

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การนำเสนอเนื้อหาด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนในครั้งนี้ ได้ทำการศึกษา นิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 6 ชื่อฉบับ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยนิตยสารออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนิตยสารสำหรับเด็ก จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ เสียงเด็ก ไคโนสาร โกจีเนียส และกลุ่มนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ สารคดี อัพเดท มติชนวิทยาศาสตร์ สามารถแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิจัยข้อมูลจากรูปแบบการนำเสนอ และประเภทเนื้อหา ด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) นโยบายในด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมทางสังคมและวิธีการดำเนินธุรกิจ ของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลจากรูปแบบการนำเสนอ และประเภทเนื้อหา ด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการนำเสนอของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน และศึกษาประเภทเนื้อหา ด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน ผลการศึกษาปรากฏในตารางดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน  
ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

รูปแบบ การนำเสนอ	นิตยสารสำหรับเด็ก						นิตยสารสำหรับเยาวชน						รวม	
	เสียงเด็ก		ไคน์ฮาร์		โกจิเนียส		ฮาคคี		อัปเดต		มติชนวิทยาศาสตร์			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
1. ข่าว	149	17.31	73	13.57	25	4.33	64	9.1	227	21.99	39	5.12	577	12.9
2. บทความ	252	29.27	234	43.49	256	44.37	471	67	527	51.07	386	50.66	2,126	47.53
3. บันทึกคดี	235	27.29	94	17.47	68	11.78	58	8.25	40	3.87	172	22.57	667	14.91
4. เกม	107	12.43	62	11.53	166	28.77	36	5.12	27	2.62	67	8.79	465	10.4
5. ปกิณกะ	118	13.7	75	13.94	62	10.75	74	10.53	211	20.45	98	12.86	638	14.26
รวม	861	100	538	100	577	100	703	100	1,032	100	762	100	4,473	100

ตารางที่ 1.1 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารเสียงเด็ก  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปริศนาคะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	11	13.75	29	36.25	22	27.50	8	10.00	10	12.50	80	100.00
มิถุนายน 2539	12	17.39	20	28.98	15	21.74	15	21.74	7	10.15	69	100.00
กรกฎาคม 2539	14	19.45	25	34.72	16	22.22	7	9.72	10	13.89	72	100.00
สิงหาคม 2539	15	19.74	24	31.58	18	23.68	9	11.84	10	13.16	76	100.00
กันยายน 2539	13	16.67	27	34.62	22	28.20	9	11.54	7	8.97	78	100.00
ตุลาคม 2539	12	17.65	19	27.94	18	26.47	8	11.76	11	16.18	68	100.00
พฤศจิกายน 2539	12	16.90	19	26.76	22	30.99	7	9.86	11	15.49	71	100.00
ธันวาคม 2539	12	16.90	19	26.76	19	26.76	11	15.49	10	14.09	71	100.00
มกราคม 2540	12	18.46	15	23.08	20	30.77	8	12.31	10	15.38	65	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	12	16.90	20	28.17	20	28.17	8	11.27	11	15.49	71	100.00
มีนาคม 2540	12	16.44	19	26.03	23	31.51	8	10.95	11	15.07	73	100.00
เมษายน 2540	12	17.91	16	23.88	20	29.85	9	13.43	10	14.93	67	100.00
รวม	149	17.31	252	29.27	235	27.29	107	12.43	118	13.70	861	100.00

ตารางที่ 1.2 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารไดโนเสาร์  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปริศนาคะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	4	8.33	25	52.08	6	12.50	6	12.50	7	14.59	48	100.00
มิถุนายน 2539	4	8.70	24	52.17	5	10.87	6	13.04	7	15.22	46	100.00
กรกฎาคม 2539	6	12.24	26	53.06	5	10.21	4	8.16	8	16.33	49	100.00
สิงหาคม 2539	4	10.00	17	42.50	7	17.50	7	17.50	5	12.50	40	100.00
กันยายน 2539	8	16.33	21	42.86	6	12.24	5	10.20	9	18.37	49	100.00
ตุลาคม 2539	10	21.28	19	40.44	6	12.76	6	12.76	6	12.76	47	100.00
พฤศจิกายน 2539	6	13.64	17	38.63	10	22.73	6	13.64	5	11.36	44	100.00
ธันวาคม 2539	7	16.67	12	28.57	13	30.96	5	11.90	5	11.90	42	100.00
มกราคม 2540	7	16.28	21	48.84	7	16.28	4	9.30	4	9.30	43	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	5	11.90	18	42.86	10	23.81	4	9.53	5	11.90	42	100.00
มีนาคม 2540	5	11.36	18	40.91	9	20.45	6	13.64	6	13.64	44	100.00
เมษายน 2540	7	15.91	16	36.36	10	22.73	3	6.82	8	18.18	44	100.00
รวม	73	13.57	234	43.49	94	17.47	62	11.53	75	13.94	538	100.00

ตารางที่ 1.3 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารโกจิเนียส  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปกิณกะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	1	2.32	16	37.21	7	16.28	14	32.56	5	11.63	43	100.00
มิถุนายน 2539	11	20.37	19	35.18	6	11.11	15	27.78	3	5.56	54	100.00
กรกฎาคม 2539	3	5.88	20	39.22	5	9.81	19	37.25	4	7.84	51	100.00
สิงหาคม 2539	2	4.26	16	34.04	7	14.89	15	31.92	7	14.89	47	100.00
กันยายน 2539	4	8.33	18	37.50	4	8.33	15	31.25	7	14.59	48	100.00
ตุลาคม 2539	0	0.00	20	40.00	5	10.00	18	36.00	7	14.00	50	100.00
พฤศจิกายน 2539	1	2.04	22	44.90	4	8.16	17	34.69	5	10.21	49	100.00
ธันวาคม 2539	0	0.00	23	50.00	5	10.87	13	28.26	5	10.87	46	100.00
มกราคม 2540	1	1.89	30	56.60	7	13.21	10	18.87	5	9.43	53	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	1	2.17	23	50.00	6	13.04	12	26.09	4	8.70	46	100.00
มีนาคม 2540	0	0.00	27	61.37	5	11.36	7	15.91	5	11.36	44	100.00
เมษายน 2540	1	2.17	22	47.83	7	15.22	11	23.91	5	10.87	46	100.00
รวม	25	4.33	256	44.37	68	11.78	166	28.77	62	10.75	577	100.00

ตารางที่ 1.4 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารสารคดี  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปริศนาคะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	3	3.75	60	75.00	6	7.50	3	3.75	8	10.00	80	100.00
มิถุนายน 2539	7	11.67	38	63.33	4	6.67	3	5.00	8	13.33	60	100.00
กรกฎาคม 2539	7	12.28	37	64.91	6	10.53	3	5.26	4	7.02	57	100.00
สิงหาคม 2539	7	11.67	36	60.00	6	10.00	3	5.00	8	13.33	60	100.00
กันยายน 2539	0	0.00	36	75.00	5	10.42	3	6.25	4	8.33	48	100.00
ตุลาคม 2539	5	9.81	34	66.67	2	3.92	3	5.88	7	13.72	51	100.00
พฤศจิกายน 2539	8	13.56	39	66.10	5	8.47	3	5.09	4	6.78	59	100.00
ธันวาคม 2539	5	8.93	36	64.28	5	8.93	3	5.36	7	12.50	56	100.00
มกราคม 2540	3	5.55	38	70.38	5	9.26	3	5.55	5	9.26	54	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	6	10.17	36	61.02	5	8.47	3	5.09	9	15.25	59	100.00
มีนาคม 2540	8	11.94	44	65.67	4	5.97	3	4.48	8	11.94	67	100.00
เมษายน 2540	5	9.62	37	71.15	5	9.62	3	5.77	2	3.84	52	100.00
รวม	64	9.10	471	67.00	58	8.25	36	5.12	74	10.53	703	100.00

ตารางที่ 1.5 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารอัปเดต  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปกิณกะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	21	26.58	38	48.10	3	3.80	2	2.53	15	18.99	79	100.00
มิถุนายน 2539	21	25.00	39	46.43	4	4.76	2	2.38	18	21.43	84	100.00
กรกฎาคม 2539	20	22.47	47	52.81	4	4.49	2	2.25	16	17.98	89	100.00
สิงหาคม 2539	25	27.17	45	48.91	4	4.35	2	2.18	16	17.39	92	100.00
กันยายน 2539	18	20.45	46	52.27	4	4.55	2	2.28	18	20.45	88	100.00
ตุลาคม 2539	19	20.43	50	53.76	3	3.23	2	2.15	19	20.43	93	100.00
พฤศจิกายน 2539	18	20.93	44	51.16	3	3.49	2	2.33	19	22.09	86	100.00
ธันวาคม 2539	17	19.32	48	54.55	3	3.41	2	2.27	18	20.45	88	100.00
มกราคม 2540	21	27.27	34	44.15	3	3.90	2	2.60	17	22.08	77	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	15	17.86	44	52.38	3	3.57	3	3.57	19	22.62	84	100.00
มีนาคม 2540	15	17.44	48	55.81	3	3.49	3	3.49	17	19.77	86	100.00
เมษายน 2540	17	19.77	44	51.16	3	3.49	3	3.49	19	22.09	86	100.00
รวม	227	21.99	527	51.07	40	3.87	27	2.62	211	20.45	1032	100.00

ตารางที่ 1.6 จำนวนและร้อยละรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์  
จำแนกเป็นรายเดือนตั้งแต่ พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

เดือน	รูปแบบการนำเสนอ										รวม	
	ข่าว		บทความ		บันเทิงคดี		เกม		ปริศนิกะ			
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
พฤษภาคม 2539	6	12.00	29	58.00	8	16.00	2	4.00	5	10.00	50	100.00
มิถุนายน 2539	4	7.27	27	49.09	13	23.64	6	10.91	5	9.09	55	100.00
กรกฎาคม 2539	2	3.39	31	52.54	15	25.42	5	8.48	6	10.17	59	100.00
สิงหาคม 2539	0	0.00	35	60.35	13	22.41	5	8.62	5	8.62	58	100.00
กันยายน 2539	4	5.88	34	50.00	19	27.94	5	7.36	6	8.82	68	100.00
ตุลาคม 2539	4	6.06	35	53.03	16	24.24	4	6.06	7	10.61	66	100.00
พฤศจิกายน 2539	1	1.69	32	54.24	11	18.65	5	8.47	10	16.95	59	100.00
ธันวาคม 2539	3	4.54	30	45.45	15	22.73	7	10.61	11	16.67	66	100.00
มกราคม 2540	5	7.25	36	52.17	12	17.39	6	8.70	10	14.49	69	100.00
กุมภาพันธ์ 2540	3	4.00	35	46.67	17	22.67	6	8.00	14	18.66	75	100.00
มีนาคม 2540	4	5.88	29	42.85	19	27.95	8	11.76	8	11.76	68	100.00
เมษายน 2540	3	4.35	33	47.83	14	20.29	8	11.59	11	15.94	69	100.00
รวม	39	5.12	386	50.66	172	22.57	67	8.79	98	12.86	762	100.00

จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540 จำนวน 6 ชื่อฉบับ คือ เสียงเด็ก ไคโนสาร โกจีเนียส สารคดี อัพเดท และมติชนวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดของข้อมูลแต่ละรายชื่อฉบับในแต่ละเดือน ดังปรากฏอยู่ในตารางที่ 1.1 - 1.6 และได้นำผลรวมของข้อมูลทั้ง 12 เดือน ของนิตยสารดังกล่าว มาแสดงไว้ในตารางที่ 1 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ตารางที่ 1 จากการศึกษารูปแบบการนำเสนอเนื้อหา ของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนทั้ง 6 ชื่อฉบับ พบว่า

นิตยสารทั้ง 6 ชื่อฉบับ นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่พบมากที่สุด คือ รูปแบบ "บทความ" 2,126 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 47.53 รองลงมา ได้แก่ รูปแบบ "บันเทิงคดี" 667 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.91 "ปกิณกะ" 638 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.26 "ข่าว" 577 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.90 และ "เกม" 465 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.40

หากพิจารณาเป็นรายชื่อฉบับ จะพบว่านิตยสารเสียงเด็กนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ "บทความ" มากที่สุด 252 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 29.27 รองลงมาได้แก่ "บันเทิงคดี" 235 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 27.29 "ข่าว" 149 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.31 "ปกิณกะ" 118 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.70 และ "เกม" 107 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.43

นิตยสารไดโนเสาร์ พบว่า นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ "บทความ" มากที่สุด 234 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 43.49 รองลงมาได้แก่ "บันเทิงคดี" 94 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.47, "ปกิณกะ" 75 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.94 "ข่าว" 73 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.57 และ "เกม" 62 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.53

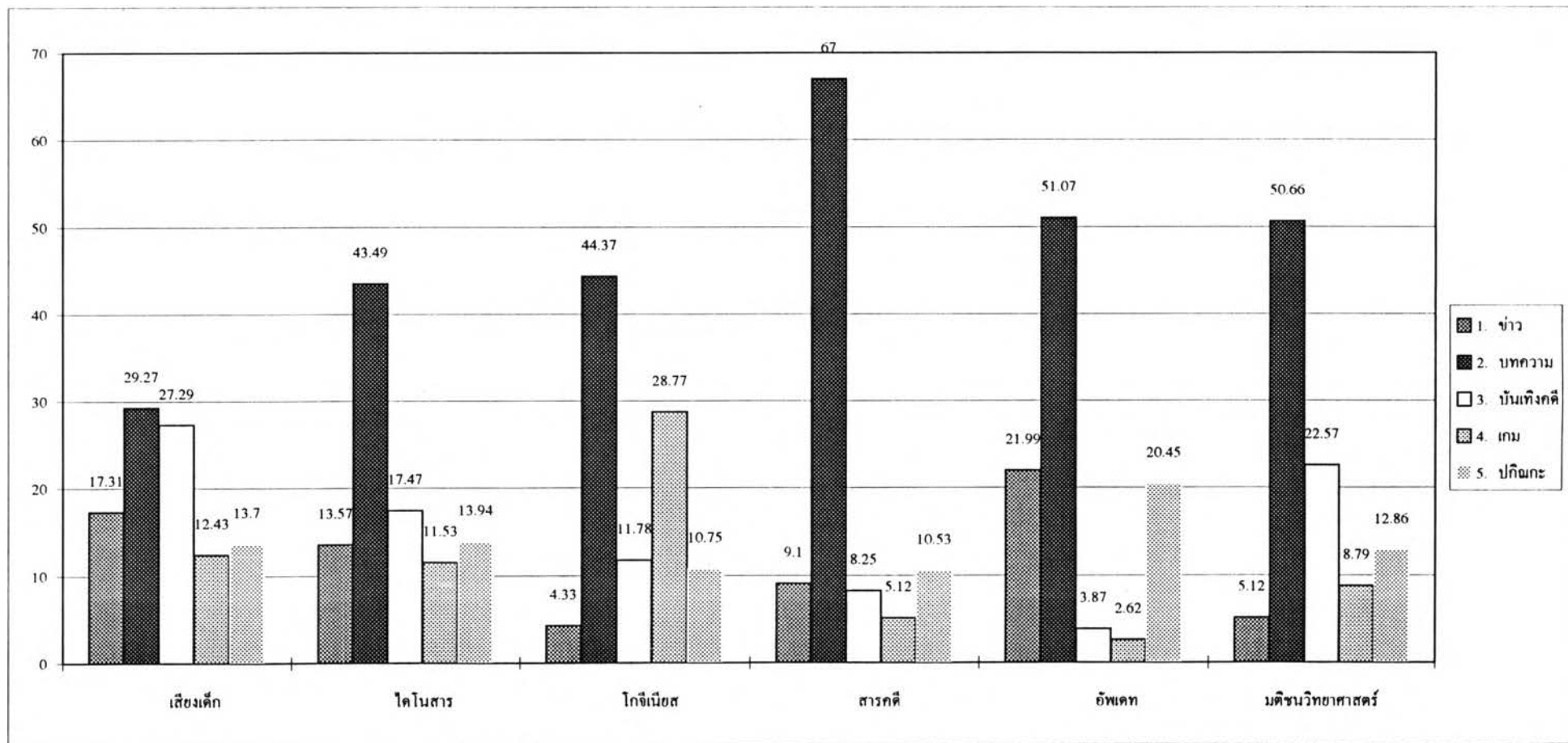
นิตยสารโกจิเนียส พบว่านำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ "บทความ" มากที่สุด 256 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 44.37 รองลงมา ได้แก่ "เกม" 166 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 28.77 "บันเทิงคดี" 68 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.78 "ปกิณกะ" 62 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.75 และ "ข่าว" 25 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.33

นิตยสารสารคดี พบว่า นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ "บทความ" มากที่สุด 471 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 67.00 รองลงมาได้แก่ "ปกิณกะ" 74 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.53, "ข่าว" 64 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.10 "บันเทิงคดี" 58 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.25 และ "เกม" 36 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 5.12

นิตยสารอัปเดต พบว่า นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ "บทความ" มากที่สุด 527 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 51.07 รองลงมาได้แก่ "ข่าว" 227 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 21.99 "ปกิณกะ" 211 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20.45 "บันเทิงคดี" 40 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.87 และ "เกม" 27 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.62

นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์ พบว่า นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ “บทความ” มากที่สุด 386 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50.66 รองลงมาได้แก่ “บันเทิงคดี” 172 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 22.57, “ปกิณกะ” 98 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.86 “เกม” 67 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.79 และ “ข่าว” 39 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 5.12

**แผนภูมิที่ 1**  
**เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารสำหรับเด็กและนิตยสารสำหรับผู้ใหญ่ ทั้ง 6 ชื่อฉบับ**  
**ฉบับประจำเดือนพฤษภาคม 2539-เมษายน 2540**



ตารางที่ 2 ตารางแสดงประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ของนิตยสารสำหรับเด็ก ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

นิตยสารสำหรับเด็ก																												
รูปแบบการนำเสนอ	เสียงเด็ก								ไดโนเสาร์								โกจิเนียส								รวม			
	เนื้อหาด้าน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้าน ภาษา		เนื้อหาด้าน ศิลปะ		เนื้อหาด้าน ดนตรี		เนื้อหาด้าน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้าน ภาษา		เนื้อหาด้าน ศิลปะ		เนื้อหาด้าน ดนตรี		เนื้อหาด้าน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้าน ภาษา		เนื้อหาด้าน ศิลปะ		เนื้อหาด้าน ดนตรี					
	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ	ขยเรื่อง	ร้อยละ		
1. ข่าว	15	34.09	6	13.64	16	36.37	7	15.9	4	17.39	7	30.44	11	47.82	1	4.35	4	44.45	3	33.33	2	22.22	0	0	0	0	76	7.89
2. บทความ	33	39.29	36	42.86	9	10.71	6	7.14	36	54.55	22	33.33	6	9.09	2	3.03	94	78.99	25	21.01	0	0	0	0	0	0	269	27.93
3. บันทึกคดี	0	0	123	87.23	13	9.22	5	3.55	3	9.38	26	81.25	1	3.12	2	6.25	17	25.76	49	74.24	0	0	0	0	0	0	239	24.82
4. เกม	64	59.81	29	27.1	14	13.09	0	0	13	20.97	33	53.23	16	25.8	0	0	98	59.04	57	34.34	11	6.62	0	0	0	0	335	34.79
5. ปกิณกะ	0	0	1	7.69	12	92.31	0	0	2	10	2	10	16	80	0	0	2	18.18	0	0	9	81.82	0	0	0	0	44	4.57
รวม	112	28.80	195	50.13	64	16.45	18	4.63	58	28.57	90	44.34	50	24.63	5	2.46	215	57.95	134	36.12	22	5.93	0	0	0	0	963	100

ตารางที่ 2 จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ นิตยสารสำหรับเด็ก จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ เสียงเด็ก ไคโนสารและโกจิเนียส พบว่า

นิตยสารสำหรับเด็กทั้ง 3 ชื่อฉบับ นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบที่พบมากที่สุด คือ “เกม” 335 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 34.79 รองลงมาได้แก่ “บทความ” 269 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 27.93, “บันเทิงคดี” 239 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.82 “ข่าว” 76 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.89 และ “ปกิณกะ” 44 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.57

หากพิจารณาเป็นรายชื่อฉบับ จะพบว่า นิตยสารเสียงเด็ก นำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ด้านภาษา มากที่สุด 195 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50.13 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา ในรูปแบบต่างๆ คือ “บันเทิงคดี” 123 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 87.23 “บทความ” 36 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 42.86 “เกม” 29 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 27.10, “ข่าว” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.64 และ “ปกิณกะ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.69

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ 112 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 28.79 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 64 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 59.81 “บทความ” 33 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 39.29 และ “ข่าว” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 34.09 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 64 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 16.45 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ คือ “ข่าว” 16 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 36.37 “เกม” 14 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.09 “บันเทิงคดี” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.22 “ปกิณกะ” 12 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 92.31 และ “บทความ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.71

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านดนตรี 18 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.63 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี ในรูปแบบต่างๆ คือ “ข่าว” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 15.90 “บทความ” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.14 “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.55 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี

**นิตยสารไดโนเสาร์** พบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา มากที่สุด 90 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 44.34 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 33 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 53.23 “บันเทิงคดี” 26 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 81.25 “บทความ” 22 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 33.33 “ข่าว” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 30.44 และ “ปกิณกะ” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ 58 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 28.57 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 36 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 54.55 “เกม” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20.97 “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.39 “บันเทิงคดี” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.38 และ “ปกิณกะ” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 50 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.63 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “ปกิณกะ” และ “เกม” อย่างละ 16 รายเรื่อง หรือประมาณ ร้อยละ 80 และ 25.80 ตามลำดับ, “ข่าว” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 47.82 “บทความ” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.09 และ “บันเทิงคดี” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.12

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.46 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” และ “บันเทิงคดี” อย่างละ 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.03 และ 6.25 ตามลำดับ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.35 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี

นิตยสารโกจีเนียสพบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ มากที่สุด 215 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 57.95 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “เกม” 98 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 78.99 “บันเทิงคดี” 17 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25.76 “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 44.45 และ “ปกิณกะ” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 18.18

รองลงมา ได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา 134 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 36.12 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 57 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 34.34 “บันเทิงคดี” 49 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 74.24 “บทความ” 25 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 21.01 และ “ข่าว” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 33.33 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 22 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 5.93 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.62 “ปกิณกะ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 81.82 และ “ข่าว” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 22.22 สำหรับ “บทความ” และ “บันเทิงคดี” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรีไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี เลขในทุกรูปแบบ

ผลการศึกษานิตยสารสำหรับเด็ก ที่นำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ มากที่สุด ได้แก่ เสียงเด็ก จำนวน 389 รายเรื่อง รองลงมาคือโกจีเนียส จำนวน 371 รายเรื่อง และไดโนเสาร์ จำนวน 203 รายเรื่อง

โดยแบ่งเป็นการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พบว่า โกจีเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านวิทย์/คณิต มากเป็นอันดับหนึ่ง 98 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของเกมที่ปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เกม คำถามชวนคิด กาลิเลโอเกม มาซาแสนสนุก สนุกกับตัวเลข คณิต ๆ มีรางวัล และทำให้ทดลอง

รองลงมา คือ เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านวิทย์/คณิต ในรูปแบบ เกมมากกว่ารูปแบบอื่นเช่นเดียวกัน 64 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เกม ผีกสาขตาทำประลอง เกมมัน ๆ กับหนุ่มทรมอบิน เกมหรรษา เกมสนุก จอห์นสันคิดส์ และสนุกกับตัวเลข

ไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหาด้านวิทย์/คณิต น้อยที่สุดโดยนำเสนอในรูปแบบ บทความมากกว่ารูปแบบอื่น จำนวน 36 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ชีวิตสัตว์โลก พาท่องเที่ยวควาตะลุยโลกไฮเทค เราทำได้ และสารพันปัญหาไดโนเสาร์

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา พบว่า เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านภาษามากเป็นอันดับหนึ่ง 123 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของบันเทิงคดี ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ รุ่งหรรษา นิทานแห่งจินตนาการ สะกิดให้อ่าน ทักนะน้อย ๆ สนามนักเขียน การ์ตูนแลนด์ เล่มนี้ให้อ่าน และ ENGLISH'S FUN

รองลงมา คือ โภจนิยส นำเสนอเนื้อหาด้านภาษา ในรูปแบบ เกมมากกว่ารูปแบบอื่น 57 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ลองคิดกันหน่อย คำศัพท์แสนสนุก เกม จำนวนภาษานำรู้ FUN TIME คำถามนี้ตอบได้ไหม และเกมค้นหาคำศัพท์

สำหรับไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหาด้านภาษาน้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบเกมมากกว่ารูปแบบอื่น 33 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เกม เกมลับสมอง ไดโนปริศนา เกมแมคโดนัลด์ ชมรมนิทานหรรษา และสนุกกับเกม

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ พบว่าไดโนเสาร์ และเสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะมากเป็นอันดับหนึ่ง 16 รายเรื่องเท่ากัน โดยนำเสนอในรูปแบบเกม และข่าว ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เกม โทรโข่งน้อย และเก็บตกจากโต๊ะข่าว

