



สารนิพนธ์

เรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลต์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน :  
กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL

โดย

นาย กนกศักดิ์ ผ่องท่าไม้

รหัสนักศึกษา 05600670

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะ  
อักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารนิพนธ์

เรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน :  
กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL

โดย

นาย กนกศักดิ์ ผ่องท่าไม้  
รหัสนักศึกษา 05600670

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะ  
อักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ชื่อสารนิพนธ์** การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL

**ผู้เขียน** นาย กนกศักดิ์ ผ่องท่าไม้

**อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์** อาจารย์ รุ่งธิดา ขลิบเงิน

**สาขาวิชา** เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

**ปีการศึกษา** 2563

## บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษากลุ่มผู้อ่านไลท์โนเวล อยู่ในช่วงอายุใด 2. ศึกษาพฤติกรรมการอ่าน ในด้านช่วงเวลา สถานที่อ่าน และประเภทเนื้อหาที่อ่าน และ 3. ปัจจัยการเลือกอ่านและซื้อไลท์โนเวล โดยมีวิธีการศึกษา ด้วยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ และมีกลุ่มประชากร ผู้อ่านไลท์โนเวลจากเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านไลท์โนเวลส่วนใหญ่นั้นเป็นเพศชาย และผู้อ่านไลท์โนเวลจะอยู่ในช่วงอายุ 19-23 ปี และเป็นนักเรียน/นักศึกษา ผู้อ่านไลท์โนเวลมีพฤติกรรมการอ่านคืออ่านไลท์โนเวลที่บ้านในช่วงเวลากลางคืน และใช้เวลาในการอ่านต่อเล่มน้อยกว่า 5 ชั่วโมง มีพฤติกรรมในการซื้อโดยอิงจากการเลือกซื้อเพราะต้องการติดตามเนื้อเรื่องต่อจากภาพยนตร์การ์ตูน (อนิเมะ) หรือ หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่ชอบ และในการเลือกอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถามนั้นจะอ่านในรูปแบบรูปเล่ม และเมื่อพิจารณาโดยจำแนกตามอายุและกลุ่มอาชีพแล้วนั้น คนในวัย 19-23 ปี และในกลุ่มอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จะอ่านในรูปแบบรูปเล่มมากที่สุด และผู้อ่านไลท์โนเวลจะซื้อจากร้านหนังสือ ในจำนวน 1-3 เล่ม โดยใช้งบประมาณ 501-1000 บาท ต่อครั้งในการซื้อ

**คำสำคัญ:** พฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวล, พฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทย, การอ่านไลท์โนเวล, ไลท์โนเวล, Light Novel

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องการสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุย  
เฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ รุ่งธิดา ขลิบเงิน  
อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ  
ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้  
 ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่ง  
เป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการ  
ใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

กนกศักดิ์ ผ่องท่าไม้

## สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตการศึกษา	3
วิธีการศึกษา	3
นิยามศัพท์	3
<b>บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>5</b>
พฤติกรรมกรรมการอ่าน/การเลือกสื่อการอ่าน	5
ลักษณะของไลทิงโนเวล	6
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย</b>	<b>13</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	13
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	13
การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพ	14
การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
การวิเคราะห์ข้อมูล	14
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>	<b>15</b>
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	15
ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการอ่านไลทิงโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม	17
ตอนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อไลทิงโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม	18

ตอนที่ 4 ข้อมูลความถี่และค่าใช้จ่ายในการเลือกไลฟ์ไทม์เนลของผู้ตอบแบบสอบถาม	23
ตอนที่ 5 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	24
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ</b>	26
สรุปผลการศึกษา	26
อภิปรายผลการศึกษา	28
ข้อเสนอแนะ	30
บรรณานุกรม	32
ประวัติย่อของผู้วิจัย	34

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	15
ตารางที่ 2	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	16
ตารางที่ 3	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ	16
ตารางที่ 4	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่วงเวลาในการอ่าน	17
ตารางที่ 5	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการอ่าน	17
ตารางที่ 6	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการอ่านต่อเล่ม	18
ตารางที่ 7	ปัจจัยในการเลือกซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม	18
ตารางที่ 8	ปัจจัยในการเลิกติดตาม (เลิกซื้อ) ไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม	19
ตารางที่ 9	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลท์โนเวล	20
ตารางที่ 10	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลท์โนเวลและช่วงวัย	20
ตารางที่ 11	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลท์โนเวลและอาชีพ	21
ตารางที่ 12	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามหมวดหมู่ของไลท์โนเวลที่อ่าน	22
ตารางที่ 13	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการซื้อไลท์โนเวล	23
ตารางที่ 14	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนในการซื้อต่อครั้ง	23
ตารางที่ 15	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อไลท์โนเวลต่อครั้ง	24
ตารางที่ 16	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	24

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ไลท์โนเวลเป็นหนังสือวรรณกรรมเยาวชนของญี่ปุ่น มีต้นกำเนิดมาจากประเทศญี่ปุ่น ขนาดตัวเล่มโดยประมาณคือ A6 (10.5 cm × 14.8 cm) มีจำนวนคำประมาณห้าหมื่นคำ โดยไลท์โนเวลเกิดจากแนวคิดของสำนักพิมพ์ที่ต้องการให้นิยายสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา และมีกลุ่มเป้าหมายของผู้อ่านเป็นเด็กมัธยม ขนาดรูปเล่มของไลท์โนเวลจะมีขนาดกระทัดรัด พกพาได้ง่าย สำนวนภาษาอ่านได้ง่าย มีภาพประกอบที่มีความสวยงาม มีเนื้อหาหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น แนวแฟนตาซี แนวไซไฟ (Sci-fi) และแนวโรแมนติก เป็นต้น นอกจากนี้ ไลท์โนเวลยังมีเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่ายและสามารถจินตนาการตามได้ เพราะไลท์โนเวลจะมีการวางพล็อตเรื่องให้มีความคล้ายคลึงกับมังงะ (manga) และอนิเมะ (anime) ของญี่ปุ่น กลวิธีการแต่งจะเขียนบรรยายสั้น ๆ และใช้ภาษาง่าย ๆ ในการเขียน และมีภาพประกอบแทรกอยู่ในเล่ม

ในประเทศไทยนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 จากบทความ “เหตุผลที่หนังสือประเภท Light Novel ได้รับความนิยมในไทย” จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีความสนใจในการอ่านไลท์โนเวลมีจำนวนที่มากมาตั้งแต่ในอดีต และในปัจจุบันเองจำนวนของผู้อ่านก็ยังคงมีจำนวนมาก และบทความ “เทรนด์ของ E-Book และการเติบโตในสายตาของ MEB” ซึ่งเป็นบทความของมติชนออนไลน์ เขียนโดย ดอกฝน (นามแฝง) ก็ยังยืนยันได้ว่าจำนวนผู้ที่อ่านไลท์โนเวลมีจำนวนที่มากขึ้น โดยอิงจากในบทความ จะเห็นได้ว่าจำนวนหนังสือที่ขายได้ในร้านค้าของ MEB มีจำนวนเพิ่มขึ้นทุกปี และอัตราการเติบโตของไลท์โนเวลมีการเติบโตที่รวดเร็ว ซึ่งอัตราการเติบโตคิดเป็น 84% จากจำนวนหนังสือประเภท E-book จำนวน 60,000 เล่ม ซึ่งไลท์โนเวลคิดเป็น 11% จากหนังสือหมวดวรรณกรรมที่คิดเป็น 95% ของหนังสือในร้านค้า ในปี พ.ศ. 2559 ถึง ปี พ.ศ.2560

ไลท์โนเวลในประเทศไทยจากข้อมูลของจักษพงษ์ เอี่ยมสะอาด (2561) ระบุว่าในประเทศไทยไลท์โนเวลได้เข้ามาครั้งแรกในปี 2542 โดยการนำเข้ามาของสำนักพิมพ์บลิสพับลิชชิงในชื่อเครื่องหมายการค้า J-Book ที่นำนวนิยายของญี่ปุ่นมาแปล แต่ทว่าด้วยปัญหาทางเศรษฐกิจทำให้สำนักพิมพ์บลิสพับลิชชิงซึ่ง (Bliss Publishing) ที่เป็นผู้นำในวงการไลท์โนเวลกลับต้องปิดตัวลงในปี 2555 แต่การปิดตัวของสำนักพิมพ์ กระตุ้นให้ผู้นิยมอ่านไลท์โนเวลรวมตัวกันสร้างกระแสการอ่านและมีสำนักพิมพ์ใหม่ ๆ ซึ่งถือลิขสิทธิ์ต้นฉบับที่มีชื่อเสียงมาแปลและพิมพ์จำหน่ายมากขึ้น และความโด่งดังของไลท์โนเวลชุด Sword Art Online ในประเทศไทยกลายเป็นจุดเริ่มต้นของหนังสือไลท์โนเวลอื่น ๆ ซึ่งในปัจจุบันบริษัทที่ถือลิขสิทธิ์ของไลท์โนเวลฉบับแปลนั้นมีหลากหลายบริษัท อย่างเช่น บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด ( Dream Express (DEX) Co., Ltd.)



บริษัท เซนซู พับลิชชิง จำกัด สำนักพิมพ์อนิเมะ และ Kadokawa Amarin Co., Ltd. (PHOENIX) ในส่วน  
ของไลท์โนเวลที่เขียนโดยคนไทยนั้น หลัก ๆ จะเป็นลิขสิทธิ์ของ สำนักพิมพ์พะโล้ หรือ Palo Publishing  
นอกจากนี้ไลท์โนเวลจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ก็สามารถหาอ่านได้ง่าย เพราะสามารถหาซื้อได้ทั้งจากร้านหนังสือ  
ทั่วไป และสามารถสั่งซื้อได้จากทางเว็บ ทั้งนี้ยังมีขายในรูปแบบของ E-book ด้วยเช่นกัน

หนังสือประเภทไลท์โนเวลมีการเติบโตที่รวดเร็วในช่วงปี พ.ศ.2559 ถึง ปี พ.ศ.2560 จากการที่  
สำนักพิมพ์นั้นได้แก้ปัญหาด้านลิขสิทธิ์ ทำให้สามารถผลิตไลท์โนเวลในรูปแบบของ E-book ได้ ซึ่งจากผล  
สำรวจของในของ MEB ปี พ.ศ.2559 ถึง ปี พ.ศ.2560 อัตราการเติบโตของหนังสือประเภทไลท์โนเวลเติบโต  
ถึง 84% ในขณะที่นวนิยายหรือวรรณกรรมเติบโตขึ้นเพียง 36 %

ความนิยมหนังสือประเภทไลท์โนเวลขยายตัวขึ้นอย่างมาก ทำให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้ที่ชอบอ่าน  
หนังสือประเภทนี้ในสื่ออินเทอร์เน็ต โดยระยะแรกเป็นการรวมตัวพูดคุยเกี่ยวกับไลท์โนเวลในเว็บบอร์ด เช่น  
Tirx เป็นต้น จนกระทั่งปี 2554 ก็ได้เริ่มมีเพจเกี่ยวกับไลท์โนเวลเกิดขึ้นมา โดยมีเพจ Light novel club  
thai เป็นเพจแรก ๆ ที่ได้สร้างขึ้น และหลังจากนั้นจึงมีเพจ คุยเฟื่องเรื่องไลท์โนเวล จากกระแสการอ่านไลท์โน  
เวลเหล่านี้จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการทราบพฤติกรรมในการอ่านไลท์โนเวล วัตถุประสงค์ ส่วนมากเป็นคนกลุ่มใด อยู่  
ในช่วงวัยใด รวมถึงพฤติกรรมการอ่านอื่น ๆ เช่น การใช้เวลาอ่าน สถานที่อ่าน ตลอดจนปัจจัยในการเลือกซื้อ  
หรือเลือกอ่านไลท์โนเวลเรื่องนั้น ๆ เพื่อสะท้อนภาพการอ่านสื่อใหม่ ๆ ของคนไทย และอาจเป็นประโยชน์ต่อ  
สำนักพิมพ์ในการจัดพิมพ์จำหน่ายหนังสือประเภทนี้ต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อศึกษา กลุ่มผู้อ่านไลท์โนเวล อยู่ในช่วงอายุใด มีอาชีพใด
- 2.2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการอ่าน ในด้านช่วงเวลา สถานที่อ่าน และประเภทเนื้อหาที่อ่าน
- 2.3. เพื่อศึกษาปัจจัยการเลือกซื้อไลท์โนเวล ในด้านปัจจัยในการเลือกซื้อ และเลิกติดตาม แหล่งจำหน่าย  
และค่าใช้จ่ายในการซื้อ

## 3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1 ทำให้ทราบว่าผู้อ่านไลท์โนเวลนั้นเป็นกลุ่มคนในช่วงวัยใดและเพศไหน
- 3.2 ทำให้ทราบว่าเนื้อหาไลท์โนเวลแบบใดที่ผู้อ่านส่วนมากนิยมอ่านและซื้อ ทำให้ทราบว่าปัจจัยใดที่มีผล  
ในการเลือกอ่านและซื้อไลท์โนเวล

#### 4. ขอบเขตการศึกษา

- 4.1 พื้นที่ พื้นที่ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้คือ เพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL
- 4.2 ระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2563 ถึง เดือนพฤศจิกายน 2563
- 4.3 เนื้อหา การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาว่า ผู้อ่านไลท์โนเวลเลือกอ่านไลท์โนเวลประเภทใด-อยู่ในช่วงใด และพฤติกรรมการอ่าน มักอ่านในช่วงเวลาใด มีวัตถุประสงค์ใด และสนใจอ่านเนื้อหาประเภทใดมากที่สุด ตลอดจนศึกษาปัจจัยในการเลือกซื้อไลท์โนเวล
- 4.4 ประชากร ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือสมาชิกที่กดถูกใจและติดตามแฟนเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL ซึ่งเป็นแฟนเพจที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับไลท์โนเวล

#### 5. วิธีการศึกษา

- 5.1 วิธีการเก็บข้อมูล แบบสอบถามออนไลน์
- 5.2 กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่างผู้อ่านไลท์โนเวลจากเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL กำหนดกลุ่มตัวอย่างจากตารางยามาเน

#### 6 นิยามศัพท์

1. ไลท์โนเวล หมายถึง นวนิยายรูปแบบใหม่ที่เป็นการรวมเอาวรรณกรรมเยาวชนเข้ากับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น มีขนาดเล่มที่เล็กพกพาสะดวก และมีภาพวาดประกอบและการวางพล็อตเรื่องเหมือนกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยไลท์โนเวลมีกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่เด็กมัธยมไปจนถึงระดับมหาลัย มีลักษณะเป็นร้อยแก้วที่มีเนื้อหาเขียนออกมาเพื่อให้โดนใจวัยรุ่นโดยเฉพาะ และเข้าใจได้ง่าย โดยเน้นที่บทสนทนามากกว่าบทบรรยายในสัดส่วนที่มากกว่าอย่างเห็นได้ชัด โดยถูกจัดอยู่ในหนังสือหมวดวรรณกรรมเยาวชน (Young Adult Novel) เนื้อหาของไลท์โนเวลมีความหลากหลาย มีทั้งแนวโรแมนติก วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี ลึกลับ และแนวสยองขวัญ เป็นต้น มีความเกี่ยวข้องกับสื่อรูปแบบอื่นในวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นโดยมีการนำไลท์โนเวลไปต่อยอดเป็นสินค้าอื่น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนอนิเมะวิดีโอเกม และภาพยนตร์ (Live Action)
2. มังงะ (manga) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการ์ตูนช่องที่มีภาพสวยงาม มีกรอบคำพูดที่เข้าใจง่าย และมีการอ่านเรียงลำดับจากขวาไปซ้าย
3. อนิเมะ (anime) การ์ตูนญี่ปุ่นแบบภาพเคลื่อนไหว “อนิเมะ” ย่อมาจากคำว่าอนิเมชัน (Animation) โดยในอดีตเป็นค าที่ใช้เฉพาะในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้นแต่ปัจจุบันใช้เรียกกันแพร่หลายทั่วโลก ถ้าเป็นประเทศสหรัฐอเมริกาจะใช้ค าว่าการ์ตูน (Cartoon) แต่สำหรับประเทศไทยจะเรียกทับศัพท์ตามประเทศญี่ปุ่น

4. ไซไฟ หรือ Science fiction มีความหมายตามพจนานุกรมคือ นวนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นเรื่องแต่งแนววิทยาศาสตร์ ใช้เหตุการณ์/ฉากทางวิทยาศาสตร์ในการดำเนินเรื่อง
5. E-Book หรือ electronic book เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำการคัดลอก (scan) จากหนังสือที่เป็นรูปเล่ม เข้าสู่คอมพิวเตอร์ ซึ่งส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบของไฟล์ pdf
6. พฤติกรรมการอ่านไลต์โนเวล หมายถึง พฤติกรรมของผู้อ่านในการอ่านไลต์โนเวลว่าผู้อ่านชื่นชอบการไลต์โนเวลแนวไหน เวลาใด และเพศใดเป็นหลัก รวมไปถึงปัจจัยในการเลือกซื้อและเลือกอ่านไลต์โนเวลของผู้อ่าน

## บทที่ 2

### แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างกรอบแนวคิดงานวิจัยในเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่าน และการเลือกซื้อหนังสือ/สื่อการอ่าน และศึกษาลักษณะเฉพาะของไลท์โนเวล รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทั้งสองประเด็นดังกล่าว ซึ่งจำแนกประเด็นย่อยได้ดังนี้

#### 2.1 พฤติกรรมการอ่าน/การเลือกสื่อการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อผู้อ่าน การอ่านจะช่วยสร้างความคิด ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ช่วยผู้อ่านเข้าใจสังคมและสภาพแวดล้อมรอบตัว เพื่อรู้จักรูปแบบของสารประเภทต่างๆ ทำให้เกิดทักษะการสรุปข้อมูล และจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่ก่อให้เกิดเป็นแนวคิดนำไปสู่การใช้ประโยชน์ (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2547 : 7 – 8 อ้างถึงใน พรพิรุณ หุ่นรอด 2559 : 9) นอกจากนี้ความสนใจการอ่านเกิดจากความแตกต่างในพื้นฐานของแต่ละบุคคล ได้แก่ ด้านจิตวิทยา ด้านสติปัญญา ด้านอายุ เพศ และความคิดที่มีต่อตัวเอง วัฒนธรรม เป็นต้น (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ 2539. 223 – 229 อ้างถึงใน พรพิรุณ หุ่นรอด 2559 : 9)

จุดประสงค์ของการอ่านในแต่ละบุคคลนั้น มีความต้องการที่จะได้จากการอ่าน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 วัตถุประสงค์หลัก คือ การอ่านเพื่อความรู้ความคิด และการอ่านเพื่อความบันเทิง ซึ่งการอ่านเพื่อความบันเทิงนั้น เป็นการอ่านเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากชีวิตประจำวัน เป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งของมนุษย์ในสังคม นอกจากนี้ รูปเล่มหรือหน้าปกยังเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถดึงดูดให้คนอ่านสนใจที่จะหยิบนิยายแปลกๆ ขึ้นมาอ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในด้านผลิตภัณฑ์ มาจากความสวยงามของรูปเล่มการออกแบบภาพหน้าปก เป็นรูปวาด ภาพประกอบ หรือภาพถ่ายตัวละครที่มีความสวยงาม น่าดึงดูด และคุณภาพในด้านการจัดหน้าอ่านง่ายมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุด (สาวิกา ขุนราม 2550 : 2)

#### 2.2 ลักษณะของไลท์โนเวล

ไลท์โนเวลนั้นเป็นวรรณกรรมเยาวชนของญี่ปุ่น มีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กมัธยม ไลท์โนเวลมักจะถูกเรียกว่า ลานเบะ หรือในภาษาอังกฤษคือ LN ซึ่งมีจำนวนคำโดยประมาณห้าหมื่นคำซึ่งใกล้เคียงกับจำนวนขั้นต่ำของวรรณกรรมตะวันตก และไลท์โนเวลมักจะมีพิมพ์ในขนาด บุนโคะบง (A6, 10.5 cm x 14.8 cm) โดยปกติไลท์โนเวลจะมีภาพประกอบที่เหมือนกับมังงะและมักถูกนำไปดัดแปลงเป็นมังงะหรืออนิเมะ และประเภท

ของไลท์โนเวลที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ อิชะโยโก หรือ แนวต่างโลก ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับคนธรรมดาที่ถูกเคลื่อนย้ายจากเมืองที่มีความทันสมัยไปยังโลกที่มีความแฟนตาซีและการผจญภัย (Light novel 2564)

บทความเรื่อง “มารู้จักกับ “ไลท์โนเวล” นิยายที่เหมือนกับหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นกันเถอะ!” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับไลท์โนเวลไว้ว่า เป็นนิยายสำหรับวัยรุ่นซึ่งว่ากันว่าเริ่มปรากฏขึ้นในช่วงปี 1970 ถึงแม้จะถูกมาเรียกตั้งแต่อดีตว่าเป็น “วรรณกรรมเยาวชน” บ้าง หรือว่า “นิยายแฟนตาซี” แต่ในภายหลังได้ถูกเรียกใหม่ว่า “ไลท์โนเวล” เพราะเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และ ผู้คนจำนวนมากตั้งแต่เด็กมัธยมต้นไปจนถึงผู้ใหญ่ก็คุ้นเคยกับคำว่า “ลาโนเบะ” ซึ่งเป็นคำย่อในภาษาญี่ปุ่น หากแปลคำว่าไลท์โนเวลตามตัวอักษรแล้วจะหมายถึง “นิยายเบาๆ” ความหมายของคำว่าเบาคือการแต่งเรื่องให้อ่านง่ายด้วยประโยคที่เข้าใจง่าย และไลท์โนเวลถือว่าเป็น “วรรณกรรมเยาวชนรูปแบบใหม่” มีหลายทฤษฎีที่ให้คำนิยามหรือมีวิธีการจัดหมวดหมู่นิยายประเภทนี้ แต่หลักเกณฑ์ที่ชัดเจนก็ยังไม่ถูกกำหนดขึ้นมา ถูกตั้งขึ้นสำหรับวัยรุ่น เช่น นักเรียนมัธยมต้นหรือนักเรียนมัธยมปลายเป็นหลัก นอกจากนี้ผลงานส่วนใหญ่จะมีความเป็นแฟนตาซี ไซไฟ การผจญภัยหรือความรักผสมอยู่ หน้าปกหรือภาพประกอบจะวาดเป็นแนวการ์ตูน เน้นประโยคสนทนา มากกว่าประโยคประเภทอื่น ตัวละครหลักที่สำคัญ ๆ จะเป็นเยาวชน อย่างเช่น นักเรียนมัธยมปลาย (MATCHA TH 2558)

บทความเรื่อง “มารู้จักนิยายประเภท Light Novel กันเถอะ!” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับไลท์โนเวลว่า ไลท์โนเวลเป็นบทประพันธ์หรือนิยายที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้อ่านระดับเด็กมัธยม ถึงระดับมหาลัย มีลักษณะเป็นเล่มเล็ก ขนาดมาตรฐาน ของเล่มคือ A6 ทำให้พกพาสะดวก และที่ญี่ปุ่นเป็นหนังสือที่ราคาไม่แพง ปัจจุบันโนเวลมีขนาดที่แตกต่างกัน เนื้อหาในนิยายเนื้อเรื่องจะหนักกว่านิทานของเด็กเล็ก มีความเป็นแฟนตาซี เนื้อเรื่องเบากว่านิยายผู้ใหญ่ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอ่านมังงะหรืออนิเมะในรูปแบบของตัวหนังสือ มีรูปภาพประกอบไม่เยอะ และด้วยปัจจัยที่ว่าไลท์โนเวลเป็นหนังสือขนาดเล็กทำให้สามารถพกพาไปอ่านได้ทุกที่ (12DWCEMBER 2556)

บทความเรื่อง “เปิดโลก Light Novel คุ้ยคำถามคาใจ เด็กสมัยนี้อ่านอะไรกัน” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับไลท์โนเวล โดยมีการกล่าวไว้ว่านิยามของไลท์โนเวลคือเป็นวรรณกรรมที่มีการดำเนินเรื่องแบบมังงะญี่ปุ่น โดยมีภาพสอดแทรกในเล่มทำให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการตามได้ ทั้งนี้ยังเสนอไว้ว่าไลท์โนเวลนั้นเป็นวรรณกรรมที่มีการเขียนที่แตกต่างกับนิยายปกติ ตัวละครที่ดำเนินเรื่องไม่ได้มีแนวความคิดเหมือนมนุษย์ปกติ แต่คิดแบบตัวการ์ตูน และไลท์โนเวลนั้นเหมาะกับกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันที่เติบโตมาพร้อมกับอนิเมะ และมังงะ (วิชัย สว่างพงศ์เกษม 2561)

บทความเรื่อง “What's The Difference Between Manga & Light Novels?” เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างมังงะและไลท์โนเวล โดยกล่าวถึงไลท์โนเวลไว้ว่าเป็นวรรณกรรมที่มีภาพประกอบภายในเล่ม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นทั้งเพศชายและหญิง และมีตัวอักษรไม่เกินห้าหมื่นคำ และสอดแทรกไปด้วย

ภาพประกอบ ไทป์โนเวลมักจะถูกสับสนกับมังงะเพราะมีภาพประกอบที่คล้ายกัน และมีรูปประกอบที่คล้ายคลึงกับมังงะด้วยเช่นกัน โดยย้อนกลับไปปี 1970 หรือปี 2513 ไทป์โนเวลได้ตีพิมพ์ภาพประกอบเพื่อดึงดูดผู้คนเพราะผู้คนสนใจมังงะมากกว่า หลังจากนั้นจึงมีการเริ่มมีการตีพิมพ์ภาพประกอบในเล่มไทป์โนเวลจนเป็นเรื่องธรรมดา และไทป์โนเวลจะมีการเล่าเรื่องที่ละเอียดกว่ามังงะ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตัวละครได้มากขึ้น แต่ในส่วนของภาพประกอบจะมีรายละเอียดที่น้อยกว่ามังงะ (MEGAN PETERS 2559)

## 2.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดที่ใช้วิจัยได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวกับลักษณะและเนื้อเรื่องของไทป์โนเวล และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่าน

### 1. เอกสารที่เกี่ยวกับไทป์โนเวล : ลักษณะรูปเล่ม เนื้อหา การจัดพิมพ์

จักรพงษ์ เอี่ยมสะอาด สมเกียรติ รัชชมณี และ รุจิรา เส่งเนตร (2561) วิจัยเรื่อง "การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาไทยในไทป์โนเวล" วัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาในไทป์โนเวล โดยวิเคราะห์จากบทสนทนาในไทป์โนเวล ซึ่งมีวิธีในการดำเนินการวิจัย 3 วิธี คือ

1. การวิเคราะห์กลวิธีการใช้คำ ผู้วิจัยกำหนดการวิเคราะห์กลวิธีการใช้คำ โดยประยุกต์จากเกณฑ์การจำแนกคำที่ใช้ในประพันธศาสตร์ ของ ชำนาญ รอดเหตุภัย (2522) ร่วมกับ สมพร มั่นตะสูตร (2525) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์กลวิธีการใช้คำ

2. การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาพพจน์ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาพพจน์ประยุกต์จากเกณฑ์การจำแนกภาพพจน์ของ สมเกียรติ รัชชมณี (2551) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาพพจน์

3. การวิเคราะห์เครื่องหมาย ผู้วิจัยวิเคราะห์การใช้เครื่องหมายด้วยการตีความเปรียบเทียบกับคำอธิบายการใช้เครื่องหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2554 (2556) ผลการวิจัยพบว่า ไทป์โนเวลมีการพบกลวิธีการใช้ภาษาในด้านการใช้คำแสดงอารมณ์, คำเลียนเสียงธรรมชาติ, คำเฉพาะกลุ่ม, คำสแลง, คำภาษาตลาด, คำภาษาต่างประเทศ, คำย่อและ คำเลียนเสียงพูด การใช้คำในไทป์โนเวลนั้นนิยมใช้คำตลาด คำแสลง เนื่องจากตัวละครในเรื่องมักเป็นวัยรุ่นและมีกลุ่มผู้อ่านเป็นวัยรุ่น

ผู้วิจัยสังเกตว่า การใช้คำง่ายนี้มีมาตั้งแต่ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแล้ว เมื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยที่มีลักษณะของคำอยู่มาก ผู้แปลจึงสามารถใช้คำต่าง ๆ เพื่อแปลให้ได้ธรรมชาติและตรงกับความหมายมากที่สุดกลวิธีการใช้ภาพพจน์ในไทป์โนเวลที่พบมาก ได้แก่ ภาพพจน์อุปมา ภาพพจน์ อุปลักษณ์ ภาพพจน์อติพจน์ และภาพพจน์การอ้างถึง ผู้วิจัยสังเกตว่า มีการใช้ภาพพจน์สี่ประเภทเพื่อขยายความรู้สึกนึกคิดหรือเปรียบเทียบนี้มาตั้งแต่ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแล้ว

เมื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยแล้วน่าจะมีการเปลี่ยนคำให้เข้ากับลักษณะวัฒนธรรมของไทยเพื่อให้ผู้อ่านต่างชาติสามารถเข้าใจความหมายของภาพพจน์ได้ชัดเจนและตรงความหมายเดิมที่สุดกลวิธีการใช้เครื่องหมายในไลท์โนเวล ผู้วิจัยพบว่า ไลท์โนเวลนิยมพบเครื่องหมาย ! ? หรือ การลากตัวอักษรออกไปยาวมาก เพื่อแสดงอารมณ์ของประโยค หรือ เพื่อกำหนดอากัปกริยาของตัวละครที่เกิดขึ้น การใช้เครื่องหมายมีผลทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นอากัปกริยาและเข้าใจลักษณะ เหตุการณ์ บุคลิกและน้ำเสียงของตัวละครได้ง่ายยิ่งขึ้น

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่าน

ฉัตรสุตา แก้วขาว และคณะ (2549) เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “ความสนใจในการอ่านหนังสือของประชาชนทั่วไปในกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์การศึกษา 1. เพื่อให้ทราบพฤติกรรมการอ่านหนังสือของประชากรในกรุงเทพมหานคร และ 2. เพื่อให้ทราบปัจจัยในการเลือกอ่านหนังสือของประชากรในกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีทั้งปลายปิด และปลายเปิด ซึ่งผู้วิจัยได้อาศัยความรู้ที่ได้จากการศึกษาจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาจัดทำเป็นแบบสอบถามจำนวน 300 ชุด ผลการวิจัยพบว่า ประชาชนทั่วไปเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย อายุ 20-30 ปี มีสถานภาพโสด มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี รายได้เฉลี่ยต่ำกว่า 5,000 บาท ประชาชน ส่วนใหญ่สนใจอ่านหนังสือพิมพ์ที่บ้านทุกวัน โดยเฉพาะเมื่อช่วงวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมการอ่านแบบสนใจเป็นพิเศษ ประชาชนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการอ่านหนังสือส่งเสริมในด้าน ความรู้ อ่านหนังสือตั้งแต่เด็กถึงปัจจุบัน และมีห้องสมุดหรือร้านหนังสือที่อ่านหรือค้นคว้าเป็นประจำ

จากการศึกษาค่านัยสำคัญทางสถิติพบว่า เพศชายมีความสนใจพัฒนาการการอ่าน หนังสือมากกว่าเพศหญิง ประชาชนที่มีอายุแตกต่างกันจะมีความสนใจในการอ่านหนังสือ ไม่แตกต่างกัน ประชาชนที่มีสถานภาพสมรสจะมีความสนใจในการอ่านหนังสือทั้งด้านความสนใจ และพัฒนาการมากที่สุดรองลงมาคือ สถานภาพโสด และน้อยที่สุดคือ ม่ายและหย่าร้าง ประชาชนที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จะมีความสนใจในการอ่านหนังสือทั้งด้านความสนใจ และด้านสถานที่และบริการ มากที่สุด รองลงมาคือ ประชาชนที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประถมศึกษา มัธยมศึกษาและน้อยที่สุดคือประชาชนที่มีการศึกษาในระดับอนุปริญญาตรี ประชาชนที่มีการศึกษาและรายได้เฉลี่ยแตกต่างกันจะมีความสนใจในการอ่านหนังสือแตกต่างกัน

พิรพล เทพประสิทธิ์ (2550) ได้เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อทัศนคติการแสดงบทบาททางเพศ : กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปีการศึกษา 2550” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลและความสัมพันธ์ทั่วไปของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการอ่าน

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงความสัมพันธ์และการเปรียบเทียบด้านทัศนคติที่มีต่อการแสดงบทบาททางเพศ ที่ได้รับการส่งผลจากพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2550 จากนักศึกษาจำนวน 9 คณะ โดย อาศัย การหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างของจอห์นสันและ คริสเตนเซนซึ่งมีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ แล้วนำมาปรับค่า เพื่อให้มีจำนวนของตัวแปรเพศและชั้นปีที่ศึกษาที่เท่ากัน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 408 คน ซึ่งกลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ บิดาและมารดามี สถานภาพแบบอยู่ด้วยกันและโดยส่วน ใหญ่จะพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา มีรายได้ที่ได้รับจาก ผู้ปกครองต่อเดือนโดยเฉลี่ย 4,806.06 บาท ซึ่งมี ช่วงรายได้ต่อเดือนระหว่าง 3,201 - 5,400 บาท ผลจากการวิจัยพบว่า 1. กลุ่มตัวอย่างประมาณ 3 ใน 4 เคย มีประสบการณ์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น นิยม อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก โดย ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการอ่านตั้งแต่ 30 นาที - 1 ชั่วโมง รวมทั้งมีความถี่ในการอ่านการ์ตูนแบบอ่านบ้างบางวัน เป็นส่วนใหญ่ 2. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในประเภทของทัศนคติที่มีต่อบทบาททางเพศแบบกลาง

นภา มิ่งนน (2557) ได้เขียนรายงานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการอ่านหนังสือของนักศึกษามหาวิทยาลัย ราชภัฏอุดรดิตต์” มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการอ่านปัญหาการอ่านและแนวทางในการจัด กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติ ชั้นปี ที่ 1-4 ในปีการศึกษา 2556 จำนวน 394 คน โดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปโดยใช้สถิติการแจกแจง ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการอ่านหนังสือของนักศึกษา พบว่าส่วนใหญ่อ่านหนังสือเรียนได้มี วัตถุประสงค์ในการอ่านหนังสือเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้ระยะเวลา 1 วันใช้เวลาอ่านหนังสือ ประมาณ 30 นาที-1 ชั่วโมง สถานที่ ที่ชอบอ่านหนังสือ คืออ่านจากที่บ้าน/หอพัก แหล่งที่หาหนังสืออ่าน คือจากสำนักวิทย บริการฯ นักศึกษาใช้เวลาอ่านหนังสือคนเดียวระหว่างอ่านหนังสือจะทำกิจกรรมการอ่านควบคู่กับการฟังเพลง ปริมาณหนังสือที่อ่านในหนึ่งสัปดาห์ ประมาณ 1-2 เล่ม และค่าใช้จ่ายต่อเดือนในการซื้อหนังสือ ประมาณ 100-200 บาท 2. ปัญหาการอ่านหนังสือของนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย พบว่า นักศึกษาใช้เวลาในการดูโทรทัศน์หรือฟังวิทยุและใช้อินเทอร์เน็ต (เช่นการแชทผ่าน Facebook, Skype, Line) มากเกินไป ลำดับรองลงมาคือนักศึกษาไม่มีเวลาอ่านหนังสือ เพราะมีภารกิจอื่น ๆ เช่นทำกิจกรรมของสโมสร หรือทำงานหารายได้พิเศษ และเกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตเข้ามาดึงดูด ความสนใจ ทำให้นักศึกษามีเวลาอ่านหนังสือน้อยลง และ 3. แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน พบว่า ควรจัดกิจกรรมจัดทำบรรณนิทัศน์หนังสือ/วารสารผ่านเว็บไซต์ห้องสมุดและทางเครือข่ายสังคมออนไลน์เช่น Facebook ลำดับรองลงมาคือการประชาสัมพันธ์แนะนำหนังสือใหม่ผ่านเว็บไซต์ห้องสมุดและทางเครือข่าย สังคมออนไลน์ เช่น Facebook และการแนะนำหนังสือและวารสารให้ทราบเป็นประจำ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า



นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 1-2 เล่ม ค่าใช้จ่าย 100-200 บาทต่อเดือน อ่านในพื้นที่ส่วนตัว เช่น ที่บ้านหรือหอพัก ใช้เวลาในการอ่านประมาณ 30 นาที - 1 ชั่วโมง และมักจะฟังเพลงควบคู่ในระหว่างการอ่าน นอกจากนี้ปัจจัยที่ทำให้ไม่สามารถอ่านหนังสือนั้นโดยส่วนมากเพราะใช้เวลาไปกับสื่ออย่างอื่นมากกว่า หรือมีกิจกรรมอย่างอื่นให้ทำ

ลัดดา ยอดทองเลิศ (2551) ได้เขียนวิทยานิพนธ์ เรื่อง พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเชียงรายวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย โดยศึกษาพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย กรณีศึกษาโรงเรียนเชียงรายวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย และเปรียบเทียบเพศ อายุ กับพฤติกรรมของการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน โดยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านเอง และในการซื้อการ์ตูนจะไม่เจาะจงร้าน พบที่ไหนก็ซื้อ จำนวนหนังสือการ์ตูนที่ซื้อในแต่ละเดือน จำนวน 1-5 เล่ม โดยส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนนานๆ ครั้ง สาเหตุในการอ่านหนังสือการ์ตูนเนื่องจากเนื้อเรื่องถูกใจ ประเภทหนังสือการ์ตูนที่อ่านเป็นแบบความรักโรแมนติก ช่วงเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนจะเป็นหลังเลิกเรียน เวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนเฉลี่ยต่อวันไม่แน่นอน มีวิธีการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนเอง ประโยชน์ในการอ่านหนังสือการ์ตูน คือ ให้ความบันเทิงและเพลิดเพลิน ส่วนข้อเสียในการอ่านหนังสือการ์ตูน คือ ทำให้มีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวน้อยลง จากการเปรียบเทียบ พบว่า เพศของนักเรียนที่ต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทของหนังสือการ์ตูนและประโยชน์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน และอายุของนักเรียนที่ต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุผลในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นไม่แตกต่าง

เพลินพิศ เนติธรรมกุล (2548) ได้เขียนรายงานวิจัยเรื่อง รายงานการวิจัยพฤติกรรมการอ่านของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการอ่าน ความสนใจการอ่านของนักศึกษา และศึกษาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการอ่านของนักศึกษา ศึกษาหาแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา วิธีการวิจัยมี 2 รูปแบบ คือ การวิจัยเชิงปริมาณซึ่งเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาสถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี จำนวน 667 คน และการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งเก็บข้อมูลโดยใช้ข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาของสถาบันไม่ค่อยสนใจในเรื่องการอ่านมากนัก สิ่งพิมพ์ที่นักศึกษาสนใจอ่านมากที่สุดคือหนังสือพิมพ์ รองลงมาคือ นิตยสารและตำราเรียน โดยใช้เวลาอ่านหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์อื่น ๆ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาอ่านตำราเรียนวันละ 1 - 2 ชั่วโมง แต่มีถึงร้อยละ 45.8 ที่ใช้เวลาอ่านตำราเรียนน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ผู้หญิงจะสนใจอ่านตำราดีกว่าผู้ชาย และสถานที่อ่านส่วนใหญ่จะเป็นที่บ้านหรือในที่พัก รองลงมาคือห้องสมุด แต่นักศึกษา กศ.บพศุนย์นอกสถาบันส่วนใหญ่อ่านหนังสือที่บ้าน รองลงมาคือร้านขายหนังสือ นักศึกษาที่นับถือศาสนาพุทธสนใจอ่านหนังสือพิมพ์ในขณะที่นักศึกษามุสลิมสนใจอ่านตำราเรียน

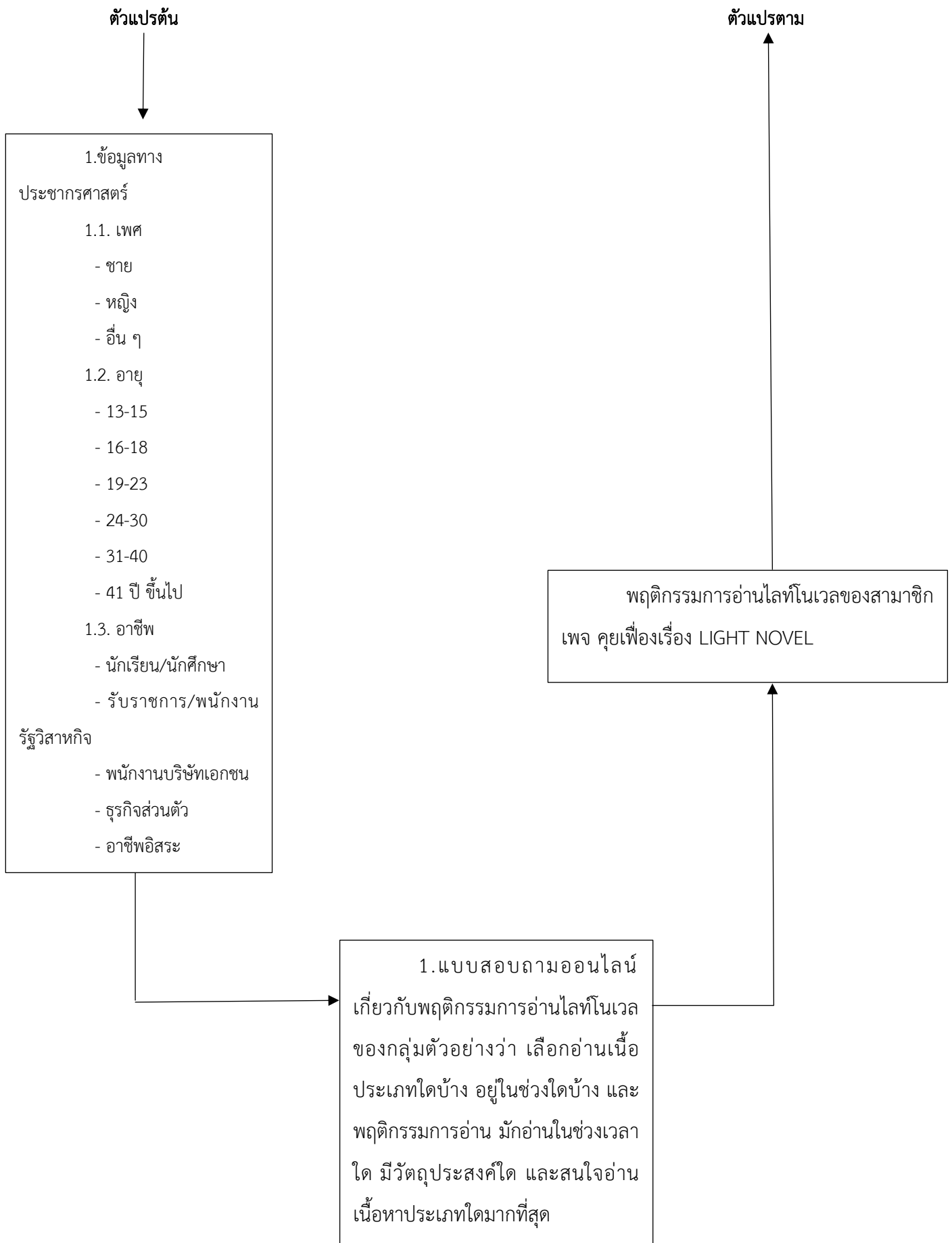
มากกว่า ผลการเรียนรู้มีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับการใช้เวลาอ่าน คือนักศึกษาที่มีผลการเรียนดีจะใช้เวลาอ่านมากกว่านักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำกว่า ครอบครัวที่บิดามีรายได้สูง การศึกษาดี มีอาชีพข้าราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจและลูกจ้างเอกชน มีแนวโน้มส่งเสริมการอ่านของลูกมากกว่ากลุ่มอื่น บทบาทในการส่งเสริมการอ่านมาก เพราะนักศึกษาจะอ่านหนังสือพิมพ์มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับภาระงานของอาจารย์ด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเข้าใจความหมายและลักษณะของไลท์โนเวล ไลท์โนเวลนั้นเป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบการบรรยายที่เหมือนกับมังงะของญี่ปุ่น ใช้ภาษาเข้าใจง่าย มีภาพแทรกในเรื่องให้สามารถจินตนาการตามได้ และตามแนวคิดของ Light novel (2564) และ 12DWCEMBER (2556) ไลท์โนเวลเป็นหนังสือขนาดเล็กที่มีราคาถูกและสามารถพกพาได้ง่าย

การนำเสนอของไลท์โนเวลจากผลสรุปของ จักรพงษ์ เอี่ยมสะอาด สมเกียรติ รักษมณี และ รุจิรา สังเนตร (2561) มีกลวิธีการใช้ภาษาในด้านการใช้คำ ใช้เครื่องหมายต่าง ๆ และลากตัวอักษรแทนการลากเสียง เพื่อแสดงอารมณ์ของประโยค หรือ เพื่อกำหนดอากัปกริยาของตัวละครที่เกิดขึ้น การใช้เครื่องหมายมีผลทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นอากัปกริยาและเข้าใจลักษณะ เหตุการณ์ บุคลิกและน้ำเสียงของตัวละครได้ง่ายยิ่งขึ้น ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมกรอ่าน ผู้วิจัยได้ใช้ตัวแปรจากรายงานวิจัยข้างต้นมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเครื่องมือในการทำวิจัย โดยจำแนกหัวข้อได้ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง เพศ อายุ และ อาชีพ
2. ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ช่วงเวลาในการอ่าน สถานที่ในการอ่าน และระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการอ่านต่อเล่ม
3. พฤติกรรมการซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ปัจจัยการเลือกซื้อ ปัจจัยการเลิกติดตาม รูปแบบไลท์โนเวลที่เลือกอ่าน และหมวดหมู่เนื้อหาที่ซื้อ
4. พฤติกรรมในการซื้อและค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ รูปแบบไลท์โนเวลที่เลือกอ่าน สถานที่ในการเลือกซื้อ จำนวนการซื้อต่อครั้ง และค่าใช้จ่ายในการซื้อไลท์โนเวลต่อครั้ง

## กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน” เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการอ่านของคนไทยในปัจจุบัน ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างจากสมาชิกเพจ คุยกึ่งเรื่อง LIGHT NOVEL โดยมีผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นสมาชิกเพจ คุยกึ่งเรื่อง LIGHT NOVEL จำนวน 26,323 (ข้อมูล ณ วันที่ 1 มกราคม 2564)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือสมาชิกเพจ คุยกึ่งเรื่อง LIGHT NOVEL จำนวน 822 คน โดยใช้วิธีการสุ่ม และใช้ตารางเพื่อจำแนกประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ แบบสอบถามออนไลน์ แบ่งออกได้ 5 ตอน

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - 1.1. ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - 1.2. ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - 1.3. ข้อมูลความถี่และค่าใช้จ่ายในการเลือกไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - 1.4. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

## การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพ

1. การสร้างแบบสอบถามออนไลน์
  - 1.1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการอ่าน จากงานวิจัยเชิงเอกสาร
  - 1.2. กำหนดขอบเขต และโครงสร้างแบบสอบถามเพื่อให้ครอบคลุมเกี่ยวกับพฤติกรรมในการอ่าน ไลทโนเวล แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงร่างวิจัยตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ และให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข
  - 1.3. ร่างแบบสอบถามเพื่อขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงร่างวิจัย พร้อมทั้งมีการตรวจ และแก้ไข ปรับปรุงเพื่อให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย
  - 1.4. นำเครื่องมือที่ใช้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง หรือปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่ตรงตามเนื้อหาและมีความเหมาะสมของคำถาม
  - 1.5. นำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดสอบ
  - 1.6. นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลการวิจัย
2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคือสมาชิกเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL ซึ่งจัดเก็บโดยระบบออนไลน์ นำแบบสอบถามที่ได้รับมาตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้อง เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามทุกฉบับ
2. นำข้อมูลที่ได้มาจำแนกและจัดทำเป็นตารางข้อมูล จากนั้นหาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ของข้อมูล
3. นำข้อมูลที่ได้จำแนกไว้ไปสรุปผลต่อไป

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านและการซื้อไลท์โนเวล ประกอบการทำสารนิพนธ์เรื่องการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคีย์เฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

##### ตารางที่ 1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	736	89.5
หญิง	76	9.2
อื่น ๆ	10	1.2
- เกย์	(2)	(0.2)
- Non-binary*	(4)	(0.5)
- Pansexual*	(1)	(0.1)
- ไม่ระบุ	(3)	(0.3)
รวม	822	100

ตารางที่ 1 จำแนกผู้ตอบแบบสอบถามตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 822 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 736 คน (ร้อยละ 89.5) รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 76 คน (ร้อยละ 9.2) เกย์และ Non-binary จำนวน 4 คน (ร้อยละ 0.39)

\* Non-binary คือบุคคลที่มีสำนึกทางเพศไม่ใช่หญิงหรือชาย หรือไม่ได้รู้สึกว่าเป็นหญิงตลอดเวลา หรือชายตลอดเวลา อาจจะมีผสมผสานระหว่าง 2 เพศ หรือไม่ได้รู้สึกว่าเป็นทั้ง 2 เพศ

\* Pansexual คือมีความรู้สึกดึงดูดได้ทั้งกับ ผู้ชาย ผู้หญิง คนข้ามเพศ หรือคนที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศ

**ตารางที่ 2 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ**

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 13 ปี	0	0
13-15	85	10.3
16-18	251	30.5
19-23	311	37.8
24-30	105	12.8
31-40	63	7.7
41 ปี ขึ้นไป	7	0.9
รวม	822	100

ตารางที่ 2 จำแนกตามอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีอายุ 19-23 ปี จำนวน 311 คน (ร้อยละ 37.8) รองลงมาคือ อายุ 16-18 ปี จำนวน 251 คน (ร้อยละ 30.5) และอายุ 24-30 จำนวน 105 คน (ร้อยละ 12.8) นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่อายุ ต่ำกว่า 13 ปี นั้นมีจำนวน 0 คน

**ตารางที่ 3 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ**

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	607	73.8
รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	33	4
พนักงานบริษัทเอกชน	77	9.3
ธุรกิจส่วนตัว	37	4.5
อาชีพอิสระ	57	6.9
อื่น ๆ	11	1.3
- ว่างาน	(7)	(0.9)
- เกษตรกร	(1)	(0.1)
- รปภ.	(1)	(0.1)
- นักศึกษาปริญญาโท	(2)	(0.2)
รวม	822	100

ตารางที่ 3 จำแนกตามอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือ นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 607 คน (ร้อยละ 73.8) รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 76 คน (ร้อยละ 9.2) และอาชีพอิสระจำนวน 57 คน (ร้อยละ 6.9)

## ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านไลทโทเนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิจัยครั้งนี้ได้สำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านไลทโทเนเวลของผู้ตอบแบบสอบถามตามช่วงเวลาในการอ่าน สถานที่ และระยะเวลาเฉลี่ยในการอ่านแต่ละเล่ม ซึ่งผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

### ตารางที่ 4 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่วงเวลาในการอ่าน

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเช้า	40	4.9
ช่วงเที่ยง	66	8
ช่วงเย็น	157	19.1
ช่วงกลางคืน	559	68
รวม	822	100

ตารางที่ 4 จำแนกตามช่วงเวลาในการอ่านของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือช่วงกลางคืน จำนวน 559 คน (ร้อยละ 68) รองลงมาคือ ช่วงเย็น จำนวน 157 คน (ร้อยละ 19.1) รองลงมาคือ ช่วงเที่ยง จำนวน 66 คน (ร้อยละ 8) และช่วงเช้า จำนวน 40 คน (ร้อยละ 4.9)

### ตารางที่ 5 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการอ่าน

สถานที่	จำนวน	ร้อยละ
ที่บ้าน	742	90.3
บนรถ	19	2.3
ที่โรงเรียน	16	1.9
ที่ทำงาน	8	1
อื่น ๆ	37	4.5
- ทุกสถานที่ที่สามารถอ่านได้	(31)	(3.7)
- หอพักนักศึกษา	(3)	(0.3)
- ตอนไปเที่ยว	(1)	(0.1)



สถานที่	จำนวน	ร้อยละ
- ร้านกาแฟ	(2)	(0.2)
รวม	822	100

ตารางที่ 5 จำแนกตามสถานที่ในการอ่านของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือ ที่บ้าน จำนวน 742 คน (ร้อยละ 90.3) รองลงมาคือ อื่น ๆ จำนวน 37 คน (ร้อยละ 4.5) และ บนรถ จำนวน 19 คน (ร้อยละ 2.3)

#### ตารางที่ 6 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการอ่านต่อเล่ม

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 5 ชั่วโมง	414	50.4
6-8 ชั่วโมง	275	33.5
9-10 ชั่วโมง	71	8.6
11-13 ชั่วโมง	19	2.3
14 ชั่วโมงขึ้นไป	43	5.2
รวม	822	100

ตารางที่ 6 จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยในการอ่านต่อเล่มของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือ น้อยกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 414 คน (ร้อยละ 50.4) รองลงมาคือ 6-8 ชั่วโมง จำนวน 275 คน (ร้อยละ 33.5) และ 9-10 ชั่วโมง จำนวน 71 คน (ร้อยละ 8.6)

#### ตอนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อไลทโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิจัยครั้งนี้ได้สำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อไลทโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถามตามปัจจัยในการเลือกซื้อ/เลิกซื้อ การเลือกอ่าน และรวมไปถึงหมวดหมู่ที่เลือกอ่าน ซึ่งผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

#### ตารางที่ 7 ปัจจัยในการเลือกซื้อไลทโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	ลำดับ
1. ซื้อไลทโนเวลที่เขียนโดยนักเขียนคนเดิมเสมอ	3.01	ปานกลาง	8
2. ซื้อเพราะมีคนแนะนำ	3.04	ปานกลาง	6
3. เลือกซื้อโดยคำนึงจากสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์	3.14	ปานกลาง	5
4. เลือกซื้อจากภาพหน้าปก และภาพประกอบ	3.84	มาก	2

พฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	ลำดับ
5. เลือกซื้อจากคำโปรยของหนังสือ	3.44	มาก	4
6. เลือกซื้อหนังสือที่ติดอันดับขายดี	2.95	ปานกลาง	9
7. ซื้อเพราะต้องการติดตามเนื้อเรื่องต่อจากภาพยนตร์การ์ตูน (อนิเมะ) หรือ หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่ชอบ	4.22	มากที่สุด	1
8. เลือกซื้อเพราะลดราคา	3.22	ปานกลาง	7
9. เลือกซื้อเพราะมีโปรโมชั่น	3.46	มาก	3

ตารางที่ 7 ปัจจัยในการซื้อไลฟ์โนเวล เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าปัจจัยในการซื้อไลฟ์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถามที่มากที่สุดคือ ซื้อเพราะต้องการติดตามเนื้อเรื่องต่อจากภาพยนตร์การ์ตูน (อนิเมะ) หรือ หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่ชอบ ( $\bar{X}=4.22$ ) รองลงมาพฤติกรรมการซื้อไลฟ์โนเวลในระดับมากมี 3 รายการ ได้แก่ เลือกซื้อจากภาพหน้าปก และภาพประกอบ ( $\bar{X}=3.84$ ) เพราะมีโปรโมชั่นน่าสนใจ ( $\bar{X}=3.46$ ) และเลือกซื้อจากคำโปรยของหนังสือ ( $\bar{X}=3.44$ ) ในขณะที่ปัจจัยที่ส่งผลน้อยที่สุดในการเลือกซื้อไลฟ์โนเวลคือเลือกซื้อหนังสือที่ติดอันดับขายดี ( $\bar{X}=2.95$ )

**ตารางที่ 8 ปัจจัยในการเลิกติดตาม (เลิกซื้อ) ไลฟ์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม**

พฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	ลำดับ
1. เมื่อเจอคำผิดในตัวเล่มจำนวนมาก จึงเลิกซื้อ	2.37	น้อย	4
2. อ่านแล้วไม่ชอบ จึงเลิกซื้อ	3.77	มาก	1
3. บริษัทเลิกตีพิมพ์หรือไม่ตีพิมพ์เล่มต่อไป จึงเลิกซื้อ	3.73	มาก	2
4. ระยะเวลาในการตีพิมพ์ต่อเล่มนานเกินไปจึงเลิกซื้อ	2.35	น้อย	5
5. คุณภาพของไลฟ์โนเวลไม่เหมาะสมกับราคาจึงเลิกซื้อ	2.85	ปานกลาง	3

ตารางที่ 8 ปัจจัยในการเลิกติดตาม (เลิกซื้อ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลิกติดตามไลฟ์โนเวล อยู่ในระดับมากมี 2 รายการ คือ อ่านแล้วไม่ชอบ ( $\bar{X}=3.77$ ) บริษัทเลิกตีพิมพ์หรือไม่ตีพิมพ์เล่มต่อไป ( $\bar{X}=3.73$ ) และคุณภาพของไลฟ์โนเวลไม่เหมาะสมกับราคา ( $\bar{X}=3.85$ ) ในขณะที่ปัจจัยในการเลิกติดตามที่มีผลในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน คือ เมื่อเจอคำผิดในตัวเล่มจำนวนมาก ( $\bar{X}=2.37$ ) และระยะเวลาในการตีพิมพ์ต่อเล่มนานเกินไป ( $\bar{X}=2.35$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 9 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลทโทโนเวล (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

รูปแบบ	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
รูปเล่ม	787	95.7	1
เว็บบอร์ดออนไลน์	276	33.6	3
E-book	386	47	2
อื่น ๆ	3	0.3	4
- แอพ E-Book	(1)	(0.1)	
- นิตยสาร	(1)	(0.1)	
- ทุกรูปแบบ	(1)	(0.1)	

ตารางที่ 9 จำแนกตามการเลือกอ่านรูปแบบไลทโทโนเวล(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกอ่านแบบรูปเล่มมากเป็นอันดับที่ 1 (ร้อยละ 95.7) รองลงมาคือ เว็บบอร์ดออนไลน์ (ร้อยละ 33.6) และ E-Book (ร้อยละ 47)

ตารางที่ 10 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลทโทโนเวลและช่วงวัย

อายุ	รูปแบบ							
	รูปเล่ม		เว็บบอร์ดออนไลน์		E-book		อื่น ๆ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 13 ปี	-	-	-	-	-	-	-	-
13-15	82	9.9	18	2.1	36	4.3	-	-
16-18	242	29.4	79	9.6	103	1.2	2 (แอพE-Book 1คน, นิตยสาร 1 คน)	0.2
19-23	299	36.3	115	13.9	146	17.7	1 (ทุกรูปแบบ 1 คน)	0.1
24-30	101	12.2	39	4.7	59	7.1	-	-
31-40	58	7	23	2.7	38	4.6	-	-
41 ปี ขึ้นไป	5	0.6	2	0.2	4	0.4	-	-

ตารางที่ 10 เปรียบเทียบรูปแบบที่เลือกอ่านไลทโทโนเวลของผู้ตอบแบบสอบถามในแต่ละช่วงวัย พบว่าทุกช่วงอายุมีพฤติกรรมการเลือกรูปแบบของไลทโทโนเวลไม่ต่างกัน กล่าวคือ เลือกอ่านจากรูปเล่มมากที่สุด รองลงมาคืออ่านจาก E-book และเว็บบอร์ดออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ช่วงวัย 19-23 ปี จะมีการเลือกอ่านแบบรูปเล่มมากที่สุดคือ (ร้อยละ 36.3) รองลงมาคือ 16-18 ปี (ร้อยละ 29.4) และ 24-30 ปี (ร้อยละ 12.2)

ช่วงวัยที่มีการอ่านในรูปแบบเว็บบอร์ดออนไลน์มากที่สุดคือ 19-23 ปี (ร้อยละ 13.9) รองลงมาคือ 16-18 ปี (ร้อยละ 9.6) และ 24-30 ปี (ร้อยละ 4.7)

ช่วงวัยที่อ่านรูปแบบ E-book มากที่สุดคือ 19-23 ปี (ร้อยละ 17.7) รองลงมาคือ 24-30 ปี (ร้อยละ 7.1) และ 31-40 ปี (ร้อยละ 4.6)

**ตารางที่ 11 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกอ่านไลทโทโนเวลและอาชีพ**

อาชีพ	รูปแบบ							
	รูปเล่ม		เว็บบอร์ดออนไลน์		E-book		อื่น ๆ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	587	71.4	198	24	266	32.3	1 (นิตยสาร 1คน)	0.1
รับราชการ/ พนักงานรัฐวิสาหกิจ	32	3.8	12	1.4	17	2	-	-
พนักงานบริษัทเอกชน	72	8.7	27	3.2	43	5.2	-	-
ธุรกิจส่วนตัว	36	4.3	13	1.5	20	2.4	1 (ทุกรูปแบบ 1 คน)	0.1
อาชีพอิสระ	50	6	26	3.1	36	4.3	1 (แอฟ E-Book 1คน)	0.1
อื่น ๆ	9	0.9	-	-	4	0.4	-	-
- ว่างาน	(5)	(0.5)	-	-	(2)	(0.2)	-	-
- เกษตรกร	(1)	(0.1)	-	-	-	-	-	-
- รพภ.	(1)	(0.1)	-	-	-	-	-	-
- นักศึกษาปริญญาโท	(2)	(0.2)	-	-	(2)	(0.2)	-	-

ตารางที่ 11 เปรียบเทียบรูปแบบที่เลือกอ่านไลท์โนเวลของผู้อ่านในแต่ละอาชีพ พบว่า ทุกอาชีพมีพฤติกรรมการเลือกรูปแบบของไลท์โนเวลไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ เลือกอ่านจากรูปเล่มมากที่สุด รองลงมาคืออ่านจาก E-book และเว็บบอร์ดออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามจะเลือกอ่านแบบรูปเล่มในระดับมากที่สุด คือ นักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 71.4) รองลงมาคือพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 8.7) และ ธุรกิจส่วนตัว (ร้อยละ 4.3)

ผู้ตอบแบบสอบถามที่เลือกอ่านในรูปแบบเว็บบอร์ดออนไลน์มากที่สุด คือ นักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 24) รองลงมาคือพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 3.2) และ อาชีพอิสระ (ร้อยละ 3.1)

ผู้ตอบแบบสอบถามที่อ่านรูปแบบ E-book มากที่สุดคือนักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 32.3) รองลงมาคือพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 5.2) และ อาชีพอิสระ (ร้อยละ 4.3)

**ตารางที่ 12 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามหมวดหมู่ของไลท์โนเวลที่อ่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)**

หมวดหมู่	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
โรแมนติก	558	67.9	4
คอมเมดี้	643	78.2	2
ต่างโลก	656	79.8	1
ระทึกขวัญ	149	18.1	9
สืบสวน	279	33.9	8
Science-fiction	325	39.5	7
สยองขวัญ	92	11.2	11
ดราม่า	341	41.5	6
เกมออนไลน์	377	45.9	5
เกิดใหม่	569	69.2	3
แฟนตาซี	143	17.4	10

ตารางที่ 12 จำแนกตามหมวดหมู่ของไลท์โนเวลที่ผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่าหมวดหมู่ที่เลือกตอบมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งคือแนวต่างโลก (ร้อยละ 79.8) รองลงมาคือแนวคอมเมดี้ (ร้อยละ 78.2) และแนวเกิดใหม่(ร้อยละ 69.2) ในขณะที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกน้อยที่สุดคือแนวสยองขวัญ (ร้อยละ 11.2)

ตอนที่ 4 ข้อมูลความถี่และค่าใช้จ่ายในการเลือกไลทโทเนลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 13 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการซื้อไลทโทเนล (ตอบได้มากกว่า

1 ข้อ)

สถานที่	ความถี่	ร้อยละ	อันดับ
ร้านหนังสือ	675	82.1	1
สั่งซื้อออนไลน์	661	80.4	2
งานหนังสือ	550	66.9	3
อื่น ๆ	9	1	4
- กลุ่มซื้อขายใน Facebook	(2)	(0.2)	
- ซื้อผ่านแอปพลิเคชัน E-Book	(7)	(0.8)	

ตารางที่ 13 จำแนกตามสถานที่ในการซื้อไลทโทเนลของผู้ตอบแบบสอบถามมีการเลือกซื้อที่ร้านหนังสือมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 82.1) รองลงมาคือการสั่งซื้อออนไลน์ (ร้อยละ 80.4) และงานหนังสือ (ร้อยละ 66.9)

ตารางที่ 14 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนในการซื้อต่อครั้ง

จำนวน	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1-3 เล่ม	425	51.7	1
4-6 เล่ม	209	25.4	2
7-9 เล่ม	107	13	3
อื่น ๆ	84	10.2	4
- มากกว่า 10 เล่ม	(37)	(4.5)	
- ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ (การวางจำหน่ายและงบประมาณ)	(45)	(5.4)	
- ขึ้นอยู่โปรโมชั่น	(2)	(0.2)	

ตารางที่ 14 จำแนกตามจำนวนในการซื้อต่อครั้งของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือ 1-3 เล่ม จำนวน 425 คน (ร้อยละ 51.7) รองลงมา 4-6 เล่ม จำนวน 208 คน (ร้อยละ 25.3) รองลงมา 7-9 เล่ม จำนวน 107 คน (ร้อยละ 13) ตามลำดับ

**ตารางที่ 15 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อไลทโทโนเวลต่อครั้ง**

ค่าใช้จ่าย	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 500 บาท	139	16.9
501-1000 บาท	381	46.4
1001-2000 บาท	170	20.7
2001-3000 บาท	57	6.9
มากกว่า 3000 บาท	75	9.1
รวม	822	100

ตารางที่ 15 จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อไลทโทโนเวลต่อครั้งของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่คือ 501-1000 บาท จำนวน 381 คน (ร้อยละ 46.4) รองลงมาคือ 1001-2000 บาท จำนวน 170 คน (ร้อยละ 20.7) และน้อยกว่า 500 บาท จำนวน 139 คน (ร้อยละ 16.9)

**ตอนที่ 5 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ**

จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นจำนวน 19 รายการ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์และจำแนกเป็นประเด็นสำคัญ 2 ด้าน คือ 1.เกี่ยวกับไลทโทโนเวล 2.เกี่ยวกับสำนักพิมพ์ และสรุปเป็นตารางความคิดเห็น ดังนี้

**ตารางที่ 16 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ**

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	รายการ
<b>ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับไลทโทโนเวล</b>	
ไม่ควรให้ไลทโทโนเวลมันเล็กไป	1
ไม่อยากให้เปลี่ยนเนื้อหาสำหรับไลทโทโนเวลที่มีเนื้อหา 18+	1
หากมีเนื้อเรื่อง การทำรูปเล่ม และสำนวนการแปลที่ดี ก็พร้อมที่จะซื้อถ้ามีราคาแพง	1
<b>ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสำนักพิมพ์</b>	
ไม่ชอบที่ไลทโทโนเวลออกช้าเกินไป	4
ไม่ชอบที่สำนักพิมพ์เลิกตีพิมพ์ไลทโทโนเวลที่ยอดขายน้อย	2
อยากให้สำนักพิมพ์มีการซื้อลิขสิทธิ์หลากหลายแนวมากขึ้น	2
อยากให้บางสำนักพิมพ์มีการผลิตแบบ E-Book	1
อยากให้มีการแยกขายไลทโทโนเวลแยกเป็นตอน	1
อยากให้บางสำนักพิมพ์ลดราคาและควบคุมคุณภาพของไลทโทโนเวล	4
บางสำนักพิมพ์บริหารการตลาดตีพิมพ์รูปเล่มหรือเซ็ทพิเศษได้ไม่เหมาะสม	2

รวม	19
-----	----

ตารางที่ 16 เมื่อจำแนกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะทั้ง 2 ด้าน พบว่า

**ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับโลโก้เนเวล** ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอนั้นอยู่ในจำนวนที่เท่ากันคือ ไม่ควรให้โลโก้เนเวลมันเล็กไป (หมายถึงขนาดรูปเล่มที่จัดพิมพ์ มีขนาดเล็กกว่า 10.54\*14.8) ไม่อยากให้เปลี่ยนเนื้อหาสำหรับโลโก้เนเวลที่มีเนื้อหา 18+ และหากมีเนื้อเรื่อง การทำรูปเล่ม และสำนวนการแปลที่ดี ก็พร้อมที่จะซื้อถ้ามีราคาแพง อย่างละ 1 รายการ

**ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสำนักพิมพ์** ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอมากที่สุดคือ ไม่ชอบที่โลโก้เนเวลออกช้าเกินไป และอยากให้บางสำนักพิมพ์ลดราคาและควบคุมคุณภาพของโลโก้เนเวล จำนวน 4 รายการ รองลงมาคือ ไม่ชอบที่สำนักพิมพ์เล็กตีพิมพ์โลโก้เนเวลที่ยอดขายน้อย อยากให้สำนักพิมพ์มีการซื้อลิขสิทธิ์หลากหลายแนวมากขึ้น และบางสำนักพิมพ์บริหารการตีพิมพ์รูปเล่มหรือเซ็ทพิเศษได้ไม่เหมาะสม จำนวน 2 รายการ และน้อยที่สุดคือ อยากให้บางสำนักพิมพ์มีการผลิตแบบ E-Book และอยากให้มีการแยกขายโลโก้เนเวลแยกเป็นตอน จำนวน 1 รายการ



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL” นั้น ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ที่อ่านไลท์โนเวลใน 4 ด้าน คือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูลความถี่และค่าใช้จ่ายในการเลือกไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม

#### สรุปผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าผู้อ่านไลท์โนเวลเลือกอ่านไลท์โนเวลประเภทใดบ้าง อยู่ในช่วงใดบ้าง และพฤติกรรมการอ่าน มักอ่านในช่วงเวลาใด มีวัตถุประสงค์ใด และสนใจอ่านเนื้อหาประเภทใดมากที่สุด และปัจจัยการเลือกอ่านและซื้อไลท์โนเวล คือปัจจัยใด

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากร คือ สมาชิกเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งเก็บข้อมูลมาได้ 822 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และอาชีพ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ช่วงเวลาในการอ่าน สถานที่ในการอ่าน และระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการอ่านต่อเล่ม

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ปัจจัยการเลือกซื้อ ปัจจัยการเลิกติดตาม รูปแบบไลท์โนเวลที่เลือกอ่าน และหมวดหมู่เนื้อหาที่ซื้อ

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลความถี่และค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ สถานที่ในการเลือกซื้อ จำนวนการซื้อต่อครั้ง และค่าใช้จ่ายในการซื้อไลท์โนเวลต่อครั้ง

ตอนที่ 5 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปจาก Google Form ในการจำแนกข้อมูล หาค่าความถี่และหาค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจ คุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL สรุปผลได้ดังนี้

**1. ปัจจัยส่วนบุคคล** ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 736 คน ร้อยละ 89.5 มีอายุ 19-23 ปี จำนวน 311 คน (ร้อยละ 37.8) รองลงมาคือ อายุ 16-18 ปี จำนวน 251 คน (ร้อยละ 30.5) และเป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 607 คน (ร้อยละ 73.8) รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 77 คน (ร้อยละ 9.3)

## 2. พฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวล

ในด้านเวลา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ส่วนใหญ่ อ่านในช่วงกลางคืน จำนวน 559 คน (ร้อยละ 68.0) และใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านต่อเล่มน้อยกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 414 คน (ร้อยละ 50.4) รองลงมา คือ 6-8 ชั่วโมง จำนวน 275 (ร้อยละ 33.5)

ในด้านสถานที่ในการอ่านพบว่า ใช้เวลาอ่านที่บ้านมากที่สุด จำนวน 742 คน (ร้อยละ 90.3)

ในด้านรูปแบบไลท์โนเวล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านไลท์โนเวล ในแบบรูปเล่ม จำนวน 787 คน (ร้อยละ 95.7) รองลงมาคือ E-Book จำนวน 386 คน (ร้อยละ 47)

ในด้านเนื้อหาที่เลือกอ่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านไลท์โนเวล ที่มี เนื้อหาแนวต่างโลกมากที่สุด จำนวน 656 คน (ร้อยละ 79.8) รองลงมา คือ แนวคอมเมดี้ จำนวน 643 คน (ร้อยละ 78.2)

## 3. พฤติกรรมการซื้อไลท์โนเวล

เมื่อพิจารณาปัจจัยที่เลือกซื้อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อมากที่สุด คือ ซื้อเพราะต้องการติดตามเนื้อเรื่องต่อจากภาพยนตร์การ์ตูน (อนิเมะ) หรือ หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่ชอบ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.22$ ) รองลงมา คือ เลือกซื้อจากภาพหน้าปก และภาพประกอบ ( $\bar{X}=3.84$ ) เลือกซื้อเพราะมีโปรโมชัน ( $\bar{X}=3.46$ ) และเลือกซื้อจากคำโปรยของหนังสือ ( $\bar{X}=3.44$ ) อยู่ในระดับมาก ปัจจัยเลือกซื้อเพราะลดราคา ( $\bar{X}=3.22$ ) เลือกซื้อโดยคำนึงจากสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์ ( $\bar{X}=3.14$ ) ซื้อเพราะมีคนแนะนำ ( $\bar{X}=3.04$ ) ซื้อไลท์โนเวลที่เขียนโดยนักเขียนคนเดิมเสมอ ( $\bar{X}=3.01$ ) ซึ่งทุกปัจจัยมีผลในระดับปานกลาง ในขณะที่ปัจจัยที่มีผลน้อย คือ เลือกซื้อหนังสือที่ติดอันดับขายดี ( $\bar{X}=2.95$ )

ในขณะที่ปัจจัยที่ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามตัดสินใจเลิกติดตาม หรือเลือกซื้อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลิกติดตามมากที่สุด คือ อ่านแล้วไม่ชอบ ( $\bar{x}=3.77$ ) รองลงมา คือ บริษัทเลกตีพิมพ์ หรือไม่ตีพิมพ์เล่มต่อไป ( $\bar{x}=4.22$ )คุณภาพของไลท์โนเวลไม่เหมาะสมกับราคา ( $\bar{x}=2.85$ ) อยู่ในระดับปานกลาง และปัจจัยเมื่อเจอคำผิดในตัวเล่มจำนวนมาก ( $\bar{x}=2.37$ ) ระยะเวลาในการตีพิมพ์ต่อเล่มนานเกินไป ( $\bar{x}=2.35$ ) อยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ส่วนพฤติกรรมการเลือกซื้อในด้านแหล่งที่เลือกซื้อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกซื้อที่ร้านหนังสือในระดับมากที่สุด จำนวน 675 (ร้อยละ 82.1) และรองลงมาในระดับที่ใกล้เคียงกัน คือ เลือกซื้อผ่านทางระบบออนไลน์ จำนวน 661 คน (ร้อยละ 80.4)

ในด้านปริมาณการซื้อไลท์โนเวลต่อครั้ง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ซื้อจำนวน 1-3 เล่ม/ครั้งมากที่สุด จำนวน 425 คน (ร้อยละ 51.7) และใช้งบประมาณในการซื้อต่อครั้ง มากที่สุด คือ 501-1000 บาท จำนวน 381 คน (ร้อยละ 381)

เมื่อนำข้อมูลพฤติกรรมการอ่าน การเลือกซื้อเปรียบเทียบกับอายุของผู้ตอบ แบบสอบถาม พบว่า การเลือกอ่านไลท์โนเวลตามช่วงวัยไม่แตกต่างกัน โดยผู้ตอบแบบสอบถามทุกช่วงวัย เลือกอ่านในรูปแบบเล่มมากที่สุด รองลงมา คือ ในรูปแบบ E-Book และอ่านในเว็บบอร์ด ตามลำดับ

เมื่อนำข้อมูลพฤติกรรมการอ่าน การเลือกซื้อเปรียบเทียบกับอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า การเลือกอ่านไลท์โนเวลไม่แตกต่างกัน โดยผู้ตอบแบบสอบถามทุกอาชีพเลือกอ่านแบบรูปเล่มมากที่สุด รองลงมา คือ ในรูปแบบ E-Book และอ่านในเว็บบอร์ด ตามลำดับ

## อภิปรายผลการศึกษา

ผลการวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ที่อ่านไลท์โนเวล มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อยู่ในกลุ่มอายุ 19-23 ปี และเป็นนักเรียน/นักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของไลท์โนเวลที่ว่า ไลท์โนเวลเป็นบทประพันธ์หรือนิยายที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้อ่านระดับเด็กมัธยม ถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ MATCHA TH. เรื่อง มารู้จักกับ“ไลท์โนเวล”นิยายที่เหมือนกับหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นกันเถอะ!

จากการสำรวจในส่วนของพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ช่วงเวลาที่ใช้อ่านคือช่วงกลางคืน โดยอ่านที่บ้าน และใช้เวลาในการอ่านต่อเล่มน้อยกว่า 5 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภา มิ่งนน เรื่องพฤติกรรมการอ่านหนังสือของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ พบว่า คือผู้ที่อ่านหนังสืออ่านที่บ้านหรือหอพัก และใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านต่อเล่ม คือน้อยกว่า 5 ชั่วโมง

จากการสำรวจพฤติกรรมการอ่าน ในด้านปัจจัยในการซื้อไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม เห็นได้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมในการซื้อมากที่สุด คือ ซื้อเพราะต้องการติดตามเนื้อเรื่องต่อจากภาพยนตร์การ์ตูน (อนิเมะ) หรือ หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่ชอบ รองลงมาคือ เลือกซื้อจากภาพหน้าปก และภาพประกอบ เลือกซื้อเพราะมีโปรโมชัน และเลือกซื้อจากคำโปรยของหนังสือ จะอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เลือกซื้อเพราะลดราคา, เลือกซื้อโดยคำนึงจากสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์, ซื้อเพราะมีคนแนะนำ, ซื้อไลท์โนเวลที่เขียนโดยนักเขียนคนเดิมเสมอ , เลือกซื้อหนังสือที่ติดอันดับขายดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สาวิกา ขุนราม (2550) เรื่อง ปัจจัย

ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อขยาย ประเภทเกาหลี (K-WAVE) ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในด้านผลิตภัณฑ์ มาจาก ความสวยงามของรูปเล่มการออกแบบภาพหน้าปก เป็นรูปวาด ภาพประกอบ หรือภาพถ่ายตัวละคร ที่มีความสวยงาม น่าดึงดูดและ คุณภาพในด้านการจัดหน้าอ่านง่ายมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ ในระดับมากที่สุด (สาวิกา ขุนราม 2550 : 2)

ส่วนปัจจัยในการเลิกติดตาม (เลิกซื้อ) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามตัดสินใจเลิกติดตาม ไลท์โนเวลบางเรื่อง ปัจจัยที่มีผลที่สุด คือ อ่านแล้วไม่ชอบ รองลงมา คือบริษัทเลิกตีพิมพ์หรือไม่ตีพิมพ์เล่มต่อไป จึงเลิกซื้อ, คุณภาพของไลท์โนเวลไม่เหมาะสมกับราคาจึงเลิกซื้อ จัดอยู่ในระดับปานกลาง สุดท้ายคือ เมื่อเจอคำผิดในตัวเล่มจำนวนมาก จึงเลิกซื้อ และระยะเวลาในการตีพิมพ์ต่อเล่มนานเกินไปจึงเลิกซื้อ เป็นปัจจัยที่น้อยที่สุดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม เมื่อพิจารณาจากผลการตอบแบบสอบถามข้างต้น พบว่า ความรู้สึกของผู้อ่านมีผลมากที่สุด หากชอบเรื่องใด แม้ว่าจะใช้ระยะเวลาจัดพิมพ์นาน หรือมีข้อผิดพลาดในการจัดพิมพ์กลับมีผลต่อการเลือกซื้อน้อย

จากการสำรวจในส่วนพฤติกรรมการเลือกอ่านไลท์โนเวลของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่จะเลือกอ่านในรูปแบบรูปเล่ม โดยเนื้อหาที่เลือกอ่านมากที่สุด มีเนื้อหาเกี่ยวกับต่างโลก และเลือกซื้อไลท์โนเวลจากร้านหนังสือใกล้เคียงกับการซื้อผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ของ ลัดดา ยอดทองเลิศ เรื่องพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเชียงรายวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย พบว่าในการซื้อการ์ตูนจะไม่เจาะจงร้าน พบที่ไหนก็ซื้อ จำนวนหนังสือการ์ตูนที่ซื้อในแต่ละเดือน จำนวน 1-5 เล่ม โดยซื้อประมาณ 1-3 เล่มต่อครั้ง และมีงบประมาณการซื้อ 501-1000 บาท/ครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฆานนท์ ปิ่นเสมอ เรื่องพฤติกรรมการซื้อหนังสือผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่า ผู้ที่ซื้อหนังสือผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ซื้อครั้งละ 2-4 เล่ม และใช้จ่ายประมาณ 501-1000 บาท ต่อครั้งอย่างไรก็ตามในรายละเอียดที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ข้อมูลไว้ พบว่า จำนวนเล่มที่ซื้อแต่ละครั้ง ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น กรณีสำนักพิมพ์จัดโปรโมชั่นลดราคา การซื้อในงานหนังสือต่าง ๆ อาทิ สัปดาห์หนังสือแห่งชาติ และงานมหกรรมหนังสือระดับชาติ เป็นต้น ซื้อเพื่อสะสมให้ครบชุด และซื้อจำนวนมากกว่าปกติ โดยอาจจะซื้อมากถึง 20 เล่ม/ครั้ง

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับลักษณะและเนื้อหาของไลท์โนเวล

ผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL นั้น ทำให้ทราบความคิดเห็นและความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับลักษณะและเนื้อหาของไลท์โนเวล ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อบริษัทที่ตีพิมพ์และจัดจำหน่ายไลท์โนเวล โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านไลท์โนเวลของคนไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษาเพจคุยเฟื่องเรื่อง LIGHT NOVEL นั้น ให้ทราบความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับสำนักพิมพ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อบริษัทที่ตีพิมพ์และจัดจำหน่ายไลท์โนเวล โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเพศชายวัยรุ่น ช่วงอายุ 19-23 ปี และเลือกซื้อจากความชื่นชอบเนื้อหา สำนักพิมพ์ควรพิจารณาคัดเลือกเรื่องที่ตรงกับความสนใจของผู้อ่านกลุ่มนี้

2. ผู้อ่านส่วนใหญ่นิยมอ่านไลท์โนเวลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนิยาย อนิเมะหรือมังงะที่ตนชื่นชอบ ดังนั้น การสำรวจความนิยมของนิยาย อนิเมะหรือมังงะจะช่วยให้สำนักพิมพ์คัดเลือกต้นฉบับเพื่อแปลและจัดพิมพ์ เผยแพร่ได้สอดคล้องกับความนิยมได้ และมีข้อเสนอแนะว่า ควรพิจารณาคัดเลือกต้นฉบับหลากหลายแนวมากขึ้น

3. ปัจจัยการเลือกซื้อนอกจากเรื่องที่ชอบแล้ว ปัจจัยเรื่องความสวยงามของหน้าปก และภาพประกอบ และรูปเล่ม มีผลต่อการเลือกซื้อด้วย ดังนั้นสำนักพิมพ์ควรใส่ใจในเรื่องคุณภาพของภาพ ปก ภาพประกอบและรูปเล่มด้วยเช่นกัน และมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดพิมพ์ชุดพิเศษ/การจัด box set ว่าควรมีจัดการให้สวยงามเหมาะสม รวมถึงควรพิจารณาจัดพิมพ์ในรูปแบบ E-Book

4. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดจำหน่าย กรณีที่ยอดจำหน่ายน้อย ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอความเห็นที่ไม่ควรยกเลิกการจัดพิมพ์กลางคัน แต่ควรจัดพิมพ์ให้ครบชุดเสียก่อน และอาจแยกขายเป็นตอนย่อย ๆ เพื่อให้ผู้อ่านแบ่งซื้อได้ที่ละตอนย่อย ๆ ไม่จำเป็นต้องซื้อทั้งชุด

### ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยโดยศึกษาพฤติกรรมโดยภาพรวมของผู้อ่านไลท์โนเวล หากมีการนำไปศึกษาต่อไป ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ไว้ดังนี้

1. ควรทำวิจัยเจาะจงในด้านพฤติกรรมการเลือกซื้อโดยมีปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของไลทโนเวล เช่น ขนาดเล่ม คุณภาพกระดาษ ขนาดตัวหนังสือ ฟอนต์ที่ใช้ในการตีพิมพ์ ว่ามีผลต่อพฤติกรรมของผู้ที่ซื้อหรือไม่อย่างไร
2. ควรทำวิจัยเจาะจงในด้านพฤติกรรมการเลือกอ่านในแต่ละประเภทว่าผู้อ่านไลทโนเวลมีปัจจัยใดจึงเลือกที่จะอ่านในประเภทนั้น ๆ
3. ควรทำวิจัยโดยศึกษาว่าสำนักพิมพ์ที่ได้ลิขสิทธิ์แปลและตีพิมพ์มีผลอย่างไรต่อพฤติกรรมในการซื้อของผู้อ่านไลทโนเวล

## บรรณานุกรม

คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB). (2558).

**การศึกษาพฤติกรรมการอ่านและซื้อหนังสือของคนไทย.** รายงานวิจัย, คณะเศรษฐศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เควิน. **ไลต์โนเวล – ความหมายความหมายและความอยากรู้.** (2561). สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก <https://skdesu.com/th/%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%81%E0%B8%AA%E0%B8%87/>.

จักรพงษ์ เอี่ยมสะอาด สมเกียรติ รักษ์มณี และ รุจิรา สังเนตร. (2561). **การศึกษาพฤติกรรมการใช้ภาษาไทยในไลต์โนเวล.** บทความวิจัย, ภาควิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ฉัตรสุดา แก้วขาว และคณะ. (2549). **ความสนใจในการอ่านหนังสือของประชาชนทั่วไปในกรุงเทพมหานคร.** สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

ฉานนท์ ปิ่นเสม. (2548). **พฤติกรรมการซื้อหนังสือผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.** คณะเทคโนโลยีและการจัดการอุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ดอกฝน. **เทรนด์ของ E-Book และการเติบโตในสายตาของ MEB.** (2561). สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก [https://www.matichon.co.th/book/news\\_1208779](https://www.matichon.co.th/book/news_1208779).

นภา มิ่งนน. (2557). **พฤติกรรมการอ่านหนังสือของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.** สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

เพลินพิศ เนติธรรมกุล. (2548). **รายงานการวิจัยพฤติกรรมการอ่านของนักศึกษาศาสนาบ้านราชภัฏสุราษฎร์ธานี.** รายงานวิจัย, สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

พรพิรุณ หุ่นรอด. (2559). **พฤติกรรมการอ่าน ความพึงพอใจของผู้อ่านนิยายรักโรแมนติกจินยอนยุค.** รายงานการค้นคว้าอิสระ, สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พีรพล เทพประสิทธิ์. (2550). **พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อทัศนคติการแสดงบทบาททางเพศ : กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปีการศึกษา 2550.** สาขาวิชามนุษยศาสตร์, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

เปิดโลก Light Novel คุยคำถามคาใจ เด็กสมัยนี้อ่านอะไรกัน. (2562). สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก <http://www.voicetv.co.th/read/rJ74kHy37>.

ยุบล เบญจรงค์กิจ. (2534). **การวิเคราะห์ผู้รับสาร**, กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลัดดา ยอดทองเลิศ. (2551). **เรื่องพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเชียงรายวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย**. วิทยานิพนธ์, สำนักวิทยบริการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

ไลท์โนเวล. (2563). สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%A5%E0%B8%95%E0%B9%8C%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%A5>.

สาวิกา ขุนราม. (2550). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อนิยาย ประเภทเกาหลี (K-WAVE) ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานคร**. รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2547). **หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

อภิชาติ สุขประเสริฐ. (2555). **พฤติกรรมกรรมการอ่านของเยาวชนในชุมชนแออัด แขวงเมืองราย จังหวัดเชียงใหม่**. รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต, สาขาสารสนเทศศึกษา, คณะศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

12DWCEMBER. **มารู้จักนิยายประเภท Light Novel กันเถอะ!** (2556). สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก [https://entertainment.marumura.com/japan-light-novel/?fbclid=IwAR3uhkehF6PzOy5s8r023kGr9SXXY7wt6Bf\\_69\\_VLTQ4d9f8A59l6vYb8so](https://entertainment.marumura.com/japan-light-novel/?fbclid=IwAR3uhkehF6PzOy5s8r023kGr9SXXY7wt6Bf_69_VLTQ4d9f8A59l6vYb8so).

Light novel. (2563). สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม 2564. สืบค้นจาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Light\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Light_novel).

MATCHA TH. **มารู้จักกับ “ไลท์โนเวล” นิยายที่เหมือนกับหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นกันเถอะ!** (2558). สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก <https://matcha-jp.com/th/423>

MEGAN PETERS. **What's The Difference Between Manga & Light Novels?**. (2559). สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2564. สืบค้นจาก <https://comicbook.com/anime/news/whats-the-difference-between-manga-light-novels-/#3>.



## ประวัติโดยย่อของผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นาย กนกศักดิ์ ผ่องท่าไม้
วัน เดือน ปีเกิด	14 พฤษภาคม 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	502/136 ซอยสรงประภา 1/9 แขวงสีกัน เขตดอนเมือง จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10210
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2556	ประถมศึกษา - มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเคหะทุ่งสองห้องวิทยา 1
พ.ศ.2559	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสีกัน วัฒนารักษ์อุปถัมภ์