

การ์ตูนกับกีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย

Sport Comic : A Study for Development Opportunity towards Satisfaction in
Thai Boxing



การค้นคว้ากีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย

Sport Comic : A Study for Development Opportunity towards Satisfaction in
Thai Boxing



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการจัดการสาระ และการสร้างคุณค่า
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2557



©2558

ธีรพงษ์ พงษ์ภักดี

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การศึกษาเฉพาะบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสาระและการสร้างคุณค่า

เรื่อง การทุนกับกีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย

ผู้วิจัย อธิพงษ์ พงษ์ภัสการ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.ศิริรักษ์ ชาวไชยมหา)

ผู้เชี่ยวชาญ

(ดร.ปีเตอร์ กั้น)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการรักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 12 มกราคม 2558

ธีรพงษ์ พงษ์ภักดี. ปรินญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (การจัดการสาระ และการสร้างคุณค่า),
มกราคม 2558, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

โครงการการศึกษากับกีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย (128 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ดร. ศิริรักษ์ ขาวไชยมหา

บทคัดย่อ

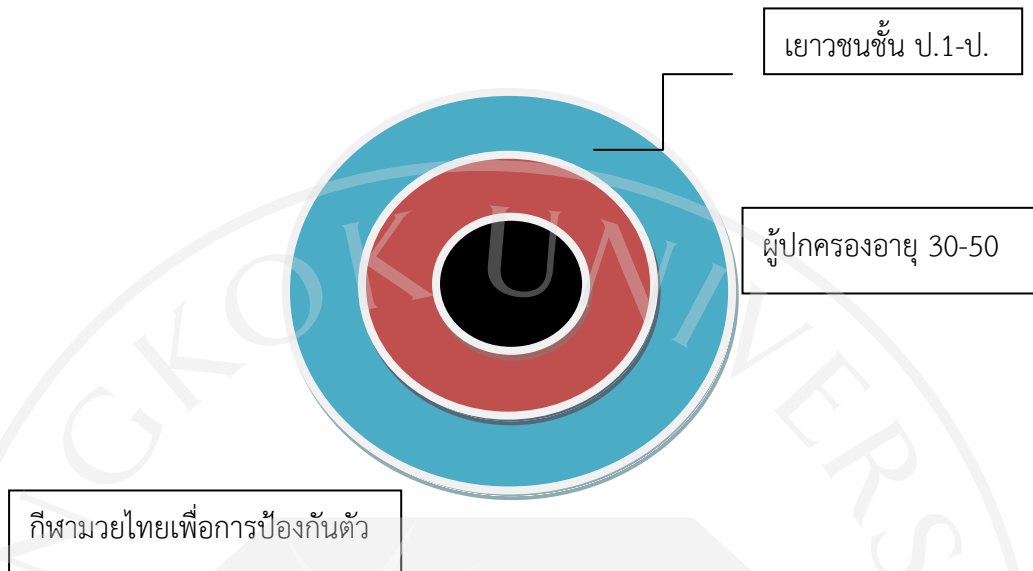
โครงการการศึกษากับกีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย โดยได้มีการศึกษาการพัฒนาการต่อสู้ที่มีมีการนำตัวละครเด่นดังของไทยไปใช้ในงานเขียน และสามารถสร้างคุณค่าให้แก่หนังสือการต่อยมวยได้ เช่น สก๊อต (ญี่ปุ่นเรียก สจ๊วต) กับ อาตอน จาก สตรีท ไฟท์เตอร์ ชูรา จาก เกมส์ World Hero และ สามชัย ต้มยากุ้ง จากเกมส์ต่อสู้ The Fighter 's History ของนักมวยไทยชาวไทยที่มีบทบาทในการต่อสู้ อาภาไชย จาก เคนอิจิ ลูกแกะพันธุ์เสือ (ลงใน Neoz) รวมไปถึงเหล่านักมวยไทยตัวประกอบจากเรื่อง บากิ จอมประจันบาญ และความสนใจจากต่างชาติที่มีต่อมวยไทย ซึ่งถือเป็นมวยไทยคนแรก เพื่อนำมาดัดแปลงการต่อสู้ผ่านช่องทางการ์ตูน

การสร้างหนังสือการต่อยมวยไทย เพื่อให้เยาวชนได้ ได้พัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทยมากขึ้น ซึ่งแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติงานการพัฒนากีฬามวยไทยอาชีพ ระยะ 4 ปี (พ.ศ.2554 – 2557) ของการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ให้ความสำคัญในการสร้างกระแสความนิยมกีฬามวยไทยในประเทศ

วิธีในการศึกษาวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นและการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้เชี่ยวชาญของตัวอย่างจำนวน 10 คน พร้อมผู้ปกครองของตัวอย่างจำนวน 10 คน ในส่วนการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจำนวน 400 คนโดยทำการเก็บแบบสอบถามจากเด็กนักเรียนทั่วไปที่อ่านการ์ตูนในเขตกรุงเทพมหานคร และผู้ปกครอง โดยผู้วิจัยจะทำการสุ่มเลือกอย่างง่ายจากผู้เข้าร้านหนังสือการ์ตูนนำมาวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยและทัศนคติที่มีต่อการอ่านการ์ตูนโดยวิธีการทางสถิติ จากค่าเฉลี่ย ค่าความถี่ 0.05

ผลการวิจัยสามารถนำมาประกอบทำการตลาดในกา พัฒนาการต่อสู้ได้โดยจากผลวิจัยพบว่า เยาวชนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 ความสนใจในเรื่องของกีฬามวยไทยอยู่ หากแต่เพียงภาพลักษณ์ที่เห็นนั้นอาจทำให้ผู้ปกครองไม่ยอมรับในกีฬามวยไทย ผลการวิจัยได้พบข้อเสนอแนะว่าต้องเริ่มจากทำให้เกิดการยอมรับจากผู้ปกครองในเรื่องของความน่ากลัวเปลี่ยนภาพให้

เป็นกีฬาเพื่อป้องกันตัว และจากผลการศึกษาศึกษาสามารถจัดกลุ่มของผลการศึกษาศึกษาเพื่อการพัฒนาความ
ชื่นชอบในกีฬามวยได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้



1. กลุ่มเยาวชนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 กลุ่มเยาวชนที่สนใจในการอ่านการ์ตูนและมี
พัฒนาการที่ดีของเยาวชนในการส่งเสริมความรู้ได้ดี อยู่ในช่วงวัยที่พร้อมทั้งด้านอารมณ์ ร่างกาย หาก
ได้รับการส่งเสริมในการอ่านที่มีการสอดแทรกก็จะสร้างการจดจำให้กับเยาวชนได้ง่าย ๆ โดยเนื้อหา
จะต้องมีความสนุก สอดแทรกกีฬาเข้าไป

2. กลุ่มผู้ปกครองอายุ 30 -50 ปี กลุ่มนี้จะมีหน้าที่ตัดสินใจซื้อให้แก่เยาวชน จะเห็นได้ว่ามี
ความจำเป็นที่จะต้องทำให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจซื้อให้กับเยาวชน พฤติกรรมมักจะอ่านหนังสือก่อน
เยาวชนว่าหนังสือดังกล่าวมีความเหมาะสมมากเพียงใด เพื่อตัดสินใจให้กับเยาวชนว่าควรอ่านหรือไม่

3. กลุ่มคนที่อยากจะเริ่มเล่นกีฬามวย กลุ่มนี้ไม่ได้ต้องการเพื่อการแข่งขันแต่ต้องการเพียง
การป้องกันตัว และเพื่อออกกำลังกายหรือใช้เวลาว่าง ๆ ก่อให้เกิดประโยชน์

ทางผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบที่ได้นำมาทำเป็นแผนการตลาด โดยเล็งเห็นว่าประวัติศาสตร์
มวยไทยเราสามารถดึงเนื้อหาในเรื่องของครูมวยไทยที่มีชื่อเสียง และ เนื้อหาประวัติศาสตร์ชาติไทย
มาทำเป็นการ์ตูนได้โดยเนื้อหาจะสามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วงด้วยกันคือ

- 1.ช่วงการฝึกฝนกีฬามวยไทย
- 2.ฉบับประวัติศาสตร์ไทย

จากที่ได้ศึกษามาพบว่า ครูมวยไทยหลายท่านมีประสบการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจ และสามารถ
ดึงเนื้อหาบางส่วนมาสร้างเป็นการ์ตูนที่มีความสนุกสนานได้ และฉบับประวัติศาสตร์ไทย เราสามารถ
ที่จะดึงช่วงประวัติศาสตร์บางตอนมาสร้างเป็นเนื้อหาให้ความรู้พร้อมความสนุกสนานให้เยาวชนอ่าน

ได้ โดยเนื้อหาจะมีการเรียนการสอนแทรกเข้าไปในการ์ตูนอีกด้วย

ซึ่งจากประมาณต้นทุนและทำงานการเงินทำให้ว่ามีมูลค่าต่อการลงทุนในการทำธุรกิจ

คำสำคัญ: มวยไทย,การพัฒนาเยาวชน, การพัฒนาความชื่นชอบในกีฬา, กีฬามวย, การ์ตูนมวย



Pongpatsakarn, T. M.B.A. (Contents Management and Value Creation), January 2014,
Graduate School, Bangkok University.

Sports Comics: A Study to Increase Interest in Thai Boxing (128 pp.)

Advisor: Siriraks Khawchaimaha, Ph.D.

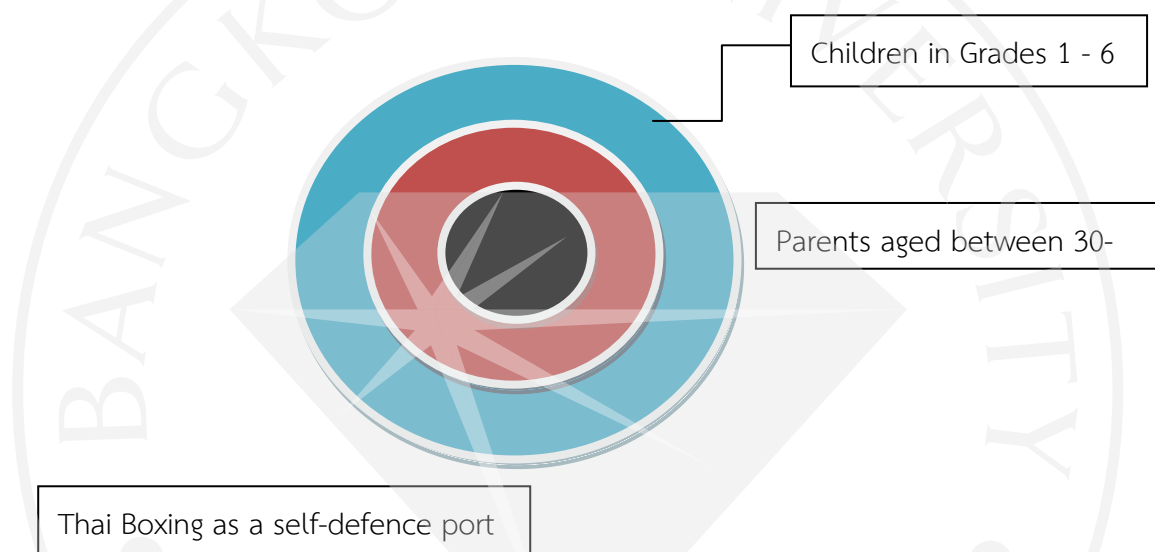
ABSTRACT

The Sports Comics: A Study to Increase Interest in Thai Boxing project is a study based on Japanese comics (manga) which often incorporate famous Thai figures as characters, and in doing so, create value for those comics. Examples include Sagat (in Japanese “Sangat”) and Adon in *Street Fighters*, Shura in *World Heroes*, Samchay Tomyamgun in *Fighter’s History*, and Apachai in *Kenichi: The Mightiest Disciple* (in Neoz), as well as other Thai boxers with supporting roles in *Baki The Grappler*, all of which are Thai boxers who play a role in Japanese comics. Furthermore, Nai Khanom Tom, who was the first Thai boxing instructor, attracted much attention from the foreign media and was also adapted as a cartoon and aired on cartoon media channels.

Thai boxing comics are a means to increase interest in Thai boxing among the youth in line with the four-year strategic and operational plan to improve Thai professional boxing (2011-2014) established by the Sports Authority of Thailand. This plan places emphasis on creating a Thai boxing boom in the country.

The methods used in this study included both qualitative and quantitative research. Qualitative data was drawn from opinions and responses to in-depth interviews of a random sample of ten specialists and ten parents. Quantitative data was based on responses to questionnaires administered to a random sample of 400 comic book readers who are students and parents in the Bangkok area. The researcher selected participants at random by simply walking into a comic book store to give out questionnaires and analysed the results in order to find factors relating to and perspectives on comic books. Data is analysed using descriptive statistics methods at the frequency value of 0.5.

The results of the research study can be used to support marketing strategies. The results show that children in Grades 1 to 6 are interested in Thai boxing. However, due to the image of the sport, their parents often find Thai boxing to be unacceptable. The results of the research study indicate that in order to increase interest, the first step would be to change the mindset of the parents from the image of an intimidating sport to an art of self-defence. The results of the research study can be categorised into three groups as follows:



1.Children in Grades 1 to 6: Individuals in this subject group is interested in reading comic books and characteristically show excellent knowledge development skills. This age group is emotionally and physically equipped, and, if proper reading skills are promoted, children in this age group will easily be able to remember the material. The content of such material must be engaging and also incorporate aspects of the sport.

2.Parents aged between 30 to 50 years: Individuals in this group are the decision-makers who buy the comic books for the younger group. It is evident that these parents must be motivated to buy comics for their children. Parents often read and screen the books to determine the level of appropriateness before deciding whether their children are permitted to read them.

3. Individuals intending to start Thai boxing: Individuals in this group do not want to start Thai boxing only for competing against other athletes, but may also be for the purpose of self-defence, exercise, or as a hobby.

The researcher used the results from this research study to come up with a marketing plan and sees the potential in promoting Thai boxing history such as well-known Thai boxing instructors, as well as Thai history in comic books. Contents can be divided into two parts:

1. Thai boxing training
2. Thai history

From the study, many Thai boxing instructors have interesting experiences, which could potentially be featured in comics and can be very entertaining for readers. Certain aspects of Thai history can also be used as contents in comic books so that they are both informative and interesting at the same time. In this case, lessons can be incorporated into the contents of the comics. The estimated costs and budget show that the investment will be worthwhile.

Keywords: Thai boxing, Youth development, Increasing interest in sports, Boxing sport, Boxing comics

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก อ.ดร. ศิริรักษ์ ชาวไวยมหา ,
ดร.ปีเตอร์ กัน, และดร.ชัยฤทธิ์ ทองด้วง โดยทุกท่านได้ให้ความกรุณา ในการให้คำปรึกษา
ข้อคิดเห็นต่างๆ ในการวิจัยพร้อมทั้งพิจารณาตรวจทานแก้ไข ปรับปรุงงานวิจัยของข้าพเจ้า จนสำเร็จ
ลุล่วง ผู้ทำวิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของคณาจารย์ทุกท่าน จึงขอกราบขอพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้
ด้วย ผู้วิจัยขอ ขอกราบขอพระคุณอย่างสูง สำหรับบุคคลที่มีความสำคัญต่อผู้วิจัยมากที่สุดคือมารดา
และบิดาผู้ล่วงลับ ผู้ซึ่งคอยสนับสนุนทุกอย่างในชีวิตของข้าพเจ้า เป็นกำลังใจสำคัญยิ่งต่อการศึกษา
โดยตลอด ข้าพเจ้าขอเทิดทูนพระคุณนี้เหนือสิ่งอื่นใด

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ยอมสละเวลาอันมีค่ามาเป็นกำลังใจสำคัญในการช่วยแจก
แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ และผู้ที่มีส่วนร่วมในการตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่ให้
ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ และอีกหลายๆท่านที่ไม่อาจถึงในที่นี่ทั้งหมด ขอขอบคุณทุกท่าน
จากใจจริง

ธีรพงษ์ พงษ์ภัสการ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
กิตติกรรมประกาศ	ญ
สารบัญตาราง	ต
สารบัญภาพ	ด
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	9
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	9
1.4 สมมติฐานการวิจัย	10
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประวัติความเป็นมาของมวย	11
2.2 ประวัติความเป็นมาของมวยไทย แม่ไม้มวยไทย	13
2.3 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของมวยไทย	32
2.4 มวยไทยในฐานะต้นทุนทางสังคม วัฒนธรรม และศิลปะการของ การป้องกันตัวในสมัยโบราณ	36
2.5 แผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติงานการพัฒนากีฬามวยไทยอาชีพ ระยะ 4 ปี (พ.ศ.2554 – 2557)	39
2.6 การสร้างหนังสือ ชนิดหนังสือเพื่อการเรียนรู้ การเรียนการสอน และการส่งเสริมการอ่านตามนโยบายของรัฐบาล	43
2.7 หนังสือภาพการ์ตูน	55
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 กลุ่มตัวอย่าง	62
3.2 เครื่องมือทดสอบ	64
3.3 สมมติฐาน	64

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 (ต่อ) ระเบียบวิธีวิจัย	
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	64
3.5 เครื่องมือที่ใช้วิจัย	64
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ผลแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปสำหรับเยาวชน	66
4.2 ผลแบบสอบถามพฤติกรรมของเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูนสำหรับเยาวชน	68
4.3 ผลแบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับกีฬามวยไทยสำหรับเยาวชน	71
4.4 ผลแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปสำหรับผู้ใหญ่	73
4.5 ผลแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่	78
4.6 ผลแบบสอบถามทัศนคติต่อการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่	81
4.7 ผลแบบสอบถามทัศนคติต่อการ์ตูนกีฬาสำหรับผู้ใหญ่	82
บทที่ 5 การกำหนดภาพแบบธุรกิจ	
5.1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย	82
5.2 เป้าหมายธุรกิจ	82
5.3 4P	86
5.4 4C	89
5.5 5C	89
5.6 SWOT	92
5.7 TOWS	93
5.8 กลยุทธ์การตลาด	94
บทที่ 6 งบการเงิน	
6.1 ข้อสมมติในการวิเคราะห์ผลตอบแทนการเงินของโครงการ	101
6.2 การประมาณต้นทุนเงินลงทุนรวม	101
บทที่ 7 สรุปประเด็นปัญหาและข้อเสนอแนะ	
7.1 สรุปผลการวิจัย	107
7.2 อภิปรายผล	113
7.3 ข้อเสนอแนะ	117

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	118
ภาคผนวก	121
ประวัติผู้เขียน	128
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	



สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 3.1:	ตารางกำหนดขนาดตัวอย่าง	63
ตารางที่ 4.1:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามเยาวชน	66
ตารางที่ 4.2:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา	67
ตารางที่ 4.3:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	67
ตารางที่ 4.4:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนการอ่านหนังสือต่อเดือน	68
ตารางที่ 4.5:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเวลาการอ่านหนังสือการ์ตูน	68
ตารางที่ 4.6:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทการ์ตูน	69
ตารางที่ 4.7:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสาเหตุหลักของการซื้อหนังสือการ์ตูน	69
ตารางที่ 4.8:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสาเหตุในการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูน	70
ตารางที่ 4.9:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการบอกต่อหนังสือการ์ตูน	70
ตารางที่ 4.10:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความคิดเห็นว่ามวยไทยเป็นกีฬาหรือไม่	71
ตารางที่ 4.11:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนการอยากเล่นกีฬามวยไทย	71
ตารางที่ 4.12:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนของการเลือกศิลปะป้องกันตัว	72
ตารางที่ 4.13:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกหน้าตาตัวการ์ตูน	72
ตารางที่ 4.14:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศผู้ใหญ่	73
ตารางที่ 4.15:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา	73
ตารางที่ 4.16:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	74
ตารางที่ 4.17:	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ	74

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.18: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการซื้อหนังสือ การ์ตูนให้ลูก	75
ตารางที่ 4.19: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการแสดง ความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนให้ประโยชน์หรือไม่	75
ตารางที่ 4.20: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามหนังสือการ์ตูน จะช่วยอะไรให้กับเด็ก	76
ตารางที่ 4.21: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่าในวัยเด็กท่านเคยอยากเป็นแบบใน การ์ตูนหรือไม่	76
ตารางที่ 4.22: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่าการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจให้ท่านหรือไม่	77
ตารางที่ 4.23: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่า ท่านอ่านการ์ตูนแล้วทำให้อยากเรียนรู้ กีฬาหรือไม่	77
ตารางที่ 4.24: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่า เห็นด้วยหรือไม่หากกระทรวงกีฬา จัดสรรงบทำการ์ตูน	77
ตารางที่ 4.25: ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน	78
ตารางที่ 4.26: ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีทัศนคติต่อกีฬา	78
ตารางที่ 4.27: ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีทัศนคติต่อกีฬา	80
ตารางที่ 5.1: รายละเอียดตำแหน่งงาน	85
ตารางที่ 5.2: วิเคราะห์ SWOT	92
ตารางที่ 5.3: วิเคราะห์ TOWS	93
ตารางที่ 5.4: แผนระยะสั้น 1 ปี	94
ตารางที่ 5.5: แผนระยะยาว ภายใน 3 ปี	95
ตารางที่ 5.6: Pricing Strategy	99
ตารางที่ 6.1: สมมุติฐานรายจ่าย	102
ตารางที่ 6.2: รายได้และรายจ่าย	102
ตารางที่ 6.3: เงินทุน	103
ตารางที่ 6.4: รายได้และรายจ่ายรายได้	103
ตารางที่ 6.5: ค่าใช้จ่าย	104
ตารางที่ 6.6: งบกระแสเงินสด	105

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 6.7: งบดุล	105
ตารางที่ 6.8: งบกำไรขาดทุน	105
ตารางที่ 6.9: สรุปผลตอบแทนทางการเงิน	106
ตารางที่ 7.1: สมมติฐาน	108
ตารางที่ 7.2: ตารางการลงทุนและการกู้ยืม	109
ตารางที่ 7.3: เงินทุน	109
ตารางที่ 7.4: รายได้	109
ตารางที่ 7.5: ค่าใช้จ่าย	110
ตารางที่ 7.6: งบดุล	110
ตารางที่ 7.7: งบกระแสเงินสด	111
ตารางที่ 7.8: งบดุล	111
ตารางที่ 7.9: งบกำไรขาดทุน	112
ตารางที่ 7.10: ตารางผลตอบแทนทางการเงิน	112

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: เว็บไซต์สำนักคณะกรรมการกีฬามวย	39
ภาพที่ 5.1: Organization Chart	85
ภาพที่ 5.2: ราคาของสินค้าเราจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มลูกค้า	87
ภาพที่ 5.3: ภาวะตลาดอานิเมชั่นโดยรวม	95
ภาพที่ 5.4: ช่วงการฝึกฝนมวยไทย	96
ภาพที่ 5.5: ฉบับประวัติศาสตร์	97
ภาพที่ 7.1: ผลสรุป	116

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

มวยไทยเป็นศิลปะการป้องกันตัวที่เป็นวิชาการต่อสู้ชั้นสูงสำหรับเจ้านายและขุนนางชั้นสูงที่เป็นทหาร อบรมสั่งสอนกันเพื่อเป็นคุณสมบัติของชายไทย จากประวัติศาสตร์คนไทยได้ใช้มวยไทยเป็นยุทธศาสตร์คู่ และได้ใช้เป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการสร้างชาติ เพื่อรักษาเอกราชและอธิปไตยจากคนรุ่นบรรพกาลมาสู่บุตรหลานสู่ยุคปัจจุบัน ดังนั้น จึงสามารถจัดศาสตร์มวยไทยไว้วิชาการในการป้องกันชาติดังที่ได้มีการกล่าวไว้ โดย วัลลภิศร์ สดประเสริฐ (2547, หน้า 13) และ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540, หน้า 3) จนถึงปัจจุบันนี้ การฝึกมวยไทยก็ยังได้แพร่หลายไปยังสามัญชนสืบทอดกัน และได้มีพัฒนาการจนเป็นศาสตร์และศิลปะการป้องกันตัวที่สำคัญของโลก เพราะ เพราะถ้าเราไม่มีวิทยาการมวยไทยอาจจะไม่มีชื่อประเทศไทย

พัฒนาการดังกล่าว ทำให้การฝึกฝนมวยไทยแพร่หลายมากขึ้นจนเป็นที่สนใจไปสู่สากลจนเกิดมวยไทยสมัครเล่น และมีการตั้งสมาคมมวยไทยสมัครเล่นแห่งประเทศไทยและแข่งขันมวยไทยสมัครเล่นชิงแชมป์เปียนโลกที่ประเทศไทย เมื่อ พ.ศ. 2538 และขณะนี้มวยไทยเป็นกีฬาอดนินยที่แพร่หลายไปทั่วโลก เกิดการก่อตั้งสมาคมมวยไทยโลกและสหพันธ์มวยไทยโลก ทำให้ศิลปะมวยไทยกลายเป็นยุทธศาสตร์แบบไทยกระจายไปสู่ชาวโลกอย่างแพร่หลาย ซึ่งเป็นนิมิตหมายที่ดีสำหรับมวยไทย ดังนั้น ความสำคัญของมวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวประจำชาติที่พัฒนาการมาเป็นกีฬาของโลกแล้วยังเป็นสิ่งที่มีความค่าหลายประการ ดังนี้

1. มวยไทยสำคัญต่อบุคคล เพราะช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาให้เป็นผู้มีความสมบูรณ์ทางร่างกายและจิตใจ สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข
2. มวยไทยสำคัญต่อชุมชนและสังคม มวยไทยเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายร่วมกันได้หลาย ๆ คน อาจใช้มวยไทยเพื่อการ เล่นสนุกสนาน หรือฝึกหัดเพื่อการแข่งขันกีฬาและจัดการแข่งขันมวยไทยในโอกาสพิเศษต่าง ๆ
3. มวยไทยสำคัญต่อประเทศชาติ มวยไทยมีส่วนสำคัญในการดำรงเอกราชของชาติตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน เพราะช่วยให้การรบของทหารได้เปรียบคู่ต่อสู้
4. มวยไทยสำคัญต่อนานาชาติ มวยไทยสำคัญต่อชาวโลก เนื่องจากนานาชาติเริ่มหันมาสนใจศิลปะการต่อสู้แบบมวยไทยและนิยมฝึกเรียน ทั้งเพื่อการออกกำลังกายและเพื่อการแข่งขัน
5. มวยไทยคู่ราชบัลลังก์ นักมวยไทยในอดีตจะได้รับการฝึกสอนอบรมให้เป็นผู้เสียสละมีความซื่อสัตย์สุจริต มีความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ คุณธรรมประจำตัวนักมวย

ไทยดังกล่าวจึงทำให้พระมหากษัตริย์ไทยโบราณทรงโปรดปรานนักมวยไทยมาก แต่งตั้งให้เป็นราชองครักษ์ ทนายเลือก ทนายตำรวจ ตำรวจหลวง และมหาดเล็ก เป็นต้น

6. มวยไทยทำให้ชาติมั่นคง มวยไทยเป็นเอกลักษณ์ เป็นวัฒนธรรม มวยไทยเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ชาติไทยมั่นคง สร้างความสัมพันธ์อันดีในหมู่คนไทยด้วยกัน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 4 – 5)

จากบริบทความสำคัญข้างต้นจะเห็นว่ามวยไทยเป็นศิลปะการป้องกันตัวเพื่อปกป้องชาติและอธิปไตย และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคนไทย ดังนั้น โดยเนื้อหาคือการแฝงด้วยความรุนแรงมากกว่าเป็นการบันเทิงหรือการกีฬา ซึ่งจากพัฒนาการดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาวิจัยเพื่อให้กีฬามวยไทยเป็นกีฬาเพื่อการป้องกันตัวที่สามารถรวมความบันเทิงและเป็นอีกหนึ่งชนิดกีฬาที่สามารถขยายฐานผู้เล่นไปสู่วัยเด็กและเพศหญิงมากขึ้นโดยการผนวกรวมกับสื่อบันเทิงด้านการ์ตูน ทั้งนี้เพื่อให้มวยไทยสามารถเข้าถึงประชาชนหมู่มากไม่จำกัดเพศ และวัยได้อย่างกว้างขวาง

1.1.1 สื่อบันเทิงด้านการ์ตูนกับโอกาสเพื่อการพัฒนา

มวยไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม ได้มีการนำเสนอศิลปะมวยไทยในสื่อต่างๆหลายรูปแบบ ทั้งในรูปแบบของ ภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์, หนังสือการ์ตูน, แอนิเมชัน รวมถึงในรูปแบบของวิดีโอเกม มวยไทยเริ่มเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ภายหลังจากที่โอซามุ โนกุจิ ได้นำมวยไทยไปดัดแปลงเป็นมวยคิกบ็อกซิ่ง แล้วอ้างว่ามวยไทยลอกแบบมาจากคิกบ็อกซิ่ง ครุยอดตรง เสนานันท์ จึงนำทัพนักกีฬามวยไทยไปชกกับนักมวยคิกบ็อกซิ่งชาวญี่ปุ่น เพื่อพิสูจน์ว่ามวยไทยคือศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวต้นตำรับที่มีมาช้านาน (“มวยไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม”, 2554) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเผยแพร่พัฒนามวยไทยให้เป็นลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่ต่างชาติได้นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ กันไป

ดังนั้น ในบริบทนี้ ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญในการที่จะนำศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เป็นของประวัติศาสตร์ชาติไทยแต่ดั้งเดิม มาเพื่อการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาติ โดยการนำเสนอในรูปสื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านความบันเทิงในรูปแบบของการ์ตูน สื่อบันเทิงในรูปแบบของการ์ตูนก็เป็นสิ่งหนึ่งที่จะทำให้บรรดากลุ่มคนรุ่นใหม่เกิดความสนใจในมวยไทยมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงจิตใจและจิตวิญญาณของกลุ่มเด็กจนถึงวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี สื่อนี้จึงมีความน่าสนใจที่จะนำไปพัฒนาและปลูกฝังมวยไทยให้กับคนไทยในระยะยาว และยิ่งจะปลูกฝังให้เกิดความรักชาติ วัฒนธรรมประเพณี และ ศิลปะแม่ไม้มวยไทยที่เป็นของคนไทย ให้เกิดขึ้นต่อคนรุ่นหลังต่อไปอย่างยั่งยืน

1.1.2 ความนิยมมวยไทยของชาวต่างชาติ

ในปัจจุบันชาวต่างประเทศให้ความสนใจกับการเรียนมวยไทย โดยความสนใจของชาวต่างชาติจะมุ่งเน้นเรื่องของการต่อสู้เพื่อการป้องกันตัว และความนิยมในกีฬามวยไทยทำให้เกิด

ความศรัทธาในด้านกีฬามวยไทย โดยจะเห็นได้ในแต่ละปีที่ประเทศไทยจะมีการจัดไหว้ครูมวยไทย นายขนมต้ม ที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งคนจากทั่วโลกนิยมมาราบไหว้ด้วยความศรัทธาโดยในปี 2556 ที่ผ่านมา มีคนมาราบไหว้ ประมาณ 600 คน และปัจจุบันมีชาวต่างชาติได้ร่วมพิธีการไหว้ครูมวยไทยนายขนมต้มนี้จำนวนมากกว่าหลายพันคน อีกทั้ง กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา ยังได้จัดเป็นอีเวนต์แห่งชาติที่รวมไว้เป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยอีกด้วย (“นักมวยกว่า 60 ประเทศ”, 2556)

ความนิยมของต่างชาติที่มีต่อศิลปะการป้องกันตัวมวยไทย มีให้เห็นทั่วทุกทวีปทั้งยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น เอเชีย สำหรับในประเทศไทยจะมีต่างชาติมาเข้าค่ายมวยไทย ในทั้งภูเก็ต พัทยา และค่ายมวยในแต่ละจังหวัด นอกจากนี้แล้วหากลองเินของด้านการตลาดมวยไทยเป็นสิ่งที่มีความเสี่ยงมากสำหรับชาวต่างชาติ ในช่วงหนึ่ง มวยไทยเคยมีกระแสที่ดีจากการขึ้นชกน้อง ต้ม ปริญา เจริญผล ที่เคยโด่งดังจากการเล่นภาพยนตร์เรื่อง Beautiful boxer ในประเทศไทยรายได้ถือว่าไม่ประสบความสำเร็จ แต่ในต่างประเทศสามารถสร้างรายได้มากกว่า 1 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งส่วนใหญ่ได้รับการตอบรับดีและมีการสร้างกระแสในเรื่องของการเรียนมวยไทยแล้วทำให้สวยขึ้น ส่งผลให้มีดารานักแสดงหลายคนหันมาสนใจกีฬามวยไทยมากขึ้น โดยจะเห็นได้จากอัตราการเรียนมวยไทยอย่างเช่น ค่ายเจริญทองเปิดอิมมามากกว่า 8 ปี ในปัจจุบันพบว่า ผู้หญิงมาเรียนมวยไทยที่ค่ายมากกว่า 70% โดยในปัจจุบันค่ายมวยเริ่มปรับภาพลักษณ์ตัวเองจากความเป็นผู้ชาย ดูโหดร้าย เป็นกีฬาผู้ชายปรับให้มีความเป็นการเรียนเพื่อการป้องกันตัวแทน และอย่างค่ายเจริญทองอิม นั้นก็ได้้นำการฝึกของเทควันโดมาปรับใช้เพื่อให้คนนั้นสนใจเรียนมากขึ้น (“มวยไทยเทรตดี”, 2555)

และในปัจจุบันค่ายมวยไทยที่รองรับชาวต่างชาติมีมากขึ้น โดยจากบทสัมภาษณ์จาก นายปัญญา ไกรทัศน์ หัวหน้ากลุ่มประชาสัมพันธ์ กรมการท่องเที่ยว พบว่า ค่ายมวยไทยที่รองรับชาวต่างชาติปัจจุบันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. ค่ายมวยที่เปิดสอนต่างชาติที่เข้ามาเพื่อฝึกซ้อมมวยไทยจริงๆ โดยชาวต่างชาติเหล่านี้จะซ้อมอย่างจริงจัง ไม่ออกไปไหน เรียนและซ้อมมวยเพียงอย่างเดียว เวลาเรียนก็จะให้เพื่อนถ่ายรูปไว้ให้ จากนั้นเมื่อเรียนเสร็จแล้วก็จะบันทึกไว้ว่าแต่ละวันได้ทำอะไรไปบ้าง เพื่อเก็บไว้เป็นหลักฐานนำไปต่อยอดเมื่อกลับประเทศ

2. ประเภทที่สอง เป็นค่ายที่เปิดรับชาวต่างชาติแบบฉาบฉวย เช่นมีทัวร์ต่างชาติมาลง ก็ให้มาลองเตะกระสอบทราย ตั้งท่าถ่ายรูป เมื่อได้รูปกลับไปก็สามารถนำไปอวดเพื่อนๆ ญาติพี่น้องในประเทศของเขาได้ๆ ได้มาเรียนมวยไทยที่เมืองไทยแล้ว

3. ส่วนประเภทสุดท้าย คือค่ายมวยที่เปิดเพื่อรับนักท่องเที่ยวต่างชาติที่จะเข้ามาเที่ยวและมาพักอยู่นานๆ เนื่องจากต่างชาติหลายคนที่มาอยู่เมืองไทยนานๆ ราคาที่พักจะสูงตามไปด้วย ดังนั้นจึงมีชาวต่างชาติจำนวนหนึ่งนิยมมาพักอยู่ในค่ายมวยแทน อย่างเช่น ค่ายมวยในภูเก็ต ก็จะมีที่พักให้

สะดวกสบาย มีสถานที่ให้เรียนและฝึกซ้อมทั้งเช้าเย็น ส่วนชาวต่างชาติอาจจะซ้อมบ้างไม่ซ้อมบ้าง หรือออกไปท่องเที่ยวข้างนอกมากกว่า โดยใช้ค่ายมวยเป็นที่พักแทน ก็จะประหยัดค่าที่พักได้มาก (“มวยไทยแรง!?! ต่างชาติฮิต”, 2555)

1.1.3 หนังสือการ์ตูน หรือ มังงะ - แอนิเมชันกับมวยไทย

หนังสือการ์ตูน ในปัจจุบันพบว่าหนังสือการ์ตูนมีวางขายตามท้องตลาดมากมาย ไม่ว่าจะเป็นชาติตะวันตก ตะวันตก หรือของประเทศไทย การ์ตูนเหล่านี้ถือเป็นสิ่งได้รับความนิยมทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่นการ์ตูนถือเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ ในประเทศญี่ปุ่นนั้นหนังสือการ์ตูนในแต่ละปี สามารถสร้างยอดขายได้ถึง 8 ล้านเล่ม โดยในครึ่งปีแรกของปี 2557 และการ์ตูนญี่ปุ่นยังสามารถผลักดันตัวเองให้สร้างยอดขายได้ทั่วโลก แชนจ์หน้าการ์ตูนของประเทศตัวเองนั้นก็คือเรื่องของ one piece ด้วยเนื้อหาที่น่าสนใจและความสนุกสนานของเนื้อเรื่อง การผจญภัย โดย one piece มียอดขายรวมทั้งโลกมากกว่า 260 ล้านเล่มและเป็นการ์ตูนที่มียอดขายจำหน่ายสูงสุดในประวัติศาสตร์มังงะในประเทศญี่ปุ่น (“วันพีซ มังงะเบอร์ 1 ของโลก”, 2555)

มังงะคือ เป็นภาษาญี่ปุ่นที่มีความหมายว่า การ์ตูน จึงเป็นสิ่งที่นักอ่านการ์ตูนมักจะเรียนการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามังงะ มังงะถูกพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอูคิโยเอะกับจิตรกรรมตะวันตก ความพยายามของญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายๆ รูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพแบบอูคิโยเอะไม่ให้ความสำคัญเนื่องจากคิดว่าความรู้สึกโดยรวมของภาพสำคัญกว่า อย่างไรก็ตาม มังงะที่เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองหลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นถูกสหรัฐอเมริกาบังคับให้เปิดเสรีภาพแก่สื่อมวลชน (“มังงะ”, 2556)

สิ่งสืบเนื่องในกระแสวัฒนธรรมมวยไทย ส่งผลให้เกิดตัวละครในมังงะและแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงหลายซีรีส์ อาทิ มินักมวยไทย เช่น สมาน (อังกฤษ: Soman Sono Arikton) จากการ์ตูนเรื่อง ลูกเตะอสูร (ญี่ปุ่น: キックの鬼; อังกฤษ: Kick no Oni) เป็นนักมวยไทยที่ทำการต่อสู้กับนักคาราเต้ นามว่า ทาดาชิ ซาวามูระ โดยปรากฏตัวในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน รวมทั้งมีการปรากฏตัวของตัวการ์ตูนที่ใช้วิชามวยไทยที่มีชื่อเสียง

การ์ตูนที่เราอ่านกันนั้น นอกจากจะให้ความสนุก ความเพลิดเพลิน จินตนาการ รวมถึงความรู้แง่และคติสอนใจไปในตัวแล้ว นอกจากนี้ การ์ตูนยังได้นำเสนอเกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านต่างๆ ด้วย โดยในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เราอ่านกันนั้น ก็อย่างที่รู้กันอยู่ว่า พวกเขาได้นำเสนอถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขาให้ผู้อ่านได้เห็นกัน และมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้อ่านบางคนอีก

ด้วย ในแง่ของการเลียนแบบ หรือ จะศึกษาให้เข้าใจวัฒนธรรมของพวกเขาอย่างถ่องแท้ด้วย เหมือนกัน

ในการ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่องนั้น ก็ได้มีการนำเสนอถึงวัฒนธรรมของชนชาติอื่นๆด้วยเหมือนกัน โดยการนำเอาจุดเด่นที่มีอยู่ของชนชาตินั้นๆมาผูกกับเนื้อเรื่องเพื่อให้เนื้อเรื่องนั้นมีความน่าสนใจและได้รับอรรถรสมากขึ้น และทำให้วัฒนธรรมเด่นๆของประเทศนั้น ก็ถูกเผยแพร่ไปยังที่ต่างๆ ผ่านทางหนังสือการ์ตูน น่าจะเรียกได้ว่า การ์ตูนนั้นเปรียบเสมือนกับทูตฉบับกระเปาะเลย โดย ไทยเรานั้นก็เป็นชาติหนึ่งที่ญี่ปุ่นนำมาใช้ในการแต่งเรื่องมากอีกชาติหนึ่ง

การ์ตูนญี่ปุ่นอยู่หลายเรื่องเหมือนกัน ที่นำเสนอเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับ ประเทศไทยเรา ไม่ว่าจะเป็น คนไทย อาหารไทย สถาปัตยกรรม หรือ วัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆ มากมาย

หากจะพูดถึงเอกลักษณ์ของคนไทย ที่คนต่างชาตินึกถึงกันมากที่สุด ก็คงจะหนีไม่พ้น ศิลปะการต่อสู้อย่าง มวยไทย และในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็มีตัวละครที่เป็นคนไทย และ ต้องเกี่ยวข้องกับมวยไทยอยู่หลายคน รวมถึงเกมส์วีดีโอบางเกมส์ โดยเฉพาะ เกมส์ต่อสู้ ก็จะมีนักมวยไทยมาใส่ด้วย เช่น สกัด (ญี่ปุ่นเรียก สงัด) กับ อาดอน จาก สตรีท ไฟท์เตอร์ ซูรา จาก เกมส์ World Hero และ สามชัย ต้มยำกุ้ง จากเกมส์ต่อสู้ในนามอย่าง The Fighter 's History เป็นต้น นี่ยังรวมไปถึง เหล่านักมวยไทยชาวไทยที่มีบทบาทในการ์ตูนญี่ปุ่นอีก อย่าง อาภาไชย จาก เคนอิจิ ลูกแกะพันธุ์เสือ (ลงในNeoz) รวมไปถึงเหล่านักมวยไทยตัวประกอบจากเรื่อง บากิ จอมประจันบาญ ที่มักจะเสร็จพระเอกของเรื่องอย่างง่ายดายเป็นประจำ

ตัวละครคนไทยในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ไม่ได้มีแต่นักมวยไทยอย่างเดียว แต่ยังมีนักกีฬาประเภทอื่นอีกด้วย เช่น พรชัย ที่เป็นนักมวยสากลจากเรื่อง ก้าวแรกสู่สังเวียน (และ เขาก็เป็นโจทย์คำถาม ในสุดยอดแฟนพันธุ์แท้การ์ตูนญี่ปุ่น รายการ แฟนพันธุ์แท้ ถ้าใครยังจำกันได้) นอกจากนี้ ในก้าวแรกสู่สังเวียนก็ยังมี จิมมี่ ศรีฟ้า ซึ่งเป็นนักชกไทยอีกคนหนึ่งด้วย นักฟุตบอลเยาวชนทีมชาติไทยจากเรื่อง กัปตันชิบาสะ ที่มี 3 พี่น้องกรสวัสดิ์ ซึ่งประกอบไปด้วย ฟ้าลั่น, สกุล, และ ชนะ รวมถึง กัปตัน บุนนาค ที่เขาเอาตระก้อ และ มวยไทยมาประยุกต์กับการเตะบอล โดยพวกเขาเหล่านี้ก็เคยสร้างความลึกลับใจให้กับทีมเยาวชนญี่ปุ่นที่นาทีมโดยชิบาสะมาแล้ว

จากบทความนี้นั้น ก็เห็นได้ชัดเจนว่า การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องต่างๆของประเทศไทย และได้การสะท้อนถึงการใช้กีฬาและเอกลักษณ์ของคนไทยในรูปแบบต่างๆ เพื่อความบันเทิง ไปสู่เยาวชน

เรื่องประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนนั้น มีงานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนอยู่ โดยผู้วิจัยทั้งหลายเชื่อว่าเราสามารถนำเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่อย่างซูเปอร์แมนมาใช้ในการส่งเสริมการอ่านได้ เช่นเดียวกับวรรณกรรมทั้งหลายที่ครูและผู้ปกครองมักไม่ชอบกับหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ จากงานวิจัยมีนักวิจารณ์หลายคนกล่าวว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้นเป็นการอ่าน

“ฉบับง่าย ๆ” ที่ไม่มีความซับซ้อนเหมือนอย่างหนังสือจริงที่มีแต่แถวของตัวหนังสือโดยไม่มีภาพประกอบ ศาสตราจารย์แคโรล ทิลลี (Professor Carol Tilley) จากภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กล่าวว่าการ์ตูนมีความซับซ้อนเช่นเดียวกับการอ่านในรูปแบบอื่น ๆ และเด็ก ๆ ก็ได้รับประโยชน์จากการอ่านอย่างน้อยได้มากเท่ากับการอ่านหนังสือประเภทอื่น ๆ เหมือนกัน เธอยังเสริมว่าที่สำคัญมันช่วยเพิ่มในเรื่องของคำศัพท์และการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน และว่านักวิจารณ์การ์ตูนและหนังสือการ์ตูนหลายคนมาจากกลุ่มคนที่คิดว่าเด็ก ๆ กำลังมองดูภาพต่าง ๆ โดยไม่ได้รวมถ้อยคำไว้ด้วยกัน ซึ่งเธอแย้งว่าอาจจะเป็นเด็กบางคน แต่ไม่ใช่ทั้งหมด ถึงแม้ว่าผู้ใหญ่จำนวนมากรวมทั้งครูและบรรณารักษ์จะยินดีนำหนังสือหนังสือการ์ตูนไว้ในคลังหนังสือก็ตาม ก็มักจะไม่พิจารณาความเหมาะสมของการ์ตูนในฐานะที่เป็นเนื้อหาสำหรับนักอ่านที่เป็นเยาวชนแต่อย่างใด แคโรลกล่าวว่า ต่อไปว่าในบางขอบเขตหนังสือเล่มใด ๆ เป็นหนังสือที่ดีได้และไม่ดีได้เช่นกัน มันขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพส่วนตัวและสติปัญญาของผู้อ่าน โดยรวมแล้วการ์ตูนเป็นเพียงสื่ออีกอย่างหนึ่ง อีกประเภทหนึ่ง หากการอ่านนำไปสู่ความรู้หรือความเข้าใจที่เป็นประโยชน์แล้วละก็ ผู้อ่านต้องชื่นชอบเนื้อหาพร้อมไปกับการทำความเข้าใจแบบแผนทางสังคม ภาษาและวัฒนธรรม และหากมีการพิจารณาภาพและถ้อยคำไปพร้อม ๆ กับการเล่าเรื่องอย่างแท้จริงแล้ว ก็จะสามารถทำให้การ์ตูนเป็นกรณีที่ซับซ้อนได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ

จากงานวิจัยข้างต้นคงทำให้เห็นได้ว่าหากมีการใช้หนังสือการ์ตูนมาเล่าเรื่องที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้สำหรับเด็ก ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์ ๆ ไม่น้อยทีเดียว ข้อสำคัญอยู่ที่เนื้อหาที่เราต้องการถ่ายทอด และตัวการ์ตูนที่จะช่วยเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่าน ที่สำคัญหากบ้านเราสามารถทำสื่อประเภทการ์ตูนได้หลากหลาย และสามารถจัดพิมพ์เผยแพร่ในราคาที่ไม่แพงอย่างกว้างขวางแก่เด็กและเยาวชน ก็เท่ากับเป็นการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านให้เกิดขึ้นแก่เด็ก ๆ ในบ้านเราไม่มากนักน้อยทีเดียว (“พินลเมฆ เรื่องหนังสือการ์ตูน”, 2552)

1.1.4 การ์ตูนไทยในปัจจุบัน

การ์ตูนไทยในปัจจุบันถือว่าอยู่ในขั้นวิกฤตเนื่องจากการ์ตูนที่มีขายอยู่ในท้องตลาดจะเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น 90 % ส่วนการ์ตูนนั้นมักจะถูกมองว่าเป็นการ์ตูนที่ไม่มีความสวยงามและเนื้อหาไม่น่าสนใจ และไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร โดย นายศักดา เอี้ยว อุปนายกสมาคมการ์ตูนไทย ได้เปิดเผยหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยนั้น คาดว่าน่าจะมีไม่ต่ำกว่า 1 พันล้านบาท แต่ไม่ทราบแน่ชัดว่ามีมูลค่าที่แท้จริงเท่าไร เนื่องจากยังไม่เคยมีหน่วยงานใดทำการเก็บข้อมูลดังกล่าว อย่างไรก็ตามมองว่ามากกว่า 90% เป็นหนังสือการ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะจากประเทศญี่ปุ่น รวมไปถึงจากโซนทวีปยุโรปและอเมริกา ขณะที่หนังสือการ์ตูนไทยมีส่วนแบ่งทางการตลาดไม่ถึง 10% สาเหตุหนึ่งที่ทำให้หนังสือการ์ตูนไทยมีส่วนแบ่งทางการตลาดน้อยนั้น เนื่องมาจากส่วนหนึ่งการ์ตูนไทยไม่ได้ผลิตกันในรูปอุตสาหกรรม อย่างในประเทศญี่ปุ่น ที่จะมีการวางจำหน่ายในทุกๆ สัปดาห์ แต่สำหรับประเทศ

ไทย เนื่องจากผู้เขียน ผู้แต่ง หรือบุคลากรทางด้านนี้มีน้อย กว่าที่จะออกมาได้แต่ละเล่มหรือแต่ละตอน ต้องใช้เวลา จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมค่อนข้างสูง แทนที่การ์ตูนไทย “สำนักพิมพ์ในประเทศไทยที่มีการผลิตและวางจำหน่ายหนังสือการ์ตูนไทย มีอยู่ไม่กี่ราย เช่น ไทยคอมมิคส์, บงกช และ สยามกีฬา แต่การจำหน่ายค่อนข้างมีสัดส่วนน้อย เมื่อเทียบกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น กล่าวคือ ในสำนักพิมพ์แห่งหนึ่ง แต่ละเดือนจะมีการวางจำหน่ายหนังสือการ์ตูนอยู่ประมาณ 10 เล่ม แต่อาจจะมีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นวางจำหน่าย 8 เล่ม อีก 2 เล่มเป็นการ์ตูนไทย ทั้งนี้เกิดจากความล่าช้าในการผลิตงานที่ต้องใช้เวลามากนั่นเอง จึงทำให้ในตลาดมีหนังสือการ์ตูนไทยน้อยมากเมื่อเทียบกับกลุ่มหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น”

ดังนั้นหากต้องการให้การ์ตูนไทยได้รับความนิยม สิ่งสำคัญที่ต้องทำและให้การสนับสนุนคือ ต้องมีการพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถมากขึ้น รวมไปถึงต้องทำออกมาในรูปแบบอุตสาหกรรมมากขึ้น รวมไปถึงสิ่งสำคัญที่สุดนั่นคือ การปรับเปลี่ยนไลฟ์สไตล์ผู้อ่านโดยเฉพาะวัยรุ่นทุกๆไปให้หันมาสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนไทยทดแทนการ์ตูนญี่ปุ่น หรือจากยุโรปและอเมริกาแทน ส่วนระยะเวลาที่คาดว่าจะสามารถทำให้สถานการณ์การ์ตูนไทยมีส่วนแบ่งในตลาดดีขึ้นได้นั้น คาดว่าต้องใช้ระยะเวลาค่อนข้างยาวนานทีเดียว

ขณะที่ในปัจจุบันวัยรุ่นไทยยังคงนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสูงเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ การ์ตูนจากอเมริกาและยุโรป สุดท้ายคือการ์ตูนไทย ขณะที่วัยรุ่นในกลุ่มผู้หญิงจะนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวรัก โรแมนติก ส่วนผู้ชายยังคงนิยมอ่านแนวต่อสู้ และกีฬา

อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่า ปัจจุบันโดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น จะเริ่มเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนิชมาเกิดมากขึ้น เช่น มีการผลิตและจำหน่ายหนังสือการ์ตูนสำหรับกลุ่มรักร่วมเพศ ซึ่งหนังสือการ์ตูนประเภทดังกล่าว กำลังกลายมาเป็นปัญหาสำคัญในไทย เนื่องจากวัยรุ่นไทยบางกลุ่มหันมานิยมอ่านกันมากขึ้นนั่นเอง (“ญี่ปุ่นกลืนตลาดการ์ตูนไทย 90%”, 2550)

1.1.5 มูลค่าตลาดการ์ตูนในประเทศไทย

ธนาคารกสิกรไทยได้เปิดเผยตัวเลขในปี 2553 การตลาดในประเทศไทยยังสามารถเติบโตได้อีกสามารถต่อยอดเข้าสู่ตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ได้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทยคาดว่า ตลาดหนังสือการ์ตูนในปี 2553 มีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท มีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 5-7 จากการเปิดเผยข้อมูลพบว่าตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศมีขนาดใหญ่ และมีความหลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาและกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นดังเช่นในอดีต โดยหนังสือการ์ตูนถูกนำมาใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก และเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราวที่หลากหลายตั้งแต่เรื่องราวในเชิงประวัติศาสตร์ วรรณคดี และเรื่องธรรมะด้วยภาพที่ชวนให้น่าอ่านมากขึ้น โดยหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในประเทศมีทั้งหนังสือการ์ตูนที่วาดโดยนักเขียนต่างชาติและคนไทย ซึ่งสามารถจำแนกสภาพตลาดของหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท ได้ดังนี้ หนังสือการ์ตูนต่างประเทศ เป็นหนังสือ

การ์ตูนที่มีส่วนแบ่งตลาดสูงถึงประมาณร้อยละ 93-95 ของมูลค่าตลาดทั้งหมด หากจำแนกเป็นประเทศของแหล่งที่เขียนการ์ตูน จะพบว่าส่วนใหญ่มาจากประเทศญี่ปุ่น (ร้อยละ 90) ส่วนที่เหลืออีกประมาณร้อยละ 3-5 มาจากประเทศเกาหลีใต้ ฮองกงและอื่นๆ หนังสือการ์ตูนต่างประเทศที่มีจำหน่ายในไทย แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทย สำนักพิมพ์ไทยซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนจากต่างประเทศเพื่อนำมาแปล และตีพิมพ์จำหน่ายในประเทศ ตลาดหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทยในประเทศไทยมีขนาดใหญ่ หนังสือการ์ตูนมีความหลากหลายทางด้านเนื้อเรื่องที่มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายทั้งวัยเด็กจนถึงวัยทำงาน เพศหญิงและเพศชาย กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ซื้อหนังสือการ์ตูนกลุ่มนี้อ่านเพื่อความบันเทิง และช่องทางการจำหน่ายการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทยมีหลายช่องทาง ตั้งแต่ร้านหนังสือขนาดเล็ก จนกระทั่งศูนย์หนังสือขนาดใหญ่ นอกจากนี้ ในระยะหลังการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทยที่จำหน่ายได้เน้นการขยายฐานผู้อ่านในกลุ่มเด็กมากขึ้น โดยการผลิตการ์ตูนเชิงความรู้และสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน (เช่น การ์ตูนความรู้สอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์) ออกมาจำหน่ายเพิ่มมากขึ้น

2. หนังสือการ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ผู้นำเข้าจัดจำหน่ายในรูปของหนังสือการ์ตูนที่เป็นภาษาต่างประเทศ หนังสือการ์ตูนที่นำเข้ามีความหลากหลายในเนื้อหาเช่น การ์ตูนเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็ก และการ์ตูนวัยรุ่น นอกจากนี้ รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนนำเข้ายังมีความหลากหลาย เช่น การ์ตูนภาพขาว-ดำและภาพ 4 สี การ์ตูนปกแข็ง-ปกอ่อน กระดาษมันและกระดาษแข็ง การ์ตูนภาพ pop-up เป็นต้น หนังสือการ์ตูนนำเข้ามีความโดดเด่นทางด้านความสวยงามของหนังสือ ทำให้หนังสือกลุ่มนี้มีราคาค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทย ส่งผลให้ตลาดของผู้ซื้อหนังสือการ์ตูนกลุ่มนี้ยังมีไม่มากนักในปัจจุบัน และช่องทางการจัดจำหน่ายยังคงจำกัดอยู่ในศูนย์หนังสือ และร้านขายหนังสือนำเข้าซึ่งมักเปิดให้บริการในศูนย์การค้าและคอมมูนิตีมอลล์ ผู้ซื้อการ์ตูนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ซื้อเพื่อต้องการเก็บสะสม เนื่องจากรูปลักษณ์ที่สวยงามของหนังสือ ความมีชื่อเสียงของนักเขียน ความชื่นชอบที่มีต่อตัวผู้เขียน และซื้ออ่านเพื่อต้องการฝึกภาษาหนังสือการ์ตูนไทย ส่วนแบ่งตลาดหนังสือการ์ตูนไทยยังมีไม่มากนักเมื่อเทียบกับหนังสือการ์ตูนต่างชาติ (ประมาณร้อยละ 5-7) ในปัจจุบัน นักวาดการ์ตูนไทยได้มีการปรับปรุงลายเส้นในการวาด และสำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนไทยขยายฐานผู้บริโภคโดยการเพิ่มเนื้อหา/แนวการ์ตูนที่ผลิต จากเดิมผลิตการ์ตูนเพื่อสนองต่อความต้องการของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่สนใจทางด้านความสนุกสนานและความบันเทิง มาสู่การผลิตการ์ตูนความรู้เชิงสร้างสรรค์ การ์ตูนธรรมะ วรรณคดีและประวัติศาสตร์ทั้งไทยและจีน ตลอดจนการนำภาพยนตร์ที่นิยมและมียอดของผู้ชมจำนวนมาก มาเขียนเป็นการ์ตูน ทั้งนี้ การผลิตการ์ตูนไทยให้มีความหลากหลายของเนื้อหาเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการอ่านของลูกค้าแต่ละกลุ่มมากขึ้น

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ยังให้ความคิดเห็นอีกว่าการขยายตัวของตลาดหนังสือการ์ตูนในภาพรวม โดยมีแรงผลักดันมาจากปัจจัยบวกของการปรับตัวดีขึ้นของภาวะเศรษฐกิจในประเทศ ที่ส่งผลให้กำลังซื้อของผู้อ่านเพิ่มสูงขึ้น ประกอบกับปัจจัยบวกจากการผลักดันของนโยบายภาครัฐที่กำหนดให้การส่งเสริมการอ่านเป็นวาระแห่งชาติ รวมทั้งการร่วมมือระหว่างภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดงานหนังสืออย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการกระตุ้นให้คนไทยรักการอ่านหนังสือมากขึ้น ซึ่งเป็นผลให้ยอดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนในประเทศเพิ่มขึ้นตามด้วย

การขยายตัวของตลาดหนังสือการ์ตูนที่พิมพ์ในประเทศ ได้แก่ หนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลไทยและหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งมีปัจจัยสนับสนุนจากการที่สำนักพิมพ์ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนในตลาดดังกล่าว เน้นการดำเนินกลยุทธ์เพื่อขยายฐานผู้อ่านจากกลุ่มผู้อ่านเพื่อความบันเทิงขยายไปยังกลุ่มผู้อ่านที่สนใจทางด้านความรู้ โดยการผลิตการ์ตูนเชิงความรู้และสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน การ์ตูนวรรณคดี ประวัติศาสตร์และการ์ตูนธรรมะ ออกมาวางจำหน่ายและโฆษณาประชาสัมพันธ์ในตลาดมากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเสริมจากการพัฒนาทักษะการวาดภาพและการวางโครงเรื่องของนักเขียนการ์ตูนไทยซึ่งทำให้หนังสือการ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่สนใจของผู้อ่านมากขึ้น (“ตลาดหนังสือการ์ตูนปี’ 53”, 2553) จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างหนังสือการ์ตูนมวญไทย เพื่อให้เยาวชนได้หันมาสนใจในกีฬามวญไทยมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบัน การกีฬาแห่งประเทศไทย(กกท.) ได้นำแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการพัฒนากีฬามวญไทยอาชีพ ระยะ 4 ปี (พ.ศ.2554 – 2557) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างกระแสความนิยมกีฬามวญไทยในประเทศ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.2.1 เพื่อศึกษาความสนใจของเยาวชนต่อการ์ตูนมวญไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบของความบันเทิง สอดแทรกลงในกีฬามวญไทย

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 ที่เราจะศึกษาได้ระดับชั้นไม่เกินประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูน

1.3.3 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ปกครองเราจะศึกษาเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับการ์ตูน และถามความคิดเห็นเกี่ยวกับมวญไทย

1.3.4 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้ใหญ่ที่เคยอ่านการ์ตูน ไม่จำกัดอายุ ศึกษาทัศนคติเรื่องการ์ตูนที่เคยอ่านในวัยเด็ก

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 หนังสือการ์ตูนทำให้เยาวชนสนใจกีฬามวยไทยมากขึ้น

1.4.2 เยาวชนสนใจรูปแบบของความบันเทิงเป็นตัวการ์ตูน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้เป็นประโยชน์ ดังนี้

- 1.5.1 เป็นข้อมูลให้กับหน่วยงานที่ต้องการส่งเสริมให้เยาวชนได้เห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมไทย
- 1.5.2 ช่วยพัฒนากีฬามวยไทยให้อยู่คู่กับประเทศไทย
- 1.5.3 เปลี่ยนมุมมองของกีฬามวยไทยที่มีต่อความรุนแรง

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

- มังงะ - หมายถึง หนังสือการ์ตูน ชื่อเรียกตามภาษาญี่ปุ่น
- มวยไทย - ชนิดกีฬา ที่ใช้การต่อสู้โดยใช้ทุกส่วนของร่างกาย
- K1 - กีฬาต่อสู้ที่นำศิลปะการต่อสู้แขนงต่าง ๆ เช่น มวยไทย คาราเต้ กังฟู เทควันโด โดยมีกติกาคือห้ามใช้ศอกและนวมคอตีเข้า
- Kick Boxing - หมายถึงการนำกีฬามวยไทย ผสม กับ คาราเต้ ซึ่งเป็นการพัฒนาโดยเกิดจากมวยไทยโดยตัดการใช้เข่าและศอกออกไป เพื่อลดความอันตรายลง

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหนังสือการ์ตูนมวยไทย สำหรับเด็กระดับชั้นไม่เกินประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการจำแนกรูปแบบของมวยในกีฬาโอลิมปิก
- 2.2 ประวัติความเป็นมาของมวยไทย แม่ไม้มวยไทย
- 2.3 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของมวยไทย
- 2.4 มวยไทยในฐานะต้นทุนทางสังคม วัฒนธรรม และศิลปะการของการป้องกันตัวในสมัย

โบราณ

2.5.แผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติงานการพัฒนากีฬามวยไทยอาชีพ ระยะ 4 ปี (พ.ศ.2554 – 2557)

2.6 ค่ายมวยในประเทศไทย

2.7 ครูมวยที่มีชื่อเสียง

2.8 การสร้างหนังสือ ชนิดหนังสือเพื่อการเรียนรู้ การเรียนการสอน และการส่งเสริมการอ่าน

ตามนโยบายของรัฐบาล

2.10 หนังสือภาพการ์ตูน

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการจำแนกรูปแบบของมวยในกีฬาโอลิมปิก

มวยเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ศาสตร์ที่ว่าเพราะเป็นวิชาการที่ทุกท่าน อาจจะศึกษาหาความรู้ได้เช่นวิชาแขนงอื่นๆ และเป็นศิลป์อย่างสูงของนักมวยคนหนึ่งยากที่นักมวยอีกคนหนึ่งจะพึงปฏิบัติ สืบทอดต่อไปได้ ดังที่ตระหนักดีว่า มวยเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอย่างหนึ่งตามธรรมชาติ ปัจจุบันมีมวยอยู่ 2 ชนิดคือ

1. มวยปล้ำ เป็นกีฬาที่เป็นที่นิยมเสมอมาตั้งแต่มีการบันทึกในประวัติศาสตร์ จุดกำเนิดของกีฬามวยปล้ำเกิดขึ้นเมื่อ 15,000 ปีในบริเวณที่ตั้งของประเทศฝรั่งเศส โดยมีหลักฐานเป็นรูปภาพเกี่ยวกับมวยปล้ำในถ้ำแห่งหนึ่ง ชาวบาบิโลนและชาวอียิปต์ได้เผยแพร่การแสดงของนักมวยปล้ำโดยการปล้ำและการเข้าล็อกซึ่งเป็นที่รู้จักกันในปัจจุบัน ในยุคกรีกโบราณมวยปล้ำมีหลักฐานอย่างเด่นชัดผ่านทางตำนานและเรื่องเล่าต่าง ๆ เช่น การแข่งขันมวยปล้ำ และแ่งมุมต่าง ๆ ในรูปแบบที่โหดร้าย ปัจจุบันมวยปล้ำถูกบรรจุเป็นหนึ่งในกีฬาโอลิมปิก

2. มวยชก แบ่งเป็น 2 แบบคือ ชกด้วยหมัด บวกกับการต่อสู้ด้วยเท้าตามแบบมวยไทย และโดยชกด้วยหมัดเพียงอย่างเดียว ที่เรียกว่า มวยสากล

การแข่งขันกีฬามวยกับโอลิมปิก

ประวัติมวยสากล (2553) ในปัจจุบันกีฬาเป็น 1 ในกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ที่ได้รับการบรรจุโดยมวยที่ได้รับการคัดเลือกเข้าไปแข่งขันมีด้วยกัน 2 ชนิดคือ

2.1 กีฬามวยสากลสมัครเล่น เกิดขึ้นตั้งแต่ 5,000 ปีมาแล้วในดินแดนเมโสโปเตเมีย ต่อมาเมื่อเกือบ 700 ปี ก่อนคริสตกาล การชกมวยเป็นที่นิยมแพร่หลายมาก จนถูกจัดอยู่ในกีฬาโอลิมปิกสมัยโบราณด้วย กีฬาโอลิมปิกสมัยใหม่ครั้งแรกที่กรุงเอเธนส์ ประเทศกรีซ ปี ค.ศ. 1896 การชกมวยยังถือว่าเป็นกีฬาที่อันตรายเกินไปและไร้ความเป็นผู้ดี จึงไม่มีการบรรจุเข้าในการแข่งขัน แต่เนื่องจากชาวอเมริกันชื่นชอบกีฬาชกมวยมาก ดังนั้นในปี ค.ศ. 1904 ที่เซนต์หลุยส์ สหรัฐอเมริกา กีฬาชกมวยก็เป็นกีฬาสาริต และได้รับการบรรจุเป็นกีฬาชิงเหรียญทองในโอลิมปิกปี ค.ศ. 1908 ที่ประเทศอังกฤษ และว่างเว้นไปในปี ค.ศ. 1912 ที่สวีเดน ซึ่งเป็นประเทศรักสงบและถือว่าการชกมวยขัดต่อกฎหมาย และต้องถูกยกเลิกอีกในปี ค.ศ. 1916 เพราะสงครามโลกครั้งที่ 1 จนในปี ค.ศ. 1920 โอลิมปิกที่เบลเยียมจึงได้มีการแข่งขันอีกครั้งและมีการแข่งขันเรื่อยมา

2.2 กีฬามวยปล้ำ มีมาตั้งแต่โอลิมปิกสมัยโบราณ และถือว่าเป็นการแข่งขันที่เก่าแก่ที่สุดในบรรดากีฬาทั้งหลาย เมื่อโอลิมปิกสมัยโบราณเกิดขึ้นในปี 776 ก่อนคริสตกาล มวยปล้ำก็เป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่รวมอยู่ด้วยและก็ยังเป็นกีฬาหลักสืบต่อมา เมื่อเข้าสู่โอลิมปิกยุคปัจจุบันที่เริ่มในปี ค.ศ. 1896 คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีความคิดที่จะพยายามเชื่อมโยงไปถึงสมัยโบราณโดยเสาะหากีฬาที่นิยมกันในทุกห้วงมหัศจรรย์ สร้างความบันเทิงให้แก่ผู้คนในสมัยนั้น ไม่ว่าจะในกรีซ อาณาจักรอัสซีเรีย บาบิโลน ตลอดจนถึงอินเดีย จีน และญี่ปุ่น แล้วในที่สุด พวกเขาก็ได้พลิกฟื้นกีฬามวยปล้ำแบบที่เชื่อว่าพวกกรีก กับโรมันนิยมในสมัยก่อน เรียกว่า มวยปล้ำสไตล์กรีกโก-โรมัน (Greco-Roman) ให้คืนชีพขึ้นมา สไตล์นี้นักมวยปล้ำจะใช้แต่แขนและส่วนที่อยู่เหนือเอวขึ้นไปในการต่อสู้ และการจับคู่ต่อสู้ก็ต้องจับที่บริเวณแขนหรือส่วนบนของลำตัวเท่านั้น มวยปล้ำกรีกโก-โรมันนั้นเป็นที่นิยมในทวีปยุโรป ต่อมาในโอลิมปิกครั้งที่ 3 ที่เซนต์หลุยส์ สหรัฐอเมริกา ปี 1904 ก็เกิดมวยปล้ำสไตล์ใหม่ขึ้นมา เรียกว่า แบบฟรีสไตล์ (Freestyle) ซึ่งอนุญาตให้ใช้ขาได้ โดยได้รับความนิยมจากทั่วโลกมากกว่าแบบแรก เพราะสามารถใช้ทุกส่วนของร่างกายได้ ตลอดระยะเวลาหลายปีนักมวยปล้ำจากทวีปยุโรปครองความเป็นจ้าวในมวยปล้ำแบบกรีกโก-โรมัน ส่วนแบบฟรีสไตล์นั้นไม่มีชาติใดโดดเด่นแต่เพียงผู้เดียว อย่างไรก็ตาม มวยปล้ำแบบฟรีสไตล์ถูกต้อนในโอลิมปิก 1912 ที่สวีเดน ให้มีแต่แบบกรีกโก-โรมัน ซึ่งก็เป็นเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ซึ่งในสมัยนั้นยังไม่มีกำหนดเวลาแบ่งเป็นยก

2.2 ประวัติความเป็นมาของมวยไทย

มวยไทยเป็นทั้งยุทธวิธีและกีฬาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมการต่อสู้ป้องกันตัวแบบไทยที่สืบทอดกันมานานเป็นพันปี ถ้าสืบย้อนไปจะพบว่า มวยไทยมีมาพร้อมกับมีคนไทย คนไทยใช้มวยไทยในการป้องกันการรุกรานจากชนชาติอื่น ๆ เช่น ในสมัยราชวงศ์น่านเจ้า สมัยกรุงสุโขทัยกรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี กรุงรัตนโกสินทร์ และพัฒนาจนมาถึงปัจจุบัน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (“สปอร์ต โฟกัส”, 2547, หน้า 38 – 40)

- 2.2.1 มวยไทยสมัยอาณาจักรน่านเจ้า (พ.ศ. 1291)
- 2.2.2 มวยไทยสมัยกรุงสุโขทัย (พ.ศ. 1781 – 1921)
- 2.2.3 มวยไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. 1893 – 2310)
- 2.2.4 มวยไทยสมัยกรุงธนบุรี
- 2.2.5 มวยไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์
- 2.2.6 มวยไทยสมัยโลกาภิวัตน์ (ปัจจุบัน)

2.2.1 มวยไทยสมัยอาณาจักรน่านเจ้า

มวยไทยสมัยน่านเจ้า สันนิษฐานได้ว่า คนไทยมีมวยไทยไว้ต่อสู้กับผู้เข้ามารุกราน คนไทยมีรูปร่างเล็กกว่าชาวจีน แต่มีพิชสงในการต่อสู้ สู้ได้ก็สู้ สู้ไม่ได้ก็ถอย แต่ไม่เคยยอมจำนน บรรพบุรุษของไทยได้คิดค้นวิธีการต่อสู้แบบแฝงไว้ด้วยพิชสงรอบตัว เรียกว่าแบบ “พันลำ” ซึ่งแปลว่า “รอบด้าน” สำหรับไว้ต่อสู้ป้องกันตัว วิธีการต่อสู้แบบนี้มีการใช้หัวขวิด ปากกัด ดินเตะ ถีบเหน็บ มือตะบุด ตบต้อย ทูป ศอกถอง ฟันสับ สันเตี้ย เข่ากระทุ้ง ก้นกระแทก แบกบ่าทุ้ม ล้มทับ จับหัก ควักนัยน์ตา ฝ่าลูกหมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นการต่อสู้ด้วยมือเปล่า สู้เพื่อป้องกันตัว สู้เพื่อความอยู่รอด แม้ตัวจะเล็กแต่ก็มีพิชสงรอบตัวหน่วย (ศึกษานิเทศก์ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2541, หน้า 9)

ลักษณะการต่อสู้ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า บรรพบุรุษไทยได้ใช้การต่อสู้มานานจนเป็นมวยไทยขึ้นมาในภายหลัง โดยในสมัยน่านเจ้า พ.ศ. 1291 พระเจ้าฟิลาอเกียได้รวบรวมอาณาจักรไทยขึ้น เรียกว่า อาณาจักรน่านเจ้ารบกับจีน โดยใช้อาวุธ ใช้หอก ใช้ง้าว การต่อสู้มือเปล่าก็มีอยู่บ้างแต่ส่วนมากจะใช้ระยะประชิดตัวและนิยมการเลียนแบบจีน (รังสฤษดิ์ บุญชลอ, 2541, หน้า 14) มวยไทยสมัยน่านเจ้าจึงมีลักษณะไม่มีแบบแผนที่แน่นอน สู้แบบสัญชาตญาณรอบตัวคล้ายมวยปล้ำ แต่มีความรุนแรงกว่า

2.2.2 มวยไทยสมัยกรุงสุโขทัย

การใช้มวยไทยประกอบการใช้อาวุธอื่น ๆ ในการต่อสู้ระยะประชิดตัว ยังคงมีอยู่ในสายเลือดของคนไทย แม้ว่าจะไม่เรียกว่ามวยไทยโดยตรงแต่ก็เป็นยุทธวิธีประกอบการรบที่สมบูรณ์แบบ มีการใช้วิชาศิลปศาสตร์ 18 ประการ สำหรับผู้ที่ทำหน้าที่เป็นพระเจ้าแผ่นดินไว้ว่า จะต้องรู้เกี่ยวกับ “มายา” คือ ความรู้เกี่ยวกับมวยไทย กระบี่กระบอง อันเป็นการต่อสู้ระยะประชิดตัว รวมทั้งแบบ

แผนการสู้รบที่เรียกว่า ตำราพิชัยสงคราม (สุจิตรา สุคนธ์ทรัพย์, 2540, หน้า 64) ความดังกล่าว สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการฝึกมวยไทยในช่วงปี พ.ศ. 1781 – 1921 ที่มีการต่อสู้กับข้าศึกแบบ มือเปล่าด้วยวิชามวยไทย แต่ส่วนใหญ่ก็ยังใช้อาวุธชนิดต่าง ๆ เพื่อการกอบกู้ประเทศชาติ โดยสำนัก เรียนวิชามวยไทยแบ่งออกเป็น 3 แห่ง ดังนี้

1. วัด ศึกษาเล่าเรียนจากครูอาจารย์ที่บวชเป็นพระภิกษุและมีฝีมือในการต่อสู้
2. บ้าน ศึกษาเล่าเรียนจากผู้มีความรู้เป็นผู้ถ่ายทอดวิชามวยไทยให้กุลบุตร กุลธิดา
3. สำนักราชบัณฑิต ฝึกให้เรียนวิชาการต่อสู้ป้องกันตัว มีการฝึกใช้อาวุธบนหลังช้างม้า วัว

ควาย (รังสฤษฏ์ บุญชลอ, 2541, หน้า 14)

การรบแบบประจัญบานมีโอกาสที่จะใช้มวยไทยมาก ดังนั้น การฝึกการใช้อาวุธต้องฝึกมวย ไทยเป็นพื้นฐาน และชายชาติรีในยุคสุโขทัยจะฝึกฝนมวยไทยกันแทบทุกคน เด็กผู้ชายสมัยสุโขทัย ตอนยังเข้าสู่วัยรุ่นมักจะฝึกหัดมวยไทยกันทุกคน การฝึกมวยไทยเป็นส่วนหนึ่งของผู้ที่จะมีลักษณะ ชายชาติรี โดยกล่าวว่า ชายชาติรี หมายถึง ผู้มีศิลปะวิชาอาคม หรือผู้มีฝีมือทางการต่อสู้ ประกอบด้วย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ก, หน้า 11)

1. คุณวุฒิ
2. มารยาท
3. มนุษยธรรม
4. วีรกรรม
5. ความทรหดอดทน
6. อำนาจทางคาถาอาคม
7. พลังกาย
8. ศิลปะการต่อสู้มวยไทยและกระบี่กระบอง

ชายชาติรีในสมัยกรุงสุโขทัยจึงเป็นมวยไทยกันแทบทุกคน เพราะต้องเตรียมพร้อมรับมือผู้ รุกรานและเป็นการออกกำลังกายไปด้วย ขณะเดียวกันก็ใช้ในการทดสอบพลังกำลังและแสดงออก ถึงความเป็นชายชาติรีในตัวเอง เพราะนอกจากมวยไทยจะฝึกหัดเพื่อเป็นการออกกำลังกายและเพื่อ การเตรียมความพร้อมสำหรับการทำศึกสงครามแล้ว ยังมีการฝึกประลองพลังกำลังและ ชั้นเชิงการ ต่อสู้ในเทศกาลงานถือน้ำพิพัฒน์สัตยา งานประเพณีต่าง ๆ สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ ผู้ชมในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี ดังปรากฏในกฎหมายจารีกถลงในโบราณ ในมังรายศาสตร์มีเรื่องเกี่ยวกับ มวยไทย คือ ในเรื่องสาเหตุวิวาท คำดี กำหนดไว้ 16 ประการ มีประการที่ 7 ต่อด้วยกัน และประการที่ 15 เล่นการพนัน ในสมัยสุโขทัยถือว่า การชกมวยเวทีชั่วคราวตามงานวัดและงานเฉลิมฉลองต่าง ๆ เป็นลักษณะศิลปะป้องกันตัว เป็นประเพณีอันดีงามไม่ใช่เป็นการพนันจึงไม่มีการเสียภาษีอากรแต่ อย่างไม่ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ข, หน้า 14)

กล่าวโดยสรุป การชกมวยไทยในสมัยกรุงสุโขทัยมีทั้งส่วนที่เป็นยุทธวิธีประกอบการใช้อาวุธสำหรับต่อสู้ป้องกันการรุกรานจากชาติอื่น ๆ ซึ่งเป็นวิชาที่เจ้าฟ้าเจ้าแผ่นดินและโอรสของกษัตริย์จะต้องเรียนไว้เป็นคุณสมบัติของขุนศึกในฐานะจอมทัพไทยมีการบูรณาการใช้ร่วมกับอาวุธอื่น ๆ ในระยะประชิด ดังนั้น มวยไทยจึงถือว่าเป็นศิลปะชั้นสูงสำหรับชาติไทย และในขณะเดียวกันก็มีการถ่ายทอดลงสู่สามัญชน โดยร่ำเรียนกันตามวัด บ้าน และราชสำนักต่าง ๆ ใช้สำหรับเป็นกีฬานันทนาการแข่งขันกัน เป็นประเพณีในยามว่างเว้นจากศึกสงคราม เตรียมความพร้อมด้านพลกำลังและทดสอบความเป็นชายชาติวีรบุรุษไปด้วยในขณะเดียวกัน

2.2.3 มวยไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา

มวยไทยสมัยกรุงศรีอยุธยามีความเด่นชัดว่า มีการฝึกกันโดยทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นพระมหากษัตริย์ ขุนนางชั้นสูง และชาวบ้านที่อาศัยใช้ชั้นเชิงมวยไทยเข้ารับราชการ ถวายตัวเป็นมหาดเล็กรับราชการเจริญก้าวหน้า บางท่านขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์ ซึ่งมีรายละเอียดดังที่กล่าวว่าการฝึกมวยควบคู่ไปกับการฝึกใช้อาวุธที่มีอยู่ในสมัยนั้น คือ ดาบ ดั้ง เขน ทวน หอกใหญ่ หอกคู่ เสโล โทมร ธนู และมีดสั้น เป้าประสงค์จากการฝึกก็คือการเตรียมไพร่พลไว้สำหรับการศึกสงคราม ที่จะเกิดขึ้น โดยสำนักฝึกที่มีชื่อเสียง ได้แก่ สำนักดาบพุทไธสวรรย์ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ค, หน้า 15) สอดคล้องกับเป้าหมายของสำนักดาบพุทไธสวรรย์ที่ได้ผลิตนักดาบและนักมวยซึ่งล้วนแต่มีเกียรติประวัติชื่อเสียงเป็นจำนวนมาก เมื่อชายไทยคนใดที่ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถเป็นเลิศแล้ว ก็ต้องไปขึ้นทะเบียนสังกัดกรมทนายเพื่อเข้าประจำการในกองทัพ ซึ่งมีชื่อว่า “หมู่ทะลวงฟัน” การเป็นทหารจึงเป็นนักมวยไปด้วยในตัว (หน่วยศึกษา นิเทศก์ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2541, หน้า 11)

ลักษณะพิเศษของมวยในสมัยอยุธยาจึงมีลักษณะ ดังนี้

1. มีกฎหมายเกี่ยวกับการชกมวยในสมัยกรุงศรีอยุธยาช่วงสมเด็จพระเอกาทศธรรมีกฎหมายเกี่ยวกับการชกมวยเกิดขึ้นเรียกกฎหมายนี้ว่า พระอัยการเบ็ดเสร็จ (อ้างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ง, หน้า 11 – 15) ระบุไว้ ดังนี้ “117 มาตราหนึ่ง คนทั้งสองเป็นเอกจิตเอกฉันท์ **ตีมวยด้วยกันก็ตี แลปล้ำกันก็ตี แลผู้หนึ่งต้องเจ็บปวดก็ตี คนที่ถึงแก่ภรรยาพก็ตี ท่านว่าหาโทษมิได้** อนึ่งมีผู้ยุงตกรางวัลก็ตี ให้ปล้ำตีนั้นผู้หาโทษมิได้ เพราะเหตุผู้ยุงนั้น จะได้มีเจตนาที่จะใคร่ให้สิ้นชีวิตหามิได้ แต่ใคร่ดูเล่นเป็นผาสุภาพ เป็นกรรมแก่ผู้ถึงภรรยาพเองแล” นอกจากนี้ยังมีกฎหมายพระเจ้ามังรายหรือมังรายศาสตร์ ลักษณะวิวาท พ.ศ. 2230 สมัยรัชกาลสมเด็จพระเพทราชา มีความว่า คนทั้งหลายในโลกนี้จักวิวาทผิดกันด้วยเหตุ 16 ประการ ดังนี้

1. กู้ของท่าน
2. ยืมของท่าน
3. รวมทุนกันทำการค้ากำไร

4. รับจ้างทำงานไม่สำเร็จละทิ้งงานเสีย
5. ให้ของแล้วจะขอคืน
6. ปลอม (ปลอม) ของซึ่งไม่มีวิญญาณ
7. ต่อยกัน
8. ผัวเมียจะหย่ากัน
9. รักเมียท่านจับมือถือนม
10. แย่งทรัพย์และแย่งมรดก
11. ผากของกันไว้
12. ของสูญเสียไป
13. ไม่คืนไม่ครบถ้วน
14. ของน้อยอ้างว่าของมาก
15. การเล่นการพนัน
16. เหตุระหว่งคนเลว คนตีพ่อ แม่ ลูก ผัวเมีย ข้าและเจ้า

กฎหมายลักษณะวิวาทต่อกันนี้มีหลายมาตรา และที่เกี่ยวข้องกับ**มวยไทย** ได้แก่มาตราหนึ่ง : คนสองคนตีกัน ปล้ำกัน ผู้หนึ่งตายก็ให้เลิกแล้วกันไป เพราะเขาปล้ำกันมิเจ้าพระยา เจ้าขุนตีปล้ำกัน และมีผู้ยุยงให้ทำดังนั้น หากฝ่ายหนึ่งตายลง ให้ผู้ยุยงท่านเผาศพเสียเพราะเหตุไปเคียวเข็นให้ท่านต่อสู้กัน การชกมวยน่าจะถือว่าเป็นความสมัครใจของทั้งสองฝ่าย ดังนั้น จึงมีกฎหมายไม่ให้เอาผิดฝ่ายที่กระทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเสียชีวิต และคงถือว่าเป็นการแข่งขันเร่ริงตามปกติทั่วไปนั่นเอง

2. พระมหากษัตริย์ ราชวงศ์ ชุนนางชั้นสูง ตลอดสามัญชนตื่นตัวในการแข่งขันชกมวยในสมัยกรุงศรีอยุธยาที่มีพระมหากษัตริย์ที่เป็นนักมวยมาชกมวยกับชาวบ้านตามงานประเพณีเร่ริงพระมหากษัตริย์องค์ที่กล่าวถึง คือ สมเด็จพระศรีสรรเพชญ์ที่ 8 หรือพระเจ้าเสือ ซึ่งโปรดการชกมวยมากถึงขนาดทรงปลอมพระองค์ออกมาชกกับชาวบ้านขณะคู่ต่อสู้ถึงสามคน ดังที่พระเจ้าเสือได้ปลอมแปลงพระองค์เป็นสามัญชนมาชกมวยกับนักมวยฝีมือดีของเมืองวิเศษไชยชาญ โดยขณะนักมวยเอกถึงสามคน ได้แก่ นายกลางหมัดตาย นายใหญ่หมัดเหล็กและนายเล็กหมัดหนัก โดยทั้งสามคนพบกับความพ่ายแพ้อย่างบอบช้ำ จากฝีมือมวยไทยของพระองค์ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540จ, 16)

เมื่อพระมหากษัตริย์ทรงโปรดวิชามวยไทย เป็นแบบอย่างด้านมวยไทยจึงทำให้มีการฝึกมวยไทยกันอย่างแพร่หลายในราชสำนักและขยายไปสู่บ้านและวัด โดยเฉพาะวัดถือเป็นแหล่งประสิทธิ์ประสาทวิชามวยไทยอย่างดี เพราะชุนศึกเมื่อมีอายุมากมักจะบวชเป็นพระและสอนวิชาการต่อสู้ให้ลูกศิษย์ที่ดีและมีความกตัญญูรู้คุณ โดยเฉพาะนักมวยเด่นในยุคหลัง ๆ ก็เกิดจากการฝึกฝนกับพระใน

วัดแทบทั้งสิ้น ลักษณะดังกล่าวทำให้การฝึกมวยไทยแพร่หลายและขยายวงกว้างขวางไปสู่สามัญชนมากยิ่งขึ้น

3. นักมวยมีโอกาสเข้ารับราชการให้ก้าวหน้าได้การเป็นนักมวยไทยนั้นถือได้ว่ามีโอกาสในการรับใช้ชาติบ้านเมืองในการเป็นทหารพิทักษ์ราชบัลลังก์ เพราะว่า นักมวยฝีมือดีจะเข้าเป็นทหารส่วนราชการที่เรียกว่า ทนายเลือกตำรวจวัง ซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปว่าเป็นหน่วยที่เกี่ยวกับนักมวย ถึงขนาดตั้งเป็นกรมนักมวยเกิดขึ้นกรมดังกล่าวเรียก กองทนายเลือก ซึ่งในสมัยอยุธยาทำหน้าที่หลายอย่าง บางครั้งเรียก ตำรวจหลวง ทนายตำรวจ หรือกรมนักมวย ทำหน้าที่รักษาความปลอดภัยภายในพระราชวัง ดังที่ ส.พลายน้อย (อ้างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ฉ, หน้า 18) กล่าวไว้ในเกร็ดโบราณคดีว่า กรมนักมวย หรือทนายเลือก เป็นกรมหนึ่งสำหรับกำกับนักมวย ทนายเลือกหรือพวกนักมวย ที่จัดขึ้นเป็นรักษาพระองค์นั้น เห็นจะมีมาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาแล้วนักมวยที่เจริญก้าวหน้าในหน้าที่ราชการจนได้เป็นถึงกษัตริย์ คือ นายมะเตือ หรือพระเจ้าเสือ ซึ่งก็คือพระสรรเพชญ์ที่ 8 โดยในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มีนักมวยฝีมือดี ตำแหน่งมหาดเล็กหลวง ชื่อนายเตือ ต่อมารับราชการมีความดีความชอบได้เลื่อนบรรดาศักดิ์เป็นหลวงสรศักดิ์ สังกัดกรมช่าง ต่อมาได้เลื่อนดำรงตำแหน่งกรมพระราชวังบวรสถานมงคล เมื่อสมเด็จพระเพทราชาสวรรคตลง ได้ขึ้นครองราชสมบัติ ทรงพระนามว่า สมเด็จพระสรรเพชญ์ที่ 8 แต่สามัญชนถวายพระนามว่า สมเด็จพระเจ้าเสือ ซึ่งตรงตามบุคลิกลักษณะของท่าน (หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2541, หน้า 10)

นอกจากนี้ นักมวยไทยที่มีชื่อเสียงสมัยกรุงธนบุรีอย่างนายทองดี ฟินขาว ก็ใช้วิชามวยไทยรับราชการจนเจริญก้าวหน้าเป็นพระยาพิชัยดาบหัก เจ้าเมืองพิชัย และใช้วิชามวยไทยกอบกู้ชาติบ้านเมืองมาเป็นเอกราชจนถึงปัจจุบันก็เพราะใช้วิชามวยไทยนั่นเอง

4. มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่สำคัญดูแลนักมวยที่รับราชการในพระราชสำนักในยุคนี้จากกล่าวได้ว่าเป็นยุคทองของมวยไทย เพราะนักมวยที่มีฝีมือจะถูกเรียกเข้าสังกัดกรมทหารเลือก กรมตำรวจหลวง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กรมนักมวย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบทบาทและสถานภาพของการเป็นนักมวยในยุคนี้ค่อนข้างจะเป็นที่ยอมรับของสังคมและราชสำนักมาก บทบาทของทนายเลือกนอกจากจะทำหน้าที่รักษาความปลอดภัยในพระมหाराชวังและทำการฝึกหัดมวยไทยให้ทหารและพระราชโอรสแล้วยังมีหน้าที่พิเศษอีกหลายอย่าง สมัยอยุธยาพระเจ้าแผ่นดินมีกองกำลังทหารกองหนึ่งสำหรับทำหน้าที่ถวายการอารักขา เรียกว่า กองทนายเลือก ผู้เข้ารับราชการในกองนี้ได้รับคัดเลือกมาจากนักมวยฝีมือดี เป็นชายฉกรรจ์ที่มีรูปร่างลำต้นแข็งแรง นอกจากนั้นบรรดาเจ้านายชั้นสูงก็มีทนายเลือกไว้ประจำตัวเช่นเดียวกัน ทนายเลือกมีบทบาทสำคัญและอยู่ใกล้ชิดพระยุคลบาทพระเจ้าแผ่นดินดังเช่นระหว่างที่สมเด็จพระนารายณ์มหาราชทรงประจวบกับไล่เสด็จสวรรคตมีข่าวว่าเจ้าพระยาวิชาเยนทร์ซึ่งเป็นฝรั่งจะคิดการกบฏ ขุนหลวงสรศักดิ์ได้ใช้ทนายเลือกไปลวงเจ้าพระยาวิชาเยนทร์เข้า

มาในพระราชวังโดยโกหกว่าพระเจ้าแผ่นดินรับสั่งแล้วให้ทนายเลือกคอยที่อยู่สองข้างทาง พอ เจ้าพระยาวิชาเยนทร์นั่งเสด็จคนทามเข้ามา ทนายเลือกก็จัดการด้วยไม้พลองแล้วฆ่าเสียจะเห็นได้ว่าหน้าที่ของทนายเลือกมีความสำคัญต่อพระมหากษัตริย์และความมั่นคงของพระราชบัลลังก์มาก ทนายเลือกทำงานใกล้ชิดพระมหากษัตริย์มากที่สุดบางครั้งก็เป็นทหารรักษาพระองค์ บางครั้งก็ตรวจตราอยู่เวรยาม ซึ่งเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามหน้าที่นั้น ถ้าอยู่เวรยามเรียกกองตระเวน ดังนั้น นอกจากจะคัดเลือกเอาผู้มีฝีมือมวยไทยอย่างดีเยี่ยม แข็งแรง ลำสัน ทรหด อดทน มีไหวพริบสติปัญญาดีแล้วจะต้องมีความซื่อสัตย์สุจริตและจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์อย่างจริงใจด้วย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ช, หน้า 18) ลักษณะดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่านักมวยเป็นผู้อารักขาพระเจ้าแผ่นดิน เพราะในเขตพระราชฐานมีกฎหมายห้ามพกพาอาวุธ ดังนั้น ผู้มีหน้าที่อารักขาพระเจ้าแผ่นดินจึงมักเป็นนักมวยกองทนายเลือกสมัยอยุธยาทำหน้าที่หลายอย่าง บางครั้งก็เรียกตำรวจหลวง ทนายตำรวจ หรือกรมนักมวยทำหน้าที่รักษาความปลอดภัยภายในพระราชวัง ดังในเกร็ดโบราณคดีที่ว่า กรมนักมวยหรือทนายเลือกเป็นกรม ๆ หนึ่งสำหรับกำกับนักมวย ทนายเลือกหรือพวกนักมวยที่จัดขึ้นเป็นกองรักษาพระองค์นั้นเห็นจะมีมาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาแล้ว ทรงโปรดให้มีกรมมวยหลวงขึ้นตั้งแต่สมัยอยุธยา โดยให้คัดเลือกเอาชายฉกรรจ์ที่มีฝีมือการชกมวยไทยเข้ามาต่อสู้กันหน้าพระที่นั่ง แล้วคัดเลือกเอาผู้ที่มีฝีมือดีเลิศไว้เป็นผู้อารักขาเป็นทหารสนิทและทหารรักษาพระองค์ มีหน้าที่รักษาความปลอดภัยเวลาเสด็จประทับในพระราชวัง หรือเสด็จในงานต่าง ๆ (ส. พลายน้อย อ่างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ช, หน้า 18) นอกจากนี้ เมื่อครั้งนายขนมต้มถูกจับเป็นเชลย ถูกกวาดต้อนไปอยู่ที่กรุงอังวะ ประเทศพม่า พ.ศ. 2310 พม่าจัดให้มีการฉลองชัยชนะ สุกี่พระนายกองได้คัดเลือกนายขนมต้มขึ้นชกมวยกับพม่า และสามารถต่อสู้กับพม่าได้ถึง 10 คน เมื่อพม่าแพ้แก่นายขนมต้มหมดทุกคนจนถึงกับพระเจ้ากรุงอังวะตรัสชมเชยว่าคนไทยถึงแม้จะไม่มีอาวุธในมือ มีเพียงมือเปล่า 2 ข้างก็ยังมีพิษสงรอบตัว (รังสฤษดิ์ บุญชโล, 2541, หน้า 17) การที่นายขนมต้มสู้คนเดียวชนะถึงเก้าคนสิบคนนี้ เพราะเจ้านายไม่ดีจึงเสียบ้านเมืองแก่ข้าศึก ถ้าเจ้านายดีแล้วไหนเลยจะเสียกรุงศรีอยุธยา (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ฉ, หน้า 18) ภาพดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความอ่อนแอของระบบบริหารที่ผู้นำขาดความสามารถในขณะที่มวยไทยยังเป็นที่หวงเกรงของต่างชาติเป็นอันมากในขณะที่ยุคปลายสมัยกรุงศรีอยุธยาบทบาทในการรบประชิดตัวเริ่มลดลง เพราะมีอาวุธปืนไฟ ปืนใหญ่จากตะวันตกเข้ามาเป็นตัวแปรสำคัญในการต่อสู้ของทหาร แต่การชกมวยไทยในงานรื่นเริงหรืองานเทศกาลก็ยังคงดำเนินอยู่ต่อไป เพราะถือว่าเป็นสิ่งที่ปลูกฝังอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยแล้ว และลักษณะพิเศษของมวยไทยปลายสมัยอยุธยาก็คือมีการชกมวยคาดเชือกเรียกว่า **มวยคาดเชือก** ซึ่งใช้เชือกหรือผ้าพันมือ บางครั้งการชกอาจถึงตาย เพราะเชือกที่คาดมือนั้นบางครั้งใช้น้ำมันชุบเศษแก้วละเอียด ชกตรงไหน

เป็นแตกได้เลือด จะเห็นว่า ในยุคสมัยนี้การชกมวยคาดเชือกมีอันตรายมาก (รังสฤษฎ์ บุญชโล, 2541, หน้า 17)

สรุป มวยไทยยุคกรุงศรีอยุธยาเป็นยุครุ่งโรจน์ของมวยไทย เพราะนอกเหนือจากการฝึกมวยไทยกันทั่วไปตั้งแต่ระดับผู้ใกล้ชิดพระเจ้าแผ่นดินและพระบรมวงศานุวงศ์แล้ว ระดับข้าราชการ จนกระทั่งสามัญชนก็ฝึกมวยกันอย่างกว้างขวาง เพราะวิชามวยไทยสามารถปกป้องชาติบ้านเมืองจากศัตรูราชบัลลังก์ แสดงถึงความเป็นชายชาติและเปิดโอกาสให้ชายชาติสามารถใช้วิชามวยไทยได้แต่ได้สู่ตำแหน่งหน้าที่ทางราชการในกรมทนายเลือกหรือกรมนักมวยได้ และใช้ความสามารถให้เจริญก้าวหน้าถึงขีดสุดได้ ดังนายมะเดื่อที่ได้ขึ้นครองราชย์เป็นสมเด็จพระเจ้าสรรเพชญ์ที่ 8 หรือสมเด็จพระเจ้าเสือ และกรณีของนายทองดี ฟันขาว หรืออีกนามพระยาพิชัยดาบหัก ที่ได้ขึ้นเป็นพระยาไชยบูรณ์ครองเมืองพิชัย อุดรดิตถ์ นั้นเอง

2.2.4 มวยไทยสมัยกรุงธนบุรี

พระเจ้ากรุงธนบุรีกอบกู้อิสรภาพด้วยการรบที่ต้องใช้ยุทธวิธีกำลังพลน้อยแต่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกมวยไทยและการใช้อาวุธต่าง ๆ จึงต้องมีอยู่ตลอดเวลา ในสมัยของพระองค์ท่านเมื่อครั้งเป็นเจ้าเมืองตากได้มีทหารเอกคู่ใจที่มีความสามารถด้านมวยไทยมากสามารถสู้กับเสือด้วยมีดสั้นเพียงเล่มเดียวชกมวยอยู่ในชั้นแนวหน้าของทนายเลือก นั่นคือนายทองดี ฟันขาว (จ้อย) ชาวเมืองพิชัย ต่อมาได้เป็นเจ้าเมืองพิชัย หรือพระยาไชยบูรณ์ หรือพระยาพิชัยดาบหัก

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงสนพระทัยศึกษาวิชามวยไทย ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่สนใจมวยไทยเป็นพิเศษ ทรงมีความสามารถในศิลปะมวยไทยและกระบี่กระบองเป็นอย่างดี ในขณะที่อายุ 9 ขวบ ได้เข้าศึกษาที่วัดโกษาเวช และทรงฝึกหัดมวยไทยจากทนายเลือกในพระราชวัง และสำนักมวยอื่น ๆ อีกหลายสำนัก และได้เสด็จ ทอดพระเนตรการชกมวยอยู่เสมอ (ประยูร พิศนาคะ อ่างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 22) เมื่อพระเจ้าอยู่หัวสนพระทัยมวยไทย ทำให้ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่และราษฎรสนใจในการฝึกหัดมวยไทยกันอย่างกว้างขวาง ในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายและสมัยกรุงธนบุรีมีนักมวยที่มีความสามารถเกิดขึ้นมากมายที่มีชื่อเสียงดังกล่าวถึงในประวัติศาสตร์ ได้แก่ ครูเมฆ – บ้านท่าเสา, ครูเที่ยง – บ้านแก่ง, นายทองดี ฟันขาว (นายจ้อย) หรือจมีนไวยวรรณารถ หรือพระยาสีหราชเดโช หรือพระยาพิชัยดาบหัก, ครูห้าว แขวงเมืองตาก, ครูนิล เมืองทุ่งยั้ง, นายถึก ศิษย์ครูนิล ส่วนที่เป็นทนายเลือกของพระเจ้าตากสินมีหลายคน เช่น นายหมึก หลวงพรหมเสนาหลวงราชเสน่หา และขุนอภัยภักดี เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 23)

การที่พระมหากษัตริย์ เจ้าเมือง หรือเจ้านายชั้นสูง นิยมให้มีการชกมวยเฉลิมฉลองหน้าพระที่นั่ง จึงเป็นโอกาสที่นักมวยจากท้องถิ่นต่าง ๆ จะได้แสดงความสามารถในชั้นเชิงมวยไทยให้เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาประชาชน และหากมีความสามารถเป็นเลิศแล้ว ย่อมเป็นหนทางแห่งความ

เจริญก้าวหน้าในอนาคต อย่างเช่นนายทองดี ฟันขาว หรือพระยาพิชัยดาบหักนายทหารเอกคู่บารมีของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ซึ่งสนใจฝึกหัดมวยไทยตั้งแต่เล็ก และได้เดินทางไปในที่ต่าง ๆ เพื่อไปขอเล่าเรียนวิชามวยไทยกับครูมวยที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ครูเที่ยง - บ้านแก่ง และ ครูเมฆ - บ้านท่าเสา นอกจากนี้ยังสนใจการต่อสู้ชนิดอื่นอีก เช่น มวยจีน การฟันดาบ จึงทำให้มีความรอบรู้และชำนาญการต่อสู้เป็นพิเศษ เพราะสามารถผสมผสานวิชาความรู้แต่ละอย่างที่เราเรียนมาให้เป็นอย่างดีได้เป็นอย่างดี

สำนักฝึกมวยสมัยกรุงธนบุรีมีลักษณะคล้าย ๆ กับในสมัยกรุงศรีอยุธยา คือ มีสำนักมวยในพระราชวังสำหรับฝึกหัดมวยไทยให้ทหารและขุนนาง และมีสำนักมวยตามหมู่บ้านต่าง ๆ ทั่วไปการฝึกหัดก็นิยมฝึกหัดกันในบริเวณวัด เพราะบริเวณวัดกว้างขวางเหมาะสมอย่างยิ่งในการฝึกหัดมวย และอีกอย่างหนึ่งคนแก่ไม่ว่าจะเป็นนักรบและนักมวยเมื่อแก่ชราลงมักจะใช้ชีวิตในบั้นปลายออกบวชเป็นพระภิกษุอยู่ที่วัด ลูกศิษย์เมื่อได้ข่าวว่ามีฝีมือดีก็จะติดตามไปขอมอบตัวเป็นลูกศิษย์เพื่อฝึกหัดมวยด้วย จะเห็นว่าครูเที่ยง - บ้านแก่ง ซึ่งเป็นครูมวยของนายทองดี ฟันขาว ก็เป็นศิษย์เอกของสมภารวัดบ้านแก่ง เมืองพิชัย และในยามปลอดภัยจากศึกสงคราม จึงมีการชกมวยในงานเฉลิมฉลองต่าง ๆ ซึ่งลักษณะดังกล่าวถือว่าการเตรียมพร้อมด้านพลังกำลังของกองทัพไปในตัวขณะเดียวกันก็เป็นการทดสอบความเป็นชายชาติวีรบุรุษ โดยลักษณะของการชกจะชกกันจนกว่าฝ่ายหนึ่งจะยอมแพ้ไปเอง ดังนั้น การฝึกมวยไทยในยุคนี้ จึงเป็นการฝึกของทหารเพื่อเตรียมความพร้อมของกำลังพลสำหรับยามศึกสงคราม ขณะเดียวกันก็เป็นกิจกรรมการแข่งขันของชายชาติวีรบุรุษในด้านฝีมือมวยไทยอีกด้วย การฝึกมวยยุคนี้จึงมีแพร่หลายออกไปตามบ้าน วัด และก็เกิดบรรดาครูมวยมีชื่อเสียงขึ้นมาก

2.2.5 มวยไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์

การฝึกมวยไทยยังคงมีจุดประสงค์เพื่อให้ทหารมีความสามารถในการรบระยะประชิดในขณะการรบเริ่มเปลี่ยนรูปแบบจากการรบตะลุมบอนมาเป็นการใช้ปืนไฟและปืนใหญ่ตามเทคโนโลยีของชาติตะวันตก ในขณะที่การแข่งขันชกมวยในงานเทศกาลประจำปีหรืองานประเพณีรื่นเริงก็ยังคงมีอยู่ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชกพนันกันก็มีอยู่ เห็นได้จากที่มีพี่น้องข้าบเรือกำปั่นชาวฝรั่งเศสสองคนมาทำชกพนันกับนักมวยไทย คือ หมื่นผลาญ ผลการชกครั้งนั้นไม่มีการตัดสินเพราะการชกมีกติกาไม่รัดกุม (สมศักดิ์ ศิริอนันต์, 2541, หน้า 13) ในขณะที่มีการเขียน การพิมพ์หนังสือขึ้นพบว่า มีการจารึกตำรามวยไทยไว้ในสมัย รัชกาลที่ 3 จารึกไว้ในสมุดข่อย ประกอบด้วยแม่ไม้และลูกไม้อย่างละ 12 ท่า ซึ่งต่อมาได้พัฒนาเป็น ลูกไม้ย่อย ๆ ที่มีผู้นำไปพัฒนาต่อไปอีกเป็นจำนวนมาก

การฝึกมวยในพระราชสำนักยังคงมีอยู่อย่างชัดเจนดังปรากฏหลักฐานว่า พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดและศึกษาศิลปะมวยไทยและกระบี่กระบอง ทรงให้พระเจ้าลูกยาเธอหลายพระองค์หัดกระบี่กระบอง โดยเฉพาะสมเด็จพระพุทธเจ้าหลวงทรงศึกษาศิลปะมวยไทยมาจากสำนักมวยหลวง โดยในสมัยรัชกาลที่ 5

พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงครองราชย์ พ.ศ. 2411 “พระองค์ศึกษาศิลปะมวยไทยมาจากสำนักมวยหลวง ซึ่งมีปรมาจารย์หลวงพลโยธานุโยค” ครูมวยหลวงเป็นผู้ฝึกสอนทำให้พระองค์ทรงโปรดกีฬามวยไทยมาก ในสมัยนี้การฝึกหัดมวยได้แพร่หลายไปตามหัวเมืองต่าง ๆ ทั้งภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ของประเทศ เพราะได้จัดให้มีการแข่งขันชกมวยหน้าพระที่นั่งในงานศพของกรมขุนมรุพงศ์ศิริพัฒน์ ณ ด้านใต้ของทุ่งพระสุเมรุ (ท้องสนามหลวง) นักมวยที่เจ้าเมืองนำมาแข่งขันล้วนแต่คัดเลือกคนที่มีฝีมือดี การแข่งขันครั้งนี้ได้นักมวยที่สามารถชกชนะคู่ต่อสู้หลายคน และได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์ ได้แก่หมื่นมือแมนหมัด เป็นนักมวยจากลพบุรีหมื่นซังตึงเชิงชก เป็นชาวโคราชชื่อ นายแดง ไทยประเสริฐ ลูกศิษย์คุณพระเหมสมหารเจ้าเมืองโคราช มีชื่อในเรื่องการใช้หมัดเหวี่ยงควายหมื่นมวยมีชื่อ เป็นนักมวยจากไชยาชื่อปล่อง จำนงทอง ลูกศิษย์พระยาวิบูลวิเศษฤทธิ์ (ข้า ศรียาภัย) เจ้าเมืองไชยา การแข่งขันชกมวยในลักษณะดังกล่าวเป็นการชกที่แข่งขันกันระหว่างมวยต่างถิ่น หรือลูกศิษย์ต่างครูกัน และมีข้อน่าสังเกตได้ชัดเจนก็คือว่า บรรดาเจ้าเมืองและข้าราชการขุนนางชั้นผู้ใหญ่มักมีนักมวยของตนเองอยู่ในสังกัด และนักมวยเหล่านั้นก็มีครูมวยที่มาจากแต่ละถิ่นกัน ไม่ว่าจะมวยลพบุรี มวยไชยา มวยโคราช แต่ที่นำสังเกตอีกประการหนึ่งก็คือมีการนำนักมวยที่มีฝีมือดีมารับราชการในกรมทนายเลือกหรือกรมทนายเลือกเป็นกรมที่คัดเลือกเอาแต่คนที่ล่ำสัน มันคงมีฝีมือชกมวยดีให้เดินแห่ตามเสด็จในที่ใกล้ ๆ ได้ป้องกันอันตรายอันไม่พองที่จะต้องถึงใช้อาวุธ เช่น จับคนบ้า เป็นต้น ซึ่งเกิดกรมทนายเลือกขึ้นนี้ ด้วยพระเจ้าแผ่นดินโปรดทรงมวย เลือกหาคนที่มีฝีมือดีไว้เป็นเพื่อนพระองค์สำหรับเสด็จปลอมแปลงไปในที่แห่งใดที่ไม่ควรจะใช้ป้องกันด้วยอาวุธ แต่เมื่อแห่เสด็จโดยปกติก็ให้ถือหอกเหมือนกรมพระตำรวจ มีเวรประจำการเหมือนกรมพลพัน และไม่มีหน้าที่ชำระความศาลรับสั่งทั้งสองกรม เพราะฉะนั้นกรมเหล่านี้เป็นกรมที่ใกล้เคียงเป็นกำลังของพระเจ้าแผ่นดินจึงมิให้ผู้ใดบังคับบัญชาได้ ทหารรักษาพระองค์ในกรมทนายเลือกยังคงทำหน้าที่ตามเสด็จ ฝึกหัดมวยไทยให้กับพระราชโอรส ทหาร และข้าราชการในพระราชวัง รวมทั้งควบคุมการชกมวยและจัดการชกมวยถวายให้พระมหากษัตริย์ทอดพระเนตร

สภาพของการชกมวยไทยในสมัยนี้จึงมีการพัฒนาไปสู่หัวเมืองและต่างจังหวัด ในขณะที่ในสำนักพระราชวังมีการตั้งกรมมหาดเล็กรักษาพระองค์ขึ้น สำหรับในพระราชวังทรงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งกรมมหาดเล็กขึ้นเพื่อทำหน้าที่รักษาความปลอดภัยในพระราชวัง และถวายอารักขาแด่พระมหากษัตริย์ กรมมหาดเล็กเกิดขึ้นหลังจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จเถลิงถวัลย์ราชสมบัติแล้วไม่นาน ต่อมาในปี พ.ศ. 2514 ได้โปรดให้คัดเลือกบุตรหลานผู้มีตระกูลสูงมาฝึกหัดจัดเป็นกรมทหารมหาดเล็กรักษาพระองค์ และโปรดให้ศึกษาหาความรู้ในราชสำนักและสำนักราชการด้วยปี พ.ศ. 2423 ได้ย้ายมาอยู่ที่พระตำหนักสวนกุหลาบและได้โปรดให้จัดตั้งโรงเรียนนายทหารมหาดเล็กขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2425 มีนักเรียนประมาณ 10 คน เป็นหม่อมเจ้าและหม่อมราชวงศ์ทั้งสิ้น ในปี พ.ศ. 2427 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบจึงเปลี่ยนเป็นโรงเรียน

พลเรือนสำหรับนักเรียนที่ประสงค์จะเข้ารับราชการเป็นนายทหารมหาดเล็กนั้น เมื่อเรียนวิชาความรู้เบื้องต้นในโรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบแล้วให้แยกไปฝึกหัดวิชาการทหาร ซึ่งมีวิชามวยไทยอยู่ด้วย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ญ, หน้า 36 - 37)

ส่วนทางด้านของโรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้าได้มีการฝึกวิชามวยไทยอยู่ในหลักสูตร โดยเรียนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยเริ่มในปี พ.ศ. 2437 ในสมัยรัชกาลที่ 6 แม้เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ปี พ.ศ. 2463 แต่ก็ได้เกิดสนามมวยขึ้นครั้งแรก ระบุว่า ได้มี สนามมวยสวนกุหลาบเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2463 คือ สนามมวยสวน

กุหลาบ จัดให้มีการชกมวยไทยเป็นประจำ เมื่อแรกเริ่มนั้นให้นักมวยชกกันบนพื้นดิน ผู้ดูนั่งและยืนอยู่รอบบริเวณสังเวียนซึ่งกว้างกว่า 20 เมตร มีการขีดเส้นกำหนดให้คนนั่งห้ามล้ำเข้าไปในเขตสังเวียน นักมวยคาดเชือกที่พื้นมือด้วยด้ายดิบ สวมมงคล แม้ขณะชกก็ยังสวมอยู่ มีผ้าประเจียดมัดไว้ที่ต้นแขนซ้ายและขวา สวมกางเกงขาสั้นมีผ้าพาดทับอย่างแน่นหนาตรงบริเวณอวัยวะสำคัญปกคลุมมาจนถึงด้านบนตรงเอว ไม่สวมเสื้อและปลายเท้าเปลือยเปล่า กรรมการแต่งกายด้วยผ้าม่วงนุ่งโจงกระเบน สวม ถุงทำชาวเสื่อราชประแตน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ญ, หน้า 22)

ใน พ.ศ. 2464 ได้มีการจัดการแข่งขันมวยไทยอย่างเป็นทางการที่สนามมวยสวนกุหลาบ (บริเวณโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย) นักมวยคู่แรกที่ชกกัน คือ “หมื่นมือแมนหมัด” ซึ่งเป็นนักมวยฝีมือดีในสมัยรัชกาลที่ 5 ขณะขึ้นชกมีอายุประมาณ 50 ปี ชกกับนักมวยรุ่นหนุ่มชื่อนายผ่อง ปราบสบก อายุประมาณ 22 ปี เป็นนักมวยมาจากโคราช การชกครั้งนี้เป็นการชกแก้แค้นแทนบิดาของนายผ่อง ซึ่งเคยชกพ่ายแพ้หมื่นมือแมนหมัดเมื่อครั้งงานพระเมรุกรมขุนมรุพงษ์ศิริพัฒน์ นายผ่องจึงตั้งใจชกเพื่อล้างแค้น ประกอบกับหมื่นมือแมนหมัดมีอายุมากแล้วจึงพ่ายแพ้ในเวลาไม่เกิน 2 นาที นายผ่องได้รับรางวัลหัวเสื่อ และสร้อยเงิน จากการที่ผู้ชมตีใจวิ่งเข้าไปห้อมล้อมนักมวยทั้งสองทำให้เกิดความวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ คณะกรรมการจัดมวยจึงได้สร้างสนามมวยใหม่โดยจัดยกพื้นสนามมวยขึ้นสูงประมาณ 4 ฟุต ปลูกด้วยเสื่อจันทบูรรมีเชือกกันเวทีสองเส้น เสื่อเชือกทาสีขาวเว้นช่องประตูไว้ตรงกันข้ามให้นักมวยขึ้นลง 2 ช่อง และมีบันไดก้าวขึ้นลงกรรมการตัดสินล้วนแต่งตัวเต็มยศแบบเสื่อป่าการชกมวยไทยข้างต้นมีลักษณะเฉพาะของสนามมวยสวนกุหลาบ ซึ่งการชกมวยในยุคนี้มีการนำเอาความรู้ทางวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางการพลศึกษาเข้ามาช่วยในการฝึกมวยมากขึ้น เช่นการฝึกด้วยอุปกรณ์ เช่น กระสอบทราย เป้าสั้น เป้ายาว การฝึกในโรงยิมแต่สิ่งพิเศษอีกอย่างก็คือมีการใช้นวมแทนการคาดเชือก สมัยนี้เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของกีฬามวยไทยมีการเปลี่ยนแปลงจากการคาดเชือกมาเป็นแบบสวมนวม สาเหตุเพราะในสมัยนั้นมีการชกกันถึงตาย ในสมัยหลักเมืองท่าช้าง นายแพ เลี้ยงประเสริฐ นักมวยฝีมือดีจากท่าเสา อุตรดิตถ์ ต่อยทำนายเจีย แยกเขมร ด้วยหมัดคาดเชือกจนตาย หลังเหตุการณ์อันน่าสลดใจนี้ ทางคณะกรรมการหลายฝ่าย

รวมทั้งทางการตำรวจได้ตกลงให้การชกมวยไทยทั่วประเทศมีการสวมหมวก หลังสมัยรัชกาลที่ 6 มวยไทยพัฒนาขึ้นเป็นลำดับมีค่ายมวยเกิดขึ้นหลายค่าย และมีนักมวยหลายคนที่มีชื่อเสียง เช่น ค่าย เทียมกำแหง ค่ายนฤภัย ค่ายเจริญเมือง ค่ายเกษตรสงคราม ค่ายสมานฉันทน์ วงษ์เทเวศ ฯลฯ จุดเด่นของ ยุคนี้อีกประการหนึ่งคือ เริ่มมีเชือกกันเวที มีการกำหนดยกนักมวย แต่งกายตามมุม คือ มุมแดงและ มุมน้ำเงิน มีการชกมวยสากลและเกิดพระราชบัญญัติการพนันขึ้นครั้งแรกในพุทธศักราช 2478 และ พ.ศ. 2478 – 2485 คนบดผู้ที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งคือ เจ้าเชษฐา ได้ตั้งสนามมวยในที่ดินของตนเอง เพื่อนำ รายได้จากการชกมวยไปบำรุงกิจการทหาร การแข่งขันชกมวยหยุดไปเนื่องจากสงครามโลกครั้งที่สอง หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 การแข่งขันชกมวยไทยฟูเฟื่องขึ้นมา เพราะประชาชนสนใจมวยและมีการแข่งขันกันอยู่มิได้ขาด แม้ไม่มีสนามเนื่องจากภาวะสงครามก็ยิงแอบจัดชกกันตามโรงภาพยนตร์ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 49)

เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2488 มีการจัดตั้งสนามมวยราชดำเนิน ในสมัยนี้มีการแข่งขันชกมวยอาชีพกันเป็นจำนวนมาก แจ้งเกิดนักมวยมีชื่อเสียงมากมาย เช่น สุข ปราสาทหินพิมาย, พล พระประแดง, ประเสริฐ ส.ส. ประสิทธิ์, ชม ศรีเมฆ, สมาน ดิลกวิลาศ, เบิ่งสูงน เทียมกำแหง, สุริยา ลูกทุ่ง ฯลฯ การชกมวยในยุคนี้มีลักษณะพิเศษอีกอย่างหนึ่งคือ มีการชกมวยข้ามรุ่นต่าง ๆ นอกจากนั้นการ ตกแต่งของนักมวยก็ถูกปรับปรุงให้แต่งกายโดยใช้สีตามมุมของตนเองสนามมวยลุมพินีได้เปิดตัวขึ้นอีกแห่งหนึ่งเมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2596 นักมวยส่วนใหญ่จึงใช้เวทีมวยราชดำเนินและเวทีมวยลุมพินีในการจัดแข่งขันชกมวย และทั้งสองสนามนี้ถือว่าเป็นสนามมวยมาตรฐานของประเทศไทย มีการจัดแบ่งประเภทของนักมวยเป็นรุ่นต่าง ๆ ตามน้ำหนักตัวที่กำหนด เกิดกติกามวยไทยอาชีพฉบับปี พ.ศ. 2498 แก้ไขปรับปรุงจากฉบับปี พ.ศ. 2480 ของกรมพลศึกษา และเมื่อวันเสาร์ที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2498 ไทยทีวีได้มีการถ่ายทอดการชกมวยไทยจากสนามมวยราชดำเนินเป็นครั้งแรก จนกระทั่งชาวต่างประเทศเดินทางมาฝึกมวยไทยและจัดชกแข่งกับนักมวยไทยอยู่เสมอ เช่น ชาวญี่ปุ่น ชาวจีน โดยเฉพาะการชกมวยฟรีสไตล์ระหว่างมวยไทยกับมวยของชาติอื่น ๆ จากการถ่ายทอดการชกมวยทางโทรทัศน์ไปสู่ผู้ชมทางบ้านส่งผลให้กีฬามวยไทยแพร่หลายออกไปอย่างรวดเร็ว มีการฝึกมวยไทยกันมากทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด โดยนักมวยที่มีฝีมือดี ๆ จะเดินทางเข้ามาชกในเวทีมวยมาตรฐานทั้ง 2 แห่งดังกล่าวในขณะที่กระแสนักมวยเริ่มเข้ามาสู่ประเทศไทย มวยไทยได้กลายเป็นธุรกิจ การค้าและธุรกิจการพนันมากขึ้น โดยยึดถือเรื่องแพ้ชนะมาเป็นปัจจัยสำคัญในการได้เสียทรัพย์ ทำให้นายทุนบางกลุ่มที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนและไม่คิดถึงศิลปะมวยไทยที่แท้จริง มุ่งฝึกนักมวยเพียงเพื่อเอาชนะอย่างเดียวโดยไม่ได้คำนึงถึงศิลปะแม่ไม้มวยไทย การชกจึงตกอยู่ในเกมของการพนันหรือเรียกว่า เซียนพนันทำให้มวยไทยละลายออกจากสาระและคุณค่าภูมิปัญญาที่แท้จริงออกไปมากขึ้นทุกวัน โดยเฉพาะสื่อและกลุ่มนายทุนยั่วให้ใช้วิชามวยไทยทำร้ายคู่ต่อสู้อย่างรุนแรง ขาดคุณธรรมและเมตตาธรรมส่งผลให้การแข่งขันชกมวยส่อไปในทำนองโหดร้าย เช่น ถ้าชกฝ่ายตรงข้ามได้แผลแตกนับ

เย็บได้ก็เข็มจะได้เงินเพิ่มอีกเท่าไร ถ้าขณะนี้ออกภายในสามยกจะได้เงินเพิ่มอีกเท่าไร เป็นต้นลักษณะดังกล่าวข้างต้นทำให้เยาวชนไทยมองกีฬามวยไทยว่ามีลักษณะโหดร้าย ป่าเถื่อน ไร้มนุษยธรรม ขาดการฝึกมวยอย่างสร้างเสริมตามแบบคุณค่าและประเพณีที่แท้จริงตกอยู่ในวังวนของสื่อความรุนแรง เป็นกีฬาของนักพนัน คนชั้นต่ำ ป่าเถื่อน และตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของนักเลงการพนัน การชกมวยซึ่งอยู่ในวังวนของคนกลุ่มหนึ่งที่ทำธุรกิจมุ่งผลแพ้ชนะจากเรื่อร้างของนักมวยที่ถูกมองว่าเป็นสินค้าชนิดหนึ่ง ในขณะที่ชาวต่างประเทศพากันชื่นชมศิลปะมวยไทยที่แท้จริงโดยมองถึงคุณค่าและภูมิปัญญาไทย หลายประเทศเดินทางมาจ้างนักมวยไทยไปสอนยังประเทศของตน เช่น ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น ฮอลแลนด์ เยอรมัน ฯลฯ

อย่างไรก็ดีประเทศไทยได้มีพัฒนาการด้านมวยไทยจนเกิดเป็นสมาคมมวยไทยสมัครเล่นแห่งประเทศไทย การชกมวยไทยมีเครื่องป้องกันอันตรายให้นักมวยมีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นทำให้ชาวต่างชาติเดินทางมาแข่งขันมากขึ้นในแต่ละปี และมีการแพร่ภาพการชกมวยทางโทรทัศน์มากยิ่งขึ้น ทำให้ธุรกิจมวยขยายออกไปกว้างขวาง เกิดเวทีมวยหลายแห่งในต่างจังหวัด ลักษณะดังกล่าวทำให้มีนักมวยมีฝีมือจากต่างจังหวัดเดินทางเข้ามาชกในกรุงเทพฯ มากยิ่งขึ้น การชกมวยไทยส่วนใหญ่จึงมุ่งชกเพื่อผลแพ้ชนะทางธุรกิจ ตกอยู่ในวังวนของการพนันและทุนอุปถัมภ์ ทำให้ขาดศิลปะและแก่นแท้ แม้มีหลักสูตรการเรียนหรือสอนกันบ้าง แต่ก็ยังเป็นเพียงรายวิชาหนึ่งในการเรียนสาขาพลศึกษาเท่านั้น แต่ปัจจุบันมีการเรียนการสอนมวยไทยในระดับบัณฑิตศึกษาเกิดขึ้น ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จังหวัดราชบุรี โดยเปิดสอนในระดับสูงกว่าปริญญาตรี คือ ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต มวยไทย และปริญญาโทหลักสูตรศิลปศาสตร มหาบัณฑิต สาขามวยไทยศึกษา โดยเริ่มเปิดสอนมาตั้งแต่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 ดังนั้น มวยไทยจึงเริ่มมีพัฒนาการเข้าสู่วิชาการเรียนการสอนเพื่อการอนุรักษ์ ถอดรหัสแสวงหาคุณค่าทางภูมิปัญญาไทยในฐานะที่เป็นทุนทางสังคมที่แท้จริงมากขึ้นในยุคปัจจุบัน แม้ว่าอีกกระแสหนึ่งว่าการดำเนินธุรกิจมวยก็ยังคงดำเนินต่อไป มีการจัดตั้งสมาคมมวยไทยโลกและสหพันธ์มวยไทยนานาชาติทำธุรกิจเกี่ยวกับมวยไทยทั่วโลก ซึ่งทั้งสองส่วนกำลังประสานสัมพันธ์กันและส่งผลให้มวยไทยเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ เป็นทั้งกีฬามวยและยุทธศาสตร์แบบไทย ที่สำคัญเป็นทุนทางสังคมที่จะพัฒนาประเทศชาติให้ก้าวหน้าต่อไป

2.2.6 ความหมายของไม้มวยไทย

ไม้มวยไทย หมายถึง ท่าของการผสมผสานการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก เพื่อการรุกหรือรับในการต่อสู้ด้วยมวยไทย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 250) ไม้มวยไทยถือเป็นจุดเด่นที่สำคัญที่สุดของมวยไทย เพราะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความชาญฉลาดของคนไทยในการบูรณาการนวอาวุธเข้าด้วยกัน

2.2.7 ประเภทของไม้มวยไทย

ไม้มวยไทยแบ่งออกได้หลายท่าต่าง ๆ กัน ขึ้นอยู่กับक्रमมวยแต่ละท่าน แม้บางท่าจะมีชื่อเรียกเหมือนกันก็ตาม ไม้มวยไทยที่มีการกล่าวถึงในตำรามวยหลายตำราและแบ่งลักษณะไว้ชัดเจนคือ แบ่งตามลักษณะการแก้ทางมวยและการจู่โจม เรียกชื่อว่า กลมวย แบ่งตามลักษณะการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก เรียกว่า เชิงมวย บางตำราแบ่งเป็นแม่ไม้ลูกไม้ หรือแบ่งเป็นไม้ครู ไม้เกร็ดซึ่งไม้ครู หมายถึง ไม้สำคัญ เป็นไม้หลักที่क्रमมวยเน้นให้ลูกศิษย์ทุกคนต้องทำให้ได้ ทำให้ดี และทำให้ชำนาญ เพราะเมื่อรู้และชำนาญเรื่องไม้ครูแล้ว จะสามารถแตกไม้ครูแต่ละแบบออกเป็นไม้เกร็ดได้อีกมากมาย รายละเอียดของไม้มวยที่มีการแบ่งไว้ชัดเจนมี 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ , 2540, หน้า 250-254)

1. กลมวย
2. เชิงมวย
3. แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย

2.2.8 กลมวย

กลมวย หมายถึง ท่าของการใช้ศิลปะมวยไทยทั้งการรุกและการรับในการต่อสู้ด้วยมวยไทย เรียกชื่อตามลักษณะการใช้ ถ้าใช้ในการรุกเรียกว่า กลมวย จู่โจม ถ้าใช้ในการรับหรือตอบโต้ เรียกว่า กลมวยแก้ ถ้ารับและตอบโต้หมัด เรียกว่า กลมวยแก้หมัด ถ้ารับและตอบโต้เท้าเรียกว่า กลมวยแก้เท้า ถ้ารับและตอบโต้เข่า เรียกว่า กลมวยแก้เข่า ถ้ารับและตอบโต้ ศอก เรียกว่า กลมวยแก้ศอก ยศ เรืองสา ได้กล่าวถึงกลมวยไว้ในตำรามวยไทยตำรับพระเจ้าเสือ ดังนี้ กลมวยแบ่งเป็นกลมวยแก้หมัด 29 กล กลมวยแก้เท้า 23 กล กลมวยแก้เข่า 3 กล กลมวย แก้ศอก 4 กล และกลมวยจู่โจม 23 กล

2.2.8.1 กลมวลดแก้หมัด 29 กล

- 1 สลับฟันปลา
- 2 ปักขาแหวกรัง
- 3 ขวาซัดหอก
- 4 อิเหนาแทงกริช
- 5 ยอเขาพระสุเมรุ
- 6 ตาเถรค้ำฝัก
- 7 มอญยันหลัก
- 8 ขุนศึกตีทวน
- 9 ดับขวาลา
- 10 หนูไต่ราว
- 11 เอรಾವัดเสยงา

- 12 หนุมานถวยแหวน
- 13 หงส์ปีกหัก
- 14 สักพงมาลัย
- 15 ฝานลูกบวบ
- 16 ปิดปกชกด้วยศอก
- 17 สนวนทวน
- 18 คลื่นกระทบฝั่ง
- 19 บาทาลูบพัคตร์
- 20 ชุนยักษ์พานาง
- 21 พระรามจองถนน
- 22 นารายณ์บันเคียร
- 23 ลูกคางจับหมัด
- 24 รักแระหักแขน
- 25 ศอกท่ายทอย
- 26 นารายณ์ขว้างจักร
- 27 ล้มชุนทวน
- 28 หนุมานหักด่าน
- 29 จระเข้ฟาตหาง

2.2.8.2 กลมวยกั้เท้า 23 กล

- 1 ปักลูกทอย
- 2 นาคาบิตหาง
- 3 ทักวงไอยรา
- 4 วิรุพหกกลับ
- 5 ไกรสรข้ามห้วย
- 6 หิริณม้วนแผ่นดิน
- 7 นาคมุดบาดาล
- 8 ทะแยค้ำเสา
- 9 ถาซีเหิน
- 10 พระรามเดินดง
- 11 บรรพตถล่ม
- 12 นางมณโฑนั่งแท่น

- 13 รัตวงเอราวัง
 - 14 ยันรูกขมูล
 - 15 โคนรูกขมูล
 - 16 นางมณโชนั่งตัก
 - 17 หักหลักเพชร
 - 18 หนุมานพาดกุมภัณฑ์
 - 19 ลิงพริ้ว
 - 20 ญวนทอดแห
 - 21 ทวนขุนศึก
 - 22 กวาดมาร
 - 23 หนุมานแบกแข็ง
- 2.2.8.3 กลมวยแก้เข้า 3 กล
- 1 พลิกแผ่นดิน
 - 2 กังหันต้องลม
 - 3 เบนสุเมรุ
- 2.2.8.4 4 กลมวยแก้ศอก 4 กล
- 1 พระรามนำวศร
 - 2 พระรามหักศร
 - 3 พระรามพาดศร
 - 4 พระรามยันศร
- 2.2.8.5 กลมวยจู่โจม 23 กล
- 1 หักคอไอยรา
 - 2 ขุนยักษ์จับปลิง
 - 3 กวางเหลียวหลัง
 - 4 ตลบขึ้น
 - 5 อีกาฉีกรัง
 - 6 ตลบลง
 - 7 หนุมานแหวกฟอง
 - 8 นกคุ้มเข้ารัง
 - 9 ฤาษีมืดสระ
 - 10 หนุมานทะยาน

- 11 ทักคอเอราวัณ
- 12 ตะเพียนแผงตอ
- 13 จระเข้ฟาดหาง
- 14 ยันเอราวัณ
- 15 เถรกวาดลาน
- 16 พระรามตีทัพ
- 17 พระรามสะกดทัพ
- 18 บันเคียรทศกัณฐ์
- 19 ขว้างจักรนารายณ์
- 20 พระรามเหยียบลงกา
- 21 รามสูรขว้างขวาน
- 22 หนุมานข้ามลงกา
- 23 นารายณ์ข้ามสมุทร

2.2.9 เชิงมวย

เชิงมวย หมายถึง วิธีการใช้หมัด เท้า เข่า และศอก เป็นท่าทางหรือแบบแผนในการรุกและรับแบบต่างๆ อุทัย สินธุสาร ได้กล่าวถึงเชิงมวยไว้ดังนี้ เชิงมวยแบ่งเป็น 4 เชิง คือ เชิงหมัด 15 เชิง เชิงเท้า 15 เชิง เชิงเข่า 11 เชิง เชิงศอก 24 เชิง มีชื่อเรียกแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

2.2.9.1 เชิงหมัด 15 เชิง

- 1 กาจิกไข่ (หมัดตรงนำ)
- 2 พระพายล้มสิงขร (หมัดตรงตาม)
- 3 วานรหักด่าน (หมัดเหวี่ยงข้าง)
- 4 พระกาฬเปิดโลก (หมัดหงาย)
- 5 โขกนาสา (หมัดงอตัว)
- 6 อินทราชขว้างจักร (หมัดขว้าง)
- 7 พระลักษมณ์ห้ามพล (หมัดอัด)
- 8 ผจญช้างสาร (ชกพร้อมกับเท้า)
- 9 หนุมานถวายเป็นแหวน (หมัดคู่)
- 10 ล้วงแดนเหรา (ชกพร้อมเข่า)
- 11 นาคาพันไฟกาฬ (หมัดสลับ)
- 12 หักด่านลมกรด (หมัดปนศอก)
- 13 องคตควงพระขรรค์ (หมัดควง)

14 ถาชีลีมญาณ (หมัดหลอก)

15 หนุมานจงถนน (หมัดคว่ำบน)

2.2.9.2 เชิงเท้า 15 เชิง

1 เปิดทวาร (เตะนำ)

2 ลงदानประตุ (เตะเหวี่ยง)

3 กระทุ้ขั้วตา (เตะถีบ)

4 โยธาสินธพ (ถีบเตะตรง)

5 มานพเล่นขา (เท้าหน้าเตะเหวี่ยง)

6 มัจฉาเล่นหาง (เตะสามไม้ เตะเท้า คาง และถีบ)

7 กวางเล่นโป่ง (กระโดดเตะ)

8 ฌรงค์พยุหบาท (ถีบเตะเหวี่ยง)

9 จระเข้ฟาดหาง (เตะเหวี่ยงหลัง)

10 กิณรีเล่นน้ำ (ส้นเท้าตีขึ้น)

11 ตามด้วยแข้ง (เตะด้วยแข้ง)

12 แปลงอินทรี (เท้าพร้อมหมัด)

13 พาชีสะบัดย่าง (เตะติดตาม)

14 นางสลับบาท (เตะสลับเท้า)

15 กวาดธรณี (เตะเหวี่ยงต่ำ)

2.2.9.3 เชิงเข่า 11 เชิง

1 กุมภันธุ์ฟุ้งหอก (เข่าตรง)

2 หยอกนาง (เข่าตะแคง)

3 เขยคาง (เข่าคู่)

4 พรางศัตรู (เข่าข้าง)

5 งูไล่ตุ๊กแก (เข่าสลับ)

6 ตาแก่ตีชูด (เข่าคู่ศอก)

7 หยุดโยธา (เข่าพร้อมศอก)

8 ภูมาสะท้าน (เข่าอัด)

9 หักคอช้างเอราวัณ (โน้มคอตีเข่า)

10 ต้นภูผา (เข่าพร้อมหมัด)

11 ศีลากระทบ (เข่ากระทบ)

2.2.9.4 เชิงศอก 24 เชิง

- 1 ฟุ้งหอก (ศอกหน้า)
- 2 ศอกผานหน้า (ศอกพื้นหน้า)
- 3 พร้ายายแก่ (ศอกเหวียง)
- 4 แ่งลูกคาง (ศอกตัด)
- 5 ถางป่า (ศอกคว่ำ)
- 6 ฟ้ำลั่น (ศอกปนแขน)
- 7 ยันพยัคฆ์ (ศอกอัด)
- 8 จักรนารายณ์ (ศอกกลับ)
- 9 ทรายเหลียวหลัง (ศอกเฉียงหลัง)
- 10 กวางสะบัดหน้า (ศอกสลัด)
- 11 คชาตกมัน (ศอกพื้นหลัง)
- 12 พสุธาสะท้าน (ตีสองศอก)
- 13 ยันโยธี (ศอกอัดหลัง)
- 14 อักคีส่องแสง (ศอกสลับหมัด)
- 15 กำแพงภูผา (ศอกสลับหลัง)
- 16 นาคาคาบหาง (ศอกพร้อมเข้า)
- 17 ช้างประสานงา (ศอกคู่)
- 18 สู้แดนนาคา (ศอกตบกลับ)
- 19 โยธาเคลื่อนทัพ (ศอกฟุ้งหน้า)
- 20 ยันสองกร (ศอกยันหลัง)
- 21 ฆ้อนตีทั้ง (ศอกปัก)
- 22 ขว้างพสุธา (ศอกขว้างหลัง)
- 23 ฤาษีบิดยา (ศอกค้ำปัก)
- 24 นาคาเคลื่อนกาย (ศอกควง)

2.2.10 แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย

แม่ไม้มวยไทย หมายถึง ท่าของการใช้ศิลปะมวยไทยที่สำคัญที่สุด อันเป็นพื้นฐานของการใช้ไม้มวยไทย ซึ่งผู้ฝึกมวยไทยจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติให้ได้ก่อนที่จะฝึกลูกไม้ซึ่งถือว่าเป็นการใช้ไม้มวยไทยที่ละเอียดขึ้น (โพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง อ่างโน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 414) โบราณจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิได้จัดแบ่งแม่ไม้มวยไทยเป็น 15 ไม้ ดังนี้ (ฟอง เกิดแก้ว และสุภาพ เจริญสวัสดิ์ อ่างโน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 414)

2.2.10.1 แม่ไม้ 15 ไม้

- 1 สลับฟันปลา
- 2 ปีกษาแหวกรัง
- 3 ขวาซัดหอก
- 4 อิเหนาแทงกริช
- 5 ยอเขาพระสุเมรุ
- 6 ตาเถรค้ำฝัก
- 7 มอญยันหลัก
- 8 ปีกลูกทอย
- 9 จระเข้ฟาดหาง
- 10 หักวงไอยรา
- 11 นาคาบิดหาง
- 12 วิชาหกกลับ
- 13 ดับชวาลา
- 14 ชุนยักษ์จับลิง
- 15 หักคอเอราวัณ

ลูกไม้มวยไทย หมายถึง ท่าของการใช้ศิลปะมวยไทยที่แตกย่อยออกไปจากแม่ไม้มีลักษณะละเอียดอ่อนมากมายหลายอย่าง ซึ่งผู้ฝึกจะต้องผ่านการฝึกหัดแม่ไม้มวยไทยก่อนจึงจะฝึกลูกไม้ได้ดี โบราณอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิได้จัดแบ่งลูกไม้มวยไทยออกเป็น 15 ไม้ ดังนี้ (โพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง อ้างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 414)

2.2.10.2 ลูกไม้ 15 ไม้

- 1 เอราวัณเสยงา
- 2 บาทาลูบพัคตร์
- 3 ชุนยักษ์พานาง
- 4 พระรามนิ้วศร
- 5 ไกรสรข้ามห้วย
- 6 กวางเหลียวหลัง
- 7 หิริญม้วนแผ่นดิน
- 8 นาคมุดบาดาล
- 9 หนุมานถวายเป็น
- 10 ญวนทอดแห

- 11 ทะแยค้ำเสา
- 12 หงส์ปีกหัก
- 13 สักพงมาลัย
- 14 เถรกวาดลาน
- 15 ฝานลูกบวบ.

2.3 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของมวยไทย

2.3.1 ความหมายของมวยไทย

คำว่า มวยไทย มีผู้ให้ความหมายไว้ ซึ่งแต่ละความหมายมีคุณค่าดังนี้ เช่นมวยไทยเป็นวิชาการต่อสู้และป้องกันตัวชนิดหนึ่งที่มีลักษณะผิดแผกแตกต่างไปจากมวยต่างประเทศ โดยอวัยวะทุกส่วนมิได้ปล่อยนิ่งเฉย ทั้งกำลังกาย กำลังใจ และกำลังความคิดเป็นสิ่งที่ทุกคนพึงมีและเป็นสิ่งที่นักมวยทุกคนต้องมีความว่องไวระหว่างตัวต่อตัวโดยปราศจากอาวุธ ต่อสู้กันด้วยความดุเดือดโหดโผน (ปัญญา ไกรทัศน์, 2524, หน้า 15) นอกจากนี้ ชาญณรงค์ สุหงษา (2545, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของ มวยไทย หมายถึง กีฬามวยบนเวทีที่มีกติกาอมให้คู่ชกใช้เท้า ศอก และเข่าได้มวยไทยจึงเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ที่เป็นศาสตร์เพราะเป็นวิชาการที่ทุกคนอาจจะศึกษาหาความรู้ได้เหมือนวิชาแขนงอื่น ๆ ส่วนที่เป็นศิลป์ก็เพราะแขนงนี้เต็มไปด้วยกลยุทธ์และลวดลายซึ่งยากจะเรียนรู้และปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ในด้านการจัดชนิดกีฬามวยแล้ว โปธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง (2522, หน้า 25) ได้ให้คำจำกัดความของ กีฬามวยไทย นั้น หมายถึง กิจกรรมเคลื่อนไหวชนิดหนึ่งที่ใช้อวัยวะเกือบทุกส่วน เช่นศอก เข่า เข้มเป็นศิลปะในการต่อสู้แข่งขัน ฝึกซ้อมออกกำลังกายเพื่อช่วยพัฒนาร่างกายอารมณ์ สังคม จิตใจ แลสติปัญญา มวยไทยเป็นทั้งกีฬาและเป็นยุทธวิธีของไทย ซึ่งประดิษฐ์คิดเอาอวัยวะบางส่วนของร่างกายเป็นอาวุธประหารศัตรู และทำการป้องกันตัวให้หนักเป็นเบาได้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540, หน้า 2) ดังนั้น มวยไทยจึงเป็นได้ทั้งวิธีการต่อสู้ กีฬากิจกรรมการเคลื่อนไหว และถือว่าเป็นยุทธวิธีการป้องกันตัวที่มีลักษณะเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ได้

2.3.2 ความสำคัญของมวยไทย

มวยไทยมีความสำคัญดังมีผู้กล่าวไว้ดังนี้ พอง เกิดแก้ว (อังกใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ก, หน้า 8) กล่าวว่า กีฬามวยไทยมีประโยชน์ ดังนี้

1. มีความมั่นใจในตนเอง
2. ทำให้เกิดความกล้าหาญ
3. มีอำนาจบังคับจิตใจดีขึ้น
4. มีความสุขุม รอบคอบ และเยือกเย็น
5. มีความพินิจ พิจารณา รู้จักเหตุผล

6. มีสมรรถภาพทางกายดี
7. มีความมานะอดทน
8. มีเขาวนัไว ไหวพริบดี ตัดสินใจได้ฉับพลัน
9. มีความเข้มแข็ง อดทน
10. มีความสุจริต ยุติธรรม
11. มีความสนุกสนาน ร่าเริง เบิกบาน
12. มีความสามัคคี
13. มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย
14. มีวินัย ปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน
15. มีความโอบอ้อม อารี เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่
16. เป็นพลเมืองดีของชาติ
17. มีรูปร่างทรงตรงสง่างาม
18. สร้างภูมิคุ้มกันโรคให้กับร่างกาย
19. สามารถป้องกันตนเองและคุ้มครองผู้อื่นในยามมีอุบัติเหตุต่าง ๆ

สมศักดิ์ ศิริอนันต์ (2541, หน้า 5 – 6) กล่าวว่า ศิลปะมวยไทยมีคุณค่าสูงสำหรับผู้เรียนหลายประการ คือ

1. ร่างกายมีสมรรถภาพดีสมส่วน มีภูมิคุ้มกันโรคสูง
2. มีจิตใจเข้มแข็ง มีความสุขุมรอบคอบ
3. สามารถป้องกันตัวและเป็นประโยชน์ต่อสังคมในชีวิตประจำวันได้
4. มีความเชื่อมั่นต่อตนเอง มีระเบียบวินัย กล้าหาญ อดทน
5. ดำรงไว้ซึ่งศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทยให้ยั่งยืนแพร่หลายตลอดไป
6. มีไหวพริบ เขวามันปัญญา แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
7. มีความเป็นสุภาพบุรุษไม่กล้ากระทำในสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ
8. มีความกล้าหาญ
9. ยึดเป็นอาชีพได้

การฝึกมวยไทยก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม สร้างความมีระเบียบวินัยและส่งเสริมอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีไทยอันดีงาม เป็นศิลปะการต่อสู้ที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ในยามคับขันอีกด้วย นอกจากนี้หากผู้ฝึกมวยไทยได้ฝึกอย่างจริงจังก็สามารถเป็นนักกีฬาที่ทำรายได้ให้แก่ตนเองได้ (ชาญณรงค์ สุขงษา, 2545, หน้า 1) ความสำคัญของมวยไทยมี 6 ประการ คือ

1. มวยไทยสำคัญต่อบุคคล

บุคคลที่ฝึกมวยไทยจะมีพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญา สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. มวยไทยสำคัญต่อชุมชนและสังคม

กิจกรรมการชกมวยไทยเป็นกิจกรรมทางสังคมร่วมกันหลาย ๆ คน เมื่อมีการแข่งขันในโอกาสต่าง ๆ ย่อมเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายและนันทนาการสนุกสนานไปด้วยกัน

3. มวยไทยสำคัญต่อประเทศชาติ

ประเทศไทยใช้วิชามวยไทยปกป้องการรุกรานจากชาติอื่น ๆ พระเจ้าตากสินและทหารกล้าใช้วิชามวยไทยกอบกู้ราชบัลลังก์จากพม่า ดังนั้นวิชามวยไทยจึงใช้ปกป้องอิสรภาพกอบกู้อิสรภาพพิทักษ์ราชบัลลังก์และพระมหากษัตริย์

4. มวยไทยสำคัญต่อนานาชาติ

ปัจจุบันชาวต่างชาติหัดชกมวยไทยกันมากทั้งในและต่างประเทศ ทำให้เข้าใจวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมประเพณีของไทย ดังนั้น มวยไทยจึงเป็นมรดกของชาวโลกที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทย

5. มวยไทยคู่ราชบัลลังก์

นักมวยไทยได้ใช้วิชามวยไทยเข้ารับราชการในกรมทนายเลือก หรือกรมนักมวยรับราชการสนองคุณพระมหากษัตริย์และพิทักษ์ราชบัลลังก์ ทำให้มวยไทยคู่ราชบัลลังก์

6. มวยไทยช่วยทำให้ชาติมั่นคง

ความมั่นคงทางวัฒนธรรมคือเป็นความมั่นคงของชาติ โดยเฉพาะด้านเอกลักษณ์ไทยถือว่าเป็นทุนทางสังคมร่วมกันที่หล่อหลอมบุคลิกภาพรวมใจของคนไทยให้เข้ามาอยู่ด้วยกัน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ก, หน้า 4 – 6) มวยไทยจึงจัดเป็นสื่อในการสร้างทุนทางสังคมด้านวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนอีกด้วย

2.3.3 ประโยชน์ของกีฬามวยไทย

มวยไทยมีประโยชน์ ดังนี้

1. กีฬามวยไทยช่วยพัฒนาการทางร่างกาย

ผู้ที่ฝึกมวยไทยมีร่างกายแข็งแรงสมชายชาติตรีมีบุคลิกภาพเหมาะสมในการเป็นผู้นำ

2. กีฬามวยไทยช่วยพัฒนาการทางอารมณ์

การแข่งขันกีฬามวยไทยมีแพ้ชนะ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ การเข้าแข่งขันและมีประสบการณ์มาก ๆ จะทำให้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ เข้าใจความเป็นมาเป็นไปของชีวิตได้ดี

3. กีฬามวยไทยช่วยพัฒนาการทางด้านสังคม

การฝึกกีฬามวยไทยทำให้ผู้ฝึกมีสังคมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ช่วยให้เยาวชนหันเหออกจากพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางสังคม ส่งผลให้สังคมดีขึ้น

4. กีฬามวยไทยช่วยพัฒนาด้านจิตใจ

วัฒนธรรมมวยไทยเป็นวัฒนธรรมที่เคารพพ่อ แม่ ครู อาจารย์ พี่ น้อง ฝึกมารยาทวินัย ความอดทน กล้าหาญ มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ

5. กีฬามวยไทยช่วยให้เกิดสวัสดิภาพแก่บุคคลและสังคม

ผู้ฝึกมวยไทยสามารถใช้วิชาป้องกันร่างกาย ชีวิต ทรัพย์สินของตนเองและบุคคลอื่น ๆ ได้ในภาวะคับขัน

6. กีฬามวยไทยช่วยเพิ่มสมรรถภาพและประสิทธิภาพทางอาชีพทหารและตำรวจได้

เนื่องจากอาชีพทหารและตำรวจเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ป้องกันตัว ถ้าหากบุคคลหรือกลุ่มอาชีพต่าง ๆ เหล่านี้ได้เรียนวิชามวยไทยแล้ว สามารถจะเสริมอาชีพให้มั่นคงได้

7. กีฬาสร้างเสริมคุณธรรม

คนที่ฝึกมวยจะถูกปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมด้านต่าง ๆ ให้เกิดในตัวผู้ฝึกมวยนับตั้งแต่การครอบครู การสาบานตน และหลักการของนักมวยไทยปรากฏในข้อความที่ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540ก, หน้า 7) กล่าวว่า หลักการฝึกมวยมิได้มุ่งเพียงฝึกฝนให้มีสมรรถภาพในด้านกำลังกาย ความว่องไว ความมีปฏิภาณเท่านั้น แต่มุ่งฝึกจิตใจให้สุภาพ และมีศีลธรรมอันดีด้วย ดังที่ พล พระประแดง (อ้างใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540ก, หน้า 7) กล่าวไว้ว่า นักกีฬามวยไทยเป็นผู้รังความเสื่อมโทรมของศีลธรรมให้ยับยั้งอยู่เพราะกีฬามวยไทยเป็นผู้มีความตั้งใจ สมัครงใจสามัคคี พร้อมเพรียงหมู่คณะ แพ้ไม่เสียใจ ชนะไม่หลงตัว ไม่อาฆาตแค้น ไม่เยาะเย้ยคู่ต่อสู้ มีวินัยยอมรับคำตัดสินโดยดี ไม่เอาเปรียบคู่ต่อสู้โดยการซ้ำเติม เมื่อคู่ต่อสู้พลงผล ไม่เห็นแก่ตัว เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่คนอื่นสรุป ประโยชน์และคุณค่ามวยไทย มีดังนี้

1. คุณค่าต่อบุคคล ส่งเสริมพัฒนาการด้านกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา
2. คุณค่าต่อสังคม ส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมด้านนันทนาการระหว่างกลุ่มและชุมชน
3. คุณค่าต่อประเทศชาติ ช่วยบูรณาการความเป็นชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
4. ช่วยส่งเสริมอาชีพที่เกี่ยวข้อง
5. คุณค่าที่สื่อสารทางวัฒนธรรมนานาชาติ
6. คุณค่าในการพิทักษ์ราชบัลลังก์และสถาบันพระมหากษัตริย์
7. คุณค่าในด้านคุณธรรมจริยธรรมทางสังคม
8. คุณค่าในการสร้างเสริมบุคลิกภาพและภาวะผู้นำ
9. คุณค่าในการปกป้องชีวิตทรัพย์สินของตนเองและผู้อื่น
10. คุณค่าในการใช้ดำรงชีวิตประจำวัน

2.4 มวยไทยในฐานะต้นทุนทางสังคม

มวยไทยมีความสำคัญในฐานะเป็นต้นทุนทางสังคมที่ช่วยสร้างพื้นฐานด้านจิตใจแก่คนไทยมาช้านาน ทุนทางสังคม หมายถึง ทุนทางทรัพยากรธรรมชาติ ทุนสติปัญญาของมนุษย์ ทุนทางด้านสิ่งแวดล้อม แล้วยังมีทุนด้านวัฒนธรรมเป็นทุนทางสังคมที่สำคัญ โดยเฉพาะด้านต่อไปนี้

1. วัฒนธรรมด้านศิลปศาสตร์แขนงศิลปะการต่อสู้ที่แฝงไว้ด้วยนอวาวุธที่ส่งสมถายทอดกันมาช้านาน ตั้งแต่สร้างชาติ รักษาชาติไว้ด้วยอาวุธมวยไทยและมวยไทยต่อมือ ศิลปศาสตร์แขนงดังกล่าวใช้ในการฝึกทหาร จนเป็นที่สังเกตได้ว่าขุนพลแก้วคู่ราชบัลลังก์มักมีพื้นฐานมาจากการเป็นนักมวย เช่น นายทองดี ฟินขาว (พระยาพิชัยดาบหัก) ขุนพลแก้วคู่ราชบัลลังก์ของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ดังกล่าวว่า “...พระยาศรีสุนทรล้นบดินทรายนิสัยของนายทองดี ฟินขาวไว้เป็นที่น่าเอาเยี่ยงอย่างว่า มีไหวพริบดี และมีนิสัยทำอะไรทำจริงไม่เกียจคร้าน มีวิชาความรู้ด้านมวยและดาบจนมีเด็กหนุ่มหนุ่มสมัครขอเป็นศิษย์มากมาย ฝีมือมวยเป็นที่พอใจเจ้าเมืองตาก...” (หลักแก้ว อัมโรสด, 2547, หน้า 99) จนในที่สุด นายทองดี ฟินขาว ก็ได้เป็นข้าหลวงของสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี หรือสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เป็นขุนพลแก้วคู่ราชบัลลังก์ และเป็นบุคคลสำคัญในการทำศึกกอบกู้อิสรภาพจากพม่าด้วยผู้หนึ่ง ดังปรากฏพระบรมรูปของพระยาพิชัยดาบหักคู่เคียงข้างพระบรมราชานุสาวรีย์ของพระเจ้าตากสินมหาราชที่จังหวัดจันทบุรีด้วยผู้หนึ่งวัฒนธรรมที่เป็นยุทธศาสตร์แบบไทยที่ใช้รักษาชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์นี้ฝังลึกอยู่ในสายเลือดของคนไทยทุกคน เมื่อยามหวนระลึกถึงคราใดก็จะมีความรู้สึกผูกพันและตื่นเต้นในต้นทุนทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้มอบไว้ให้เป็นอนุสรณ์

2. วัฒนธรรมด้านกีฬาและนันทนาการ

มวยไทยถือเป็นการนันทนาการและเป็นกีฬาที่ใช้แข่งขันกันในงานเทศกาลรื่นเริงตามประเพณีมีการพนันขันต่อกันเพื่อความสนุกสนานครื้นเครง และเป็นการแสดงออกในด้านความเป็นลูกผู้ชาย เพราะถือว่าชายไทยทุกคนต้องมีความเป็นมวย ดังนั้น แม้ว่าผู้ที่ไม่ได้เป็นนักมวยก็ยังเข้าร่วมเชียร์และร่วมสนทนาการ ถือเป็นการรวมใจกันเพื่อการสมัครสมานสามัคคีมีความรู้สึกเป็นพวกพ้องญาติพี่น้องร่วมเผ่าพันธุ์ ลักษณะเช่นนี้ถ้าอยู่ต่างประเทศจะรู้สึกถึงความเป็นคนไทยที่มีคุณสมบัติพิเศษร่วมกันอย่างหาชาติใดเทียบได้ยาก

3. วัฒนธรรมด้านมนุษยศาสตร์ ได้แก่ ความกตัญญูรู้คุณ และความโอบอ้อมอารีมีน้ำใจมวยไทยต้องเรียนจากครูต้องไหว้ครู กตัญญูต่อครูอาจารย์ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ คนเป็นมวยจะต้องเป็นคนที่มีคุณลักษณะที่สอนได้ มีจิตใจงดงาม ไม่ทรยศต่อชาติ การทรยศต่อครูอาจารย์และต่อชาติถือเป็นสิ่งอัปยศ ดังที่ หลักแก้ว อัมโรสด (2547, หน้า 9) กล่าวถึง หลวงไกรพิชิต หัวหน้ากลุ่มครูทาดำขุนพลแก้ว ก่อนเสียกรุงครั้งแรกว่า “...เราไม่มีวิธี อื่นใดที่จะจัดการกับคนทรยศต่อชาติ การฆ่าคนขายชาติคนหนึ่งจะต่ออายุของชาติออกไปห้าปีถ้าฆ่าเสียสิบคนอายุของชาติจะยืนยาวไปห้าสิบปี

ถ้าฆ่าได้สักหนึ่งร้อยคนชาติจะอายุยืนไปห้าร้อยปี...” ก็ห้ามมวยไทยยึดถือการเคารพครูมาตั้งแต่โบราณ เพราะการที่ครูจะรับบุคคลไว้เป็นศิษย์ไม่ใช่่ง่าย บุคคลที่ครูจะรับไว้เป็นศิษย์ ต้องผ่านการคัดเลือกและกลั่นกรองอย่างถี่ถ้วน เมื่อครูตระหนักว่าไม่ใช่คนพาล และมีคุณสมบัติพอที่จะรับการถ่ายทอดวิชาจากท่านได้ ครูจึงรับไว้เป็นศิษย์ การที่ศิษย์ทรยศ ขาดความเคารพ ไม่อ่อนน้อมถ่อมตน โดยผู้ที่ขาดความเคารพครูย่อมตกอยู่ในสถานภาพต่อไปนี้

1. ไม่มีโอกาสได้รับการถ่ายทอดความรู้ความดีทั้งหลายจากครู
2. เป็นผู้ที่ย่ำแย่ให้แก่มันเองเพราะความโง่ หรือไม่รู้ หากเกิดแก่ใครบุคคลนั้นย่อมเอาตัวรอดลำบาก เพราะความโง่นั้นไม่สิ้นสุด
3. เป็นที่ทำให้สังคมเสื่อมทราม เพราะสังคมใดหากเต็มไปด้วยบุคคลที่มีแต่ความโง่เขลาและอันธพาล สังคมนั้นย่อมจะเสื่อมสลายไป คนในสังคมมีแต่จะคอยทำลายกันไม่มีคนคิดสร้างสรรค์
4. ทำให้ความรู้ทางวิชาการและวิทยาการทั้งหลายสาบสูญไป (ชาญณรงค์ สุหงษา, 2545, หน้า 21) ดังนั้น ความกตัญญูรู้คุณ จึงเป็นคุณธรรมที่เป็นทุนทางสังคมของคนไทยที่ฝังมาอยู่กับมวยไทย แผ่กว้างออกไปถึงชาติบ้านเมืองของไทย นอกจากนี้ ก็ห้ามมวยไทยยังสอนให้เป็นสุภาพบุรุษมีน้ำใจ โอบอ้อมอารี อ่อนน้อมถ่อมตน เป็นคนที่มีประโยชน์ต่อสาธารณะ เพราะต้องเข้าพิธีรับสัตย์ปฏิญาณ ซึ่ง พิธีรับสัตย์นี้เป็นเสมือนคำสาบานของลูกผู้ชาย ดังปฏิญาณที่ศิษย์จักมีต่อครู สัจจะย่อมอยู่เหนือกว่าชีวิต นักมวยคนใดนอกกรีตจากคำปฏิญาณและรับสัตย์นี้ มักจะเกิดหายนะ แก่ตนในภายหน้าทุกราย โดยต้องปฏิญาณตน ดังนี้

1. ข้า ฯ จะบำรุงร่างกายให้สะอาด แข็งแรง และดำรงชีวิตด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต บริสุทธ์
2. ข้า ฯ จะไม่รังแกผู้อ่อนแอ ร่วมรักสามัคคี และช่วยเหลือกันเมื่อช่วยได้
3. ข้า ฯ จะบำเพ็ญกรณียเพื่อประโยชน์แก่ผู้อื่น และจงรักภักดีต่อชาติ
4. ข้า ฯ จะหลีกเลี่ยงเหตุการณ์อันไม่สงบทุกกรณี

คำโบราณ กล่าวไว้ “มันผู้ใดไม่ปฏิบัติตามคำสัตย์ปฏิญาณที่ให้ไว้กับครู มันผู้นั้นจงฉิบหาย...”

ผลจากการรับสัตย์ดังกล่าว จึงทำให้นักมวยไทยส่วนใหญ่เป็นสุภาพบุรุษ (ปัญญา ไกรทัศน์, 2524, หน้า 31) จากการที่มวยไทยพัฒนาให้เป็นคนดี คนเก่ง เชื่อว่าบุคคลนั้น ๆ และบุคคลที่แวดล้อมจะมีความสุข เพราะมวยไทยสร้างคนให้เป็นทุนทางสังคมแก่ทรัพยากรมนุษย์มานานนับเป็นพัน ๆ ปี มวยนั้นมีความหมายลึกซึ้ง แปลว่า ผูกรวมกันเป็นหนึ่งซึ่ง คำว่าผูกนั้นมีถึงสี่ผูกด้วยกัน ผูกแรกได้แก่ ผูกศรีชะ คนไทยเรารู้จักกันมากกว่า ศรีชะเป็นของสูง สมัยก่อนพ่อแม่ที่มีลูกเป็นทหารเวลาออกไปรบก็จะอำนวยความสะดวกให้ลูกกลับมาด้วยความปลอดภัย พร้อมกับฉีกชายผ้าถุง ชายโสร่งพันกับหมวกหรือพันกับศรีชะ ซึ่งก็ว่า เป็นมงคลสูงสุดเช่นเดียวกับครูที่รักศิษย์เหมือนกับพ่อแม่ที่ห่วงใยลูก ก็จะทำมงคลซึ่งักจากสิ่งที่เคารพบูชารวมเข้ากับตัว ที่ได้รับการปลุกเสกจากพระเกจิอาจารย์เพื่อมอบให้ศิษย์เป็นเครื่องป้องกันตัวกำชับไม่ให้ถอดออก เพราะมีเหตุผลซ่อนอยู่คือ หากโดนศอกของคู่ต่อสู้ ศรีชะก็จะไม่

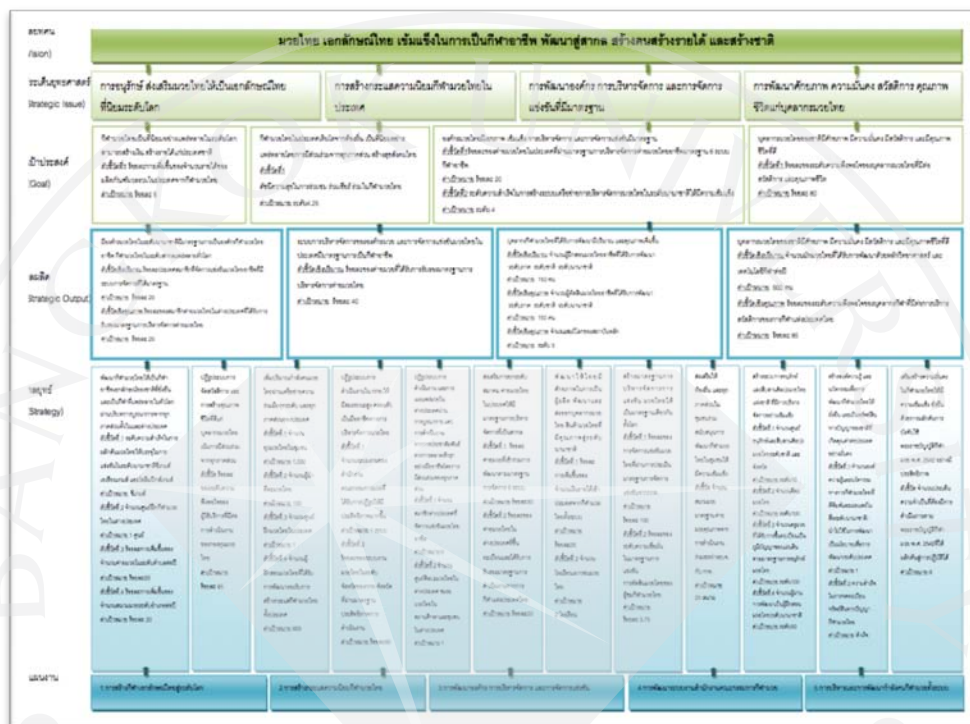
แตก โดยเฉพาะบริเวณที่ตัดดอกไม้ซึ่งเป็นจุดอันตรายต่อชีวิตมาถึงผู้ที่สอง คือ แหวนพิรอดสำหรับผูกแขน เพื่อให้กำลังใจ มั่นใจว่า เป็นเครื่องป้องกันที่ครุคุ้มให้ พร้อม ๆ กันนั้นหากถูกเตะมาโดนแขน จะช่วยให้กล้ามเนื้อที่มัดไว้แล้วไม่แตกผู้ที่สาม เป็นการผูกมือสำหรับใช้เป็นอาวุธ สมัยก่อนจะมีการพันมือหรือที่เรียกกันว่ามวยคาดเชือก ซึ่งเป็นการป้องกันข้อมือไม่ให้มือชันและผูกสุดท้ายคือผูกใจ หมายถึง ครูกับศิษย์จะต้องรักกัน เคารพกันไปตลอดชีวิตทั้งสามผูกจึงถือว่าเป็นการผูกสังคมไทยไว้ให้ แนบแน่นมั่นคงนับเป็นพัน ๆ ปี จนมาถึงปัจจุบันนี้กระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ดังกล่าวข้างต้น ถือเป็นต้นทุนทางสังคมที่มีคุณลักษณะเฉพาะพิเศษสำหรับสังคมไทยที่น่าจะเป็นต้นแบบขยายผลไปให้ครอบคลุมทุกหมู่บ้านของไทย

โดยเฉพาะทุนทางสังคมไทยที่บรรพบุรุษได้ใช้อบรมหล่อเมลาธิรักษาดิบ้านเมืองและแผ่นดิน ถิ่นเกิดไว้ให้บุตรหลาน (สุจิตรา สุคนธ์ทรัพย์ อ่างโน มนนิภา สังข์ศักดิ์ดา, นิศวันต์ พิชญ์ดำรง และ ธีระพงษ์ มาลัยทอง, 2547, หน้า 58) บรรพบุรุษเรามีเพียงหอก ดาบต่อมือ แต่ก็สามารถรักษาชาติไว้ได้ มนุษย์พันธุ์ไทยเป็น มนุษย์พันธุ์พิเศษที่มีอาวุธ 9 ชนิดอยู่ในตัว คือ สองหมัด สองศอก สองเข่า สองเท้า หนึ่งหัวโดยเฉพาะหนึ่งหัวคือมันสมองอันเลิศล้ำของคนไทยที่เป็นนักแก้ปัญหา เป็นนักประนีประนอมจึงรักษาชาติเอาไว้ได้ ถ้าเราเอาสิ่งเหล่านี้มาเป็นสื่อ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคนให้ “เป็นมวย” หมายถึง ฟังเป็น คิดเป็น พูดเป็น แก้ปัญหาเป็น และเรียนรู้วัฒนธรรมไทยอย่างถ่องแท้ ก็พร้อมที่จะก้าวไปสู่สังคมโลกอย่างสง่างาม จึงเรียกได้ว่า “คนเป็นมวย” อย่างแท้จริงดังที่ (วิจิต ชีเจริญ อ่างโน มนนิภา สังข์ศักดิ์ดา และคณะ, 2547, หน้า 59)

นอกจากนี้ มวยยังเป็นการชกกันเป็นการต่อสู้กันของมนุษย์ทั่วโลกไม่ว่าเด็ก ผู้ใหญ่ ชายหรือหญิง ด้วยพลังกำลังโดยใช้อวัยวะบางส่วนเป็นอาวุธหรือแม้กระทั่งทุกส่วนของร่างกายที่มีอยู่ในตัวเข้าทำการสู้รบ (ปัญญา ไกรทัศน์, 2524, หน้า 15) สรุปรมวยไทยจึงสามารถใช้เป็นทุนทางสังคมได้ในฐานะเป็นกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ช่วยจรรโลงจิตใจ และยึดโยงจิตใจของคนเป็นมวยเข้าไว้ด้วยกัน เป็นศักยภาพที่เป็นทุนสำหรับการแข่งขันและการพัฒนาที่ยั่งยืน

2.5 แผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติงานการพัฒนากีฬามวยไทยอาชีพ ระยะ4 ปี (พ.ศ.2554 – 2557)

ภาพที่ 2.1: เว็บไซต์สำนักคณะกรรมการกีฬามวย



2.5.1 ค่ายมวยในประเทศไทย

จากข้อมูลในปัจจุบันค่ายมวยในประเทศไทยมีทั้งหมด 1,118 ค่าย ค่ายมวยในประเทศไทย (2555) โดยจำแนกเป็น 5 ภาค และ จำนวนค่าย

- ภาคกลาง 426 ค่าย
- ภาคเหนือ 172 ค่าย
- ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 269 ค่าย
- ภาคตะวันออก 71 ค่าย
- ภายใต้ 180 ค่าย

2.5.2 ครูมวยที่มีชื่อเสียง

ครูโพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง
 ปรมจารย์อาวุโส สมาคมครูมวยไทย

ครูทองหล่อ ยาและ

ทองหล่อ ยาและ (2555) ท่านเกิดเมื่อ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2472 ที่โรงพยาบาลศิริราช กรุงเทพฯ เมื่อเรียน อยู่ชั้น ป.6 โรงเรียนวัดมลิบาลี ประตูน้ํา เริ่มเรียนมวยสากลกับครูประสิทธิ์ นักมวยสากลจากกรมพละ ช่วงอายุ 13-14 ปี ครูได้ออกหาค่ายมวยไทยที่จะเรียน อย่างจริงจัง ครูไป ดูอยู่หลายที่ แต่ก็ไม่ถูกใจเพราะแต่ละค่ายนั้น เวลาซ้อมนักมวย จะเจ็บตัวกันมาก ไม่มีการป้องกันตัว เลย ครูจึงได้ไปหัดเรียนมวยไทยกับ ป๊ะลามา ญาติของแม่ แถวซอยกิ่งเพชร มีครูฉันท สมิตเวชกับครู ชาย สิทธิผล สอน

ครูแปรง ประธานมูลนิธิมวยไทยไชยาแห่งประเทศไทย

ครูแปรง เกิดเมื่อวันจันทร์ที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๐๑ ที่ ตำบลหนองขี้ม อำเภอลำลูกเกด จังหวัดจันทบุรี ในวัยเด็กนั้นด้วยเป็นคนต่างจังหวัด ใช้ชีวิตตามแบบเด็กในชนบท จึงมีความถนัดใน ด้าน ยิงหน้าไม้ ยิงลูกกระสุน ธนู และปืน เพื่อยังชีพ และได้เริ่มเรียน มวย กับคุณพ่อ และคุณอา เมื่อ เข้าช่วงวัยรุ่นได้เดินทางมาศึกษาต่อ ที่มหาวิทยาลัย รามคำแหง และได้สมัครเข้าเป็นสมาชิก ชมรม ต่อสู้ป้องกันตัว แผนกมวยไทย ฝึกซ้อม และขึ้นชกมวย ในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย อยู่พักหนึ่ง จึงย้ายมาเรียนที่ แผนก อาวุธไทย “สำนักดาบเจ้าราม” ซึ่งรุ่นพี่ในชมรมฯช่วงนั้น จะมีหลายคนมาจากหลายสำนัก รวมตัวกันในรามฯ เพื่อก่อตั้งเป็น แผนกอาวุธไทยครูแปรง จึงได้เรียนวิชา จากหลาย สำนัก เช่น ดาบพู่ทไธสวรรย์, ดาบผดุงสิทธิ์, ดาบ พละ, ดาบพรานนก, ดาบอาทมาต, ดาบอาทมาต เท้าช้าง ปัดตานี, มีดสั้นทอง นับแต่ปี พ.ศ. ๒๕๒๐ – ๒๕๒๕ จึงจบหลักสูตร หลังจากนั้น ครูแปรง ยัง ได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม จากครูอีกหลายท่าน อาทิเช่น ครูพัน ยารนะ ครูดาบสะบัดชัย, ดาบสาย กรมหลวงชุมพร จาก กี คลองตัน, ดาบบ้านไชว อยุธยา, ดาบสายอาจารย์นาค เทพหัสดิน ณ อยุธยา, ดาบและมวยในสายอาจารย์กิมเส็ง ซึ่งถือว่าเป็นอาจารย์ปู่ สายมวยทวิสิทธิ์ ในเวลาต่อมาอีกด้วย

ครู ยอดธง เสนานันท์

ครู ยอดธง เป็นครูสอนวิชามวยไทยผู้พิศคนเพื่อส่งเสริมศิลปะการต่อสู้ประจำชาติมาช้านาน จนได้รับการยกย่องเชิดชูจากสังคมในเวลาต่อมา โดยทั่วไปมักเรียกชื่อครูยอดธงกันว่า "ครูต๋อย" หรือ "ครูต๋อย" นอกจากนี้ท่านยังมีลูกศิษย์เป็นนักมวยที่มีชื่อเสียงหลายราย อาทิ สามารถ พยัคฆ์อรุณ, ก้อง ธรณี พยัคฆ์อรุณ รวมทั้ง ยอดสนั่น 3เคแบดเตอร์ อีกทั้งยังเป็นผู้ก่อให้เกิดนักมวยไทยแชมป์โลก มาแล้ว 57 ราย

ครูวิชิต ชี้เชิญ

ครูวิชิต ชี้เชิญ เป็นผู้เชี่ยวชาญพิเศษด้านกระบี่กระบองและมวยไทย แห่งสถาบันอาศรมศิลป์ ผู้ทำการฝึกสอนวิชากระบี่กระบองให้แก่นักมวยไทยชาวต่างชาติรวมถึงได้รับการยกย่องให้เป็นครูภูมิปัญญาไทยของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และเป็นครูผู้สอนวิชากระบี่กระบองคนแรกของ อาจารย์โชคอนันต์ อังสกุลอาภรณ์

เคยขึ้นชกมวยไทยมาก่อนในสมัยเรียนระดับมัธยมศึกษา และเล่นกีฬาหลายประเภท เช่น ฟุตบอล และเมื่อศึกษาจบการวิทยาลัยครูได้ประกอบอาชีพเป็นครูเรื่อยมา พร้อมกับได้เปิดค่ายมวยไทยขึ้นเพราะความชอบส่วนตัวและต้องการสอนเด็กได้รู้จักการเล่นกีฬา

ครูผุดผาดน้อย วรวุฒิ

ครูผุดผาดน้อย วรวุฒิ เป็นบุตรคนที่ 4 จากพี่น้องทั้งหมด 8 คน เริ่มชกมวยตั้งแต่อายุ 10 ขวบตามบรรดาพี่ชาย ในชื่อ "ผุดผาดน้อย จ.หาญผจญ" ค่ายมวยในขอนแก่น ของนายแพทย์จำลอง มุ่งการดีและนายยล หาญเมธิญ (พี่ชายคนโตใช้ชื่อมวย "ผุดผาด จ.หาญผจญ") แต่บิดา (นายผ่อง ออมกลิ่น)ไม่สนับสนุน อยากให้เรียนจบมศ.3 ก่อน เมื่อเรียนจบมศ.3 ที่ขอนแก่น ได้ฝึกเชิงมวยกับเพื่อนของพี่ชายชื่อ "ศรทอง ลูกเครื่องมือกล" และได้ตระเวนชกทั่วภาคอีสานเป็นจำนวนกว่า 60 ครั้ง โดยไม่แพ้ใครเลย ในปีพ.ศ. 2512 เมื่ออายุได้ 18 ปี ก็ได้เดินทางเข้าชกมวยที่กรุงเทพฯจากการชักนำของเพื่อนนักมวยของพี่ชายอีกคนชื่อ "ศักดิ์มณู วรวุฒิ" จึงได้มาอยู่กับค่ายวรวุฒิ ของ หม่อมราชวงศ์ พรพุมิ วรวุฒิ นับแต่บัดนั้น ใช้ชื่อมวย "ผุดผาดน้อย วรวุฒิ" ชกครั้งที่เวทีราชดำเนินในรายการเดิมพันชนะน็อกด้วยการเตะก้านคอ ต่อมาในปีเดียวกันได้แชมป์ "ขวัญใจโลลิต้า" ในรุ่น 108 ปอนด์

ครูเล็ก (บ้านช่างไทย)

ครูเล็ก (บ้านช่างไทย) เริ่มฝึกมวยไทย ตั้งแต่อายุประมาณ 12 ปี โดยเรียนจากพี่ชายคนโต คือ วิชชนันท์ สดประเสริฐ (ลูกศิษย์ของท่านปรมาจารย์กิมเส็ง ทวีสิทธิ์) โดยในขณะนั้นศึกษาอยู่ที่ โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก กรุงเทพฯ จนกระทั่งอายุได้ 16 ปี อยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้มีโอกาสอ่าน นิตยสาร "ฟ้าเมืองไทย" พบข้อความที่เขียนโดยท่านปรมาจารย์เขตร ศรียาภัย ในหัวข้อ "ปรีทศน์มวยไทย" อ่านแล้วทำให้เข้าใจมวยไทยได้อย่างถ่องแท้ และบังเกิดความศรัทธาในตัวท่านปรมาจารย์เขตร ศรียาภัยเป็นอย่างสูง จึงได้ติดตามค้นหาประวัติของท่านจึงได้ทราบว่า ท่านเป็นปรมาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและเป็นผู้เชี่ยวชาญวิชามวยไทยอย่างเอกอุ ยากหาผู้ใดเสมอเหมือน ท่านได้รำเรียนถึง 13 บรมครู โดยมีท่านปรมาจารย์ กิมเส็ง ทวีสิทธิ์ เป็นครูคนที่ 13 อีกด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงเป็นเหตุจูงใจอย่างแรงกล้า ที่ต้องตามหาท่านปรมาจารย์เขตร ศรียาภัยและเมื่อได้พบท่านแล้ว จึงได้สอบถามทุกสิ่งทุกอย่างที่เคยเป็นเรื่องคลุมเครือเกี่ยวกับมวยไทยเช่น แม่ไม้ ลูกไม้ สามชุกไม้ตาย ฯลฯท่านก็ได้อธิบายให้ความกระจ่างมิได้มีความติดขัดหรือสองแง่สามมุม ท่าน อธิบายแล้วจบ คือไม่สงสัยอีกต่อไปนั่นเอง นับแต่วันทีนั้นจึงได้ฝาก ตัวเป็นลูกศิษย์ ตั้งใจฝึกฝน

มวยไทยดำรับไชยากับท่าน จนกระทั่งอายุ 18 ปีหลังจากเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สอบเข้าที่วิทยาลัยช่างศิลป์ได้ จึงต้องห่างเหินจากการฝึกมวยไทยกับท่าน จนกระทั่งอยู่ป.ว.ส.ได้ครึ่งปี ก็มีได้เรียนต่อ ต้องออกมาทำงาน เมื่อเริ่มใช้ชีวิตในการทำงาน อายุประมาณ 21 ปี ก็ทราบข่าวการเสียชีวิตของท่านปรมาจารย์เขตร ศรียาภักย์ครั้งถึงปี พ.ศ.2524 ได้ไปเขียนยันต์ลงบนตัวของนักมวยอีสาน ซึ่งเดินทางมาแสดงที่สยามสมาคม ก็ได้มี โอกาสพบท่านคุณครูทองหล่อ ยาและ ลูกศิษย์รักของท่านปรมาจารย์เขตร ซึ่งขณะนั้นท่านได้เดินทางไปอธิบายเนื้อหาสาระเกี่ยวกับมวยไทย ให้แก่ประชาชนที่สนใจนับแต่วันนั้นเป็นต้นมา จึงได้ฝากเนื้อฝากตัวเป็นลูกศิษย์ของคุณครูทองหล่อ ยาและ และได้ร่ำเรียนมวยไทยต่อจากท่านมาโดยตลอด จนกระทั่งท่านเสียชีวิต เมื่อปี พ.ศ.2539 ด้วยโรคมะเร็งครูเจริญทอง เกียรติบ้านช่อง

ครูเจริญทอง เกียรติบ้านช่อง อดีตนักมวยไทยชื่อดัง มีชื่อจริงว่า **เจริญ ชุมณี** มีชื่อเล่นว่า "เป็ด" เกิดเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2511 ที่ ตำบลทุ่งใหญ่ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นลูกคนที่ 7 ในครอบครัวที่มีพี่น้องทั้งหมด 9 คน ซึ่งพี่ ๆ น้อง ๆ ที่เป็นผู้ชายหลายคนก็เป็นนักมวยไทยเช่นกัน ได้แก่ ฉลามทอง เกียรติบ้านช่อง (พี่ชาย), เจริญทรัพย์ เกียรติบ้านช่อง และสำราญทอง เกียรติบ้านช่อง (น้องชาย)

เจริญทอง ชกมวยไทยครั้งแรกเมื่ออายุ 12 ขวบ ได้เงินค่าตัวครั้งแรกมา 100 บาท ต่อมาเมื่อมาเรียนต่อในกรุงเทพมหานคร ก็ยังคงชกมวยอยู่ จนกระทั่ง ใหม เมืองคอน (สมคิด ชูแก้วรุ่ง-ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว) มาพบเข้า จึงได้รับการฝากฝังให้เข้าสังกัด หลังจากนั้นก็ชกสังฆชื่อเสียงมาเรื่อย ๆ จนคว้าแชมป์ได้ 3 รุ่น ได้แก่ จูเนียร์แบนตั้มเวท (115 ปอนด์), เฟเธอร์เวท (126 ปอนด์), โลโก้เวท (135 ปอนด์) ซึ่งทั้งหมดเป็นแชมป์ของสนามมวยเวทีลุมพินี

ในปี พ.ศ. 2531 เจริญทองถือว่าเป็นนักมวยไทยที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงอย่างมาก และเมื่อ สามารถ พยัคฆ์อรุณ เสียแชมป์โลกในแบบมวยสากลไปแล้ว และกลับมาชกมวยไทยอีกครั้ง ได้ถูกประกบคู่กับเจริญทอง เพื่อพิสูจน์ว่าใครจะเป็นยอดมวยไทยตัวจริง ปรากฏว่า เจริญทองเป็นฝ่ายแพ้น็อกไปเพียงแค่ยกแรกเท่านั้น แต่ว่าการชกในไฟท์นี้ เป็นไฟท์ที่เจริญทองภาคภูมิใจที่สุดเจริญทองเคยได้รับค่าตัวสูงสุดคือ 2.5 แสนบาท ในการชกกับ แสนเชิง ปิ่นแสงชัย นอกจากนี้แล้วยังเคยชกมวยสากลสมัครเล่นจนติดทีมชาติในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ในรายการคิงส์คัพ และชกในกีฬาเอเชียนเกมส์ พ.ศ. 2533 ที่ประเทศจีนด้วย

ครูอำนาจ พุกศรีสุข

เริ่มต้นเรียนมวยไทยโบราณดำรับลพบุรีกับครูสังเวียน บัวทอง ซึ่งมีศักดิ์เป็นคุณตาพ.ศ. ๒๕๑๖ เรียนมวยไทยทวิสิทธิ์กับ อ.โกวิท ยงศิริ ศิษย์ครูอุทัย ผละธัญญา (ครูอุทัยเป็นศิษย์ของครูกิมเส็ง ทวิสิทธิ์)พ.ศ. ๒๕๑๙ เรียนมวยไทยสายยন্ত্রกกิจกับ อ. หนามเตย ยন্ত্রกกิจ(พ.อ. นรินทร์ พวงแก้ว อดีตแชมป์มวยไทย)พ.ศ. ๒๕๒๐ เรียนมวยไทยเลิศฤทธิ์กับ พ.ท. ณรงค์เดช นันทโพธิเดช และ

ศิษย์รุ่นพี่คนอื่นๆอีกจำนวนมากพ.ศ. ๒๕๒๑ เรียนมวยไทยทิวสิทธิ์อีกครั้งกับ รศ.ดร. ชัยสวัสดิ์ เทียนวิบูลย์(ศิษย์ครูรส ไชยจักร ซึ่งครูรสเป็นศิษย์ของครูгимเส็ง ทิวสิทธิ์) เรียนมวยไทยสายยন্ত্রกอีกครั้งกับ อ. เขียวหวาน ยন্ত্রกจ(พ.อ. บุญส่ง เกิดมณี) และในปีเดียวกันกันนั้นได้เรียนมวยไทยโบราณสายโคราชกับครูบัว วัดอิม(ร.ท. บัว นิลอาษา) ที่บ้านซอยโชดา ถนนสุขุขทัย ขณะนั้นครูบัวมีอายุ ๘๒ ปี พ.ศ. ๒๕๒๓ เรียนมวยไทยกับ พ.อ. พงษ์ ภาโววาท ที่บ้านถนนสุขุมวิทพ.ศ. ๒๕๒๓ ถึง พ.ศ. ๒๕๒๕ เรียนมวยไทยไชยา ที่บ้านครูเขตร ศรียาภัย(บ้านซอยมัลยมงคล) ขณะนั้นครูเขตรได้ถึงแก่กรรมแล้ว โดยคุณศรีธร ต้นสมบัติ ลูกสาวของท่านได้เชิญลูกศิษย์อาวุโสที่มีชื่อเสียง อาทิ ครูสมศักดิ์ ครูณรงค์ ครูใหญ่ และครูเปี้ยก มาช่วยถ่ายทอดวิชาความรู้ให้พ.ศ. ๒๕๒๔ เป็นประธานชมรมมวยไทยเลิศฤทธิ์ โรงเรียนนายร้อย จปรพ.ศ. ๒๕๒๖ รับราชการครั้งแรกที่จังหวัดลำปาง โดยในช่วงวันหยุดได้ไปเรียนมวยไทยอุดรติดต่อกับคุณตาซอด ที่บ้านศิลาอาสน์ จังหวัดอุดรติดต่อกพ.ศ. ๒๕๒๗ ย้ายไปรับราชการที่อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ได้รับการถ่ายทอดศิลปะเจิงจากคุณตานวล มณีธร และเริ่มเรียนศิลปะการต่อสู้ล้านนาและมวยไทยจากพ่อครูพัน ยาระณะ(พ่อครูมานพ ยาระณะ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง พ.ศ. ๒๕๔๘) ที่บ้านหน้าค่ายกาวิละ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่พ.ศ. ๒๕๔๐ เรียนมวยไทยท่าเสาจากครูฉลอง เลี้ยงประเสริฐ ที่บ้านป่าขนุน อำเภอเมือง จังหวัดอุดรติดต่อก

2.6 การสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่าน

หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ประเภทหนึ่งที่เน้นการเสริมสร้างทักษะและนิสัยรักการอ่านให้แก่ นักเรียน กระทรวงศึกษาธิการ (2522, หน้า 1) ได้ให้คำจำกัดความว่า หนังสือส่งเสริมการอ่านคือ หนังสือที่ส่งเสริมให้มีทักษะการอ่านภาษาไทยและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น หนังสือส่งเสริมการอ่านคือ หนังสือที่เสริมให้มีทักษะในการอ่านภาษาไทยและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น หนังสือส่งเสริมการอ่านจะมีเนื้อหาส่งเสริมความสงบเรียบร้อยและมีศีลธรรมอันดีงามและให้ความรู้ มีคติอันเป็นประโยชน์ตามวัยของผู้เรียน ทั้งนี้อาจเรียบเรียงขึ้นเป็นเรื่องสนุกหรือสารคดีเร้าความรู้ เร้าความสนใจให้การอ่านมากขึ้น

ถวัลย์ มาศจรัส (2538, หน้า 29) กล่าวถึงหนังสือส่งเสริมการอ่านว่า เป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เน้นไปในทางส่งเสริมให้ผู้อ่านเสริมทักษะในการอ่านและนิสัยรักการอ่านยิ่งขึ้น โดยมีเนื้อหาสาระที่ไม่ขัดต่อประเพณี วัฒนธรรมและศีลธรรม อันดีงามของสังคม เป็นหนังสือที่ให้ความรู้ สนม ครูทเมือง (2550, หน้า 123) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับหนังสือหนังสือส่งเสริมการอ่านว่าเป็นเอกสารที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะอ่าน สร้างจิตสำนึกให้มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ใฝ่อ่านตลอดเวลา หนังสือส่งเสริมการอ่านการเขียนเป็นร้อยแก้ว หรือร้อยกรองในเรื่องสาระในท้องถิ่น วิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ประเพณี นิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย ฯลฯ เรื่องเขียนจะส่งเสริมการเขียนการสอน ศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนความรักในชาติ ศาสนา กษัตริย์

สอดคล้องกับ รังสิมันต์ ฉิมรักษ์ (2550, หน้า 8) ได้ให้ความหมายว่า หนังสือส่งเสริมการอ่าน คือ หนังสือที่เขียนขึ้นมาเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านมั่นคง รูปแบบของหนังสือส่งเสริมการอ่าน อาจเป็นทาน นวนิยาย สารคดี เรื่องสั้น วรรณกรรมเยาวชนก็ได้ ทั้งนี้ต้องมีคติแ่คิดจากเรื่อง รูปเล่ม ต้องสวยงาม มีภาพประกอบจะเขียนอยู่ในรูปของร้อยแก้วหรือร้อยกรองก็ได้ แต่เนื้อหาต้องไม่ขัดต่อ ประเพณีและวัฒนธรรมอันดีงาม

จากความหมายของหนังสือส่งเสริมการอ่านที่กล่าวมา สรุปได้ว่า หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็น หนังสือที่ช่วยให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ทำให้เด็กนอกจะได้เรียนรู้เนื้อหาจากตำราแล้ว หนังสือส่งเสริม การยังช่วยให้เด็กได้รับความรู้ที่นอกเหนือจากตำราจะมีให้ ในแง่ที่ติดต่อประเพณีและวัฒนธรรมอันดี งามสังคม

2.6.1 ความสำคัญของหนังสือส่งเสริมการอ่าน

หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นหนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญ โดยมี หน่วยงานทั้งจากภาครัฐและเอกชน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้ใช้ในโรงเรียนได้ แต่ไม่ได้ กำหนดให้เป็นหนังสือเรียน ซึ่งนอกจากจะทำให้เด็กได้รับความรู้จากตำราที่มี ยังทำให้เด็กได้ เพลิดเพลินกับการอ่านหนังสือส่งเสริมการอ่าน ทำให้มีความรู้และได้ใช้จินตนาการ เพื่อให้มีการ พัฒนาด้านการเรียนรู้ จินตนา ไบกาซูยี (2537, หน้า 27-28) ได้กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือ ส่งเสริมการอ่านสรุปได้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านหนังสือ มีเรื่องราวเนื้อหาที่สนุกสนานเพลิดเพลินมี ภาพประกอบและเหมาะสมกับวัย จึงสามารถสร้างความสนใจที่จะอ่านมากกว่าแบบเรียนซึ่งจะปลูกฝัง นิสัยรักการอ่านในที่สุด
2. ช่วยสร้างความคิดค้ำนึ่งและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก หนังสือส่งเสริมการอ่าน เป็น หนังสือที่เด็กสามารถอ่านได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดสถานที่ เป็นการสร้างนิสัยการค้นความ หาความรู้ให้ ตนเอง
3. ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านภาษาของเด็กให้เจริญตามวัย หนังสือส่งเสริมการอ่านใช้ภาษา โดยค้ำนึ่งความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ฝึกทักษะในการอ่านอยู่เสมอ รวมทั้งยังใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์
4. ช่วยปลูกฝังคุณธรรม เจตคติ และแบบอย่างอันน่าพึงปรารถนาให้แก่เด็ก
5. ช่วยให้เด็กรู้จักการอ่านหนังสือ เกิดนิสัยรักการอ่าน ซึ่งจะเป็่นประโยชน์แก่เด็กในการรู้จัก ใช้การอ่านเป็นเครื่องมือหาความรู้
6. ช่วยทดแทนความรู้สึกที่เด็กขาดหายไปทางด้านจิตใจ

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า หนังสือส่งเสริมการอ่านมีความสำคัญต่อเด็กในการส่งเสริมให้เด็กมีความคิด การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ปลูกฝังคุณธรรม แบบอันน่าพึงปรารถนาให้แก่เด็ก ทำให้เกิดนิสัยรักการอ่าน ฝึกให้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ให้กับตนเองอย่างสม่ำเสมอ

2.6.2 วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่าน

การที่จะทำให้เด็กได้เข้าใจถึงหนังสือส่งเสริมการอ่าน ผู้เขียนจำเป็นต้องรู้ถึงวัตถุประสงค์ของการเขียนเสียก่อน

ถวัลย์ มาศจรัส (2529, หน้า 24) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านไว้ดังนี้

1. เพื่อตอบสนองจุดหมายของหลักสูตร
2. ให้มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่านและใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือและแหล่งความรู้อื่นๆ
3. เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ของนักเรียน
4. เพื่อใช้ประกอบการสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้ง 8 กลุ่มสาระ ได้แก่ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ
5. เพื่อเสริมทักษะในการอ่านและปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้แก่ นักเรียน
ละเมียด ลิมอักษร (2521, หน้า 24) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเขียนหนังสือสำหรับเด็กสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน อันจะเป็นทางนำไปสู่คลังแห่งวิทยาการและประสบการณ์
2. เพื่อเสริมสร้างให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดี
5. เพื่อส่งเสริมศีลธรรมและการกระทำที่ดี
6. เพื่อส่งเสริมศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีของชาติ

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือมีความต้องการให้เด็ก ได้รู้จักการเรียนรู้ศิลปะ และมุ่งให้เด็กได้รู้จักเรียนรู้เพื่อเป็นความรู้นอกตำรา ทำให้เด็กรู้จักการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ หาตัวเอง และยังทำให้ใช้เวลาว่างในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง นอกจากนี้หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นหนังสือประเภทหนึ่งที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้นำมาใช้ในโรงเรียนได้ กระทรวงศึกษาธิการได้ออกคำสั่งที่ วก.419/2522 เรื่อง กำหนดหนังสือเรียนสำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ของหนังสือที่ใช้ในเรียนไว้ 2 ประเภทดังนี้

1. หนังสือเรียน คือหนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ใช้สำหรับการเรียน มีสระตรงตามทีระบุไว้ในหลักสูตรอย่างถูกต้อง

หนังสือเสริมประสบการณ์ คือหนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการมิได้กำหนดเป็นข้อบังคับให้เป็นหนังสือแบบเรียน หนังสือประเภทนี้โรงเรียนควรจัดหาไว้บริการครูและนักเรียนในโรงเรียน โดยคำนึงถึงประโยชน์ในแง่ของการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความซาบซึ้งในคุณค่าของภาษา การเสริมสร้างทักษะนิสัยการอ่านและการเพิ่มพูน ความรู้ ความเข้าใจ ในสิ่งที่เรียนรู้ตามหลักสูตรให้กว้างขวางยิ่งขึ้นหนังสือเสริมประสบการณ์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ หนังสือ อุเทศ หนังสืออ่านนอกเวลา หนังสืออ่านเพิ่มเติมและหนังสือส่งเสริมการอ่าน

2.6.3 รูปแบบการเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่าน

หนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นหนังสือที่มีเนื้อหาหลายรูปแบบ มีทั้งร้อยกรองและร้อยแก้ว มีภาพประกอบ เพื่อให้เด็กมีความสนใจที่จะหยิบหนังสือมาอ่านและเพลิดเพลินไปกับการสร้างจินตนาการ ทำให้เด็กได้รู้สึกตื่นเต้นไปกับเนื้อหาในหนังสือ จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 133-135) ได้กล่าวว่าการเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านให้น่าอ่านน่าติดตามนั้น มีรูปแบบที่น่าสนใจเป็นพิเศษอยู่ 2 ประเภทคือ

1. การเขียนในรูปสารคดี แนวการเขียนจะบรรจุความรู้ ซึ่งอาจจะเป็นความรู้ส่วนใดส่วนหนึ่งจากหลักสูตร หรือความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งเป็นประโยชน์เสริมประสบการณ์ให้แก่ผู้อ่านทั้งในแง่ให้สาระประโยชน์มากกว่าบันเทิง การเน้นหนักในแง่ให้สาระประโยชน์ความรู้

2. การเขียนในรูปบันเทิงคดี แนวทางการเขียนมุ่งไปในแง่ให้เกิดความสนุก เกิดความบันเทิงใจเกิดความอยากอ่านและชอบการอ่านจนเป็นนิสัยมากกว่าจะมุ่งให้เกิดความรู้หรือมวลประสบการณ์แก่ผู้อ่าน การเขียนรูปบันเทิงคดีเป็นหนังสือส่งเสริมการอ่าน จัดทำขึ้นเพื่อจุดประสงค์ให้ผู้อ่านเกิดทักษะการอ่าน รักการอ่านและมีนิสัยในการอ่าน บางครั้งเนื้อหาของหนังสือ อาจแทรกความรู้ คติธรรม และคุณธรรมต่างๆ

ถวัลย์ มาศจรัส (2535, หน้า 29-30) ได้กล่าวถึงลักษณะและรูปแบบของหนังสือส่งเสริมอ่าน จะมีลักษณะเฉพาะดังนี้

1. เรื่องต้องสั้น
2. ภาพประกอบเรื่องสำหรับเด็กมีบทบาทสำคัญมาก
3. คำโคร่งเรื่องสำหรับเด็กต้องง่ายและเป็นเรื่องธรรมดาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมาก
4. เรื่องสำหรับเด็กเน้นในด้านบทบาทการกระทำของตัวละครมากกว่าความรู้สึกนึกคิด
5. ตัวเอกของเรื่องมักจะเป็นเด็กหรือสัตว์

สนม ครุฑเมือง (2550, หน้า 123) ได้กล่าวถึง การเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านควรจะมีลักษณะดังนี้

1. มีความมุ่งหมายส่งเสริมการอ่าน และสร้างนิสัยให้รักการอ่าน
2. มีเนื้อหาสาระที่ไม่ขัดต่อประเพณี วัฒนธรรม และศีลธรรมอันดีงามของสังคม
3. มีการส่งเสริมการให้ความรู้ ความคิด ปรัชญา และบันเทิง
4. มีเนื้อหาสาระเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรองแล้วแต่ความถนัด
5. มีเนื้อหาสาระที่ส่งเสริมสนับสนุนในรายวิชาที่เรียนหรือใช้ประกอบการเรียนการสอน
6. มีเนื้อหาสาระที่ดี สนุกสนานอยากติดตาม
7. มีภาพประกอบทำให้เรื่องราวน่าสนใจ
8. มีเค้าโครงเรื่องง่ายๆ ไม่ซับซ้อน
9. มีการเน้นบทบาทตัวละครมากกว่าความนึกคิด
10. มีเรื่องราวที่เกิดความเป็นจริง แต่แฝงไว้ด้วยจริยธรรม คุณธรรม

สรุปคือการเขียนส่งเสริมการอ่านในรูปแบบบันเทิงคดี การเขียนมุ่งให้ความบันเทิงมากกว่าความรู้ ซึ่งในความบันเทิงจะแฝงไว้ด้วยความรู้ ที่มีสาระและเป็นประโยชน์เพื่อส่งเสริมให้เรื่องมีความน่าสนใจ พร้อมกันนี้เรื่องราว ที่จะเขียนต้องให้เหมาะกับวัย ซึ่งภาพประกอบต่างๆจะช่วยให้เนื้อหาของเรื่องราว มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อนจะทำให้เด็กมีความเข้าใจที่ดีขึ้น

2.6.4 หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ

หนังสือ พุกกะวัน (2536, หน้า 83-91) ได้กล่าวถึงหลักการการสร้างหนังสือให้มีคุณภาพซึ่งมีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. โครงเรื่องสำคัญที่สุดในการสร้างหนังสือ คือ การเขียนโครงเรื่องที่ดีต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือ โดยติดต่อสืบเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน มีเหตุผลให้ผู้อ่านอยากติดตาม โครงเรื่องควรเริ่มจากจุดภายในเรื่องคลี่คลายสู่ภายนอก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดแนวคิดหรือทัศนคติจากลักษณะของตัวละคร ชี้ให้เห็นผลของความพยายามของบุคคล บางตอนควรมีความตลขบขันหรือแสดงความร่าเริงสนุกสนานจะทำให้มีชีวิตชีวามากขึ้น

2. ฉากต่าง ๆ ในเรื่องต้องชัดเจน น่าเชื่อถือตรงกับความเป็นจริง ฉากจะบอกให้รู้ว่าเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อใด บรรยากาศเป็นบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคยช่วยเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์นั้น

3. แก่นของเรื่องมีอะไรเป็นแนวคิดของเรื่อง แนวคิดของเรื่องควรจะเป็นเรื่องต่างๆในชีวิตประจำวันตามประสบการณ์เด็ก แนวคิดจะช่วยเด็กในการพัฒนาและการปรับตัวรวมทั้งช่วยเด็กที่ประสบปัญหาในเรื่องทำนองเดียวกันกับตัวละคร ต้องสนองความต้องการเรียนรู้ความเห็นอกเห็นใจ และมีความเข้าใจสภาพความเป็นไปของชีวิตอีกด้วย

4. ตัวละครควรมีวัยใกล้เคียงกับเด็ก ไม่ควรมีตัวละครมาก เพราะจะทำให้เป็นเรื่องซับซ้อน ตัวละครมีบุคลิกเด่นในตัวขึ้นไปตามธรรมชาติของคนจริง ๆ มีพฤติกรรมสมเหตุสมผล มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องและตัวอย่างที่ให้เด็กลอกเลียนแบบได้

5. แนวการเขียนเรื่อง หมายความว่าเรื่องนั้น เขียนทำนองใด แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นโดยใช้วิธีใด ยากหรือง่ายแก่การทำความเข้าใจเรื่องของเด็ก การเขียนใช้ถ้อยคำสำนวนคำศัพท์ต่าง ๆ เหมาะกับวัยและประสบการณ์ของเด็กเพียงใด ควรเขียนให้น่าสนใจเพราะจะพบว่าหนังสือบางเล่มวิธีเขียนที่อ่านแล้วเข้าใจง่ายกว่าบางเล่ม ภาษาที่ใช้ในการเขียนต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยของตัวละคร การบรรยายเหตุการณ์ต้องใช้ภาษาที่รัดกุมแล้วเกิดภาพพจน์และจินตนาการ ให้ภาษาทันสมัยเป็นที่นิยมแต่ถูกต้อง ในเนื้อเรื่องต่างสมัยต้องใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสมัยที่เป็นบรรยากาศในท้องเรื่อง หากเป็นบทร้อยกรองต้องใช้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ ผู้เขียนควรศึกษาคำของกรณวิชากร แล้วเลือกคำง่าย ๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก บทสนทนาต้องนำไปสู่จุดสำคัญได้ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์กว้างขวางจากการอ่านกล่าวโดยสรุปคือ การเขียนเรื่องต้องใช้ภาษาที่ถูกต้อง อ่านง่าย ทำให้ผู้อ่าน เกิดภาพพจน์ เกิดอารมณ์ร่วม และทัศนคติที่ดี

6. รูปเล่ม

6.1 รูปเล่มควรเหมาะสมมือสะดวกต่อการหยิบถือของเด็ก และควรมีขนาดต่าง ๆ จากแบบเรียน กระดาษต้องมีคุณภาพดี เย็บเล่มคงทนถาวร ประหยัด ความหนาบางเหมาะสมกับวัย การจัดหน้าควรให้ความกระจ่างแจ้ง มีที่ว่างเพื่อเป็นการพักสายตาของเด็ก จัดภาพเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง หน้าปกดึงดูดสายตาที่น่าสนใจ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือภาพปก รองรับกับเนื้อเรื่องหรือมีขนาดตัวอักษรเหมาะสมเพียงใด หน้าปกและปกรองมีชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ ผู้แปล ราคาปกหลังสอดคล้องกลมกลืนกับปกหน้าหรือไม่ มีดัชนี สารบัญ ครบถ้วน และไม่ควรมีการผิดพลาดในการพิมพ์

6.2 ภาพช่วยเสริมความเข้าใจความหมายและประสบการณ์ให้เด็ก ควรเป็นภาพที่สวยงาม ๆ ไม่ซับซ้อน และแสดงการกระทำเคลื่อนไหว ภาพมีขนาดเหมาะกับหนังสือ มีภาพเพียงพอที่จะให้ความรู้ ความเพลิดเพลิน ช่วยขยายความหมายของเรื่องราวในเล่ม มีเจตนาที่จะอธิบายความเป็นจริง ๆ เกี่ยวกับเนื้อเรื่องอย่างถูกต้อง รูปภาพที่สวยงามทำให้เด็กเพลิดเพลินมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ไม่นำสิ่งที่ผิดในด้านศีลธรรมหรือความรู้สึกของประชาชนมาสู่ผู้อ่าน

6.3 คุณค่าของเรื่อง ต้องวางจุดมุ่งหมายว่าจะให้อะไรแก่ผู้อ่าน ช่วยสอนให้เกิดความรู้สึกนึกคิด ให้ประโยชน์ของพฤติกรรมที่ดีงามแผ่คุณธรรม อ่านแล้วอบอุ่น สบายใจช่วยพัฒนาความสนใจในการอ่าน เด็กที่ขาดสิ่งใดอ่านแล้วรู้สึกว่าได้รับสิ่งชดเชยในด้านอารมณ์ได้ดี ช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ควรพิจารณาว่าหนังสือแต่ละเล่มมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง

ๆ ที่ผู้เขียนต้องการให้เกิดกับผู้อ่านมากนักน้อยเพียงใด จะเห็นได้ว่า นักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อเด็ก

2.6.5 เทคนิคการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก

จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 85-100) ได้เสนอเทคนิคการเขียนเรื่องสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

1. ลักษณะของหนังสือเด็กที่ดี ก่อนเขียนต้องวางแผนล่วงหน้าเพื่อเป็นเข็มทิศนำร่องการเขียนให้ถูกทิศทาง เมื่อกำหนดแผนแล้วจึงลงมือเขียนอย่างจริงจัง ควรทบทวนสิ่งที่วางแผนไว้หนังสือที่จะเขียนนั้นมีลักษณะเป็นหนังสือที่ดีหรือไม่โดยพิจารณาจากสิ่งต่อไปนี้

1.1 ไม่สอนโดยตรง การเขียนหนังสือสำหรับเด็กมีข้อสังเกตอย่างหนึ่ง คือผู้อ่านจะเลิกอ่านทันทีถ้าเกิดความรู้สึกว่าหนังสือตนอ่านกำลังสั่งสอนผู้อ่าน กำลังเตือนผู้อ่าน กำลังห้ามผู้อ่าน ไม่ให้ปฏิบัติหรือให้ปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นเชิงดูหมิ่นความสามารถของผู้อ่านเด็ก ๆ ไม่ชอบการสั่งสอนโดยตรง เพราะเบื่อหน่ายจากการสอนของพ่อแม่ที่บ้าน ครูบาอาจารย์ที่โรงเรียนอยู่แล้ว และถ้ามาพบในหนังสืออ่านที่เด็กต้องการความสนุกสนานมากกว่าคำสั่งสอนศีลธรรม ดังนั้นการเขียนต้องแทรกในความสนุกสนาน

1.2 จุดประสงค์ต้องชัดเจน ต้องการให้ผู้อ่านได้สิ่งใดจากกาอ่าน ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความจรรโลงใจ สุขใจ สร้างเสริมจินตนาการในการสร้างสรรค์ให้สาระความรู้โดยตรงหรือให้อารมณ์อันพึงปรารถนาต่อผู้อ่านเป็นต้น การเขียนหนังสือเด็กที่ดี จุดประสงค์ต้องชัดเจน จนผู้อ่านบรรลุได้เมื่ออ่านจบ

1.3 คุณค่าของเรื่อง ต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่านคือต้องมีแก่นเรื่อง หรือความคิดรวบยอด หรือความคิดหลักของเรื่องที่แน่นอน ชัดเจน มีโครงเรื่อง หรือการดำเนินเรื่องที่ชวนติดตาม รสชาติให้อารมณ์ มีสำนวนภาษาที่ดีตรงกับรสนิยมของเด็ก จัดรูปเล่มและภาพประกอบเข้ากับเนื้อเรื่อง ตรงกับความสนใจ ความนิยม และพื้นฐานความรู้ในการอ่านของเด็กแต่ละวัย

1.4 เนื้อเรื่องที่ดี ควรตรงกับความต้องการของเด็ก ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1.4.1 นิทาน เทพนิยาย นิทานวรรณคดี ซึ่งทั้งเรื่องมีเรื่องราวของเวทมนตร์ นางฟ้า แม่มด เจ้าชาย เจ้าหญิงและการผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ เป็นต้น

1.4.2 นิทานร่วมสมัยหรือเรื่องสั้นร่วมสมัย ได้แก่เรื่องเกี่ยวกับปัญหาของเด็กตามวัย เรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ ความบันเทิงตามวัย ความชอบ เวลาว่างและ งามอดิเรก การเรียนการสอนในโรงเรียน เรื่องเสริมสร้างลักษณะนิสัยโดยเน้นคุณธรรม 31 ประการตามหลักสูตร

1.4.3 เรื่องการต่อสู้ผจญภัย หวาดเสียว

1.4.4 เรื่องตื่นเต้นผจญภัย

1.4.5 เรื่องลึกลับประหลาดนักสืบ

1.4.6 เรื่องขบขันจี๋เสี้ยน

1.4.7 เรื่องวิทยาศาสตร์

1.4.8 การตุนานประเภท

เรื่องที่ควรหลีกเลี่ยง ได้แก่ เรื่องตลกกลามก เรื่องเพศ เรื่องหยาบคาบ เรื่องยั่วยุให้คนเกลียดชังกัน โกรธแค้นและเคียดแค้นสังคมจนไม่ยอมมีชีวิตอยู่ในโลกต่อไป ล้อเลียนผู้อ่อนแอ เป็นต้น

1.5 รสของเนื้อหา การเขียนโครงเรื่องนั้นนอกจากกำหนดตัวละคร ฉาก สถานที่วันเวลาและรายละเอียดอื่น ๆ รวมทั้งสิ่งที่สมควรแทรกให้กับผู้อ่านแล้ว การสร้างเรื่องให้มีชีวิตชีวน่าสนใจ น่าติดตามรสที่มีอยู่ในหนังสือสำหรับเด็กไม่มากนักได้แก่ รัก โศรก บู้ ผจญภัย น่ากลัวหวาดเสียว เป็นต้น

1.6 การสร้างตัวละคร บุคลิก และลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร ตลอดจนการพัฒนานิสัยของตัวละคร ต้องมีการวางแผนล่วงหน้าชัดเจน เมื่อสร้างตัวละครขึ้นอุปนิสัยใจคอ ต้องเป็นไปตามตัวละคร ลักษณะนิสัย อายุกับชื่อตัวละครควรระมัดระวังในเรื่องของยุคสมัยและกาลเวลา ชื่อตัวละครอย่าใช้คำที่มีเสียงใกล้เคียงกันอาจสับสนได้ง่าย

1.7 การตั้งชื่อเรื่อง เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะชื่อเรื่องเป็นจุดดึงดูดผู้อ่านให้หยุดชะงัก มองดู หยิบชม ถ้าชื่อเรื่องตรงกับความสนใจเร้าใจก็อยากอ่านให้รู้เรื่องตลอดทั้งเล่ม โดยเฉพาะการออกแบบปกควรออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่องด้วยอาจตั้งชื่อตามเนื้อหาหรือตั้งชื่อให้สะดุดใจ ประเภททำไม อยากรู้ ใคร ที่ไหน เป็นต้น ชื่อเรื่อง ไม่ควรยาวมากจนเต็มบรรทัด ชื่อเรื่องควรมีความหมายสมบูรณ์ในตัว

1.8 การสร้างฉาก ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมของตัวละครต้องมีลักษณะ และรายละเอียดถูกต้องตามความเป็นจริง มีความเป็นไปได้หรือกลมกลืนกับการดำเนินเรื่อง ยุคสมัยและนิสัยของตัวละคร การบรรยายฉากไม่ควรมีมาก จนทำให้หน้าเบื่อหน่ายและยืดยาว การบรรยายเช่นนี้สามารถหลีกเลี่ยงได้โดยใช้ภาพวาดแทนได้

1.9 ผู้เขียนต้องตระหนักในเวลาที่เกิดขึ้น เรื่องเกิดในอดีต ปัจจุบัน หรือเล่าสืบต่อกันมา การแต่งกายของตัวละครล้วนเป็นความจริงและถูกต้องตามข้อเท็จจริงในเนื้อเรื่องทั้งสิ้น

1.10 กลวิธีการเขียนเพื่อเสนอเนื้อหา วิธีเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละคร บทบาทฉาก และเหตุการณ์ ซึ่งประกอบเป็นเรื่องราวมีหลายรูปแบบ

-รูปแบบให้ผู้เขียนเป็นผู้บรรยายเรื่อง โดยตัดแปลงให้ตัวละครสำคัญหรือไม่สำคัญก็ได้เป็นผู้บรรยายเรื่อง

-รูปแบบให้ตัวละครสนทนาโต้ตอบแบบบทละคร

-รูปแบบผสมโดยใช้ทั้งสองแบบผสมผสานกันให้เหมาะสมกับเรื่องซึ่งนิยมมากใน

ปัจจุบัน

1.11 การเขียนเรื่องความรู้ เรื่องที่มีสาระประโยชน์ โดยเฉพาะสารคดีซึ่งหมายถึงหนังสือที่มีเนื้อหาเป็นความจริง ให้ข้อเท็จจริงในการเขียนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- ต้องค้นคว้ามาจากหลักฐานที่เชื่อถือได้
- การเขียนทุกแง่มุมทั้งในด้านดีและด้านเสีย
- บอกแหล่งที่ได้ข้อมูลมาอย่างชัดเจน
- กลวิธีที่จะเสนอเรื่องหลายอย่าง เช่น เขียนแนะนำให้ผู้อ่านรู้จักเขียนทำนองให้

ความรู้ และข้อเสนอแนะในฐานะผู้เขียนมีความรู้

1.12 มีโครงเรื่องที่ดี หนังสือสำหรับเด็กบันเทิงคดีควรเป็นเรื่องสั้น ๆ มีโครงเรื่องเพียงนิดเดียว มีตัวละครไม่มาก 3-4 ตัวเป็นอย่างมาก โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีความสั้นกระชับแต่คมคาย โครงเรื่องประกอบด้วยบทนำหรือการขึ้นต้นเรื่อง ซึ่งเป็นการเปิดฉากปัญหา จุดสนใจกลางเรื่อง และตอนจบที่เป็นสุดยอดของเรื่อง เป็นการคลี่คลายปัญหาทั้งหมดและจบด้วยความสุขสมหวังหรือตัวละครได้รับรางวัลตอบแทน

2. ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก สำหรับนักเขียนมือใหม่ จินตนา ไบกาซูยี (2542, หน้า 48-53) ได้แนะนำขั้นตอนในการเขียนไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตั้งเป้าหมายในการเขียนให้ชัดเจนว่าจะเขียนในรูปแบบใด นิทาน นิยาย สารคดี เรื่องสั้นหรือวรรณกรรมเยาวชน

2. แนวคิดของเรื่อง (แก่นเรื่อง) ต้องกำหนดชัดเจนและควรมีเพียงแนวคิดเดียว ไม่ควรมีหลายแนวคิด เพราะจะทำให้เรื่องที่เขียนขาดเอกภาพ

3. เขียนโครงเรื่องไว้คร่าว ๆว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร ตอนกลางของเรื่องจะเขียนอย่างไร ตอนปิดเรื่องจะปิดอย่างไรต้องกำหนดจุดสุดยอดของเรื่อง

4. เขียนโครงเรื่องย่อ ๆ ในหน้ากระดาษ อ่านทบทวนดูว่าโครงเรื่องถูกใจผู้เขียนหรือไม่

5. กำหนดการเขียนบทนำหรือการขึ้นต้นเรื่อง การดำเนินเรื่องตอนกลาง และตอนจบอย่างละเอียด ทบทวนดูจนกว่าจะพอใจ

6. สร้างตัวละครและอุปนิสัยให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครเอก

7. สร้างรายละเอียดฉากซึ่งได้แก่ บ้าน สถานที่ ถนนหนทางบริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น กำหนดยุคสมัยระหว่างเวลาและฤดูกาลให้ถูกต้อง เพราะเรื่องสำหรับเด็กส่วนใหญ่ใช้ภาพแสดงรายละเอียดปลีกย่อยเหล่านี้

8. ทบทวนดูว่าโครงเรื่องยังสนุกเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เขียนหรือไม่ แล้วนำไปเล่าให้เด็ก 2-3 คนฟัง เพื่อดูว่าเด็กสนุกในการฟังหรือไม่

9. ทบทวนว่าแนวคิดของเรื่อง ทรรศนะหรือคุณธรรมกำหนดไว้ครบถ้วนชัดเจนหรือไม่

10. สำนวนดูเรื่องมีการเคลื่อนไหวดีหรือไม่ ตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องอย่างราบรื่นหรือไม่ เหตุการณ์ต่าง ๆ สอดรับกันดีหรือไม่

11. กำหนดความยาวของเรื่อง จะใช้ประมาณกี่หน้า
ชั้นที่สอง

1. ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียด ตามที่กำหนดไว้ในขั้นแรก แล้วตั้งชื่อเรื่อง

2. ทบทวนว่าชื่อเรื่องเหมาะสมกับเรื่องหรือไม่ เนื้อเรื่องน่าเชื่อถือ เรื่องค่อย ๆ

ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ แนวคิดของเรื่องชัดเจนหรือไม่ ตรึงคนอ่านได้หรือไม่ ปัญหาของตัวละครได้รับการแก้ไขอย่างสมเหตุสมผลหรือไม่ สนุกเร้าใจหรือไม่ สำนวนภาษาที่ตัวตัวละครให้เหมาะสมกับวัยและสถานของตัวละครหรือไม่

3. เขียนเรื่องด้วยลายมืออ่านง่าย และเก็บไว้ระยะหนึ่งแล้วนำมาอ่านใหม่จนกว่าจะพอใจโดยไม่ปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้เพื่อนที่สนิทอ่าน เพื่อฟังความคิดเห็น จากนั้นนำไปให้เด็กอ่าน 2-3 คน เพื่อดูว่าเข้าใจเรื่องโดยตลอด

ชั้นที่สาม

1. อ่านทบทวนเรื่องตลอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจสอบสำนวนที่ใช้ ภาษา และความกลมกลืนของเรื่อง

2. ลงมือเขียนใส่กระดาษด้วยลายมือที่ชัดเจน

3. ต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูน จะต้องเขียนบท มีคำพูดที่ตอบโต้และคำบรรยายเรื่องนำมาลองจัดภาพคร่าว ๆ ดูให้เหมาะสมกับคำบรรยายเรื่องและคำพูด

4. จัดทำต้นฉบับเป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนหรือหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีรูปภาพประกอบทุกหน้า ควรจัดทำต้นฉบับในทำนองดัมมี่ ซึ่งเป็นรูปเล่มจำลอง(คล้ายเล่มที่จัดพิมพ์) กำหนดเนื้อเรื่องลงในแต่ละหน้าพร้อมเลขหน้า ถ้าเป็นไปได้ควรกำหนดรายละเอียดภาพลงไปด้วย

5. เมื่อจัดทำต้นฉบับเรียบร้อยแล้ว อ่านทบทวนต้นฉบับอีกครั้งเป็นครั้งสุดท้าย

6. จัดส่งต้นฉบับไปยังบรรณาธิการ เพื่อจัดทำรูปภาพประกอบหรือถ้าวาดเองได้ ก็เริ่มลงมือวาดภาพประกอบ หรือจัดหาภาพประกอบตามเรื่อง

7. เมื่อดำเนินการเขียนเรื่องลงต้นฉบับแล้วก็จัดวางการ์ตูนและภาพถ่ายให้สอดคล้องกับเนื้อหา

2.6.6 ลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็ก

ครุฑิต มนูญผล (2547, หน้า 11-14) ได้กล่าวว่า ลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็กมีหลายวิธี เช่น ยึดวิธีเขียนเป็นหลัก ยึดรูปแบบของหนังสือเป็นหลัก ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทคือ

1. หนังสือภาพ เป็นหนังสือที่เสนอเรื่องราวโดยใช้ภาพประกอบสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ บางเรื่องมีแต่ภาพประกอบทั้งเล่ม บางเรื่องมีข้อความหรือเนื้อเรื่องบ้างแต่ไม่มาก มีจุดประสงค์ในการจัดทำขึ้นเพื่อเด็กก่อนวัยเรียน ซึ่งยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเองแต่ให้ผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองอ่านให้ฟัง เรื่องราวส่วนใหญ่เน้นให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. หนังสือบันเทิงคดี เป็นหนังสือที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่สมมติขึ้น ทั้งเหตุการณ์ ตัวละคร สถานที่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เสริมสร้างจินตนาการที่ดีงามเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าให้สาระความรู้

3. หนังสือสารคดี เป็นหนังสือมุ่งให้สาระความรู้แก่เด็กและเยาวชนเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ตามธรรมชาติทั้งในโลกและรอบจักรวาล เป็นเรื่องจริงไม่ใช่เรื่องที่แต่งขึ้นเอง สามารถตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลได้

แนวทางในการจัดทำหนังสือ

1. จุดมุ่งหมายของการเขียนชัดเจน เพื่อสามารถกำหนดขอบข่ายของเรื่องราวได้
2. เนื้อหาถูกต้องเหมาะสม ครบถ้วนและทันสมัย
3. ใช้ภาษาตรงไปตรงมา ไม่เล่นสำนวน เป็นภาษาที่สุภาพ และสามารถมองเห็นภาพได้ชัดเจน
4. ภาพประกอบชัดเจน เหมาะสมกับเรื่องราวเหตุการณ์
5. การนำเสนอเรื่องราวเป็นไปตามลำดับ สอดคล้องและต่อเนื่องอย่างเหมาะสมเป็นเนื้อเรื่องเดียวกันหนังสือสำหรับเด็ก จึงเป็นหนังสือที่ต้องส่งเสริมและสร้างจินตนาการ และสอดแทรกคุณธรรมให้แก่เด็ก

วินัย รอดจ่าย (2534, หน้า 9) กล่าวถึงลักษณะที่ดีของหนังสือเด็ก สรุปได้ว่า หนังสือที่เด็กอยากอ่าน คือต้องสนุกสนาน มีเนื้อหาสาระที่เด็กอยากอ่าน แบ่งได้ 3 ประการ คือ

1. ด้านเทคนิคการพิมพ์การจัดรูปเล่ม การจัดพิมพ์ภาพและตัวอักษรนั้นต้องชัดเจนปกติต้องสวยงามดึงดูดความสนใจเด็ก ขนาดรูปเล่มเหมาะสมกับความต้องการของเด็ก คุณภาพของกระดาษต้องดี ขนาดตัวอักษรเหมาะกับวัยของเด็ก
2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาน่าสนใจ มีความสนุกสนาน ความยากง่ายเหมาะสมกับวัยเนื้อหาถูกต้อง การดำเนินเรื่องควรเร้าใจชวนให้ติดตาม เด็กต้องได้รับประโยชน์จากการอ่านเรื่องและสำนวนภาษาจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็ก

3. ด้านภาพประกอบ หนังสือเด็กต้องมีภาพประกอบทุกหน้า ภาพประกอบต้องมีสีสัน สวยงาม วาดอย่างประณีต สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ขนาดภาพเหมาะสมกับขนาดรูปเล่มและ น่าสนใจ

รัฐจวน อินทนกำแหง (2520, หน้า 24-25) ได้กล่าวถึงหนังสือสำหรับเด็ก สรุปได้ว่า ควรมี ลักษณะดังนี้

1. ตรงกับความสนใจของเด็ก จำแนกได้ดังนี้

- 1.1 เป็นหนังสือสนุกให้ความเพลิดเพลิน
- 1.2 ส่งเสริมจินตนาการ
- 1.3 ส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ
- 1.4 สอนอารมณ์ที่ปรารถนา
- 1.5 ส่งเสริมความรู้

2. คำโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีแนวคิดที่เด่นชัด ซึ่งเด็กสามารถจะได้ง่ายตัวละครอยู่ในวัย ใกล้เคียงกับผู้อ่าน

3. สำนวนภาษา ใช้ภาษาง่าย ชัดเจน เป็นคำธรรมดาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ทันที

4. ภาพ เป็นหัวใจของหนังสือสำหรับเด็ก ภาพประกอบต้องเป็นภาพที่มีความรู้สึกมีชีวิต มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและอธิบายเรื่องได้

5. รูปเล่ม พิจารณา ดังนี้

5.1 ขนาด ไม่สามารถกำหนดได้แน่นอน เพราะเด็กมักเปลี่ยนความสนใจอยู่เสมอ ไม่ชอบสิ่งที่จำเจ ซ้ำซาก รูปเล่มอาจเป็นแนวนอนบ้างแนวตั้งบ้าง ความยาวของเรื่อง ตั้งแต่ 20 แผ่น ขึ้นไป จนถึง 40-50 แผ่น ก็ได้ แต่ต้องไม่เกิดที่ก้างที่ผู้อ่านจะยกได้

5.2 การจัดทำหนังสือต้องประณีตตั้งแต่ปก ภาพในปก ไปตลอดจนการจัดหน้า หนังสือควรทิ้งหน้าให้ว่างก่อนขึ้นเรื่องอาจจะครึ่งหน้า หรือค่อนหน้า ตัวอักษรต้องพอเหมาะแก่ สายตาของเด็กแต่ละวัย กระดาษพิมพ์ต้องมีคุณภาพดี การเย็บเล่มแข็งแรงทนทาน พิสูจน์อักษรไม่ ผิดพลาด

ณรงค์ ทองปาน (2526, หน้า 79-80) ได้กล่าวว่าลักษณะหนังสือสำหรับเด็ก สรุปได้ว่า มี 4 ประการคือ

1. คุณภาพการพิมพ์ ต้องพิมพ์ตัวอักษร ภาพประกอบให้ชัดเจนมีสีสันงดงามดึงดูดความสนใจ ตั้งแต่หน้าปกไปจนจบเล่ม

2. คุณภาพการจัดหน้าและรูปเล่ม ต้องจัดให้เป็นไปตามหลักจิตวิทยาสำหรับเด็ก หน้าหนังสือ ดูโปร่งตา ไม่ห่างหรือแน่นจนเกินไป การใช้ตัวอักษรและขนาดต้องระมัดระวังและเลือกให้เหมาะสม กับเรื่องและวัยของเด็ก

3.คุณภาพทางศิลปะ ภาพเขียนหรือภาพประกอบ ควรจะเขียนโดยให้อารมณ์แก่ผู้อ่าน จริง ๆ ภาพเขียนต้องเขียนอย่างประณีต การใช้สีสันทึ่เช่นกัน ในหนังสือสำหรับเด็กบางครั้งจะต้องดูความเข้มข้น

4.คุณภาพในการเขียนเรื่อง ต้องผูกเรื่องได้สนุกสนานใช้ถ้อยคำที่สละสลวย เด็กอ่านแล้วเข้าใจทุกหัวข้อ สามารถบรรยายอารมณ์ของเด็ก ๆ ได้ดี

2.7 หนังสือภาพการ์ตูน

จินตนา ไบกาชุย (2534, หน้า 245) ได้ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนว่า หมายถึง หนังสือที่ใช้ภาพการ์ตูนดำเนินเรื่อง และใช้ภาพแสดงเรื่องราว แทนที่จะใช้หนังสือดำเนินเรื่องทั้งหมดเหมือนหนังสือเด็กทั่วไป หนังสือภาพการ์ตูนเป็นสื่อให้ความรู้และสารประโยชน์ ซึ่งมักสอดแทรกคุณธรรมต่าง ๆ เข้าไป และการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กได้ง่าย หนังสือภาพการ์ตูนต้องมีเรื่องราวและมีการดำเนินเรื่องของตัวเอง เพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านติดตามเรื่อง หนังสือภาพการ์ตูนจึงเป็นหนังสือเสริมประสบการณ์เพื่อสร้างนิสัยรักการอ่านของเด็ก

นอกจากนี้ คักต์ซัย เกียรตินาดินทร์ (2534, หน้า 76-77) ได้ให้ความหมายว่า เป็นภาพวาดลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยวโอ้อ้อในลักษณะไม่เหมาะสมในโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลัดทอนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้ เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในบันเทิงคดีและสารคดี

2.7.1 รูปแบบของภาพการ์ตูน

รูปแบบของการเขียนการ์ตูนนั้นมีลักษณะดัง สมัคร ผลจำรูญ (2552, หน้า 24-25) ได้เสนอไว้ ดังนี้

1.แบบเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากแต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง

2.แบบล้อของจริง เป็นภาพที่เขียนดัดแปลงไปจากความจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้เป็นการล้อเลียนและให้เกิดอารมณ์ขบขันแก่ผู้อ่าน

2.7.2 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

การ์ตูนถือเป็นสื่อที่ดีที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกแบบหนึ่ง เพราะเป็นการถ่ายทอดภาพเรื่องราวภาพวาดที่สวยงาม ชม ภูมิภาค (2524, หน้า 139) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่ดี ควรเป็นภาพที่มีลักษณะ ดังนี้

1.สื่อความหมายได้ถูกต้อง ทำให้ผู้คนเข้าใจได้รวดเร็ว

- 2.แสดงภาพได้ตรงกับจุดมุ่งหมายของผู้สอน โดยทำให้ผู้อ่านสามารถระลึกถึงสิ่งที่ป็นจริง
- 3.แสดงแนวคิดเพียงแนวเดียว
- 4.ให้อารมณ์ขันแก่ดู
- 5.สามารถจูงใจให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตามในการสร้างสรรค์
- 6.คำบรรยายกะทัดรัดแต่มีความหมายสามารถอธิบายเนื้อหาของภาพได้

ดังนั้น การดูสามารถทำให้คนเข้าใจได้ง่าย ให้อารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน สามารถทำให้คนเกิดการสร้างสรรค์จินตนาการได้ การดูที่ดีจึงมีความสนใจในการอ่านเพราะมีเนื้อหาที่อธิบายผ่านภาพได้ดี และมีเนื้อหาที่อ่านเข้าใจสื่อสารได้ตรง มีความบันเทิงในหนังสือประเภทนี้

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรหมชรินทร์ มหาติลภนพรัตน์ (2539, หน้า 74 – 83) ได้ทำวิจัยเรื่อง ปัญหาการจัดกิจกรรมแม่ไม่มวยไทยในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัญหาของการจัดกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย และเปรียบเทียบระดับปัญหาในการจัดกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย ระหว่างผู้บริหารกับครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทยในระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่ จำนวน 143 คน ครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่ จำนวน 145 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผลการวิจัยมีดังนี้

1. เกี่ยวกับปัญหาในด้านการบริหารและการจัดการกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย พบว่า ผู้บริหารและครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย มีความคิดเห็นสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันระดับความเป็นปัญหามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง คือ ปัญหาผู้บริหารไม่จัดสรรงบประมาณให้แก่กิจกรรมแม่ไม่มวยไทยอย่างเพียงพอ ปัญหาไม่มีการจัดครูช่วยควบคุมการฝึกซ้อมและปัญหาในด้านการไม่มีนโยบายในการที่จะเชิญผู้เชี่ยวชาญมาสาธิต และให้คำแนะนำการจัดการกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย นอกจากนี้ครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย เห็นว่า เป็นปัญหาที่อยู่ในระดับปานกลางมากกว่าผู้บริหารอีก 3 ข้อ คือ ปัญหาผู้บริหารมองไม่เห็นความสำคัญในการสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ของกิจกรรมแม่ไม่มวยไทย ปัญหาผู้บริหารมีแนวความคิดว่ากิจกรรมแม่ไม่มวยไทยที่กำลังดำเนินอยู่เพียงพอแล้ว ไม่จำเป็นต้องเน้นหนักเพราะเป็นกิจกรรมที่ไม่บังคับและผู้บริหารขาดความเข้าใจในกระบวนการจัดกิจกรรมแม่ไม่มวยไทยในโรงเรียน

2. เกี่ยวกับปัญหาด้านการดำเนินการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทยในโรงเรียน พบว่า ผู้บริหารและครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม่มวยไทยมีความคิดเห็นสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ระดับความเป็นปัญหามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก คือ ปัญหาครูผู้สอนไม่เคยผ่านการอบรมเทคนิควิธีสอนและเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแม่ไม้มวยไทย ปัญหาการขาดผู้เชี่ยวชาญมาร่วมปรึกษาและสาธิตศิลปะท่าทางกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยที่ถูกต้องให้กับครูผู้สอนและนักเรียน ปัญหาครูผู้สอนขาดแคลนคู่มือ หนังสือประกอบการสอนท่าไม้มวยไทยนอกจากนี้ครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยมีความเห็นว่ายังมีปัญหาที่อยู่ในระดับมากเพิ่มขึ้น 1 ข้อ คือ ปัญหางานรับผิดชอบการสอนและงานอื่น ๆ มีมากทำให้ไม่มีเวลาพอที่จะทำการฝึกกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยได้ตลอดทั้งโปรแกรมและบรรลุเป้าหมายได้

3. เกี่ยวกับปัญหาในด้านตัวผู้เรียนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยในโรงเรียน พบว่า ผู้บริหารมีความคิดเห็นต่อปัญหาในด้านตัวผู้เรียน ความเป็นปัญหาอยู่ในระดับน้อย ซึ่งต่างจากครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยที่มีความคิดเห็นให้ความสำคัญกับปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง คือ ปัญหาในการเรียนการสอนนอกเวลาเรียน ปัญหานักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการที่จะพัฒนาประสิทธิภาพของการเรียนกิจกรรมให้ดีขึ้นและปัญหานักเรียนขาดความมั่นใจในการประกอบกิจกรรม

4. เกี่ยวกับปัญหาในตัวผู้ปกครองนักเรียนที่เรียนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยในโรงเรียน พบว่า ผู้บริหารและครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยมีความคิดเห็นตรงกันโดยระดับความเป็นปัญหาอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อจะเห็นได้ว่า มีเพียงข้อเดียวที่ผู้บริหารและครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยเห็นว่าความสำคัญของปัญหามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกข้อ คือ ปัญหาการไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมในวันเสาร์ – อาทิตย์ และหลังเลิกเรียน

5. เกี่ยวกับปัญหาด้านการวัดผลประเมินผลการจัดกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยในโรงเรียนพบว่า ผู้บริหารและครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยมีความคิดเห็นต่อปัญหาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ระดับความเป็นปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง 9 ข้อ มีเพียงข้อเดียวเท่านั้นที่ผู้บริหารเห็นว่า เป็นปัญหาอยู่ในระดับน้อย คือ การประเมินผลที่ทำอยู่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ส่วนครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทย เห็นว่าความสำคัญของปัญหาในข้อนี้อยู่ในระดับปานกลาง

6. เกี่ยวกับการเปรียบเทียบความคิดเห็น ระดับปัญหาการจัดกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยในโรงเรียน ระหว่างผู้บริหารกับครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทย พบว่า ปัญหาในด้านผู้ปกครองของนักเรียนที่เรียนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยกับปัญหาในด้านการวัดผลประเมินผลการจัดกิจกรรมแม่ไม้มวยไทย โดยค่าเฉลี่ยรวมแล้วไม่แตกต่างกัน ส่วนปัญหาในด้านการบริหารและการดำเนินการปัญหาด้านการดำเนินการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทย และปัญหาในด้านตัวผู้เรียนโดยค่าเฉลี่ยรวมแล้วทั้งสองกลุ่มมีความคิดเห็นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นระดับปัญหาทั้ง 5 ด้านของผู้บริหารกับครูผู้สอนกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยโดยรวมพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิชัย โจรนานนท์ (2535) ได้ทำวิจัย เรื่อง การผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาเรื่องแม่ไม้มวยไทย โดยมีจุดประสงค์เพื่อผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาเรื่องแม่ไม้มวยไทย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการผลิตรายการด้วยการศึกษาทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการผลิตรายการโทรทัศน์โดยการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทย เขียนบทโทรทัศน์ ดำเนินการผลิตรายการโทรทัศน์และสร้างเครื่องมือประเมินคุณภาพรายการโทรทัศน์สร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้และแบบประเมินการฝึกปฏิบัติโดยปรึกษาผู้เชี่ยวชาญนำรายการโทรทัศน์ไปทดลองหาประสิทธิภาพโดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 10 คน และนักเรียนกลุ่มย่อยจำนวน 5 คน เพื่อหาจุดบกพร่องแล้วปรับปรุงแก้ไขต่อจากนั้นนำไปใช้ภาคสนามกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 6) ปีการศึกษา 2534 โรงเรียนสระแก้ว อำเภอสระแก้ว จังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งไม่เคยผ่านการฝึกท่าแม่ไม้มวยไทยมาก่อนจำนวน 20 คน

ผลการศึกษาปรากฏว่า รายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาเรื่องแม่ไม้มวยไทยมีคุณภาพดี จากการวัดผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญและผลจากการทดสอบประเมินความรู้ของนักเรียนจำนวน 20 คน ภายหลังจากชมรายการโทรทัศน์นี้แล้ว โดยได้ระดับคะแนนเฉลี่ยที่สูง และจากการประเมินด้านการฝึกปฏิบัติปรากฏว่านักเรียนสามารถปฏิบัติท่าแม่ไม้มวยไทย จำนวน 15 ท่า ได้อย่างถูกต้อง

ธารา จันทรอนุ (2551) ได้ทำการวิจัยการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา วิธีการนำเสนอ และพิมพ์ลักษณะของการ์ตูนลิขสิทธิ์ที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในระหว่างปี 2544-2550

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์แปลจากภาษาญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ 5 สำนักพิมพ์ ได้แก่ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมมิคส์ สำนักพิมพ์บุรพาพัฒนา สำนักพิมพ์เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์ และ สำนักพิมพ์บงกช ซึ่งสามารถรวบรวมหนังสือการ์ตูนได้ 2,896 ชื่อ เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบวิเคราะห์สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. โดยภาพรวมหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่ที่มีการตีพิมพ์มีตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องเป็นเพศชาย เน้นการใช้ภาพเพื่อบรรยายเนื้อเรื่องมากกว่าการใช้ข้อความหรือคำพูด มีการนำเสนอสาระความรู้ต่าง ๆ รวมไปถึงเนื้อหาเป็นส่วนใหญ่และหนังสือการ์ตูนที่มีการตีพิมพ์ในประเทศไทยมีรูปแบบการเปิดอ่านจากซ้ายไปขวาเป็นหลักหากแต่การเปิดอ่านจากขวาไปซ้ายมีแนวโน้มที่ สูงเพิ่มมากขึ้นในทุกที่

2. ส่วนใหญ่ของหนังสือการ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์พบว่ามีเนื้อหาเป็นเรื่องการต่อสู้ รองลงมาคือความรัก โดยในภาพรวมทุกสำนักพิมพ์นิยมพิมพ์การ์ตูนที่เป็นเรื่องการต่อสู้มากที่สุด ยกเว้นสำนักพิมพ์บงกชที่นิยมพิมพ์การ์ตูนที่เป็นเรื่องความรักมากที่สุด หนังสือการ์ตูนที่นำมาทำการวิเคราะห์ทั้งหมดล้วนมีการสอดแทรกสาระในด้านหลัก ปฏิบัติ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องขอความพยายามมานะ

รองลงมาคือความสามัคคีในด้านสาระความรู้ด้านต่าง ๆ พบว่า ส่วนใหญ่ของหนังสือการ์ตูนจะมีการให้สาระเกี่ยวกับด้านศาสนาและคติความเชื่อต่าง ๆ รองลงมาคือด้านปรัชญาที่เป็นข้อคิด คำคม ของบุคคลสำคัญต่าง ๆ และด้านจิตวิทยาที่ให้สาระเกี่ยวกับความคิด พฤติกรรมมนุษย์

3. ในเรื่องของสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนพบเพียง 2 ประเด็นได้แก่ ภาพที่เป็นลักษณะแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม และมีการกระทำที่โหดร้ายทารุณ ซึ่งจากจำนวนหนังสือที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดมีสัดส่วนเพียงเล็กน้อย โดยหนังสือการ์ตูนที่มีภาพที่เป็นลักษณะแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 0.6 และมีภาพการกระทำที่โหดร้าย ทารุณ คิดเป็นร้อยละ 7 ของจำนวนหนังสือการ์ตูนทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์ ทั้งนี้เนื่องจากทุกสำนักพิมพ์มีนโยบายในคัดกรองภาพที่ไม่เหมาะสมค่อนข้างเข้มงวด

สมพงษ์ พันัสเจริญ (2545) ได้ทำการวิจัยการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคหนังสือการ์ตูนในเขต กทม. ศึกษาเฉพาะกรณีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และ จีน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษา

1. คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น/จีน
2. พฤติกรรมของผู้บริโภคในด้านการอ่านและการซื้อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น/จีน
3. ความสัมพันธ์ระหว่าง คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคกับพฤติกรรมการอ่าน และพฤติกรรมการซื้อ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น/จีน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีประชากรคือผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่อาศัยอยู่ใน กรุงเทพมหานคร ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 400 คน เลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีเจาะจง(purposive) ใช้ สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละและใช้ค่าไคสแคว้ในการทดสอบความสัมพันธ์ โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผลข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า

1. คุณลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างเป็นชาย 200 คนและเป็นหญิง 200 คน โดยที่ อายุ 15 ปีมากที่สุด ส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 3.000บาท
2. พฤติกรรมในการอ่านเกี่ยวข้องกับ บุคคลที่ชักนำให้อ่าน ความถี่ในการอ่านต่อสัปดาห์ จำนวนเล่มที่อ่านต่อสัปดาห์ ปริมาณที่อ่านแต่ละครั้ง สถานที่อ่าน ลักษณะการอ่าน ความรู้สึกหลังอ่าน และจำนวนปีที่อ่าน ส่วนพฤติกรรมการซื้อเกี่ยวข้องกับ ความถี่ในการซื้อ แหล่งที่ซื้อ สาเหตุในการซื้อ ผู้มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อ จำนวนเงินที่ซื้อ และความเหมาะสมของราคาหนังสือ
3. คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น/จีน

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเพศชาย และเพศหญิงมีสัดส่วนใกล้เคียงกัน อายุระหว่าง 12-15 ปี ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในเขตบางกะปิ นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว

สืบสวน เรื่องโคนันยอดนักสืบจิ๋วมากที่สุดโดยภาพยนตร์การ์ตูนตัวอย่างมีผลกระทบทำให้เกิดความต้องการอ่านได้มาก ส่วนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนาและเรื่องโรงเรียนนักสืบคิว ชื่อเรื่องและเรื่องย่อมีผลต่อความนิยมในการเลือกอ่านมากรองลงมา

ความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนทั้ง 3 เรื่อง ส่วนใหญ่ไม่ขึ้นอยู่กับลักษณะประชากร รูปแบบหนังสือการ์ตูน สภาพแวดล้อม และสิ่งกระตุ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าปฏิเสสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือลักษณะประชากร รูปแบบหนังสือการ์ตูน สภาพแวดล้อม รวมไปถึงสิ่งกระตุ้นต่างกันจะไม่มีผลทำให้วัยรุ่นนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนต่างกัน ส่วนเรื่องที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลปรากฏว่าวัยรุ่นอายุ 12 ปี นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนเรื่องคินดะอิจิมากกว่า วัยรุ่นอายุ 14 ปี ความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนเรื่องโรงเรียนนักสืบคิว วัยรุ่นอายุ 12 ปี มีความนิยมในการอ่านมากกว่า วัยรุ่นอายุ 15 ปี ส่วนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับชั้น ม.1 มีความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนเรื่องโคนันยอดนักสืบจิ๋วมากกว่า วัยรุ่นที่กำลังศึกษาในชั้น ม.2 และ ม.3 และเห็นว่ากระต่ายอาร์ตมีผลต่อความนิยมในการอ่านมากกว่า กระต่ายปอนด์ และกระต่ายถนนอมสายนตา วัยรุ่นส่วนใหญ่เห็นว่า โกโซ อาโอยามา โยซาบุโร่ คานาริ และฟิมิยะ ซาโตะ มีผลต่อความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนเรื่องคินดะอิจิ มากกว่า เซมารุ อามาจิ ตามลำดับ

ปิยวรรณ สมบูรณ์ดี (2550) ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในกลุ่มวัยรุ่นไทย:กรณีศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนราชวินิต มัธยมกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1.เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในกลุ่มวัยรุ่นไทย
- 2.เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้วัยรุ่นไทยตัดสินใจอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือส่วนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าความถี่ ร้อยละ และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ ค่า ไค-แอสควร์ (Chi-square Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

- 1.สาเหตุการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นครั้งแรก สถานที่ที่หาหนังสือการ์ตูนอ่านและแนวหนังสือการ์ตูนที่นักเรียนอ่านมีความสัมพันธ์กับเพศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 2.ช่วงเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนครั้งแรก สาเหตุการอ่านหนังสือการ์ตูนครั้งแรก สถานที่อ่านหนังสือการ์ตูน ช่วงเวลาที่อ่านหนังสือการ์ตูนประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนและแนวคิดจากหนังสือการ์ตูนที่สารนำไปปฏิบัติได้จริง มีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3.รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน และเรื่องของการใช้จ่ายเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนมีความสัมพันธ์กับแนวคิดในการดำเนินชีวิตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

4.แนวคิดในการดำเนินชีวิตและประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์กับรายได้ที่นักเรียนมัธยมศึกษาได้รับ

5.ปัจจัยที่ทำให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องคือ เนื้อเรื่องสนุกสนานสนใจ มีให้เลือกรับชมมากมาย ช่วยคลายเครียด ประกอบด้วยรูปเล่มและลายเส้นสวยงาม หาอ่านง่าย พกพาสะดวก และครอบครัวไม่ต่อต้าน รวมทั้งเพื่อนชวนอ่าน



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การต่อกับกีฬา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยทั้ง 2 วิธี ทั้งนี้เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของกลุ่ม ประชากรเป้าหมายที่ชื่นชอบกีฬามวย และการต่อกับกีฬา ดังนั้น การวิจัยเชิงสำรวจ หรือ Exploratory Research จึงมีความสำคัญเพื่อสามารถเข้าถึงความเป็นไปได้ของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง คือ การ วิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็น ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการสุ่มเลือกโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างง่าย จากจำนวนสถิติของประชากรทะเบียน ราษฎรในเขตกรุงเทพมหานคร และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ในผู้เชี่ยวชาญ (Expert opinion) ในชนิดกีฬามวย จำนวน ทั้งสิ้น 10 คน และการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง อีกด้วย

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

หน่วยการวิเคราะห์ (Unit of analysis) คือเด็กนักเรียนทั่วไปที่อ่านการ์ตูนในเขต กรุงเทพมหานคร และผู้ปกครอง โดยผู้วิจัยจะทำการสุ่มเลือกจากผู้เข้าร้านหนังสือการ์ตูนนำมา วิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยและทัศนคติที่มีต่อการอ่านการ์ตูน การคัดเลือกจะใช้จากตาราง Yamane (อ้างใน สุทธนู ศรีไสย์, 2551)

ตารางที่ 3.1: ตารางกำหนดขนาดตัวอย่าง

ตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

ขนาด ประชากร	ขนาดตัวอย่างตามความคลาดเคลื่อน					
	±1%	±2%	±3%	±4%	±5%	±10%
500	-	-	-	-	222	83
1,000	-	-	-	385	286	91
1,500	-	-	638	441	361	94
2,000	-	-	718	476	333	95
2,500	-	1,250	769	500	345	96
3,000	-	1,364	811	517	353	97
3,500	-	1,458	843	530	359	97
4,000	-	1,538	870	541	364	98
4,500	-	1,607	891	549	367	98
5,000	-	1,667	909	556	370	98
6,000	-	1,765	938	566	375	98
7,000	-	1,842	959	574	378	99
8,000	-	1,905	976	580	381	99
9,000	-	1,957	989	584	383	99
10,000	5,000	2,000	1,000	588	385	99
15,000	6,000	2,143	1,034	600	390	99
20,000	6,667	2,222	1,053	606	392	100
25,000	7,143	2,273	1,064	610	394	100
50,000	8,333	2,381	1,087	617	397	100
100,000	9,091	2,439	1,099	621	398	100
> 100,000	10,000	2,500	1,111	625	400	100

จากตารางขึ้นต้นจำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร ตามสำเนาทะเบียนราษฎรเฉพาะ
ในเขตในของเมืองหลวง พ.ศ.2556 จำแนกตามอายุและเขตในเขตพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร
เพศ ชายมีทั้งหมด 482,881 คน เพศ หญิงมีทั้งหมด 469,230 คน โดยเทียบเคียงกับตาราง
ของ Taro Yamane หรือการแทนค่าในสูตร จะได้กลุ่มประชากรตัวอย่าง 400 คน

$$n = \frac{N}{1+Nd^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของหน่วยตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย

N = ประชากรทั้งหมด

D = ระดับความมีนัยสำคัญ

ตัวอย่างเช่น $N = 952,111$ คน

$D = 0.05$

$$\text{แทนค่า} \quad n = 952,111$$

$$\frac{1+952,111(0.05)^2}{N = 399}$$

ผู้วิจัยได้ปรับตัวเลขเพื่อความเหมาะสม จึงปรับกลุ่มตัวอย่างเป็น 400 คน

3.2 การทดสอบเครื่องมือ

3.2.1 นำแบบสอบถามไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิคเครื่องมือเพื่อตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของแบบสอบถามว่าครอบคลุมปัจจัยที่สอดคล้องกับสมมุติฐาน

3.2.2 จากนั้นนำแบบสอบถามจำนวน 10 ชุด ไปทดสอบ ก่อนที่จะเก็บจริง เพื่อทดลองถามคำถามและนำมาทดลองวิเคราะห์ข้อมูล

3.3 สมมุติฐาน

H_0 เยาวชนมีความสนใจดูการ์ตูนมวยไทย

H_1 เยาวชนไม่มีความสนใจดูการ์ตูนมวยไทย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นแบบสอบถามที่ให้กลุ่มตัวอย่างกรอกด้วยตัวเองและสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะได้เก็บข้อมูลพร้อมบันทึก ซึ่งผู้วิจัยนำบันทึกและประมวลผลผ่านโปรแกรม SPSS 12.0

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาจากกลุ่มประชากรแบบสอบถามได้มาจากค้นคว้า และตัดแปลงความคิดและงานวิจัยใกล้เคียงที่มีผู้เคยมีวิจัยมาก่อนหน้านี้ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครอบคลุมและเที่ยงตรงที่สุด

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้แบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นปี

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับการอ่านการ์ตูน

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการ์ตูน

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการ์ตูนกีฬา

นอกจากจะมีแบบสอบถาม ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์จากผู้ปกครองและนักเรียนกลุ่มย่อย เพื่อให้ได้ข้อมูลนำมาวิเคราะห์ ถึงความต้องการของนักเรียนและผู้ปกครองเรื่องทัศนคติต่อกีฬามวยไทยในจะใช้การวิเคราะห์แบบ แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือ

สอวัตต์ประเภทหนึ่งที่มีการให้คะแนนแบบประมาณค่าเป็นระดับคะแนน โดยมีการให้คะแนนตามระดับ ความเข้ม เช่น 1 2 3 4 5 โดยกำหนดให้ 5 คือ คะแนนสูงสุดที่บ่งบอกถึง **สิ่งที่มีอยู่** หรือ **สิ่งที่พอใจมากที่สุด** และคะแนน 1 คือคะแนนต่ำสุดที่บ่งบอกถึง **สิ่งที่มีอยู่**หรือ **สิ่งที่พื่อน้อยที่สุด** หรือบางที่ไม่มีกำหนดเป็นคะแนน แต่กำหนดเป็นความเข้มของระดับความรู้สึก ระดับความพอใจ หรือ ระดับของสิ่งที่สังเกตได้ เช่นมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด หรือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉย ๆไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็นต้นเมื่อนำ มาแปรผลก็จะมีการแปลงเป็นคะแนน เช่น

มากที่สุด = 5 คะแนน

มาก = 4 คะแนน

ปานกลาง = 3 คะแนน

น้อย = 2 คะแนน

น้อยที่สุด = 1 คะแนน

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ในการเก็บข้อมูลโดยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เก็บข้อมูลความคิดเห็น เรื่องการตุนกับมวยไทย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจาก 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ

1. ผู้ปกครอง จำนวน 10 คน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สอบถามความคิดเห็นการใช้การตุนเพื่อ เป็นสื่อให้กับเยาวชน ประเภทคำถาม ปลายเปิด
2. ผู้เชี่ยวชาญ นักมวยโอลิมปิก บุคลากรจากกรมกแห่งประเทศไทย นักบริหารการกีฬา จำนวน 10 คน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ความคิดเห็นการสนับสนุนของผู้เชี่ยวชาญในการสนับสนุน การตุนมวยไทย ประเภทคำถาม ปลายเปิด

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

บทนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการอธิบายและการทดสอบสมมุติฐานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากแบบสอบถามที่มีคำตอบครบถ้วนสมบูรณ์ จำนวนทั้งสิ้น 400 ชุดผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 7 ส่วน ประกอบด้วย

ข้อมูลชุดที่ 1 คำถามสำหรับเยาวชน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา อายุ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูน

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬามวยไทย

ข้อมูลชุดที่ 2 คำถามสำหรับผู้ใหญ่

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา อายุ อาชีพ

ส่วนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน

ส่วนที่ 6 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการการ์ตูน

ส่วนที่ 7 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการการ์ตูนกีฬา

ข้อมูลชุดที่ 1 คำถามสำหรับเยาวชน

4.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	120	60.0
หญิง	80	40.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย

ซึ่งมีจำนวน 120คน คิดเป็นร้อยละ 60รองลงมาคือ เพศหญิง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น80คน คิดเป็นร้อยละ 40.0

ตารางที่ 4.2: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษาปีที่1-2	86	44.0
ประถมศึกษาปีที่3-4	74	36.0
ประถมศึกษาปีที่5-6	40	20.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตาราง 4.2แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาชั้นเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1-2ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 86คน คิดเป็นร้อยละ 44.0รองลงมาคือ มีระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่3-4 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 74คนคิดเป็นร้อยละ 36.0และลำดับสุดท้ายคือระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่5-6 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 40 คนคิดเป็นร้อยละ 20.0

ตารางที่ 4.3: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
6 – 7ปี	86	44.0
8 – 9ปี	74	36.0
10 – 11 ปี	40	20.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตาราง 4.3แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ระหว่าง 6 – 7ปี ซึ่งมีจำนวน 86คน คิดเป็นร้อยละ 44.0รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 8 - 9ปี ซึ่งมีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0และลำดับสุดท้ายคือ อายุระหว่าง 10 - 11ปี ซึ่งมีจำนวน 40คน คิดเป็นร้อยละ

4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูน

ตารางที่ 4.4: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนการอ่านหนังสือต่อเดือน

หนังสือการ์ตูนที่อ่าน/เดือน	จำนวน	ร้อยละ
1 – 3 เล่ม	83	42.0
4 – 6 เล่ม	40	20.0
7 – 10 เล่ม	43	22.0
10 เล่มขึ้นไป	34	16.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านการ์ตูนเดือนละ 1-3 เล่ม ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 83 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมาคือ อ่านหนังสือการ์ตูนเดือนละ 7-10 เล่ม ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 43 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 รองลงมาคือ อ่านการ์ตูนเดือนละ 4-6 เล่ม ซึ่งมีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และสุดท้ายคือ อ่านการ์ตูนเดือนละ 10 เล่มขึ้นไปซึ่งมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0

ตารางที่ 4.5: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเวลาการอ่านหนังสือการ์ตูน

เวลา	จำนวน	ร้อยละ
12.00 – 15.00	55	26.7
15.00 – 18.00	53	25.3
18.00 น. เป็นต้นไป	92	48.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.5 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 18.00 น. เป็นต้นไปซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 92 คน คิดเป็นร้อยละ 48.0 รองลงมาคือกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 12.00 – 15.00 น. ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 55 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 15.00 – 18.00 น. ซึ่งมีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3

ตารางที่ 4.6: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทการ์ตูน

ประเภทของหนังสือการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
ความรัก	18	12.0
การ์ตูนผี	47	18.0
จินตนาการ	34	16.0
กีฬา	48	25.3
อาหาร	14	9.3
สืบสวน	39	19.3
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.6 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทกีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 48 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทสืบสวน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนผี ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทจินตนาการ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทความรัก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทอาหาร ซึ่งมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3

ตารางที่ 4.7: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสาเหตุหลักของการซื้อหนังสือการ์ตูน

ปกติเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเองหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เลือก	123	62.0
ไม่เลือก	77	38.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.7 แสดงให้เห็นว่าสาเหตุหลักของการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเอง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 123 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และไม่ได้เลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตนเอง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0

ตารางที่ 4.8: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสาเหตุในการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูน

สาเหตุของหนังสือการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
เนื้อหา	56	30.7
ตัวละคร	52	28.7
เพื่อนแนะนำ	59	32.0
อื่นๆ	33	8.7
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.8 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเพื่อนแนะนำ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 59 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเนื้อหา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 56 คน คิดเป็นร้อยละ 30.7 รองลงมาคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะตัวละคร ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 52 คน คิดเป็นร้อยละ 28.7 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเหตุผลอื่น เช่น ชอบหน้าปกหนังสือ, ชื่อเรื่อง ฯลฯ ซึ่งมีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7

ตารางที่ 4.9: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการบอกต่อหนังสือการ์ตูน

การเลือกบอกต่อหนังสือการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
บอก	132	68.0
ไม่บอก	68	32.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาดังกล่าวในตาราง 4.9 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกบอกต่อหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 132 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 และไม่ได้เลือกบอกต่อหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 68 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0

ตารางที่ 4.10: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการอยากเป็นแบบการ์ตูน

อยากเป็นแบบการ์ตูนหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
อยาก	168	92.0
ไม่อยาก	32	8.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาดังกล่าวในตาราง 4.10 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยากเป็นแบบการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 168 คน คิดเป็นร้อยละ 92.0 และไม่อยากเป็นแบบการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬามวยไทย

ตารางที่ 4.11: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความคิดเห็นว่ามวยไทยเป็นกีฬาหรือไม่

มวยไทยเป็นกีฬาหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เป็น	121	54.0
ไม่เป็น	89	46.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาดังกล่าวในตารางที่ 4.11 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ามวยไทยเป็นกีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 121 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 และมีความคิดเห็นว่ามวยไทยไม่ใช่กีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 89 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0

ตารางที่ 4.12: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนการอยากเล่นกีฬามวยไทย

อยากลองเล่นกีฬามวยไทยหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
ลอง	121	60.7
ไม่ลอง	79	39.3
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.12 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยากลองเล่นกีฬามวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 121 คน คิดเป็นร้อยละ 60.7 และไม่อยากลองเล่นกีฬามวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 79 คน คิดเป็นร้อยละ 39.3

ตารางที่ 4.13: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนของการเลือกศิลปะป้องกันตัว

ประเภทศิลปะป้องกันตัว	จำนวน	ร้อยละ
มวยไทย	83	42.0
เทควันโด	77	38.0
ยูโด	40	20.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.13 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทมวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 83 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมาคือ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทเทควันโด ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0 และลำดับสุดท้ายคือ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทยูโด ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0

ตารางที่ 4.14: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเลือกหน้าตาตัวการ์ตูน

หน้าตาของตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
ยูกิ	153	82.0
มดเอ๊ก	5	2.0
สแลมดังก์	17	6.0
ปังปอน	25	10.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.14 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนยูกิ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 153 คน คิดเป็นร้อยละ 82.0 รองลงมาคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนปังปอน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 25 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 รองลงมาคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนสแลมดังก์ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 17 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 และลำดับสุดท้ายคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนมดเอ๊ก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0

ข้อมูลชุดที่ 2 คำถามสำหรับผู้ใหญ่

4.4 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมของผู้ใหญ่

ตารางที่ 4.15: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	85	43.3
หญิง	115	56.7
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตารางที่ 4.15 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ซึ่งมีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 56.7 รองลงมาคือ เพศชาย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 85 คน คิดเป็นร้อยละ 43.3

ตารางที่ 4.16: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่ามัธยม	21	14.0
มัธยมศึกษา	53	22.0
ปวช./ปวส.	37	18.0
ปริญญาตรี	80	40.0
ปริญญาโท	9	6.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตาราง 4.16 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรี ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงคือ มีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 53 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 รองลงคือ ระดับการศึกษาปวช./ปวส. ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 รองลงคือ ระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมศึกษา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 21 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 และลำดับสุดท้ายคือ ระดับการศึกษาปริญญาโท ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0

ตารางที่ 4.17: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
26 – 30 ปี	34	16.0
30 – 35 ปี	64	36.0
36 – 40 ปี	80	40.0
มากกว่า 40 ปี	22	8.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาจากตาราง 4.17 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ระหว่าง 36 – 40 ปี ซึ่งมีจำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 30 - 35 ปี ซึ่งมีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี ซึ่งมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และลำดับสุดท้ายคือ อายุมากกว่า 40 ปีขึ้นไป ซึ่งมีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

ตารางที่ 4.18: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
ทำงานราชการ	27	8.0
ทำงานรัฐวิสาหกิจ	34	16.0
เจ้าของกิจการ	60	32.0
อื่นๆ	79	44.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.18 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพอื่น ๆ เช่น นักเรียน/นักศึกษา, พนักงานเอกชน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 79 คน คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมาคือ เป็นเจ้าของกิจการ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาคือ พนักงานรัฐวิสาหกิจ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และสุดท้ายคือ มีอาชีพรับราชการซึ่งมีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

4.5 ข้อมูลที่เกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ใหญ่ต่อการ์ตูน

ตารางที่ 4.19: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก

การตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก	จำนวน	ร้อยละ
ซื้อ	116	57.3
ไม่ซื้อ	84	42.7
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.19 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 116 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3 และตัดสินใจไม่ซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 84 คน คิดเป็นร้อยละ 42.7

ตารางที่ 4.20: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการแสดงความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนให้ประโยชน์หรือไม่

หนังสือการ์ตูนให้ประโยชน์หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
มีประโยชน์	148	72.0
ไม่มีประโยชน์	52	28.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.20 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าหนังสือการ์ตูนมีประโยชน์ ซึ่งมีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 72.0 และคิดว่าหนังสือการ์ตูนไม่มีประโยชน์ ซึ่งมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0

ตารางที่ 4.21: จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามหนังสือการ์ตูนจะช่วยเหลือให้กับเด็ก

หนังสือการ์ตูนช่วยเหลือให้กับเด็ก	จำนวน	ร้อยละ
ความคิดสร้างสรรค์	35	20.0
สนุกสนาน	62	28.0
ความรู้	62	28.0
อื่นๆ	41	24.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.21 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่างานหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กสนุกสนาน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0 และความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กได้รับความรู้ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0 เช่นกัน รองลงมาคือ กลุ่มที่มีความคิดเห็นว่างานหนังสือการ์ตูนช่วยเด็กในเรื่องอื่น ๆ เช่น ช่วยให้เด็กอยากอ่านหนังสือ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 41 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่มีความคิดเห็นว่างานหนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0

ตารางที่ 4.22: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่าในวัยเด็กท่านเคยอยากเป็นแบบในการ์ตูนหรือไม่

ท่านเคยอยากเป็นแบบในการ์ตูนหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	180	80.0
ไม่เคย	20	20.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.22 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าในวัยเด็กเคยอยากเป็นแบบในการ์ตูน 180 คน ร้อยละ 80 และไม่เคยอยากเป็นแบบในการ์ตูน 20 ร้อยละ 20

ตารางที่ 4.23: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่าการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจให้ท่านหรือไม่

การ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจให้ท่านหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	172	88.0
ไม่ใช่	28	12.0
รวม	150	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.23 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าการ์ตูนได้เป็นแรงบันดาลใจ 172 คน ร้อยละ 88 และไม่ได้เป็นแรงบันดาลใจ 28 คน ร้อยละ 12

ตารางที่ 4.24: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่า ท่านอ่านการ์ตูนแล้วทำให้อยากเรียนรู้กีฬาหรือไม่

การ์ตูนแล้วทำให้อยากเรียนรู้กีฬาหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	155	70.0
ไม่ใช่	45	30.0
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.24 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าการ์ตูนทำให้อยากเรียนรู้กีฬาตอบใช่ จำนวน 155 คน ร้อยละ 70 และไม่ใช่ 45 คน ร้อยละ 30

ตารางที่ 4.25: จำนวนร้อยละของความคิดเห็นว่า เห็นด้วยหรือไม่หากกระทรวงกีฬาจัดสรรงบประมาณทำ
การ์ตูน

เห็นด้วยหรือไม่หากกระทรวงกีฬาจัดสรรงบประมาณทำการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
เห็นด้วย	91	44
ไม่เห็นด้วย	109	56
รวม	200	100.0

ผลการศึกษาตามตาราง 4.25 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าเห็นด้วยหากกระทรวงกีฬาจัดสรรงบประมาณทำการ์ตูน 91 คน ร้อยละ 44 ไม่เห็นด้วย 109 คน ร้อยละ 56

4.6 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน

ตารางที่ 4.26: ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน

ปัจจัยความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน	ระดับความคิดเห็นจากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม					ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
	5	4	3	2	1		
1. การ์ตูนเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา	64	49	52	22	13	2.14	มาก
	36%	26%	42%	8%	3.8%		
2. ท่านมักให้บุตรหลานอ่านการ์ตูนเป็นประจำ	64	67	34	19	16	2.04	มาก
	36%	38%	16%	6%	4%		
3. ท่านมักจะเน้นการ์ตูนที่มีสาระ	61	52	61	21	0	2.56	มาก
	34%	28%	34%	4%	0%		
4. ท่านคิดว่าการ์ตูนเสริมสร้างจินตนาการ	70	46	46	33	0	2.08	มาก
	40%	24%	24%	12%	0%		
5. ราคาส่งผลต่อการเลือกซื้อหนังสือ	64	64	16	34	22	2.64	มาก
	36%	36%	24%	12%	8%		
6. เลือกหนังสือเหมาะกับราคา	61	37	46	37	19	2.44	มาก
	34%	18%	24%	18%	6%		

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.26 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน

7. ท่านมักจะซื้อการ์ตูนให้บุตร บ่อยๆ	97	34	22	28	19	1.92	มาก
	58%	16%	8%	12%	6%		
8. ท่านมักซื้อการ์ตูนมาให้ลูก	160	40	0	0	0	1.20	มาก
	90%	10%	0%	0%	0%		
9. ท่านมักพาลูกไปเลือกซื้อหนังสือ	161	26	13	0	0	1.08	มาก
	94%	4%	2%	0%	0%		
10. ท่านมักซื้อหนังสือทางบริการ online	22	22	25	40	91	2.20	มาก
	8%	8%	10%	20%	54%		
11. ท่านคิดเห็นอย่างไรกับการ สะสมเต็มเวลาเลือกซื้อหนังสือ	107	49	44	0	0	1.58	มาก
	60%	22%	18%	0%	0%		
12. การจัดโปรโมชั่นมีผลต่อการ เลือกซื้อ	112	43	16	13	16	1.52	มาก
	68%	22%	4%	2%	4%		
13. การลดราคาของทำให้ท่าน ตัดสินใจซื้อง่ายขึ้น	75	101	10	10	4	3.95	มาก
	27.8	43.8%	25.0%	2.5%	1.0%		
	%						

จากข้อมูลสำรวจในตารางที่ 4.26 พบว่าที่มีความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน ราคาส่งผลต่อการเลือกซื้อหนังสือเป็นอันดับ 1 ค่าเฉลี่ยคือ 2.64 อันดับรองลงมา คือ มักจะเน้นการ์ตูนที่มีสาระ ค่าเฉลี่ยคือ 2.56 อันดับ 3 เลือกหนังสือเหมาะสมกับราคา ค่าเฉลี่ยคือ 2.44

ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อกีฬา

ตารางที่ 4.27: ตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีทัศนคติต่อกีฬา

ปัจจัยด้านทัศนคติต่อกีฬา	ระดับความคิดเห็นจากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม					ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
	5	4	3	2	1		
1. ท่านเล่นกีฬาประจำ	108	39	35	18	0	1.68	มาก
	58.7%	19.3%	16.7%	5.3%	0%		
2. ท่านอ่านการ์ตูนกีฬาประจำ	108	20	43	16	13	1.70	มาก
	65.3%	6.7%	22%	4%	2%		
3. ท่านมักให้ความสนใจการ์ตูนกีฬาเป็นพิเศษ	96	35	40	17	12	2.56	มาก
	57.3%	16.7%	20%	4.7%	1.3%		
4. การ์ตูนกีฬาทำให้สนใจกีฬา	99	35	40	15	11	1.69	มาก
	59.3%	16.7%	20%	3.3%	1%		
5. ท่านมักจะเล่นกีฬาตามตัวละครที่ท่านชอบ	100	30	23	28	19	1.90	มาก
	60%	13%	8%	12%	6%		
6. การ์ตูนกีฬาทำให้รู้จักกฎกติกามากขึ้น	79	40	46	19	16	2.02	มาก
	46%	20%	24%	6%	4%		
7.การ์ตูนทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการซ้อม	35	37	55	57	16	2.88	มาก
	16.7%	18%	30%	31%	4%		
8.การ์ตูนกีฬาทำให้อยากพัฒนาตนเอง	64	70	28	25	13	2.02	มาก
	36%	40%	12%	10%	2%		

จากข้อมูลสำรวจในตารางที่ 4.27 พบว่าที่มีทัศนคติต่อกีฬา การลงทุนทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการซ้อมเป็นอันดับ 1 ค่าเฉลี่ย คือ 2.88 อันดับรองลงมาคือ มักให้ความสนใจการลงทุนกีฬาเป็นพิเศษ ค่าเฉลี่ยคือ 2.56 อันดับสามคือทำให้รู้จักกฎกติกามากขึ้น ค่าเฉลี่ยคือ 2.02

4.7 การแสดงความคิดเห็นของผู้ปกครองและผู้เชี่ยวชาญ

4.7.1 จากการสุ่มตัวอย่างผู้ปกครองความคิดเห็นเรื่องการนำการลงทุนมาเป็นสื่อให้กับเยาวชน

ผู้ปกครองส่วนใหญ่ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำการลงทุนมาเป็นสื่อให้กับเยาวชน เนื่องจากในสมัยวัยเด็กผู้ปกครองมีความชื่นชอบอยากเป็นแบบในตัวการลงทุนเช่นกันและเคยมีความพยายามอยากจะเป็นอย่างการลงทุน และเชื่อมั่นว่าการลงทุนจะสามารถผลักดันให้เยาวชนนั้นมีความสนใจผ่านสื่อการลงทุนได้ง่ายขึ้น

4.7.2 จากการสุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ ความคิดเห็นเรื่องการสนับสนุนการลงทุนมวยไทย

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความสนใจในการสร้างการลงทุนมวยไทยเพื่อให้เยาวชนได้อ่านหรือชมกัน เพราะต้องการให้กีฬามวยไทยนั้นได้รับความนิยมจากคนไทยและปลูกฝังให้เยาวชนนั้นมีความเคารพครูบาอาจารย์ เพราะมวยไทยถือเป็นกีฬาที่นอกจากฝึกทางด้านการต่อสู้แล้วยังมีความอ่อนน้อมถ่อมตน ด้านบุคคลากรจากกรกีฬาแห่งประเทศไทยได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ทาง กกท. ให้การสนับสนุนเต็มที่สำหรับการเผยแพร่ให้กับกีฬาที่เป็นของชาติไทย

บทที่ 5 การกำหนดรูปแบบธุรกิจ

ชื่อบริษัท

ชื่อ บริษัท Comic group จำกัด

ในปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทย(กทท.) ได้จัดนโยบายส่งเสริมกีฬาของไทยเพื่อก้าวสู่ระดับโลก โดยเน้นเสริมสร้างความแข็งแกร่งจากเยาวชนปลูกจิตสำนึกความรักชาติและความเป็นไทย ซึ่งขณะนี้มีการทุ่มงบประมาณเพื่อส่งเสริมกีฬาในด้านต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก เพื่อก่อให้เกิดความแพร่หลายในมุมกว้างของกีฬา และในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า เยาวชนนั้นเริ่มหันมาสนใจการเล่นกีฬามากขึ้น บริษัทจึงคิดที่จะส่งเสริมกีฬาของไทย ในอีกรูปแบบหนึ่งคือการทำหนังสือการ์ตูน นอกจากจะสร้างความสนใจให้แก่เยาวชนแล้ว และยังสร้างการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจอีกด้วย

5.1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมาย

วิสัยทัศน์

บริษัท Comic group จะจัดทำการ์ตูนที่สอดแทรกวัฒนธรรมไทยในทุก ๆ ด้าน พร้อมตอบสนองผู้บริโภค ซึ่งมีความเหมาะสมด้านเนื้อหาและความสนุก ไม่จำกัดแนวเรื่องพร้อมเปิดโอกาสให้เยาวชนรุ่นใหม่ได้มีบทบาทในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในการ์ตูนที่ตนเองนั้นอยากให้มีขึ้น

พันธกิจ

นำเนื้อหาที่มีความเข้มข้นปลูกฝังความเป็นไทยลงสู่เยาวชนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด สอดแทรกคุณธรรมความดีลงในหนังสือการ์ตูน เปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการจัดทำการ์ตูนโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

5.2 เป้าหมายธุรกิจ

เป้าหมายธุรกิจของบริษัท

บริษัท Comic group ประกอบธุรกิจการ์ตูนไทย โดยมีเป้าหมายไว้ว่า จะทำกำไรให้ได้มากที่สุด โดยเน้นการตอบสนองกลุ่มลูกค้าเยาวชนก่อนเป็นอันดับแรกเพื่อสร้างชื่นชอบในหนังสือการ์ตูนเป้าหมายในส่วนของลูกค้า

ช่วงที่หนึ่ง เราจะเน้นตีตลาดขนาดใหญ่ก่อนเพื่อให้เกิดการยอมรับทางการตลาดและสนใจที่จะเลือกอ่านการ์ตูนของเรา ทำให้เราไปอยู่เป็นตัวเลือกของผู้บริโภคให้ได้ก่อน

ช่วงที่สอง เราจะเริ่มเจาะกลุ่มมากขึ้น และให้ผู้บริโภคแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเขียนและผู้อ่าน เพื่อให้การ์ตูนมีความสนุกและเนื้อหาตรงกับกลุ่มผู้อ่านมากขึ้น

ช่วงสาม สร้าง Application ในการขายการ์ตูนแบบ Online ในลักษณะเช่าอ่านได้ เพื่อสร้างความสะดวกแก่ผู้อ่านและตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นที่ในปัจจุบันอุปกรณ์ที่รองรับเหล่านี้มีเกือบทุกครอบครัว

รูปแบบธุรกิจ

Comic group เป็นธุรกิจขายหนังสือการ์ตูนมีดังนี้

อรรถประโยชน์

Comic group เป็นบริษัททำหนังสือการ์ตูนหน้าใหม่ ที่จะจำหน่ายหนังสือการ์ตูนกีฬา และการ์ตูนเนื้อหาอื่น ๆ โดยจะจัดทำเพื่อเป็นหนังสือที่ให้ความรู้และสนุก

สถานที่ตั้ง

จัดตั้งที่สถานที่บ้านทาวโฮมบริเวณแจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี

การจัดการองค์การ

การจัดการองค์การหรือการบริหารบริษัทเป็นการจัดการองค์การให้เป็นระบบต้องมีการแบ่งหน้าที่ชัดเจนแบ่งออกเป็น 3 ฝ่ายหลัก คือ

1.ฝ่ายบริหาร

1.1 กรรมการผู้จัดการ รับผิดชอบหน้าที่วางแผนการขายและการตลาด รวมทั้งดูแลองค์การทั้งหมด

คุณสมบัติ : จบปริญญาตรี – เอก สาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเป็นผู้นำสูงกล้าตัดสินใจ มีประสบการณ์ในการบริหารองค์การหนังสือ

อัตรารายได้ 50,000/เดือน

1.2 หัวหน้าฝ่ายการขายและการตลาด

หน้าที่รับผิดชอบ : ดูแลการตลาดโดยรวมของบริษัท นำเสนอการตลาดต่อฝ่ายบริหาร

คุณสมบัติ : จบปริญญา – โท มีประสบการณ์ในการขายหนังสือ มีทักษะการแก้ไขสถานการณ์ได้ดี

อัตรารายได้ : 40,000 บาท/เดือน

2.ฝ่ายขายและการตลาด

2.1เจ้าหน้าที่การตลาด

หน้าที่รับผิดชอบ : รับผิดชอบวางแผนการขายนำเสนอผลิตภัณฑ์ให้แก่บริษัทต่าง ๆ มีความสามารถและเข้าใจในหนังสือการ์ตูนสามารถวิเคราะห์การตลาดได้

คุณสมบัติ : จบปริญญาตรี – โท สาขาที่เกี่ยวข้อง รักการขาย มีพหุทักษะเป็นของตัวเอง

อัตรารายได้ : 20,000 บาท/เดือน

3. ฝ่ายบรรณาธิการ

3.1 บรรณาธิการ

หน้าที่รับผิดชอบ : รับผิดชอบตรวจต้นฉบับหนังสือการ์ตูน

คุณสมบัติ : จบปริญญาตรี – โท สาขานิเทศศาสตร์ ศิลปะศาสตร์ หรือสาขาที่

เกี่ยวข้อง

อัตรารายได้ : 30,000 บาท/เดือน

3.2 คอมพิวเตอร์กราฟิก

หน้าที่รับผิดชอบ: จัดวางและวาดการ์ตูนตามที่นักเขียนต้องการ

คุณสมบัติ: จบปริญญาตรี – โท สาขานิเทศศาสตร์ ศิลปะศาสตร์ หรือสาขาที่

เกี่ยวข้อง

อัตรารายได้ : 20,000 บาท/เดือน

3.3 นักเขียนการ์ตูน(อาวุโส)

หน้าที่รับผิดชอบ: เขียนหนังสือการ์ตูน ค้นหาเนื้อเรื่องที่นำเสนอที่น่าสนใจนำเสนอแก่ผู้อ่าน

คุณสมบัติ: จบปริญญาตรี – โท สาขานิเทศศาสตร์ ศิลปะศาสตร์ หรือสาขาที่

เกี่ยวข้อง

อัตรารายได้ : 30,000 บาท/เดือน.

3.4 นักเขียนการ์ตูน

หน้าที่รับผิดชอบ: เขียนหนังสือการ์ตูน ค้นหาเนื้อเรื่องที่นำเสนอที่น่าสนใจนำเสนอแก่ผู้อ่าน

คุณสมบัติ: จบปริญญาตรี – โท สาขานิเทศศาสตร์ ศิลปะศาสตร์ หรือสาขาที่

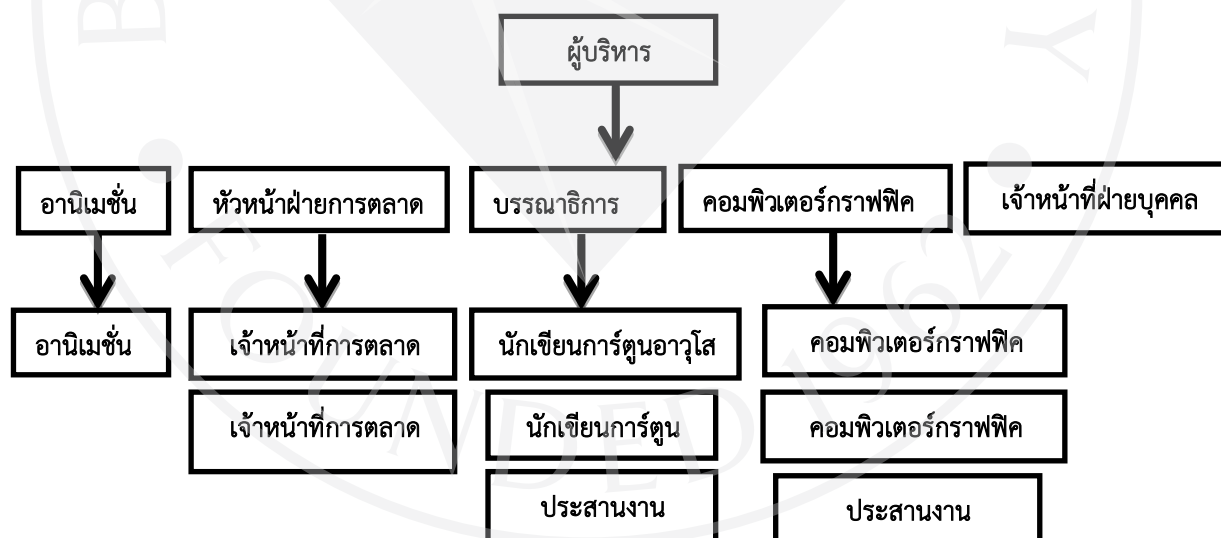
เกี่ยวข้อง

อัตรารายได้ :15,000 บาท/เดือน.

ตารางที่ 5.1: รายละเอียดตำแหน่งงาน

ตำแหน่ง	จำนวน	เงินเดือน(บาท)/เดือน
กรรมการผู้จัดการ	1	50,000
หัวหน้าฝ่ายการขายและการตลาด	1	40,000
เจ้าหน้าที่การตลาด	1	20,000
บรรณาธิการ	2	40,000
คอมพิวเตอร์กราฟฟิก	2	20,000
นักเขียนการ์ตูน(อาวุโส)	2	40,000
นักเขียนการ์ตูน	1	15,000
	10	285,000

ภาพที่ 5.1: Organization Chart



แผนผังองค์กรจะมีการเพิ่มทุก ๆ ปีเพื่อรองรับการเติบโตของธุรกิจที่จะเจริญไปพร้อมกับเศรษฐกิจและการเปิดตลาดใหม่ โดยในแต่ละปีจะเพิ่มบุคลากรเพื่อรองรับงานต่าง ๆ แก่บริษัทเพื่อเป็นการประหยัดงบประมาณใช้งาน Outsource และสร้างคุณค่าให้กับการดำเนินงานของบริษัทเรา

5.3 การวิเคราะห์ 4P

Product

บริษัทเปิดให้บริการการจำหน่ายและสร้างวัฒนธรรมให้แก่ประเทศไทยโดยมีรูปแบบของสินค้าดังต่อไปนี้

1. หนังสือการ์ตูน จำหน่ายการ์ตูนไทยสอดแทรกวัฒนธรรมไทย โดยจะมีเนื้อหาแบ่งแยกไปหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดและเยาวชนเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนสนใจกีฬาของชาติตัวเองโดยเนื้อหาของการ์ตูนจะมีการคัดกรองจากคนที่อยู่ในวงการมวยไทย

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์ เพื่อให้การสร้างค่านิยมให้เกิดความแพร่หลายมากขึ้น เราเตรียมพร้อมสำหรับเข้าสู่ระบบออนไลน์เพื่อเข้าถึงเยาวชนได้ง่ายพร้อม แอปพลิเคชันโดยจะจับมือร่วมกับ ร้านที่ขายหนังสือออนไลน์ เพื่อให้เกิดความนิยมได้ง่ายขึ้น

3. ของที่ระลึก สิ่งของที่จะทำให้เกิดการจดจำลักษณะของการ์ตูนคือการสร้างคาแลคเตอร์การ์ตูนให้มีความโดดเด่นและชัดเจน

3.1 พิกเกอร์ หลาย ๆ บริษัทมีการทำตัวละครออกมาจำลองเพื่อให้ลูกค้าเก็บเป็นที่ระลึก และสร้างของที่ เป็น limited เพื่อให้เกิดคุณค่าของสินค้า และเพิ่มมูลค่าของแบรนด์ตัวละคร เพราะในปัจจุบันตัวการ์ตูนไม่ใช่เพียงแค่ภาพบนหนังสือการ์ตูน แต่ยังสามารถสร้างให้คนรู้สึกได้ว่าตัวละครเหล่านี้มีชีวิตจริง เช่นการเอาไปสร้างเป็นสวนสนุก ต่าง ๆ การมีพิกเกอร์เข้าไปอยู่ในช้อบจะสร้างยอดขายได้

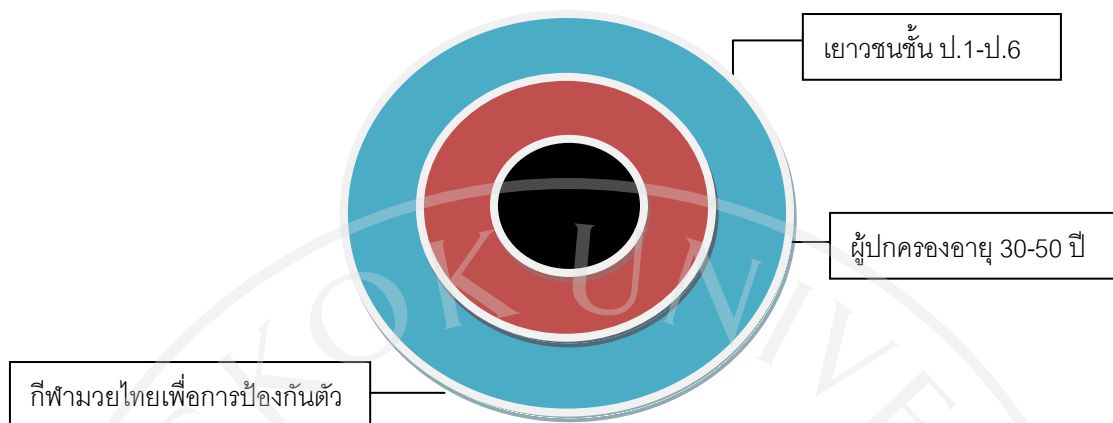
3.2 สินค้ามวยไทย การนับตัวละครหรือภาพสกรีนไปวางตำแหน่งบนเสื้อผ้ามวยไทย จะทำให้ลูกค้ารับรู้ได้มากยิ่งขึ้น และยังทำให้เยาวชนรู้สึกอยากเรียนมวยไทย เนื่องจากตัวละครที่เขาชื่นชอบนั้นก็เล่นมวยไทย

4 อานิเมชั่น ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อที่เข้าใจง่ายที่สุด นอกจากจะทำให้การ์ตูนมีชื่อเสียงมากขึ้น การ์ตูนบางเรื่องก็นิยม บางครั้งจะมีการนำไปแปลกันเองสำหรับหมู่คนที่ชอบดูการ์ตูน ซึ่งจะทำให้การ์ตูนมวยไทยสามารถแพร่หลายไปยังพื้นที่อื่น ๆ นอกประเทศได้อีกด้วย

Price

ราคาของสินค้าเราจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มลูกค้าเพื่อให้สอดคล้องกับแผนงานวิจัยที่ได้ศึกษามา คือ

ภาพที่ 5.2: ราคาของสินค้าเราจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มลูกค้า



1.หนังสือการ์ตูนจะมีการจัดจำหน่ายผ่านร้านหนังสือการ์ตูนใหญ่ทั่วประเทศ โดยราคาจะแบ่งออกเป็น 2 แบบคือ

สำหรับการขายแบบเป็นเล่ม เล่มละ 45 บาท

ขายยกชุด ชุดละ 500 บาท

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์ จะนำไปฝากบนร้านหนังสือออนไลน์

โดยราคาจะอยู่ที่เล่มละ 0.99 เหรียญ (30 บาท) เพื่อให้เกิดการขยายตลาดในโลกออนไลน์ และเป็นการทำโดยไม่มีต้นทุนเนื่องจากเรามีการวาดการ์ตูนไว้เรียบร้อยแล้วเพียงแต่ทำการอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์

3.ของที่ระลึกเนื่องจากในปัจจุบันมีการทำของที่ระลึกสำหรับสินค้าประเภทการ์ตูนถือเป็นรายได้หลักของการทำการ์ตูนในยุคปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าสวนสนุกต่าง ๆ ในประเทศญี่ปุ่นมีการนำตัวการ์ตูนไปเชื่อมโยงเพื่อสร้างธีมให้กับสวนสนุกโดยเอาตัวการ์ตูนที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ หรือการเปิดให้ซื้อตัวการ์ตูนต่าง ๆ โดยทำเป็นท่าทางในฉากสำคัญของเรื่อง ซึ่งมีกลุ่มนักสะสมที่ชอบสินค้าประเภทนี้เป็นจำนวนมาก

3.1พิกเกอร์

โดยเราจะขายตัวละครมวยไทยทั้งหมด 5 ตัวละครโดยจะนำมาจาก นักมวยไทยดังในอดีตโดยอาศัยคาแลคเตอร์เพื่อให้เกิดการจดจำ ตัวละครจะขายเฉลี่ยอยู่ที่ 50-100 บาท โดยขึ้นอยู่กับความนิยมของตัวละคร

3.2 สินค้ามวยไทย

เนื่องจากในปัจจุบันสินค้าประเภทมวยไทยถือเป็นสิ่งที่สร้างความชื่นชอบให้กับชาวต่างประเทศเราจึงเล็งเห็นว่าตลาดของต่างชาติเป็นตลาดที่น่าสนใจ อยากรจะนำตัวโลโก้หรือลายการ์ตูนตัวละครที่เราได้สร้างขึ้น นำมาใช้เพื่อกระตุ้นให้เป็นนิยมของชาวต่างชาติ

4. อานิเมชั่น

สื่อการ์ตูนที่เป็นภาพผ่านจอทีวีถือเป็นสิ่งที่ทำให้เยาวชนและส่วนนี้เราจะใช้ outsource ในการพัฒนาอานิเมชั่นโดยใช้พันธมิตรผ่านทางการศึกษาแห่งประเทศไทย

Place

1. หนังสือการ์ตูน

ขายตามแผงหนังสือชั้นนำทั่วประเทศ โดยจะเน้นที่หัวจังหวัดใหญ่ในเมืองไทย เช่น เชียงใหม่ ขอนแก่น กรุงเทพฯ และปริมณฑล กระเป๋า

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์

ขายผ่านช่องทาง ookbee เพื่อให้สามารถหาซื้อได้ขายและเป็นการลดต้นทุนในอนาคต โดย ookbee ถือเป็นแพลตฟอร์มหนังสือในรูปแบบดิจิทัล ที่ใหญ่ที่สุดใน Southeast Asia เรารวบรวมทั้ง หนังสือปกอคเคตบุ๊ก นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และอื่นๆอีกมากมาย

3. ของที่ระลึก

ขายผ่านช่องทางที่เป็นสถานที่แข่งขันมวยไทย ค่ายมวยไทย และช่องทางต่าง ๆ ที่การศึกษาแห่งประเทศไทยเป็นพันธมิตรเพื่อให้สินค้าได้กระจายไปหลายภาคส่วน หรือสนามบิน

4. อานิเมชั่น

เราจะใช้ช่องทางที่ทางการศึกษาสามารถจะลงให้ได้ไม่ว่าจะเป็นช่องฟรีทีวีหรือเป็นเพียงช่วงสั้น ๆ ก่อนการชกมวย thai fight เพราะการ์ตูนอานิเมชั่นเป็นสื่อที่ทำให้คนสนใจและเข้าถึงได้ง่าย

Promotion

1. หนังสือการ์ตูน

กลยุทธ์ที่เราจะใช้สำหรับโปรโมชันเพื่อดึงดูดลูกค้าให้สนใจการ์ตูนของบริษัท การปล่อยไปตามช่องทางของโรงเรียนแต่ละแห่งทั่วประเทศไทย พร้อมกับการออกจำหน่ายในราคาพิเศษสำหรับเยาวชนในค่ายมวยเพื่อให้การ์ตูนเป็นที่นิยมและเกิดการตลาดแบบ ปากต่อปากเพื่อกระตุ้น

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์

สำหรับการ์ตูนเราจะมีตอนพิเศษให้โหลดฟรีตามเว็บไซต์ และ ใน ookbee เพื่อให้คนที่ไม่อยากจะเสียเงินสามารถมาโหลดเพื่อให้เขาสามารถเข้าใจในตัวเนื้อหาและสิ่งที่เราต้องการเขียน

3. ของที่ระลึก

จำหน่ายของเป็น set โดยเหมารวมตั้งแต่เสื้อผ้า พิกเกอร์

4. อานิเมชั่น

แจกฟรีสำหรับโรงเรียนเพื่อให้เด็กได้ดูการ์ตูนที่เราได้ทำมาเป็นอานิเมชั่นและเกิดการบอกต่อให้มีการไปหาซื้อหนังสือการ์ตูนต่อเนื่อง

5.4 การวิเคราะห์ 4C

Customer

กลุ่มลูกค้าของเราผู้ที่ชื่นชอบอ่านการ์ตูนประเภทต่อสู้และประเทศกีฬา เนื่องจากการ์ตูนประเภทนี้จะส่วนผสมของการต่อสู้และกีฬา ผู้อ่านการ์ตูนมวยไทย นั้นมีหลากหลายอายุเราไม่จำกัดเฉพาะให้เยาวชน

Cost

ราคาอยู่ในช่วงไม่เกิน 50 บาท เป็นราคาที่สามารถซื้อได้และเราจะมีการแจกให้กับโรงเรียนต่าง ๆ และค่ายมวยไทยที่เข้ามาเป็นพันธมิตรกับเรา

Convenience

นำเสนอแก่ลูกค้าโดยการแจกหนังสือฟรี หรือ เรื่องสั้นๆ แทรกลงในนิตยสารแจกฟรีตามแมกกาซีนต่าง ๆ โดยเขียนให้เหมือนเป็นการโฆษณาอย่างหนึ่ง และเรายังมีการทำการตลาดผ่านookbeeโดยจะเน้นการ์ตูนตอนพิเศษที่สามารถโหลดได้ฟรีได้

Communication

มีการสร้างกระแสและนำเสนอผ่านร้านหนังสือต่าง ๆ โดยเน้นการเปิดกิจกรรมให้ผู้อ่านได้เขียนสิ่งที่ตัวเองอยากได้มายังบริษัท เนื้อหาใดโดนใจได้จัดพิมพ์จะมีรางวัลมอบให้ และการจับมือกับthaifightในการขอใช้พื้นที่ก่อนเข้าการแข่งขันในการเปิดการ์ตูนอานิเมชั่นให้คนอยากเข้าไปอ่านต่อหรือชมต่อผ่านช่องทางที่เราได้ติดต่อกับพันธมิตร

5.5 การวิเคราะห์ 5 'c

Context

การเมือง โครงการ Creative Economy รัฐบาลยังคงให้การสนับสนุนการทำธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และการกีฬาแห่งประเทศไทยยังให้การสนับสนุนกีฬามวยไทยสู่ความเป็นสากลและแพร่หลายและการเข้ามาของ AEC เพื่อเปิดประเทศมากขึ้นจะทำให้การ์ตูนมวยไทยซึ่งเป็นสิ่งที่มีชื่อเสียงจะทำให้รัฐบาลหันมาสนใจและให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่การส่งเสริมกีฬามวยไทยของกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬาได้สร้างศูนย์อนุรักษ์มวยไทยติ ฒ สนามกีฬาเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ 60 พรรษา และได้สร้าง การส่งเสริม 3 ระดับคือ

1. จะมีการจัดตั้งคณะทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานเพื่อสนับสนุนมวยไทยสู่โอลิมปิก

2. ส่งเสริมมวยไทยในต่างประเทศให้เกิดมาตรฐานเดียวกัน

3. จัดตั้งศูนย์อนุรักษ์มวยไทย

เศรษฐกิจ ในปัจจุบัน ตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศมีขนาดใหญ่ และมีความหลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาและกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นดังเช่นในอดีต โดยหนังสือการ์ตูนถูกนำมาใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก และเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราวที่หลากหลายตั้งแต่เรื่องราวในเชิงประวัติศาสตร์ วรรณคดี และเรื่องธรรมะด้วยภาพที่ชวนให้น่าอ่านมากขึ้น โดยหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในประเทศมีทั้งหนังสือการ์ตูนที่วาดโดยนักเขียนต่างชาติและคนไทย

สังคม การยอมรับอย่างกว้างขวางของการ์ตูนไทย วัฒนธรรมไทย ก็หามวยไทยมีคนให้ความสนใจมากขึ้นจาก social media หรือ รายการ Thaifightที่มีการพูดถึงเป็นอย่างมาก มีคนให้ความสนใจไม่ว่าจะเป็นการชมสด หรือชมผ่านทีวีก็มี rating ที่ดี จึงเป็นสิ่งที่ทางบริษัทเห็นถึงความเป็นไปได้ในการใช้ช่วงจังหวะนี้ในการเผยแพร่การ์ตูน

เทคโนโลยี การทำการ์ตูนในประเทศไทยมีศักยภาพพอ และเทคโนโลยีในการสื่อที่สามารถเผยแพร่ได้ง่ายผ่านทาง oookbee เพราะเป็นสื่อที่สามารถให้ลูกค้าหรือคนที่สนใจสามารถเข้ามาโหลดได้ รวมถึงการใช้ youtube ในการโปรโมท อานิเมชันให้มีความแพร่หลาย

สิ่งแวดล้อม ประเทศไทยยังมี content ที่สามารถหยิบจับมาทำเป็นเรื่องได้อีกมาก ไม่ว่าจะประวัติศาสตร์แข่งขันแมตสำคัญ ๆ ของประเทศไทย ที่เราได้แชมป์ หรือเกือบจะได้แชมป์ หรือเรื่องราวของบุคคลสำคัญต่าง ๆ ที่เคยมีชื่อเสียงและเป็นนักมวยนำมาสร้างคุณค่าให้แก่มวยและสร้างเรื่องราวให้มีความยิ่งใหญ่

CUSTOMER

จากผลวิจัยพบว่า เยาวชนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 ความสนใจในเรื่องของกีฬามวยไทยอยู่ หากแต่เพียงภาพลักษณ์ที่เห็นนั้นอาจจะทำให้ผู้ปกครองไม่ยอมรับในกีฬามวยไทย เราต้องเริ่มจากทำให้เกิดการยอมรับจากผู้ปกครองในเรื่องของความน่ากลัวเปลี่ยนภาพให้เป็นกีฬาที่มีการจัดทำเพื่อป้องกันตัวจึงแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

1. กลุ่มเยาวชนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 กลุ่มเยาวชนที่สนใจในการอ่านการ์ตูนและมีพัฒนาการที่ดีของเยาวชนในการส่งเสริมความรู้ได้ดี อยู่ในช่วงวัยที่พร้อมทั้งด้านอารมณ์ ร่างกาย หากได้รับการส่งเสริมในการอ่านที่มีการสอดแทรกก็จะสร้างการจดจำให้กับเยาวชนได้ง่าย ๆ โดยเนื้อหาจะต้องมีความสนุก สอดแทรกกีฬาเข้าไป

2. กลุ่มผู้ปกครองอายุ 30 -50 ปี กลุ่มนี้จะมีหน้าที่ตัดสินใจซื้อให้แก่เยาวชน จะเห็นได้ว่ามีความจำเป็นที่จะต้องทำให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจซื้อให้กับเยาวชน พฤติกรรมมักจะอ่านหนังสือก่อน เยาวชนว่าหนังสือดังกล่าวมีความเหมาะสมมากเพียงใด เพื่อตัดสินใจให้กับเยาวชนว่าควรอ่านหรือไม่

3. กลุ่มคนที่อยากจะเริ่มเล่นกีฬา กลุ่มนี้ไม่ได้ต้องการเพื่อการแข่งขันแต่ต้องการเพียงการป้องกันตัว และเพื่อออกกำลังกายหรือใช้เวลาว่าง ๆ ก่อให้เกิดประโยชน์

วิเคราะห์ความต้องการของลูกค้า

จากการเก็บผลสำรวจและการวิเคราะห์ จึงสรุปได้ดังนี้

- 1.เยาวชนชอบเทควันโดมากกว่ามวยไทย เนื่องจากการฝึกเพื่อการป้องกันตัว
- 2.ชอบอ่านการ์ตูนที่เพื่อน ๆ อ่านและมีการบอกต่อ
- 3.ชอบการ์ตูนมาก่อน และอยากพัฒนาตนเองโดยต้นแบบอย่างไรในพระเอกเรื่อง
- 4.เมื่อมีลูก สนับสนุนให้เด็กมีการพัฒนากีฬาด้านกีฬาโดยเฉพาะเพื่อการป้องกันตัว
- 5.พัฒนากีฬามวยไทยผ่านสื่อการ์ตูน โดยมุ่งเน้นเป็นกีฬาเพื่อการป้องกันตัว ไม่ใช่เพื่อการ

ต่อสู้

- 6.สร้างรูปแบบการฝึกกีฬามวยเพื่อการป้องกันตัว

COMPETITOR

การวิเคราะห์คู่แข่งนี้จะวิเคราะห์ทางตรงและทางอ้อม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.บริษัททีวีบูรพา จำกัด เป็นบริษัทจัดทำหนังสือการ์ตูนที่นำเนื้อหาจากรายการทีวีที่ฉายจากรายการ กบนอกกะลา มาทำเป็นหนังสือการ์ตูนออกเป็นลักษณะการ์ตูนเกล็ดเล็กเกล็ดน้อย เพื่อให้ความรู้แก่เยาวชน ซึ่งเป็นหนังสือที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย

2.อมรินทร์คอมมิกส์ ค่ายอมรินทร์มีชื่อเสียงมานาน เรื่องการจัดทำหนังสือ การที่ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนออกมานั้นได้แสดงว่าการ์ตูนมีผู้ให้ความสนใจและมีกำลังซื้อในส่วนนี้ โดยทางค่ายอมรินทร์คอมมิกส์นั้นได้เน้นการ์ตูนที่ให้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และประวัติศาสตร์ ต่าง ๆ มีจุดจำหน่ายที่ครอบคลุม

3.การ์ตูนต่างชาติ ในปัจจุบันมีการนำการ์ตูนต่างชาติเข้ามาจำหน่ายเป็นจำนวนมาก และส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงจึงถือเป็นคู่แข่งทางตรงของเราเพราะด้วยราคาที่ต่างจากเราไม่มาก และเป็นการ์ตูนที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในประเทศไทย

COMPANY

องค์การของเรานั้นเป็นองค์การที่ส่งเสริมความเป็นไทยในทุก ๆ ด้านเป็นบริษัทที่ทำหนังสือการ์ตูนไทย จัดทำการ์ตูนที่มีคุณภาพไม่แพ้ต่างประเทศ รูปแบบของการนำเสนอการ์ตูนจะมีทั้งเป็นเล่ม ๆ เป็นหนังสือชุด และ เป็นแบบฟรี เพื่อจัดจำหน่ายให้ตรงกลุ่มลูกค้า และกระจายสินค้าไปหลาย ๆ

ช่องทาง พร้อมกันนี้ การ์ทูนของเรานั้นยังจะจ้างผู้มีประสบการณ์มาควบคุมบริหารเพื่อให้องค์การมีผล
กำไรเกิดขึ้น

จุดแข็ง การเขียนเนื้อเรื่องและภาพของเรานั้นจะมีการคิดแบบต่อยอดทางธุรกิจให้เกิดการ
สร้างสรรค์ของเยาวชนให้เกิดความรู้สึกอยากจะเป็นในสิ่งที่ค่าน่าจะเป็นไปได้

จุดอ่อน ข้อมูลที่เรายังไม่แน่นพอ การ์ทูนไทยยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ยังไม่มีรูปแบบ
ที่ชัดเจนในการเก็บข้อมูล

5.6 วิเคราะห์ SWOT

ตารางที่ 5.2: วิเคราะห์ SWOT

<p>Strengths</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.บริษัทมีบุคลากรที่มีคุณภาพ 2.มีการจัดการที่เป็นระบบ 3.เนื้อหาที่สอดคล้องวัฒนธรรมไทย 4.ความเป็นไทย 	<p>Weaknesses</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ไม่มีประสบการณ์การทำบริษัท 2.ยังจับเนื้อหาให้ตรงกับกลุ่มลูกค้าไม่แม่นยำ 3.ขาดการยอมรับจากผู้บริโภคด้านชื่อเสียงของบริษัท
<p>Opportunities</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.กระทรวงการกีฬา มีแผนทางด้านยุทธศาสตร์ การพัฒนากีฬา 2.รัฐบาลกำลังเปิดโอกาสให้กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3.การ์ทูนไทยเริ่มได้รับการยอมรับ 4.การ์ทูนในตลาดโลกกำลังเติบโต 	<p>Threats</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.การนำเข้าการ์ตูนต่างประเทศ 2.การละเมิดลิขสิทธิ์

5.7 วิเคราะห์ TOWS

ตารางที่ 5.3: วิเคราะห์ TOWS

SO 1.จับทีมที่มีประสบการณ์การทำการ์ตูนมาเสริม 2.จัดทำ survey ตามร้านจัดจำหน่าย 3.เพิ่มเนื้อหาที่มีความหลากหลาย	WO 1.ของงบประมาณการทำธุรกิจจากโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2.จัดทำเนื้อหาส่งเสริมนโยบายการศึกษา
ST 1.จัดทำการ์ตูนโดยของบจากกระทรวงการศึกษาแห่งประทศไทย 2.นำมูลที่ได้มาจัดทำหนังสือการ์ตูนที่ตรงกลุ่มเป้าหมายขายในช่วงจังหวะที่ตลาดการ์ตูนไทยกำลังเปิดกว้าง	WT 1.จัดทำหนังสือโดยขอสปอนเซอร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา 2.จัดทำหนังสือแจกฟรี

COLLABORATOR

ทางทีมผู้วิจัยได้มีการติดต่อประสานงานไปยัง การกีฬาแห่งประเทศไทยเพื่อขอการสนับสนุน โดยทาง การกีฬาแห่งประเทศไทยได้มีความเห็นชอบในส่วนของเนื้อหางานวิจัย เราจะสามารถดึงผู้ที่ให้การสนับสนุนแก่การกีฬาแห่งประเทศไทยมาสนับสนุนบริษัทของเราได้

บริษัทที่ให้การสนับสนุนการกีฬาแห่งประเทศไทยในปี 2558 คือ

1.บริษัท ปตท. จำกัด

เนื่องจากในปัจจุบันบริษัท ปตท. มีการขยายฐานลูกค้าผ่านทางสื่อออนไลน์จำนวนมาก เรา จะจับมือกับทาง ปตท. เพื่อขอให้นำตัวสติ๊กเกอร์ใน line application ใส่ชุดกีฬามวยไทย

2.บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด

การนำสินค้าที่มีตัวการ์ตูนนำมาเป็นโปรโมชั่นแลกซื้อสินค้าหรือการนำจำหน่ายในร้านสะดวกซื้อ เซเว่นอีเลฟเว่น ทั่วประเทศ

3.บริษัท เอ. พี. ฮอนด้า จำกัด

เอพีฮอนด้า ผู้จำหน่ายมอเตอร์ไซด์ภาพลักษณ์ของความเป็นวัยรุ่นคนรุ่นใหม่หากนำมาจับกับการ์ตูนจะสร้างให้เกิดคุณค่าความเป็นคนทันสมัย

4.บริษัท โอสถสภา จำกัด

ผู้จำหน่ายน้ำดื่ม เอ็มสปอร์ต สามารถนำตัวการ์ตูนของเรามาเป็นพรีเซนเตอร์สินค้าเพื่อต่อยอดธุรกิจของเราไปยังผู้ที่ซื้อสินค้า เพื่อให้เกิดความสนใจในกีฬามวยไทยมากขึ้น

5.8 กลยุทธ์การตลาด

Road map

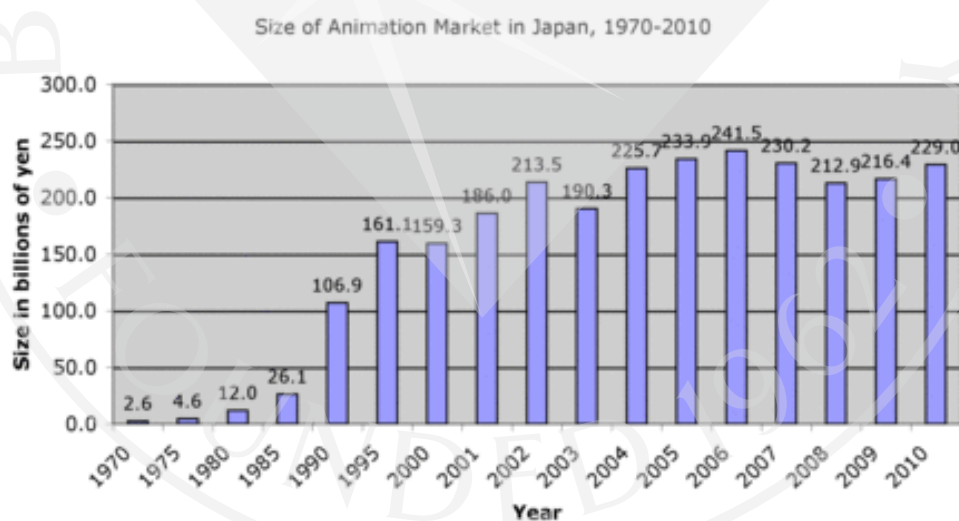
ตารางที่ 5.4: แผนระยะสั้น 1 ปี

แผนดำเนินงาน	รายละเอียด	หมายเหตุ
-เตรียมการดำเนินงานสื่อสิ่งพิมพ์	-ว่าจ้างพนักงานเข้าบริษัท -เตรียมต้นฉบับ พร้อมจัดพิมพ์	ใช้ระยะเวลาไม่เกิน 5 เดือน
-ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ	-เริ่มติดต่อสื่อต่าง ๆ -ติดต่อตัวแทนจำหน่ายร้านหนังสือ	ใช้ระยะเวลา 1 เดือน
-เปิดตัวหนังสือ	-ขายหนังสือการ์ตูน -เปิดตัวนักเขียนที่ช่วยดูแลต้นฉบับ	เนื้อเรื่อง ของการฝึกฝนของเด็กที่มีความ มุมานะอดทน
-เตรียมการดำเนินงานสื่อสิ่งพิมพ์	-เริ่มเตรียมต้นฉบับ เล่มใหม่ -จัดประกวด การวาดการ์ตูน	

ตารางที่ 5.5: แผนระยะยาว ภายใน 3 ปี

แผนดำเนินงาน	รายละเอียด	หมายเหตุ
-ออกอนิเมชันการ์ตูน	-จ้างบริษัท อนิเมชันสร้างการ์ตูน	
-ส่งเสริมเป็นตัวแทนของกีฬา	-นำตัวละครมาสร้างเป็นตัวแทนนักกีฬามวยไทย	
-สร้างเป็นสัญลักษณ์ของประเทศ	-ใช้เป็นสัญลักษณ์การแข่งขันกีฬาระดับชาติ	
-ส่งเสริมการขายไปยังเพื่อนบ้าน	-แปลภาษาเพื่อเริ่มกระจายให้ทั่วภูมิภาคอาเซียน	

ภาพที่ 5.3: ภาวะตลาดอนิเมชันโดยรวม



มูลค่าตลาดของประเทศญี่ปุ่นจากการวิจัยของ MDRI พบว่ามูลค่าการ์ตูนต่างชาติในญี่ปุ่นมีการเติบโต 5.8% รวมเป็นเงินสูงถึง 229 พันล้านเยน (2.55 ล้านเหรียญสหรัฐ) โดยการ์ตูนที่ได้รับความนิยมที่สุดคือ Toy story 3 ทำเงินในประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 10.8 พันล้านเยน และอุตสาหกรรมที่ทำเงินที่สุด ก็คือ blueray disc เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้น บริษัทได้กำหนดกลยุทธ์ที่ใช้ในการดำเนินงาน ดังนี้

Content Strategy

ในการสร้างการ์ตูนให้ประสบความสำเร็จพร้อมกับทำให้ผู้ใหญ่มีการยอมรับต้องแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

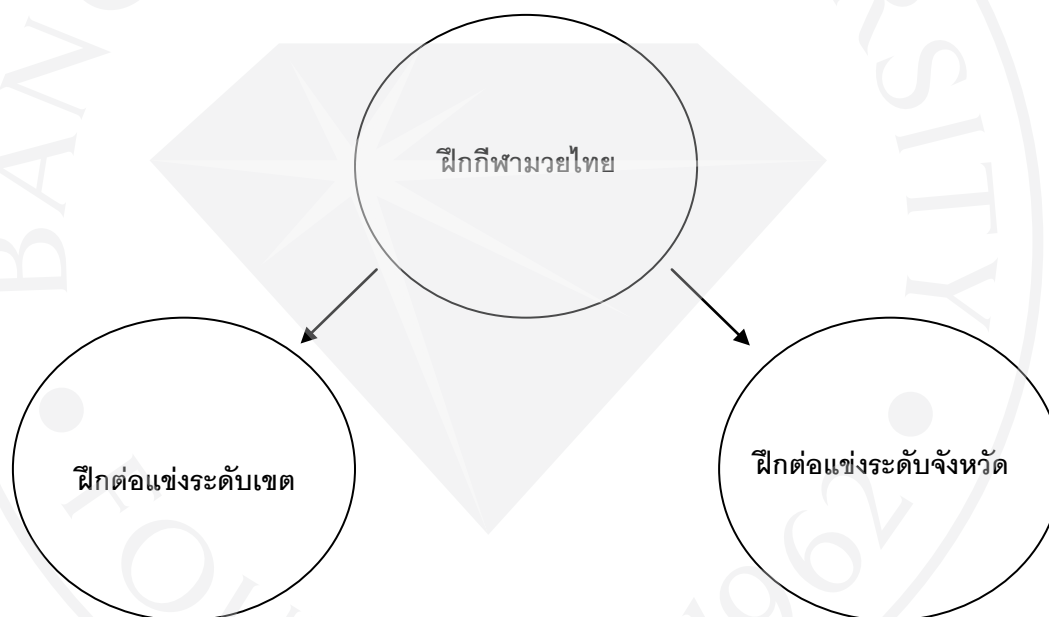
1.เนื้อหาสำหรับให้ความรู้และสร้างความเข้าใจในกีฬามวยไทย

1.1ช่วงการฝึกฝนกีฬามวยไทย

1.2ฉบับประวัติศาสตร์

2.เนื้อหาสำหรับความบันเทิง ให้เกิดความสนุกสนานในหมู่วัยรุ่นและเกิดการพูดถึงในเรื่องของความสนุก

ภาพที่ 5.4: ช่วงการฝึกฝนมวยไทย



ช่วงการฝึกฝนมวยไทยเราจะหยิบยกการแข่งขันสำคัญทางประวัติศาสตร์โดยเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เป็นครูมวยหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงในอดีตและปัจจุบันที่มีเนื้อหาสนุกสนานดังมาเดิมเพื่อให้มีความสมจริง บุคคลที่มีชื่อเสียงเช่น

ครูโพสวัตต์ แสงสว่าง ปรมาจารย์อาวูโส มวยไชยา กว่าจะมาเป็นถึงปรมาจารย์ด้านมวยไชยาได้เคยผ่านเรื่องราวอะไรมาบ้างการต่อสู้กับศัตรู และการประสบความสำเร็จเป็นผู้ฝึกสอนมวยสากลทีมชาติไทย

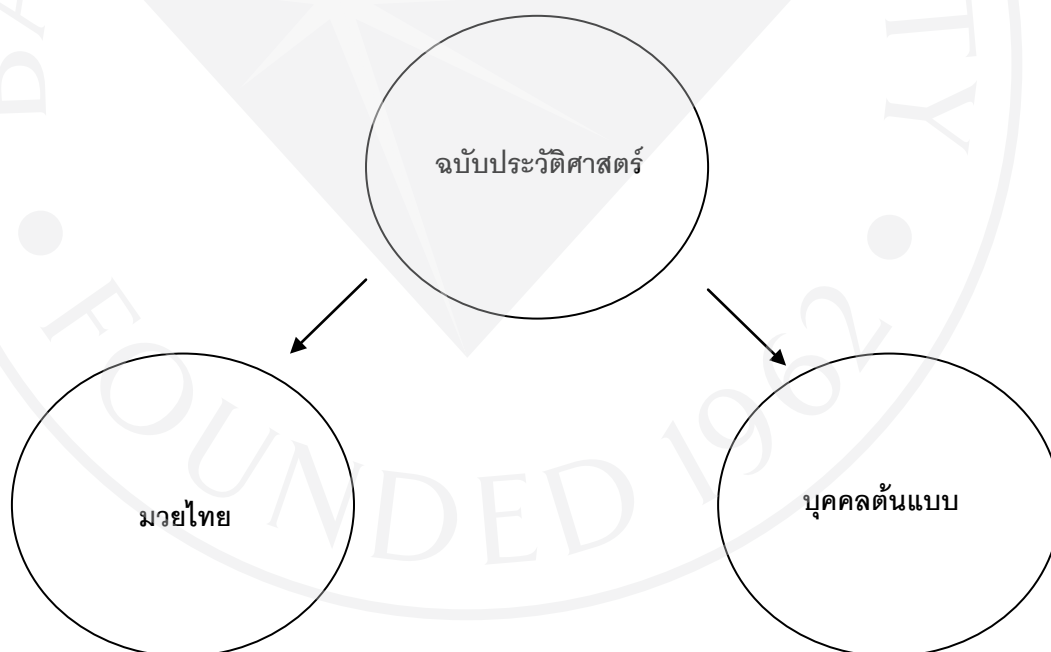
ครูทองหล่อ ยาและ ประวัติจากการเริ่มเรียนมวยสากลและได้เริ่มออกค่ายเก็บเกี่ยวประสบการณ์ตั้งแต่อายุ 13-14 ปีและเริ่มเรียนกีฬามวยไทยและเริ่มฝึกฝนแต่กว่าจะหาค่ายที่ลงตัวได้นั้นท่านต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย

ครูแปรง ท่านในวัยเด็กนั้นเป็นเด็กชนบทจึงมีความถนัดในด้าน ยิงหน้าไม้ ยิงลูกกระสุน ธนู และปืน เพื่อยังชีพต่อมาได้มาศึกษาในมหาวิทยาลัยรามคำแหงและเริ่มมีความสนใจในกีฬามวยไทยและยังเริ่มออกหาค่ายฝึกอื่นๆ เพื่อหาความรู้เพิ่มเติมจากสำนักดาบเจ้าราม

ครู ยอดธง เสนานันท์ เนื้อหาเล่าเรื่องราวการเป็นครูฝึกมวยให้แก่สามารถ พยัคฆ์อรุณ, ก้องธรณี พยัคฆ์อรุณ รวมทั้ง ยอดสนั่น 3เคแบตเตอร์ อีกทั้งยังเป็นผู้ก่อให้เกิดนักมวยไทยแชมป์โลกมาแล้ว 57 ราย ว่าท่านสามารถสร้างนักมวยเหล่านี้ให้มีความแข็งแกร่งได้อย่างไร

ครูสุตมัตน้อย วรวุฒิ แต่เดิมไม่ได้สนใจกีฬามวยไทยหากแต่เกิดจากการพี่ชายที่ชักชวนให้ไปลองเรียนกีฬามวยและได้ตระเวนชกมากกว่า 60 ครั้งโดยไม่แพ้ใครเลย

ภาพที่ 5.5: ฉบับประวัติศาสตร์



ฉบับประวัติศาสตร์เน้นเล่าเรื่องการเกิดเหตุการณ์สำคัญในช่วงประวัติศาสตร์ในยุคต่าง ๆ ดังนี้ โดยเน้นเป็นการให้ความรู้ด้านการเรียนการสอนประวัติศาสตร์

1. มวยไทยสมัยอาณาจักรน่านเจ้า เน้นเรื่องการต่อสู้ก่อนจะมาเป็นมวยไทยว่าสมัยก่อนมีการใช้การต่อสู้แบบไหนบ้าง เพราะสมัยก่อนยังไม่มิกติการมารยาท วิธีการต่อสู้แบบนี้มีการใช้หัวขวิด

ปากกัด ตีนเตะ ถีบเหน็บ มือตะปบ ตบต้อย ทูบ สอกถอง ฟันสับ สั่นเดือย เข่ากระทุ้ง ก้นกระแทก แบกบ่าพุ่ม ล้มทับ จับหัก ควักนัยน์ตา ผ่าลูกหมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นการต่อสู้ด้วยมือเปล่า สู้เพื่อป้องกันตัว สู้เพื่อความอยู่รอด

2. มวยไทยสมัยกรุงสุโขทัย เริ่มมีการเรียนการสอนมวยไทยในตำราโดยในยุคนี้อาจจะเล่าถึงความสำคัญของมวยไทยว่าชายไทยทุกคนต้องฝึกฝนมวยไทยผู้ชายสมัยสุโขทัยตอนยังเข้าสู่วัยรุ่นมักจะฝึกหัดมวยไทยกันทุกคน การฝึกมวยไทยเป็นส่วนหนึ่งของผู้ที่จะมีลักษณะชายชาติ

3. มวยไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นช่วงนี้กษัตริย์ ขุนนาง ชั้นสูงเริ่มมีการศึกษาการถวายตัวเพื่อรับราชการเพื่อความก้าวหน้าในยุคนี้อาจจะเล่าถึงการนำมวยไทยไปประยุกต์ฝึกฝนกับอาวุธดาบ ดั้ง เขน ทวน หอกใหญ่ หอกคู่ เสือโล โดมร ธนู

4. มวยไทยสมัยกรุงธนบุรี จะนำเรื่องราวของพระยาพิชัยดาบหัก มาสร้างเนื้อหาการต่อสู้คู่กับพระเจ้ากรุงธนบุรีในการกอบกู้อิสรภาพด้วยการรบที่ต้องใช้ยุทธวิธีกำลังพลน้อยแต่มีประสิทธิภาพ ท่านได้ทรงฝึกมวยไทยมาจากอาจารย์ท่านใดมาบ้างและผ่านความยากลำบากมาอย่างไร

5. มวยไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ มวยไทยในสมัยนี้ไม่ได้เน้นไปทางนำไปต่อสู้แต่จะมีการละเล่นหรือการแสดงมวยไทยเพื่อความบันเทิงแต่ก็เริ่มมีการแตกแขนงของศาสตร์มวยไทยไปตามหัวเมืองสำคัญต่าง ๆ เริ่มมีการแข่งขันชกมวยไทยเกิดขึ้นที่สนามสวนกุหลาบโดยนักมวยคู่แรกที่ชกกันคือนักมวยคู่แรกที่ชกกัน คือ “หมื่นมือแมนหมัด” ซึ่งเป็นนักมวยฝีมือดีในสมัยรัชกาลที่ 5 ขณะขึ้นชกมีอายุประมาณ 50 ปี ชกกับนักมวยรุ่นหนุ่มชื่อนายผ่อง ปราบสบก อายุประมาณ 22 ปี เป็นนักมวยมาจากโคราช การชกครั้งนี้เป็นการชกแก้แค้นแทนบิดาของนายผ่อง

เนื้อหาที่เน้นความสนุกสนาน

โดยเนื้อเรื่องจะเน้นไปที่ความสนุกสนานการผจญภัยที่ให้เนื้อหามีความน่าติดตาม โดยเนื้อหาจะแบ่งออกเป็น 3 แบบคือ

1 ความมุมานะของเด็ก

นำเรื่องของบัวขาวมาเล่าเรื่องว่า กว่าที่จะก้าวขึ้นมาสู่จุดนี้บัวขาวได้ผ่านการฝึกฝนมาขนาดไหนเริ่มต้นที่อายุ 8 ขวบเริ่มฝึกมวยโดยไปอยู่ค่ายของ กำนัน เก้และก็ไม่ทำให้เจ้าของค่ายต้องผิดหวังและเริ่มแข่งขันชกเรื่อยมาและเขาก็เริ่มมีชื่อเสียงไปยังต่างประเทศและได้เริ่มชก K1 เป็นครั้งแรก แต่ก็ต้องผิดหวังและเริ่มตั้งใจฝึกฝนเพื่อเอาชนะใหม่ จนสามารถเป็นแชมป์ K1 สามสมัยติดกันได้

2 การต่อสู้กับกีฬาอื่น

การนำการแข่งขันของ K1 หรือ Kick boxing สร้างเนื้อหาของกีฬามวยไทยที่มีคนมาดูถูก การต่อสู้ของไทยว่าเป็นกีฬาที่สู้แบบอื่นไม่ได้ ดึงมาเป็นเนื้อหา และนำครูที่มีชื่อเสียงอย่างเช่น ครูโพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง

ปรมาจารย์อาวุโส สมาคมครุมวยไทย มาเป็นตัวชูโรงเนื่องจากครูโพธิ์สวัสดิ์มีชื่อเสียงต่างประเทศค่อนข้างมาก และเริ่มเคียวเซ็ญให้เด็กคนนึงนำกีฬามวยไทยไปต่อสู้กับกีฬาอื่น

3 การต่อสู้เพื่อสร้างคุณธรรม

นำเรื่องราวของตุ้ม ปริญญา เกิดผล อดีตแชมป์เปียน มวยไทยมาสร้างเป็นเนื้อหาเป็นครุคอยสอนให้กับผู้หญิงที่ต้องการปกป้องตัวเองและช่วยเหลือคนอื่นจากอันตรายต่าง ๆ โดยจะเล่าผ่านความยากลำบากของตุ้มที่กว่าจะผ่านเรื่องราวต่างๆมาจนถึงจุดๆนี้ได้

ตารางที่ 5.6: Pricing Strategy

แจกฟรี	จำหน่าย	ให้การสนับสนุน
-สปอนเซอร์ -แหล่งเงินทุน	-ขายเล่ม ละ 45 บาท -ขาย เป็นชุด ชุดละ 500 บาท	-เยาวชนเรียนดีในชุมชน -กองทุนนักกีฬามวย

บริษัทได้วางแผนที่จะใช้งบในการทำหนังสือออกมาทั้งหมด 3 รูปแบบคือ

1.แจกฟรี ใช้กลยุทธ์โดยการจัดทำหนังสือการ์ตูนเพื่อสนับสนุนโดยรับการสนับสนุนจากค่ายมวยต่าง ๆ เพื่อนำไปแจกเป็นการประชาสัมพันธ์ค่ายมวยของตัวเอง แบ่งได้ 2 แบบคือ

1.1สปอนเซอร์ จากผู้ผลิตเครื่องตุ้มต่าง ๆ หรือ ค่ายมวย ที่ต้องการให้เงินลงทุนเพื่อการสนับสนุนการ์ตูนโดยจะมีการโฆษณาสินค้าแทรกในการ์ตูน

1.2แหล่งเงินทุน จากกระทรวงกีฬาแห่งประเทศไทย ที่ต้องการสนับสนุนกีฬามวยไทย และอยากจะให้ทุนในการทำหนังสือแจกฟรีแก่เยาวชน

2. จำหน่าย กลยุทธ์ของราคาที่ทุกคนสามารถซื้อให้กับเยาวชน โดยแบ่งออกเป็น 2 ชุด คือ

2.1ขายเป็นเล่ม จำหน่ายตามร้านหนังสือทั่วไป เน้นกลุ่มลูกค้าที่แวะผ่านมา เพื่อให้เกิดการรู้จักและซื้อ เพื่อบอกต่อ ๆ

2.2ขายเป็นชุด เป็นซีรี่ออกมาเพื่อขายให้กับกลุ่มคนที่อยากได้ของหรือ BOX SET หรือกลุ่มที่เป็นแฟนพันธ์แท้ของการ์ตูนเรื่องนี้

3. ให้การสนับสนุนกับเยาวชนที่เรียนดีในชุมชนและกองทุนนักกีฬามวย เพื่อเป็นกำลังใจให้กับกลุ่มคนเหล่านี้ให้มีแรงบันดาลใจ ที่จะเรียนรู้และฝึกฝนตนเอง

หนังสือการ์ตูนออนไลน์

บริษัทได้วางแผนกลยุทธ์การทำตลาดผ่าน ookbee โดยจะซื้อพื้นที่ในการขอขายเนื้อหาในราคา 30 บาท โดยในปีแรก เราจะเปิดให้โหลดฟรีหนังสือการ์ตูนทุกเล่มที่มีขาย ส่วนในปีถัดไปก็มีการเก็บเงินปกติ

ของที่ระลึก

สำหรับของที่ระลึกจะทำการออกแบบผ่านตัวละครที่ทางบริษัทได้มีการออกแบบไว้ โดยจะมีการสร้างตัวละครมาทั้งหมด 5 ตัวหลักในหนังสือการ์ตูนและนำมาลงสื่อต่าง ๆ ให้เกิดการจดจำและนำมาประยุกต์ใช้กับสื่อต่าง ๆ

อานิเมชั่น

ในส่วนเราจะใช้ Supplier ในการผลิตการ์ตูนโดยจะเลือกใช้จากประสบการณ์แต่ทางบริษัทจะเป็นคนคุมเรื่องคุณภาพต่าง ๆ ให้ไปในทิศทางเดียวกัน



บทที่ 6 งบการเงิน

6.1 ข้อสมมติในการวิเคราะห์ผลตอบแทนการเงินของโครงการ

จากแผนดำเนินกิจการผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานประกอบการศึกษาเป็นไปด้ด้านงบการเงิน งบประมาณรายรับและรายจ่ายของโครงการ

6.1.1 ทำการคาดการณ์งบการเงินของบริษัทล่วงหน้า 5 ปี โดยเริ่มตั้งแต่เดือน กันยายน พ.ศ. 2556 ถึง เดือน ธันวาคม 2561 โดยที่ ช่วงเดือน กันยายน พ.ศ. 2556 ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2556 จะเน้นการสร้างการรับรู้กับกลุ่มลูกค้า

6.1.2 บริษัทเปิดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนตั้งแต่ มกราคม พ.ศ. 2556 โดยจะเน้นหนังสือการ์ตูน โดยกระจายสินค้าตามร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ
รายได้ของบริษัทมาจาก

- ขอสปอนเซอร์สนับสนุนจากบริษัทและการกีฬาแห่งประเทศไทย
- รายได้จากการขายหนังสือตามแผงหนังสือคิดเป็น 60% ของรายได้ทั้งหมด

6.2 การประมาณต้นทุนเงินลงทุนรวม

ต้นทุนเงินลงทุนรวม เป็นลงทุนประกอบด้วย ลงทุนในสินทรัพย์ถาวรและค่าใช้จ่ายก่อนการดำเนินงานกิจการอย่างสมบูรณ์

สมมติฐานในการลงทุนเบื้องต้น

1.สินทรัพย์ถาวร

-ค่าพัฒนา application 500,000 บาท

-ค่าอุปกรณ์สำนักงาน 100,000 บาท

2.สินทรัพย์เงินหมุนเวียน

-เงินสด 12,000,000 บาท

3.ที่มาของเงินทุน

-เงินกู้ยืมธนาคาร 2,000,000 บาท

-เงินทุน 10,000,000 บาท

ดอกเบี้ย 7.25%

4.แหล่งรายได้

-รายได้จากการขายการ์ตูนเล่มเดียว 45 บาท

-รายได้จากการของการ์ตูนยกเซ็ต 500 บาท

-ลิขสิทธิ์ ฟิกเกอร์(ตัวละคร)	100 บาท
-ลิขสิทธิ์เสื้อผ้ามวยไทย	100บาท
-ลิขสิทธิ์อานิเมชั่น	200,000 ต่อตอน
-ลิขสิทธิ์ตัวละคร	100,000บาทต่อตัว

5.สมมติฐานรายจ่าย

ตารางที่ 6.1: สมมติฐานรายจ่าย

รายการ	สมมติฐาน	หมายเหตุ
ค่าสื่อสารการตลาด	10,000,000 ต่อปี	
ค่าสาธารณูปโภคเฉลี่ย	63,000บาทต่อปี	
ค่าเช่าสำนักงาน	1,220,000บาท	
เงินเดือนผู้บริหารและพนักงาน	4,524,000ต่อปี	เงินเดือนขึ้น 5 % ต่อปี
ค่าจ้างแม่บ้าน	15,000ต่อเดือน	
ค่าทำวิจัยการตลาด	500,000 ต่อปี	
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000 ต่อเดือน	ใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด

ตารางที่ 6.2: รายได้และรายจ่าย

	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
เงินกู้ยืมธนาคารยกมา	2,000,000	2,000,000	1,500,000	1,000,000	500,000	-
ชำระคืนเงินต้น	-	500,000	500,000	500,000	500,000	-
กู้เพิ่มเติม	-	-	-	-	-	-
ยอดเงินต้นค้างชำระ	2,000,000	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
ดอกเบี้ยจ่าย						
	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
อัตราดอกเบี้ย MLR		7.25%	7.25%	7.25%	7.25%	
ดอกเบี้ยจ่าย		126,875	90,625	54,375	18,125	

ตารางที่ 6.3: เงินทุน

	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
เงินทุน	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000
เงินเพิ่มทุน		-	-	-	-	-
ส่วนของทุน	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000

ตารางที่ 6.4: รายได้และรายจ่ายรายได้

รายได้ส่วนแบ่งจากการขาย	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
จำนวนเล่มเดี่ยวที่ขายได้	6,000,000	9,000,000	11,700,000	11,700,000	9,360,000
ราคาต่อเล่ม	45	45	50	50	55
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
รวมยอดขายจำนวนเล่มเดี่ยว	270,000,000	405,000,000	585,000,000	585,000,000	514,800,000
จำนวนการดาวน์โหลดเล่มที่ขายได้	40,000	60,000	78,000	78,000	62,400
ราคาต่อชุด	500	500	550	550	600
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
รวมยอดขายจำนวนชุด	20,000,000	30,000,000	42,900,000	42,900,000	37,440,000
รวมรายได้จากการขายการดาวน์โหลด	290,000,000	435,000,000	627,900,000	627,900,000	552,240,000
ลิขสิทธิ์ ฟิกเกอร์ (ขายตัวละคร)	6,000,000	6,275,000	8,157,500	8,157,500	6,526,000
ลิขสิทธิ์เสื้อผ้ามวยไทย	4,500,000	5,000,000	6,500,000	6,500,000	5,200,000
ลิขสิทธิ์อานิเมชั่น	2,400,000	4,800,000	6,240,000	6,240,000	4,992,000
ลิขสิทธิ์ตัวละคร			600,000	600,000	480,000
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
ยอดรวมการขายลิขสิทธิ์	12,900,000	16,075,002	21,497,501	21,497,501	17,198,001
ขายการดาวน์โหลดออนไลน์ (ดาวโหลด)	-	1,200,000	3,600,000	7,200,000	10,800,000
ราคาต่อเล่ม(ดาวโหลด)	30	35	40	45	50
อัตราการเติบโต		200%	300%	200%	150%
ยอดรวมการการดาวน์โหลดออนไลน์	-	42,000,000	144,000,000	324,000,000	540,000,000
รายได้รวมทั้งสิ้น	302,900,000	493,075,002	793,397,501	973,397,501	1,109,438,001

ตารางที่ 6.5: ค่าใช้จ่าย

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสด	(67,669,875)	(36,850,011)	172,596,727	474,123,660	834,025,767
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	(67,669,875)	(36,850,011)	172,596,727	474,123,660	834,025,767
สินทรัพย์ถาวร					
เงินลงทุนในสินทรัพย์ถาวร	600,000	600,000	600,000	600,000	600,000
หักค่าเสื่อมราคา	108,000	216,000	324,000	432,000	540,000
สินทรัพย์ถาวรสุทธิ	492,000	384,000	276,000	168,000	60,000
รวมสินทรัพย์ถาวร	492,000	384,000	276,000	168,000	60,000
รวมสินทรัพย์	(67,177,875)	(36,466,011)	172,872,727	474,291,660	834,085,767
หนี้สินและทุน	-8,000,000	-8,000,000	-8,000,000	-8,000,000	-8,000,000
เงินกู้ระยะสั้นจากธนาคาร	0	0	0	0	0
หนี้สินระยะยาว					
เงินกู้ธนาคาร	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
รวมหนี้สิน	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนของบริษัท	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000
กำไร(ขาดทุน)สะสม					
กำไร(ขาดทุน)สะสมยกมา	-	-70,677,875	-39,466,011	170,372,727	472,291,660
กำไร(ขาดทุน)สะสมงวดปัจจุบัน	-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107
กำไร(ขาดทุน)สะสมยกไป	-70,677,875	-39,466,011	170,372,727	472,291,660	832,085,767
รวมส่วนสะสม ถือหุ้น	(60,677,875)	(29,466,011)	180,372,727	482,291,660	842,085,767
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	(59,177,875)	(28,466,011)	180,872,727	482,291,660	842,085,767
ค่าเช่าพื้นที่	720,000	720,000	720,000	720,000	720,000
พื้นที่เช่า (ตรม.)	50	50	50	50	50
อัตราค่าเช่าเพิ่มขึ้นของค่าเช่าและค่าส่วนกลาง		5%	5%	5%	5%
ค่าปรับปรุงสถานที่	500,000	500,000			
ค่าบำรุงอุปกรณ์			100,000	100,000	100,000
ค่าเช่าและค่าส่วนกลางพื้นที่รายปี	1,220,000	1,220,000	720,000	720,000	720,000
เงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ					
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ผู้บริหาร (คน)	1	1	1	1	1
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	40,000	42,000	44,100	46,305	48,620
%การปรับเพิ่มขึ้นของเงินเดือน		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนผู้บริหาร (ต่อปี)	480,000	504,000	529,200	555,660	583,443
จำนวนพนักงานระดับกลาง (คน)	2	3	5	6	7
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	30,000	31,500	33,075	34,729	36,465
		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนพนักงานระดับกลาง(ต่อปี)	720,000	1,134,000	1,984,500	2,500,470	3,063,076
จำนวนพนักงานระดับล่าง (คน)	2	3	4	6	7
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	15,000	15,750	16,538	17,364	18,233
		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนพนักงานระดับล่าง(ต่อปี)	360,000	567,000	793,800	1,250,235	1,531,538
รวมค่าเงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ	1,560,000	2,205,000	3,307,500	4,306,365	5,178,057
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ค่าโฆษณาประชาสัมพันธ์	10,000,000	10,500,000	11,025,000	11,576,250	12,155,063
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
วิจัยและพัฒนา	-	500,000	500,000	500,000	500,000
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ค่าสาธารณูปโภค	63,000	63,000	63,000	63,000	63,000
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ต้นทุนการผลิตหนังสือ	360,000,000	396,000,000	435,600,000	479,160,000	527,076,000
		110%	110%	110%	110%
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ลิขสิทธิ์ ฝึกเกอร์ (ขายตัวละคร)	10,000,000	12,500,000	13,750,000	15,125,000	16,637,500
ลิขสิทธิ์สื่อผ่านวิทยุไทย	10,000,000	20,000,000	22,000,000	24,200,000	26,620,000
ลิขสิทธิ์อนิเมชัน	2,400,000	4,800,000	5,280,000	5,808,000	6,388,800
ลิขสิทธิ์ตัวละคร	-	-	-	-	-
รายจ่ายทั้งหมด	372,843,000	447,788,000	492,245,500	541,458,615	595,338,419

ตารางที่ 6.6: งบกระแสเงินสด

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5		
กระแสเงินสดจากการดำเนินงาน							
กำไรสุทธิ	-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107	Discount Rate	5.83%
ค่าเสื่อมราคา	108,000	108,000	108,000	108,000	108,000	PV0	(2,000,000)
รวมกระแสเงินสดจากการดำเนินงาน	-70,569,875	31,319,864	209,946,738	302,026,933	359,902,107	PV1	-66,682,297
กระแสเงินสดจากการลงทุน						PV2	27,964,192
เพิ่มลดในสินทรัพย์ถาวร	-600,000	0	0	0	0	PV3	177,126,175
รวมกระแสเงินสดจากการลงทุน	-600,000	0	0	0	0	PV4	240,774,499
กระแสเงินสดจากการจัดหาเงินทุน						PV5	271,106,799
เพิ่มลดในเงินกู้ธนาคาร	1,500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0	NPV 5ปี	650,289,367
เพิ่มลดในเงินปัน	2,000,000	0	0	0	0	IRR	135%
รวมกระแสเงินสดจากการจัดหา	3,500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0		
กระแสเงินสดสุทธิประจำงวด	-67,669,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107		
กระแสเงินสดต้นงวด	0	-67,669,875	-36,850,011	172,596,727	474,123,660		
กระแสเงินสดสุดท้าย	-67,669,875	-36,850,011	172,596,727	474,123,660	834,025,767		

ตารางที่ 6.7: งบดุล

CAPEX	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ค่าที่ดิน	-790,000					
ค่าอุปกรณ์สำนักงานและคอมพิวเตอร์	-100,000					
รวม CAPEX	-890,000					
รายได้						
รายได้ single		270,000,000	405,000,000	585,000,000	585,000,000	514,800,000
รายได้ set		20,000,000	30,000,000	42,900,000	42,900,000	37,440,000
รายได้จากการดูแลออนไลน์		0	42,000,000	144,000,000	324,000,000	540,000,000
รายได้จากการขายลิขสิทธิ์		12,900,000	16,075,002	21,497,501	21,497,501	17,198,001
รวมรายได้		302,900,000	493,075,002	793,397,501	973,397,501	1,109,438,001
ค่าใช้จ่าย						
ค่าเช่าและค่าส่วนกลางพื้นที่รายปี		1,220,000	1,220,000	1,440,000	720,000	720,000
รวมค่าเงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ		1,560,000	2,205,000	3,307,500	4,306,365	5,178,057
รวมค่าเสื่อมราคา		108,000	108,000	108,000	108,000	108,000
ค่าโฆษณาประชาสัมพันธ์		10,000,000	10,500,000	11,025,000	11,576,250	12,155,063
จ่ายคืนเงินกู้ธนาคาร		500,000	500,000	500,000	500,000	0
ค่าวิจัยและพัฒนา		0	500,000	500,000	500,000	500,000
ค่าลิขสิทธิ์			37,300,000	41,030,000	45,133,000	49,646,300
ค่าสาธารณูปโภค		63,000	63,000	63,000	63,000	63,000
ค่าทำหนังสือ		360,000,000	396,000,000	435,600,000	479,160,000	527,076,000
รวมค่าใช้จ่าย		373,451,000	448,396,000	493,573,500	542,066,615	595,446,419
กำไร(ขาดทุน)ก่อนหักดอกเบี้ยและภาษี (EBIT)		-70,551,000	44,679,001	299,824,001	431,330,886	513,991,582
ดอกเบี้ยจ่าย		126,875	90,625	54,375	18,125	0
กำไร(ขาดทุน)ก่อนหักภาษี (EBT)		-70,677,875	44,588,376	299,769,626	431,312,761	513,991,582
ภาษีเงินได้ (30%)		0	13,376,513	89,930,888	129,393,828	154,197,475
กำไรสุทธิ		-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107

ตารางที่ 6.8: งบกำไรขาดทุน

บวกค่าเสื่อมราคา		108,000	108,000	108,000	108,000	108,000
เงินกู้ระยะยาว	2,000,000	-500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0
กระแสเงินสดรวม	4,000,000	-71,069,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107
กระแสเงินสดสุทธิ	3,110,000	-71,069,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107
ยอดกระแสเงินสดยกมา		3,110,000	-67,959,875	-37,140,011	172,306,727	473,833,660
ยอดกระแสเงินสดยกไป	3,110,000	-67,959,875	-37,140,011	172,306,727	473,833,660	833,735,767

ตารางที่ 6.9: สรุปผลตอบแทนทางการเงิน

	1	2	3	4	5	6
Net Operating Cashflow(Free Cashflow)	-890,000	-69,943,000	31,910,489	210,501,113	302,545,058	359,902,107
PV (Discount Rate 7.25%)	-890,000	-65,214,918	27,742,069	170,632,791	228,665,613	253,628,402
PV (Discount Rate 11.1%)	-890,000	-62,954,995	25,852,666	153,501,357	198,579,232	212,624,886
PV (Discount Rate 13.1%)	-890,000	-61,841,733	24,946,421	145,501,202	184,901,163	194,478,396
Discount Rate	7.25%	11.10%	13.10%			
NPV	614,563,957	526,713,147	487,095,450			
IRR on Project (%) (in 6 years)	154.14%	payback period	0.03	years		



บทที่ 7

สรุปประเด็นปัญหาและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลการวิจัย

ธุรกิจการทำหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยยังมีแนวโน้มการเติบโตไปได้ จากผลวิจัยจากธนาคารกสิกรไทยได้เปิดเผยตัวเลขในปี 2553 การตลาดในประเทศไทยยังสามารถเติบโตได้อีก สามารถต่อยอดเข้าสู่ตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ได้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทยคาดว่า ตลาดหนังสือการ์ตูนในปี 2553 มีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท มีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 5-7 จากการเปิดเผยข้อมูลพบว่าตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศมีขนาดใหญ่ และมีความหลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาและกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นดังเช่นในอดีต โดยหนังสือการ์ตูนถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก และเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราวที่หลากหลายตั้งแต่เรื่องราวในเชิงประวัติศาสตร์ วรรณคดี และเรื่องธรรมะด้วยภาพที่ชวนให้น่าอ่านมากขึ้น

ธุรกิจการ์ตูนมวยไทยจึงมีแนวโน้มเป็นไปได้มากขึ้นได้การขยายสินค้าของตนเองโดยที่สามารถทำให้ธุรกิจมีความเป็นไปได้เนื่องจากประเทศไทยเป็นต้นแบบของกีฬามวยไทยซึ่งมีประวัติหรือเนื้อหาที่สามารถจับต้องได้มากมาย และหากเรานำมาต่อยอดทำธุรกิจโดยแบ่งสินค้าประเภทต่าง ๆ ก็จะสามารถทำให้สินค้าของเรานั้นขาย

จากการศึกษาโครงการธุรกิจหนังสือการ์ตูนมวยไทย นั้นพบว่าโอกาสทางธุรกิจยังมีความเป็นไปได้เนื่องจากการลงทุนไม่สูงมาก แต่หากจะต้องมีการช่วยเหลือสนับสนุนจากภาครัฐแห่ง ประเทศไทย เพื่อลดต้นทุนในการขายสินค้าหรือนำเนื้อหาของบุคคลสำคัญในอดีตมาสร้างตัวละครให้กับหนังสือการ์ตูน โดยผู้วิจัยได้สมมติฐานการบริหารการเงินไว้ดังนี้

การประมาณต้นทุนเงินลงทุนรวม

ต้นทุนเงินลงทุนรวม เป็นลงทุนประกอบด้วย ลงทุนในสินทรัพย์ถาวรและค่าใช้จ่ายก่อนการดำเนินงานกิจการอย่างสมบูรณ์

สมมติฐานในการลงทุนเบื้องต้น

1.สินทรัพย์ถาวร

-ค่าพัฒนา application	500,000 บาท
-ค่าอุปกรณ์สำนักงาน	100,000 บาท

2.สินทรัพย์เงินหมุนเวียน

-เงินสด	12,000,000 บาท
---------	----------------

3.ที่มาของเงินทุน

-เงินกู้ยืมธนาคาร	2,000,000 บาท
-------------------	---------------

-เงินทุน	10,000,000 บาท
ดอกเบี้ย	7.25%

4.แหล่งรายได้

-รายได้จากการขายการ์ตูนเล่มเดียว	45 บาท
-รายได้จากการของการ์ตูนยกเซ็ต	500 บาท
-ลิขสิทธิ์ ฟิกเกอร์(ตัวละคร)	100 บาท
-ลิขสิทธิ์เสื้อผ้ามวยไทย	100บาท
-ลิขสิทธิ์อานิเมชั่น	200,000 ต่อตอน
-ลิขสิทธิ์ตัวละคร	100,000บาทต่อตัว

ตารางที่ 7.1: สมมติฐาน

รายการ	สมมติฐาน	หมายเหตุ
ค่าสื่อสารการตลาด	10,000,000 ต่อปี	
ค่าสาธารณูปโภคเฉลี่ย	63,000บาทต่อปี	
ค่าเช่าสำนักงาน	1,220,000บาท	
เงินเดือนผู้บริหารและพนักงาน	4,524,000ต่อปี	เงินเดือนขึ้น 5 % ต่อปี
ค่าจ้างแม่บ้าน	15,000ต่อเดือน	
ค่าทำวิจัยการตลาด	500,000 ต่อปี	
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000 ต่อเดือน	ใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด

5.สมมติฐานรายจ่าย

ตารางที่ 7.2: ตารางการลงทุนและการกู้ยืม

	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
เงินกู้ยืมธนาคารยกมา	2,000,000	2,000,000	1,500,000	1,000,000	500,000	-
ชำระคืนเงินต้น	-	500,000	500,000	500,000	500,000	-
กู้เพิ่มเติม	-	-	-	-	-	-
ยอดเงินต้นค้างชำระ	2,000,000	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
ดอกเบี้ยจ่าย						
	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
อัตราดอกเบี้ย MLR		7.25%	7.25%	7.25%	7.25%	
ดอกเบี้ยจ่าย		126,875	90,625	54,375	18,125	

ตารางที่ 7.3: เงินทุน

	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
เงินทุน	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000
เงินเพิ่มทุน		-	-	-	-	-
ส่วนของทุน	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000

รายได้และค่าใช้จ่าย

ตารางที่ 7.4: รายได้

รายได้ส่วนแบ่งจากการขาย	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
จำนวนเล่มเดี่ยวที่ขายได้	6,000,000	9,000,000	11,700,000	11,700,000	9,360,000
ราคาต่อเล่ม	45	45	50	50	55
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
รวมยอดขายจำนวนเล่มเดี่ยว	270,000,000	405,000,000	585,000,000	585,000,000	514,800,000
จำนวนการ์ตูนรวมเล่มที่ขายได้	40,000	60,000	78,000	78,000	62,400
ราคาต่อชุด	500	500	550	550	600
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
รวมยอดขายจำนวนชุด	20,000,000	30,000,000	42,900,000	42,900,000	37,440,000
รวมรายได้จากการขายการ์ตูน	290,000,000	435,000,000	627,900,000	627,900,000	552,240,000
ลิขสิทธิ์ ฟิกเกอร์ (ขายตัวละคร)	6,000,000	6,275,000	8,157,500	8,157,500	6,526,000
ลิขสิทธิ์เสื้อผ้ามวยไทย	4,500,000	5,000,000	6,500,000	6,500,000	5,200,000
ลิขสิทธิ์อานิเมชัน	2,400,000	4,800,000	6,240,000	6,240,000	4,992,000
ลิขสิทธิ์ตัวละคร			600,000	600,000	480,000
อัตราการเติบโต		150%	130%	100%	80%
ยอดรวมการขายลิขสิทธิ์	12,900,000	16,075,002	21,497,501	21,497,501	17,198,001
ขายการ์ตูนออนไลน์ (ดาวโหลด)	-	1,200,000	3,600,000	7,200,000	10,800,000
ราคาต่อเล่ม (ดาวโหลด)	30	35	40	45	50
อัตราการเติบโต		200%	300%	200%	150%
ยอดรวมการขายการ์ตูนออนไลน์	-	42,000,000	144,000,000	324,000,000	540,000,000
รายได้รวมทั้งสิ้น	302,900,000	493,075,002	793,397,501	973,397,501	1,109,438,001

ตารางที่ 7.5: ค่าใช้จ่าย

ค่าเช่าพื้นที่	720,000	720,000	720,000	720,000	720,000
พื้นที่เช่า (ตรม.)	50	50	50	50	50
อัตราการเพิ่มขึ้นของค่าเช่าและค่าส่วนกลาง		5%	5%	5%	5%
ค่าปรับปรุงสถานที่	500,000	500,000			
ค่าบำรุงอุปกรณ์			100,000	100,000	100,000
ค่าเช่าและค่าส่วนกลางพื้นที่รายปี	1,220,000	1,220,000	720,000	720,000	720,000
เงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ					
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ผู้บริหาร (คน)	1	1	1	1	1
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	40,000	42,000	44,100	46,305	48,620
%การปรับเพิ่มขึ้นของเงินเดือน		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนผู้บริหาร (ต่อปี)	480,000	504,000	529,200	555,660	583,443
จำนวนพนักงานระดับกลาง (คน)	2	3	5	6	7
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	30,000	31,500	33,075	34,729	36,465
		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนพนักงานระดับกลาง(ต่อปี)	720,000	1,134,000	1,984,500	2,500,470	3,063,076
จำนวนพนักงานระดับล่าง (คน)	2	3	4	6	7
อัตราเงินเดือนเฉลี่ย (บาท/คน/เดือน)	15,000	15,750	16,538	17,364	18,233
		5%	5%	5%	5%
ค่าเงินเดือนพนักงานระดับล่าง(ต่อปี)	360,000	567,000	793,800	1,250,235	1,531,538
รวมค่าเงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ	1,560,000	2,205,000	3,307,500	4,306,365	5,178,057

ตารางที่ 7.6: งบดุล

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ค่าโฆษณาประชาสัมพันธ์	10,000,000	10,500,000	11,025,000	11,576,250	12,155,063
ค่าวิจัยและพัฒนา	-	500,000	500,000	500,000	500,000
ค่าสาธารณูปโภค	63,000	63,000	63,000	63,000	63,000
ต้นทุนการผลิตหนังสือ	360,000,000	396,000,000	435,600,000	479,160,000	527,076,000
		110%	110%	110%	110%
ลิขสิทธิ์ ฟิกเกอร์ (ขายตัวละคร)	10,000,000	12,500,000	13,750,000	15,125,000	16,637,500
ลิขสิทธิ์เสื้อผ้ามวยไทย	10,000,000	20,000,000	22,000,000	24,200,000	26,620,000
ลิขสิทธิ์อนิเมชัน	2,400,000	4,800,000	5,280,000	5,808,000	6,388,800
ลิขสิทธิ์ตัวละคร	-	-	-	-	-
รายจ่ายทั้งหมด	372,843,000	447,788,000	492,245,500	541,458,615	595,338,419

ตารางที่ 7.7: งบกระแสเงินสด

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5		
กระแสเงินสดจากการดำเนินงาน							
กำไรสุทธิ	-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107	Discount Rate	5.83%
ค่าเสื่อมราคา	108,000	108,000	108,000	108,000	108,000	PV0	(2,000,000)
รวมกระแสเงินสดจากการดำเนินงาน	-70,569,875	31,319,864	209,946,738	302,026,933	359,902,107	PV1	-66,682,297
กระแสเงินสดจากการลงทุน						PV2	27,964,192
เพิ่มลดในสินทรัพย์ถาวร	-600,000	0	0	0	0	PV3	177,126,175
รวมกระแสเงินสดจากการลงทุน	-600,000	0	0	0	0	PV4	240,774,499
กระแสเงินสดจากการจัดหาเงินทุน						PV5	271,106,799
เพิ่มลดในเงินกู้ธนาคาร	1,500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0	NPV 5ปี	650,289,367
เพิ่มลดในเงินทุน	2,000,000	0	0	0	0	IRR	135%
รวมกระแสเงินสดจากการจัดหา	3,500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0		
กระแสเงินสดสุทธิประจำงวด	-67,669,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107		
กระแสเงินสดต้นงวด	0	-67,669,875	-36,850,011	172,596,727	474,123,660		
กระแสเงินสดสุทธิ	-67,669,875	-36,850,011	172,596,727	474,123,660	834,025,767		

ตารางที่ 7.8: งบดุล

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสด	(67,669,875)	(36,850,011)	172,596,727	474,123,660	834,025,767
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	(67,669,875)	(36,850,011)	172,596,727	474,123,660	834,025,767
สินทรัพย์ถาวร					
เงินลงทุนในสินทรัพย์ถาวร	600,000	600,000	600,000	600,000	600,000
หักค่าเสื่อมราคา	108,000	216,000	324,000	432,000	540,000
สินทรัพย์ถาวรสุทธิ	492,000	384,000	276,000	168,000	60,000
รวมสินทรัพย์ถาวร	492,000	384,000	276,000	168,000	60,000
รวมสินทรัพย์	(67,177,875)	(36,466,011)	172,872,727	474,291,660	834,085,767
หนี้สินและทุน					
เงินกู้ระยะสั้นจากธนาคาร	0	0	0	0	0
หนี้สินระยะยาว					
เงินกู้ธนาคาร	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
รวมหนี้สิน	1,500,000	1,000,000	500,000	-	-
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนของบริษัท	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000
กำไร(ขาดทุน)สะสม					
กำไร(ขาดทุน)สะสมยกมา	-	-70,677,875	-39,466,011	170,372,727	472,291,660
กำไร(ขาดทุน)สะสมงวดปัจจุบัน	-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107
กำไร(ขาดทุน)สะสมยกไป	-70,677,875	-39,466,011	170,372,727	472,291,660	832,085,767
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	(60,677,875)	(29,466,011)	180,372,727	482,291,660	842,085,767
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	(59,177,875)	(28,466,011)	180,872,727	482,291,660	842,085,767

ตารางที่ 7.9: งบกำไรขาดทุน

CAPEX	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
ค่าที่ดิน	-790,000					
ค่าอุปกรณ์สำนักงานและคอมพิวเตอร์	-100,000					
รวม CAPEX	-890,000					
รายได้						
รายได้ single		270,000,000	405,000,000	585,000,000	585,000,000	514,800,000
รายได้ set		20,000,000	30,000,000	42,900,000	42,900,000	37,440,000
รายได้จากการขายออนไลน์		0	42,000,000	144,000,000	324,000,000	540,000,000
รายได้จากการขายลิขสิทธิ์		12,900,000	16,075,002	21,497,501	21,497,501	17,198,001
รวมรายได้		302,900,000	493,075,002	793,397,501	973,397,501	1,109,438,001
ค่าใช้จ่าย						
ค่าเช่าและค่าส่วนกลางพื้นที่รายปี		1,220,000	1,220,000	1,440,000	720,000	720,000
รวมค่าเงินเดือนพนักงานและสวัสดิการ		1,560,000	2,205,000	3,307,500	4,306,365	5,178,057
รวมค่าเสื่อมราคา		108,000	108,000	108,000	108,000	108,000
ค่าโฆษณาประชาสัมพันธ์		10,000,000	10,500,000	11,025,000	11,576,250	12,155,063
จ่ายคืนเงินกู้ธนาคาร		500,000	500,000	500,000	500,000	0
ค่าวิจัยและพัฒนา		0	500,000	500,000	500,000	500,000
ค่าลิขสิทธิ์			37,300,000	41,030,000	45,133,000	49,646,300
ค่าสาธารณูปโภค		63,000	63,000	63,000	63,000	63,000
ค่าทำหนังสือ		360,000,000	396,000,000	435,600,000	479,160,000	527,076,000
รวมค่าใช้จ่าย		373,451,000	448,396,000	493,573,500	542,066,615	595,446,419
กำไร(ขาดทุน)ก่อนหักดอกเบี้ยและภาษี (EBIT)		-70,551,000	44,679,001	299,824,001	431,330,886	513,991,582
ดอกเบี้ยจ่าย		126,875	90,625	54,375	18,125	0
กำไร(ขาดทุน)ก่อนหักภาษี (EBT)		-70,677,875	44,588,376	299,769,626	431,312,761	513,991,582
ภาษีเงินได้ (30%)		0	13,376,513	89,930,888	129,393,828	154,197,475
กำไรสุทธิ		-70,677,875	31,211,864	209,838,738	301,918,933	359,794,107
บวกค่าเสื่อมราคา		108,000	108,000	108,000	108,000	108,000
เงินกู้ระยะยาว	2,000,000	-500,000	-500,000	-500,000	-500,000	0
กระแสเงินสดรวม	4,000,000	-71,069,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107
กระแสเงินสดสุทธิ	3,110,000	-71,069,875	30,819,864	209,446,738	301,526,933	359,902,107
ยอดกระแสเงินสดยกมา		3,110,000	-67,959,875	-37,140,011	172,306,727	473,833,660
ยอดกระแสเงินสดยกไป	3,110,000	-67,959,875	-37,140,011	172,306,727	473,833,660	833,735,767

ตารางที่ 7.10: ตารางผลตอบแทนทางการเงิน

	1	2	3	4	5	6
Net Operating Cashflow(Free Cashflow)	-890,000	-69,943,000	31,910,489	210,501,113	302,545,058	359,902,107
PV (Discount Rate 7.25%)	-890,000	-65,214,918	27,742,069	170,632,791	228,665,613	253,628,402
PV (Discount Rate 11.1%)	-890,000	-62,954,995	25,852,666	153,501,357	198,579,232	212,624,886
PV (Discount Rate 13.1%)	-890,000	-61,841,733	24,946,421	145,501,202	184,901,163	194,478,396
Discount Rate	7.25%	11.10%	13.10%			
NPV	614,563,957	526,713,147	487,095,450			
IRR on Project (%) (in 6 years)	154.14%	payback period	0.03 years			

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อผลธุรกิจไม่สามารถประสบความสำเร็จได้

- การท่องเที่ยวในประเทศไทยลดลง
- ภาวะการตลาดมวยไทยซบเซาลง
- มีคู่แข่งในตลาดมากขึ้นเนื่องจากการลงทุนที่ไม่เยอะมาก
- มีแผนรองรับสถานการณ์เลวร้ายไว้ ดังนี้
- ลดต้นทุนการบริหารจัดการด้านต้นทุน ตัดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น เพื่อสำรองเงิน

หมุนเวียน

- หาสปอนเซอร์เพิ่มเติมหรือคู่ค้าที่จะช่วยหรือต้องการส่งเสริมภาพลักษณ์ช่วยเหลือสังคม มาเข้าร่วม

7.2 อภิปรายผล

คำถามสำหรับเยาวชน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายซึ่งมีจำนวน 120คน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือ เพศหญิง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 80คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษา ชั้นได้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1-2ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 86 คน คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมาคือ มีระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่3-4 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 74คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 และลำดับสุดท้ายคือระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่5-6 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 40 คนคิดเป็นร้อยละ 20.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ระหว่าง 6 – 7ปี ซึ่งมีจำนวน 86คน คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 8 - 9ปี ซึ่งมีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 และลำดับสุดท้ายคือ อายุระหว่าง 10 - 11ปี ซึ่งมีจำนวน 40คน คิดเป็นร้อยละ 20

ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านการ์ตูนเดือนละ 1-3 เล่มซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 83คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมาคือ อ่านหนังสือการ์ตูนเดือนละ 7-10 เล่ม ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 43 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 รองลงมาคือ อ่านการ์ตูนเดือนละ 4-6 เล่ม ซึ่งมีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และสุดท้ายคือ อ่านการ์ตูนเดือนละ 10 เล่มขึ้นไปซึ่งมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 18.00 น. เป็นต้นไปซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 92 คน คิดเป็นร้อยละ 48.0 รองลงมาคือกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 12.00 – 15.00 น. ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 55 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนในเวลา 15.00 – 18.00 น. ซึ่งมีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทกีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 48 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทสืบสวน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนผี ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทจินตนาการ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทความรัก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทอาหาร ซึ่งมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3

สาเหตุหลักของการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเอง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 123 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และไม่ได้เลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตนเอง ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเพื่อนแนะนำ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 59 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเนื้อหา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 56 คน คิดเป็นร้อยละ 30.7 รองลงมาคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะตัวละคร ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 52 คน คิดเป็นร้อยละ 28.7 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่ตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเพราะเหตุผลอื่น เช่น ชอบหน้าปกหนังสือ, ชื่อเรื่อง ฯลฯ ซึ่งมีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกบอกต่อหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 132 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 และไม่ได้เลือกบอกต่อหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 68 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยากเป็นแบบการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 168 คน คิดเป็นร้อยละ 92.0 และไม่อยากเป็นแบบการ์ตูน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ามวยไทยเป็นกีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 121 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 และมีความคิดเห็นว่ามวยไทยไม่ใช่กีฬา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 89 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยากลองเล่นกีฬามวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 121 คน คิดเป็นร้อยละ 60.7 และไม่อยากลองเล่นกีฬามวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 79 คน คิดเป็นร้อยละ 39.3

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทมวยไทย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 83 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมาคือ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทเทควันโด ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0 และลำดับสุดท้ายคือ เลือกศิลปะป้องกันตัวประเภทยูโด ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนยูกิ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 153 คน คิดเป็นร้อยละ 82.0 รองลงมาคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนปังปอน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 25 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 รองลงมาคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนสแลมดังก์ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 17 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 และลำดับสุดท้ายคือ เลือกหน้าตาของตัวการ์ตูนมดเอ็ก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0

คำถามสำหรับผู้ใหญ่ ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงซึ่งมีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 56.7 รองลงมาคือ เพศชาย ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 85 คน คิดเป็นร้อยละ 43.3

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรี ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ มีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 53 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 รองลงมาคือ ระดับการศึกษาปวช./ปวส. ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 รองลงมาคือ

ระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมศึกษาซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 21 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 และลำดับสุดท้ายคือ ระดับการศึกษาปริญญาโทซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ระหว่าง 36 – 40 ปี ซึ่งมีจำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 30 - 35 ปี ซึ่งมีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมาคือ มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี ซึ่งมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และลำดับสุดท้ายคือ อายุมากกว่า 40 ปีขึ้นไป ซึ่งมีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพอื่น ๆ เช่น นักเรียน/นักศึกษา, พนักงานเอกชน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 79 คน คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมาคือ เป็นเจ้าของกิจการ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาคือ พนักงานรัฐวิสาหกิจ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 34 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 และสุดท้ายคือ มีอาชีพรับราชการซึ่งมีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 116 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3 และตัดสินใจไม่ซื้อหนังสือการ์ตูนให้ลูก ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 84 คน คิดเป็นร้อยละ 42.7

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าหนังสือการ์ตูนมีประโยชน์ ซึ่งมีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 72.0 และคิดว่าหนังสือการ์ตูนไม่มีประโยชน์ซึ่งมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็น bahwaหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กสนุกสนาน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0 และความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กได้รับความรู้ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0 เช่นกัน รองลงมาคือ กลุ่มที่มีความคิดเห็น bahwaหนังสือการ์ตูนช่วยเด็กในเรื่องอื่น ๆ เช่น ช่วยให้เด็กอยากอ่านหนังสือ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 41 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 และลำดับสุดท้ายคือ กลุ่มที่มีความคิดเห็น bahwaหนังสือการ์ตูนช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าในวัยเด็กเคยอยากเป็นแบบในการ์ตูน 180 คน ร้อยละ 80 และไม่เคยอยากเป็นแบบในการ์ตูน 20 ร้อยละ 20

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าการ์ตูนได้เป็นแรงบันดาลใจ 172 คน ร้อยละ 88 และไม่ได้เป็นแรงบันดาลใจ 28 คน ร้อยละ 12

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าการ์ตูนทำให้อยากเรียนรู้กีฬาตอบใช่ จำนวน 155 คน ร้อยละ 70 และไม่ใช่ 45 คน ร้อยละ 30

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ว่าเห็นด้วยหากกระทรวงกีฬาจัดสรรงบประมาณทำการ์ตูน 91 คน ร้อยละ 44 ไม่เห็นด้วย 109 คน ร้อยละ 56

ความคิดเห็นต่อการอ่านการ์ตูน ราคาส่งผลต่อการเลือกซื้อหนังสือเป็นอันดับ 1 ค่าเฉลี่ยคือ 2.64 อันดับรองลงมา คือ มักจะเน้นการ์ตูนที่มีสาระ ค่าเฉลี่ยคือ 2.56 อันดับ 3 เลือกหนังสือเหมาะสมกับราคา ค่าเฉลี่ยคือ 2.44

มีทัศนคติต่อกีฬา การ์ตูนทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการซอมเป็นอันดับ 1 ค่าเฉลี่ย คือ 2.88 อันดับรองลงมาคือ มักให้ความสนใจการ์ตูนกีฬาเป็นพิเศษ ค่าเฉลี่ยคือ 2.56 อันดับสามคือทำให้รู้จักกฎกติกามากขึ้น ค่าเฉลี่ยคือ 2.02

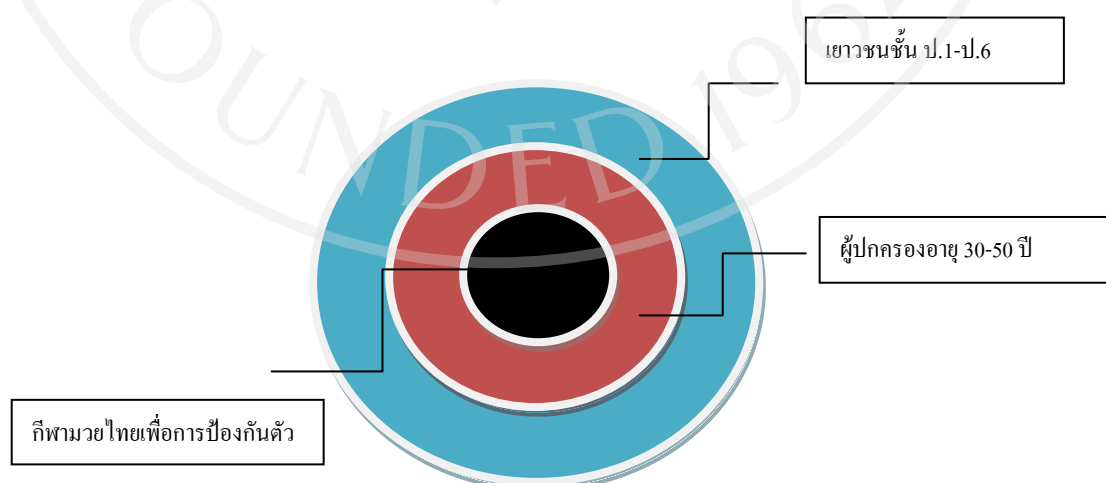
จากการสุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการความคิดเห็นเรื่องการนำการ์ตูนมาเป็นสื่อให้กับเยาวชน

ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำการ์ตูนมาเป็นสื่อให้กับเยาวชน เนื่องจากในสมัยวัยเด็กผู้ประกอบการมีความชื่นชอบอยากเป็นแบบในตัวการ์ตูนเช่นกันและเคยมีความพยายามอยากจะเป็นอย่างการ์ตูน และเชื่อมั่นว่าการ์ตูนจะสามารถผลักดันให้เยาวชนนั้นมีความสนใจผ่านสื่อการ์ตูนได้ง่ายขึ้น

จากการสุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ ความคิดเห็นเรื่องการสนับสนุนการ์ตูนมวยไทย

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความสนใจในการสร้างการ์ตูนมวยไทยเพื่อให้เยาวชนได้อ่านหรือชมกัน เพราะต้องการให้กีฬามวยไทยนั้นได้รับความนิยมจากคนไทยและปลูกฝังให้เยาวชนนั้นมีความเคารพครูบาอาจารย์ เพราะมวยไทยถือเป็นกีฬาที่นอกจากฝึกทางด้านการต่อสู้แล้วยังมีความอ่อนน้อมถ่อมตน ด้านบุคคลากรจากภารกิจกีฬาแห่งประเทศไทยได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ทาง กกท. ให้การสนับสนุนเต็มที่สำหรับการเผยแพร่ให้กับกีฬาที่เป็นของชาติไทย ผลสรุปพบว่า

ภาพที่ 7.1: ผลสรุป



1.กลุ่มเยาวชนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 กลุ่มเยาวชนที่สนใจในการอ่านการ์ตูนและมีพัฒนาการที่ดีของเยาวชนในการส่งเสริมความรู้ได้ดี อยู่ในช่วงวัยที่พร้อมทั้งด้านอารมณ์ ร่างกาย หากได้รับการส่งเสริมในการอ่านที่มีการสอดแทรกก็จะสร้างการจดจำให้กับเยาวชนได้ง่าย ๆ โดยเนื้อหาจะต้องมีความสนุก สอดแทรกกีฬาเข้าไป

2.กลุ่มผู้ปกครองอายุ 30 -50 ปี กลุ่มนี้จะมีหน้าที่ตัดสินใจซื้อให้แก่เยาวชน จะเห็นได้ว่ามีความจำเป็นที่จะต้องทำให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจซื้อให้กับเยาวชน พฤติกรรมมักจะอ่านหนังสือก่อนเยาวชนว่าหนังสือดังกล่าวมีความเหมาะสมมากเพียงใด เพื่อตัดสินใจให้กับเยาวชนว่าควรอ่านหรือไม่

3.กลุ่มคนที่อยากจะเริ่มเล่นกีฬามวย กลุ่มนี้ไม่ได้ต้องการเพื่อการแข่งขันแต่ต้องการเพียงการป้องกันตัว และเพื่อออกกำลังกายหรือใช้เวลาว่าง ๆ ก่อให้เกิดประโยชน์

7.3 ข้อเสนอแนะ

ด้านผลิตภัณฑ์

พบว่า จากการทำการสำรวจพบว่าสินค้าส่วนใหญ่มักจะเป็นการตัดสินใจจากผู้ใหญ่เป็นผู้ตัดสินใจซื้อและเน้นเรื่องราคาเป็นหลัก เพื่อให้มีความสอดคล้องจะต้องทำการ์ตูนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใหญ่ด้วย แต่นอกจากนี้การทำสินค้าหรือหนังสือยังต้องมีความสนุกสนานการดึงลักษณะเด่นของบุคคลดังให้ติดตามมาเป็นตัวการ์ตูนก็สามารถช่วยกระตุ้นความน่าสนใจให้กับผู้ใหญ่ได้อีกทาง

ด้านการตลาดและการส่งเสริมการขาย

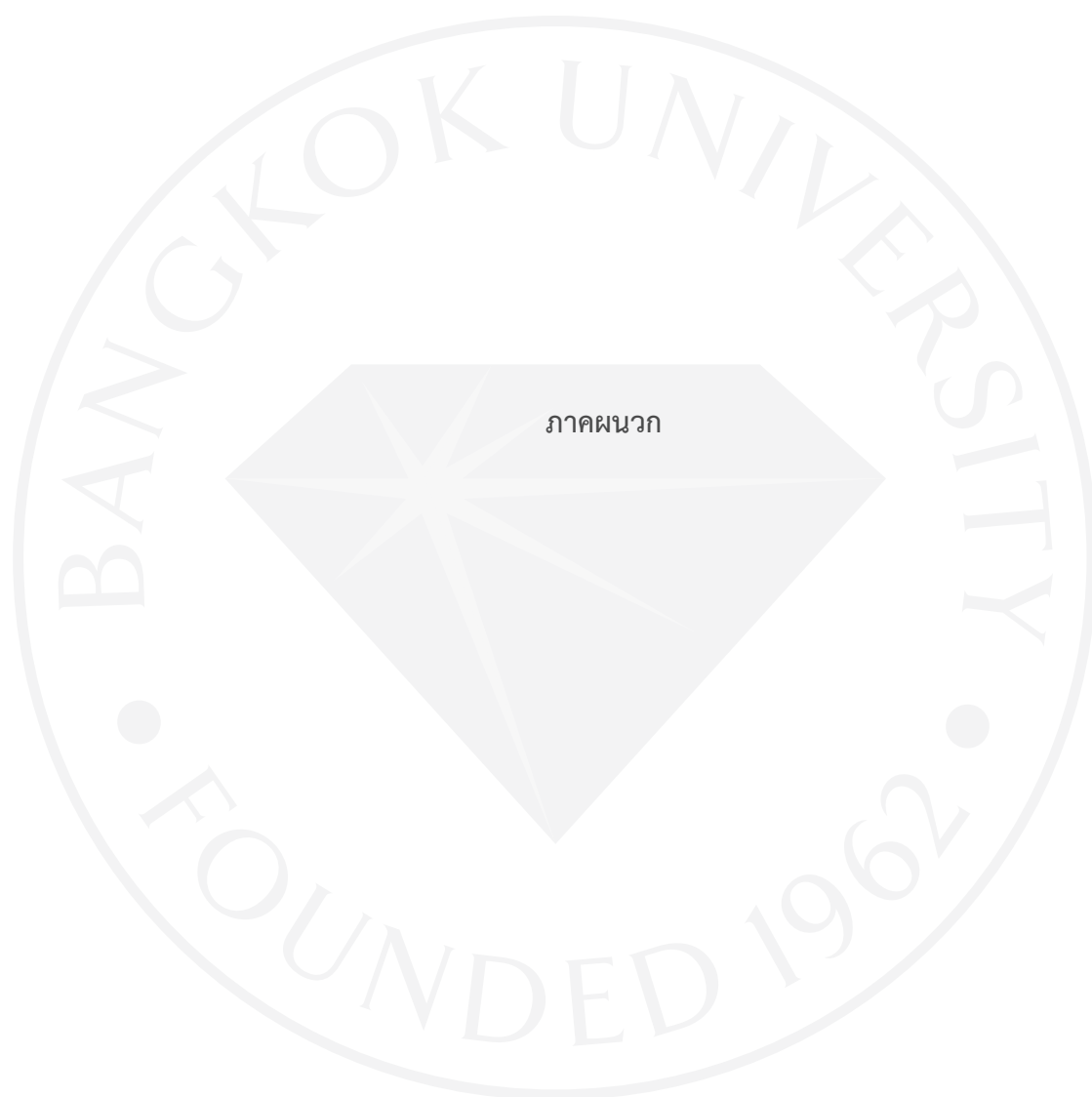
พบว่าหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสำหรับเยาวชนส่วนใหญ่เกิดจากบอกปากต่อปากของเพื่อนและราคาที่ไม่แพงจนเกินไปจากการสำรวจปัจจัยด้านการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูน หากสามารถทำให้การ์ตูนเป็นที่นิยมในหมู่เยาวชนได้จะสามารถทำให้การ์ตูนติดตลาดได้

บรรณานุกรม

- จินตนา ไบกาชุยี. (2534). *การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- จินตนา ไบกาชุยี. (2537). *ความสำคัญของหนังสือส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: สวียาสาส์น.
- จำนวนครูมวยไทย. (2553). สืบค้นจาก <http://www.thairec.com/home/828.html>.
- จำนวนค่ายมวยในประเทศไทย. (2554). สืบค้นจาก <http://www.muaythai2000.com/map.php>.
- ฉวีวรรณ คานินันท์. (2527). *การทำหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ.
- ชาญณรงค์ สุหงษา. (2545). *คู่มือการสอนมวยไทยเบื้องต้น เรื่องความหมายมวยไทย*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- ญี่ปุ่นกลืนตลาดการ์ตูนไทย90% ต้องพัฒนาคนปรับวิธีคิดคนอ่าน. (2550). สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/iBizChannel/>.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). *ลักษณะของหนังสือ*. กรุงเทพฯ: กรมฝึกหัดครู.
- ณวัลย์ มาศจรัส. (2535). *การเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่าน และหนังสืออ่านเพิ่มเติม*. กรุงเทพฯ: บริษัท ต้นอ้อ จำกัด.
- ตลาดหนังสือการ์ตูนปี' 53. (2553). สืบค้นจาก www.corehoononline.com/images/stories/pdf/2944-p.doc.
- ธารา จันทร์อนุ. (2551). *การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ.2544-2550*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นักมวยกว่า 60 ประเทศร่วมพิธีบวงสรวงอนุสาวรีย์นายขนมต้ม. (2556). สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/>.
- บันลือ พลฤกษ์วัน. (2536). *หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปิยวรรณ สมบูรณ์ดี. (2550). *พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในกลุ่มวัยรุ่นไทย : กรณีศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนราชวินิต มัธยม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปัญญา ไกรทัศน์. (2524). *มวยไทยยอดศิลปะการต่อสู้ เรื่องความหมายมวยไทย*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- แผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติงานการพัฒนากีฬามวยไทยอาชีพ ระยะ 4 ปี. (2554). สืบค้นจาก www.officemuay.or.th/.
- พรหมชรินทร์ มหาติลกันพรัตน์. (2537). *ปัญหาการจัดกิจกรรมแม่ไม้มวยไทยในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่*. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

- พิมลเมฆ เรื่องหนังสือการ์ตูนมีประโยชน์มากกว่าที่คิด. (2552). สืบค้นจาก <http://www.librarianmagazine.com/VOL2/NO7/cartoon.htm>.
- โพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง. (2522). *ความหมายกีฬามวยไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิญญาพร นิตยะประภา. (2534). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรินติ้ง.
- มังงะ. (2556). สืบค้นจาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>.
- มวยไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม. (2554). สืบค้นจาก <http://th.wikipedia.org/wiki/มวยไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม>.
- มวยไทยเทรตดี. (2555). สืบค้นจาก <http://www.positioningmag.com/content/>.
- รังสฤษฏ์ บุญชะลอ. (2541ก). *การต่อยมวยคาดเชือก*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- รังสฤษฏ์ บุญชะลอ. (2541ข). *การต่อสู้ของนายขนมต้ม*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- รัฐจวน อินทนกำแหง. (2520). *การเลือกหนังสือ*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- วันพีซ มังงะเบอร์ 1 ของโลก. (2555). สืบค้นจาก <http://www.positioningmag.com/>.
- วิชัย โรจนานนท์. (ม.ป.ป.). *การผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาเรื่อง แม่ไม้มวยไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศักดิ์ชัย เกียรติจินาดิษฐ์. (2534). *การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ*. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- สมพงษ์ พันัสเจริญ. (2545). *การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคหนังสือการ์ตูนในเขต กทม. : ศึกษาเฉพาะกรณีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและจีน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมศักดิ์ ศิริอนันต์. (2541ก). *ศิลปะมวยไทยมีคุณค่าสูงสำหรับผู้เรียนหลายประการ*. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- สมศักดิ์ ศิริอนันต์. (2541ข). *การวิเคราะห์คุณลักษณะไทย คุณค่า และกระบวนการถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวแบบไทย: กระบี่กระบอง เรื่องประวัติหมิ่นผลาญ*. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- สมักร ผลจำรูญ. (2552). *การเขียนการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- สุจิตรา สุคนธ์ทรัพย์. (2540). *การวิเคราะห์คุณลักษณะไทย คุณค่าและกระบวนการถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวแบบไทย เรื่องมวยไทยสมัยกรุงสุโขทัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่. (2537). กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ก). *การฝึกการใช้อาวุธแบบชายชาติตรี*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.

- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ข). *สาเหตุวิวิาท ด่าตี กำหนดไว้ 16 ประการ*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ค). *เป้าประสงค์ของการฝึกมวยไทย*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ง). *การรับราชการของนักมวย*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540จ). *ประวัติสมเด็จพระเจ้าเสือ*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ฉ). *การเข้าคัดเลือกนักกีฬามวยไทย*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ช). *ประวัติพระยาไชยบูรณ์*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ซ). *การเข้ารับฝึกวิชาการทหารตำหนักสวนกุหลาบ*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ฌ). *การฝึกโรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ญ). *การพัฒนามวยไทยในสมัยรัชกาลที่ 6*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ฎ). *ความหมายของมวยไทย*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540ฏ). *แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2541ก). *มวยไทยสมัยอาณาจักรน่านเจ้า*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2541ข). *หมู่ทะลวงฟัน*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- หลักแก้ว อัมโรสถ. (2547). *แผ่นดินสยาม*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.





**BANGKOK
UNIVERSITY**

THE CREATIVE UNIVERSITY

แบบสอบถามการวิจัย

เรื่อง

การต่อบัณฑิตศึกษา การศึกษาเพื่อการพัฒนาความชื่นชอบในกีฬามวยไทย

วัตถุประสงค์

แบบสอบถามนี้ทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย เรื่อง การต่อบัณฑิตศึกษา การศึกษาเพื่อการพัฒนา

ความชื่นชอบในกีฬามวยไทยของนักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ

จัดการสาระและการสร้างคุณค่า มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากท่านกรุณาตอบแบบสอบถามอย่างครบถ้วนตามความเป็นจริง คำตอบของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดตั้งโครงการฯ ผู้วิจัยจะเก็บรักษาไว้เป็นความลับ และจะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือมา ณ โอกาสนี้

ผู้จัดทำวิจัย

นาย ชีรพงษ์ พงษ์ภักศการ

คำถามเด็กนักเรียนทั่วไปไม่เกินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ช่วงที่ 1 คำถามทั่วไป

เพศ ชาย หญิง

ระดับการศึกษา ประถมศึกษาปีที่ 1-2 ประถมศึกษาปีที่ 3-4
 ประถมศึกษาปีที่ 5-6

อายุ 6-7ปี 8-9 ปี 10-11 ปี

1.ปกติอ่านการ์ตูนเดือนละกี่เล่ม 1-3เล่ม 4-6 เล่ม 7-10เล่ม
 10เล่มเป็นต้นไป

2.ปกติอ่านการ์ตูนเวลาไหนมากที่สุด 7.00-12.00 12.00-15.00 15.00-18.00
 18.00เป็นต้นไป

3.ปกติอ่านการ์ตูนประเภทใด โรแมนติก สยองขวัญ แฟนตาซี
 กีฬา อาหาร สืบสวน อื่นๆ

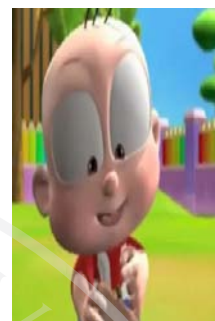
4.ปกติเลือกการ์ตูนเองไหม ใช่ ไม่ใช่

5.การ์ตูนที่อ่านมักเลือกจากอะไร เนื้อหา ตัวละคร เพื่อนแนะนำ
 อื่นๆ

6.เมื่ออ่านการ์ตูนที่ชอบจะบอกต่อหรือไม่ บอก ไม่บอก

7.อยากเป็นแบบในการ์ตูนไหม อยาก ไม่อยาก

8. ชอบการ์ตูนตัวแบบไหน



คำถามสำหรับผู้ปกครอง

ช่วงที่ 1 คำถามทั่วไป

เพศ ชาย หญิง

ระดับการศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี ปวช/ปวส
 ปริญญาโท

อายุ 10-15 ปี 16-20 ปี 20-25 ปี
 26 ปีเป็นต้นไป

อาชีพ นักเรียน นักศึกษา ทำงานราชการ ทำงานรัฐวิสาหกิจ อื่นๆ

1.ปกติซื้อการ์ตูนให้ลูกหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

2.ปกติท่านจะเป็นคัดเลือกการ์ตูนหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

3.คิดว่าการ์ตูนให้ประโยชน์หรือไม่ ให้ประโยชน์ ไม่ให้ประโยชน์

4.ท่านคิดว่าการ์ตูนจะช่วยอะไรให้กับเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ สนุกสนาน
 ความรู้ อื่น ๆ

5.ถ้ามีการนำงบประมาณมาจัดทำการ์ตูนเห็นด้วยหรือไม่ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย

6.ท่านคิดว่าบุตรหลานจำเป็นต้องอ่านการ์ตูนหรือไม่ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย

ช่วงที่ 2 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการ์ตูน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างโดยให้คะแนนตามความเห็นที่ตรงกับท่านมากที่สุด

ที่	ทัศนคติต่อการ์ตูน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ท่านคิดว่าการ์ตูนเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และพัฒนา					
2.	ท่านมักให้บุตรหลานอ่านการ์ตูนประจำ					
3.	ท่านคิดว่าการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก					
4.	ท่านมักจะอ่านการ์ตูนตามลูก					
5.	ท่านมักจะอ่านการ์ตูนก่อนจะให้ลูกอ่าน					
6.	ท่านคิดว่าการ์ตูนเสริมสร้างจินตนาการ					
7.	ท่านมักจะซื้อการ์ตูนมาให้ลูกอ่านบ่อยๆ					
8.	ท่านมักจะเน้นการ์ตูนที่มีสาระ					
9.	ท่านคิดว่าบางครั้งการ์ตูนเป็นสิ่งไร้สาระ					
10.	หน้าปกการ์ตูนที่ผลต่อการเลือกซื้อ					
11.	ราคามีผลต่อการเลือกซื้อ					

คำถามสำหรับผู้ใหญ่ที่เคยอ่านการ์ตูน

ช่วงที่ 1 คำถามทั่วไป

เพศ ชาย หญิง

ระดับการศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี ปวช./ปวส.
 ปริญญาโท

อายุ 10-15 ปี 16-20 ปี 20-25 ปี 26 ปีเป็นต้นไป

อาชีพ นักเรียน นักศึกษา ทำงานราชการ ทำงานรัฐวิสาหกิจ อื่นๆ

คำถามเกี่ยวกับการ์ตูน (3 เรื่อง)

1. ท่านเคยอ่านการ์ตูนใดบ้าง ชีบาสะ สแลมดังก์ หน้ากากเสือ
2. การ์ตูนเหล่านี้ทำให้ท่านอยากเป็นนักกีฬาหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่
3. อะไรเป็นแรงจูงใจให้อ่าน เนื้อเรื่อง ภาพตัวละคร นิสัยตัวละคร
 อื่น ๆ
4. ท่านเคยเลียนแบบท่าทางในการ์ตูนหรือไม่ เคย ไม่เคย
5. การ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจให้ท่านหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่
6. ท่านอ่านการ์ตูนแล้วทำให้อยากเรียนรู้กีฬาหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

ช่วงที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการดูกีฬา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างโดยให้คะแนนตามความเห็นที่ตรงกับท่านมากที่สุด

ที่	ทัศนคติต่อการดูกีฬา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ท่านเล่นกีฬาเป็นประจำ					
2.	ท่านอ่านการ์ตูนกีฬาเป็นประจำ					
3.	ท่านให้ความสนใจการ์ตูนกีฬาเป็นพิเศษ					
4.	การ์ตูนกีฬาทำให้สนใจเล่นกีฬา					
5.	การ์ตูนกีฬาทำให้อยากเล่นกีฬา					
6.	ท่านมักจะเล่นกีฬาตามตัวละครที่ท่านชอบ					
7.	ท่านมักจะเลียนแบบท่าทางตัวการ์ตูนที่ชอบ					
8.	การ์ตูนกีฬาทำให้อยากพัฒนาตนเอง					
9.	การ์ตูนกีฬาทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการซ้อมกีฬา					
10.	การ์ตูนกีฬาทำให้รู้จักกฎกติกามากขึ้น					
11.	การ์ตูนกีฬาทำให้เราอยากลองเล่นกีฬาชนิดนั้น ๆ					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล นาย อีรพงษ์ พงษ์ภัสการ
 วัน เดือน ปีเกิด 12 เมษายน 2531
 อีเมลล์ masmax02@gmail.com

ประวัติการศึกษา

2553 – 2556 บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสาระและการสร้าง
 คุณค่า มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กรุงเทพมหานคร
 2549 – 2553 นิเทศศาสตร์ สาขาวารสารศาสตร์
 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประสบการณ์ทำงาน

2557- ปัจจุบัน บริษัท ตรีเพชรอีซูซุ ลิซซิ่ง จำกัด เจ้าหน้าที่สื่อสารการตลาด
 2555-2556 ธนาคาร แลนด์ แอน เฮ้าส์ จำกัด (LH BANK) เจ้าหน้าที่ลูกค้า
 สัมพันธ์

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 12 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2558

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ธีรพงศ์ วงษ์ธำถาวร อยู่บ้านเลขที่ 100/464
ซอย 16 ถนน ติวานนท์ ตำบล/แขวง บางพลี
อำเภอ/เขต ปากเกร็ด จังหวัด นนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11120
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7530301667

ระดับปริญญา ตรี โท เอก

หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชา การจัดการสภาวะและการสร้างคุณค่า

คณะ บริหารธุรกิจ ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า "ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ" ฝ่ายหนึ่ง และ
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร
10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า "ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ" อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานวิทยานิพนธ์ /
สารนิพนธ์หัวข้อ

การวัดศักยภาพ การศึกษาเพื่อการพัฒนาความยั่งยืนของในกิจการ
ไทย

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(ต่อไปนี้จะเรียกว่า "วิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์")

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนด
ระยะเวลาในการนำวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ตัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน
ให้เขาต้นฉบับหรือสำเนา งาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไข
อย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาลิขสิทธิ์ในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์ ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับ
ลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้
ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่างๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับ
อนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาฯทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาฯโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ [REDACTED] ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ
([REDACTED])

ลงชื่อ [REDACTED] ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ
(ดร.ชนันนภา รอดสุทธิ)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ [REDACTED] พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร หวังพิพัฒน์วงศ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ [REDACTED] พยาน
(ดร.ปีเตอร์ กัน)
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร