วชกปลายคางได้ เขา จึงต้องพยายามหาวิธีที่จะชกให้โดน และในที่สุดก็พบวิธีนั้นโดยเปลี่ยนเป้าหมายจากคางมาเป็นช่วง ลำตัวซึ่งเขาชกถึงพร้อมทั้งรอยจหวะที่คางเองูจิตก (ไ้หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 4, 2543: 143 - 169)

ผล มังเท็นเอาชนะน้องเองูจิไปได้อย่างงดงาม

เหตุการณ์ การแข่งศึกราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นตะวันออก รอบที่ 3 คู่ชกของมังเท็นคือ ชิมาลี นักมวยซึ่งมีความสามารถในการวิเคราะห์รูปแบบการชกของคู่ต่อสู้ ทำให้หมัดของมังเท็นไม่เข้าเป้าเลย ซ้ำยังถูกชกสวนจนล้มลง แต่มังเท็นก็พยายามตั้งรับอย่างรัดกุมเพื่อศึกษาลักษณะการชกของชิมาลี (ไ้หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 7, 2543: 141 - 179)

ผล มังเท็นสามารถอ่านทางหมัดของชิมาลี ช่วยให้หลบหลีกการจู่โจมได้ ทั้งยังตอบโต้ กลับจนเอาชนะไปในที่สุด

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกนักเคิลวอร์ด ระหว่างมังเท็นกับชิชิโตะ มังเท็นซึ่งระดมชกใส่ จุดตายของชิชิโตะอย่างไม่ยั้ง จนกระทั่งอาการบาดเจ็บของชิชิโตะเริ่มปรากฏผล มังเท็นซึ่งได้รับ บาดเจ็บจากหมัดของชิชิโตะและความเหน็ดเหนื่อยจากการไล่ชกทำให้เขาล้มลงจากอาการขาด ออกซิเจน การต่อสู้ดำเนินไปจนถึงยกสุดท้าย มังเท็นซึ่งไม่มีแรงเหลือพอจะชกหมัดที่รุนแรงได้อีกแล้ว อาศัยจังหวะที่ชิชิโตะพุ่งตัวเข้ามาสวนหมัดออกไป (ไ้หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 14, 2545: 129 - 150)

ผล หมัดของมังเท็นที่ชกโดยอาศัยแรงที่ชิชิโตะพุ่งตัวเข้ามา ทำให้ชิชิโตะล้มลงบนพื้นเวที และพ่ายแพ้ไป

2 เปรียบเทียบพฤติกรรม เปรียบเทียบผลดีและผลเสียของความละเอียดรอบคอบ กับความ ประมาท

### 2.1 มังเท็นชกอย่างมีสติรอบคอบ ขณะที่คู่ชกของเขาประมาท

เหตุการณ์ มังเท็นเข้ามาฝึกหัดชกมวยที่ค่ายอิซิงามิ และได้พบกับนารูชิมะ นักมวยดาว รุ่งความหวังของค่าย นารูชิมะเสนอให้มังเท็นมาเป็นคู่ซ้อมสำหรับเข้าค่ายเก็บตัว แต่อาเบะนักมวยใน ค่ายกลับคัดค้านเพราะต้องการเป็นคู่ซ้อมให้นารูชิมะเอง ดังนั้น นารูชิมะจึงให้มังเท็นกับอาเบะซ้อม ชกกัน โดยผู้ชนะจะได้สิทธิไปเข้าค่ายเก็บตัวกับเขา มังเท็นตั้งการ์ดอย่างดี และอดทนจากการถูกชก

เพื่อรอคอยโอกาสที่อาเบะจะเข้ามาในรัศมีการชกของตน ในขณะที่อาเบะไม่สนใจเรื่องการตั้งการ์ด เพราะประมาทมั่งเห็นซึ่งเพิงหัดชกมวย (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 1, 2542: 66 - 92)

ผล มั่งเห็นอาศัยจังหวะที่อาเบะเข้ามาใกล้และเปิดการ์ด ชกไปที่คางเพียงหมัดเดียวก็เอาชนะไปได้

เหตุการณ์ มั่งเห็นขึ้นชกชูเปอร์ริงก์กับมาคิ อดีตแชมป์อินเตอร์ไฮ แทนแชมป์ญี่ปุ่นคนปัจจุบันที่เกิดไม่สบายกะทันหัน ทุกคนในสนามต่างคิดว่ามั่งเห็นไม่มีคุณสมบัติพอ แม้แต่มาคิเองก็คิดเช่นนั้น มั่งเห็นตั้งใจกับการชกอย่างเต็มที่ ส่วนมาคิ ซึ่งคิดว่าตนเหนือกว่ามาก จึงไม่เห็นการชกครั้งนี้มีความหมาย (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 5, 2543: 23 - 51)

ผล มั่งเห็นเอาชนะไปอย่างพลิกความคาดหมาย ด้วยการชกเพียงหมัดเดียว

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกราชาดาวรุ่งญี่ปุ่นทั่วประเทศระหว่างมั่งเห็นกับฮันซาวะ มั่งเห็นซึ่งต้องเผชิญกับร่างกายที่ยืดหยุ่นเป็นพิเศษของฮันซาวะ พยายามคิดหาวิธีการตอบโต้และก็ค้นพบว่าขณะที่สวนหมัดกันนั้นหมัดของเขาสามารถตอบโต้ได้อย่างได้ผล จึงหลอกล่อเพื่อให้ฮันซาวะบุกเข้าหา ส่วนฮันซาวะนั้นเกิดความรู้สึกประมาท เพราะมั่นใจในร่างกายที่ยืดหยุ่นของตน จึงไม่คิดจะตั้งการ์ด และเมื่อถูกยั่วก็โกรธจนขาดสติ (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 11, 2544: 65 - 83)

ผล ฮันซาวะหลงกลการยั่วของมั่งเห็นจึงถูกชกสวนกลับ จนสุดท้ายต้องพ่ายแพ้ไป

เหตุการณ์ การแข่งขันในคิงนักเคิลเวิร์ส ระหว่างมั่งเห็นกับชิชิโระ มั่งเห็นไม่สามารถชกคางของชิชิโระได้ เพราะกล้ามเนื้อที่คอและหน้าอกอันใหญ่โตจนกลายเป็นหนึ่งเดียวกับคาง แต่มั่งเห็นก็แก้ปัญหาด้วยการเปลี่ยนมาชกจุดตายอื่นๆ อย่างใจเย็น แม้ในตอนแรกจะดูเหมือนไม่ได้ผลก็ตาม ส่วนชิชิโระนั้นมั่นใจในเกราะกล้ามเนื้อของตนมากจึงละเลยเรื่องการป้องกัน (ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 14, 2545: 63 - 101)

ผล ชิชิโระที่ไม่สนใจเรื่องการป้องกันเลยนั้น ไม่สามารถทนรับการจู่โจมจุดตายต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่าได้ สุดท้ายจึงพ่ายแพ้ต่อมั่งเห็น

ความซื่อสัตย์สุจริต หนังสือการ์ตูนเรื่องไอ้หนูหมัดเต็มร้อย มีวิธีการสื่อสารเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตผ่านทางพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ใน 2 ลักษณะคือ

1 นำเสนอข้อดี แสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติตนทางกาย วาจา ใจ ให้ตรงต่อความเป็นจริง ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

### 1.1 มังเท็นบอกถึงความต้องการของตน เมื่อเห็นว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

เหตุการณ์ มังเท็นซึ่งตั้งใจจะฝึกหัดชกมวยอย่างจริงจัง จึงต้องใช้เงินจำนวนมากเพื่อสมัครเข้าค่ายมวย แต่เนื่องจากมีเงินไม่พอจึงไปขอยืมจากพ่อ เมื่อถูกถามถึงเหตุผลที่จะเอาเงินไปใช้ มังเท็นจึงบอกถึงความต้องการที่จะชกมวยของตนให้พ่อได้รู้ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 1, 2542: 94 - 112)

ผล พ่อยอมให้เงินมังเท็นไปสมัครอย่างเต็มใจและยอมรับในความตั้งใจที่จะชกมวยของมังเท็น

## 2 ซึ่ให้เห็นข้อเสีย แสดงให้เห็นถึงผลเสียของการคดโกงต่อหน้าที่การงานของตน

### 2.1 คู่ชกของมังเท็นใช้วิธีการสกปรกเพื่อหวังชัยชนะ

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกราชาดาวรุ่ง คู่ชกคนแรกของมังเท็น คือ โทคุโดจิ มังเท็นซึ่งฝึกซ้อมอย่างหนัก มีฝีมือและทักษะที่ดีกว่า เมื่อโทคุโดจิรู้ว่าสู้ไม่ได้จึงอาศัยจังหวะที่กรรมการปล่อยเอานิ้วจิ้มตามังเท็น (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 5, 2543: 148 - 176)

ผล ผู้ชมที่เห็นเหตุการณ์ต่างรุมประณามการกระทำของโทคุโดจิ และถึงแม้ว่าจะใช้วิธีการโกงแต่สุดท้ายก็พ่ายแพ้ไป ตัวโทคุโดจิก็รู้สึกผิดและสำนึกเสียใจ

เหตุการณ์ การแข่งขันศึกราชาดาวรุ่งรอบรองชนะเลิศระหว่างมังเท็นกับนันโจ เพื่อที่จะให้หมัดของตนเข้าเป้าหมายอย่างแน่นอน นันโจจึงใช้ศอกกระแทกใส่แขนมังเท็นจนไม่อาจยกแขนขึ้นตั้งการ์ดได้ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 9, 2544: 23 - 61)

ผล ถึงแม้นันโจจะใช้การตีศอกเข้าช่วย แต่ก็ไม่สามารถล้มมังเท็นได้ และสุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้มังเท็น

เหตุการณ์ มังเท็นขึ้นชกศึกนักเคิลวอร์สจัดเมนท์ เพื่อชิงสิทธิชกกับมาคิ โดยคู่ชกของมังเท็นคือ ซาติชายแซมปีเอเซียแปซิฟิก มังเท็น ซึ่งฝึกซ้อมอย่างดีบุกเข้าใส่โดยไม่หวั่นเกรง ทำให้ค้นพบว่า จริงๆ แล้ว ซาติชายอาศัยความเร็วในการออกหมัดฉวยโอกาสตีศอกใส่ (ไฉ่หนุหมัดเต็มร้อย เล่ม 18, 2546: 141 - 170)

ผล ชายาที่ช่วยโอกาสตีศอกใส่ม้งเห็น ถูกจับได้ว่าทำผิดกติกา ผู้ชมต่างหมดความ  
นับถือในฐานะแชมป์ และพ่ายแพ้ให้กับม้งเห็นในท้ายที่สุด

## สรุป

จากการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง พบว่าประเภทของคุณธรรมที่ถูกนำเสนอ  
มากที่สุด คือ ความอดสาหัส ความมีสติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์สุจริต โดยจะมี  
วิธีการสื่อสารด้านคุณธรรม 3 ลักษณะ ได้แก่ นำเสนอข้อดี ซึ่ให้เห็นข้อเสีย และเปรียบเทียบพฤติกรรม

ความอดสาหัส ใช้วิธีการสื่อสารทั้ง 3 ลักษณะ โดยวิธีนำเสนอข้อดีจะถูกใช้ในการสื่อสารมาก  
ที่สุด รองลงมา คือ เปรียบเทียบพฤติกรรมและชี้ให้เห็นข้อเสีย ตามลำดับ

ความมีสติสัมปชัญญะ ใช้วิธีการสื่อสารทั้ง 3 ลักษณะ โดยวิธีนำเสนอข้อดีจะถูกใช้ในการ  
สื่อสารมากที่สุด รองลงมา คือ ชี้ให้เห็นข้อเสียและเปรียบเทียบพฤติกรรม ตามลำดับ

