

การศึกษาแนวทางการออกแบบหนังสือการ์ตูนบนสื่อออนไลน์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับ กีฬากรีฑา ประเภทวิ่งผลัดสำหรับเยาวชน

The Project of a Cartoon Media Online Design to Educate Relay Race Athletics for Youth

ธิติกมล ชุมแวงวาปี^{1*} และ พรชนก ปลัดทอง¹

Thitikamol Chumwangwapee^{1*} and Pondchanok Paladkong¹

สาขาการออกแบบสื่อสารออนไลน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น 40000

Department of Online Communication Design, School of Communication Art, Sripratum University

Khonkaen, 40000, Thailand

*Corresponding author E-mail: thitikamol.chu@spumail.net

Received 30 April 2022, Accepted 29 November 2022, Published 9 December 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการศึกษาแนวทางการออกแบบหนังสือการ์ตูนบนสื่อออนไลน์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกรีฑา ประเภทวิ่งผลัด สำหรับเยาวชน และส่งเสริมกีฬากรีฑาในประเทศให้เป็นที่ยอมรับมากขึ้น เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบสอบถามของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย

ผลจากการศึกษาพบกลุ่มประชากรเป้าหมายอายุระหว่าง 15-18 ปี จำนวน 113 คน โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลแบบสอบถามออนไลน์ตั้งแต่วันที่ 9 – 16 มิถุนายน 2565 เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ พบว่ามีความสนใจในกรีฑาประเภทวิ่งผลัด โดยการสำรวจแบบสอบถามในกลุ่มเยาวชนให้ความสนใจเรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนบนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกรีฑา ประเภทวิ่งผลัด สำหรับเยาวชน ได้ผลสรุปผลจากมากไปน้อย ดังต่อไปนี้ อายุ (1.16-20 ปี 61%) (2.13-15 ปี 27%) (3.20-25 ปี 12%) เพศ (1.เพศหญิง 58%) (2.เพศชาย 43%) อาชีพ (1.นักเรียน 69%) (2.นักศึกษา 31%) ด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย แพลตฟอร์มที่เลือกใช้ (1.Line webtoon 60.17%) (2.Kakao webtoon 19.46%) (3.Manga Pluse 12.38%) (4.อื่นๆ 7.96%) ความถี่ในการอ่าน (1.2-3 วัน 54%) (2.5-7 วัน 30%) (3.ทุกวัน 16%) ประเภทการ์ตูนที่สนใจของกลุ่มเป้าหมาย (1.แอคชั่น 38%) (2.โรแมนติก 33%) (3.คอมเมดี้ 18%) (4.ดราม่า 12%) การ์ตูนกีฬาที่กลุ่มเป้าหมายรู้จัก (1.Haikyu! 39%) (2.Kuroko 25%) (3.Free 19%) (4.Run with the wind 16%) ความต้องการอ่านการ์ตูนจำนวนหน้าต่อหนึ่งตอน (1.25-30 หน้า 48%) (2.20-25 หน้า 36%) (3.35-40 หน้า 16%) โทนสี (1.ภาพสี 77.90%) (2.ขาวดำ 22.1%) การออกแบบคาแรคเตอร์ (กึ่งเหมือนจริง 63.7%) (เหมือนจริง 23.9%) (จิ๋ว 12.4%) สไตล์ของการออกแบบ (มังงะ 69%) (มังฮวา 31%) ความสนใจด้านกีฬากรีฑา ประเภทวิ่งผลัด (กติกากีฬา 45%) (ความเป็นมา 35%) (เครื่องแต่งกาย 19%) (อื่นๆ 1%) ความสนใจของกลุ่มเป้าหมายหากมีหนังสือการ์ตูนเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกรีฑา ประเภทวิ่งผลัด (สนใจ 78%) (ไม่สนใจ 21.2%)

คำสำคัญ: กีฬาประเภทวิ่งผลัด การออกแบบหนังสือการ์ตูน การ์ตูนออนไลน์ เยาวชน

ABSTRACT

The research aimed to study the guidelines for designing comic books on online media. The guidelines were expected to be used to create online books to provide youth with knowledge about a relay race and to promote athletics in Thailand. The data were collected from youth by using the questionnaire.

The results showed that the respondents were interested in a relay race. According to the demographic data of the respondents, their age varies: 61% of them were 1.16-20 years old, 27% were 2.13-15 years old, and 12% were 3.20-25 years old. More than half of them (58%) were female and the rest (43%) were male. Most of them (69%) were pupils and the rest (31%) were college students. Considering their behaviors, their most preferred platform for comic books was Line webtoon (60.17%), followed by Kakao webtoon (19.46%), Manga Pluse (12.38%), and others (7.96%). For their reading frequency, 54% of them read 2-3 days a week, 30% read 5-7 days a week, and only 16% read every day. As for the types of genres, the highest number of the respondents were interested in action (38%), followed by romance (33%), comedy (18%), and drama (12%) respectively. Of the sports comics, Haikyu was more widely known (39%) by the respondents, followed by Kuroko (25%), Free (19%), and Run with the wind (16%) respectively. Concerning the length of the story per chapter of comic books, most of the respondents preferred it to be 1.25 to 30 pages long (48%), followed by 20-25 pages long (36%), and 35-40 pages long (16%). Most of the respondents preferred color image books (77.90%) while not many preferred them in monochrome (22.10%). Concerning the character design, 63.7% of them preferred the semi-realistic design, 23.9% preferred a realistic design, and 12.4% preferred a Chibi design. According to the forms of graphic novels, 69% of the respondents preferred the manga style (Japanese style) and 31% preferred the manhwa style (Korean style). In terms of the respondent's interest in the relay race, 45% of them are interested in the sport's rules, 35% are interested in the relay race background, 19% are interested in the relay race outfits, and 1% are interested in other things related to the sport. The data also reported that 78% of the respondents would be interested in the relay race more if there was a comic book to educate them about this sport while 21.2% of them responded that they would not be interested in learning about the relay race even though there was a comic book about it.

Keywords: Relay race, Comic book design, An online comic book, Youth

บทนำ

ในปัจจุบันเยาวชน คือกลุ่มคนที่มีอายุ 14-18 ปี จัดเป็นทรัพยากรมนุษย์และเป็นกำลังหลักสำคัญในการพัฒนาประเทศ เยาวชนจึงควรได้รับการศึกษาอบรม และฝึกฝนให้เจริญงอกงาม แข็งแรงทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจ โดยการได้รับการฝึกอบรม ชี้นำแนะแนวทาง การทำกิจกรรมต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น ได้มีการส่งเสริมกีฬาให้แก่เยาวชน ถือเป็นแรงขับเคลื่อนในการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนได้เป็นอย่างดี ด้วยการใช้หนังสือการ์ตูน หรือที่เรียกว่า มังงะ

(Manga) โดยเฉพาะมังงะกีฬา ที่จัดอยู่ในประเภท โชเน็น (Shonen Manga) โดยเน้นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กวัยรุ่น ช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ โดยพื้นฐานของเรื่อง ตัวเอกส่วนใหญ่จะไม่ได้เก่งมาก่อนเสมอ แต่ต้องพยายามและฝึกซ้อมอย่างหนัก เพื่อให้ไปสู่เป้าหมายของความสำเร็จ

สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรง ชีวิตประจำวันอย่างมาก พบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการใช้ สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด (Department of Child and Youth, 2014) โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชน ที่ปัจจุบันเป็นกลุ่มที่ใช้โซเชียลมากที่สุด เพราะสามารถเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งในปัจจุบันการใช้สื่อออนไลน์ก็มีบทบาทเพิ่มมากขึ้นกับเยาวชน เช่น การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นต้น นอกจากการเรียนออนไลน์แล้วยังมีการใช้โซเชียลเพื่อความบันเทิงอีกด้วย โดยเฉพาะการอ่านหนังสือ การดูบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ การอ่านหนังสือออนไลน์ ฯลฯ ด้วยเหตุนี้โซเชียลจึงมีบทบาทกับเยาวชนมากที่สุด

นอกจากหนังสือการ์ตูนแบบเล่มแล้ว ในปัจจุบัน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) และแพลตฟอร์มการอ่านออนไลน์ ก็ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อลดปัญหาการพกหนังสือที่มีน้ำหนักมาก ให้สะดวกสบายในการพกพาและสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านสมาร์ตโฟนเพียงเครื่องเดียว และในปัจจุบันประชากรสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึงรวมถึงด้านพฤติกรรมกรอ่านจากสื่อประเภทเดิมๆ เป็นสื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลจึงเป็นการท้าทายที่จะต้องให้ความสำคัญแก่ทัศนคติของของผู้บริโภคที่มีต่อเทคโนโลยี (พัชรินทร์, 2556)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวทางการศึกษาการออกแบบหนังสือการ์ตูนบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการวิงผลระยะสั้น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชน และให้ความรู้ด้านกริทธาระยะสั้นอย่างถูกต้อง อีกทั้งยังส่งเสริมกีฬากริทธาในประเทศให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่มาของโครงการ ออกแบบการ์ตูนออนไลน์ เพื่อให้ความรู้ด้านกีฬากริทธาสำหรับเยาวชน

วิธีการวิจัย

ในการทำบทความการศึกษาแนวทางการออกแบบหนังสือการ์ตูนบนสื่อออนไลน์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬากริทธาประเภทวิงผลัด สำหรับเยาวชน มีรายละเอียดการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเป็นหลัก เพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม และใช้การเผยแพร่แบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน Facebook และได้ผู้ที่สนใจทำแบบสอบถามอยู่กลุ่มเป้าหมายอายุ 15-18 ปี ทั้งหมด จำนวน 113 คน โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 9-13 มิถุนายน 2565 ใช้วิธีคำนวณด้วยการหาจำนวนร้อยละ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล

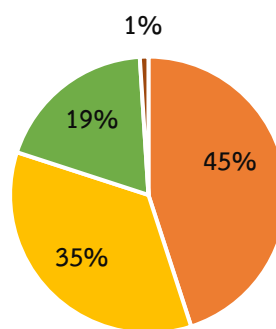
โดยแบบสอบถาม จะแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เช่น เพศ อายุ อาชีพ ส่วนที่ 2 ด้านพฤติกรรม เช่น แพลตฟอร์มที่เลือกใช้บริการ ความถี่ในการอ่านแนวการ์ตูนที่สนใจ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่อหนึ่งตอน ส่วนที่ 3 ด้านการออกแบบ ถ้ามองเกี่ยวกับความชอบด้านการออกแบบ เช่น ความต้องการอ่านการ์ตูนสีหรือขาวดำ แนวการออกแบบคาแรคเตอร์ สไตล์ของหนังสือการ์ตูน และส่วนที่ 4 ด้านความสนใจด้านกีฬากริทธา ประเภทวิงผลัด เช่น ความต้องการที่จะทราบจากการออกแบบ ด้านกติกา เครื่องแต่งกาย ความเป็นมา และ ความสนใจหากมีการ์ตูนกีฬากริทธาประเภทวิงผลัด

ผลการวิจัย และวิจารณ์ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ความสนใจด้านกีฬากีฬา ประเภทวิ่งผลัด

ในประเด็นคำถามแรก ความสนใจด้านกีฬากีฬาของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นการกำหนดแนวทางการออกแบบในลักษณะสไตล์ต่างๆ ของการออกแบบสื่อได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

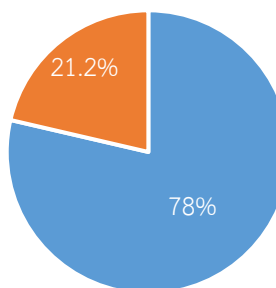
คำถามที่ 1 อยากทราบเรื่องใดจากกีฬากีฬา ประเภทวิ่งผลัด



ภาพที่ 1

■ กติกา ■ ความเป็นมา ■ เครื่องแต่งกาย ■ อื่นๆ

คำถามที่ 2 หากมีหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬากีฬา ประเภทวิ่งผลัด บนแพลตฟอร์มออนไลน์

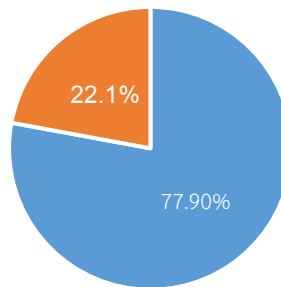


ภาพที่ 2

■ สนใจ ■ ไม่สนใจ

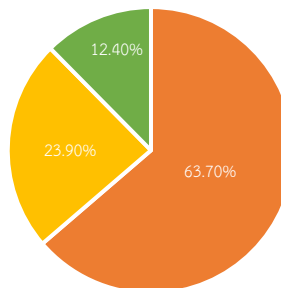
ส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบ

คำถามที่ 3 โทนสีที่ต้องการในการอ่านหนังสือการ์ตูน



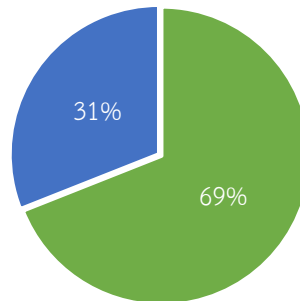
ภาพที่ 3 ■ ภาพสี ■ ขาว-ดำ

คำถามที่ 4 แนวการออกแบบคาแรคเตอร์



ภาพที่ 4 ■ กึ่งเหมือนจริง ■ สมจริง ■ จิ๋บ

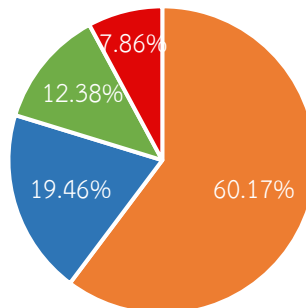
คำถามที่ 5 สไตล์ของการออกแบบที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ



ภาพที่ 5 มังงะ มังฮวา

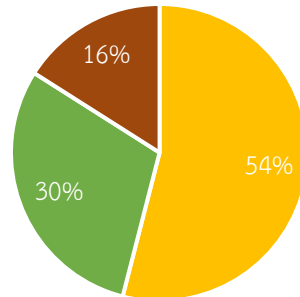
ส่วนที่ 3 ด้านพฤติกรรม

คำถามที่ 6 แพลตฟอร์มที่เลือกใช้บริการ



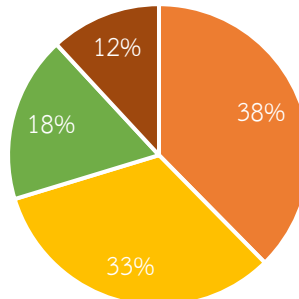
ภาพที่ 6 Line Webtoon Kakao Webtoon Manga Pluse other

คำถามที่ 7 ความถี่ในการอ่าน



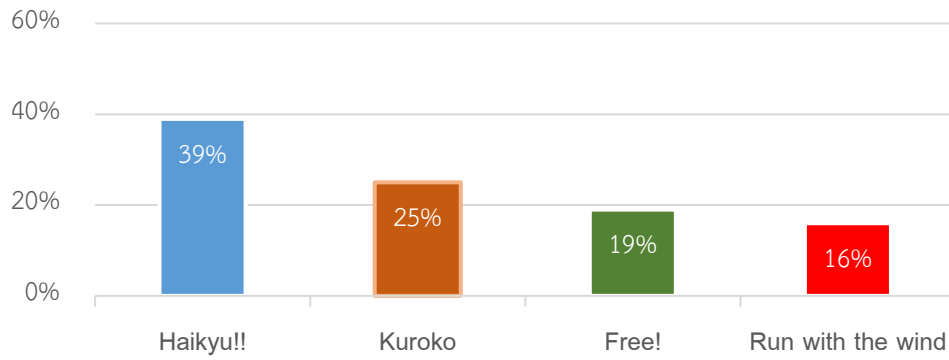
ภาพที่ 7 2-3 วัน 5-7 วัน ทุกวัน

คำถามที่ 8 ประเภทการ์ตูนที่สนใจ



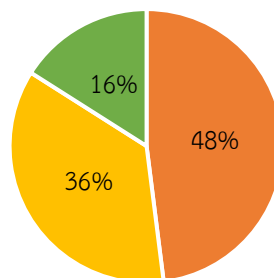
ภาพที่ 8 แอคชั่น โรแมนติก คอมเมดี้ ดราม่า

คำถามที่ 9 การ์ตูนกีฬาที่ท่านรู้จัก



ภาพที่ 9 ■ Haikyu!! ■ Kuroko ■ Free! ■ Run with the wind

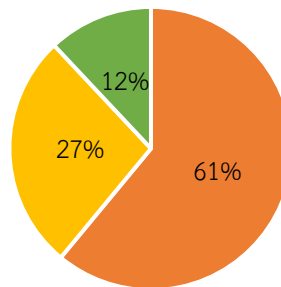
คำถามที่ 10 ความต้องการอ่านการ์ตูนจำนวนหน้าต่อหนึ่งตอน



ภาพที่ 10 ■ 25-30 ■ 20-25 ■ 35-40

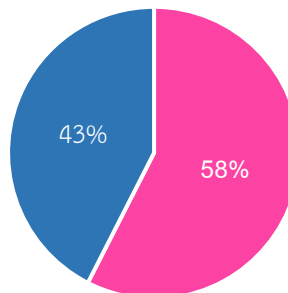
ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไป

คำถามที่ 11 อายุ



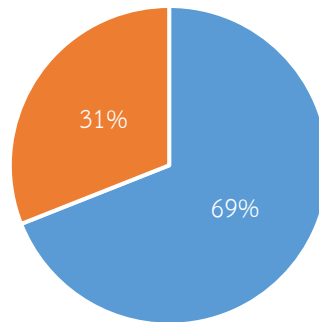
ภาพที่ 11 16-20 ปี 13-15 ปี 20-25 ปี

คำถามที่ 12 เพศ



ภาพที่ 12 เพศหญิง เพศชาย

คำถามที่ 13 อาชีพ



ภาพที่ 13 ■ นักเรียน ■ นักศึกษา

สรุปผลการวิจัย

1.ผลจากการศึกษาและเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง พบว่าจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกรีฑาตามประเด็นคำถาม ผลสรุปจากแบบสัมภาษณ์พบว่า กรีฑาเป็นกีฬาที่เหมาะสมกับเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง เพราะกรีฑาจะทำให้ร่างกายแข็งแรงฝึกหน้าที่ความรับผิดชอบ ฝึกการทำงานเป็นทีม และช่วยในการเรียนรู้เรื่องความสามัคคี การมีน้ำใจนักกีฬา การพัฒนาด้านการเข้าสังคม และนอกเหนือจากที่กล่าวข้างต้น ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมนอกจากการฝึกฝนในด้านกรีฑาแล้ว ยังมีการนำวิทยาศาสตร์การกีฬามาช่วยนักกีฬา และด้านโภชนาการของนักกีฬา อาหารเสริมสำหรับนักกีฬาที่เป็นข้อมูลที่สำคัญอย่างยิ่ง

2.ผลจากการศึกษาและเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 113 คน ด้านข้อมูลพบว่า ผู้สนใจการอ่านการ์ตูน ส่วนใหญ่พบว่า อายุ ช่วงอายุ 16-20 ปี มีจำนวนทั้งหมด 69 คน คิดเป็น 61% รองลงมา ช่วงอายุ 13-15 ปี มีจำนวนทั้งหมด 31 คน คิดเป็น 27% และช่วงอายุ 20-25 ปี มีจำนวนทั้งหมด 13 คน คิดเป็น 12% เป็นเพศหญิงจำนวนเพศหญิงจำนวน 65 คน คิดเป็น 54% และรองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 48 คน หรือ 42.5%

3.จากการสืบค้นข้อมูลด้านแรงจูงใจในการเลือกเล่นกรีฑา (เสาวลี, 2561) พบว่ากรีฑาเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมกันมาก และเป็นกีฬาที่มีการแข่งขันกันแพร่หลายทั่วโลกจะเห็นได้จากการแข่งขันกรีฑาในระดับต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ด้านการแข่งขันกรีฑาสมัครเล่นในประเทศไทย ได้แก่ การแข่งขันระดับโรงเรียนหรือที่เรียกกันว่ากรีฑาภายในและระดับชาติเมื่อเริ่มเล่นกรีฑาใหม่ๆ แรงจูงใจในการเล่นกรีฑามักเกิดจากผลงาน ความสนุกความเพลิดเพลินหรือการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ และเมื่อพัฒนามากขึ้นจนได้เป็นนักกีฬาก็จะมีแรงจูงใจที่เกิดจากผลงานจากการแข่งขันรางวัล ฯลฯ และสิ่งเหล่านี้จะเป็นแรงกระตุ้นในทางบวก ถึงแม้ว่าจะทราบว่าการฝึกฝนและฝึกซ้อมจะเหน็ดเหนื่อยแต่ก็ยังสนุก และเลือกที่จะเล่นกรีฑาต่อไป

ด้านพฤติกรรม พบว่าแพลตฟอร์มที่เลือกใช้บริการ พบว่าแพลตฟอร์มที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้มากที่สุดคือ Line Webtoon จากจำนวน 68 คน คิดเป็น 60.17% รองลงมาเป็น Kakao Webtoon จากจำนวน 22 คน คิดเป็น 19.46% Manga Pluse จำนวน 14 คน คิดเป็น 12.38% และอื่นๆ จำนวน 9 คน คิดเป็น 7.96% ในด้านความถี่ในการอ่านการ์ตูนบนแพลตฟอร์มออนไลน์ จากการทำแบบสอบถามพบว่าจาก 113 คน พบว่า ความถี่ในการอ่านมากที่สุดคือ 2-3 วัน ต่อสัปดาห์ จำนวน 61 คน คิดเป็น 54% ความถี่ 5-7 วัน ต่อสัปดาห์ จำนวน 34 คน คิดเป็น 30% และ ความถี่ทุกวันมีจำนวน 18 คน

คิดเป็น 16% โดยประเภทของหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มเป้าหมายสนใจมากที่สุด คือ ประเภทแอคชั่น (Action) จำนวน 43 คน คิดเป็น 38% ประเภทโรแมนติก (Romantic) จำนวน 37 คน คิดเป็น 33% ประเภทคอมเมดี้ (Comedy) จำนวน 20 คน คิดเป็น 18% ประเภทดราม่า (Drama) จำนวน 13 คน คิดเป็น 12% ความต้องการจำนวนหน้าที่มากที่สุดคือ 25-30 หน้าต่อตอน คิดเป็น 48% จากจำนวน 54 คน รองลงมาเป็น 20-25 หน้าต่อตอน คิดเป็น 36% จากจำนวน 41 คน และความต้องการ 35-40 หน้าต่อตอน คิดเป็น 16% จากจำนวน 18 คน

ด้านการออกแบบ พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความต้องการอ่านหนังสือการ์ตูนแบบสีทั้งตอนเป็นจำนวน 88 คน คิดเป็น 77.9% และโทนขาว-ดำ มีจำนวนทั้งหมด 25 คน คิดเป็น 22.1% แนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์ที่กลุ่มเป้าหมายสนใจคือ กึ่งเหมือนจริง จำนวน 72 คน คิดเป็น 63.7% รองลงมา คือแนวสมจริง 27 คน คิดเป็น 23.9% และ แนวจิ๋ว จำนวน 14 คน คิดเป็น 12.4% สไตล์หนังสือการ์ตูนที่กลุ่มเป้าหมายต้องการอ่าน คือการ์ตูนมังงะ (สไตล์การออกแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น) คิดเป็น 69% จากจำนวน 78 คน และ การ์ตูนมังฮวา (สไตล์การออกแบบหนังสือการ์ตูนเกาหลีใต้) คิดเป็น 31% จากจำนวน 35 คน

ความสนใจด้านกีฬากีฬา ประเภทวิ่งผลัด พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความต้องการอยากจะทำในเรื่อง กติกามากที่สุด คิดเป็น 45% รองลงมาเป็นเรื่องความเป็นมา คิดเป็นจำนวน 35% ด้านเครื่องแต่งกาย 19% และอื่นๆ 1% และ หากมีหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬากีฬาประเภทวิ่งผลัด บนแพลตฟอร์มออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายจาก 113 คน มีความสนใจมากถึง 89% จากจำนวน 78 คน และไม่สนใจ จำนวน 21.2%

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา

บทความวิจัยขาดการตรวจสอบคำพิมพ์ การเขียนบทความวิชาการควรใช้ภาษาเขียนเพื่อให้มีความเป็นทางการมากยิ่งขึ้น และยังขาดการเรียบเรียงเนื้อหาของบทความ

2. ข้อเสนอแนะจากกรรมการภายนอก

บทความวิจัยควรนำอ้างอิงจากแหล่งอื่นๆ มาใส่ในงานวิจัยเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ การใช้ศัพท์เฉพาะ การใช้คำศัพท์ที่เป็นทางการในการเขียนวิจัยให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อหนังสือการ์ตูนบนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬากีฬา ประเภทวิ่งผลัด สำหรับเยาวชน บทความนี้ได้รับการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนเป็นอย่างดี ขอขอบคุณ นายโชคชัย ชุมแสงวาปี ผู้อำนวยการ โรงเรียนสวະถิพิทยาสรรพ์ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ขอขอบคุณ อาจารย์พรชนก ปลัดทอง ที่ปรึกษาโครงการที่คอยชี้แนะ และแก้ไขให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณ อาจารย์ฮารูจิ พุฒดาเตะ ที่เป็นแรงแรงบันดาลใจในการทำวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- พัชรินทร์ พุ่มลำเจียก. (2556). อิทธิพลเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ใน กรุงเทพมหานคร. ค้นจาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2045/2/139317.pdf>
- เสาวลี แก้วช่วย. (2561). แรงจูงใจของเยาวชนในการเลือกเล่นกรีฑา (Motivation of Youth for Choosing the Athletics) วิจัยจากคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. ค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JIRGS/article/view/228548>
- Department of Child and Youth. (2014). Media literacy of children and youth. Retrieved from [http://www.dcy.go.th/webnew/upload/news/news_the Electronic \(in Thai\)](http://www.dcy.go.th/webnew/upload/news/news_the Electronic (in Thai))