สำหรับโภจนิยส นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบเกมมากกว่ารูปแบบอื่น 11 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เกม และแสดงฝีมือกับรักเรารักษ์โลก

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี พบว่า เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านดนตรีมากเป็นอันดับหนึ่ง 7 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบข่าว ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ โทรโข่งน้อย และเก็บตกจากโต๊ะข่าว

รองลงมา คือ ไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหาด้านดนตรี ในรูปแบบบทความ และบันเทิงคดีเท่ากัน 2 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เราทำได้ และ ฟุค ฟิต ฟอ ฟิน

สำหรับ โภจนิยส ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรีเลยในทุกรูปแบบ



ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ของนิตยสารสำหรับเยาวชน ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

นิตยสารสำหรับเยาวชน																										
รูปแบบการนำเสนอ	สารคดี								อัปเดต								มติชนวิทยาศาสตร์								รวม	
	เนื้อหาด้ำน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้ำน ภาษา		เนื้อหาด้ำน ศิลปะ		เนื้อหาด้ำน ดนตรี		เนื้อหาด้ำน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้ำน ภาษา		เนื้อหาด้ำน ศิลปะ		เนื้อหาด้ำน ดนตรี		เนื้อหาด้ำน วิทย์/คณิต		เนื้อหาด้ำน ภาษา		เนื้อหาด้ำน ศิลปะ		เนื้อหาด้ำน ดนตรี			
	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ	ข่าแวจีง	รโทยละ
1. ข่าแวจีง	1	4.76	11	52.38	6	28.57	3	14.29	22	55	10	25	4	10	4	10	4	50	0	0	4	50	0	0	69	7.29
2. บทความ	38	97.44	1	2.56	0	0	0	0	289	98.97	2	0.69	0	0	1	0.34	141	95.92	0	0	5	3.4	1	0.68	478	50.53
3. บันทึกคดี	0	0	23	51.11	10	22.22	12	26.67	6	15	34	85	0	0	0	0	5	12.2	22	53.66	9	21.95	5	12.19	126	13.32
4. เกม	11	30.56	25	69.44	0	0	0	0	23	88.46	1	3.85	2	7.69	0	0	15	23.08	23	35.38	27	41.54	0	0	127	13.43
5. ปกิณกะ	0	0	0	0	0	0	0	0	145	100	0	0	0	0	0	0	0	0	1	100	0	0	0	0	146	15.43
รวม	50	35.47	60	42.55	16	11.35	15	10.63	485	89.32	47	8.66	6	1.10	5	0.92	165	62.98	46	17.55	45	17.18	6	2.29	946	100

ตารางที่ 2.1 จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ของนิตยสารสำหรับเยาวชน จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ สารคดี อัพเดท และ มติชนวิทยาศาสตร์ พบว่า

นิตยสารสำหรับเยาวชน ทั้ง 3 ชื่อฉบับ นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบที่พบมากที่สุด คือ “บทความ” 478 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50.53 รองลงมาได้แก่ “ปกิณกะ” 146 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 15.43 “เกม” 127 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.43 “บันเทิงคดี” 126 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.32 และ “ข่าว” 69 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.29

หากพิจารณาเป็นรายชื่อฉบับ จะพบว่า นิตยสารสารคดี นำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา มากที่สุด 60 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 42.55 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 25 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 69.44 “บันเทิงคดี” 23 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 51.11 “ข่าว” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 52.38 และ “บทความ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.56 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา

รองลงมา ได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ 50 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 35.47 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 38 รายเรื่อง “เกม” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 30.56 และ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.76 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 16 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.35 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บันเทิงคดี” 10 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 22.22 และ “ข่าว” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 28.57 สำหรับ “บทความ” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.63 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรีในรูปแบบต่างๆ คือ “บันเทิงคดี” 12 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 26.67 และ “ข่าว” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.29 สำหรับ “บทความ” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี

นิตยสารอัพเดท พบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ มากที่สุด 485 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 89.32 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 289 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 98.97 “ปกิณกะ” 145 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 100 “เกม” 23 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 88.46 “ข่าว” 22 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 55 และ “บันเทิงคดี” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 15

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา 47 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.66 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาในรูปแบบต่างๆ คือ “บันเทิงคดี” 34 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 85 “ข่าว” 10 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25 “บทความ” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 0.69 “เกม” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.85 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 1.10 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ คือ “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10 และ “เกม” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.69 สำหรับ “บทความ” “บันเทิงคดี” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านดนตรี 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 0.92 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหา การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรีในรูปแบบต่างๆ คือ “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10 และ “บทความ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 0.34 สำหรับ “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี

นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์ พบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ มากที่สุด 165 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 62.98 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 141 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 95.92 “เกม” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 23.08 “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 23.08 และ “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา 46 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.55 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 23 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 35.38 “บันเทิงคดี” 22 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 53.66 และ “ปกิณกะ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 100 สำหรับ “ข่าว” และ “บทความ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา

การนำเสนอประเภทเนื้อหา การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ 45 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.18 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะในรูปแบบต่างๆ คือ “เกม” 27 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 41.54 “บันเทิงคดี” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 21.95 “บทความ” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.40 และ “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50 สำหรับ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านดนตรี 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.29 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหา การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.19 และ “บทความ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 0.68 สำหรับ “ข่าว” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี

ผลการศึกษานิตยสารสำหรับเยาวชน ที่นำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด ได้แก่ อัปเดต จำนวน 543 รายเรื่อง รองลงมา คือ มติชนวิทยาศาสตร์ จำนวน 262 รายเรื่อง และสารคดีจำนวน 141 รายเรื่อง

โดยแบ่งเป็นการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ พบว่า อัปเดต นำเสนอเนื้อหาด้านวิทย์/คณิต มากเป็นอันดับหนึ่ง 289 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของบทความ ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ มองโลก วิชาการก้าวหน้า ส่องโลกคอมพิวเตอร์ และกล่องซอฟต์แวร์ไทย เทคโนโลยีการแพทย์ มองไทย หมายเหตุรายเดือน สารคดี ท่องไขพิภพ ส่องโลกคอมพิวเตอร์ และ SPACE HOTLINE

รองลงมาคือ มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในรูปแบบบทความมากกว่ารูปแบบอื่นเช่นเดียวกัน 141 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ตามล่าดาวหาง ปรากฏการณ์ แนวคิดเรื้อยไหลในปรากฏการณ์มารู้จักเครื่องบินเล็ก ไซเบอร์คิด (CYBERKID) แก้วกับวิถีชีวิตมนุษย์ เจาะโลกจำลอง รักคณิต เด็กคิดเด็กทำ กล้องส่องดาว ตามรอยเอ็ดิสัน โลกวิชาการ รายงานพิเศษ คอมพิวเตอร์หุม ๆ แวดวงวิทยาศาสตร์ และวิทยาศาสตร์บันทึก

สำหรับสารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบ บทความ มากกว่ารูปแบบอื่น 38 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ข่าววิชาการ การสำรวจ ส่องจักรวาล คลื่นวิทย์-เทคโนโลยี ของคำถาม และการแพทย์สาธารณสุข

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา พบว่า อัปเดต นำเสนอเนื้อหาด้านภาษามากเป็นอันดับหนึ่ง 34 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของบันเทิงคดี ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ หนังสือน่าอ่าน เรื่องสั้น และพลิกแผ่นฟิล์ม

รองลงมาคือ สารคดี นำเสนอเนื้อหา ด้านภาษา ในรูปแบบเกม มากกว่ารูปแบบอื่น 25 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ หมายเหตุลับคมภาษา และ เฮโลสาระพา

สำหรับมติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านภาษา น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบ เกม มากกว่ารูปแบบอื่น 23 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ตามล่าหาศัพท์

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ พบว่า มติชน วิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะ มากเป็นอันดับหนึ่ง 27 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของเกม ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ประกวดวาดภาพพระบายสี และต่อเส้น เป็นภาพ

รองลงมาคือ สารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะ ในรูปแบบบันเทิงคดี มากกว่ารูปแบบอื่น 10 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ศิลปะ

สำหรับ อพเทท นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบข่าว 4 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ดิจบอร์ด UPDATE NEWS

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี พบว่า สารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านดนตรีมากเป็นอันดับหนึ่ง 12 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบบันเทิงคดี ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ดนตรี

รองลงมา คือ มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านดนตรี ในรูปแบบบันเทิงคดี 5 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เขวชนคนเด่น

สำหรับ อพเทท นำเสนอเนื้อหาด้านดนตรี น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบข่าว 4 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ดิจบอร์ด UPDATE NEWS

ตารางที่ 3 ตารางแสดงประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็ก ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

นิตยสารสำหรับเด็ก																																
รูปแบบการนำเสนอ	เสียงเด็ก										ไดโนเสาร์										โกจิเนียส								รวม			
	เนื้อหาด้ำน ขัณฑ์/ต่งตนเอง		เนื้อหาด้ำน การประหัด		เนื้อหาด้ำน ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ำน ศาสนา		เนื้อหาด้ำน รึกชาติ		เนื้อหาด้ำน ขัณฑ์/ต่งตนเอง		เนื้อหาด้ำน การประหัด		เนื้อหาด้ำน ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ำน ศาสนา		เนื้อหาด้ำน รึกชาติ		เนื้อหาด้ำน ขัณฑ์/ต่งตนเอง		เนื้อหาด้ำน การประหัด		เนื้อหาด้ำน ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ำน ศาสนา				เนื้อหาด้ำน รึกชาติ	
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
1. ข่าว	1	2.94	3	8.82	10	29.41	13	38.24	7	20.59	2	6.06	6	18.18	11	33.34	8	24.25	6	18.18	0	0.00	1	16.67	4	66.66	1	16.67	0	0.00	73	17.55
2. บทความ	20	24.10	6	7.23	17	20.48	9	10.84	31	37.35	7	7.96	7	7.96	47	53.41	13	14.77	14	15.90	13	25.49	4	7.84	25	49.02	3	5.88	6	11.77	222	53.37
3. วันเกิดคดี	5	20.00	1	4.00	8	32.00	6	24.00	5	20.00	7	17.50	5	12.50	17	42.50	8	20.00	3	7.50	3	37.50	0	0.00	2	25.00	2	25.00	1	12.50	73	17.55
4. เกม	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
5. ปกิณกะ	12	100.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	18	60.00	12	40.00	0	0.00	0	0.00	2	33.33	3	50.00	0	0.00	0	0.00	1	16.67	48	11.53
รวม	38	24.68	10	6.49	35	22.73	28	18.18	43	27.92	16	8.38	36	18.85	87	45.55	29	15.18	23	12.04	18	25.35	8	11.27	31	43.66	6	8.45	8	11.27	416	100.00

ตารางที่ 3 จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ของนิตยสารสำหรับเด็ก จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ เสียงเด็ก ไคโนสาร และโกจีเนียส พบว่า

นิตยสารสำหรับเด็กทั้ง 3 ชื่อฉบับ นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 222 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 53.37 รองลงมาได้แก่ “ข่าว” และ “บันเทิงคดี” อย่างละ 73 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.55 และ 17.55 และ “ปกิณกะ” 48 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.53 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมใดๆ เลย

หากพิจารณาเป็นรายชื่อฉบับจะพบว่านิตยสารเสียงเด็กนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มากที่สุด 43 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 27.92 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 31 รายเรื่อง หรือประมาณ 37.35 “ข่าว” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20.59 และ “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

รองลงมา ได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเอง และมีความรับผิดชอบ 38 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.68 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเองและมีความอดทน ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 20 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.10, “ปกิณกะ” 12 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 100 “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20 และ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.94 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเอง และมีความรับผิดชอบ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย 35 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 22.73 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 17 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20.48 “ข่าว” 10 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 29.41 และ “บันเทิงคดี” 8 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 32 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย



การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านคุณธรรมศาสนา 28 รายเรื่องหรือประมาณร้อยละ 18.18 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านคุณธรรมศาสนาในรูปแบบต่างๆ คือ “ข่าว” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 38.24 “บทความ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.84 และ “บันเทิงคดี” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด 10 รายเรื่องหรือประมาณร้อยละ 6.49 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.23 “ข่าว” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.82 และ “บันเทิงคดี” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด

นิตยสารไดโนเสาร์ นำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย มากที่สุด 87 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 45.55 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 47 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 53.41 “บันเทิงคดี” 17 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 42.5 “ปกิณกะ” 12 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 40 และ “ข่าว” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 33.34 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัด 36 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 18.85 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัดในรูปแบบต่างๆ คือ “ปกิณกะ” 18 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 60 “บทความ” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.96 “ข่าว” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 18.18 และ “บันเทิงคดี” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.5 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด

การนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านคุณธรรมศาสนา 29 รายเรื่องหรือประมาณร้อยละ 15.18 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.77 “ข่าว” 8 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.25 และ “บันเทิงคดี” 8 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

การนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 23 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 12.04 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 14 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 15.90 “ข่าว” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 18.18 และ “บันเทิงคดี” 3 รายเรื่อง หรือประมาณ ร้อยละ 7.5 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

การนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียรพึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ 16 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.38 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝัง ค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บันเทิงคดี” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.5 “บทความ” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.96 และ “ข่าว” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.06 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการ ปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ

นิตยสารโกจิเนียส นำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมี ระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย มากที่สุด 31 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 43.66 โดยแบ่งการ นำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมายในรูปแบบ ต่าง ๆ คือ “บทความ” 25 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 49.02 “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณ ร้อยละ 66.66 และ “บันเทิงคดี” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย

รองลงมา ได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้าน การขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ 18 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25.35 โดย แบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมิ ด้มีความรับผิดชอบ ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 13 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25.49 “บันเทิงคดี” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 37.5 และ “ปกิณกะ” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 33.33 สำหรับ “ข่าว” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ

การนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด 8 รายเรื่อง หรือ ประมาณร้อยละ 11.27 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.84 “ปกิณกะ” 3 รายเรื่อง หรือ

ประมาณร้อยละ 50 และ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 16.67 สำหรับ “เกม” และ “บันเทิงคดี” ไม่พบเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด”

การนำเสนอเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 8 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.27 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.77 “บันเทิงคดี” 1 รายเรื่อง และ “ปกิณกะ” 1 แห่ง หรือประมาณร้อยละ 16.67 สำหรับ “ข่าว” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

การนำเสนอเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางด้านคุณธรรมศาสนา 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.45 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 5.88 “บันเทิงคดี” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25 และ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 16.67 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

ผลการศึกษานิตยสารสำหรับเด็ก ที่นำเสนอเนื้อหาด้านการปลุกฝังค่านิยมทางสังคมมากที่สุด ได้แก่ ไฉโนสาร จำนวน 191 รายเรื่อง รองลงมาคือ เสียงเด็ก จำนวน 154 รายเรื่อง และ โกจิเนียส จำนวน 71 รายเรื่อง

โดยแบ่งเป็นการปลุกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ พบว่า เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านขยัน พึ่งพาตนเองมากเป็นอันดับหนึ่ง 20 รายเรื่อง โดยนำเสนอในรูปแบบของบทความ ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ รุ่งสรรหา และรักแสดมภ์

รองลงมาคือ โกจิเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ ในรูปแบบบทความมากกว่ารูปแบบอื่น 13 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ กิจกรรมขามว่าง และแวะคุยกันเดี๋ย

สำหรับ ไฉโนสาร นำเสนอเนื้อหาด้านขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบ บทความ 7 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เราทำได้

การปลุกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัด พบว่า ไฉโนสาร นำเสนอเนื้อหาด้านการประหยัดมากเป็นอันดับหนึ่ง โดยนำเสนอในรูปแบบของ ปกิณกะ 18 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ขบวนการคุณสะอาด และตอบจดหมาย

รองลงมาคือ เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านการประหัด ในรูปแบบบทความ 6 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เมืองนอกเมืองนา เคล็ดคลับ และหน้าต่างหลากสี

สำหรับโกจิเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านการประหัด น้อยที่สุดโดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 4 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์รักเรารักโลก

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย พบว่า ไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมายมากเป็นอันดับหนึ่งโดยนำเสนอในรูปแบบของบทความ 47 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ รายงานพิเศษ ตึกโตไดโน-ผจญภัย สารคดีชีวิตสัตว์ มือน้อยสร้างโลก เพื่อโลกสีเขียว ธรรมชาติน่ารู้ ชมรมเด็กดี และ ตึกโตทักทาย

รองลงมาคือ โกจิเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย ในรูปแบบบทความ 25 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์รักเรารักโลกและพิทักษ์โลก

สำหรับ เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย น้อยที่สุดโดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 17 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ โลกสีเขียว หน้าต่างหลากสี นักเดินทาง เคล็ดคลับ และเมืองนอกเมืองนา

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา พบว่า ไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหา ด้านคุณธรรมศาสนา มากเป็นอันดับหนึ่ง โดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 13 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เพื่อโลกสีเขียว และรายงานพิเศษ

รองลงมาคือ เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรมศาสนา ในรูปแบบข่าว มากกว่ารูปแบบอื่น 13 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ โทงโง่งน้อย และเก็บตกจากโต๊ะข่าว

สำหรับ โกจิเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรมศาสนา น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 3 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ครูหุขตอบปัญหา

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ พบว่าเสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหา ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มากเป็นอันดับหนึ่ง โดยนำเสนอในรูปแบบของ บทความ 31 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ รักแสดมปี หน้าต่างหลากสี เพื่อนเดินทาง สารพันสรรมา ผาก หน้าต่างเมืองไทย รายงานพิเศษ เก็บความเก่ามาเล่าเป็นเรื่อง และ เทียวเมืองไทย

รองลงมา คือ ไดโนเสาร์ นำเสนอเนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบบทความ 14 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เล่นแบบไทยใครว่าไม่สนุก เพื่อโลกสีเขียว จะจำภาษาไทย เกี่ยวกับท้าวโคโน โลกของแสดมปี และรายงานพิเศษ

สำหรับ โกจิเนียส นำเสนอเนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 6 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์เที่ยวเมืองไทย และรายงานพิเศษ

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเยาวชน ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

นิตยสารสำหรับเยาวชน																																		
รูปแบบการนำเสนอ	สารคดี										อัปเดต										มติชนวิทยาศาสตร์										รวม			
	เนื้อหาด้ ขั้น/พึ่งตนเอง		เนื้อหาด้ การประหัด		เนื้อหาด้ ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ ศาสนา		เนื้อหาด้ รักชาติ		เนื้อหาด้ ขั้น/พึ่งตนเอง		เนื้อหาด้ การประหัด		เนื้อหาด้ ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ ศาสนา		เนื้อหาด้ รักชาติ		เนื้อหาด้ ขั้น/พึ่งตนเอง		เนื้อหาด้ การประหัด		เนื้อหาด้ ระเบียบวินัย		เนื้อหาด้ ศาสนา		เนื้อหาด้ รักชาติ					
	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ	รายชื่อง	ร้อยละ
1. ข่าว	0	0.00	0	0.00	1	20.00	2	40.00	2	40.00	0	0.00	2	6.66	6	20.00	11	36.67	11	36.67	0	0.00	5	29.41	5	29.41	4	23.53	3	17.65	52	11.16		
2. บทความ	11	6.43	4	2.34	64	37.43	38	22.22	54	31.58	9	14.52	9	14.52	22	35.48	7	11.29	15	24.19	41	32.54	10	7.94	33	26.19	8	6.35	34	26.98	359	77.04		
3. บันทึกคดี	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	1	6.67	1	6.67	9	60.00	2	13.33	2	13.33	15	3.22		
4. เกม	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00		
5. ปกิณกะ	0	0.00	0	0.00	3	20.00	11	73.33	1	6.67	0	0.00	0	0.00	0	0.00	15	93.75	1	6.25	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	9	100.00	0	0.00	40	8.58
รวม	11	5.76	4	2.10	68	35.60	51	26.70	57	29.84	9	8.33	11	10.19	28	25.93	33	30.55	27	25.00	42	25.15	16	9.59	47	28.14	23	13.77	39	23.35	466	100.00		

ตารางที่ 3.1 จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ของนิตยสารสำหรับเยาวชน จำนวน 3 ชื่อฉบับ ได้แก่ สารคดี อัพเดท และมติชน วิทยาศาสตร์ พบว่า

นิตยสารสำหรับเยาวชนทั้ง 3 ชื่อฉบับ นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 359 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 77.04 รองลงมาได้แก่ “ข่าว” 52 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.16 “ปกิณกะ” 40 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.58 และ “บันเทิงคดี” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.22 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมใดๆ เลย

หากพิจารณาเป็นรายชื่อฉบับ จะพบว่า นิตยสารสารคดี นำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย มากที่สุด 68 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 35.60 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 64 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 37.43 “ปกิณกะ” 3 รายเรื่อง และ “ข่าว” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 57 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 29.84 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 54 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 31.58 “ข่าว” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 40 และ “ปกิณกะ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.67 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านคุณธรรมศาสนา 51 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 26.70 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาคุณธรรมศาสนาในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 38 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 22.22 “ปกิณกะ” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 73.33 และ “ข่าว” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 40 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และ มีความรับผิดชอบ 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 5.76 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ ในรูปแบบของ “บทความ” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.43 สำหรับ “ข่าว” “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัด 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.10 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด ในรูปแบบของ “บทความ” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 2.34 สำหรับ “ข่าว” “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด

นิตยสารอัปเดต นำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านคุณธรรม ศาสนามากที่สุด 33 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 30.55 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรม ศาสนาในรูปแบบต่างๆ คือ “ปกิณกะ” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 93.75 “ข่าว” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 36.67 และ “บทความ” 7 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.29 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

รองลงมาได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการ มีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย 28 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25.93 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 22 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 35.48 และ “ข่าว” 6 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 20 สำหรับ “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 27 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.19 “ข่าว” 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 36.67 และ “ปกิณกะ” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.25 สำหรับ “บันเทิงคดี” และ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์



การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด 11 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 10.19 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาด้านการประหยัด ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.52 และ “ข่าว” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.66 สำหรับ “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.33 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหา ด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบในรูปแบบของ “บทความ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.52 สำหรับ “ข่าว” “บันเทิงคดี” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการ ปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ

นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย มากที่สุด 47 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 28.14 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้วยการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 33 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 26.19 “บันเทิงคดี” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 60 และ “ข่าว” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 29.41 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย

รองลงมา ได้แก่ การนำเสนอประเภทเนื้อหา การปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านขยัน หมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ 42 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 25.15 โดยแบ่ง การนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความ รับผิดชอบต่อ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 41 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 32.54 และ “บันเทิงคดี” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.67 สำหรับ “ข่าว” “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบ เนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านขยันหมั่นเพียร พึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อ

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน กษัตริย์ 39 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 23.35 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยม ทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบต่างๆ คือ “บทความ” 34 รายเรื่อง หรือ ประมาณร้อยละ 26.98 “ข่าว” 3 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.65 และ “บันเทิงคดี” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.33 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยม ทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

การนำเสนอประเภทเนื้อหา การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา 23 รายเรื่อง หรือประมาณ 13.77 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “ปกิณกะ” 9 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 100 “บทความ” 8 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.35 “ข่าว” 4 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 23.53 และ “บันเทิงคดี” 2 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.33 สำหรับ “เกม” ไม่พบเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา

การนำเสนอประเภทเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด 16 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.59 โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัด ในรูปแบบต่าง ๆ คือ “บทความ” 10 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.94 “ข่าว” 5 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 29.41 และ “บันเทิงคดี” 1 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 6.67 สำหรับ “เกม” และ “ปกิณกะ” ไม่พบเนื้อหาและการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม

ผลการศึกษานิตยสารสำหรับเยาวชน ที่นำเสนอเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม มากที่สุด ได้แก่ สารคดี จำนวน 191 รายเรื่อง รองลงมาคือ มติชนวิทยาศาสตร์ 167 รายเรื่อง และ อพเทท 108 รายเรื่อง

โดยแบ่งเป็นการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเองและมีความรับผิดชอบ พบว่า มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านขยัน ฟังตนเองมากเป็นอันดับหนึ่ง 41 รายเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบบทความซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ กิจกรรมเยาวชน งานอดิเรก เยาวชนคนเด่นหน้าต่างเยาวชน โลกทะเล และเยาวชนกีฬา

รองลงมา คือ สารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเอง และมีความรับผิดชอบ ในรูปแบบบทความ 11 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์สัมภาษณ์ และสารคดีพิเศษ

สำหรับ อพเทท นำเสนอเนื้อหาด้านขยันหมั่นเพียร ฟังตนเองและมีความรับผิดชอบ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 9 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ ทอล์กไทม์

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการประหยัด พบว่า มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านการประหยัด มากเป็นอันดับหนึ่ง 10 รายเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบบทความซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ เด็กคิดเด็กทำ รู้จักใช้ได้ประโยชน์ กิจกรรมเยาวชน วิทยาศาสตร์ รายงานพิเศษ นำ้ประปามาจากไหน และ เยาวชนกับพลังงาน

รองลงมาคือ อัพเดท นำเสนอเนื้อหาด้านการประหยัด ในรูปแบบบทความ 9 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ บทความพิเศษ มองไทย สารคดี มองโลก และสุขภาพใกล้ตัว

สำหรับ สารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านการประหยัด น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความ 4 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ สิ่งแวดล้อม

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย พบว่า สารคดี นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัย มากเป็นอันดับหนึ่ง 64 รายเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบบทความ ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ สิ่งแวดล้อม สารคดีพิเศษ สัตว์พรรณพืช บุคคลในข่าว บริการสังคม สัตว์โลกน่ารู้จัก และประเทศไทยสัตว์ใกล้สูญพันธุ์

รองลงมาคือ มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย ในรูปแบบบทความ 33 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ สรรพสิ่งแวดล้อม เปิดโลก ช่างฟ้า งานอดิเรก และ โลกของแมลง

สำหรับ อัพเดท นำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบ บทความ 22 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ บทความพิเศษ ชีวิตและ สิ่งแวดล้อม สารคดี หิ้วกล่องท่องเที่ยว ทอล์คไทม์ และหมายเหตุรายเดือน

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา พบว่า สารคดี นำเสนอเนื้อหา ด้านคุณธรรมศาสนา มากเป็นอันดับหนึ่ง 38 รายเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบบทความ ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ บริการสังคม สัมภาษณ์ บทความพิเศษ และสารคดีพิเศษ

รองลงมา คือ อัพเดท นำเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรมศาสนา ในรูปแบบ ปกิณกะ มากกว่ารูปแบบอื่น 15 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ โครงการสมาชิกอุปถัมภ์

สำหรับ มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านคุณธรรมศาสนา น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบปกิณกะ 9 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ สมาชิกอุปถัมภ์

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ พบว่า สารคดี นำเสนอ เนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มากเป็นอันดับหนึ่ง 54 รายเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบบทความ ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ บทความพิเศษ โลกแสดมปี ประเพณีวัฒนธรรม บทความพิเศษ ภาษาไทยในโลกกว้าง สารคดีพิเศษ สารคดีบันทึก พิพิธภัณฑ์ เรื่องจากปก เทียวไปรู้ไป และประทีปแห่งแผ่นดิน

รองลงมาคือ มติชนวิทยาศาสตร์ นำเสนอเนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในรูปแบบ บทความ 34 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ กิจกรรมเยาวชน ประสบการณ์ของน้องหนู วิทยาศาสตร์บันเทิง รู้ด้วยกันเดือนละเรื่อง ประทีปแห่งแผ่นดิน และเยาวชนกีฬา

สำหรับอภitek นำเสนอเนื้อหาด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ น้อยที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความมากกว่ารูปแบบอื่น 15 รายเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในคอลัมน์ หัวก้องท้องเที่ยว หมายเหตุรายเดือน บทความพิเศษ และรายงานพิเศษ

**ตารางที่ 4** ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา ในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน ฉบับประจำเดือนพฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540

## 4.1

รูปแบบการนำเสนอ	เนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์					
	นิตยสารสำหรับเด็ก		นิตยสารสำหรับเยาวชน		รวม	
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
1. ข่าว	76	7.89	69	7.29	145	7.60
2. บทความ	269	27.93	478	50.53	747	39.13
3.บันเทิงคดี	239	24.82	126	13.32	365	19.12
4. เกม	335	34.79	127	13.43	462	24.20
5. ปกิณกะ	44	4.57	146	15.43	190	9.95
รวม	963	100	946	100	1,909	100

## 4.2

รูปแบบการนำเสนอ	เนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม					
	นิตยสารสำหรับเด็ก		นิตยสารสำหรับเยาวชน		รวม	
	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ	รายเรื่อง	ร้อยละ
1. ข่าว	73	17.55	52	11.16	125	14.17
2. บทความ	222	53.37	359	77.04	581	65.87
3. บันเทิงคดี	73	17.55	15	3.22	88	9.98
4. เกม	0	0	0	0	0	0
5. ปกิณกะ	48	11.53	40	8.58	88	9.98
รวม	416	100	466	100	882	100

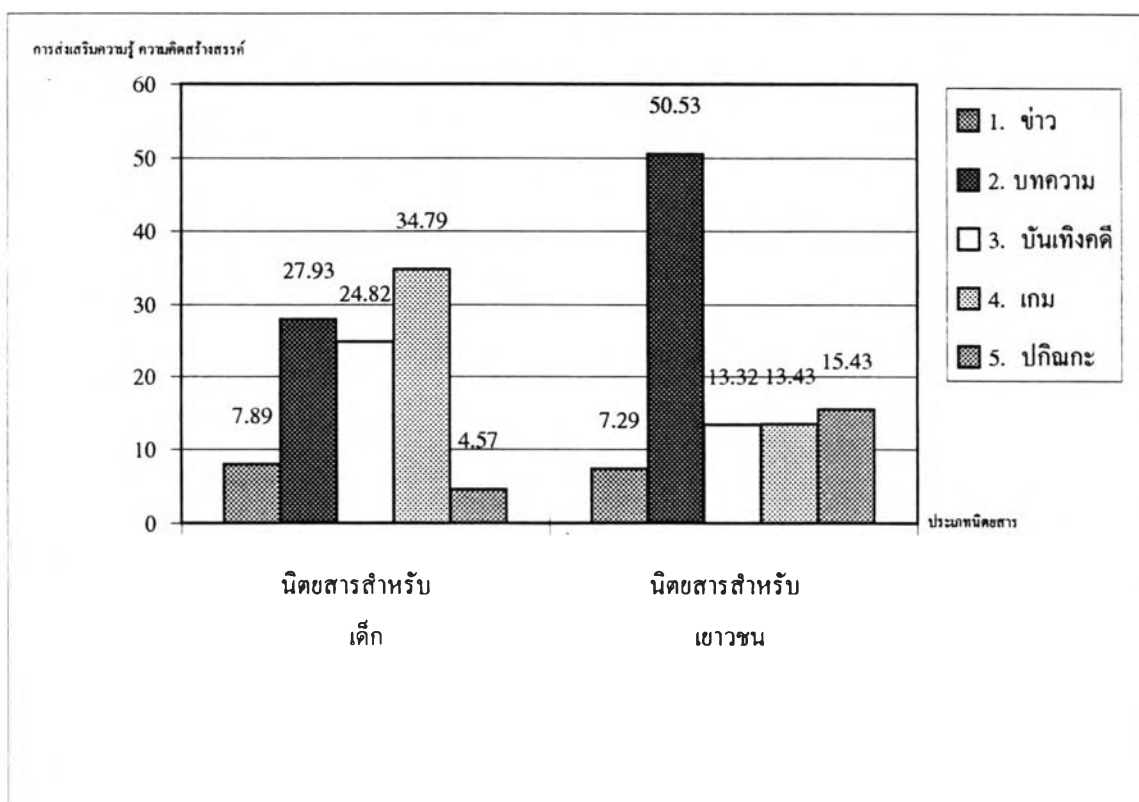
ตารางที่ 4.1 จากการเปรียบเทียบประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ของนิตยสารสำหรับเด็ก และนิตยสารสำหรับเยาวชน พบว่า ประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ มีการนำเสนอในรูปแบบที่พบมากที่สุด คือ “บทความ” 747 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 39.13 รองลงมา ได้แก่ “เกม” 462 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.20 “บันเทิงคดี” 365 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 19.12 “ปกิณกะ” 190 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.95 และ “ข่าว” 145 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.60

นิตยสารสำหรับเด็ก จะพบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “เกม” 335 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 34.79 รองลงมา ได้แก่ “บทความ” 269 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 27.93 “บันเทิงคดี” 239 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 24.82 “ข่าว” 76 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.89 และ “ปกิณกะ” 44 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 4.57

นิตยสารสำหรับเยาวชน จะพบว่า นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 478 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 50.53 รองลงมา ได้แก่ “ปกิณกะ” 146 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 15.43 “เกม” 127 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.43 “บันเทิงคดี” 126 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 13.32 และ “ข่าว” 69 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 7.29

จะเห็นได้ว่าทั้งนิตยสารสำหรับเด็ก และนิตยสารสำหรับเยาวชน นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของ “บทความ” มากที่สุดเหมือนกัน แต่นิตยสารสำหรับเด็กนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบที่พบน้อยที่สุด ได้แก่ “ปกิณกะ” ส่วนนิตยสารสำหรับเยาวชนจะนำเสนอประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของ “ข่าว” น้อยที่สุด

**แผนภูมิที่ 4.1**  
**เปรียบเทียบ การนำเสนอประเภทเนื้อหาต่อการส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์**  
**ของนิตยสารสำหรับเด็ก และนิตยสารสำหรับผู้ใหญ่**  
**ฉบับประจำเดือนพฤษภาคม 2539-เมษายน 2540**



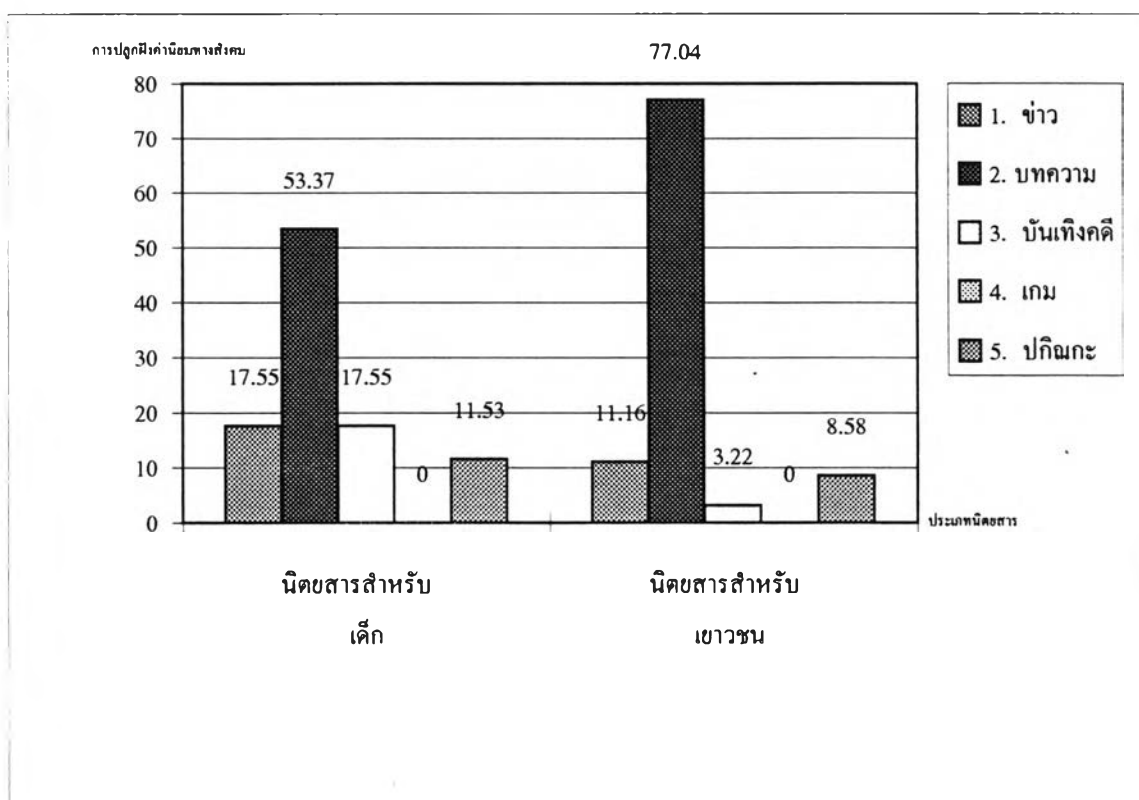
ตารางที่ 4.2 จากการเปรียบเทียบประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของ นิติสารสำหรับเด็กและนิติสารสำหรับเยาวชน พบว่า ประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม มีการนำเสนอในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 581 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 65.87 รองลงมาได้แก่ “ข่าว” 125 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 14.17 “บันเทิงคดี” และ “ปกิณกะ” อย่างละ 88 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 9.98 และ 9.98 ตามลำดับ สำหรับ “เกม” ไม่มีการนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมเลย

นิติสารสำหรับเด็กจะพบว่า นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 222 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 53.37 รองลงมาได้แก่ “ข่าว” และ “บันเทิงคดี” อย่างละ 73 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 17.55 และ 17.55 ตามลำดับ “เกม” ไม่มีเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม

นิติสารสำหรับเยาวชน พบว่านำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ “บทความ” 359 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 77.04 รองลงมาได้แก่ “ข่าว” 52 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 11.16 “ปกิณกะ” 40 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 8.58 “บันเทิงคดี” 15 รายเรื่อง หรือประมาณร้อยละ 3.22 “เกม” ไม่มีเนื้อหา ด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม

จะเห็นได้ว่าทั้งนิติสารสำหรับเด็กและนิติสารสำหรับเยาวชน นำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในรูปแบบของ “บทความ” มากที่สุดเหมือนกัน แต่ นิติสารสำหรับเด็กนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในรูปแบบที่พบน้อยที่สุด ได้แก่ “ปกิณกะ” ส่วนนิติสารสำหรับเยาวชน จะนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในรูปแบบของ “บันเทิงคดี” น้อยที่สุด และรูปแบบที่ไม่มีการนำเสนอเนื้อหา ด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของทั้งนิติสารสำหรับเด็กและนิติสารสำหรับเยาวชนเลยคือ “เกม”

**แผนภูมิที่ 4.2**  
**เปรียบเทียบ การนำเสนอประเภทเนื้อหาด้านการปลูกค่านิยมทางสังคม**  
**ของนิตยสารสำหรับเด็ก และนิตยสารสำหรับผู้ใหญ่**  
**ฉบับประจำเดือนพฤษภาคม 2539-เมษายน 2540**





ตารางที่ 5 เปรียบเทียบประเภทเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม  
ฉบับประจำเดือน พฤษภาคม 2539 - เมษายน 2540 ของนิตยสาร สำหรับเด็กและเยาวชน

เนื้อหาประเภทของการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์										
รูปแบบ	ด้านวิทย์/คณิต		ด้านภาษา		ด้านศิลปะ		ด้านดนตรี		รวม	
	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน
การนำเสนอ	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง
ข่าว	23	27	16	21	29	14	8	7	76	96
บทความ	163	468	83	3	15	5	8	2	269	473
บันเทิงคดี	20	11	198	79	14	19	7	17	239	126
เกม	175	49	119	79	41	29	0	0	335	127
ปกิณกะ	4	145	3	1	37	0	0	0	44	146
รวม	385	700	419	153	136	67	23	26	963	946

เนื้อหาทางการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม												
รูปแบบ	ด้านขยันหมั่นเพียร		ด้านการประหยัด		ด้านระเบียบวินัย		ด้านศาสนา		ด้านความรักชาติ		รวม	
	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน	เด็ก	เยาวชน
การนำเสนอ	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง	รายเรื่อง
ข่าว	3	0	10	7	25	12	22	17	13	16	73	52
บทความ	40	61	17	23	89	119	25	53	51	103	222	359
บันเทิงคดี	16	1	6	1	27	9	16	2	9	2	73	15
เกม	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ปกิณกะ	14	0	21	0	12	3	0	35	1	2	48	40
รวม	72	62	54	31	143	143	63	107	74	123	416	466

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบประเภทเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน

เปรียบเทียบในรูปแบบการนำเสนอ

1. จากผลข้อมูลของนิตยสารสำหรับเด็กและนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนจำนวน 6 ชื่อฉบับ พบว่า ทั้ง 2 กลุ่มมีนโยบายนำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด โดยถือเป็นนโยบายหลัก ซึ่งนิตยสารสำหรับเด็กทั้ง 3 ชื่อฉบับนำเสนอรวมกันเป็นจำนวนถึง 963 รายเรื่อง ส่วนนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนทั้ง 3 ชื่อฉบับมีปริมาณการนำเสนอเป็นจำนวน 946 รายเรื่อง และสามารถเปรียบเทียบการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ของนิตยสารทั้ง 2 กลุ่มได้ดังนี้คือ

1.1 นิตยสารสำหรับเด็ก เน้นการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านภาษา โดยนำเสนอในรูปแบบบันเทิงคดีและเกมมาก

1.2 นิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน เน้นการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์มากที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบบทความมาก

1.3 การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านศิลปะ จะมีการนำเสนอค่อนข้างน้อยในนิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม โดยมีรูปแบบการนำเสนอ ดังนี้คือ

1.3.1 นิตยสารสำหรับเด็กจะมีการนำเสนอในรูปแบบเกมมากที่สุด และมีการนำเสนอในรูปแบบปริศนาคำ และ ข่าวรองลงมาตามลำดับ

1.3.2 ส่วนนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน จะนำเสนอในหลาย ๆ รูปแบบผสมกันไป ทั้งเกม บันเทิงคดี และข่าวตามลำดับ

1.4 การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านดนตรีนั้น จะมีการนำเสนอที่น้อยที่สุด ในนิตยสารทั้ง 2 กลุ่มและบางฉบับไม่มีการนำเสนอในด้านนี้เลย คือ โกลีเนียส ซึ่งเป็นนิตยสารสำหรับเด็ก ส่วนรูปแบบต่างๆ ที่มีการนำเสนอคือ

1.4.1 นิตยสารสำหรับเด็กจะมีการนำเสนอในรูปแบบของข่าว บทความ และ บันเทิงคดี สำหรับรูปแบบเกม และปริศนาคำ ไม่มีนำเสนอ

1.4.2 ส่วนในนิตยสารสำหรับเยาวชนจะเสนอในรูปแบบของบันเทิงคดีมาก รูปแบบข่าวและบทความมีนำเสนอบ้างเล็กน้อย แต่รูปแบบเกม และปกิณกะ ไม่มีการนำเสนอเลย เช่นเดียวกับนิตยสารสำหรับเด็ก

2. ในด้านเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางด้านสังคมนั้น พบว่านิตยสารทั้งของเด็กและเยาวชน มีปริมาณการนำเสนอรองลงมาจากด้านความรู้ความคิดสร้างสรรค์ โดยนิตยสารสำหรับเด็ก นำเสนอรวมกัน จำนวน 416 รายเรื่อง ส่วนนิตยสารสำหรับเยาวชนเสนอรวมกัน เป็นจำนวน 466 รายเรื่อง โดยสามารถเปรียบเทียบการนำเสนอของทั้ง 2 กลุ่มได้ดังนี้

2.1 การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในด้านความขยันหมั่นเพียรการพึ่งตนเอง และมีความรับผิดชอบ นิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม มีการนำเสนอในรูปแบบของบทความทั้งหมดเหมือนกัน

2.2 การปลูกฝังค่านิยมในด้านการประหยัด จะมีการนำเสนอในรูปแบบที่ต่างกัน คือ

2.2.1 นิตยสารสำหรับเด็กจะนำเสนอในรูปแบบของปกิณกะเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือ เสนอในรูปแบบของบทความ

2.2.2 ส่วนนิตยสารสำหรับเยาวชน จะเสนอในรูปแบบของบทความเกือบทั้งหมด

2.3 การปลูกฝังค่านิยมทางด้านความมีระเบียบวินัยและการเคารพกฎหมาย พบว่า นิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม มีการนำเสนอในรูปแบบเดียวกัน คือ รูปแบบของบทความมากที่สุด

2.4 การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในด้านคุณธรรมและศาสนา ซึ่งในนิตยสารทั้ง 2 กลุ่มนำเสนอในรูปแบบแตกต่างกันคือ

2.4.1 ในนิตยสารสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะเสนอในรูปแบบของบทความ มีการนำเสนอในรูปแบบข่าวรองลงมา และบันเทิงคดีนำเสนอบ้างเพียงเล็กน้อย

2.4.2 นิตยสารสำหรับเยาวชน ส่วนมากจะนำเสนอในรูปแบบของบทความ โดยมีรูปแบบของปกิณกะ รองลงมา

2.5 สำหรับการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมในด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์นั้น ในนิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม ก็มีการนำเสนอในรูปแบบของบทความมากที่สุด เกือบทั้งหมดเช่นเดียวกัน

เปรียบเทียบประเภทเนื้อหา ด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม

1. การนำเสนอเนื้อหาด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้คือ

1.1 นิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม มีโครงสร้างซึ่งถือเป็นนโยบายหลักในการจัดทำเหมือนกันคือ เน้นเนื้อหาสาระด้านความรู้ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก โดยมีปริมาณผลรวมในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ มากน้อยตามลำดับดังนี้

1.1.1 ด้านคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์

1.1.2 ด้านภาษา

1.1.3 ด้านศิลปะ

1.1.4 ด้านดนตรี

1.2 สำหรับในด้านรูปแบบการนำเสนอ นั้น ส่วนใหญ่จะมีความคิดคล้ายกัน โดยจะใช้รูปแบบการนำเสนอตามความเหมาะสมของวัยที่จะสามารถรับการสื่อ นั้น ๆ ได้มากที่สุด แต่อาจมีแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดของรูปแบบในการนำเสนอ คือ

1.2.1 ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านวิทย์/คณิต นิตยสารสำหรับเด็กจะใช้รูปแบบเกมมากที่สุด เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนานรู้สึกท้าทายและไม่เบื่อ ซึ่งจะทำให้เด็กสามารถติดตามการสื่อความหมายได้มากกว่ารูปแบบอื่น ส่วนกลุ่มนิตยสารสำหรับเยาวชน จะนำเสนอในด้านบทความมากที่สุด เนื่องจากผู้รับสื่อกลุ่มนี้มีวัยสูงขึ้น สามารถที่จะรับสาระที่มีเนื้อหาหลักขึ้นได้ แต่จะเป็นเนื้อหาที่ให้ความรู้ด้านกว้างมากกว่าด้านลึก และไม่ซับซ้อนจนเกินไป

1.2.1 ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านวิทย์/คณิต นิถยสารสำหรับเด็กจะใช้รูปแบบเกมมากที่สุด เพื่อให้เด็กมีความสุขสนุกสนานรู้สึกท้าทายและไม่เบื่อ ซึ่งจะทำให้เด็กสามารถติดตามการสื่อความหมายได้มากกว่ารูปแบบอื่น ส่วนกลุ่มนิถยสารสำหรับเด็กจะนำเสนอในด้านบทความมากที่สุด เนื่องจากผู้รับสื่อกลุ่มนี้มีวัยสูงขึ้น สามารถที่จะรับสาระที่มีเนื้อหาหลักขึ้นได้ แต่จะเป็นเนื้อหาที่ให้ความรู้ด้านกว้างมากกว่าด้านลึก และไม่ซับซ้อนจนเกินไป

1.2.2 การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในด้านภาษา นิถยสาร ทั้ง 2 กลุ่มจะมีรูปแบบคล้ายกันคือ นำเสนอในรูปแบบของเกมและบันเทิงคดีมากที่สุด แต่นิถยสารสำหรับเด็กจะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษามากกว่าเยาวชน เนื่องจากต้องการสร้างพื้นฐานทางด้านภาษา ทั้งการอ่านและการเขียนให้กับเด็ก

1.2.3 สำหรับความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและดนตรีนั้น มีการนำเสนอในหลาย ๆ รูปแบบผสมกันไป แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเกมมากกว่ารูปแบบอื่น โดยจะมีรูปแบบของข่าวและบันเทิงคดีบ้างตามความเหมาะสม และพบว่าในด้านดนตรีจะมีการนำเสนอน้อยที่สุด โดยเฉพาะนิถยสารโกจินิยส ไม่มีการนำเสนอในด้านดนตรีเลย ในรูปแบบของเกมและปกิณกะ เนื่องจากความรู้ด้านนี้ไม่อยู่ในนโยบายในการนำเสนอ และผู้ดำเนินการจัดทำต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า หากที่จะหารูปแบบมานำเสนอ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสนใจในความรู้ด้านนี้

2. การนำเสนอเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น นโยบายของนิถยสาร ทั้ง 2 กลุ่ม ก็มีแนวคิดในการนำเสนอคล้ายกัน คือกำหนดให้มีปริมาณการนำเสนอน้อยกว่าด้านความคิดสร้างสรรค์ ยกเว้นนิถยสารสารคดีเพียงฉบับเดียวที่นำเสนอการปลูกฝังค่านิยมมากกว่าความคิดสร้างสรรค์ โดยมีรูปแบบการนำเสนอต่าง ๆ กันไปตามความเหมาะสมคือ

2.1 การปลูกฝังค่านิยมด้านความขยันหมั่นเพียรพึ่งตนเองและมีความรับผิดชอบ นิถยสารทั้ง 2 กลุ่ม เสนอในรูปแบบของบทความเหมือนกัน เพื่อให้ผู้อ่านมีความเข้าใจค่อนข้างกระจ่างชัดต่อความคิดในด้านนี้ บทความจึงเหมาะสมกว่ารูปแบบอื่น

2.2 ค่านิยมด้านการประหยัด นิถยสารสำหรับเด็กจะนำเสนอในรูปแบบปกิณกะเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยมากกว่าที่จะเน้นในเนื้อหาสาระหลัก ส่วนนิถยสารสำหรับเด็กจะเป็นบทความเกือบทั้งหมด เพราะจะมุ่งประเด็นการประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ และแหล่งกำเนิดพลังงานมากกว่าเรื่องการประหยัดในทรัพย์สินส่วนตัว

2.3 ค่านิยมด้านการมีวินัยและเคารพกฎหมาย นิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม ให้ความสำคัญ ต่อเนื้อหาด้ำนนี้มากพอสมควร โดยจะชี้ให้เห็นถึงความสงบสุขในสังคม หากสมาชิกของสังคมมี ระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย จึงมีการนำเสนอในรูปแบบของความเหมือนกันทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งจะ สามารถให้รายละเอียดได้ชัดเจนกว่าการนำเสนอในรูปแบบอื่น

2.4 ส่วนการปลูกฝังค่านิยมด้านคุณธรรมศาสนาไม่ถือเป็นนโยบายหลักในการ นำเสนอเนื้อหาด้ำนนี้ในนิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม แต่จะมีแทรกเข้ามาบ้างตามความเหมาะสม โดยจะ นำเสนอเป็นสาระประกอบในรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยมีทั้งบทความ ปกิณกะและข่าว

2.5 ส่วนการปลูกฝังค่านิยมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ นิตยสารทั้ง 2 กลุ่ม ให้ความสำคัญ ต่อเนื้อหานี้มาก รองจากเนื้อหาด้ำนการมีระเบียบวินัย เพราะต้องการชี้แนะให้เด็ก และเยาวชนเกิดความรักชาติ มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมประเพณีของไทย และจงรักภักดีต่อ สถาบันพระมหากษัตริย์ จึงนำเสนอในรูปแบบของบทความมาก ซึ่งสามารถให้รายละเอียดได้ ชัดเจนกว่ารูปแบบอื่น

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) นโยบายในด้ำนส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมทางสังคม และวิธีการดำเนินธุรกิจ

ผู้ศึกษาได้สัมภาษณ์เจาะลึกผู้บริหารนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนจำนวน 6 ชื่อฉบับ เพื่อศึกษาแนวนโยบายการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ การปลูกฝังค่านิยมทางสังคม และ ศึกษาวิธีการดำเนินธุรกิจ ซึ่งปัจจุบันนิตยสารไดโนเสาร์ ได้หยุดดำเนินกิจการไปแล้วอย่างถาวร ส่วนนิตยสารเสียงเด็ก นิตยสารโกจีเนียสและนิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์ หยุดดำเนินกิจการชั่วคราว คงเหลือนิตยสารอัปเดตและนิตยสารสารคดี ที่ยังคงดำเนินธุรกิจอยู่

ผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้อำนวยการ บรรณาธิการบริหาร และหัวหน้า กองบรรณาธิการ ของนิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชน 6 ชื่อฉบับ จำนวน 6 ท่าน ได้แก่

1. คุณอำภา บุนนาค                      บรรณาธิการบริหาร นิตยสารเสียงเด็ก
2. คุณสุชาดา จักรพิสุทธิ์            ผู้อำนวยการนิตยสารไดโนเสาร์
3. คุณราตรี ตั้งสกลชัย              หัวหน้ากองบรรณาธิการ นิตยสารโกจีเนียส

4. คุณประวิทย์ สุวนิชย์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ นิตยสารสารคดี
5. คุณนิสกร ปานประสงค์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ นิตยสารอัปเดต
6. คุณประพันธ์ ผลเสวก บรรณาธิการบริหาร นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์

ผลการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวนโยบายการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ การปลูกฝังค่านิยมทางสังคม และศึกษาวิธีการดำเนินธุรกิจ สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

#### 1. นโยบายในการนำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม

##### นิตยสารเสียงเด็ก

คุณอำภา บุนนาค บรรณาธิการบริหาร กล่าวถึงนโยบายในการนำเสนอในด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ของนิตยสารเสียงเด็กว่า นิตยสารเสียงเด็กมีนโยบายชัดเจนมาก ในการนำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะจากวัฒนธรรมของสังคมไทย ทำให้เด็กยังไม่กล้าแสดงออกเท่าที่ควร ขาดความมั่นใจและไม่เป็นตัวของตัวเอง จึงได้เปิดโอกาสให้เด็กที่มีความสนใจได้เข้าร่วมงานกับกองบรรณาธิการในการจัดทำนิตยสาร โดยเด็กจะมีส่วนร่วมถึง 80% ได้ฝึกทักษะในการเขียนข่าว การออกไปทำข่าว และหาข้อมูลที่น่าสนใจมานำเสนอ โดยใช้ความคิดและการตัดสินใจของเด็กเอง

สำหรับการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมจะไม่เน้น เพราะในชีวิตประจำวัน เด็กจะถูกปลูกฝังทั้งจากโรงเรียน ที่บ้าน และจากสังคมที่แวดล้อมอยู่แล้ว ซึ่งหากขัดเขี่ยมากเกินไปเด็กจะแสดงการต่อต้าน จะไม่กล้าแสดงออกในด้านความคิดอย่างเป็นอิสระได้ อย่างไรก็ตามได้มีการนำเสนอเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมแทรกอยู่ในทุกฉบับ แต่ไม่เน้นและไม่เป็นจุดเด่นเท่าความคิดสร้างสรรค์ ที่มุ่งเน้นให้เด็กได้มีส่วนร่วมจริง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดได้เขียน และนำเสนอสิ่งต่าง ๆ อย่างอิสระในเชิงสร้างสรรค์

คุณอำภา กล่าวด้วยความภูมิใจว่า นิตยสารเสียงเด็ก ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณสตูดิโอผู้ผลิตผลงานสื่อมวลชนดีเด่น จากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) เนื่องจากได้ทำตามนโยบายที่บริษัทฯ กำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มแรก และมีความชัดเจนมากด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ มุ่งหวังให้เด็กได้รับความรู้และเกิดทักษะ โดยไม่ได้

คาดหวังเรื่องธุรกิจเป็นหลัก ขณะเดียวกันทาง สยข. ต้องการส่งเสริมและสนับสนุนผู้ผลิตสื่อที่ดี แก่เด็กและเยาวชนอยู่แล้ว จึงได้ให้รางวัลเพื่อเป็นขวัญกำลังใจแก่คณะผู้จัดทำ ซึ่งการได้รับรางวัล ก็เปรียบเสมือนเป็นการตีกรอบให้ต้องรักษาคุณภาพและมาตรฐานให้คงที่ตลอดไป โดยจะดำเนิน ตามนโยบายเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

เสียงเด็กนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และ คณิตศาสตร์ มากที่สุด โดยนำเสนอในรูปแบบเกม ซึ่งเด็กจะสนใจกับเกมเพราะสนุกและมีความ หลากหลายทำให้เด็กมีส่วนร่วม เด็กจะรู้สึกทำท่ายและสนใจมากกว่าการนำเสนอในรูปแบบอื่น อีกประการหนึ่ง คือ ด้านธุรกิจ ซึ่งสินค้าที่ลงโฆษณาด้วยเสียงเด็กพอใจที่จะลงโฆษณากับเกมมากที่สุด เหตุผลก็เป็นเพราะเด็กให้ความสนใจกับเกมมากกว่าเรื่องอื่นนั่นเอง

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษานั้น นำเสนอในรูปแบบของบันเทิงคดี เพราะเนื้อหาจะไม่หนักเกินไป และให้เด็กมีส่วนร่วมโดยเขียนงานเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นการเขียนเรียง ความ เรื่องสั้นหรือแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีคอลัมน์แนะนำหนังสืออ่าน เพื่อส่งเสริมให้เด็กรักการอ่าน และมีความสนใจ ตลอดจนเข้าใจด้านการใช้ภาษาด้วย

ส่วนการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะนั้น เสียงเด็กนำเสนอในรูปแบบ ของข่าวสารมากที่สุด เพราะว่าการกิจกรรมของเด็กเชิงศิลปะ ค่อนข้างจะเป็นข่าวสารมาก และเด็กก็ให้ ความสนใจในรูปแบบนี้ เพราะในการออกไปทำข่าวจะเป็นทีมงานที่เด็กไปทำเอง เด็กได้มีส่วนร่วม หากมีการประกวดแข่งขันด้านศิลปะที่ไหน และให้เด็กไปทำข่าวจะได้รับการตอบรับจากเด็ก ค่อนข้างมาก สามารถูงใจเด็กให้สนใจได้ง่าย เนื้อหาของข่าวก็กระชับ และชัดเจน จึงทำให้ เสียงเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะในรูปแบบอื่นน้อยกว่ารูปแบบข่าว

และในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี คุณอ้อภา กล่าวว่า เสียงเด็ก นำเสนอน้อยที่สุด เพราะที่ทีมงานไม่มีความถนัดด้านนี้ และกลุ่มเด็กที่สนใจก็มีจำนวนไม่มากนัก อาจเป็นไปได้ว่าแนวทางหลักของนิตยสารเสียงเด็กเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา มากที่สุด ดังนั้น จึงทำให้ไม่มีผู้ที่สนใจด้านดนตรีมาร่วมในทีมงานบริหาร จึงมีการนำเสนอในด้าน ดังกล่าวน้อยมาก

ในเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น เสียงเด็กจะนำเสนอในรูปแบบของบทความ มากที่สุด เพราะบทความเป็นรูปแบบที่สามารถอธิบายได้ละเอียด ไม่จำกัดเนื้อที่ ดังนั้นในการให้ แก่คิด การปลูกฝัง การสอน การยกตัวอย่างให้เห็นชัดเจน เด็กจะเข้าใจง่าย บทความจึงเหมาะสม ที่สุด โดยจะมีการปลูกฝังค่านิยมด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มากกว่าด้านอื่น เพราะเป็น



เนื้อหาที่เสริมหลักสูตรการเรียนของเด็ก โดยเด็กจะสนใจอ่านเรื่องราวของพระราชกรณียกิจ ศิลปวัฒนธรรมไทย และประเพณีไทย เนื่องจากสามารถนำไปเป็นประโยชน์ในการประกอบ การทำรายงานในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี

ส่วนการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ด้านการประหยัดนั้น ปัจจุบันเสียงเด็กนำเสนอ เนื้อหาด้านนี้น้อย เพราะเคยนำเสนออย่างจริงจังมาแล้ว แต่ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร อาจเป็น เพราะว่ามีหนังสือเด็กเล่มอื่น มีรูปแบบนำเสนอการปลูกฝังค่านิยมด้านนี้ได้ดีกว่า

การปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านคุณธรรมศาสนา เสียงเด็กเลือกรูปแบบข่าวในการ นำเสนอมากที่สุด เพราะ เรื่องของศาสนาหากเลือกรูปแบบอื่น ๆ ในการนำเสนอ เด็กจะไม่สนใจ เท่าที่ควร เช่น หากใช้แบบบทความ จะต้องมีการอธิบายเรื่องราวมาก และไม่ตั้งใจให้เด็กอ่าน ต้องเลือกรูปแบบที่เด็กสนใจ คือ สั้น แต่เข้าใจง่าย มีรูปภาพประกอบ ซึ่งรูปแบบข่าวเหมาะสมที่สุด ส่วนรูปแบบอื่น ๆ เสียงเด็กก็นำเสนอบ้างแต่น้อยกว่ารูปแบบข่าว

สำหรับรูปแบบเกม เสียงเด็กไม่มีการนำมาใช้ปลูกฝังค่านิยมทางสังคมใด ๆ ทั้งสิ้น เพราะว่าเป็นรูปแบบที่ไม่เหมาะสมในการปลูกฝังค่านิยม วางรูปแบบยาก ค่านิยมทางสังคมเป็น เนื้อหาที่ต้องปลูกฝัง ต้องสอน ให้แก่เด็ก แต่เกมเป็นรูปแบบที่ให้เด็กคิดเองทำเอง ซึ่งเหมาะสม กับการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์มากกว่า และหากนำเกมมาปลูกฝังค่านิยม นอกจากทำได้ ยากแล้วยังเชื่อว่าเด็กจะไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร

#### นิตยสารไดโนเสาร์

นโยบายของไดโนเสาร์ ในการนำเสนอเนื้อหาด้านส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น คุณสุชาดา จักรพิสุทธิ์ ผู้อำนวยการ กล่าวว่านโยบายหลักของ ไดโนเสาร์คือการนำเสนอแนวคิดด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้แก่เด็กอย่างจริงจัง โดยพยายามที่จะปลูกฝังแนวคิดด้านนี้ ให้อยู่ในความทรงจำของเด็ก เพราะเชื่อว่าสังคมไทยขณะนี้ เปรียบเสมือนคนป่วยในความรู้สึกร่วมที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และเรื่องนี้ถือเป็นจุดยืนหลัก ของไดโนเสาร์

ไดโนเสาร์ได้ดำเนินการตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด แม้จะมีเสียงเรียกร้อง จากเด็กที่อ่าน ด้วยการเขียนจดหมายมาเสนอแนะขอให้นำเรื่องและรูปของดราวยักษ์ที่อยู่ใน ความสนใจมาลงบ้าง ซึ่งทางทีมงานก็ได้ปฏิเสธ ที่จะตอบสนองในเรื่องดังกล่าว โดยชี้ให้เห็นว่า

ไม่สร้างสรรค์ เพราะจุดยืนของไดโนเสาร์ คือ การอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทุกคนก็ยอมรับในหลักการนี้

ในด้านการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น ถือเป็นผลพลอยได้จากความคิดสร้างสรรค์ทางด้านอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นนโยบายหลักของไดโนเสาร์นั่นเอง ซึ่งเมื่อเด็กและเยาวชนมีความรู้สึกรักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมแล้ว ผลที่ตามมาก็คือการมีความรักและเมตตาต่อมนุษย์ที่ร่วมอยู่ในสังคมเดียวกัน และมีการดำเนินชีวิตที่อยู่บนพื้นฐานของเหตุผลและความถูกต้องดีงาม ซึ่งจะช่วยให้สังคมเกิดความสงบสุข

แม้ไดโนเสาร์จะได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณจากผู้ผลิตผลงานสื่อมวลชนดีเด่น จากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) แต่ทีมงานก็ไม่ได้ถือว่ารางวัลดังกล่าว คือเป้าหมายสูงสุดในการจัดทำ เพียงแต่ถือว่าเป็นเครื่องหมายของการรับประกันคุณภาพว่าสิ่งที่ได้ทำมานั้น คือ ความถูกต้องแล้วเท่านั้น ซึ่งไดโนเสาร์ก็จะยึดแนวทางการดำเนินงานตามนโยบายหลักที่วางไว้ ตลอดไป แม้จะมีการปรับปรุงบ้าง ก็เพื่อความเหมาะสมกับสภาพการที่เป็นอยู่เท่านั้น แต่จะไม่เปลี่ยนไปจากนโยบายหลัก หากจะมีก็คือ การเพิ่มคุณภาพ และเนื้อหาให้สมบูรณ์ขึ้น เพื่อเสริมสร้างและปลูกฝังจิตสำนึกของเด็กและเยาวชน

การนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้คิดสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์นั้น ไดโนเสาร์จะนำเสนอในรูปแบบของเกม ประมาณ 30% โดยส่วนใหญ่จะนำเสนอในรูปแบบของบทความ

ส่วนการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษานั้น จากนโยบายของไดโนเสาร์ที่ต้องการนำเสนอความรู้ด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก ทำให้มีการนำเสนอในรูปแบบบทความ สารคดี และเกร็ดความรู้ ต่าง ๆ รวมกันอยู่ รวมทั้งการถาม-ตอบจดหมายระหว่างเด็กกับกองบรรณาธิการ ทำให้เกิดผลพลอยได้คือ รูปแบบของการใช้ภาษาในลักษณะต่าง ๆ ที่เด็กจะได้รับไปโดยอัตโนมัติ จากการได้ตอบจดหมายหรือการเขียนเรื่องที่ผู้อ่านมีประสบการณ์มาร่วมลงในไดโนเสาร์ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็คือเป็นการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ทางด้านภาษาได้ทางหนึ่ง

ในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี คุณสุชาดา ชี้แจงว่า ไดโนเสาร์นำเสนอน้อยกว่าด้านอื่น ๆ เนื่องจากการนำเสนอ ส่วนใหญ่หรือเกือบทั้งหมด จะเป็นเนื้อหาตามแนวนโยบายหลักของไดโนเสาร์ คือ เรื่องราวในด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ ดังนั้นจึงทำให้มีการนำเสนอเนื้อหาด้านดนตรีน้อยมาก

สำหรับการส่งเสริมด้านศิลปะที่ไดโนเสาร์นำเสนอในรูปแบบเกมและปกิณคนั้น เพราะลักษณะเป็นการผ่อนคลายมากกว่า ที่จะให้เป็นเรื่องหนักทางความคิด โดยในปีแรก ๆ ที่จัดทำ จะมีคอลัมน์ มาเป็นศิลปินน้อยกันเถาะกับครูสังคม ทองมี ส่วนในปีหลัง ๆ ความคิดสร้างสรรค์ ด้านศิลปะจะออกมาในคอลัมน์ประดิษฐ์ของต่าง ๆ จากวัสดุที่เหลือใช้เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ของผู้อ่าน

นโยบายของไดโนเสาร์ไม่สนับสนุนเรื่องที่ต้องมีกาพดรามารำขึ้นปกหนังสือ สังคมได้ สร้างค่านิยมผิด ๆ ให้กับเด็กและผู้ใหญ่หลายอย่าง คุณสุชาดา กล่าวว่า "ถ้าเรามีรูปสัตว์น่ารัก ๆ มาขึ้นปก กับรูปดารา ความต้องการจริง ๆ ของเด็กอาจจะไม่ใช่ดาราก็ได้ แต่ที่เป็นอยู่ทุกวันนี้ เป็น เพราะเด็กไม่มีทางเลือกอื่น ๆ สมมติว่าหนังสือเด็ก 5 เล่ม บนแผงหนังสือมีดาราทั้ง 5 เล่ม และมี หนังสือเด็กที่มีรูปสัตว์สัก 1 เล่ม ถือว่าเราได้ทำหน้าที่เป็นทางเลือกอื่น ๆ ให้กับเด็กแล้ว"

ในการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ของ ไดโนเสาร์นั้น ใช้รูปแบบทั้งบทความและสารคดี เพื่อเน้นเนื้อหาด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ และ ส่วนใหญ่จะเขียนในลักษณะการพูดคุยกับผู้อ่านมากกว่าที่จะเป็นรูปแบบทางวิชาการ เพื่อให้เด็ก อ่านแบบสบาย ๆ และเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย ซึ่งจะไม่ทำให้รู้สึกเคร่งเครียดจนเกินไป จึงใช้รูปแบบ นี้ในคอลัมน์ต่าง ๆ เป็นส่วนใหญ่

เกี่ยวกับการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมด้านต่าง ๆ ทั้งความขยันหมั่นเพียร การประหยัด การมีระเบียบวินัย ตลอดจนความรักชาติ นั้น ไดโนเสาร์ไม่มีคอลัมน์ดังกล่าวนี้โดยตรง แต่จะแทรก เนื้อหาตามความเหมาะสมในรูปแบบบทความ และสารคดีที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมซึ่งเด็ก จะซึมซับการปลูกฝังค่านิยมเหล่านี้ โดยไม่รู้ตัวจากการอ่านเรื่องราวต่าง ๆ

ในการปลูกฝังค่านิยมด้านระเบียบวินัยและเคารพกฎหมายนั้น ไดโนเสาร์จะเสนอมาก กว่าปลูกฝังค่านิยมด้านอื่น เพราะเรื่องดังกล่าวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสงบเรียบร้อยใน สังคม โดยเมื่อสมาชิกในสังคมมีความเคารพในสิทธิซึ่งกันและกัน ไม่ละเมิดกฎระเบียบที่กำหนด ไว้ ตลอดจนมีความรับผิดชอบต่อสิทธิและหน้าที่ของแต่ละคนแล้ว ปัญหาและความขัดแย้งก็จะ ไม่เกิดขึ้น นั่นคือความสงบสุขที่ทุกคนในสังคมจะได้รับโดยเท่าเทียมกัน

สำหรับการปลูกฝังเรื่องความขยันหมั่นเพียรและพึ่งพาตนเอง ซึ่งมีการนำเสนอใน ไดโนเสาร์นั้น เพราะนโยบายหลักของการจัดทำมุ่งเน้นที่การอนุรักษ์ธรรมชาติมากกว่าเรื่องอื่น ๆ แต่การปลูกฝังในเรื่องดังกล่าวก็จะมีแทรกเข้ามาตามบทความ และสารคดีที่นำเสนออยู่เป็นประจำ บ้าง แต่ไม่เน้นในเรื่องนี้

ส่วนการปลูกฝังค่านิยมด้านการประหยัดนั้น คุณสุชาดา กล่าวว่า "ไดโนเสาร์ก็มีไดโนเสาร์ โดยตรงในเรื่องนี้ แต่เป็นการปลูกฝังในทางอ้อมคือ พยายามปลูกฝังว่าทุกคนก็คือส่วนหนึ่งของธรรมชาติ เช่น หากเขาใช้กระดาษอย่างฟุ่มเฟือย ก็จะทำให้ข้อมูลว่ากระดาษได้ จะต้องใช้สารเคมีต่าง ๆ ในการผลิตเพื่อฟอกขาว ต้องใช้ต้นไม้ ขณะเดียวกันก็เกิดมลภาวะมากเพียงใด จึงจะออกมาเป็นกระดาษให้เราใช้ทิ้งเล่น ซึ่งไม่คุ้มกันเลยกับความสูญเสียที่เกิดขึ้น นี่คือ ลักษณะที่อาจจะเรียกว่าเป็นการปลูกฝังด้านการประหยัด แต่ไม่ใช่การประหยัดเงินทอง เพราะเป็นการประหยัดในรูปแบบที่กว้างขวางกว่า คือ การประหยัดทรัพยากรและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมนั่นเอง ซึ่งการจะสื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจขนาดนั้น จะต้องใช้การบรรยายโดยละเอียด เป็นจริงเป็นจัง รูปแบบเกมไม่เหมาะสมเพราะเป็นการร่วมสนุกมากกว่า"

เนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมด้านความรักชาติ ไดโนเสาร์ก็ไม่นำเสนอในรูปแบบเกมและปพลิเคชัน เพราะการปลูกฝังค่านิยมด้านความรักชาติ ส่วนมากเนื้อหาจะเป็นการกล่าวถึงพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และพระบรมวงศานุวงศ์ทุกพระองค์ ซึ่งจะมีเนื้อหา และ มีรูปภาพประกอบ ไดโนเสาร์จึงมักเสนอในรูปแบบบทความ โดยจะไม่เลือกรูปแบบเกม และปพลิเคชันในการนำเสนอเลย เพราะไม่มีความเหมาะสม

### นิตยสารโกจิเนียส

คุณราตรี ตั้งสกุล หัวหน้ากองบรรณาธิการกล่าวถึง นโยบายในการนำเสนอว่า นิตยสารโกจิเนียสมีนโยบายเน้นการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม นโยบายหลักที่เป็นจุดเด่นของโกจิเนียส คือ นำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิทยาการก้าวหน้า และด้านภาษา โดยเป็นนิตยสารที่ให้ความรู้ทางวิชาการ ฝึกให้เด็กคิด สำหรับค่านิยมก็มีการนำเสนอบ้าง แต่ไม่มากนัก

โกจิเนียสมีนโยบายชัดเจนในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เป็นหลัก ซึ่งได้รับการตอบรับจากสมาชิกเป็นอย่างดี ทุก 3 เดือน จะมีการสำรวจความคิดเห็นของสมาชิกเพื่อปรับเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการ โดยไม่ให้กระทบต่อนโยบายหลักสำหรับค่านิยมนั้น โกจิเนียสจะสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับความขยันหมั่นเพียรพึ่งตนเอง การประหยัด การมีระเบียบวินัย และคุณธรรมศาสนา และความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ อยู่บ้างตามสมควร โดยจะนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ประมาณ 80% และปลูกฝังค่านิยมประมาณ 20%

โกจิเนิสได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณสคูดีผู้ผลิตผลงานสื่อมวลชนดีเด่น จาก สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) โดยคุณราตรี กล่าวว่า เป็นเพราะได้ทำตามนโยบายที่บริษัทได้กำหนดไว้ นิติสารโกจิเนิสถูกจัดทำขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งให้แก่เด็ก เพื่อฝึกเด็กให้รักการอ่านและเกิดความรู้ในแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์อย่างจริงจัง

การได้รับรางวัลจาก สยช. มีส่วนกระตุ้นให้โกจิเนิสพยายามรักษาคุณภาพของเนื้อหาและปรับปรุงให้ดีขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้อ่าน โดยเริ่มแรกของการจัดทำเนื้อหาจะเน้นหนักไปทางวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์มาก แต่หลังจากได้สำรวจความต้องการของผู้อ่านแล้ว ได้มีการปรับเนื้อหาให้ดูเบาลงกว่าช่วงแรก โดยมีเกม มีบทความ มีเกร็ดความรู้ เรื่องสั้น และบันเทิง เสริมเข้าไป แต่ยังคงเน้นเรื่องวิทยาการทันสมัยเป็นหลักเช่นเดิม สรุปได้ว่ารางวัลจาก สยช. มีส่วนทำให้เกิดการปรับปรุงเนื้อหาสาระให้เป็นที่น่าสนใจมากขึ้น กว่าเดิมจากที่เคยเน้นหนักทางด้านวิชาการอย่างเดียว

การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม โกจิเนิสจะเสนอในรูปแบบของบทความมากที่สุด เพราะสามารถถ่ายทอดอธิบายเรื่องราวที่ต้องการสื่อ กับเด็กได้รายละเอียดครบถ้วน และไม่เน้นรูปแบบปกิณกะ เพราะเนื้อหาหลักเป็นเรื่องราวความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จึงต้องถ่ายทอดผ่านรูปแบบที่ทันสมัย เก็บรายละเอียดได้ครบ อ่านแล้วเข้าใจง่าย แต่ปกิณกะเป็นรูปแบบที่มีขอบเขตจำกัด รูปแบบจึงไม่เหมาะสมที่จะนำเสนอในแนวของนิติสารฉบับนี้

ในด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โกจิเนิสเลือกรูปแบบเกมในการนำเสนอมากกว่ารูปแบบอื่น เพราะเด็กให้ความสนใจทั้งเกม คณิตศาสตร์ เกมสิ่งแวดล้อม ฯลฯ ซึ่งได้รับการตอบรับจากสมาชิกในการเข้าร่วมสนุกเป็นอย่างดี การส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์นี้ โกจิเนิสจะนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มาก เพราะเป็นนโยบายที่ผู้บริหารเล็งเห็นว่าเป็นวิชาที่สำคัญมากสำหรับเด็กและคนทั่วไป และที่สำคัญคือ ปัจจุบันเมืองไทยยังไม่มีหนังสือเด็กในแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เลย โกจิเนิสเป็นเล่มแรกที่เกิดจัดทำขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

โกจิเนิสไม่มีการนำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะ และดนตรี ทั้งในรูปแบบของบทความ และบันเทิงคดี เนื่องจากกลุ่มเด็กที่เป็นสมาชิกไม่ค่อยสนใจ เพราะเนื้อหาของโกจิเนิสเป็นแนว

วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ซึ่งการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ จะต้องเลือกรูปแบบอื่นที่สามารถทำให้เด็กสนใจและมีส่วนร่วม เช่น การวาดภาพ ระบายสี เป็นต้น

ส่วนการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น โภจินีจะนำเสนอในรูปแบบบทความมากที่สุด เพราะสามารถสอดแทรกค่านิยมที่ต้องการ ทำให้เด็กอ่านแล้วเข้าใจง่าย โดยจะมีเนื้อหา ด้านความซื่อสัตย์/ซื่อสัตย์/ซื่อสัตย์ การประหยัด และความมีระเบียบวินัย แต่จะนำเสนอ ด้านระเบียบวินัยมากที่สุด เพราะปัจจุบันสังคมขาดวินัยจึงเกิดความวุ่นวาย หากเด็กมีวินัยตั้งแต่เล็ก ก็จะเป็นอนาคตที่ดีของชาติต่อไป ส่วนค่านิยมด้านคุณธรรมศาสนาและความรักชาติฯ จะนำเสนอ น้อย เนื่องจากปัจจุบันเด็กมีโอกาสดูหนังสื่อหลายเล่ม นอกเหนือจากโภจินี ซึ่งจะได้ รับการปลูกฝังค่านิยมด้านอื่นอยู่แล้ว ดังนั้น โภจินีจึงไม่เน้นเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมด้าน คุณธรรมศาสนา และความรักชาติฯ

ขณะเดียวกัน โภจินีไม่มีการนำรูปแบบของเกมมาใช้ในการนำเสนอเพื่อปลูกฝัง ค่านิยมทางสังคมเลย เพราะเกมเหมาะสมกับเนื้อหาความคิดสร้างสรรค์ การใช้รูปแบบของเกม ปลูกฝังค่านิยมทำได้ยากมาก สื่อออกมาไม่ชัดเจน และทีมงานของนิตยสารนี้ก็ไม่มีเวลามากพอที่จะ คิดค้นหาวิธีการว่าจะทำอย่างไร กับการนำเสนอต่อรูปแบบที่ลงตัวได้ยาก

### นิตยสารสารคดี

คุณประวิทย์ สุวณิชย์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ กล่าวถึงนโยบายในการนำเสนอ เนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของนิตยสาร สารคดีว่าหนังสือเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเยาวชนและบุคคลทั่วไป มีแนวเนื้อหาด้านธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม บุคคลที่มีชื่อเสียงและอาชีพที่น่าสนใจ ตลอดจนประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี ปัญหาสังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นหลัก ดังนั้น เนื้อหาที่นำเสนอจะมีทั้งส่งเสริม ความรู้ความคิด สร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมทางสังคมรวมอยู่ ส่วนนโยบายหลักคือมุ่งเน้น ความเข้าใจในเรื่องธรรมชาติ ส่วนการนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ก็จะมีการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเนื้อหาดังกล่าวด้วย

สำหรับเนื้อหาด้านธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ชีวิตบุคคล ตลอดจนประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณีนั้น จะมีการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมแทรกอยู่โดยตลอด แนวทาง การนำเสนอไม่ได้มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือปลูกฝังค่านิยม จนเป็นจุดเด่นของหนังสือ เพราะกลุ่มผู้อ่านของสารคดีส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยและคนที่ทำงานแล้ว ซึ่งบุคคลเหล่านี้ได้ผ่านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ

การปลูกฝังค่านิยมจากที่บ้าน และโรงเรียนมาพอสมควร สารคดีจึงมุ่งเน้นนำเสนอให้ผู้อ่านได้รับความรู้ทั่วไปมากกว่า

จากนโยบายที่กำหนดไว้ สารคดีได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์มาโดยตลอด โดยจะเน้นเนื้อหาการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมมากกว่าการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะผู้อ่านจะเป็นกลุ่มเยาวชนช่วงปลาย ๆ ถึงวัยผู้ใหญ่ การซึ่งนำความคิดด้านค่านิยมจะเหมาะสมกว่า

สารคดีเป็นนิคยสารอีกฉบับหนึ่งที่ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณสตูดิโอผู้ผลิตผลงานสื่อมวลชนดีเด่นจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) คุณประวิทย์ ให้ความเห็นว่า เพราะสารคดีเป็นหนังสือที่ดีในการนำเสนอเนื้อหา โดยทีมงานได้คัดเลือกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านในทางสร้างสรรค์ และปลูกฝังสิ่งที่ดีงามมาโดยตลอด สารคดีจึงสมควรได้รับรางวัลนี้ และจะไม่มีปรับเปลี่ยนนโยบายในการนำเสนอ ถึงแม้จะได้รับรางวัลหรือไม่ได้รับรางวัลจาก สยช. ก็ตาม เพราะสารคดีมีแนวทางที่ดีและชัดเจนอยู่แล้ว ส่วนการได้รับรางวัลจาก สยช. ก็เป็นการรับประกันคุณภาพ

สารคดีได้นำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ในรูปแบบของบทความมากที่สุด คุณประวิทย์ กล่าวว่า “การนำเสนอของสารคดีไม่ใช่มีแค่ตัวหนังสืออย่างเดียว แต่เราให้ความสำคัญของภาพถ่ายด้วยถึง 40% ของเนื้อหา เพราะว่าการนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพถ่ายสามารถสื่อถึงผู้อ่านได้ชัดเจนรวดเร็วและเข้าใจง่าย ส่วนบทความจะให้รายละเอียดได้มาก มีพื้นที่ในการนำเสนอเนื้อหาได้มาก และบทความมีลักษณะที่เป็นจริงเป็นจังจะเป็นรูปแบบการชี้แนะได้ดีและเป็นทางการมากกว่า”

สารคดีจะนำเสนอเนื้อหาด้านการปลูกฝังค่านิยมมากกว่าการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะเป็นความถนัดของทีมงาน เนื้อหาของสารคดีที่นำเสนอเป็นแนวด้านธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม บุคคลที่มีชื่อเสียงประวัติศาสตร์ ตลอดจนวัฒนธรรม ประเพณี และปัญหาสังคม ซึ่งเนื้อหาเหมาะสมกับการปลูกฝังค่านิยม และสอดคล้องกับนโยบายของบริษัทฯ

ส่วนการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์นั้น สารคดีจะนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และด้านภาษามากกว่าด้านอื่น คุณประวิทย์ เปิดเผยว่า “ทีมงานมีความตั้งใจที่จะให้คนอ่านมีความรู้ความคิดเป็นวิทยาศาสตร์ ไม่มั่งงายและไม่เชื่ออะไรรที่ไร้สาระ นโยบายของสารคดีก็คือนำเสนอเรื่องราวที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง และต้องพิสูจน์ได้ โดยจะไม่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ การทำเสน่ห์เสน่ห์กาล เรื่องหมอมผี แต่จะทำเรื่องของความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์”

สำหรับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษานั้น สารคดีจะนำเสนอในรูปแบบเกมมากที่สุด เพราะชัดเจน เข้าใจง่าย ผู้อ่านสามารถร่วมสนุกได้เต็มที่ และเป็นการพักผ่อนไปในตัวหลังจากที่ได้อ่านเรื่องราวหนัก ๆ มาแล้ว

ส่วนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านดนตรี สารคดีจะนำเสนอน้อยที่สุด โดยคุณประวิทย์ชี้แจงว่า “ดนตรีไม่ใช่เนื้อหาหลักของสารคดี เราไม่เน้นเพราะไม่ใช่นโยบายนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นแล้วยังมีสื่ออื่น ๆ ที่ทำได้ดีกว่า และจุดขายก็ไม่ได้เน้นสีสันทางดนตรี แต่เป็นแนวสารคดีมากกว่า”

สำหรับการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม สารคดีจะนำเสนอเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยมากกว่าด้านอื่น คุณประวิทย์ ให้ความเห็นว่า “ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนี้ ก็เพราะผู้คนขาดระเบียบวินัย เห็นแก่ตัว ไม่นึกถึงความเดือดร้อนลำบากของผู้อื่น อย่างเช่น การลักลอบตัดไม้ทำลายป่า เป็นการทำลายสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติ ทางทีมงานจึงเน้นการปลูกฝังด้านนี้มาก เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม จึงได้ปลูกฝังค่านิยม การมีระเบียบวินัยมากกว่าด้านอื่น มีวินัยแล้ว สังคมและประเทศชาติจะอยู่รอดได้แน่ ค่านิยมด้านอื่นจะตามมาเอง” ส่วนค่านิยมที่นำเสนอน้อยที่สุด คือ การประหยัด เพราะสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยุและ โทรทัศน์ มีการรณรงค์มากพอแล้ว และทำได้ดีเพราะเป็นสื่อที่เข้าถึงคนทุกกลุ่มได้อย่างรวดเร็ว

สารคดีไม่ปลูกฝังค่านิยมทุกด้าน ในรูปแบบบันเทิงคดี และเกม เนื่องจากรูปแบบดังกล่าวต้องนำเสนอเนื้อหาที่เบาและผ่อนคลาย ไม่ควรนำค่านิยมที่หนักมาปลูกฝัง อีกประการหนึ่งเนื้อหาของสารคดีเกือบทั้งหมดค่อนข้างหนักจึงต้องการให้รูปแบบดังกล่าว นำเสนอในเนื้อหาที่จะให้ความบันเทิงต่อผู้อ่านจริง ๆ

สำหรับปัญหาในการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น จะมีข้อจำกัดในการคัดเลือกเรื่องราวที่จะมานำเสนอ เนื่องจากสารคดีเป็นนิตยสารแนวอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และปลูกฝังค่านิยมต้องเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับนโยบายด้วย

#### นิตยสารอัปเดต

คุณนิสากร ปานประสงค์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ กล่าวถึง นโยบายในการนำเสนอเนื้อหาด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมว่า นิตยสารอัปเดตมีนโยบายส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอย่างชัดเจน เพื่อต้องการ



เผยแพร่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ให้กับเยาวชน สำหรับการปลูกฝังค่านิยมนี้ อัทเคหมินโยบายในการปลูกฝังน้อย โดยจะสอดแทรกเนื้อหาไปบ้างแต่ไม่เน้น เพราะแนวทางหลักต้องเป็นการให้ความรู้ใหม่ ๆ ที่ก้าวหน้าและทันสมัยจึงต้องส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ส่วนค่านิยมจะเป็นรูปแบบบทความในการเสนอแ่งคิด คติสอนใจ ซึ่งจะมีแทรกในเนื้อหาทั่วไป โดยไม่เจาะจงว่าจะต้องเป็นคอลัมน์ใดคอลัมน์หนึ่งตายตัว

การที่นิตยสารอัทเคท ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณสถิติผู้ผลิตผลงานสื่อมวลชนดีเด่นจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) นิสากร กล่าวว่า เป็นเพราะอัทเคทได้ดำเนินการตามนโยบายของบริษัทฯ โดยเน้นการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์เป็นหลัก ซึ่งเป็นการเผยแพร่ความรู้ ถึงแม้เกณฑ์ในการตัดสินของสยช. จะไม่ชัดเจน แต่คิดว่า สยช. พิจารณาอัทเคทจากเนื้อหาที่มุ่งให้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เกือบทั้งหมด นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาษาในการสื่อสารที่ชัดเจน คิดว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นประเด็นหลักที่ สยช. มอบรางวัลให้

คุณนิสากร ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “การได้รับรางวัลจาก สยช. นั้น แสดงว่า นโยบายของเราดีแล้ว จึงควรมุ่งหน้าในแนวทางนี้ต่อไป โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่หากจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบ้างก็คงจะเป็นด้านเนื้อหาสาระที่ต้องทันสมัยนำความรู้ใหม่ ๆ มานำเสนอแก่ผู้อ่านอย่างรวดเร็วมากกว่า คือจะต้องทำให้ดีขึ้น แต่ยึดแนวทางเดิม”

อัทเคทเลือกนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของบทความมากที่สุด สำหรับการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม เพราะสามารถเผยแพร่ความรู้ได้ละเอียดเท่าที่ต้องการ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ชัดเจนกว่ารูปแบบอื่น เพราะเนื้อหาของอัทเคทค่อนข้างมากและลึก ซึ่งบทความจะเหมาะสมที่สุด ส่วนรูปแบบอื่นก็จะกระจายกันไปในรูปแบบของข่าวและบันเทิงคดี แต่ไม่เน้นปกิณกะ

ในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์นั้นถือเป็นนโยบายตั้งแต่เริ่มแรกกว่าอัทเคทต้องเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เป็นหลัก ต่อมาทางทีมงานเห็นว่าจะหนักเกินไป จึงเริ่มส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านอื่นบ้าง ซึ่งจะเห็นว่าปัจจุบันอัทเคทส่งเสริมด้านภาษา โดยมีเรื่องสั้น มีคอลัมน์แนะนำหนังสือ คอลัมน์ท่องเที่ยวที่เป็นเวทีให้ผู้อ่านเขียนมาร่วมสนุก เพื่อฝึกทักษะด้านการเขียน และเสริมสร้างจินตนาการซึ่งการส่งเสริมด้านภาษาจะช่วยสนับสนุนเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ได้ดีกว่าเนื้อหาอื่น

สำหรับรูปแบบที่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหาด้านภาษา คือ บันเทิงคดี เพราะเนื้อหาเป็นเรื่องราวที่ผู้อ่านเขียนส่งเข้ามา เป็นเรื่องสั้น ง่ายที่ผู้อ่านจะมีส่วนร่วมได้โดยไม่ต้องอาศัยความรู้มากนัก ไม่เหมือนกับเรื่องทางวิชาการ ที่เขียนยากเพราะต้องมีความรู้บวกกับความสามารถเฉพาะตัว ต่างจากการเขียนเรื่องสั้นที่เขียนได้ง่ายกว่า อัทเศจังเลือกรูปแบบบันเทิงคดีในการส่งเสริมความรู้ความสามารถในด้านภาษา

การส่งเสริมด้านศิลปะและดนตรีนั้น คุณนิสากร ชี้แจงว่า อัทเศจังไม่มีนโยบายด้านนี้ แต่อาจจะมีการนำเสนอบ้างบางครั้ง เป็นการทำหน้าที่ของสื่อเท่านั้น และทีมงานไม่มีความชำนาญในด้านนี้ จึงเกรงว่างานจะออกมาไม่ดี และจากจากการสำรวจความต้องการของผู้อ่านอัทเศจังเกี่ยวกับเนื้อหาด้านศิลปะและดนตรี ปรากฏว่า มีความต้องการน้อยมาก ดังนั้นอัทเศจังจึงนำเสนอเนื้อหา ด้านศิลปะและดนตรีน้อย ซึ่งหากจะนำเสนออีกก็มักจะใช้รูปแบบของข่าวและเกม เพราะข่าวจะสรุป กระชับ มีความหลากหลาย ดูทันสมัยและอยู่ในกระแสของคนทั่วไป ส่วนรูปแบบเกมผู้อ่านจะได้ร่วมสนุกในเกมนวดภาพ ระบายสี

ในการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของอัทเศจัง คุณนิสากร กล่าวว่า นำเสนอในรูปแบบของบทความมากที่สุด “เพราะเป็นนโยบายหลักของอัทเศจัง อย่างคอลัมน์สัมภาษณ์คนที่มีผลงานเป็นที่รู้จักในวงสังคม กว่าจะประสบความสำเร็จต้องผ่านอุปสรรคอะไรบ้าง เมื่อสัมภาษณ์แล้วนำมาถ่ายทอดให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย จึงต้องละเอียด และเนื้อหาต้องมากพอที่จะสอดแทรกค่านิยมที่ต้องการปลูกฝังลงไปได้ บทความจึงเป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด”

ในเรื่องค่านิยมนั้น คุณนิสากร กล่าวว่า อัทเศจังจะปลูกฝังด้านคุณธรรมศาสนามากกว่าด้านอื่น เพราะถือว่าได้ทำหน้าที่สื่อในการช่วยเหลือสังคมเหมือนเป็นการบริการสังคมด้วย โดยอัทเศจังจะนำเสนอในรูปแบบของปกิณกะเพราะแนวทางของอัทเศจังเน้นเสนอเรื่องของวิทยาศาสตร์ในรูปแบบบทความอยู่แล้ว หากนำการปลูกฝังค่านิยมด้านศาสนาในรูปแบบบทความก็มองว่าเป็นคนละเรื่องกับวิทยาศาสตร์ ส่วนรูปแบบเกม ก็เน้นส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านวิทย์/คณิต และศิลปะ รูปแบบบันเทิงคดีก็เน้นส่งเสริมด้านภาษา ดังนั้นปกิณกะจึงเหมาะสมกับการปลูกฝังด้านคุณธรรมศาสนามากกว่าอย่างอื่น

ในการปลูกฝังค่านิยมด้านขยันหมั่นเพียร/พึ่งตนเองนั้น อัทเศจังไม่เน้นด้านนี้ เพราะเชื่อว่ากลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชนน่าจะได้รับการปลูกฝังด้านนี้มาตั้งแต่เด็กแล้ว “ส่วนรูปแบบของบันเทิงคดี และเกม อัทเศจังไม่ใช้ในการปลูกฝังค่านิยมเลย เพราะเป็นนโยบายของอัทเศจังที่จะให้

บันเทิงคดีและเกมนำเสนอเฉพาะเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเดียว”  
คุณนิสากร กล่าว

สำหรับการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้น คุณนิสากร กล่าวว่า อัพเดทมีปัญหาบ้างในการคัดเลือกเรื่องที่จะนำมาเสนอ เพราะต้องเป็นเรื่องที่คนทั่วไปสนใจ เป็นเรื่องที่อยู่ในกระแสความนิยมของผู้อ่าน ต้องเป็นแนวทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี เนื้อหาต้องส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังค่านิยมเยาวชนด้วย

### นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์

คุณประพันธ์ ผลเสวก บรรณาธิการบริหาร เปิดเผยถึงนโยบายในการนำเสนอเนื้อหา ด้านการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม ของนิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์ ว่าก่อนการจัดทำ เพื่อไม่เป็นการเสี่ยง ทางทีมงานได้สำรวจความต้องการของตลาด ตลอดจนแนวคิดของกลุ่มเป้าหมายว่าต้องการพัฒนาไปในด้านไหน จากนั้นจึงได้มาสรุปแล้วกำหนดนโยบายอย่างชัดเจนในแนวทางการจัดทำว่า มติชนฯ จะต้องเน้นไปในทางความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากจุดอ่อนของเด็กไทย คือ ไม่ค่อยกล้าแสดงออกขาดจินตนาการ แม้ในการเรียนการสอนก็เน้นหนักไปในการท่องจำ ฉะนั้นมติชนฯ จะมีจุดเด่นมากในเนื้อหาของการส่งเสริม ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์

สำหรับการปลูกฝังค่านิยมทางสังคม มติชนฯ ก็มีนโยบายเช่นกัน แต่น้อยกว่าการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะโดยทั่วไป เด็กจะได้รับค่านิยมจาก พ่อแม่ ครู อาจารย์ อยู่แล้ว แต่สิ่งที่สำคัญคือทำอย่างไร จะให้เด็กและเยาวชนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาได้อย่างเข้มแข็ง

มติชนวิทยาศาสตร์ สามารถดำเนินการตามนโยบายได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่เป็นที่พอใจเพราะทีมงานยังรับนโยบายของบริษัทฯ ได้ไม่ถูกต้อง วิธีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จะไม่ตรงกับที่นโยบายกำหนด เนื้อหาฉบับแรก ๆ จะหนักมาก ในช่วง 1 ปีแรก เนื้อหาที่นำเสนอยังไม่เหมาะสมกับวัย เนื้อหายังไม่ลงตัวจึงต้องปรับให้สอดคล้องกับนโยบาย ในส่วนการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมนั้นก็ยังไม่ชัดเจน มีการนำเสนอบ้าง เพราะว่ามีมติชนฯ เป็นนิตยสารที่เริ่มต้นใหม่ สิ่งสำคัญที่สุดตอนแรกคือการสร้างทีมงานที่แข็งแกร่งให้ได้ก่อนและต้องทำจุดใดจุดหนึ่งให้ชัดเจน สร้างหนังสือให้ได้ก่อน ดังนั้นการปลูกฝังค่านิยมจึงไม่เน้นในช่วงปีแรก

ชั้นปีที่ 2 มติชนวิทยาศาสตร์ ก็ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณสคูตีผู้ผลิตผลงาน สื่อมวลชนดีเด่นจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) คุณประพันธ์กล่าวว่า ทาง สยช. คงให้เพื่อเป็นขวัญกำลังใจมากกว่า “ผมคิดว่าเนื้อหาของเรายังไม่สมควรจะได้รับรางวัล ผมก็ไม่รู้ว่าทาง สยช. ใช้เกณฑ์อะไร เพราะเนื้อหาผมคิดเยอะมาก การพิสูจน์อักษรเป็นตัวกำหนดมาตรฐานหนังสือ ถ้าผิดมากก็ยังไม่สมควรได้รับรางวัล การให้รางวัลน่าจะเคร่งครัดมากกว่านี้ อย่างของมติชนฯ ผมทำเองกับมือ ผมทำตามเป้าหมายได้เพียง 70% เท่านั้น”

มติชนวิทยาศาสตร์ เป็นหนังสือแนววิทยาศาสตร์ที่มุ่งสร้างจินตนาการให้กับผู้อ่าน โดยจะเป็นหนังสือที่จะกระตุ้นให้เยาวชนมีจินตนาการมากที่สุด คุณประพันธ์ กล่าวว่า ใช้วิธีการให้เยาวชนเข้าประกวดเรื่องโลกอนาคต และให้อิสระกับเยาวชนสร้างจินตนาการเอง เช่น การเรียงความ การวาดภาพ ส่วนในการนำเสนอเนื้อหา จะใช้รูปแบบของบทความมากที่สุด ในการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะบทความเป็นสื่อที่ชัดเจน เป็นเหมือนสะพานที่เยาวชนอ่านแล้ว เขารู้ว่าควรจะไปจินตนาการไปลักษณะไหน “ผมคิดว่าบทความเป็นรูปแบบที่กระตุ้นให้รู้จักคิด วิทยาศาสตร์ต้องเริ่มต้นจาก จินตนาการ ต้องคิดเอง บทความเป็นรูปแบบที่ทำให้เขารู้จักคิดได้ ให้เขารู้ว่าวิธีคิดเขาควรจะทำอย่างไร” สำหรับรูปแบบอื่นก็มีเน้น เช่น เกม แต่รูปแบบบันเทิงคดี มติชนฯ นำเสนอน้อย

ในการปลูกฝังค่านิยม มติชนฯ ก็ใช้รูปแบบของบทความมากที่สุดเช่นเดียวกัน เพราะยังหาวิธีอื่นที่เหมาะสมไม่ได้ นอกจากจะเขียนบอก สอน อธิบาย ผ่านบทความ ที่สื่ออย่างตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อน สามารถจะเขียนถึงสิ่งที่ต้องการปลูกฝังได้ง่าย

มติชนวิทยาศาสตร์นำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เพราะเป็นนโยบายหลัก “ผมว่าการจะสร้างนักวิทยาศาสตร์ขึ้นมาสักคนจากนิยายของเรา ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ คือพื้นฐานสำคัญที่สุด” คุณประพันธ์ กล่าวและเสริมว่า แนวนิยายมติชนฯ ต้องเป็นวิทย์/คณิต เพราะถ้าจะไปเน้นด้านศิลปะหรือดนตรี ไม่ใช่ในนโยบาย สำหรับเนื้อหาด้านภาษา ก็มีส่งเสริมด้านนี้ด้วย โดยเลือกรูปแบบเกม และบันเทิงคดีในการนำเสนอ เพราะเนื้อหาส่วนใหญ่ก็จะหนักอยู่แล้ว จึงเลือกบันเทิงคดีเพื่อให้เนื้อหาเบาลง ในมติชนฯ จะเห็นว่าส่งเสริมด้านดนตรีน้อยที่สุด เพราะทีมงานไม่มีความชำนาญด้านนี้ แต่จะเน้นหนักในการสร้างนักวิทยาศาสตร์ในอนาคตมากกว่าการสร้างนักดนตรี

สำหรับการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะนั้น มติชนฯ จะเลือกรูปแบบเกม ในการนำเสนอมากกว่ารูปแบบอื่น คุณประพันธ์ กล่าวว่า “เด็กและเยาวชนจะชอบเล่นเกมเรา ต้องดูกระแสด้วย ทำสื่อออกมาต้องให้คนซื้อ ทางเราพยายามสร้างกลุ่มคนอ่านขึ้นมาสร้างสโมสรนัดพบเด็กและเยาวชน เปิดโอกาสให้มาชุมนุมพบปะกัน ให้คนอ่านและคนทำมีโอกาสเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิด ความเข้าใจ ว่าต้องการทำอะไร มีการจัดกิจกรรม แข่งขันเล่นเกมชิงรางวัล หมว่ว่าเกมเป็นรูปแบบที่จูงใจคนอ่านได้ดี”

ส่วนการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของมติชนฯ นั้น จะเลือกรูปแบบบทความในการนำเสนอมากที่สุด เพราะเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย หากเลือกรูปแบบอื่นก็ทำได้ยาก อย่างรูปแบบเกม หรือปกิณกะ จะเลือกมาปลูกฝังค่านิยมก็ทำได้ยาก ไม่เหมาะสม และในการปลูกฝังค่านิยมก็ได้เน้นเนื้อหาด้านการมีระเบียบวินัยมากกว่าด้านอื่น เพราะคนเราต้องมีวินัย จึงจะทำอย่างอื่นได้ดี ถ้ามีวินัยได้ ต่อไปก็อดทนได้ ประหยัดได้ เป็นคนดีได้ รักษาดีได้ จะทำอะไรก็ดีหมด ถ้ามีวินัย

เรื่องวินัยเป็นเรื่องหลักในการปลูกฝังค่านิยม ตัวอย่างที่เห็นชัดเจน คือ คนประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี 2 ชาตินี้ เป็นคนที่มีลักษณะพิเศษ คนเหล่านี้มีความเหนียวแน่นในความรักชาติมาก เพราะว่าเขามีวินัย “คนไทยไม่ค่อยมีวินัยเท่าที่ควร ผมจึงเน้นเรื่องวินัยจริง ๆ แต่ค่านิยมด้านอื่นก็มีบ้าง ผมจะปลูกฝังผสมผสานกันไปไม่เจาะจงว่า ด้านประหยัด ด้านศาสนา ด้านรักชาติ ต้องมาอันดับ 2 อันดับ 3 ไม่ใช่แบบนั้น แต่ผมมีนโยบายชัดเจนเรื่องค่านิยมว่าเน้นการปลูกฝังด้านการมีระเบียบวินัยมากที่สุด” คุณประพันธ์ กล่าว

สำหรับปัญหาและอุปสรรคในการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมความรู้ความคิดสร้างสรรค์และการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมของมติชนฯ นั้น คุณประพันธ์ เปิดเผยว่า มีปัญหาด้านทีมงานมาก เพราะไม่คุ้นเคยกับการทำหนังสือเด็กเลย การทำหนังสือเด็กและเยาวชน ต้องใช้ความละเอียดอ่อนมาก จะเห็นว่ามติชนฯ ฉบับแรกๆ เนื้อหาจะหนักมาก คนทำหนังสือเด็กและเยาวชน ต้องรู้ความต้องการของผู้อ่านด้วย มติชนฯ จึงได้ติดต่อนักเขียนจากข้างนอกที่มีความรู้จริงเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือเข้ามาร่วมทีม จากนั้นก็เริ่มปรับเนื้อหาให้เบาลง มีกลยุทธ์ในการเลือกรูปแบบนำเสนอมากขึ้น

## 2. วิธีการดำเนินธุรกิจ

### นิตยสารเสียงเด็ก

ก่อนเริ่มดำเนินการจัดทำนิตยสารเสียงเด็ก คุณอภา บุญเกตุ บรรณาธิการบริหาร นิตยสารเสียงเด็ก เปิดเผยว่า ได้มีการกำหนดนโยบายหลัก คือ จะต้องสามารถเลี้ยงตัวเองได้ไม่ขาดทุนจนถึงขั้นทำกำไรให้กับบริษัทได้ จากนั้นจึงได้มีการวางแผนงานกันอย่างจริงจัง เพื่อกำหนดรูปแบบในการจัดทำ ทั้งเนื้อหาสาระ ตลอดจนรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจจากกลุ่มที่มุ่งจะเข้าไปเจาะตลาด

รายได้หลักของเสียงเด็กมาจากการขายโฆษณาเกือบ 80% ส่วนการจัดกิจกรรมและการจัดจำหน่ายเป็นรายได้รองลงมา เสียงเด็กจะวางขายในโรงเรียนประมาณ 70% ของจำนวนพิมพ์ทั้งหมด ที่เหลือจะวางขายตามแผงทั่วไป และแม้รายได้หลักของเสียงเด็กจะมาจากการลงโฆษณา แต่ก็มีคัดเลือกเป็นอย่างมากเพื่อไม่ให้มีโฆษณาที่ไม่เหมาะสมมาปรากฏในหนังสือ สปอนเซอร์บางรายก็มักจะมึนงงใจ โดยมักจะสนใจด้านปริมาณมากกว่าคุณภาพ ซึ่งขัดกับเจตนารมณ์ของเสียงเด็กที่ต้องการคุณภาพมากกว่าปริมาณ ซึ่งก็ทำให้เกิดปัญหาค่อนข้างมาก

ต่อมาเมื่อเกิดภาวะวิกฤติการณ์เศรษฐกิจ เสียงเด็กได้รับผลกระทบอย่างมากจากเหตุการณ์ดังกล่าว เนื่องจากรายได้หลักไม่ได้มาจากการขายหนังสือ ดังนั้นเมื่อเศรษฐกิจตกต่ำ สปอนเซอร์ที่ได้จากการโฆษณาก็ลดลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของลูกค้า ซึ่งเป็นรายได้รองลงมาก็ลดลงไป หมายความว่าจำเป็นต้องงดเพราะมีสมาชิกร่วมน้อย หรือแทบไม่มีเลย ขณะเดียวกันการจัดจำหน่ายก็มีปัญหา เพราะกำลังซื้อของผู้บริโภคลดลง ทำให้ปริมาณการขายขอลดลงอย่างมาก แม้เสียงเด็กจะพยายามปรับกลยุทธ์ทุกวิถีทางทั้งการปรับปรุงเนื้อหาและพยายามลดต้นทุนการผลิต แต่ภาพลักษณ์ก็ไม่มีดีขึ้นเท่าที่ควร

นอกจากปัญหาด้านการลงโฆษณาและการจัดจำหน่ายแล้ว ต้นทุนการผลิตก็เป็นปัญหาใหญ่อีกอย่างหนึ่ง เนื่องจากราคากระดาษและวัสดุอุปกรณ์แบบพิมพ์ถีบตัวขึ้นตามกันอย่างมาก ทั้งหมดนี้จึงเป็นปัญหาหลักที่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อการดำเนินธุรกิจของนิตยสารเสียงเด็ก ในที่สุดเมื่อไม่สามารถแบกรับภาระขาดทุนที่เพิ่มมากขึ้นมาโดยตลอดได้ไหว ทางกองบรรณาธิการจึงได้ตัดสินใจระงับการดำเนินกิจการตั้งแต่ปลายปี 2540

คุณอภา กล่าวว่า ปัจจัยทางสังคมก็มีผลกระทบต่อการค้าเนินธุรกิจของนิตยสารเสียงเด็กบ้างเช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันสื่ออื่น ๆ เช่น โทรทัศน์ และวิทยุ มีอิทธิพลค่อนข้างสูงต่อบรรดาเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงความสนใจได้มากกว่า ซึ่งจากการวิจัยพบว่าความสนใจการอ่านหนังสือของเยาวชนไทยไม่ได้เพิ่มขึ้นเลย จึงทำให้คาดหวังได้ว่า ต่อไปธุรกิจด้านสิ่งพิมพ์จะต้องมีขนาดเล็กลงในอนาคต ผู้ที่จะอยู่ได้จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอเป็นอย่างมากจึงจะอยู่รอดได้ และหากผู้ประกอบการมีความทอดทิ้ง ผลกระทบต่อการเรียนรู้และสร้างสรรค์ของเด็กจะต้องถูกกระทบอย่างรุนแรงแน่นอน

สำหรับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีนั้น คุณอภา กล่าวว่า ก็มีบ้าง เพราะหากมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย และมีประสิทธิภาพมาก ๆ ก็จะทำให้การทำงานเร็วขึ้น แทนที่เด็กจะต้องพิมพ์ข้อมูลมาส่งทาง กอง บก. ด้วยตัวเอง ก็ส่ง E-Mail หรือแผ่นดิสก์แทน จะทำให้รวดเร็วขึ้น และหากต่อไปเรามีการปรับเปลี่ยนรูปแบบนำเสนอ มีเทคโนโลยีทันสมัย ข้อมูลก็จะไม่ล่าช้า ผลงานก็จะมีคุณภาพ การวางจำหน่ายก็จะตรงตามกำหนดเวลา สำหรับเสียงเด็ก มีเทคโนโลยีที่ใช้ได้ระดับหนึ่ง แต่ก็ยังมีช่องว่างและปัญหาในด้านการผลิตอีกมากพอสมควร ซึ่งทางบริษัทก็ได้พยายามปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินการอย่างสูงสุดเท่าที่จะทำได้

ความต้องการของผู้อ่านก็มีส่วนกระทบต่อการดำเนินธุรกิจของเสียงเด็กทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ เช่น ปกถ้ำลงรูปเด็กผู้หญิงสวย ๆ เด็กจะไม่ชอบ แต่ถ้าเป็นรูปคารา นักร้อง เด็กจะชอบมาก เนื้อหาที่มีส่วน ไม่นั่นเนื้อหาที่หนัก อย่างเสริมหลักสูตรการเรียนเด็กไม่ค่อยชอบ ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้มีความพอดี แต่นโยบายหลักก็ยังคงอยู่ ถ้าผู้อ่านไม่ชอบ ไม่อ่าน ก็ไม่สามารถขายโฆษณาได้ จึงต้องหาทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด

ปัญหาและอุปสรรคอื่น ๆ ก็มีเรื่องการจัดพิมพ์ ค่าใช้จ่ายสูงขึ้น เพราะการทำหนังสือเด็กไม่ใช่มีแต่เนื้อหาล้วน ๆ แต่จะมีการ์ตูน มีสีสัน มีภาพ ทำให้ค่าใช้จ่ายสูงขึ้น แต่การทำหนังสือเด็กต้องทำรูปแบบขายเด็กได้ เน้น 4 สีมาก ๆ สีสันจูงใจ สิ่งเหล่านี้คือค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น ถ้าทำรูปแบบไม่ดีก็ขายยาก

อีกประการหนึ่ง คือทีมงานสายส่งก็ต้องมีความต่อเนื่องตลอดเวลา แต่เสียงเด็กต้องอาศัยสายส่งของหนังสือพิมพ์คู่แข่งรายวัน ไม่มีสายส่งเป็นของตัวเอง ทำให้ไม่ต่อเนื่อง การรับส่งก็ไม่มีกำหนดเวลาที่แน่นอน บางครั้งทางโรงเรียนก็ไม่พอใจเพราะส่งหนังสือล่าช้า ทำให้เกิดปัญหามากมายอีก การทำงานต้องเป็นทีมเดียวจึงจะดี แต่ถ้าจะมีทีมของเสียงเด็กเองก็เพิ่มทุนสูงขึ้นอีก

สำหรับยอดพิมพ์ของเสียงเด็ก จัดพิมพ์เดือนละประมาณ 20,000 ฉบับ และจะเหลือกลับมาประมาณ 20-30%

จากการได้รับรางวัลจาก สยช. ก็น่าจะมีผลต่อการเพิ่มยอดขายบ้าง แต่ไม่มากนัก รางวัลก็เหมือนกับการรับประกันคุณภาพของหนังสือ แต่ไม่มีผลมาก เพราะคิดว่าบทบาทของ สยช. เด็กก็ไม่ค่อยรู้จักมากเท่าไร แต่จะเป็นผู้ปกครองของเด็กมากกว่าที่รู้จัก และเป็นผู้ตัดสินใจในการสนับสนุน

สำหรับคู่แข่งที่มีอยู่ไม่มีผลกระทบมากนัก เพราะสื่อประเภทนี้มีน้อย ส่วนใหญ่ก็เป็นกำลังใจให้กัน และเป็นพันธมิตรกันมากกว่า เพราะต่างก็มีจุดยืนของตัวเอง อย่างเสียงเด็กมีนโยบายเน้นความคิดสร้างสรรค์ ส่วนไคโนสาร เน้นสิ่งแวดล้อม และไม่เคยมีปัญหากระทบกระทั่งกันเป็นเพื่อนมากกว่า ฟังพาอาศัยซึ่งกันและกัน

เสียงเด็กมีการร่วมมือกันบ้างกับสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยุ และโทรทัศน์ อย่างรายการจิวแจ้ว เกาะโลกของ ช่อง 9 เสียงเด็กก็มีเด็กในทีมงานออกไปร่วมทำข่าวด้วย และเสียงเด็กมีรายการวิทยุของตัวเอง ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กทั่วไปที่สนใจมีส่วนร่วม สำหรับธุรกิจข้ามสื่อ นั้น จะเสริมและช่วยเหลือเหลือกัน โดยไม่มีการกระทบธุรกิจของเสียงเด็กเลย

เสียงเด็กต้องประสบปัญหาจนต้องยุติการดำเนินธุรกิจชั่วคราว เพราะขาดทุน เนื่องจากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจเป็นหลัก ทำให้ต้องขาดทุนสะสมมาตลอด โฆษณาลดลง แม้ทีมงานและผู้อ่านยังต้องการ แต่เสียงเด็กไม่สามารถอยู่ได้ เศรษฐกิจตกต่ำเมื่อปี 2540 แต่เสียงเด็กกระทบมาก่อนหน้านั้นตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. 2539 พอถึงปี พ.ศ. 2540 ก็ไม่สามารถแก้สถานการณ์ได้ จึงต้องหยุดดำเนินธุรกิจชั่วคราว และตั้งใจว่าจะต้องกลับมาดำเนินธุรกิจต่ออีกอย่างแน่นอน เมื่อเศรษฐกิจดีขึ้น

เมื่อถึงเวลานั้น ก็อยากให้หน่วยงานของรัฐบาลเข้ามาสนับสนุนมากที่สุด ต้องยอมรับว่าหนังสือเด็กเป็นธุรกิจที่ทำกำไรยากมาก รัฐควรจะมีมือเข้ามาช่วยว่าทำอะไรที่จะทำให้หนังสือเด็กเข้าไปถึงกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างทั่วถึง เข้าถึงแม้กระทั่งในกลุ่มที่ไม่มีเงินซื้อเองด้วย ต้องการให้ช่วยเหลือลักษณะนี้

ในปัจจุบันหนังสือเด็กส่วนใหญ่มักจะอยู่แต่ในกรุงเทพฯ เด็กต่างจังหวัดไม่ค่อยจะมีโอกาสได้อ่าน ซึ่งช่องว่างตรงนี้ น่าจะคิดที่จะหาทางช่วยเหลือกระจายไปให้ทั่วถึง โดยเฉพาะเด็กที่ด้อยโอกาสจะได้ อ่านด้วย หากเราอยู่ได้ด้วยตัวเองจากยอดขายซึ่งได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ จะดีมาก เพราะเสียงเด็กจะสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ได้ตั้งใจจะส่งเสริมในทางที่ดี ตามนโยบาย



ที่วางไว้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงสปอนเซอร์ เพราะสปอนเซอร์มีส่วนในการตัดทอนเนื้อหาที่จะนำเสนอ ต้องเข้าใจว่าคนทำหนังสือเด็กทำด้วยใจรัก ไม่เคยหวังผลกำไรเป็นหลัก

ในสภาวะปัจจุบันสื่อเด็กทุกสื่ออยู่รอดยาก ซึ่งหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องโดยตรง คือ สขช. แต่ สขช. ไม่เคยมีนโยบายที่จะส่งเสริมในด้านนี้อย่างจริงจัง ทั้งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาสมองและสติปัญญาของเด็กและเยาวชนที่จะเป็นอนาคตของชาติ สขช. จะต้องมีนโยบายการส่งเสริมอย่างจริงจัง ไม่ใช่ให้เพียงกระดาษประกาศเกียรติคุณใบเดียว ซึ่งจะช่วยอะไรไม่ได้เลย เช่น ควรมีงบประมาณส่วนหนึ่งจัดสรรให้กับผู้จัดทำหนังสือเด็ก ในแต่ละเดือนควรมีบงชื้อหนังสือแล้วนำไปมอบให้กับห้องสมุดแห่งละ 1 เล่ม ทั่วประเทศ หนังสือเด็กก็จะสามารถอยู่ กันได้

รัฐควรให้ความสำคัญและสนับสนุนให้เด็กรักการอ่านทั่วประเทศ แทนที่จะให้หนังสือเด็กต้องวิ่งไปขายเองเพียงอย่างเดียว ถ้าช่วยเหลือแบบนี้ก็สามารถอยู่ได้แน่นอน โดยที่ไม่ต้องพึ่งโฆษณา เพราะถ้าให้ไปขายเองตามแผง เด็กไม่หิบบเลย เด็กไปหิบบหนังสือการ์ตูนแทน ทำอย่างไรจึงจะทำให้เด็กอ่านได้ เสี่ยงเด็กเป็นหนังสือที่ สขช. พิจารณาให้รางวัลแล้ว ก็ควรให้การสนับสนุนบ้าง อีกประการหนึ่ง อยากให้ สขช. ประชุมหารือกับหน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องว่าจะช่วยเหลือ ผู้จัดทำอะไรได้บ้าง

คุณอำภา ให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่ต้องการเข้ามาดำเนินธุรกิจนิตยสารสำหรับเด็กว่า “อยากแนะนำจากประสบการณ์ที่ผ่านมาว่า ทุกคนสามารถทำได้ แต่ต้องเข้าใจว่าธุรกิจนี้ไม่ใช่ธุรกิจทำกำไร หรือจะเป็นธุรกิจที่ไม่หวังกำไรก็ไม่ใช่ แต่ทำแล้วต้องอยู่ได้ ก่อนที่คิดจะทำให้หลายคนร่วมสนับสนุนอย่างจริงจังก่อน เช่น ภาครัฐบาล หรือบริษัท ที่สนใจและไม่มุ่งหวังกำไรมาก อย่าทำแค่ความรักอย่างเดียว ทำได้เหมือนกันแต่จะทำได้เพียงระยะสั้นเท่านั้น ทำให้เสียเวลา เสียความความคิดสร้างสรรค์ที่จะต้องสูญเสียเปล่า จะต้องคำนึงถึงด้านธุรกิจด้วย หากตั้งใจจะทำจริง ๆ”

### นิตยสารไดโนเสาร์

คุณสุชาดา จักพิสุทธิ ผู้อำนวยการ ของนิตยสารไดโนเสาร์ ได้ชี้แจงเกี่ยวกับนโยบายในการดำเนินธุรกิจว่า “จะไม่มีการปลุกฝังค่านิยมที่ผิด ๆ ไม่รับโฆษณาในลักษณะที่ขัดเขียด มีเงื่อนไขมาก และจะต้องไม่ให้เป็นการพืษเป็นภัยกับเด็กด้วย” แต่ระยะหลังพบว่าขายหนังสืออย่างเดียวไม่ได้ เพราะหนังสือในประเทศที่คนไม่ชอบอ่านหนังสือ และทำหนังสือเด็กในประเทศที่พ่อแม่เด็กไม่สนับสนุนให้เด็กอ่านหนังสือ จึงได้เพิ่มนโยบายให้มีกิจกรรมที่เป็นการส่งเสริมการขาย ขณะเดียวกันได้ประโยชน์กับเด็กด้วย คือ ปลุกฝังค่านิยมในเชิงปฏิบัติ เช่น การจัดค่ายเยาวชน จัดพบปะสโมสร และตั้งแต่ปีที่ 3 ถึงปีที่ 8 ก่อนจะปิดกิจการได้เน้นด้านกิจกรรมสูงมาก

หลังจากที่ได้เริ่มดำเนินการไม่นานก็พบว่า เป็นการยากมากที่จะทำหนังสือเด็กให้มีกำไร ต่อมาเมื่อเกิดปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ ยิ่งทำให้โคโนสารต้องประสบปัญหาหนักขึ้น ต้นทุนสูงขึ้นโดยเฉพาะค่ากระดาษในขณะที่รายได้ลดลง เนื่องจากรายได้หลักของโคโนสารอยู่ที่ยอดขายเมื่อผู้บริโภคมีกำลังซื้อน้อยลง ทำให้ยอดขายของโคโนสารพลอยตกลงอย่างมากไปกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลกระทบมากต่อการดำเนินกิจการโคโนสารดำเนินกิจการได้คุ้มทุนอยู่เพียงปีเดียว หลังจากนั้นก็ต้องแบกรับภาระหนี้สินมาโดยตลอด แม้จะพยายามปรับนโยบายในการดำเนินการโดยพยายามจัดทำโครงการต่าง ๆ มาหล่อเลี้ยงเป็นอย่างมากก็ตาม แต่หนี้สินก็ยังไม่ลดลง ระยะเวลาที่จะออกในรูปแบบของทีระลึก แต่ก็ติดปัญหาที่ต้นทุนค่อนข้างสูง จึงได้แต่ทดลองแล้วก็ต้องเลิกไป

ต่อมาพบว่าทางทีมงานมีความสามารถในการจัดกิจกรรมเด็ก จึงได้พัฒนาหุ้มนิทรรศการด้านนี้ ทำให้โคโนสารได้รับชื่อเสียงเป็นอย่างมากในเรื่องนี้ และถือได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกในเรื่องค่ายเยาวชนและตั้งแต่นั้นปี พ.ศ. 2534 - 2535 เป็นต้นมา จึงได้มุ่งไปในเรื่องโครงการด้านฝึกชมรมเด็กจัดกิจกรรมครอบครัวท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับเยาวชนโดยเฉพาะการจัดอบรมครู กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้แม้จะทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น แต่ก็ยังไม่คุ้มทุนอยู่ดีและเมื่อหนี้สะสมมากขึ้นจนกระทั่งไม่สามารถแบกรับได้อีกต่อไป คณะผู้จัดทำได้ในการซื้อต้องตัดสินใจยุติดำเนินการในที่สุด

ส่วนปัจจัยด้านเทคโนโลยี มีผลกระทบกับหนังสือหลายเล่ม โดยเฉพาะหนังสือเด็ก และไม่ใช่เฉพาะแต่โคโนสาร ปัจจัยทางเทคโนโลยี คือ หนังสือส่วนใหญ่ไม่ได้มีโรงพิมพ์ของตัวเองเว้นแต่องค์กรใหญ่ ๆ ทำให้ต้องมีชะตากรรมร่วมกับโรงพิมพ์ต่าง ๆ มาก โดยเฉพาะปัญหากระดาษราคาแพง สำหรับด้านการเมืองและสังคมนั้นไม่มีผลกระทบแต่อย่างใด

ในเรื่องคู่แข่ง หนังสือทุกเล่มเป็นคู่แข่งกันโดยธรรมชาติอยู่แล้ว เนื่องจากคนไทยมีกำลังซื้อหนังสือเพียงไม่กี่เล่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็ก ๆ จากการวิจัยพบว่าเด็กมีความสามารถซื้อหนังสือได้เพียง 1 เล่ม ต่อ 2 สัปดาห์ เป็นการสะท้อนข้อมูลได้ว่ากำลังซื้อของเด็กมีจำกัด รวมทั้งทัศนคติของเด็กที่ไม่ได้รับการปลูกฝังให้รักการอ่าน “จะเห็นว่าการซื้อขนม หรือของเล่น จูงใจกว่าการซื้อหนังสือซึ่งเป็นอาหารสมอง เพราะฉะนั้น คิดว่าคู่แข่งชั้นมีผลต่อการดำเนินธุรกิจ” คุณสุชาดา กล่าว

ความต้องการของเด็กที่ต้องการภาพดาราขึ้นปก แล้วไม่ตอบสนองก็คงมีผลกระทบบ้าง เพราะหากเด็กเป็นคนเลือกเอง ก็คงจะไม่เลือกซื้อโคโนสาร แต่ก็ยังเป็นจำนวนเพียงเล็กน้อยเท่า

นั้น เพราะนิตยสารฉบับอื่นบางฉบับ ที่นำภาพดารามาขึ้นปกก็มียอดขายไม่แตกต่างจากไดโนเสาร์เท่าใดนัก แต่ถ้าเป็นความต้องการให้มีเกมเพิ่มขึ้น ก็จะตอบสนองตามความเหมาะสม

สำหรับรายได้หลักจากการดำเนินธุรกิจของไดโนเสาร์มาจากยอดขายประมาณ 60% ถึง 90% โดยมียอดพิมพ์ 10,000 ฉบับต่อเดือน และในการจัดจำหน่าย นอกจากจะผ่านสายส่งแล้ว ยังมีการขายผ่านโรงเรียนด้วย ซึ่งค่อนข้างได้ผล ถึงแม้ไม่มีเจ้าหน้าที่ด้านนี้โดยตรง แต่ก็ช่วยกัน โดยติดต่อไปที่โรงเรียนและให้อาจารย์ช่วยขาย โดยแบ่งเปอร์เซ็นต์ให้ ยอดกึ่งนั้นหนทางการประมาณ 5-7% หรือประมาณ 300 ฉบับ ใช้กึ่งนั้นหนทางการให้กับเอเจนซี่

และจากการที่ได้รับรางวัลจาก สขช. อาจจะมีส่วนส่งเสริมยอดขายเพิ่มขึ้น โดยจากการสำรวจพบว่า 50% เด็กจะซื้อเอง ได้นำรางวัลมาเป็นจุดขายบ้าง เช่น เอรารางวัลขึ้นปกโดยระบุว่าเป็นหนังสือได้รับรางวัลจาก สขช. เป็นต้น

ในการร่วมมือกันกับธุรกิจข้ามสื่อ คุณสุชาดา กล่าวว่า มีการร่วมมือกับธุรกิจอื่นบ้าง เช่น ร่วมมือกับรายการจิวแจ้วเจาะโลก หนูทำได้ สัตว์เลี้ยงแสนรัก ระยะเวลาหนึ่งเคยมีส่วนร่วมในเรื่องนี้สูงมาก มีการมอบหนังสือไดโนเสาร์ให้เด็กที่เข้าร่วมรายการ ซึ่งเป็นการประชาสัมพันธ์หนังสือด้วย ส่วนวิทยุมีบ้าง โดยนำข้อมูลของไดโนเสาร์ไปออกอากาศ และเคยมีเด็กในทีมงานของไดโนเสาร์ไปร่วมรายการวิทยุ ซึ่งถือเป็นการแลกเปลี่ยนกัน

ในภาวะขณะนี้คงยากที่ธุรกิจและอุตสาหกรรมจะสามารไปด้วยกันได้ เพราะการทำหนังสือเด็กไม่ใช่เป็นการทำหนังสือขายอย่างเดียว ต้องมีกิจกรรมต่าง ๆ เหมือนการคินก่าไร เพราะฉะนั้นการที่จะให้บริษัทที่ทำธุรกิจด้านนี้อยู่รอดได้ แล้วก็ต้องรักษาอุตสาหกรรมด้วยนั้นเป็นเรื่องยาก ถ้าจะให้ให้มีหน่วยงานสนับสนุน คิดว่าน่าจะเป็น สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) หรือ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.)

คุณสุชาดา เสนอแนะว่า “ถ้าหน่วยงานเหล่านี้คิดได้ ควรจะต้องจัดสรรงบประมาณจำนวนหนึ่ง สำหรับการมีหนังสือเด็กแห่งชาติ ซึ่งวิธีการก็ไม่ได้ยากเย็นอะไร ลักษณะจะเป็นแบบเดียวกับโครงการณรงค์อื่นๆ ของรัฐ เพียงแต่วางกรอบข้อกำหนดนโยบายให้ชัดเจนว่า หนังสือเล่มนี้ ควรจะมีเนื้อหาอะไร นำเสนอในรูปแบบอย่างไร การ์ตูนควรมีลักษณะอย่างไร คณะทำงานควรมีความสามารถด้านไหน ก็ให้ออกสมืออาชีพเข้ามาขึ้นข้อเสนอ ถ้าพบว่าทำไม่ได้ติดตามวัตถุดิบประสงค์ก็เปลี่ยนชุดใหม่ ซึ่งถ้าได้เงินสนับสนุนจากรัฐก็ไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องกำไรขาดทุนมากนัก เพราะจะบันทึกทัศนคติภาพของคนทำงาน”

ไคโนสารต้องประสบปัญหาขาดทุนเป็นอย่างมาก ที่ผ่านมาก็พยายามจะหล่อเลี้ยงด้วยกำไรจากโครงการอื่น ๆ และปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากความรู้สึกส่วนตัวของผู้จัดทำด้วย ที่ต้องการจะวางมือ เพราะมีความฝันอยากจะทำอย่างอื่นอีกมาก สรุปได้ว่ามี 2 ประเด็นหลัก ที่เป็นตัวกระตุ้นให้ต้องยุติการดำเนินการ คือ เรื่องปัญหาเศรษฐกิจ ซึ่งหนังสือหลายเล่ม ฝาด่านนี้ไม่ได้ ไคโนสารก็เป็นอีกฉบับหนึ่ง ประเด็นที่สอง คือ ผู้ทำหมดกำลังใจและหมดแรงที่จะประทับประคองต่อไป และจะไม่กลับมาทำอีกแล้ว แต่ถ้ามีใครจะเอาชื่อหนังสือของไคโนสารไปทำต่อก็ยินดีจะมอบให้ พร้อมคำแนะนำและถ่ายทอดประสบการณ์ให้ด้วย คุณสุชาดา กล่าว

คุณสุชาดา กล่าวว่า “ไคโนสารปิดกิจการตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2540 ได้ส่งจดหมายถามความสมัครใจเด็กที่เป็นสมาชิกว่าจะรอหรือไม่ สมาชิกส่วนใหญ่ตอบว่าจะรอ ในช่วงนั้น ไคโนสาร ก็พยายามติดต่อหน่วยงานต่าง ๆ เช่น สขช. และเดอะเนชั่น พยายามทุกวิถีทางที่จะประทับประคองให้อยู่ได้ เพราะสมาชิกยังต้องการให้ทำต่อไป แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ จึงต้องคืนค่าสมาชิกทั้งหมด ซึ่งเป็นความรับผิดชอบที่นิตยสารไคโนสารมีอยู่กับผู้อ่าน ฉบับอื่นอาจจะไม่ได้ทำอย่างนี้ก็ได้”

#### นิตยสารโกจีเนียส

คุณราตรี สังสกฤษ หัวหน้ากองบรรณาธิการ กล่าวถึงนโยบายในการดำเนินธุรกิจของโกจีเนียสว่า “ไม่เคยหวังผลกำไรทางธุรกิจ แต่ทำเพื่อให้เป็นทางเลือกของเด็ก เพราะในเมืองไทยยังไม่มีหนังสือแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เลย ไม่เหมือนต่างประเทศ จึงคิดทำหนังสือเล่มนี้ขึ้นมาโดยหวังพอให้เลี้ยงตัวเองได้เท่านั้น โกจีเนียสเป็นของ บริษัท นานมีบุ๊คส์ จำกัด และมีหนังสือพ็อคเก็ตบุ๊คส์ ที่เป็นรายได้หลักของบริษัท ฯ หนังสือโกจีเนียสขาดทุนมาโดยตลอด แต่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัท ฯ จึงสามารถดำเนินกิจการอยู่ได้ถึง 6 ปี พูดได้ว่าทำหนังสือเพราะอุดมการณ์จริง ๆ ไม่ได้หวังกำไรทางธุรกิจแต่อย่างใด”

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจปัจจุบันมีผลกระทบมากเป็นอันดับ 1 โกจีเนียสอยู่ได้เพราะยอดขายจากสมาชิกประจำ แต่พอเศรษฐกิจตกต่ำสมาชิกก็ลดลงทันที ทางร้านค้าไม่มีเงินจ่าย ขายหนังสือไม่ได้ ไม่มีเงินสดมาหมุนเวียน ร้านค้าหลายแห่งต้องปิดไปตามหนี้สินไม่ได้ทำให้เกิดปัญหา ประกอบกับกระดาษพิมพ์ราคาแพงมาก และไม่มีเงินสำรองจึงทำให้ต้องปิดตัวเองในที่สุด

โกจีเนียส ไม่มีคู่แข่งเลย เนื่องจากเนื้อหาที่ไม่เหมือนใคร อย่างไรก็ดี ไคโนสารมีเนื้อหาแนวอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นคนละแนวกับโกจีเนียส เสียงเด็กก็ไม่ใช่แนวเนื้อหาเดียวกันมีมติชนวิทยาศาสตร์ ที่เนื้อหาคล้ายกัน คือ แนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ แต่ก็ยังเป็นหนังสือสำหรับ

เยาวชน เน้นวิชาการมากกว่า กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กโตกว่า จึงไม่ถือว่ามีคู่แข่ง สรุปว่าต้องแข่งกับตัวเองและสภาพเศรษฐกิจอย่างแท้จริง

โกจิเนียส มีการร่วมมือกันกับธุรกิจข้ามสื่อบ้าง เช่น ทางโทรทัศน์ ของช่อง 9 และ 10.ที.วี. โดยขอให้โกจิเนียสเป็นสปอนเซอร์ให้ แต่ก็ไม่มีผลทำให้ยอดขายสูงขึ้น เพียงแต่ได้ประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นเท่านั้น ความสัมพันธ์ก็เป็นไปในแบบแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน

โกจิเนียสคำนึงถึงความต้องการของผู้อ่านและสมาชิกมากที่สุด แต่ทุกอย่างก็ต้องอยู่ในกรอบของนโยบายที่วางไว้ ต้องจูงใจสมาชิกให้พอใจทั้งเนื้อหาและของรางวัล ขณะเดียวกันก็ต้องประหยัด เช่น แต่ก่อนพิมพ์ 4 สีทั้งเล่ม ต่อมาก็ค่อยปรับลดลงเหลือ 2 สี เหลือ 1 สี เป็นต้น เนื่องจากผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ

คุณราตรี กล่าวถึง หน่วยงานที่น่าจะให้ความช่วยเหลือสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของโกจิเนียสว่า “เคยคิดอยู่ตลอดเวลาว่าหน่วยงานของรัฐอย่าง สขช. กรมการศึกษานอก โรงเรียน หรือกรมวิชาการ น่าจะมีงบประมาณช่วยซื้อหนังสือบ้าง เพื่อนำไปแจกให้กับห้องสมุดโรงเรียน ซึ่งหากเป็นเช่นนั้นก็จะอยู่ได้ แต่ก็ไม่เคยได้รับการช่วยเหลือดังกล่าวเลย นอกจากต้องขวนขวายช่วยตัวเองทุกอย่างมาโดยตลอด”

โกจิเนียสมียอดพิมพ์ประมาณเดือนละ 10,000 ฉบับ ขายได้ประมาณ 8,000 ฉบับ มียอดอกินันทนาการเดือนละประมาณ 300 ฉบับ รายได้หลักของโกจิเนียสมาจากสมาชิก ซึ่งมีจำนวนประมาณ 6 พันคน รองลงมาได้จากการขายตามแผง ประมาณ 2,000 ฉบับ โดยจ้างสายส่งไปวางตามแผงในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ซึ่งก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร หนังสือถูกส่งกลับมาก อันดับ 3 คือ รายได้จากโฆษณาซึ่งมีน้อยมาก บางฉบับแทบไม่มีเลย เพราะเนื้อหาของหนังสือค่อนข้างจะเน้นวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มาก ดังนั้นเมื่อไปเสนอสปอนเซอร์ให้ลงโฆษณา จึงไม่ค่อยสนใจ ส่วนมากสปอนเซอร์เลือกไปลงโฆษณาในเสียงเด็ก ไลน์สาร และสวนเด็กมากกว่า เพราะเนื้อหาที่มันบันเทิงมากกว่า มีทั้งคารา นักร้อง เรียกกร้องความสนใจจากเด็กได้มากกว่า

การได้รับรางวัลจาก สขช. มีส่วนทำให้เพิ่มยอดขายบ้างแต่ไม่มากนัก แม้จะได้พิมพ์ไว้ที่หน้าปกหนังสือว่าได้รับรางวัลจาก สขช. โดยหวังจะช่วยกระตุ้นความสนใจจากบรรดาผู้ปกครองเด็กให้เห็นว่าโกจิเนียสเป็นหนังสือดีมีคุณภาพ จึงได้รับรางวัลดังกล่าว แต่ก็ไม่ได้ผลในการเพิ่ม ยอดขายเท่าใด

คุณราตรี กล่าวถึง ปัญหาและอุปสรรคอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการค้าเงินธุรกิจว่า “ปัญหาอื่น ๆ มีน้อย การจัดพิมพ์ก็ไม่ยุ่งยาก ปัญหาจึงมีอย่างเดียว คือ ผลกระทบจากด้านเศรษฐกิจ ส่วนความพอใจของผู้อ่านมีส่วนสำคัญมาก หากเนื้อหาของหนังสือไม่เป็นที่พอใจ ผู้อ่านก็จะไม่ต่ออายุสมาชิก และไม่ซื้อฉบับต่อไป ปัญหานี้จึงส่งผลกระทบมากพอสมควร เพราะรายได้หลักขึ้นอยู่กับสมาชิก จึงต้องมีการสำรวจความต้องการของผู้อ่านเป็นระยะๆ แล้วพยายามปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม เนื้อหาสาระอาจต้องเบาลง และแทรกบันเทิงมากขึ้น แต่การปรับปรุงก็อยู่ในกรอบนโยบายหลัก”

จากปัญหาวิกฤตทางด้านเศรษฐกิจ ส่งผลกระทบโดยตรงต่อรายได้ของผู้ปกครองเด็กจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มชนชั้นกลาง ซึ่งเป็นกำลังซื้อหลักของนิตยสารประเภทนี้ เมื่อรายได้ลดลง ทุกคนจึงจำเป็นต้องเข้มงวดการใช้จ่ายมากขึ้น และแน่นอนว่าจะต้องตัดค่าใช้จ่ายในสิ่งที่มีความจำเป็นน้อยออกไป นั่นคือผลกระทบแบบลูกโซ่ที่เกิดขึ้นอย่างรุนแรงต่อการดำเนินกิจการของโกจิเนิส จนกระทั่งต้องพิจารณาปิดตัวเองในที่สุด

โกจิเนิสหยุดกิจการเมื่อ ตุลาคม พ.ศ. 2541 เนื่องจากหนังสือขายได้น้อย สมาชิกลดลงมาก ทำให้มีแต่ขาดทุน แต่ทีมงานก็ตั้งใจว่าจะกลับมาทำใหม่อีกประมาณ 3-5 ปีข้างหน้า โดยระยะนี้ได้ติดตามดูสภาพเศรษฐกิจ และตลาด ว่าจะมีแนวโน้มไปในทางใด เพราะภาวะเศรษฐกิจและตลาดเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินธุรกิจ หากสถานการณ์ดีขึ้น ก็จะพิจารณาว่าควรปรับเปลี่ยนนโยบายการนำเสนอเนื้อหาของโกจิเนิส ตามที่เคยตั้งไว้หรือไม่ ก่อนที่จะเปิดดำเนินการใหม่ต่อไป

หากโกจิเนิสจะกลับมาดำเนินธุรกิจต่อ คุณราตรี กล่าวเพิ่มเติมว่า “อยากให้ทุกหน่วยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของภาครัฐ สั่งซื้อหนังสือประเภทนี้ทุกเดือน ซึ่งจะทำได้ เพราะหากอาศัยการจำหน่ายตามท้องตลาดเพียงอย่างเดียวคงจะลำบาก ที่ได้รับรางวัลจาก สขช. นั้น ก็เพราะโกจิเนิสเป็นหนังสือที่ดี จึงอยากให้หน่วยงานของ สขช. มาช่วยบ้าง ที่ผ่านมาสามารถพูดได้เลยว่าอยู่ได้เพราะตัวเอง ไม่เคยได้รับการช่วยเหลือจากภาครัฐเลย”

คุณราตรี ได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่ต้องการเข้ามาดำเนินธุรกิจนิตยสารสำหรับเด็กว่า ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาด แต่ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงต้นทุนการผลิตด้วย อย่างน้อยที่สุดต้องสมดุลระหว่างรายรับและรายจ่าย ซึ่งจะต้องมีการวางแผนที่รัดกุม ต้องวิเคราะห์ตลาดให้แน่ชัดว่าผู้บริโภคต้องการแบบไหนอย่างไร และปริมาณมากน้อยเพียงใด ซึ่งปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ จะต้องอยู่ที่ศักยภาพของทีมงานใน

การที่จะวิเคราะห์ และวางแผน ทั้งด้านการดำเนินงานและการตลาด ขณะเดียวกันก็จะต้องมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อหาข้อบกพร่องและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันที่

### นิตยสารสารคดี

คุณประวิทย์ สุวณิชย์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ กล่าวว่า นโยบายหลักในการทำหนังสือฉบับนี้ ตั้งความหวังไว้เพียงแค่เลี้ยงตัวเองได้ เพราะรู้อยู่แล้วว่าแนวโน้มหลักขณะนี้ไม่สามารถทำกำไรได้ เพราะต้องลงทุนสูงมาก ต้องออกไปเก็บข้อมูลจริง ๆ จากทั่วประเทศไม่สามารถเขียนขึ้นมาโดยใช้จินตนาการ เนื่องจากเป็นแนวสารคดีที่เป็นข้อเท็จจริงทั้งหมด การลงทุนทำแต่ละเรื่องเป็นจำนวนเงินสูงมาก แต่หนังสือจะขายแพงมากไม่ได้ เพราะจะมีกลไกตลาดกำหนดไว้เต็มที่ไม่เกิน 80 บาท ถ้า 100 บาท ผู้อ่านก็จะไม่ซื้อ

“ราคากลางเท่านี้ ในขณะที่ต้นทุนเราสูงมาก จึงหวังกำไรยาก รายได้หลัก ๆ ส่วนใหญ่มาจากการขายโฆษณามากกว่า” คุณประวิทย์กล่าว

สารคดีสามารถดำเนินงานอยู่ได้เพราะโฆษณา แต่จากสภาวะเศรษฐกิจในช่วงที่ผ่านมา 2 ปี เดิมขายโฆษณาได้ 100% ปัจจุบันลดลงเหลือเพียง 30% ซึ่งถือว่าเป็นผลกระทบที่รุนแรงมากในอดีตสามารถเลือกโฆษณาได้เพราะมีเสนอมามาก โดยสารคดีจะไม่ลงโฆษณาย่อยเลย เพราะเห็นว่าจะทำให้การจัดหน้าไม่สวยงาม แต่ปัจจุบันโฆษณาทุกชิ้นต้องรับหมด แม้แต่โฆษณาย่อย ส่วนการลงทุนไม่มีปัญหาใด ๆ

มีบางองค์กรที่ขอนำข้อมูลจากหนังสือสารคดีไปใช้ อย่างเช่นแพ็คลิ่งค์ขอข้อมูลจำพวกเกร็ดความรู้ ไปนำเสนอผ่านวิทยุติดตามตัว เพื่อเป็นประโยชน์ต่อลูกค้า ทำให้มีชื่อของสารคดีไปปรากฏอยู่บนจอแพ็คลิ่งค์ ซึ่งก็ถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่บทบาทและประชาสัมพันธ์หนังสือได้อีกทางหนึ่ง ทำให้ชื่อสารคดีไปปรากฏในสื่ออื่นโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งก็เป็นการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์กัน นอกจากนี้ยังมีการแลกเปลี่ยนโฆษณากันระหว่างนิตยสารสารคดีกับรายการโลกสีน้ำเงินของสถานีโทรทัศน์ ไอ.ที.วี. อีกด้วย

แต่เดิมนิตยสารสารคดีเป็นหนังสือที่ให้ความรู้ ซึ่งเป็นนโยบายหลักมาตั้งแต่แรก โดยเป็นความรู้กว้าง ๆ ไม่เน้นความต้องการของผู้อ่าน แต่ปัจจุบันเศรษฐกิจถดถอย จึงเริ่มปรับเนื้อหาที่ให้ความรู้ตรงกับความต้องการของผู้อ่านมากขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านตัดสินใจซื้อง่ายขึ้น เป็นการทำตามกระแสของผู้บริโภค และพยายามเพิ่มสมาชิกให้มากที่สุด มีรายการส่งเสริมการขายในรูปแบบต่าง ๆ ขณะเดียวกันการจัดทำก็ต้องประหยัดขึ้น ใช้ทีมงานให้มีประสิทธิภาพเต็มที่

นิตยสารสารคดีดำเนินการโดยไม่ต้องขอให้ใครมาช่วย เพราะมีสมาชิกประจำอยู่แล้วและยังมีโครงการสมาชิกอุปถัมภ์ให้สมาชิกเข้าร่วมทำให้มีรายได้ที่คิดอีกทางหนึ่ง คุณประวิทย์กล่าวว่า “ผมว่าการทำหนังสือที่เป็นตัวของตัวเองจะเป็นอิสระและไม่ยุ่งยาก หากมีเงื่อนไขขององค์กรอื่นมาช่วย จะทำให้เราไม่มีอิสระ และอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงแนวทางสารคดีจึงเป็นตัวของตัวเองได้เต็มที่ อีกทั้งเรามีสายป่านยาว มีนายทุนที่ให้การสนับสนุน ทำให้สารคดีก้าวหน้าไปในแนวทางเดิมไม่มีใครมาบงการให้ต้องเปลี่ยนแนวทาง”

รายได้หลักของสารคดี อันดับ 1 ได้แก่ โฆษณา ประมาณ 70% ของรายได้ทั้งหมด นอกจากนั้นยังมีรายได้จากยอดขายหนังสือตามแผง จากสมาชิก จากการขายสไลด์ และรับงานนอก อีกประมาณ 30% สารคดีมีรูปภาพที่ถ่ายเก็บไว้จำนวนมาก จึงมีเอเจนซี่ต่าง ๆ มาขอซื้อสไลด์ไปประกอบการทำธุรกิจต่าง ๆ อยู่เป็นประจำ ซึ่งเป็นรายได้อีกทางหนึ่ง

สำหรับการจัดจำหน่ายสารคดีมีสายส่งเป็นของตัวเองโดยจะเลือกร้านค้าที่มีศักยภาพในการจำหน่าย คุณประวิทย์เปิดเผยว่า “เวลาเราส่ง เราก็คุยกับร้านค้าว่าไม่ให้ชุกหนังสือของเรา ซึ่งก็คุยกันได้ สารคดีมียอดพิมพ์ ประมาณ 100,000 ฉบับ/เดือน มีสมาชิกประมาณ 5,000 คน และมียอดกนันทนาการประมาณ 700 ฉบับ/เดือน”

และจากที่สารคดีได้รับรางวัลจาก สขช. คุณประวิทย์ กล่าวว่า “ไม่แน่ใจว่าการได้รับรางวัลจาก สขช. จะช่วยให้เพิ่มยอดขายสารคดีได้หรือเปล่า การที่เอารางวัลจาก สขช. ไปลงหน้าปกหนังสือไว้ ก็เพียงต้องการให้คนรู้ว่าหนังสือมีคุณภาพ และก็ถือเป็นความภาคภูมิใจของคณะผู้จัดทำที่หนังสือได้รับรางวัลดังกล่าว”

อุปสรรคในการดำเนินการของสารคดีมีบ้าง เช่น ในด้านขั้นตอนการผลิต ทางกอง บก. ควรส่งต้นฉบับให้ตรงต่อเวลา การวางแผนจำหน่ายก็จะตรงตามกำหนด เพราะเมื่อการส่งต้นฉบับล่าช้า ก็จะพลอยทำให้ขั้นตอนการผลิตล่าช้าไปด้วย และส่งผลถึงระยะเวลาการวางตลาดก็จะไม่ตรงตามกำหนด ซึ่งปัญหานี้มักจะเกิดขึ้นเป็นประจำ

สถานการณ์ด้านการเมืองสังคม ก็ไม่มีผลกระทบต่อหนังสือ ส่วนด้านเทคโนโลยีมีบ้าง เพราะสารคดีใช้เทคโนโลยีทันสมัยอย่างเต็มที่ โดยได้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้เป็นอย่างมาก แม้ในสถานะเศรษฐกิจตกต่ำ ก็ยังหวังว่าเทคโนโลยีทันสมัยจะช่วยเพิ่มคุณภาพและลดค่าใช้จ่าย เพื่อจะมีรายได้มาชดเชยส่วนที่ขาดทุน ดังนั้นเทคโนโลยีจึงมีผลกระทบบ้าง เพราะจะต้องมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการผลิตมีคุณภาพทัดเทียมคู่แข่ง มิฉะนั้นก็จะเสียโอกาส อย่างเช่น มีการจัดงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติที่กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งจะมีเงินสะพัดหมุนเวียนในงานมาก หากเครื่องมือเก่า



ถ้าสมัยก็จะทำให้เสียโอกาสไม่สามารถผลิตของจำนวนมากและมีคุณภาพไปจำหน่ายให้กับคู่แข่งได้ ดังนั้นผู้บริหารจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้อยู่เสมอ

คุณประวิทย์ กล่าวถึงการแข่งขันในด้านการตลาดว่า “สารคดีไม่มีคู่แข่งในแนวเดียวกัน เพราะไม่มีใครคิดทำหนังสือในแนวนี้ ไม่มีนิตยสารฉบับใดที่นำเสนอสารคดีทั้งเล่ม เพราะฉะนั้นจึงถือว่านิตยสารสารคดีไม่มีคู่แข่งเลย”

สำหรับผลกระทบจากผู้อ่านนั้น คุณประวิทย์ กล่าวว่า “เป็นทางบวกมากกว่า แต่เราก็รับฟังสมาชิกว่าต้องการให้ทีมงานนำเสนอเนื้อหาแบบไหน เพื่อจะได้สนองความต้องการผู้อ่านได้ถูกต้อง ก็ต้องดูกระแสว่าอ่านต้องการอย่างไร แต่หลักใหญ่เรายึดแนวทางเดิมที่กำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มแรก และเป็นลักษณะเฉพาะของสารคดีที่นำเสนออะไร ส่วนใหญ่ผู้อ่านก็จะรับได้หมด ผลสะท้อนกลับมาจะเป็นทางบวก โดยลูกค้ามักจะมีความคิดเห็นเชิงแนะนำมากกว่า ดังนั้นความคิดเห็นของผู้อ่านจะไม่มีผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจของสารคดี

ปัจจุบันเศรษฐกิจตกต่ำ นิตยสารสำหรับเด็กและเยาวชนหลายชื่อฉบับ ต้องได้รับผลกระทบอย่างมาก ถึงขั้นต้องหยุดดำเนินการชั่วคราว แต่นิตยสารสารคดียังสามารถดำเนินกิจการอยู่ได้ถึงขณะนี้ คุณประวิทย์ เปิดเผยว่า

“ก่อนที่เศรษฐกิจจะตกต่ำ รายได้ของสารคดีอยู่ในระดับที่พอเลี้ยงตัวเองได้ แต่ขณะนี้ต้องขาดทุนมาโดยตลอด ที่จริงแล้วถ้าให้สารคดีอยู่ด้วยตัวเองตามลำพังในธุรกิจคงอยู่ไม่ได้ แต่ที่อยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้ เพราะมีนายทุนสนับสนุนอยู่ หากถามว่าต่อไปจะทำอย่างไร ก็ตอบได้ว่าเราก็ต้องปรับตัว ซึ่งแต่ก่อนเราจะนำเสนอความรู้ให้คนอ่าน คือเราจะเป็นผู้ให้ และผู้อ่านก็ต้องรับ แต่ต่อไปนี้จะต้องใส่ใจกับความต้องการของผู้อ่านมากขึ้น จับกระแสมากขึ้น เพื่อให้หนังสือขายได้สภาวะแบบนี้ ในส่วนของการดำเนินงานก็ต้องใช้คนให้มีประสิทธิภาพและต้องประหยัดมากขึ้น ขอมริบว่าตอนนี้หากไม่มีนายทุนสารคดีคงไปไม่รอดแน่นอน”

#### นิตยสารอัปเดต

คุณนิสสาร ปานประสงค์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ เปิดเผยถึงนโยบายหลักในการดำเนินธุรกิจนิตยสารอัปเดตว่าต้องอยู่รอดได้ นิตยสารอัปเดตเป็นแผนกหนึ่งของบริษัท ซีอีโอยุคเข้ขัน จำกัด (มหาชน) จึงต้องพยายามสร้างกำไรให้บริษัทฯ แต่ผลที่เกิดขึ้นปรากฏว่าขาดทุนมาโดยตลอดไม่เคยได้กำไรเลย แต่ผู้บริหารยังให้การสนับสนุนทีมงานต่อไป เพื่อให้ผลิตหนังสือที่

เสริมสร้างความรู้แก่เยาวชนและถือเป็นหน้าตาของบริษัทฯ ด้วย ที่สามารถทำประโยชน์ให้แก่สังคม

คุณนิสากร ได้กล่าวถึงวิธีการประดับประดาธุรกิจใกภาวะเศรษฐกิจตกต่ำนี้ว่าต้องประหยัด ได้มีความพยายามลดต้นทุนในทุกด้านโดยขยายเวลาการวางจำหน่ายจากเดิมเคยออกเป็นรายเดือน ปัจจุบันเป็นรายสองเดือน ลดจำนวนหน้า 4 สีลง เปลี่ยนจากกระดาษปอนด์เป็นกระดาษปรู๊ฟ ใช้คนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ปัจจัยสำคัญที่อยู่รอดได้ทุกวันนี้เพราะได้รับการสนับสนุนจากบริษัทฯ จึงยังสามารถดำเนินกิจการอยู่ได้ แม้จะประสบภาวะขาดทุนตลอดก็ตาม

สภาพเศรษฐกิจปัจจุบันมีผลกระทบต่อการค้าเงินธุรกิจของอัทเศมากที่สุด เพราะต้นทุนสูง ทั้งค่ากระดาษและค่าพิมพ์ ขณะที่ปริมาณผู้อ่านลดน้อยลงเพราะไม่มีกำลังซื้อ ทำให้รายได้ต้องลดลงอย่างมาก ส่วนสถานการณ์ด้านการเมืองและสังคมไม่มีผลกระทบอะไร เรื่องเทคโนโลยีก็ไม่มีปัญหา “การมีเทคโนโลยีทันสมัยไม่ได้หมายความว่าจะช่วยให้ขายดี คิดว่าเกี่ยวกับตลาดมากกว่า ไม่ใช่พิมพ์มากแล้วจะขายได้มาก” คุณนิสากร กล่าว

อัทเศ ไม่มีคู่แข่งเพราะเป็นนิตยสารเฉพาะด้านที่เน้นวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ หนังสืออื่น อย่างสารคดี ก็เป็นพันธมิตรกัน มีส่วนช่วยในการพัฒนาเนื้อหาด้วย มีการพึ่งพากันในเรื่องข้อมูลมานำเสนอมากกว่าที่จะเป็นคู่แข่ง

สำหรับปัญหาและอุปสรรคอื่น ๆ ในเรื่องระบบการจัดพิมพ์ก็ไม่มีปัญหาเพราะรูปแบบของอัทเศค่อนข้างตายตัว ได้รับการออกแบบมาแล้วว่าจะต้องเป็นไปในรูปแบบใด จะมีปัญหา ก็อยู่ที่ด้านการจัดจำหน่าย สำหรับการลงทุนก็ไม่มีปัญหาเพราะไม่มีการลงทุนเพิ่มเพียงแต่พยายามประดับประดาให้ไปได้ในสภาพที่เป็นอยู่ในขณะนี้เท่านั้น

อัทเศมีส่วนร่วมมือกันกับธุรกิจข้ามสื่อ ปัจจุบันมีเดอะเนชั่น ที่นิตยสารอัทเศส่งทีมงานไปช่วยเป็นวิทยากรออกอากาศในรายการวิทยุ โดยนำข้อมูลด้านเทคโนโลยี วิทยาการและข่าวด้านวิทยาศาสตร์ก้าวหน้าไปออกอากาศ และมีการแลกเปลี่ยนโฆษณาเป็นประจำ แม้แต่ทางวิทยุเนชั่น ก็มาขอข้อมูลจากอัทเศไป นอกจากเดอะเนชั่นแล้ว ก็ยังมีรายการวิทยุบางรายการขอข้อมูลเราไปนำเสนอออกอากาศ ก็ถือว่าเป็นการช่วยเหลือกันและเป็นประชาสัมพันธ์อัทเศไปในตัว

ในด้านความช่วยเหลือจากภาครัฐนั้น คุณนิสากร กล่าวว่า ภาครัฐจะให้ความช่วยเหลือหนังสือที่มีเนื้อหาส่งเสริมความรู้ของเยาวชนให้มาก โดยเฉพาะทางกระทรวงวิทยาศาสตร์ และ

สขช. อัปเดตเป็นหนังสือที่เยาวชนให้ความสนใจค่อนข้างสูงอยู่แล้ว หน่วยงานเหล่านี้น่าจะมาให้การช่วยเหลือในการเผยแพร่ความรู้สู่เยาวชน เช่น สนับสนุนสมัครสมาชิกให้แก่ห้องสมุดโรงเรียนในพื้นที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะโรงเรียนในชนบท ก็จะทำให้นิตยสารอัปเดตอยู่ได้ และกระทรวงวิทยาศาสตร์ ก็น่าจะมีบทบาทด้านนี้บ้าง แม้จะไม่ชัดเจนเหมือน สขช. โดยสนับสนุนส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้ความคิดทางด้านวิทยาศาสตร์ และช่วยเหลือในการเผยแพร่ตามห้องสมุดโรงเรียนของรัฐบาล เพื่อความเท่าเทียมกันทางด้านความรู้ของเด็กไทยในทุกพื้นที่ทั่วประเทศ

สำหรับรายได้ของอัปเดตนั้น คุณนิสากร เปิดเผยว่า มาจากการจำหน่ายเป็นหลัก ส่วนการขายโฆษณาไม่มีเลย จะมีโฆษณบ้างก็จากการแลกเปลี่ยนกับเดอะเนชั่น ในการขายจะใช้วิธีผ่านสายส่ง โดยขายตามแผงมากกว่าสมาชิก ขายให้สมาชิกมีเพียงประมาณ 30% ส่วนการวางแผงจำหน่ายมีถึง 70%

นอกจากมีรายได้จากการจำหน่ายแล้ว ยังมีรายได้จากโครงการสมาชิกอุปถัมภ์ที่บริจาคหนังสือให้ห้องสมุดโรงเรียน อัปเดตมียอดพิมพ์ประมาณเดือนละ 40,000 ฉบับ มียอดกักหนานการประมาณ 200 ฉบับต่อเดือน

สำหรับปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น คือร้านค้าที่รับหนังสือไปวางจำหน่าย ไม่ค่อยช่วยบริหารยอดขาย และร้านค้าบางแห่งขอให้ส่งหนังสือไปวางจำนวนมากแต่ขายไม่ได้ต้องส่งกลับ ปัญหาหลัก ๆ จะอยู่ที่ร้านค้าอย่างเดียว ส่วนปัญหาทางด้าน กอง บก. ก็มีอยู่บ้างแต่ไม่มาก คือ บางครั้งการผลิตหนังสือออกจำหน่ายล่าช้า เพราะ กอง บก. ส่งต้นฉบับไม่ตรงเวลา เป็นต้น

การได้รับรางวัลจาก สขช. นั้น คุณนิสากร กล่าวว่า รางวัลดังกล่าวมีส่วนในการเพิ่มยอดขายของอัปเดตบ้างแต่ไม่มากนัก รางวัลนี้ เป็นการประกันด้านคุณภาพระดับหนึ่ง ซึ่งทำให้ง่ายต่อการที่ผู้อ่านจะตัดสินใจซื้อหนังสือ “แต่การกระตุ้นยอดขายนี้มาจากการรับสมัครสมาชิกจากห้องสมุดโรงเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยเห็นว่านิตยสารอัปเดตมีเนื้อที่ที่มีคุณภาพมากกว่า”

คุณนิสากร กล่าวถึง ความต้องการของผู้อ่านว่า เสียงสะท้อนที่เข้ามามีมากในด้านการชื่นชมและให้กำลังใจ ว่า อัปเดตมีสาระความรู้เหมาะที่จะเป็นนิตยสารของเยาวชน แต่เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเกือบทั้งหมดยังอยู่ในวัยเรียน กำลังซื้อจึงไม่ได้มาจากเยาวชน ส่วนใหญ่ก็จะอาศัยอ่านจากห้องสมุด และจากผู้ปกครองช่วยซื้อให้ ทำให้รายได้ไม่เอื้อต่อการขยายธุรกิจ ไม่เหมือนกับนิตยสารด้านบันเทิงทั่วไป ที่เติบโตเร็วมาก และส่วนมากก็มาจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่มีรายได้จากการทำงานแล้ว “ปัจจุบัน อัปเดตคำนึงถึงความต้องการผู้อ่านมากขึ้น และพยายามตอบสนอง

ความสนใจของผู้อ่าน เพื่อให้สามารถครองใจผู้อ่านได้ตลอดไป แต่ก็ยังคงความเป็นนิตยสารแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เหมือนเดิม”

ปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจไม่เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจ แต่นิตยสารอ็อปเทคยังสามารถดำเนินการอยู่ได้ เนื่องจากบริษัทซีเอ็ดฯ ยังคงให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง และอีกประการหนึ่งคือ การประหยัด พยายามลดต้นทุน และลดค่าใช้จ่ายทุกด้าน ผู้บริหารได้ตั้งเป้าหมายตั้งแต่เริ่มจัดทำแล้วว่า ต้องการทำหนังสือเล่มนี้เพื่อเสริมสร้างความรู้แก่ชาวชนให้ดีที่สุด และอยากให้เด็กไทยได้รับสิ่งดี ๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะบริษัทฯ ก็ไม่ได้หวังผลกำไรอะไรมากมาย ขอแค่พออยู่ได้เท่านั้น โดยได้วางนโยบายว่า “มุ่งมั่น พัฒนา ปัญญา ก้าวไกล” มุ่งหวังเพื่อการสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ปัจจุบันอ็อปเทคแค่พอประคองตัวอยู่รอดได้ เนื่องจากยังมีธุรกิจอื่นของบริษัทซีเอ็ดฯ ที่มีกำไรมาคอยรองรับ หากอ็อปเทคอยู่ตามลำพัง ก็คงจะต้องปิดการดำเนินธุรกิจไปแล้วเช่นกัน

#### นิตยสารมติชนวิทยาศาสตร์

คุณประพันธ์ ผลเสวก บรรณาธิการบริหาร กล่าวถึงนโยบายของมติชนฯ ว่าต้องอยู่รอดให้ได้ โดยก่อนลงมือทำธุรกิจก็ได้สำรวจกลุ่มผู้ที่สนับสนุน คือ สปอนเซอร์ และมติชนฯ มีฝ่ายโฆษณาเพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือผ่านสื่อโทรทัศน์ มีฝ่ายจัดจำหน่ายที่จะแนะนำหนังสือให้ลูกค้าทราบ รวมทั้งจัดทำเอกสารส่งไปยังผู้ปกครองเพื่อแนะนำหนังสือช่วงที่เปิดตัวเป็นช่วงชัยพฤกษ์ วิทยาศาสตร์หยุดดำเนินกิจการพอดี จึงหวังจะเข้าไปแทนที่ และได้เน้นประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่าง ๆ อย่างเต็มรูปแบบ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจโดยเฉพาะอย่างยิ่งเน้นการเสริมหลักสูตรที่จะช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ประโยชน์ในห้องเรียน

คุณประพันธ์ กล่าวด้วยว่า ปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลกระทบต่อการดำเนินกิจการมากที่สุด เพราะค่ากระดาษที่สั่งซื้อแพงมาก ต้องจ่ายเงินนับ 100 ล้านบาทสำหรับค่ากระดาษที่ต้องสั่งซื้อจากต่างประเทศ ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายหลัก “ส่วนอื่นจะไม่ค่อยมีปัญหา เราประสบปัญหาเรื่องกระดาษอย่างเฉิว จริง ๆ แล้วมีการสต็อกไว้ส่วนหนึ่ง พอถึงเวลาต้องชำระเงินค่าเงินบาทลอยตัว ต้องจ่ายค่ากระดาษสูงขึ้นอีกเท่าตัว ทำให้ต้องรีบมาทบทวนทันที มีการประชุมว่าจะทำอย่างไรดีในเรื่องกระดาษ ส่วนการสต็อกกระดาษเราก็ต้องเก็บไว้สำหรับหนังสือพิมพ์มติชนรายวัน เพราะเป็นส่วนที่ทำกำไร ทำรายได้หลักของบริษัท”

การทำหนังสือมติชนวิทยาศาสตร์ขาดทุนมาโดยตลอด ตั้งแต่ต้นประมาณ 1-2 หมื่นบาททุกเดือน แต่ก็ยังทำต่อไปเพราะหวังผลในระยะยาว การทำหนังสือเด็กไม่ได้หวังว่าต้องมีกำไร

มากมาย เพียงแต่หวังให้อยู่ได้และไม่ขาดทุนเท่านั้น แต่เมื่อเศรษฐกิจมีปัญหา มาก จึงจำเป็นต้องตัดสินใจหยุดกิจการชั่วคราว เมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2541 ขณะนั้นมดิชนฯ มีอายุได้ 2 ปี

สำหรับการเมืองสังคมและเทคโนโลยีไม่มีผลกระทบเลย เทคโนโลยีของเราทันสมัยอยู่แล้ว มีเครื่องมืออุปกรณ์ที่เหลืใช้ด้วย เรามีปัญหาด้านเศรษฐกิจอย่างเดียว” คุณประพันธ์กล่าว

เกี่ยวกับการตลาดนั้น มดิชนฯ ไม่มีคู่แข่ง เพราะอย่างนิตยสารเสียงเด็ก โกจิเนียส หรือไดโนเสาร์ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กเล็ก ส่วนอภเขตอาจมีแนวโน้มเหมือนกันแต่ก็ไม่ใช่คู่แข่ง เนื่องจากมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนที่โตกว่า ของมดิชนฯ เป็นกลุ่มเยาวชนช่วงต้น ๆ อายุประมาณ 15-20 ปี ส่วนหนังสือสารคดีก็เป็นคนละแนวทางกัน ธรรมชาติวิทยาเป็นสารคดี ส่วนของมดิชนฯ เป็นแนววิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ในด้านธุรกิจข้ามสื่อ นั้น ในช่วงแรกมีการแลกเปลี่ยนโฆษณากับช่อง 3 และร่วมมือกันหลายอย่าง เช่น จัดงานเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน ช่วยประชาสัมพันธ์แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน เพราะเป็นคนละสื่อกัน จึงอาศัยพึ่งพากัน ความสัมพันธ์เหมือนเพื่อนคอยช่วยเหลือกัน

ต่อมาเมื่อเกิดปัญหาด้านเศรษฐกิจ จำเป็นต้องวางแผนด้านการประหยัดอย่างจริงจัง ลดจำนวนหน้า ลดราคา และช่วยกันประหยัดทุกด้าน ซึ่งเมื่อบริษัทฯ ประหยัด คนอ่านก็ได้ประหยัดด้วย แต่ต่อมาก็ต้องตัดสินใจหยุดดำเนินกิจการ เนื่องจากในที่ประชุมคณะผู้บริหารมีมติว่าต้องหยุดดำเนินธุรกิจทันที เพื่อยุติปัญหาการขาดทุน

สำหรับการสนับสนุนจากหน่วยงานอื่นในการดำเนินธุรกิจนั้น คุณประพันธ์ให้ความเห็นว่าไม่ต้องการให้หน่วยงานใดมาช่วยในเรื่องของเงินทุน แต่ต้องการคนเขียนเนื้อหาในแนววิทยาศาสตร์ อย่างหน่วยงานราชการ อยากได้มาช่วยเพราะมีคนที่มีศักยภาพมากที่จะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของเด็กและเยาวชนได้ดีทั้งจากสถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีบางเขน อีกประการหนึ่งอยากให้หน่วยงานของรัฐ เช่น สยช. มาช่วยในการสั่งซื้อยอดหนังสือในแต่ละเดือน และนำไปแจกตามห้องสมุดโรงเรียน “ซึ่งก่อนที่มดิชนฯ จะหยุดไป มีหน่วยงานหนึ่งที่ช่วยเหลืออยู่ คือ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา ท้องฟ้าจำลอง ซื้อหนังสือมดิชนฯ เดือนละ 4,000 ฉบับ เพื่อไปแจกให้ห้องสมุดโรงเรียน หากต้องการความช่วยเหลือก็ต้องการเพียงแค่นี้ ก็อยู่รอดแล้ว” คุณประพันธ์ กล่าว

รายได้หลักของมดิชนวิทยาสาสตร์มาจากการขายโฆษณาประมาณ 70% ที่เหลือได้จากการขายประมาณ 30% มดิชนฯ มีสายส่งเองและมีเอเจนต์ตามต่างจังหวัดด้วย โดยจะส่งไปที่

เอเข่นต์ก่อนแล้วจะกระจายไปให้ส่วนย่อย ๆ อีกต่อหนึ่ง ซึ่งสามารถส่งได้ทั่วประเทศ นอกจากนี้ยังมีฝ่ายโฆษณาที่เป็นของตัวเองด้านการวางแผนจำหน่ายไม่มีปัญหา เนื่องจากหนังสือพิมพ์ มติชนรายวันจะขายคืออยู่แล้ว จึงทำให้มีโอกาสดำรงร้านค้าได้มาก แม้งานจะเป็นไปตามระบบอยู่แล้ว แต่ก็ต้องควบคุมยอดให้ได้ว่าแต่ละแผงมียอดขายเท่าไร ซึ่งจะมีการสอบถามอยู่ตลอดเวลา

ปัญหาของมติชนฯ จริง ๆ ก็คือรายได้จากการขายโฆษณาที่ลดลงไปถึง 60% ซึ่งเป็นรายได้หลัก และเนื่องจากมติชนฯ เป็นหนังสือเปิดตัวใหม่ จึงส่งเสริมการประชาสัมพันธ์อย่างเต็มที่เพื่อให้เป็นที่รู้จัก ยอดพิมพ์ต่อเดือนประมาณ 20,000 ฉบับ ขายจริงประมาณ 60-70 % เหลือคืนกลับมาก็แจกหมด เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์หนังสืออีกทางหนึ่ง

ส่วนเรื่องรางวัลที่ได้รับจาก สขช. นั้น คุณประพันธ์ กล่าวว่า “มีส่วนช่วยเพิ่มยอดขายบ้างแต่ไม่มากนัก ส่วนใหญ่ที่ขายได้เพราะเนื้อหาของหนังสือมีความชัดเจนกว่า แต่การได้รับรางวัลก็เป็นการประกันคุณภาพหนังสือ ซึ่งทำให้เราต้องตระหนักว่าจะต้องทำหนังสือให้ดีขึ้น”

ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินธุรกิจของมติชนฯ อื่นๆ ก็มีบ้าง เช่น เรื่องสปอนเซอร์ ที่มีก็จะต่อรอง และมีเงื่อนไขมากกว่าจะต้องประชาสัมพันธ์สินค้า ส่วนอื่นแทบจะไม่มีปัญหาอะไรเลยไม่ว่าการลงทุนหรือผู้บริหาร สำหรับเรื่องความต้องการของผู้อ่านนั้น ไม่มีผลกระทบต่อการค้าดำเนินธุรกิจแต่อย่างใด แต่มติชนฯ ก็จะมีการสำรวจความต้องการของสมาชิกอยู่เสมอว่าต้องการอะไร แล้วก็นำมาปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการของสมาชิกคนอ่านมีทัศนคติในทางบวกกับมติชนฯ มากกว่า

มติชนวิทยาศาสตร์ต้องหยุดดำเนินการชั่วคราว ตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2540 เป็นต้นมาเพราะเศรษฐกิจตกต่ำ และจะกลับมาทันทีเมื่อเศรษฐกิจดีขึ้น “จะทำอีกแน่นอน แต่ช่วงนี้ราคากระดาษก็ดีขึ้นเยอะแล้ว แต่ผมขอตลาด คู่ปัจจัยอื่นด้วยสักระยะ รอตลาดโฆษณาว่ามีการเคลื่อนไหวหรือยัง ถ้าดีขึ้นก็จะเริ่มกลับมาทำใหม่ เพราะรายได้หลักมาจากโฆษณาต้องรอดก่อน เราได้บทเรียนมาแล้ว คิดว่าปลายปี พ.ศ. 2543 น่าจะกลับมาทำใหม่ได้อีก” คุณประพันธ์กล่าว

คุณประพันธ์ ให้ความเห็นว่า หากจะให้ธุรกิจอยู่รอด จะต้องเริ่มจากการประหยัดก่อนลดจำนวนหน้าให้น้อยลง ราคาต้องถูกลงและหาวิธีการว่าทำอย่างไร จึงจะจงใจให้ผู้อ่านตัดสินใจซื้อหนังสือ และมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่ต้องการดำเนินธุรกิจนี้ว่า ต้องมีทุนหนา ตั้งใจจริงมีแนวทางชัดเจน ทีมงานต้องมีประสิทธิภาพ และรักเด็ก ตลอดจนการจัดรูปแบบต้องดูดี รูปแบบต้องให้ผู้อ่านสนใจและต้องอิงอยู่ในหลักสูตรด้วยส่วนหนึ่ง จะได้ช่วยเสริมหลักสูตรและทำให้ผู้อ่านตัดสินใจซื้อง่ายขึ้น