ความสามัคคี ใช้วิธีการสื่อสารทั้ง 3 ลักษณะ โดยวิธีนำเสนอข้อดีจะถูกใช้ในการสื่อสารมาก  
ที่สุด รองลงมา คือ ชี้ให้เห็นข้อเสียและเปรียบเทียบพฤติกรรมซึ่งถูกใช้ในการสื่อสารเท่าๆ กัน

ความซื่อสัตย์สุจริต ใช้วิธีการสื่อสาร 2 ลักษณะ โดยวิธีชี้ให้เห็นข้อเสียจะถูกใช้ในการสื่อสาร  
มากที่สุด รองลงมา คือ นำเสนอข้อดี

ประเภทของคุณธรรมและรูปแบบวิธีการสื่อสารดังที่กล่าวมานี้จะถูกสื่อผ่านพฤติกรรมของตัว  
ละครในสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง นำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นซึ่งจะแตกต่างกันไปตามแต่วิธีการที่  
เลือกใช้

## แนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

จากผลการวิจัยข้างต้น พบว่าหนังสือการ์ตูนได้สะท้อนให้เห็นถึงคุณธรรมประเภทต่างๆ ผ่าน  
ทางเนื้อหาและรูปแบบวิธีการสื่อสาร ซึ่งลักษณะของเนื้อหาและวิธีการสื่อสารดังกล่าวสามารถนำมา  
ประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการอบรมบ่มเพาะคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน

การวิจัยนี้จึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขันรายการแฟนพันธุ์แท้ (การ์ตูนญี่ปุ่น) ตัวแทนจาก  
สำนักพิมพ์ นักแปล และกลุ่มผู้อ่านที่ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้ให้สัมภาษณ์  
เหล่านี้ต่างก็มีบทบาทเป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารควบคู่กันไป ซึ่งบทบาทในฐานะผู้ส่งสารนั้นจะมีทั้ง  
แบบที่เป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการ บทบาทในฐานะผู้ส่งสารแบบเป็นทางการ เช่น สำนักพิมพ์  
ที่จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนเพื่อจำหน่ายและเผยแพร่ หรือคอลัมนิสต์ที่เขียนบทความเกี่ยวกับการ์ตูนลง

ในนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ ส่วนบทบาทในฐานะผู้ส่งสารแบบไม่เป็นทางการก็ได้แก่ กลุ่มผู้อ่านที่แสดงความคิดเห็นของตนผ่านกระดานสนทนาในเว็บไซต์ ซึ่งความคิดเห็นทั้งหลายนี้มีผลในการจูงใจให้ผู้อ่านคนอื่นๆ เปิดรับหรือปฏิเสธหนังสือการ์ตูนเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ ดังนั้น ในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ก็เพื่อให้ทราบถึงแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ตลอดจนอุปสรรคที่ทำให้หนังสือการ์ตูนซึ่งเสริมสร้างคุณธรรมยังไม่ถูกนำไปใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ปัจจุบันหลายฝ่ายในสังคมไทยเริ่มเล็งเห็นถึงบทบาทของหนังสือการ์ตูนในการปลูกฝังค่านิยมหรือสิ่งดีงามต่างๆ โดยจะพบว่าตามร้านหรือแผงหนังสือทั่วไป มีการนำหนังสือการ์ตูนที่ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วรรณคดี หรือด้านอื่นๆ มาจำหน่ายเพิ่มมากขึ้น ทั้งที่เป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งการ์ตูนดังกล่าวนี้ นอกจากจะให้ความบันเทิงแล้วยังสอดแทรกสาระ ความรู้ ตลอดจนคุณธรรมที่ควรประพฤติปฏิบัติให้กับผู้อ่านอีกด้วย ดังตัวอย่างจากกระทู้แสดงความคิดเห็นใน [www.pantip.com](http://www.pantip.com) เมื่อวันที่ 26 กันยายน 2548 หัวข้อกระทู้ “เอามาแปะ...[บทความ] มุมมองต่อการ์ตูนญี่ปุ่นในสังคมไทย (ไม่เกี่ยวกับหลุมดำนะ)” ผู้ใช้นามแฝง Anna Hawkins กล่าวว่าการ์ตูนที่สามารถสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยได้นั้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะได้แรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องหนึ่งที่ตัวละครเอกของเรื่องใช้เวลาถึง 4 ปี เพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยอันดับหนึ่งของญี่ปุ่นขณะเดียวกัน จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างปรากฏว่ามีจำนวนไม่น้อยที่เลียนแบบพฤติกรรมกรรมการตัดสินใจจากตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่อ่าน ดังเช่น

วิศรุต วิสิทธิ์ นักอ่านที่ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนมาโดยตลอด กล่าวว่า “พฤติกรรมเลียนแบบการตัดสินใจจากหนังสือการ์ตูนที่จำได้ก็คือ การเลียนแบบ Super Hero ด้วยการเข้าไปช่วยเพื่อนที่ถูกรังแก อาจจะมีพลังไร้สาระแต่การ์ตูนก็สามารถสร้างความกล้าและสอนให้รู้ว่าการทำความดี คือสิ่งที่ทำให้เราเป็นยอดมนุษย์ได้ แม้จะมีพลังวิเศษใดๆ ก็ตาม”

อัศวิน จำหน่ายผล สูดยอดแฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น ให้ความเห็นว่า “สำหรับผมแล้วการเลียนแบบการตัดสินใจเชิงคุณธรรมจากการ์ตูนจะเป็นเรื่องมุมมองการใช้เหตุผลตัดสินความผิดถูก เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบางอย่างมันอาจไม่ได้เป็นดังที่เราเห็นเสมอไป ทุกสิ่งทุกอย่างต้องใจเย็นๆ ค่อยๆ คิด ซึ่งหนังสือการ์ตูนต่างๆ ไปหลายเรื่องก็แทรกมุมมองความคิดนี้”

นอกจากนี้การอ่านหนังสือการ์ตูนยังอาจช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังเช่น พรอนันต์ ลีวรรณภาโส นักแปลการ์ตูนอิสระ ซึ่งกล่าวว่าสาเหตุที่เขาเรียนภาษาญี่ปุ่นนั้น



จุดเริ่มต้นเป็นเพราะต้องการนำมาใช้อ่านหนังสือการ์ตูน เช่นเดียวกับ ประสพโชค จันทรมงคล คอลัมนิสต์จากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ ที่กล่าวว่าสาเหตุส่วนหนึ่งที่ตัดสินใจเลือกมาทำงานเขียนบทความเกี่ยวกับการ์ตูน เพราะชอบและติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก

แม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะมีส่วนช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่านบางส่วนแต่ก็มีคนในสังคมอีกจำนวนไม่น้อยที่ยังมองว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งมอมเมาเด็กและเยาวชน ทั้งยังเป็นการสิ้นเปลืองและไม่มีประโยชน์ ซึ่งผู้ที่มีความคิดเห็นเช่นนี้นั้น โดยมากมักไม่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนหรือไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนเลย แต่ในส่วนของผู้ที่ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำกลับมีความเห็นที่แตกต่างออกไป

ศิริ ชัยยะสุนทร สูดยอดแฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น 2 สมัย ให้ความเห็นในเรื่องนี้ว่า เป็นเรื่องความแตกต่างทางด้านมุมมอง โดยพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนของคนญี่ปุ่นกับคนไทยมาเปรียบเทียบกัน

"คนญี่ปุ่นอ่านการ์ตูนเหมือนอย่างที่คนไทยอ่านหนังสือพิมพ์ ไม่ว่าจะเราไปทำงาน ไปโรงเรียน อยู่บนรถเมล์ หรือไปไหนก็ตามที่เห็นอ่านหนังสือพิมพ์กัน คนญี่ปุ่นก็อ่านการ์ตูนในลักษณะนั้น ที่สังคมไทยมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระก็เพราะว่าเราไม่ได้มองโลกอย่างกว้างๆ เรามองแค่ประเทศไทย คือมองว่าเด็กอ่าน เด็กซื้อ ขายให้เด็ก เรามองว่าเป็นเรื่องของเด็กๆ แต่ญี่ปุ่นมีการ์ตูนทุกแขนง สำหรับทุกกลุ่ม การ์ตูนสำหรับเด็ก การ์ตูนสำหรับวัยรุ่น การ์ตูนสำหรับคนทำงาน มีการ์ตูนสำหรับคนทุกประเภท แต่คนไทยนำเข้ามาเฉพาะที่ขายได้ คนไทยจึงมองการ์ตูนแคบเข้าไปอีก มองแค่ว่าใครคือคนอ่าน เพราะที่เขาเลือกมาขายก็เลือกมาขายให้วัยรุ่น ให้เด็ก ไม่ได้ขายให้กับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่เลยมองว่านี่ไม่ใช่ของสำหรับเรา ดูแล้วไม่สนุกหรือไม่ได้อะไร ก็เลยมองว่าไร้สาระ"

พิฑูร ตีพัฒน์พันธ์ บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน KC. Weekly ในเครือวิบูลย์กิจ มองว่าสาเหตุที่ผู้ใหญ่มองว่าการ์ตูนไร้สาระเป็นเพราะผู้ใหญ่ไม่ได้อ่านการ์ตูน

"คือเราไม่รู้ว่าเส้นวัดคำว่าสาระ มันอยู่ตรงไหน ดังนั้นผู้ใหญ่เรามองว่าการอ่านการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระเป็นเพราะว่าเขาไม่รู้ว่ามันคืออะไร ทุกวันนี้การ์ตูนมันไม่เหมือนเมื่อ 20 - 30 ปีที่แล้ว ที่มีแต่ไข่มดแดงกระโดดลงมาจากตึก หรือยอดมนุษย์ปล่อยพลัง มันไม่ได้เป็นอย่างนั้นแล้ว ปัจจุบันมีการ์ตูนเกี่ยวกับการเมือง โรคภัยไข้เจ็บ ชีวิตประวัติ มันมีให้เลือกเยอะมาก พอผู้ใหญ่ไม่อ่านเขาก็ไม่รู้ทุกวันนี้จะอะไรๆ ในสังคมเราก็เป็นแบบนี้ ถ้าไม่ได้มาขึ้นที่มุมเดียวกัน เราไม่มีทางรู้ว่าสิ่งที่มันไร้สาระสำหรับเรา มันมีสาระสำหรับคนอื่นหรือเปล่า"



ณรงค์ฤทธิ์ วงศ์แพทย์ นิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร วิทยาเขตสารสนเทศพะเยา เป็นคนหนึ่งติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมานาน กล่าวว่

"ส่วนมากคนยังยึดติดกับค่านิยมที่ว่า การอ่านการ์ตูนเป็นการกระทำที่ไร้สาระอยู่ แต่ในความเป็นจริงแล้ว การ์ตูนมีหลากหลายประเภท ทั้งในแบบที่มีสาระและไม่มีสาระ ถ้าจะเปรียบเทียบกับนิตยสารก็คงจะมีทั้งนิตยสารแบบสารคดี ไปจนถึงนิตยสารบันเทิง ซึ่งทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับตัวคนอ่านเองเป็นสำคัญว่าจะเอาสิ่งที่มีสาระหรือไม่"

วิศรุต ให้ความเห็นในเรื่องนี้ว่า "การ์ตูนถือเป็นหนึ่งในอารยธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเหมือนภาพยนตร์หรือดนตรี การที่บอกว่าการ์ตูนหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งไร้สาระก็เหมือนกับการเหมารวมของปัญหาที่ผู้ใหญ่ในประเทศไทยส่วนมากยังใช้วิธีตัดสินแบบเหวี่ยงแหเข้าใส่ต้นเหตุ การ์ตูนเชิงสารคดี อ่างอิงประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์และศาสตร์อื่นๆ ก็มีมากมาย แต่กลับถูกเหมารวมไปว่าไร้สาระ"

ส่วนประเด็นที่ผู้ใหญ่มักจะมองว่าการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่มอมเมา สร้างพฤติกรรมรุนแรงและค่านิยมเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมให้กับเด็กและเยาวชน อิศเรศ ทองปัสโลว์ บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน Boom แสดงทัศนะในประเด็นนี้ว่า

"ผมมองว่าสังคมบ้านเราเป็นสังคมที่ซอหาแพะมากกว่าเป็นสังคมที่จะหาทางแก้ปัญหา เวลาเกิดปัญหาอะไรขึ้นมาก็จะหาอะไรที่มันหาง่าย แล้วโทษว่ามันเป็นตัวต้นเหตุ แล้วก็จบตรงนั้นไม่มีการแก้ไขจริงๆ คือ การ์ตูนญี่ปุ่นจริงๆ แล้วมันก็มีหลายระดับ เขาจะแบ่งเรทอายุไว้เลยว่า ขนาดนี้รุ่นเด็กระดับมัธยมต้นอ่าน การ์ตูนที่เราทำอยู่นี้เป็นการ์ตูนระดับมัธยมต้นถึงปลายที่เขาเรียกว่า การ์ตูนโชเน็น (Shonen) คือ จริงๆ การ์ตูนรุ่นนี้มันไม่มีอะไร และการ์ตูนพวกที่มีภาพรุนแรงและภาพเปลือยพวกนั้นเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กมหาวิทยาลัยอ่าน แต่ลักษณะของการ์ตูนบ้านเราเวลาไปวางแผงแล้วมันไม่มีการแบ่งแยก พ่อเด็กซื้อแล้วเอาไปเปิดอ่าน พ่อแม่ไปเห็นเข้าก็โวยวาย แต่จริงๆ อันนั้นเป็นการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่อ่าน ซึ่งผมว่ามันยาก บางทีในส่วนของผู้อั้ปกครองเอง เราก็เห็นว่าวิจารณ์ญาณยังไม่ค่อยมี เราต้องสกรีนว่าควรซื้อไม่ควรซื้อ" และสำหรับผู้ใหญ่ที่คิดว่าการ์ตูนเป็นเรื่องสิ้นเปลืองนั้น อิศเรศเห็นว่า "การอ่านการ์ตูนเป็นการปลดปล่อยของเด็กในเมืองมากกว่า เด็กในเมืองมีเวลาจำกัดในการที่จะหาความบันเทิงให้ตัวเอง และการหาความบันเทิงในเมืองมีค่าใช้จ่ายสูง สมมติว่าไปเดินห้าง ต้องเตรียมใส่กระเป๋าอย่างน้อย 2 - 3 ร้อย จะดูหนังก็พอกัน ถ้าอ่านการ์ตูนนี้พกมา 35 บาท เดินมาปากซอยก็ได้แล้วความบันเทิง 2 ชั่วโมง"

อัศวิน มองว่าสาเหตุที่ผู้ใหญ่เห็นว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่มอมเมาและปลูกฝังค่านิยมที่ผิดนั้น เพราะสื่อเลือกที่จะนำเสนอแต่ในด้านไม่ดี

"จริงๆ แล้วบนหน้าหนังสือพิมพ์มันแรงยิ่งกว่านี้อีก เพียงแต่ที่เขากลั้วๆ กัน เพราะว่ามันเป็นการ์ตูน ผู้ใหญ่เองที่ไม่ยอมอ่าน พอผู้ใหญ่ไม่ยอมอ่านก็เลยกลัวว่าเด็กกำลังอ่านอะไรอยู่หรือเปล่า พอสื่อออกมาพูดโจมตีนิดหนึ่งก็เชื่อกันที มันขึ้นกับสื่อมากกว่า การ์ตูนโป๊บนโลกนี้มีแน่นอน และการ์ตูนที่ดีอ่านแล้วให้ข้อคิดคติสอนใจก็มีเหมือนกัน ขึ้นอยู่กับว่าสื่อจะนำเสนอแบบไหน ถ้าสื่อนำเสนอทางด้านดี คนก็จะเข้าใจว่ามันเป็นเรื่องดี แต่ถ้าสื่อโจมตีในทางไม่ดี คนก็จะมองว่ามันไม่ดีไปเลย ตัวแปรจริงๆ ก็คงเป็นสื่อมากกว่าที่จะชี้ว่ามันจะไปทางไหน"

ประสพโชค ก็มีความคิดเห็นคล้ายคลึงกับอัศวิน "คิดว่าเป็นเรื่องปกติของสังคมไทยที่มีสื่อชักนำ สื่อแทบจะกำหนดเส้นทางส่วนใหญ่ของคนในประเทศได้เลย เป็นธรรมชาติที่ผู้ใหญ่จะไม่เข้าใจส่วนหนึ่งเพราะสมัยผู้ใหญ่ที่เป็นพ่อแม่ของเราตอนนี้ เขาไม่มีการ์ตูนให้อ่าน เขาไม่ค่อยรู้จัก พอไม่รู้จักไม่ได้อ่าน เขาก็จะรู้สึกต่อต้านเมื่อมีข่าวเกี่ยวกับเด็กที่อ่านการ์ตูนแล้วเสีย ทั้งๆ ที่ข่าวด้านดีก็มีเยอะ"

อภิวัฒน์ กาญจนภิ หนึ่งในผู้ที่สนใจอ่านการ์ตูนเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ แสดงความเห็นในประเด็นนี้ไว้ว่า

"เห็นด้วยบางส่วน แต่ก็ไม่ทั้งหมด เพราะการ์ตูนมีหลายแบบหลายแนว ภาพที่สื่อออกมาบางส่วนอาจไม่เหมาะสมกับเด็กบางวัยที่ยังไม่สามารถแยกเรื่องจริงกับเรื่องเพ้อฝันออกจากกันได้ หรืออาจจะมีภาพลามกอนาจารไม่เหมาะสมกับเด็กปะปนอยู่ อาจทำให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ เช่น การ์ตูนความรักระหว่างชายกับชาย หรือหญิงกับหญิง แต่การ์ตูนบางเรื่องก็ช่วยให้เด็กมีการพัฒนาความรู้และสติปัญญาได้ เช่น การ์ตูนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์

ในส่วนของเนื้อหาการ์ตูนที่จะนำมาใช้ในการเสริมสร้างจริยธรรมแก่เด็กและเยาวชนนั้น กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ต่างกล่าวว่า ควรจะเป็นเรื่องใกล้ตัวของเด็กและเยาวชนที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน

อัศวินกล่าวว่า "การที่การ์ตูนเอาเรื่องราวในชีวิตจริงมาเขียนนั้น คนอ่านก็จะรู้สึกร่วมไปกับมัน มันกลายเป็นเครื่องชี้นำได้ระดับหนึ่ง เมื่อเด็กรู้สึกว่ามันคือเพื่อนเขา คือตัวเขา อย่างกรณีแบบเรียนภาษาไทย มานะ มานี เป็นต้น เพราะมานะมานีโตพร้อมกับคนอื่น มานะมานีอยู่ ป.1 เราก็อยู่ ป.1 มันคือชีวิตจริง ทำให้รู้สึกว่าเขาเป็นเพื่อนเรา"

ทางด้านรูปแบบวิธีการนำเสนอ นั้น พรอนันต์ มองว่า "หากเป็นเด็กเล็ก อย่างน้อยควรจะเป็นเรื่องที่เด็กเข้าใจง่าย เพราะความคิดของเด็กเขายังไม่พัฒนาจนคิดอะไรซับซ้อนเหมือนผู้ใหญ่ เนื้อหาและภาษาที่ใช้ก็ควรง่าย การสื่อแบบตรงไปตรงมา" ส่วนกลุ่มเด็กโตจนถึงวัยรุ่นนั้น กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ กล่าวว่า วิธีการนำเสนอควรเป็นแบบสอดแทรกในเนื้อหาให้ไปคิดเอาเองแทนการบอกตรงๆ

ลักษณะลายเส้นของภาพการ์ตูนก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญไม่แพ้เนื้อเรื่อง ศิริ ได้กล่าวถึงสาเหตุที่การ์ตูนไทยซึ่งพยายามสร้างจริยธรรมให้กับเด็กไม่ประสบความสำเร็จ เป็นเพราะว่าผู้ใหญ่ยังยึดติดกับลายเส้นการ์ตูนที่ต้องเป็นแบบไทย

"ถ้าผู้ใหญ่ยอมรับการ์ตูนญี่ปุ่น ยอมรับว่า การ์ตูนลายเส้นของคนไทยแต่เป็นสไตล์ญี่ปุ่น มันเป็นเรื่องที่สามัญธรรมดา ไม่ออกมาต่อต้านอย่างไม่มีเหตุผลเหมือนปัจจุบันจะมีประโยชน์กว่า เพราะเป็นการ์ตูนในแบบที่เด็กยอมรับแล้ว สามารถเข้าถึงได้ง่าย เราก็สามารถใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมหรือเสริมสร้างจริยธรรมได้อย่างที่ผู้ใหญ่ต้องการ เด็กจะซึมซับได้ง่ายและรวดเร็ว ถ้าเอาการ์ตูนที่มีจุดเด่นแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้เสริมสร้างจริยธรรมแทนที่จะต้องเอาการ์ตูนลายเส้นไทย ซึ่งมีเด็กรับได้แค่กลุ่มหนึ่งมาใช้"

ปัญหาด้านการนำสื่อการ์ตูนไปใช้ก็เป็นอีกปัญหาหนึ่ง โดยพิฐรมองว่าการนำสื่อการ์ตูนไปใช้น้อยเกินไป ทั้งที่เป็นสื่อซึ่งเข้าถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนได้ดี

"การศึกษาของเราไม่ได้พยายามสอนโลกหรือสอนเรื่องต่างๆ ผ่านการ์ตูน คือเราใช้ประโยชน์จากมันน้อยเกินไปในการพาเด็กเข้าไปศึกษา ถ้าเราไม่让孩子รู้จักโลกจากการ์ตูน เราจะให้เขารู้จักจากอะไร เราสอนเขาผ่านหนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต หนังสือเรียน มันก็ได้ผลในระดับหนึ่ง แต่มันไม่เข้าถึง ทั้งที่เราซื้อหนังสือนิทานให้เด็กๆ อ่าน หรืออ่านนิทานให้ลูกให้หลานฟัง แต่พอเด็กเริ่มโตขึ้นเราก็เลิกใช้วิธีพวกนั้นไป"

สำหรับกรณีปัญหานี้ ศิริ เสนอแนวทางแก้ว่า ควรนำหนังสือการ์ตูนมาไว้เป็นหนังสือเรียน ซึ่งศิริคิดว่าเป็นวิธีการที่จะทำให้การปลูกฝังความรู้และค่านิยมอันดีงาม สัมฤทธิ์ผลได้มากที่สุด

"เรื่องจริยธรรมในเมืองไทย เรายอมรับว่ามันเป็นเรื่องที่ต้องจริงจังและเป็นทางการ แต่เราถูกปลูกฝังว่า การ์ตูนเป็นเรื่องสนุก บันเทิง ดังนั้น ถ้าจะเอาการ์ตูนที่เป็นเรื่องบันเทิงมารวมกับจริยธรรมที่เป็นทางการจริงจัง ก็ต้องทำให้เป็นเรื่องจริงจัง ทางที่ง่ายที่สุดคือเป็นหนังสือเรียน แล้วการ์ตูนที่แทรกในหนังสือเรียน แม้แต่มหาวิทยาลัยไทยได้ มหาวิทยาลัยอันดับหนึ่งของญี่ปุ่นก็ใช้วิธีการนี้ ซึ่งผมว่ามันได้ผลอย่างชัดเจน"

ภาครัฐเป็นอีกสถาบันหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ ในการสนับสนุน ส่งเสริม ให้นำหนังสือการ์ตูน มาใช้เป็นเครื่องมือเสริมสร้างจริยธรรมแก่เด็กและเยาวชน แต่ปัจจุบันการสนับสนุนในส่วนนี้ของ ภาครัฐยังไม่เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนนัก ทางสำนักพิมพ์จำเป็นต้องพึ่งตนเอง การพัฒนาสื่อการ์ตูนเพื่อ การเสริมสร้างจริยธรรมให้กับเด็กและเยาวชนจึงยังไม่ก้าวหน้ามากนัก ซึ่งศิริ ได้เสนอแนวความคิดไว้ ดังนี้

"ถ้าคุณจะทำการ์ตูนสักเล่มให้ประสบความสำเร็จ ไม่มีทางที่จะหลีกเลี่ยงคำว่าธุรกิจพัน ฎีปุณ ก็เหมือนกัน เขาไม่ได้ทำการ์ตูนเพื่ออุดมคติ เพื่อให้เด็กซึมซับจริยธรรมเป็นหลัก แต่เขามองว่า ถ้าจะ ทำการ์ตูนให้เด็กซึมซับจริยธรรม มันต้องทำต่อเนื่อง แต่ถ้าทำแล้วขาดทุนไปเรื่อยๆ จะได้ประโยชน์ อะไร ต้องทำแล้วได้กำไรเพื่อจะมีทุนผลิตการ์ตูนต่อไป ยกตัวอย่าง เกาหลี ตอนนี้เกาหลีได้มาแรง ไม่ว่าจะหนังสือการ์ตูนหรืออนิเมชัน รัฐบาลเกาหลีได้เขาสนับสนุนการ์ตูนเขา โดยสมมติว่า การ์ตูนเรื่องนี้คุณลงทุน 10 บาท ไม่ว่าจะป็นค่าแรง และอื่นๆ แล้วคุณเอาไปขายได้แค่ 5 บาท อีก 5 บาท ที่คุณขาดทุนไป รัฐบาลจะจ่ายให้ เพื่อให้คุณคิดผลิตการ์ตูนออกมาอีก รัฐบาลเกาหลีได้ลงทุน ขนาดนั้นเพื่อให้การ์ตูนของเขามีความก้าวหน้า สามารถสร้างกลุ่มธุรกิจ สร้างกลุ่มเป้าหมาย สร้าง องค์กรที่ชัดเจนได้ แต่เมืองไทยไม่มีจุดนี้ การ์ตูนไทยเป็นเอกชนร้อยเปอร์เซ็นต์ รัฐบาลไม่สนับสนุน เลย"

สถาบันทางสังคมอีกสถาบันหนึ่ง ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการสนับสนุนให้สื่อการ์ตูนที่เสริมสร้าง จริยธรรมถูกนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นก็คือ สถาบันครอบครัว พรอนันต์ มองว่า "ใน ส่วนของพ่อแม่ก็ควรสนับสนุนในเรื่องนี้ด้วย และต้องทำความเข้าใจในเรื่องของการ์ตูนให้มากขึ้น อย่ามอง ว่าเป็นเรื่องของเด็กอย่างเดียว ให้มองเหมือนว่าการ์ตูนเป็นเพื่อนลูก ถ้าอยากเข้าใจว่าลูกเป็นอย่างไร ก็ต้องเข้าใจว่าเพื่อนของลูกเป็นอย่างไรด้วย"

ในเรื่องพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัวก็มีความสำคัญที่จะป้องกันเด็กและเยาวชนจาก อิทธิพลด้านลบของสื่อต่างๆ ในสังคม ทั้งยังอาจช่วยเสริมเพิ่มเติมอิทธิพลของสื่อการ์ตูนในด้านบวกได้ อีกด้วย

ประสพโชค มองว่า ปัจจุบันพ่อแม่มีเวลาให้ลูกน้อยลง โดยเขายกตัวอย่างเด็ก 2 คนที่มีพ่อแม่ คอยแนะนำสั่งสอน กับเด็กอีกคนที่อ่านการ์ตูนลำพังเพียงคนเดียว

"สมมติว่าในหนังสือการ์ตูนมีฉากสูบบุหรี่อยู่ แล้วพ่อแม่เคยสอนมาก่อนแล้วว่าสูบบุหรี่ไม่ได้ หรือตอนอ่านการ์ตูนอยู่พ่อแม่ก็บอกว่าอย่างนี้ อย่าไปเลียนแบบนะ กับเด็กอีกคนที่ไม่ได้รับการอบรม

สั่งสอนจากพ่อแม่ สงสัยอะไรก็ไม่รู้จะถามใคร แล้วเห็นการตุนเสบียงให้ เด็กทั้ง 2 คนนี้ยอมคิดไม่เหมือนกัน

จริงๆ แล้วเป็นเรื่องปกติในช่วงวัยหนึ่ง เด็กจะเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ แต่ถ้าช่วงเวลาก่อนหน้านั้น พ่อแม่ปลูกฝังเด็กให้ดี เด็กทั้งหมดก็จะดี แนะนำกันไปในทางที่ดี แล้วพ่อแม่ที่จะแนะนำการตุนให้ลูก ทางที่ดีที่สุดคือ พ่อแม่ต้องอ่านเองด้วย แล้วจึงเลือกให้ลูกอ่าน เพราะถ้ามันเกิดจากพ่อแม่อ่านจริงๆ แล้วแนะนำให้ลูกอ่าน ลูกชอบและรู้สึกสนุกเหมือนกับที่เพื่อนๆ เขาบอกกัน หลังจากนั้นลูกก็จะเห็นพ่อแม่เป็นเพื่อน"



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ

1. เพื่อศึกษาถึงคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา
2. เพื่อศึกษาวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน
3. เพื่อศึกษาแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพทั้งปริมาณ (Qualitative and Quantitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาประกอบกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ ซึ่งจะทำการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่

1. แอลมดั่งค์
2. ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ
3. ยิงประตูสู่อัน
4. Rookies มือใหม่ไฟแรง
5. สิงห์นักปั้น
6. ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย

และได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลดังต่อไปนี้

1. ศิริ ชัยยะสมุทร แฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2548
2. อัศวิน จำหน่ายผล แฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น ครั้งที่ 3 สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2548
3. ณรงค์ฤทธิ์ วงศ์แพทย์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2548
4. วิศรุต วิสิทธิ์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2548
5. อภิวัฒน์ กาญจนภิ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2548



6. ประสพโชค จันทรมงคล คอลัมนิสต์จากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2548
7. พิฐูร ตีรพัฒน์พันธ์ บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน KC. Weekly สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2548
8. พรอนันต์ สิววรรณภาไธ นักแปลการ์ตูนอิสระ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2548
9. นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลเชียงใหม่ ประชาณุเคราะห์และคอลัมนิสต์จากมติชนสุดสัปดาห์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2548
10. อิศเรศ ทองปัสโณว บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน Boom สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2548

ผลจากการศึกษาวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่เลือกมาทำการศึกษาทั้ง 6 เรื่อง ได้สะท้อนให้เห็นถึงคุณธรรมด้านต่างๆ ดังที่ปรากฏในตารางต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 ตารางแสดงความถี่คุณธรรมของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาทั้ง 6 เรื่อง

	สแลม ดังก์	อิคารุ เขียน โกะ	ยิง ประตู สู่มัน	Rookies มือใหม่ ไฟแรง	สิงห์ นัก ปั้น	ไฉ่หนุ หมัด เต็ม ร้อย	ความ ถี่	ร้อยละ	อันดับ
ความรับผิดชอบ	4	8	6	7	8	14	47	3.45	7
ความ อดทน	126	72	162	99	97	82	638	46.88	1
ความมี ระเบียบ วินัย	13	2	4	21	5	9	54	3.97	6
ความมี สติ สัมปชัญ ญะ	78	75	62	38	10	45	308	22.63	2
ความ สามัคคี	30	0	45	22	13	3	113	8.30	3
ความ ซื่อสัตย์ สุจริต	10	22	21	13	4	17	87	6.39	4
ความ เมตตา กรุณา	12	9	11	19	9	6	66	4.85	5
ความ ยุติธรรม	1	0	2	0	2	1	6	0.44	9
ความ เสียสละ	2	1	12	14	7	6	42	3.09	8

จากตารางแสดงความถี่คุณธรรมของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาทั้ง 6 เรื่อง สามารถแบ่งประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนดังกล่าวได้ 3 กลุ่ม คือ

1) ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏมาก ประกอบด้วย

ความอดสาหะ	คิดเป็นร้อยละ	46.88
ความมีสติสัมปชัญญะ	คิดเป็นร้อยละ	22.63
ความสามัคคี	คิดเป็นร้อยละ	8.30
ความซื่อสัตย์สุจริต	คิดเป็นร้อยละ	6.39

ความอดสาหะซึ่งปรากฏในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษามากที่สุดเป็นอันดับ 1 นั้น ชี้ให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนดังกล่าวพยายามที่จะปลูกฝังแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้กับผู้อ่าน

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการที่จะพยายามทำกิจกรรมหนึ่งกิจกรรมใดที่ได้รับมอบหมายหรือรับผิดชอบอยู่ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ไม่ว่างานนั้นจะมีความยากลำบากหรือประสบปัญหาอุปสรรคมากน้อยเพียงใดก็ตาม บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะอดทนและไม่เกิดความย่อท้อ ในทางตรงกันข้าม กลับยิ่งจะพยายามหาทางฟันฝ่าและเอาชนะปัญหาอุปสรรคต่างๆ เหล่านั้นด้วยตนเองเพื่อความสำเร็จและความภาคภูมิใจที่จะเกิดขึ้นกับตน (เดิมศักดิ์ คทวณิช, 2546 : 153)

ภาพเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครที่มุ่งมั่นทุ่มเท ฝ่าฟันอุปสรรคอย่างไม่ย่อท้อเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจไว้ นั้น ถูกนำเสนอหลายต่อหลายครั้ง อาทิเช่น ซากุราจิ จากเรื่องแสดมดิ่งค์ที่พุ่งตัวสกัดลูกไม้ให้ออกนอกสนาม ทำให้ทีมของเขาสามารถพลิกกลับมาชนะคู่แข่งได้ เทรุ จากเรื่องสิงหนักปั้นที่พยายามขีจักรยานขึ้นภูเขาอันสูงชัน หรือมั่งเท็น จากเรื่องไอ้หนูหมัดเต็มร้อยที่แม้จะถูกคู่ต่อสู้กระหน่ำชกแต่ก็เดินหน้าสู้อย่างไม่ยอมแพ้ เป็นต้น ซึ่งผลจากความเพียรพยายาม อดสาหะดังกล่าว อาจจะเป็นชัยชนะในการแข่งขัน คำชื่นชมจากผู้คนรอบข้าง หรือแม้กระทั่งความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง ทั้งหลายเหล่านี้เป็นสัญญาณที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าความหมายของความอดสาหะที่หนังสือการ์ตูนพยายามปลูกฝังให้กับผู้อ่าน

นอกจากนี้การฝึกฝนเพื่อพัฒนาตนเองก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่หนังสือการ์ตูนมุ่งส่งเสริม ซึ่งลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา นั่นก็คือ พัฒนาการของตัวละคร ที่มักจะเริ่มจากคนที่ไม่เป็นอะไรเลย ผ่านการเพียรพยายามฝึกฝนอย่างหนักจนกระทั่งมีฝีมือที่เก่งกาจ เช่น ซากุราจิ จาก

เรื่องแสดมตั้งค์ ฮีคารุ จากเรื่องฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ หรือสมาชิกชมรมเบสบอลฟูตาโกะ จากเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง เป็นต้น

การนำเสนอเรื่องความอูตสาหะของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่ตั้งกล่าวมาแล้วนี้ สอดคล้องกับบริบททางสังคมในยุคปัจจุบันที่เน้นย้ำให้เห็นว่า ความมุ่งมั่น ความขยันขันแข็ง และความเพียร เป็นองค์ประกอบที่นำชีวิตไปสู่ความสำเร็จ ความมุ่งมั่นสู่เป้าหมายที่ได้ตั้งขึ้นนั้น ก่อให้เกิดความกระตือรือร้น ความขยันและพากเพียรคือวิธีการในการกระทำสิ่งนั้นจนประสบความสำเร็จ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2539)

ส่วนความมีสติสัมปชัญญะนั้น หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาได้พยายามปลูกฝังการประพฤติปฏิบัติด้วยความรอบคอบ ตั้งอยู่ในความไม่ประมาท และการควบคุมตนเองทั้งทางด้านพฤติกรรมและอารมณ์ ดังจะเห็นได้จากลักษณะการแก้ปัญหาของตัวละครต่างๆ ในหนังสือการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง ที่ชี้ให้เห็นถึงการใช้สติสมาธิพิจารณาอย่างถี่ถ้วน อันจะทำให้สามารถแก้ไขปัญหาให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี หนังสือการ์ตูนเรื่องฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะนับเป็นตัวอย่างในเรื่องนี้ได้เด่นชัด เพราะรูปแบบเกมการแข่งขันโกะหรือหมากล้อมนั้นต้องอาศัยสมาธิเป็นอย่างมาก การวางหมากที่ผิดพลาดเพียงเม็ดเดียวก็อาจทำให้พ่ายแพ้ไปทั้งกระดาน ดังนั้น ตลอดทั้งเรื่องจึงย้ำถึงความสำคัญของการมีสติ พิจารณาปัญหาอย่างละเอียดรอบคอบ

ความรอบคอบ เป็นลักษณะชีวิตที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าองค์ประกอบลักษณะชีวิตอื่นๆ การงานใดๆ ที่กระทำด้วยฝีมือของผู้ที่มีความรอบคอบ การงานนั้นก็มีคุณค่า มีคุณภาพ หากต้องการเป็นผู้ที่ปฏิเสธความล้มเหลวและมุ่งหน้าสู่ความสำเร็จที่มั่นคงในชีวิต ต้องปฏิเสธลักษณะนิสัยแห่งความประมาทออกไปและสร้างนิสัยใหม่แห่งความรอบคอบให้เกิดขึ้น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2539)

พุทธศาสนาได้กล่าวถึงความสำคัญของสติสัมปชัญญะในการแก้ปัญหา ดังคำกล่าวที่ว่า ความมีสติก่อให้เกิดปัญญา และเกี่ยวกับเรื่องความประมาทนั้น พระพุทธองค์ทรงกล่าวเตือนสติแก่พุทธบริษัทว่า คนที่ประมาทคือคนที่ตายแล้ว ดังนั้น คนที่ดำเนินชีวิตด้วยความไม่ประมาทย่อมหลีกเลี่ยงภัยอันตรายได้

ปัจฉิมโอวาท คำสั่งสอนครั้งสุดท้ายของพระพุทธเจ้าก่อนที่พระองค์จะปรินิพพาน ก็ยังชี้และกำชับให้เห็นถึงคุณประโยชน์ของความไม่ประมาท ดังนี้

สังขารทั้งหลาย มีความเสื่อมสลายไปเป็นธรรมดา ท่านทั้งหลายจงยังประโยชน์ตนและประโยชน์ผู้อื่นให้ถึงพร้อมด้วยความไม่ประมาทเถิด (บุญก่าย ฉิมภูล, 2543)

ความสามัคคีซึ่งปรากฏมากเป็นอันดับ 3 สื่อให้เห็นถึงการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีต่อบุคคลอื่น หรือที่เรียกว่า แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ แต่ก็อาจเป็นไปได้ว่าประเภทของ กีฬาในหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษามีลักษณะการเล่นเป็นทีมมากกว่า จึงทำให้มีการส่งเสริมเรื่อง ความสามัคคีเป็นพิเศษ

แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliation Motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการที่จะสร้าง ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม เพื่อให้ผู้อื่นรัก ยอมรับ ยกย่อง เคารพนับถือ และแสดงไมตรีจิต ต่อตนเอง รูปแบบของพฤติกรรมการสร้างความสัมพันธ์ของแต่ละสังคมจะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมของแต่ละสังคม (เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2546 : 154)

ตัวอย่างของความสามัคคีที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษา ได้แก่ ความร่วมแรงร่วม ใจของทีมชาติญี่ปุ่น จากเรื่องยิงประตูสู่อิน หรือความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของทีมฟุตบอลจากเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง ซึ่งทำให้สามารถเอาชนะคู่แข่งที่มีฝีมือเหนือกว่าได้ เป็นต้น

ความสามัคคีตลอดจนการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเป็น คุณธรรมที่ทุกฝ่ายในสังคมต่างให้ความสำคัญ การปลูกฝังเรื่องความสามัคคีผ่านการเรียนการสอนใน โรงเรียนก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งให้เห็นได้เด่นชัด เช่น ครูอาจารย์ให้นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่ง ผลงานที่เกิดจากความร่วมมือของทุกคนนั้นย่อมมีคุณภาพมากกว่างานที่บุคคลหนึ่งบุคคลใดทำเพียง ลำพัง

ความซื่อสัตย์สุจริตเป็นคุณธรรมอีกข้อหนึ่งซึ่งหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาให้ความสำคัญ โดยพยายามปลูกฝังการปฏิบัติตนทางกาย วาจา ใจให้ตรงต่อความเป็นจริง ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น รวมถึงต่อหน้าที่การงานและคำมั่นสัญญา ดังตัวอย่างจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ ที่หากเพียงเมื่อดูเพียงผิวเผินอาจเป็นตัวชี้ผลแพ้ชนะของเกมการแข่งขัน โกะจึงเป็นเกมที่ตั้งอยู่บน พื้นฐานความเชื่อใจซึ่งกันและกัน การโกงถือเป็นเรื่องที่น่ารังเกียจและไม่ควรปฏิบัติ สอดคล้อง กับการอบรมบ่มเพาะทางสังคมที่ยกย่องนับถือผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต และปฏิเสธบุคคลที่มี

พฤติกรรมคดโกง สถาบันทางสังคมที่มีบทบาทในการปลูกฝังความซื่อสัตย์สุจริตมากที่สุดก็คือ สถาบันครอบครัว

พ่อแม่ นับได้ว่าเป็นบุคคลที่มีบทบาทสูงสุดในการปลูกฝังค่านิยมแห่งความซื่อสัตย์ให้เกิดขึ้นในชีวิตของลูก การเป็นแบบอย่างที่ดีของพ่อแม่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากที่สุดในการเพาะเมล็ดพันธุ์แห่งความซื่อสัตย์ให้เติบโตใหญ่ขึ้นในชีวิตของลูก มากกว่าเพียงแค่การสอนสั่งหรือการให้คำแนะนำเท่านั้น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2547)

## 2) ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏปานกลาง ประกอบด้วย

ความเมตตากรุณา	คิดเป็นร้อยละ	4.85
ความมีระเบียบวินัย	คิดเป็นร้อยละ	3.97
ความรับผิดชอบ	คิดเป็นร้อยละ	3.45
ความเสียสละ	คิดเป็นร้อยละ	3.09

ความเมตตากรุณา ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และความเสียสละ คุณธรรมดังกล่าวทั้ง 4 ประเภทที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษานั้น เมื่อคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละแล้วจะเห็นว่าเป็นจำนวนที่น้อยถ้าเทียบกับความซื่อสัตย์สุจริต ความมีสติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์สุจริตซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มของจริยธรรมที่ปรากฏมาก แต่เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนก็ไม่ได้ละเอียดที่จะกล่าวถึงไปซะทีเดียว เพราะจริยธรรมทั้ง 4 นี้ ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการปฏิบัติงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้าม

## 3) ประเภทของคุณธรรมที่ปรากฏน้อย คือ

ความยุติธรรม	คิดเป็นร้อยละ	0.44
--------------	---------------	------

ความยุติธรรมเป็นคุณธรรมที่แทบจะไม่ปรากฏให้เห็นในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาเลย ซึ่งอาจเป็นเพราะว่า ตัวละครหลักในเรื่องอยู่ในฐานะของผู้ถูกระงับโทษผู้ตัดสินที่ความผิดถูก ประกอบกับความยุติธรรมนั้นเป็นรูปแบบค่านิยมของสังคมตะวันตกที่ให้ความสำคัญกับความเสมอภาคและเท่าเทียม แตกต่างกับค่านิยมของสังคมตะวันออกซึ่งมีลักษณะทางสังคมเป็นระบบอุปถัมภ์ คุณธรรมด้านความยุติธรรมจึงไม่ใช่สิ่งที่สังคมตะวันออกให้ความสำคัญมากนักเมื่อเทียบกับคุณธรรมด้านอื่น



## สรุป

ผลการวิจัยดังกล่าวมาแล้วนี้สะท้อนให้เห็นว่าคุณธรรมในเรื่องการแข่งขันอันประกอบไปด้วย ความอดทน ความมีสติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์สุจริต ได้ถูกเน้นอย่างมากเป็นการตอบสนองต่อบริบททางสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่ทำให้คนต่อสู้ดิ้นรนไม่หยุดนิ่งแต่แข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจไว้

อาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่เศรษฐกิจกำลังเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว นักวิชาการหลายท่านตั้งข้อสังเกตว่า สาเหตุหนึ่งของความเจริญนี้เองมาจากคุณภาพ ความขยันขันแข็ง ความซื่อสัตย์จงรักภักดีและการอุทิศตัวเพื่อการทำงานและเพื่อสังคมของคนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นค่านิยมที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ อันหล่อหลอมมาจากสภาพแวดล้อม ความคิดความเชื่อที่สั่งสมมาจากบรรพกาล อันเป็นรูปแบบวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่นตามลัทธิขงจื้อ ซึ่งก็คือ หลักธรรมของนักรบ ที่นักรบทุกคนต้องยึดถือและปฏิบัติตามนั่นเอง (พิพาดา ยังเจริญ, 2539)

คุณธรรมเรื่อง ความเมตตา กรุณา ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ความเสียสละ และความยุติธรรม จึงปรากฏอยู่น้อยและอาจขาดหายไปจากเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่อง ดังนั้น หากเราสามารถเพิ่มเติมคุณธรรมในส่วนที่ขาดหายไปนี้อย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กและเยาวชนที่เปิดรับหนังสือการ์ตูน ถูกปลูกฝังคุณธรรมครบทุกด้านสอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย

## 2. วิธีการสื่อสารในเรื่องคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา

เมื่อพิจารณาถึงโครงเรื่องของหนังสือการ์ตูนที่เลือกมาทำการศึกษาทั้ง 6 เรื่องจะพบว่าเป็นเรื่องราวในชีวิตที่อาจประสบพบเห็นได้ทั่วไป ในส่วนของลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครก็มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปตลอดทั้งเรื่อง ลักษณะของโครงเรื่องตลอดจนพัฒนาการของตัวละครดังกล่าว ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมเพราะเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องอาจคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ที่ผู้อ่านเคยประสบ ดังนั้น เมื่อมีการสอดแทรกคุณธรรมหรือค่านิยมที่พึงประพฤติปฏิบัติผ่านทางเรื่องราวและพฤติกรรมตัวละคร ผู้อ่านก็จะเก็บจำและไปสู่การกระทำเลียนแบบพฤติกรรมที่พึงประสงค์เหล่านั้น

วิธีการเช่นนี้ อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาชาวแคนาดา เรียกว่า การเรียนรู้โดยการเลียนแบบ (Learning by imitation) ซึ่งจะมีลักษณะคือผู้เลียนแบบจะมีการจัดการและ

เก็บจำสิ่งที่ได้จากการสังเกต อาจเป็นประสบการณ์ในอดีตหรือความรู้สึกที่จะมีต่อประสบการณ์ในอนาคตลงในหน่วยความจำและจะแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบที่ได้เก็บจำไว้ให้ปรากฏออกมา (ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ ดำริสุข, 2541)

ในส่วนของวิธีการสื่อสารด้านคุณธรรมนั้น จากการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง สามารถสรุปวิธีการสื่อสารได้ 3 วิธีคือ

1) นำเสนอข้อดี เป็นการแสดงให้เห็นถึงผลดีที่เกิดขึ้นจากประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่พึงประสงค์ ซึ่งในทางจิตวิทยานั้น ถือเป็นกรให้แรงเสริมอย่างหนึ่ง โดย เบอร์ฮัส เอฟ. สกินเนอร์ (Burhus F. Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้แบ่งประเภทของการเสริมแรงไว้ 2 ประเภท ดังนี้

ก. การเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) หมายถึง การใช้สิ่งหนึ่งสิ่งใดในการสร้างความพึงพอใจให้กับร่างกาย เมื่อร่างกายแสดงการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งออกไป สิ่งที่ใช้ในการเสริมแรงทางบวก ได้แก่ ของขวัญ รางวัล คำชมเชย เช่น เมื่อนักเรียนตอบคำถามถูกต้องแล้วครูให้ชมเชยแก่นักเรียน

ข. การเสริมแรงทางลบ (negative reinforcement) หมายถึง การนำสิ่งที่สร้างความทุกข์และความไม่พึงพอใจให้กับร่างกายออกไป เมื่อร่างกายแสดงการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดตามความต้องการ เช่น ครูให้นักเรียนทั้งชั้นยืนตลอดชั่วโมง แต่ถ้าใครตอบคำถามได้ครูจะให้นั่งลง การกระทำของครูเช่นนี้ถือว่าเป็นการเสริมแรงทางลบ ต่างจากการลงโทษ (punishment) คือการใช้วิธีการใดๆ ก็ตามทีสร้างความทุกข์หรือความไม่พึงพอใจให้กับร่างกายเพื่อทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลดลง (เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2546 : 181)

2) ชี้ให้เห็นข้อเสีย มีลักษณะตรงข้ามกับวิธีการนำเสนอข้อดี โดยจะแสดงให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทางจิตวิทยาเรียกวิธีการเช่นนี้ว่า การลงโทษ (punishment) คือการใช้วิธีการใดๆ ก็ตามทีสร้างความทุกข์หรือความไม่พึงพอใจให้กับร่างกายเพื่อทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลดลง ซึ่งการลงโทษนั้น แบ่งเป็น 2 ลักษณะ (ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ ดำริสุข, 2541)

ก. การให้สิ่งเร้า เมื่อได้รับสิ่งเร้าดังกล่าวแล้วจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ เช่น การตี การตำหนิ การคุมขัง

ข. การถอดถอนสิ่งเร้า หมายถึง การถอนเอาสิ่งเร้าที่พึงพอใจออกไปแล้วทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ เช่น ตัดเงินเดือน หักคะแนน

3) เปรียบเทียบพฤติกรรม เป็นการนำวิธีการที่ 1) และ 2) มาใช้ร่วมกัน โดยจะเปรียบเทียบผลดีของการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์กับผลเสียของการแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ในสถานการณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน ซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมของตัวละครเพียงตัวเดียว หรือมากกว่าหนึ่งก็ได้

### 3. แนวทางการนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

การจะใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชนให้สัมฤทธิ์ผลนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก็คือ การปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มองการ์ตูนแต่เพียงแง่ลบของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูอาจารย์ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ผู้ใหญ่มีมุมมองเช่นนี้เนื่องจากรูปแบบของการ์ตูนในอดีตเป็นเรื่องที่ให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว ผู้ใหญ่จึงมีความคิดแบบเหมารวมโดยมองไม่เห็นพวหนังสือการ์ตูนจะสามารถเสริมสร้างคุณธรรมได้อย่างไร แต่จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่ารูปแบบของการ์ตูนในปัจจุบันแตกต่างจากที่มีในอดีต ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนไม่เพียงให้ความบันเทิงเท่านั้นแต่ยังสอดแทรกสาระความรู้และคุณธรรมไว้อีกด้วย ดังนั้น ไม่ว่าจะเนื้อหาหรือรูปแบบวิธีการนำเสนอดีเพียงใด หากผู้เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนยังคงมีอคติต่อการ์ตูนอยู่ย่อมไม่เกิดการนำไปใช้

นอกจากนี้ องค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้หนังสือการ์ตูนเสริมสร้างคุณธรรมถูกนำไปใช้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ มี 2 ส่วนหลักๆ คือ

1) หนังสือการ์ตูน โดยจะอยู่ในส่วนของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ดังที่กล่าวมาแล้วว่าควรเป็นเรื่องที่อ้างอิงมาจากความเป็นจริงใกล้เคียงกับรูปแบบชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่ต้องการจะนำสื่อการ์ตูนนั้นไปใช้ เพราะจะทำให้ซึมซับได้ง่าย ความสนุกสนานของเนื้อเรื่องก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการจูงใจให้เกิดการตอบรับมากขึ้น โดยจะต้องสื่อผ่านภาพลายเส้นที่สวยงามดึงดูดใจ ด้านการสื่อความไปถึงผู้อ่านนั้นสำหรับเด็กเล็กควรจะเป็นเนื้อเรื่องที่เข้าใจง่ายสามารถเข้าใจได้ทันที แต่สำหรับเด็กโตไปจนถึงวัยรุ่นควรเป็นการสอดแทรกให้พิจารณาเองมากกว่าการนำเสนออย่างตรงไปตรงมา

## 2) สถาบันทางสังคมต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วย

(1) ภาครัฐ การสนับสนุนจากภาครัฐก็นับว่ามีความสำคัญไม่น้อย ซึ่งอาจจะออกมาในรูปของเงินทุนสนับสนุนหรือนโยบายที่เอื้อต่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ควรเป็นการที่ภาครัฐส่งเสริมให้เอกชนเข้ามาดำเนินการแทนจะเหมาะสมกว่า เพราะความเป็นราชการทำให้ไม่อาจเข้าถึงเด็กได้เท่าที่ควร

(2) โรงเรียนและสถาบันการศึกษา ตลอดจนครูอาจารย์ก็มีบทบาทในด้านการนำสื่อการ์ตูนไปใช้ โดยอาจจะสอดแทรกอยู่ในบทเรียน หรือนำหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการสอนโดยตรง ซึ่งจะทำให้เด็กและเยาวชนจดจำเนื้อหาสาระได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากจะสนุกสนานแล้ว ยังเข้าใจง่าย ช่วยให้ไม่รู้สึกลำบาก

(3) สื่อมวลชนแขนงต่างๆ ทั้งวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ หรือแม้กระทั่งสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นอีกหนึ่งสถาบันทางสังคมที่จะช่วยให้การนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะแรงโปรโมทในด้านดีของสื่อที่สม่ำเสมอและต่อเนื่อง นอกจากจะทำให้หนังสือการ์ตูนที่เสริมสร้างคุณธรรมเป็นที่รู้จักในวงกว้างแล้ว ยังช่วยให้ภาพลักษณ์ของหนังสือการ์ตูนในมุมมองของคนในสังคมดีขึ้นอีกด้วย

(4) สถาบันครอบครัว ถือเป็นสถาบันทางสังคมที่มีความสำคัญมากที่สุดในการนำหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างคุณธรรมไปใช้ให้สัมฤทธิ์ผล หากพ่อแม่ผู้ปกครองเปิดใจยอมรับ สนับสนุน ส่งเสริมให้มีการนำหนังสือการ์ตูนดังกล่าวมาใช้ พร้อมทั้งมีส่วนร่วมในการดูแล แนะนำ และเอาใจใส่ ก็จะก่อให้เกิดผลสำเร็จดังเป้าประสงค์ นอกจากนี้การอบรมเลี้ยงดู ปกป้องทัศนคติและค่านิยมที่ถูกต้องก็ยังช่วยป้องกันเด็กและเยาวชนจากอิทธิพลในแง่ลบที่อาจเกิดขึ้นได้

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลเชียงใหม่ระยองให้ความเห็นในประเด็นนี้ว่า

“การให้เวลากับลูกเป็นเรื่องสำคัญ ต้องให้เวลาทั้งปริมาณและคุณภาพ โดยเฉพาะในช่วงสิบปีแรกของชีวิตเพราะจะทำให้ลูกผูกพันและซึมซับค่านิยม คุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตจากพ่อแม่ แม้ว่าลูกจะถูกกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมทางลบในสังคม ทั้งสื่อกระตุ้นต่อมก้าวร้าว ต่อมเพศ ต่อมอยากเสี่ยงอยากลอง เขาจะไม่ออกนอกกลุ่มนอกทางแน่นอน เขาจะใช้สื่อเพียงเพื่อการระบาย แต่จะไม่

ยอมให้สื่อที่มีอิทธิพลกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเพราะสิ่งต่างๆ ที่พ่อแม่ให้จะถูกปลูกฝัง  
 หยั่งรากลึกอยู่ในตัวเขา”

### ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา แต่ยังมีหนังสือ  
 การ์ตูนประเภทอื่นอีกหลายกลุ่มที่น่าสนใจ ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงน่าจะทำการศึกษาเนื้อหาของ  
 หนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ เช่น หนังสือการ์ตูนกึ่งสารคดี หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ หรือหนังสือ  
 การ์ตูนวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

2. การวิจัยครั้งนี้ไม่ได้ศึกษาถึงผลโดยตรงที่เกิดจากการอ่านหนังสือการ์ตูนที่เสริมสร้าง  
 คุณธรรม ในงานวิจัยครั้งต่อไปอาจจะกำหนดรูปแบบการวิจัยเป็นการทดลองให้เห็นจริงถึงผลของการ  
 เสริมสร้างคุณธรรมผ่านหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะการ์ตูนในรูปแบบที่เป็นหนังสือเท่านั้น ซึ่งปัจจุบันการ์ตูน  
 อนิเมชันก็กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงน่าจะทำการศึกษาเพิ่มเติม  
 ในส่วนของการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

สถาบันวิทยบริการ  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก และคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. การประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: [ม.ป.ท.], 2523.
- กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรสโปรดักส์, 2542.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. ลักษณะชีวิตสู่ความสำเร็จ 2. กรุงเทพฯ: ชัคเซสมิเดีย, 2539.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. ลูกอัจฉริยะ : บั่นได้ด้วยมือคุณ. กรุงเทพฯ: ชัคเซสมิเดีย, 2547.
- เกษม ศิริสัมพันธ์. การวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือพิมพ์รายวันในเขตกรุงเทพมหานคร 14 ฉบับ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2507.
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี. การ์ตูน: วันเดอร์ฟูลมีเดีย. [ม.ป.ท.], 2532.
- คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย, 2535.
- คณะอนุกรรมการจัดทำคู่มือการปลูกฝังค่านิยมของกลุ่มนักวิชาการ. คู่มือการปลูกฝังค่านิยม. กรุงเทพฯ: กราฟิคอาร์ต, 2526.
- เคนอิจิ มุราเอเดะ (Kenichi Muraeda). ยิงประตูสู่ฝัน เล่ม 1-6. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2539.
- เคนอิจิ มุราเอเดะ (Kenichi Muraeda). ยิงประตูสู่ฝัน เล่ม 7-15. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2540.
- เคนอิจิ มุราเอเดะ (Kenichi Muraeda). ยิงประตูสู่ฝัน เล่ม 16-25. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2541.
- เคนอิจิ มุราเอเดะ (Kenichi Muraeda). ยิงประตูสู่ฝัน เล่ม 26-29. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2542.
- เคนอิจิ มุราเอเดะ (Kenichi Muraeda). ยิงประตูสู่ฝัน เล่ม 30-34. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2543.
- จุฑามาศ สุกิจจานนท์. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.



- ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญญาะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. 2541.
- ณรงค์ฤทธิ์ วงศ์แพทย์. สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2548.
- ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และประกายรัตน์ ศรีสีอาน. การสื่อสารกับการพัฒนาสังคม. ใน สื่อสารเพื่อ  
การพัฒนา, หน้า 693-770. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2540.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. พฤติกรรมศาสตร์ เล่ม 2 จิตวิทยาจริยธรรมและจิตวิทยาภาษา. กรุงเทพฯ:  
สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2524.
- เต็มศักดิ์ คทวณิช. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2546.
- ถวิล ธาราโภชน และ ศรัณย์ ดำริสุข. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ, 2541.
- ทาเคฮิโกะ อินอูเอะ (Takehiko Inoue). สแลมดังก์ เล่ม 1-2. แปลโดย คุณเผือก. กรุงเทพฯ: เนชั่น  
เอ็ดดูเทนเมนท์, 2543.
- ทาเคฮิโกะ อินอูเอะ (Takehiko Inoue). สแลมดังก์ เล่ม 3-8. แปลโดย คุณเผือก. กรุงเทพฯ: เนชั่น  
เอ็ดดูเทนเมนท์, 2544.
- ทาเคฮิโกะ อินอูเอะ (Takehiko Inoue). สแลมดังก์ เล่ม 9. แปลโดย วิณา เจริญวิบูลย์พันธ์.  
กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2540.
- ทาเคฮิโกะ อินอูเอะ (Takehiko Inoue). สแลมดังก์ เล่ม 10-27. แปลโดย คุณเผือก. กรุงเทพฯ:  
เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2544.
- ทาเคฮิโกะ อินอูเอะ (Takehiko Inoue). สแลมดังก์ เล่ม 28-31. แปลโดย คุณเผือก. กรุงเทพฯ:  
เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2543.
- เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto). ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 1-2. แปลโดย พัชรารัตน์. กรุงเทพฯ:  
วิบูลย์กิจ, 2542.
- เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto). ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 3-7. แปลโดย พัชรารัตน์. กรุงเทพฯ:  
วิบูลย์กิจ, 2543.
- เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto). ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 8-12. แปลโดย พัชรารัตน์. กรุงเทพฯ:  
วิบูลย์กิจ, 2544.
- เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto). ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 13-17. แปลโดย พัชรารัตน์. กรุงเทพฯ:  
วิบูลย์กิจ, 2545.
- เท็ตสึ คิซึโมโตะ (Tetsu Kusumoto). ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย เล่ม 18-19. แปลโดย พัชรารัตน์. กรุงเทพฯ:  
วิบูลย์กิจ, 2546.

- นนทยา พงศ์ผกาย. การสื่อสารเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544.
- นวลทิพย์ ปริญาญกุล. ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษา  
เชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมือง จังหวัด  
เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2538.
- บุญก่าย ฉิมกุล. ถ้อยคำของพ่อ : โอวาทธรรมท่านเหลียวฝาน. กรุงเทพฯ: เลียงเชียง, 2543.
- ประสพโชค จันทร์มงคล. สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2548.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2548.
- พรชัย เขวงเดช. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทาง  
สถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการ  
ประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2531.
- พรอนันต์ ลีวรรณภาไส. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2548.
- พระประมวล อุตตราสโย (น้อยทรง). เปรียบเทียบจริยศาสตร์ (ทฤษฎีว่าด้วยความดี). กรุงเทพฯ:  
เฉลิมมงคลการพิมพ์, 2544.
- พิฑูร ตีรพัฒน์พันธ์. สัมภาษณ์, 21 มิถุนายน 2548.
- พิพาดา ยังเจริญ. ประวัติอารยธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- เพลินตา. โรงเรียนนักเรียน: ศิลปะการเขียนสอนกันไม่ได้ แต่เรียนรู้ได้. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:  
ไรเตอร์, 2538.
- ภัทรหทัย มังคะदानะธา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย  
(พ.ศ.2536-2540). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศ  
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.
- มนตรา สายวิวัฒน์. การศึกษาเนื้อหาและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในการเสริมความรู้และ  
จริยธรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.
- มัทนียา สุวรรณวงศ์. การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศ  
ทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2542.
- มาซาโนริ โมริตะ (Masanori Morita). Rookies มือใหม่ไฟแรง เล่ม 1-24. แปลโดย เชิดพันธ์ วรสถิต.  
กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2547.
- มาซาฮิโตะ โซดะ (Masahito Soda). สิงหนังกัปตัน เล่ม 1-9. แปลโดย บี. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ, 2547.

- ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) และ ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata). ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ เล่ม 1-7. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2543.
- ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) และ ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata). ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ เล่ม 8-13. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2544.
- ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) และ ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata). ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ เล่ม 14-18. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2545.
- ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) และ ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata). ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ เล่ม 19-22. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2546.
- ยูมิ ฮอตตะ (Yumi Hotta) และ ทาเคชิ โอบาตะ (Takeshi Obata). ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ เล่ม 23. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์, 2547.
- รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์. จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน : กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมฤดีสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2535.
- ฤกษ์ชัย คุณูปการ. หลักการและทฤษฎีการปลูกฝังค่านิยม. [ม.ป.ท.], 2539.
- ลายเส้นสื่ออารมณ์. ศิลป์วัฒนธรรม 16 ฉบับที่ 9 (กรกฎาคม 2538): 16.
- วนิต มาลาศรี. รายงานการวิจัย เรื่อง ผลของสื่อมวลชนที่มีต่อความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมทางจริยธรรมของเยาวชนสตรี ตามความคิดเห็นของเยาวชนสตรีในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน. คณะวิทยาการจัดการ สถาบันราชภัฏอุดรธานี. 2543.
- วิศรุต วิสิทธ์. สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2548.
- ศิริ ชัยยะสมุทร. สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2548.
- สุวรรณ สันคติประภา. พฤติกรรมกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2532.
- สรรค์วี คุชาชีวะ. การวิเคราะห์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525.
- อภิวัฒน์ กาญจนภี. สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2548.
- อัศวิน จำหน่ายผล. สัมภาษณ์, 3 มิถุนายน 2548.
- อิรวดี ไตลังคะ. ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543.
- อิสเรศ ทองปัสโนว์. สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2548.

## ภาษาอังกฤษ

Brown, R. Social Psychology. New York: The Free Press, 1968.

Budd, Richard W., Robert K., Throp and Lewis Donohew. Content Analysis of Communications. New York: Macmillan, 1967.

Longman Dictionary of American English AUA Edition. U.S.A.: Longman, 1983.

Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English Third Edition. Great Britain: Oxford University Press, 1974.

Schodt, Frederik L. Manga! Manga!, the World of Japanese Comics. Tokyo: Kodansha International, 1986.



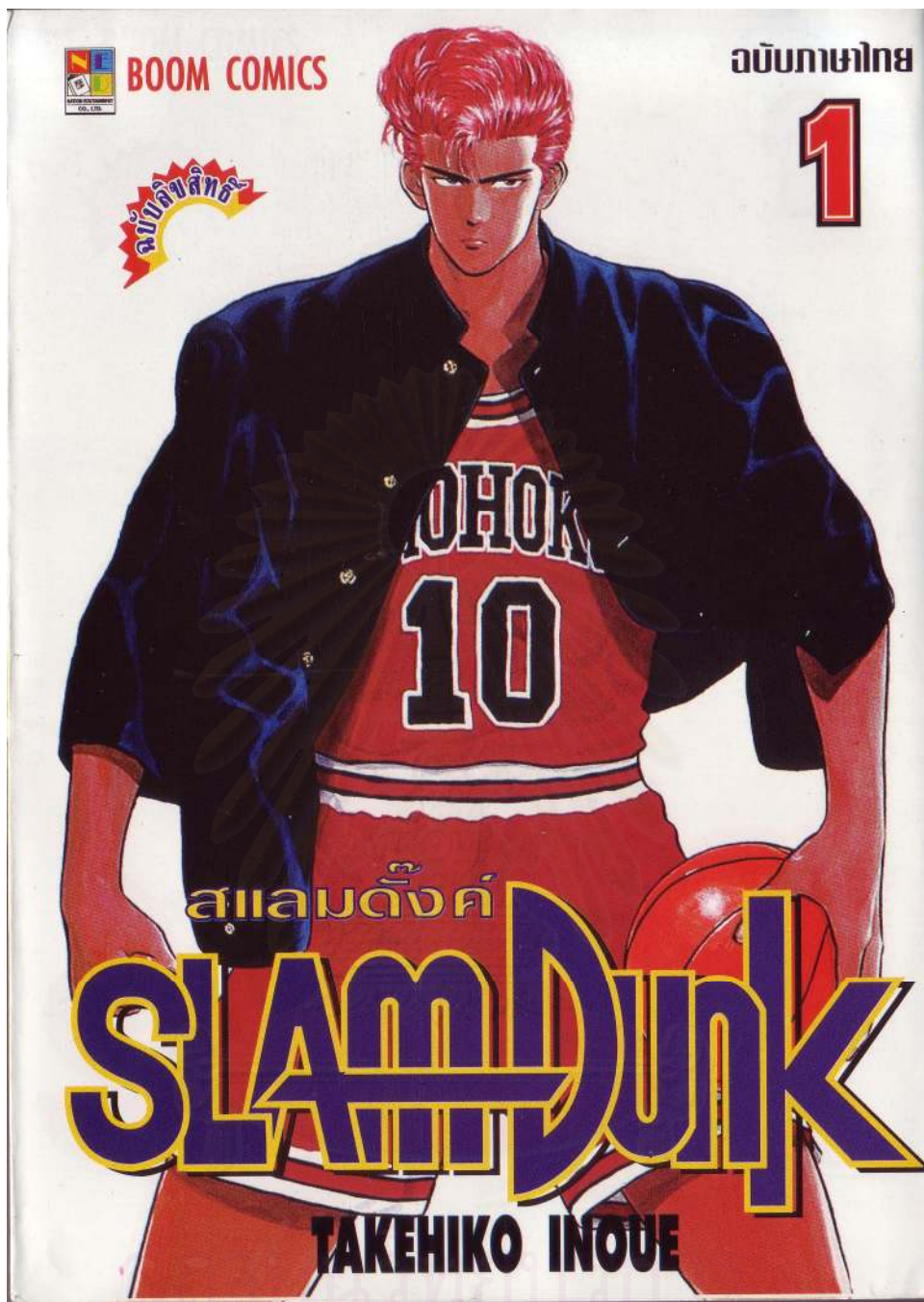
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

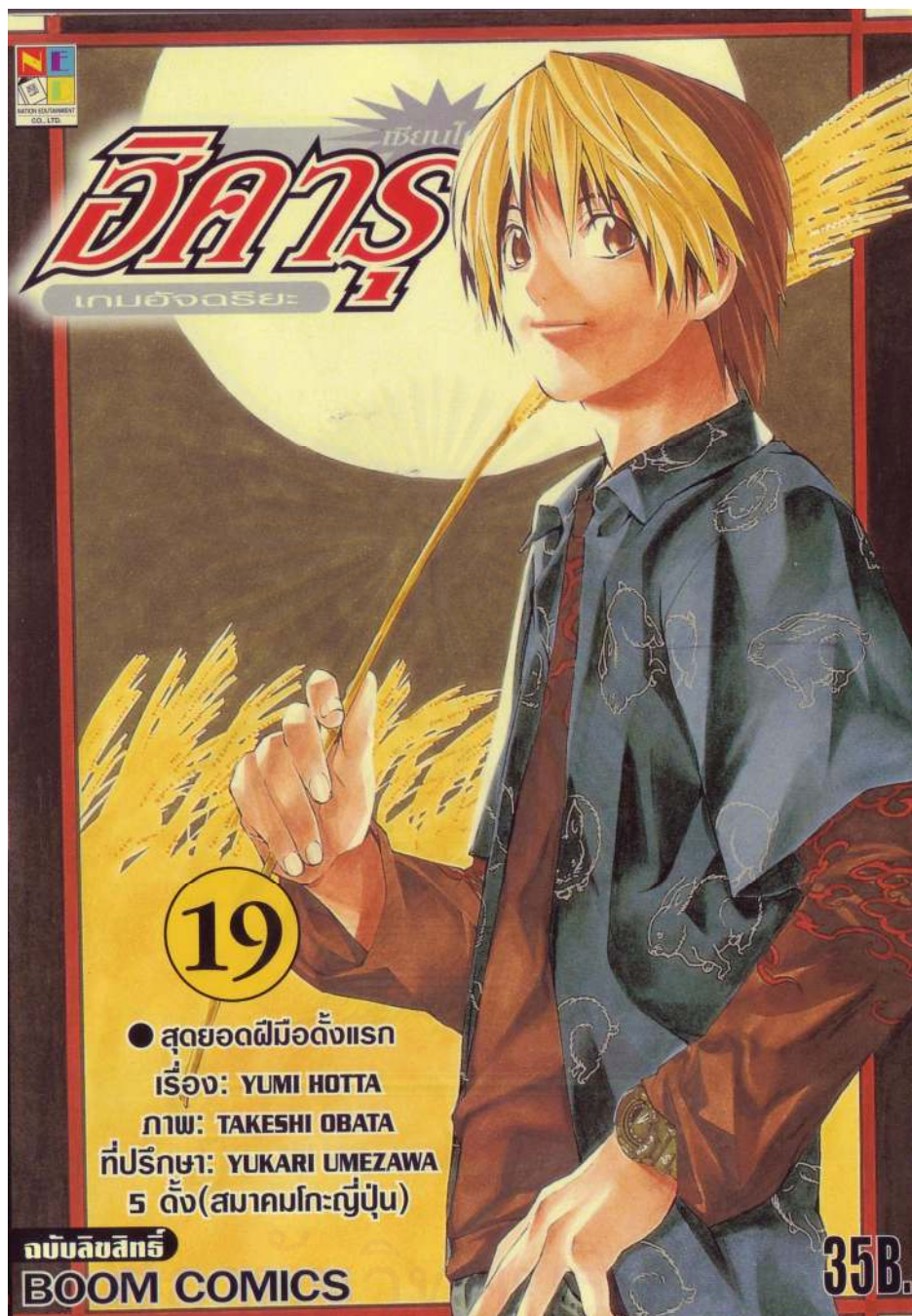




จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง สแลมดั่งค์





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

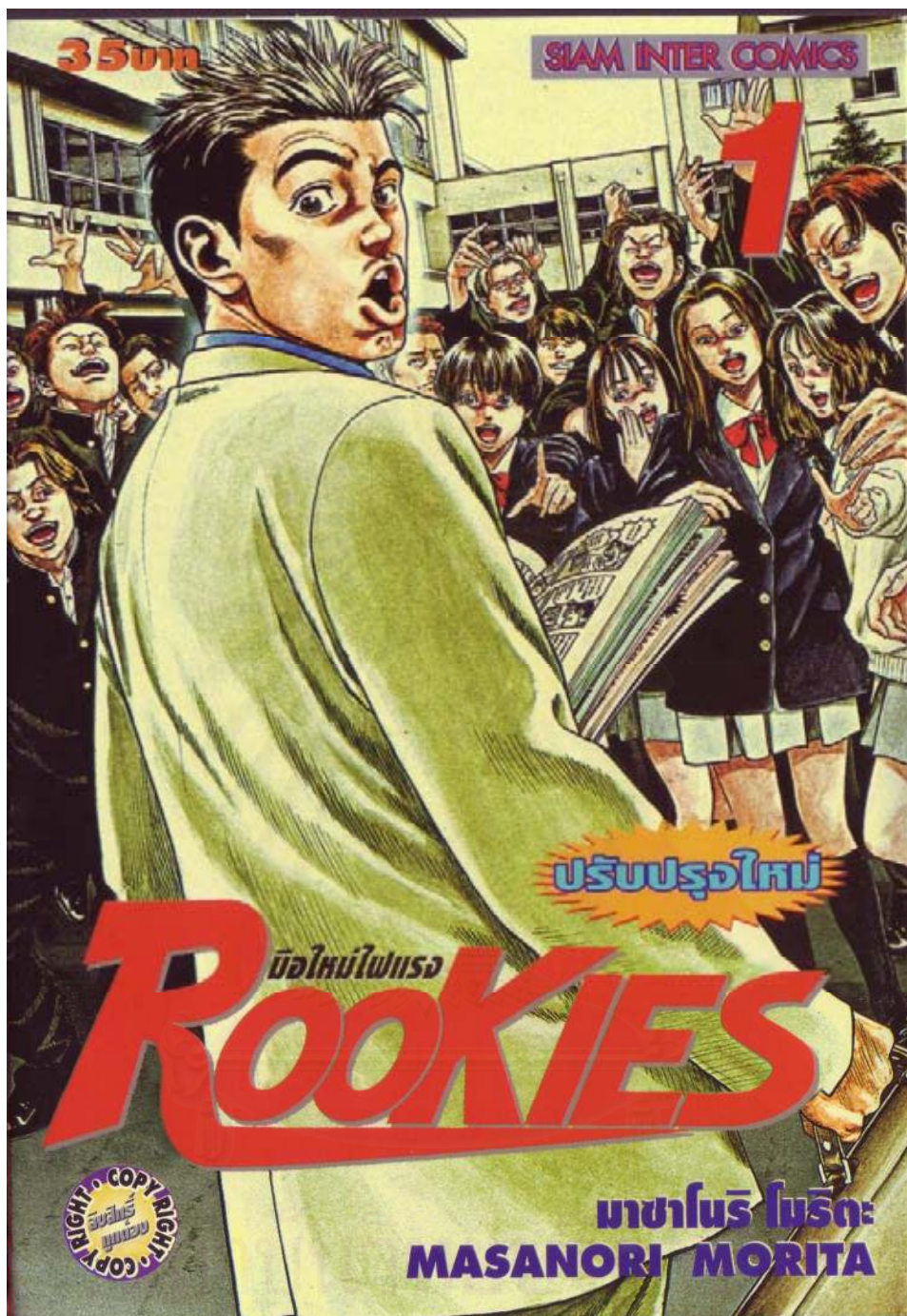
ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง อิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยั้งประตู่ฝัน





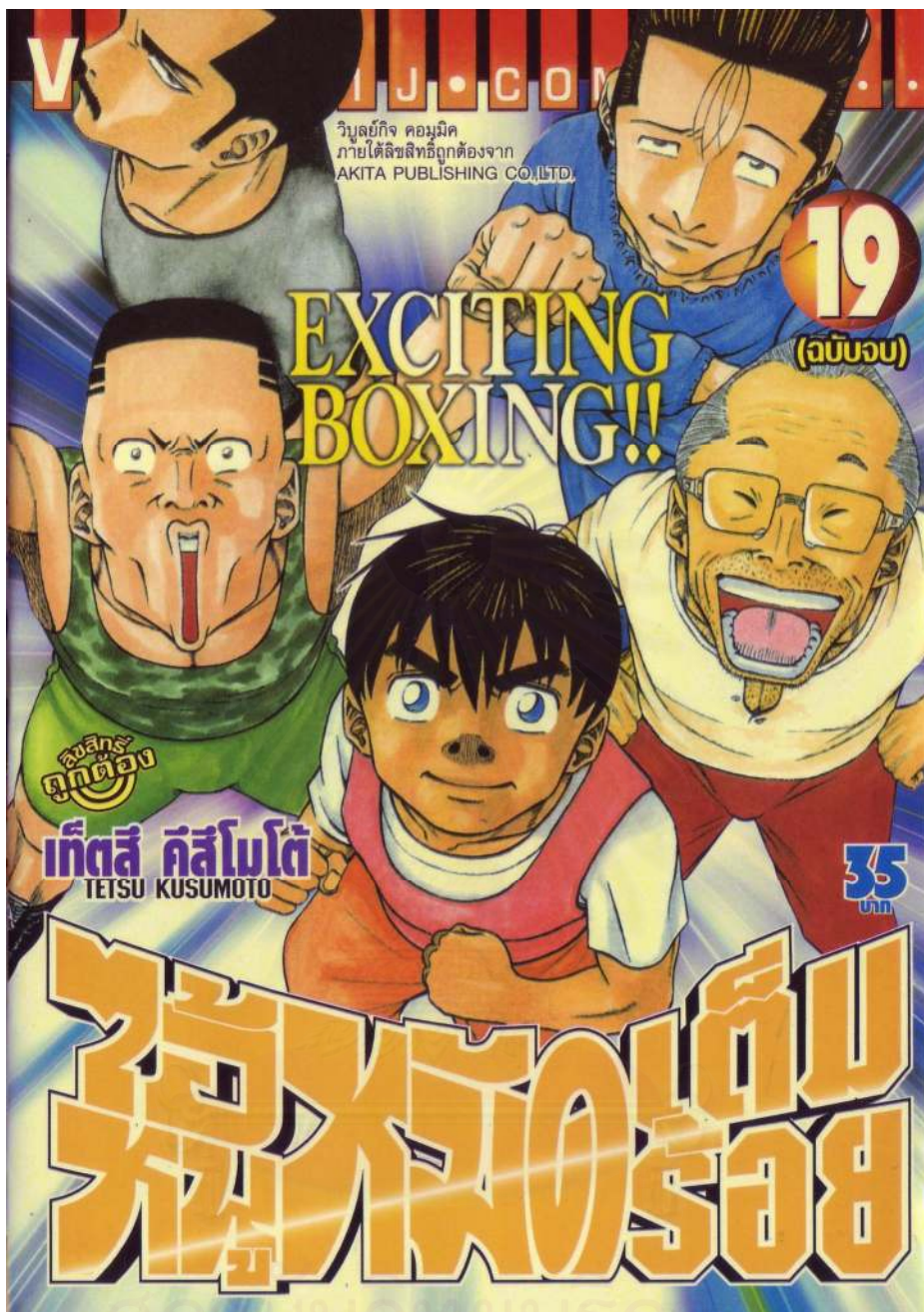
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง Rookies มือใหม่ไฟแรง



ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์นักปั่น





สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ไอ้หนูหมัดเต็มร้อย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายเอนก รัตนจิตบรรจง เกิดเมื่อวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ.2524 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับปริญญาตรี เมื่อปีการศึกษา 2545 ในสาขาวิชา รัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ ในปี พ.ศ.2546



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย