

## บทที่ 2

### เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์การใช้ภาษาอังกฤษของการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านทำความเข้าใจ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัย โดยแยกตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน
  - 1.1 ความหมายของการ์ตูน
  - 1.2 รูปแบบของการ์ตูน
  - 1.3 ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน
  - 1.4 การวิเคราะห์การใช้ภาษาในการ์ตูน
  - 1.5 บทบาทของการ์ตูนด้านการศึกษา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home
  - 2.1 ข้อมูลการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home
  - 2.2 ประวัติผู้แต่ง
  - 2.3 ข้อมูลสำนักพิมพ์เวอร์ติคอลล (Vertical, Inc.)
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
  - 3.1 ความหมายของการอ่าน
  - 3.2 กระบวนการอ่าน
  - 3.3 การอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 3.4 กิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ
4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ
  - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

### 1.1 ความหมายของการ์ตูน

ณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี (2552) ได้รวบรวมข้อมูลและสรุปความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ เขียนเพื่อเน้น ลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนมาจากภาษาลาติน Charta ซึ่งหมายถึงผ้าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพ ลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบน ผ้ามัน หรือเขียนลวดลาย หรือภาพลงบนกระจกและโมเสก คำว่าการ์ตูน ในภาษาไทยนั้นใช้แทน คำและความหมายจากภาษาอังกฤษ 2 คำ คือ Cartoon และ Comic ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ว่า *Cartoon* หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือตลก ขบขัน วาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น ๆ *Comic* หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษานุคลิกภาพต่าง ๆ ไว้ในภาพ ลำดับต่าง ๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ และข้อมูลจากเว็บไซต์ วิกีพีเดีย (Wikipedia 2007) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นสื่อภาพพิมพ์ที่ใช้รูปภาพเพื่อ ถ่ายทอดเรื่องเล่าโดยลำดับ การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องโดยลำดับโดยใช้ธรรมชาติของภาพซึ่งเป็นการ ควบคู่กันระหว่างสื่อสองชนิด การ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยรูปภาพและคำพูดที่มักจะอยู่ใน รูปแบบของบอลูนคำบรรยายภาพ มีการแสดงเนื้อหาผ่านรูปภาพและบอลูนคำดังกล่าว

นอกจากนี้ในการประชุมครั้งที่ 21 ของ IFLA (2009) ที่กรุงมิลาโน ประเทศอิตาลี ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนคืองานศิลป์โดยลำดับซึ่งนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปภาพ การ์ตูน ประกอบด้วยข้อความและรูปภาพที่แตกต่างออกไป การอ่านการ์ตูนต้องใช้ทักษะด้านความสามารถ ในการอ่านและเขียนรวมถึงความสามารถในการเข้าใจเรื่องราวที่เป็นลำดับเหตุการณ์ ผู้อ่านต้อง สามารถตีความจากการแสดงท่าทางของตัวแสดง สามารถสังเกตเห็นเค้าโครงของเรื่องราว และสามารถสรุปเรื่องราวได้

IFLA (2009) ได้อ้างอิงการให้ความหมายการ์ตูนของ Edmunds (2006: 1) ว่า การ์ตูนเป็นส่วน หนึ่งของข้อมูลในสังคม การ์ตูนเป็นสื่อที่เป็นที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในทุกวัฒนธรรม หลายปี มาแล้วที่การ์ตูนถูกมองว่าเป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิง แต่ปัจจุบันการ์ตูนกำลังเป็นที่ยอมรับให้เป็น งานศิลปะและงานวรรณกรรม และขณะนี้การ์ตูนกำลังถูกนำไปใช้ในชั้นเรียน โดยที่ IFLA (2009) ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า หนังสือภาพและการ์ตูนช่วยกระตุ้นความสามารถในการอ่านและเขียน โดยใช้ภาพ เด็ก ๆ เรียนรู้การอ่านจากภาพก่อนที่จะสามารถอ่านสิ่งพิมพ์ได้ การ์ตูนเป็นสื่อภาพที่ ประกอบด้วยภาษาเขียนและกรอบความคิดเชิงภาพ ซึ่งรูปภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้ตรงตัว กว่าภาษาเขียน นักอ่านการ์ตูนก็ต้องเรียนรู้ที่จะอ่านการ์ตูนไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาทักษะ

ความสามารถในการอ่านและเขียนการ์ตูน การอ่านการ์ตูนต้องอาศัยทักษะกระบวนการคิดและการอ่านเพื่อทำความเข้าใจ การอ่านการ์ตูนจำเป็นต้องเข้าใจถึงการใช้ภาษาที่แปลกออกไปซึ่งต้องอาศัยทักษะขั้นพื้นฐานในการรู้จักคำศัพท์ การเข้าใจรูปภาพและสัญลักษณ์ต่าง ๆ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่ประกอบไปด้วยภาพโดยลำดับและคำพูดที่อยู่ในบอลลูนคำบรรยายซึ่งนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ โดยคงไว้ซึ่งความสนุกสนานและความบันเทิงเมื่ออ่าน อีกทั้งการ์ตูนยังเป็นที่ยอมรับในการใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

## 1.2 รูปแบบของการ์ตูน

ณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี (2552) ได้รวบรวมและสรุปข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป
2. การ์ตูนเรื่อง (Comic Strips) หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ โดยการ์ตูนเรื่องแบ่งตามวิธีการนำเสนอออกเป็น 3 แบบ คือ
  - 2.1 การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาเป็นตอน ๆ ตอนละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันไป
  - 2.2 หนังสือการ์ตูน (Comic Book) คือการ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่มมีเรื่องราวลึกลับระทึกขวัญ นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ
  - 2.3 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนจำนวนมาก เวลาฉายผู้ดูจะมีความรู้สึกรู้ว่าการ์ตูนในภาพยนตร์นั้นมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพการ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่ยากอย่างหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนจะต้องเขียนภาพจริงถึง 24 ภาพใน 1 วินาที สำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงท่าทางเดียว

นอกจากนี้ เว็บไซต์วิกิพีเดีย (Wikipedia, 2007) ระบุว่า การ์ตูนคือรูปแบบของศิลปะเชิงภาพซึ่งประกอบด้วยรูปภาพหลาย ๆ รูปผสมผสานกับข้อความที่มาในรูปแบบของบอลลูนคำบรรยาย ผู้เขียนการ์ตูนต้องใช้รูปแบบเฉพาะตัวในการนำเสนอเรื่องราวผ่านการ์ตูน โดยจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะคือ รูปแบบเสมือนจริง และรูปแบบที่เป็นตัวการ์ตูน

- รูปแบบที่เป็นตัวการ์ตูน จะใช้ภาพการ์ตูนและลายเส้นที่เด่นชัด ตัวแสดงมักจะมีรูปลักษณ์ที่ไม่สมส่วนและมีองค์ประกอบรูปร่างที่ไม่ยุ่งยาก

- รูปแบบเสมือนจริง จะเน้นภาพที่มืองค์ประกอบรูปร่างและสัดส่วนที่สมจริงกว่าแบบแรก

อีกทั้ง IFLA (2009) ยังได้อ้างอิงแนวคิดของ Kennenberg (2001: 183) เกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนโดยอธิบายว่า ภาพในการ์ตูนเปรียบได้กับเรื่องเล่าเชิงภาพและข้อความในการ์ตูนเปรียบได้กับเรื่องราวเชิงถ้อยคำ ซึ่งการ์ตูนสามารถจำแนกได้ดังนี้

- การ์ตูนที่ประกอบด้วยข้อความและรูปภาพโดยมีความสัมพันธ์ของข้อความอยู่เพียงจำนวนหนึ่ง
- การ์ตูนที่ลำดับเรื่องราวโดยใช้ภาพในการจัดลำดับเรื่องราวเหล่านั้น

และ Saraceni (2003) ได้จำแนกองค์ประกอบของการ์ตูนในหนังสือ *The Language of Comics: Unit 1* ดังนี้

- ช่องการ์ตูน (panels): ในแต่ละหน้าของการ์ตูนจะประกอบด้วยช่องการ์ตูนหลายจำนวน
- ช่องว่าง (gutter): ในแต่ละช่องการ์ตูนจะมีช่องว่างเพื่อแบ่งสัดส่วนของภาพ
- บอลลูนคำบรรยาย (balloon): บอลลูนคำบรรยายจะประกอบด้วยข้อความที่ใช้รูปแบบภาษาตรงตัวแต่ให้ความหมายที่ตรงกับเนื้อหา ใช้แสดงคำพูดของตัวการ์ตูนโดยกำหนดลำดับของภาพในช่องการ์ตูนแต่ละช่อง
- คำบรรยายใต้ภาพ (caption): มักอยู่ระหว่างช่องว่าง เหนือช่องการ์ตูน หรือใต้ช่องการ์ตูนเพื่ออธิบายหรือชี้แจงเพิ่มเติมในการใช้คำในภาพหรือในบอลลูนคำบรรยาย ซึ่งคำบรรยายใต้ภาพมักใช้แสดงเสียงพูดของผู้เขียนการ์ตูน

จากแนวคิดทฤษฎีทั้งหมดข้างต้นสรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งสามารถพิจารณาได้หลายรูปแบบ โดยลักษณะเฉพาะของรูปแบบการ์ตูนเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจต่อผู้อ่านได้ ทั้งนี้ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ควรพิจารณาถึงในขั้นต่อไป

### 1.3 ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน

จากข้อมูลของ Alatas (2009) ระบุว่า สิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาษาแตกต่างคือ รูปแบบของภาษา (language style) รูปแบบคือวิธีการในการแสดงลักษณะเฉพาะทางภาษาซึ่งใช้เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกและความคิดผ่านภาษานั้น ๆ โดยสามารถจำแนกเป็นรูปใหญ่ๆ 7 รูปแบบ (Crystal and Davy, 1969) ดังนี้

1. รูปแบบภาษาที่แสดงการสื่อสารระหว่างกันอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2. รูปแบบภาษาที่บอกผู้อ่านว่าอะไรเกิดขึ้นอย่างไร เช่น เรื่องเศร้า เรื่องตลกขบขัน เรื่องสยองขวัญ
3. รูปแบบภาษาที่แสดงถึงวิธีการตีความหมายจากข้อความ
4. รูปแบบภาษาที่แสดงการจำกัดระบบการสื่อสารในตัวภาษา
5. รูปแบบภาษาที่แสดงคุณลักษณะเชิงภาษาต่าง ๆ เช่น น้ำเสียง การออกเสียงที่ต่างกัน การเลือกคำหรือหลักไวยากรณ์มาใช้
6. รูปแบบภาษาที่ควบคุมการปฏิสัมพันธ์
7. รูปแบบภาษาที่แสดงถึงช่วงเวลาทางสังคมซึ่งชี้ให้เห็นว่า หากสิ่งหนึ่งไม่ดำเนินไป อีกสิ่งหนึ่งก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้

โดยสรุป รูปแบบ (style) คือการคัดสรรลักษณะทางภาษาของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลซึ่งถูกสร้างขึ้นเพื่อนำเสนอออกมาเป็นภาษาพูดและภาษาเขียน ซึ่ง Mc. Crimmon (1972) ได้จำแนกรูปแบบของภาษาออกมาสองหลักใหญ่คือรูปแบบที่เป็นทางการ (formal style) และไม่เป็นทางการ (informal style) โดยทั้งสองหลักประกอบไปด้วยข้อย่อย ๆ อันได้แก่

1. การพิจารณาจากรูปแบบประโยค (sentence)
2. การเลือกคำ (diction)
3. น้ำเสียง (tone)
4. ช่วงเวลา (distance)

โดยรูปแบบทั้งหลายจะแสดงถึงอุปนิสัยของตัวละคร อุปนิสัยของกลุ่มตัวละคร ความหมายแฝงที่ต้องการสื่อออกมา และความเป็นวรรณกรรมในเนื้อหาโดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์

#### 1.4 การวิเคราะห์การใช้ภาษาในการ์ตูน

Mario Saraceni (2003) ได้อธิบายถึงการวิเคราะห์การใช้ภาษาในการ์ตูนไว้ในหนังสือ *The Language of Comics: Unit 2 to Unit 5* ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและข้อความ (Words and pictures)

##### 1.1 การมอง/ตีความจากคำ (Looking at words)

การใช้กลวิธีเชิงภาพ ในการสร้างอารมณ์ของคำหรือข้อความต่าง ๆ โดยทำให้คำหรือข้อความนั้น ๆ เป็นตัวหนา (bold) ตัวเอียง (italic) ขีดเส้นใต้ (underline) การใช้นาขนาดของตัวอักษร หรือคำที่แตกต่างกัน (size) หรือการใช้ลักษณะเชิงภาพ (visual aspect) โดยส่วนใหญ่จะเป็นคำหรือข้อความที่เป็นคำศัพท์ที่เลียนเสียงธรรมชาติ (onomatopoeic words) หรือเป็นเสียงประกอบ อากัปกริยาที่ไม่มี ความหมายตายตัว

ตัวอย่างเช่น  ตัวอักษรขนาดใหญ่และหนา แสดงถึง เสียงที่ดังอยู่ใน  
ระยะใกล้

ในระยะไกล  ตัวอักษรขนาดเล็กและบาง แสดงถึง เสียงที่ดังแว่ว ๆ

## 1.2 การอ่าน/ตีความจากภาพ (Reading pictures)

การนำเสนอรูปแบบของภาพที่มีความเหมือนจริงน้อยลง (less realistic) ใช้ภาพซ้ำ ๆ (repetitive images) และใช้สัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักและจดจำง่าย (recognizable symbols) สิ่งเหล่านี้จะเป็นการออกแบบคำศัพท์โดยใช้ภาพต่าง ๆ เป็นสื่อ (pictorial vocabulary)

ตัวอย่างเช่น  รูปหิ้งออก แสดงถึง อาการกลัว วิตกกังวล

 รูปฟองอากาศขนาดเล็ก ๆ แสดงถึง อาการง่วง นอนหลับ

## 2. การทำงานร่วมกันของช่องการ์ตูน (Between the panels)

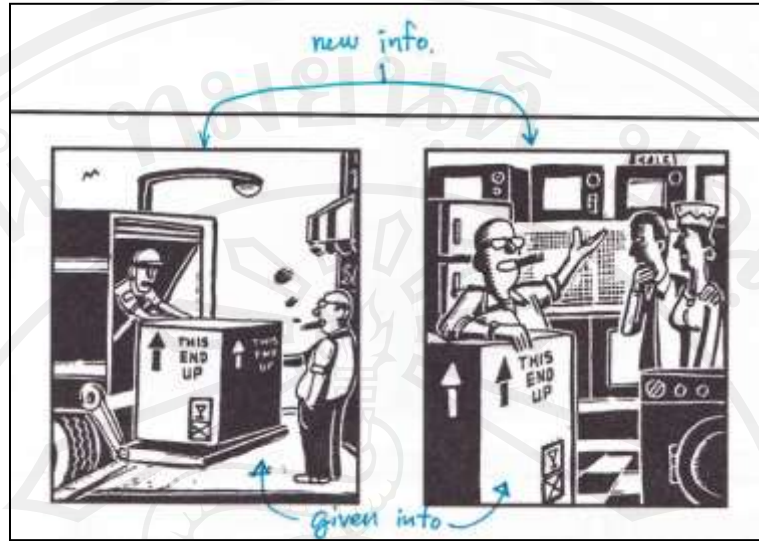
### 2.1 การสร้างความเชื่อมโยงของถ้อยคำหรือเนื้อหา (cohesion)

ในแต่ละช่องการ์ตูน (panels) จะมีการนำเสนอข้อมูลเดิม (given information) และการนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติม (new information) เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงของเนื้อหาจากช่องการ์ตูนหนึ่งไปยังช่องการ์ตูนถัดไป

ตัวอย่างเช่น ภาพแรก รูปกล่องพัสดุ คือ ข้อมูลเพิ่มเติม (new information)

ภาพที่สอง รูปกล่องพัสดุ คือ ข้อมูลเดิม (given information) และ

รูปร้านขายเครื่องใช้ไฟฟ้า คือ ข้อมูลเพิ่มเติม (new information)



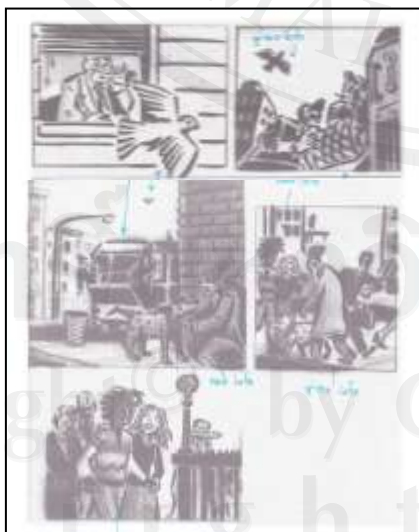
ภาพ 1 การสร้างความเชื่อมโยงของถ้อยคำหรือเนื้อหา (cohesion)

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการเกิดความเชื่อมโยงของเรื่องราวจากช่องการ์ตูนหนึ่งไปยังอีกช่องการ์ตูนหนึ่ง ซึ่งการนำเสนอภาพซ้ำ ๆ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงแบ่งออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

2.1.1 การซ้ำภาพ (repetition)

ในแต่ละช่องการ์ตูนมีการใช้ภาพเดิมซ้ำ ๆ กันในหลาย ๆ ช่องการ์ตูนเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงของเนื้อหาหรือเรื่องราว

ตัวอย่างเช่น



- ช่องการ์ตูนที่ 1: given - new ชายที่อยู่ตรงหน้าต่างและนกพิราบ
- ช่องการ์ตูนที่ 2: given new นกพิราบ รถเก็บขยะ
- ช่องการ์ตูนที่ 3: given new รถเก็บขยะ ชายจรจัดและสุนัข
- ช่องการ์ตูนที่ 4: given new ชายจรจัดและสุนัข คู่รักวัยรุ่น
- ช่องการ์ตูนที่ 5: given new คู่รักวัยรุ่น
- new-

ภาพ 2 การซ้ำภาพ (repetition)

### 2.1.2 การซ้อนภาพ (synonymy)

ในแต่ละช่องการ์ตูนมีการใช้ภาพเดิมในหลาย ๆ ช่องการ์ตูน แต่ภาพนั้น ๆ จะสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเหตุการณ์

ตัวอย่างเช่น ภาพต่อไปนี้ รูปมือ ในแต่ละช่องการ์ตูนคือการซ้อนภาพให้เกิดความเชื่อมโยง แต่สื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป



ภาพ 3 การซ้อนภาพ (synonymy)

### 2.2 การปะติดปะต่อเรื่องราว (coherence)

ในแต่ละช่องการ์ตูนมีการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพในช่องการ์ตูนเพื่อผูกข้อมูลต่าง ๆ ให้ปะติดปะต่อเป็นเรื่องเดียวกัน

ตัวอย่างเช่น ภาพต่อไปนี้ แสดงถึงองค์ประกอบที่แตกต่างกัน แต่สามารถเชื่อมโยงกันได้



ภาพ 4 การปะติดปะต่อเรื่องราว (coherence)



การปะติดต่อเรื่องราวในแต่ละช่องการ์ตูนให้เชื่อมโยงกัน แบ่งได้เป็น 2 แบบ ดังนี้

2.2.1 การใช้กลุ่มรูปภาพที่แสดงความหมายเกี่ยวเนื่องกัน (semantic field)

ในแต่ละช่องการ์ตูนมีการใช้กลุ่มรูปภาพที่สื่อความหมายเกี่ยวเนื่องกันสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องราวเดียวกัน

ตัวอย่างเช่น ภาพต่อไปนี้ แสดงถึงองค์ประกอบในแต่ละช่องการ์ตูนเกี่ยวกับสนามแข่งม้า



ภาพ 5 การใช้กลุ่มรูปภาพที่แสดงความหมายเกี่ยวเนื่องกัน (semantic field)

2.2.2 การอนุมาน (inference: bridging the gaps)

ในแต่ละช่องการ์ตูนมีการทิ้งช่วงของความเชื่อมโยงเรื่องราวเพื่อให้ผู้อ่านอนุมานจากข้อมูลที่มีอยู่ในช่องการ์ตูนหนึ่งไปยังอีกช่องการ์ตูนหนึ่งโดยละการให้ข้อมูลบางส่วนที่อาจไม่จำเป็นไป

ตัวอย่างเช่น ภาพต่อไปนี้ แสดงถึงการทิ้งช่วงของเรื่องราว แต่สามารถอนุมานจากข้อมูลที่มีได้



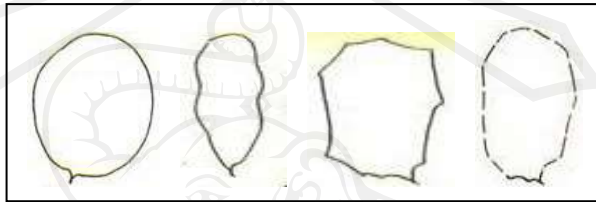
ภาพ 6 การอนุมาน (inference: bridging the gaps)

### 3. เสียงพูดของการ์ตูน (The voices of comics)

#### 3.1 เสียงพูดในการ์ตูน (voices in comics)

การใช้บอลลูนคำบรรยาย (speech balloon) สามารถแสดงถึงเสียงพูดของตัวละครในเรื่อง ในขณะที่คำบรรยายใต้ภาพ (caption) จะใช้แสดงเสียงพูดของผู้แต่งเรื่อง ซึ่งเสียงพูดในการ์ตูนจะแบ่งออกเป็น คำพูดที่ออกจากปากผู้พูดโดยตรง (direct speech) และ ข้อความที่คัดแปลงมาจากคำพูดของผู้พูด (indirect speech) บรรยายในช่องการ์ตูนหรือในบอลลูนคำบรรยาย

ตัวอย่างเช่น

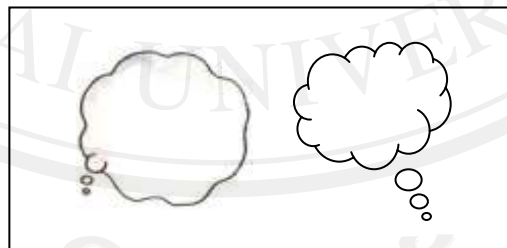


ภาพ 7 บอลลูนคำบรรยาย (speech balloon)

#### 3.2 บอลลูนแสดงความคิด (thought balloons)

การใช้บอลลูนแสดงความคิดสามารถแสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังคิดอยู่ แต่บอลลูนแสดงความคิดไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนว่าตัวละครคิดอะไร โดยไม่มีข้อความอยู่ในบอลลูนแสดงความคิดนั้น ๆ โดยแบ่งออกเป็น ความคิดที่ออกมาจากผู้คิดโดยตรง (direct thought) และ ข้อความที่คัดแปลงมาจากความคิดของผู้คิด (indirect thought)

ตัวอย่างเช่น



ภาพ 8 บอลลูนแสดงความคิด (thought balloons)

### 4. การวิเคราะห์รูปภาพ (The eyes of comics)

ใจความสำคัญ (point of view) การ์ตูนสามารถสื่อแนวคิดที่สำคัญของเรื่องราวจากการใช้ภาพให้สอดคล้องกับข้อมูลต่าง ๆ ในภาพ กลายเป็นมุมมองที่ปรากฏแก่สายตาผู้อ่าน (perspective) โดยแบ่งออกเป็น ใจความสำคัญที่สื่อให้ผู้อ่านรับรู้ (external point of view) และ

ใจความสำคัญที่สื่อจากแง่มุมของตัวละครในเรื่อง ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะสื่อถึงเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป (internal point of view) ซึ่งการเลือกมุมมอง การ close-ups การเลือกตำแหน่งการวางองค์ประกอบของภาพ รูปแบบกรอบของช่องการ์ตูน จะชี้เฉพาะ (deictics) ว่าเรื่องราวที่ผู้อ่านได้อ่านนั้นเป็นแง่มุมของตัวละครใด และมีเรื่องราวอย่างไรบ้าง นอกจากนี้ การวิเคราะห์ใจความสำคัญในการ์ตูนยังสามารถวิเคราะห์เพิ่มเติมเกี่ยวกับแก่นของเรื่อง ใจความหลัก ใจความรอง ซึ่งจะเกี่ยวเนื่องกับความเข้าใจในการอ่านใจความสำคัญและการอ่านเพื่อความเข้าใจในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป ดังนั้นการวิเคราะห์การใช้ภาษาในการ์ตูนในงานวิจัยเล่มนี้จะเป็นการวิเคราะห์โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพและข้อความ (Words and pictures), การทำงานร่วมกันของช่องการ์ตูน (Between the panels), เสียงพูดของการ์ตูน (The voices of comics) และการวิเคราะห์รูปภาพ (The eyes of comics) ซึ่งสามารถวิเคราะห์และให้รายละเอียดของการใช้ภาษาในการ์ตูนได้อย่างชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือ

#### 1.4 บทบาทของการ์ตูนด้านการศึกษา

ข้อมูลจาก Yang (2003) อธิบายถึงบทบาทของการ์ตูนที่มีต่อการศึกษาว่า หลายปีที่ผ่านมา มีนักวิชาการจำนวนไม่น้อยที่ใช้การ์ตูนในเชิงการศึกษาวิชาการ ซึ่งพบว่าการ์ตูนประกอบไปด้วยภาพที่ดึงดูดใจ ภาษาที่เข้าใจง่าย และคำศัพท์ที่เฉพาะเจาะจงชัดเจน ต่อไปนี้จะเป็นการบรรยายถึงจุดแข็งที่ทำให้การ์ตูนสามารถใช้ในเชิงการศึกษาได้

**แรงจูงใจ (motivating):** นานมาแล้วที่มีการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน เนื่องจากการ์ตูนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนการสอนได้ นักวิชาการระบุถึงข้อดีของการ์ตูนว่า “การ์ตูนมีพลังในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างเหลือเชื่อ”

**จินตนาการ (visual):** การ์ตูนประกอบไปด้วยภาพต่าง ๆ เปรียบได้กับการเล่าเรื่องเชิงภาพ ซึ่งการ์ตูนสามารถแสดงความสัมพันธ์ของอารมณ์ความรู้สึกระหว่างตัวละครและนักเรียนได้ นักเรียนจะได้รับประโยชน์จากสื่อภาพนี้ โดยเกิดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยมีการ์ตูนเป็นสื่อกลาง

**ความยั่งยืน (permanent):** ข้อความในการ์ตูนจะแสดงถึงช่วงเวลาและระยะเวลาที่แน่นอน การดำเนินเรื่องจะเป็นไปอย่างที่ถูกกำหนดไว้ในเนื้อเรื่องแล้วไม่ว่าจะอ่านเมื่อใดก็ตาม ทำให้การตีความและการทำความเข้าใจไม่มีความคลาดเคลื่อน สามารถควบคุมคุณภาพในการเรียนการสอนด้านเนื้อหาได้

**ความเป็นสื่อกลาง (intermediary):** การ์ตูนสามารถเป็นสื่อกลางของการก้าวผ่านความยากของกระบวนการทำความเข้าใจได้ นักวิชาการหลายท่านประสบความสำเร็จจากการใช้การ์ตูนเป็น

หลักในการทลายการต่อต้านการเรียนรู้วรรณกรรมในภาษา นอกจากนี้การ์ตูนยังช่วยส่งเสริมทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น การวาดรูป การออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

ค่านิยม (popular): การ์ตูนกระตุ้นให้นักเรียนกลายเป็นนักคิดที่ดีโดยพัฒนาความสามารถของนักเรียนผ่านการใช้สื่อการอ่านอย่างถูกต้องและมีคุณภาพ ครูผู้สอนสามารถใช้การ์ตูนในการนำเสนอค่านิยมด้านวัฒนธรรมในชั้นเรียนได้อย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพ จากข้อมูลทั้งหมดสรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษามากมายแง่มุม ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า การ์ตูนเป็นอีกสื่อที่ดีและเหมาะสมสำหรับใช้ในการเรียนการสอน

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home

### 2.1 ข้อมูลการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home แต่งเรื่องและวาดภาพประกอบโดย โคนามิ คานาตะ (Konami Kanata) สำนักพิมพ์โคดันฉะ (Kodansha) ประเทศญี่ปุ่น จัดพิมพ์เป็นตอน (chapter) รูปแบบภาพขาว-ดำในนิตยสาร Weekly Morning และจัดพิมพ์เป็นฉบับรวมเล่ม (volume) รูปแบบสีตั้งแต่ปี 2004 จนถึงปัจจุบัน โดยการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home จัดพิมพ์ฉบับรวมเล่มถึงเล่มที่ 8 เป็นฉบับภาษาญี่ปุ่นเล่มล่าสุด ปัจจุบัน การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home ได้รับการแปลและเรียบเรียงไว้หลากหลายภาษา เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาฮ่องกง ภาษาไต้หวัน ภาษาเกาหลี ภาษาสเปน ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส เป็นต้น

เมื่อปี 2008 ได้มีการจัดทำการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animation/anime) โดย มิตสึยูกิ มาสึฮาระ (Mitsuyuki Masuhara) บริษัท Madhouse ประเทศญี่ปุ่น ซึ่ง 1 ตอนของฉบับการ์ตูนมีความยาวของเรื่องราว 3 นาทีในแบบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถเข้าไปดูวิดีโอคลิปของการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home ที่มีบทพูดเป็นภาษาไทยได้ที่เว็บไซต์ [www.youtube.com/playlist?list=PL0BD3933CA540C405&hl=en](http://www.youtube.com/playlist?list=PL0BD3933CA540C405&hl=en) และเข้าไปค้นหาวิดีโอคลิปบางตอนที่ มีบทแปลเป็นภาษาอังกฤษได้ที่เว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home มีเนื้อเรื่องหลัก ๆ เกี่ยวกับลูกแมวที่พลัดหลงกับแม่และพี่น้อง จากนั้นจึงถูกเก็บมาเลี้ยงดูโดยครอบครัวยามาตะ (Yamada) ในบ้านซึ่งเป็นอพาร์ทเมนต์ที่มีข้อกำหนดในเรื่องห้ามเลี้ยงสัตว์โดยเด็ดขาด ครอบครัวยามาตะจึงต้องแอบเลี้ยงลูกแมวดังนั้นอย่างลับ ๆ ครอบครัวยามาตะตั้งชื่อให้กับลูกแมวว่า จี (Chi) และให้การเลี้ยงดูแก่จีเป็นอย่างดี การใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวใหม่ทำให้จีได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ เช่น การขับถ่ายให้ถูกที่ การได้เล่นของเล่นมากมาย การไปพบสัตวแพทย์ เป็นต้น

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home มีตัวละครสำคัญในเรื่อง ดังนี้

	<p>จิ (Chi) ลูกแมวพันธุ์อเมริกันชอร์ตแฮร์ (American Short Hair) นิสัยซุกซน ร่าเริง แต่ค่อนข้างดีและเอาแต่ใจ</p>
	<p>โยเฮ (Youhei) ลูกชายคนเดียวของครอบครัวยามาดะ นิสัยร่าเริง ใจดี แต่ขี้กลัว</p>
	<p>แม่ (mom) เป็นแม่บ้าน รักความสะอาด ใจดี แต่เจ้าระเบียบ</p>
	<p>พ่อ (dad) เป็นนักออกแบบกราฟิก อุปนิสัยใจดี ขี้เล่น</p>

ภาพ 9 สมาชิกครอบครัวยามาดะ (Yamada Family)

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home มีเว็บไซต์สำหรับติดตามข่าวสารต่าง ๆ ได้ที่เว็บไซต์

[www.chisweethome.net](http://www.chisweethome.net) และเว็บไซต์ [www.facebook.com/pages/Chi-Yamada-Chis-sweet-](https://www.facebook.com/pages/Chi-Yamada-Chis-sweet-Home/230720003637422)

[Home/230720003637422](https://www.facebook.com/pages/Chi-Yamada-Chis-sweet-Home/230720003637422)

## 2.2 ประวัติผู้แต่ง

โคนามิ คานาตะ (Konami Kanata) เกิดปี 1958 กรุ๊ปเลือดโอ เปิดตัวการเป็นนักเขียนการ์ตูนด้วยผลงาน “บุจึเน โอะ จามูจามู – BUJINEKO CHAMUCHAMU” (ลงใน “นากาโยชิ -- Nagayoshi”) โดยมีแมวเป็นตัวละครหลัก ปี 1988 เริ่มลง “ฟุกุฟุกุเหมียว – FukuFuku Meow” ที่มีแมวชื่อฟุกุฟุกุเป็นตัวเอก ซึ่งปัจจุบันก็ยังคงเป็นที่กล่าวขวัญอยู่ ด้วยเหตุนี้ โคนามิจึงเริ่มเขียนการ์ตูนเรื่อง Chi’s Sweet Home ปี 2004 ซึ่งมีแมวเป็นตัวละครหลักเช่นกัน และกำลังเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศอยู่ในขณะนี้



ภาพ 10 โคนามิ คานาตะ (Konami Kanata) และจี้ (Chi)

## 2.3 ข้อมูลสำนักพิมพ์เวอร์ติคอล (Vertical, Inc.)

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi’s Sweet Home ได้รับการแปลและจัดพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษโดย สำนักพิมพ์เวอร์ติคอล (Vertical, Inc.) ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งจัดพิมพ์ถึงเล่มที่ 3 เป็นฉบับภาษาอังกฤษเล่มล่าสุด ซึ่งสำนักพิมพ์เวอร์ติคอล (Vertical, Inc.) เป็นสำนักพิมพ์ที่รับงานแปลหนังสือการ์ตูน นิตยสาร และนวนิยายญี่ปุ่นที่กำลังเป็นที่นิยมเป็นฉบับภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอผลงานต่าง ๆ ทั้งด้านความบันเทิงและด้านวัฒนธรรม โดยมีบุคลากรที่มีประสบการณ์และมีความชำนาญในด้านการแปลและเรียบเรียง งานเขียน งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์รับผิดชอบอยู่ เช่น เอ็ด ชาเวซ (Ed Chavez) ผู้แปลการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi’s Sweet Home ซึ่งเรียนจบด้านจิตรศิลป์ วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น มีประสบการณ์การเขียนวิจารณ์ด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้กับเว็บไซต์และนิตยสารต่าง ๆ มากมาย อีกทั้งยังเคยร่วมงานกับสำนักพิมพ์โคดันชะ (Kodansha) ประเทศญี่ปุ่น ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi’s Sweet Home ด้วย

สำนักพิมพ์เวอร์ติคอล (Vertical, Inc.) ตั้งอยู่ที่กรุงนิวยอร์ก (New York) ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งสำนักพิมพ์เวอร์ติคอล (Vertical, Inc.) ได้รับลิขสิทธิ์การดำเนินงานแปลและจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูน นิตยสาร และนวนิยายญี่ปุ่นตั้งแต่ปี 2004 จนถึงปัจจุบัน สามารถติดตามผลงานแปลและ

จัดพิมพ์หนังสือ รวมถึงข้อมูลของบุคคลากรของสำนักพิมพ์เวอร์ติคอลล (Vertical, Inc.) ได้ที่  
เว็บไซต์ [www.vertical-inc.com](http://www.vertical-inc.com)

บทวิจารณ์จากเว็บไซต์ About.com ซึ่งอ้างอิงโดยสำนักพิมพ์เวอร์ติคอลล (Vertical, Inc.) กล่าวว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Chi's Sweet Home เป็นที่นิยมมาได้ระยะหนึ่งแล้ว และขณะนี้ผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้อ่านชาวอเมริกัน (และกลุ่มคนรักแมว) ก็จะได้มีโอกาสเพลิดเพลินไปกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเรื่องราวสุดแสนอัศจรรย์ใจเรื่องนี้ด้วย (ปกหลัง, Chi's Sweet Home, Volume 1, 2010)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลภาษาอังกฤษเรื่อง Chi's Sweet Home ตั้งแต่ เล่มที่ 1 จนถึง เล่มที่ 3 จากสำนักพิมพ์เวอร์ติคอลล (Vertical, Inc.) เป็นเอกสารสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ที่เหมาะสมด้านเรื่องราวและเนื้อหาสาระในการทำการวิจัยครั้งนี้

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

#### 3.1 ความหมายของการอ่าน

กนกพร สิลาลิศจประเสริฐ (2552) ระบุว่า การอ่านคือการรับสารด้วยสมองและประสบการณ์ได้อย่างเข้าใจ สามารถพิจารณาข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นของข้อมูล และเลือกนำไปใช้ได้เหมาะสมก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ได้ดีตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้อ่าน นอกจากนี้ ชลอ เอี่ยมสอาด (2553) ได้ให้แนวคิดว่าการอ่านเป็นกระบวนการค้นหาความหมายจากสื่อที่เป็นลายลักษณ์อักษร มีความสำคัญมากในชีวิตประจำวัน การมีจุดประสงค์ในการอ่าน รู้หัวข้อเรื่อง มีความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในหนังสือที่อ่านใช้ประสบการณ์เดิมที่เป็นประสบการณ์พื้นฐาน ทำความเข้าใจ จับใจความ ตีความจากเรื่องที่อ่าน ทำให้ผู้อ่านได้ประโยชน์สูงสุด ดังนั้น การที่ผู้เรียนจะเป็นผู้อ่านที่ประสบความสำเร็จในการอ่านจึงขึ้นอยู่กับกระบวนการสอนอ่านที่ผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียมให้เมื่อผู้เรียนฝึกอ่าน โดยใช้กระบวนการอ่านที่ถูกต้องจะสามารถนำการอ่านไปใช้ในชีวิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพ และ Schoenbach (1999) อธิบายความหมายของการอ่านว่า การอ่านไม่ได้เป็นเพียงแค่ทักษะเบื้องต้นของการเรียนรู้ข้อมูลข่าวสารแต่เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ซึ่งต้องมีจุดมุ่งหมาย มีความสนใจ และมีการปฏิสัมพันธ์ในการอ่าน การอ่านคือการแก้ไขปัญหา คือ ต้องมีการตั้งคำถามในขณะที่อ่านหน้าปัจจุบันเพื่อหาคำตอบจากการอ่านในหน้าถัด ๆ ไป ซึ่งการอ่านที่ดีจะต้องเข้าใจสิ่งที่อ่านและสามารถโต้แย้งหรือให้การสนับสนุนข้อมูลที่อ่านได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการอ่านที่ได้เสนอมาสามารถสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการพื้นฐานที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสื่อการอ่านแต่ละชนิดก็มีความซับซ้อนของเนื้อหาสาระที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านต้องการรับรู้ข้อมูลข่าวสารแบบไหน และเนื่องจากการอ่านเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญมาก

ในชีวิตประจำวัน ผู้อ่านจึงควรมีกลวิธีหรือกระบวนการในการอ่านที่ดี จึงจะทำให้การอ่านนั้น ๆ มีประสิทธิภาพสูงสุด

### 3.2 กระบวนการอ่าน

กนกพร ดิลลาลิศจะเสริฐ (2552) กล่าวว่า กระบวนการอ่านมีขั้นตอนที่สำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่

**ขั้นที่ 1 การรู้จักคำ** ถ้ารู้จักคำเป็นจำนวนมากก็จะทำให้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น บางกรณีเราไม่รู้อความหมายของคำใดคำหนึ่ง แต่การรู้ความหมายของคำอื่น ๆ ที่แวดล้อมจะช่วยให้เข้าใจความหมายได้

**ขั้นที่ 2 การเข้าใจความหมายของสาร** เป็นกระบวนการรับสารที่มีความหมายอยู่ในถ้อยคำ วลี ประโยค ข้อความ หรือเรื่องราว แต่ละคนอาจจะเข้าใจสารไม่ตรงกัน ขึ้นอยู่กับการตีความ ตลอดจนพื้นฐานความรู้และประสบการณ์การอ่านของแต่ละคน

**ขั้นที่ 3 การมีปฏิริยาต่อสาร** เป็นกระบวนการรับสารที่เกิดขึ้นเมื่ออ่านแล้ว “คิด” ผู้อ่านจะใช้วิจารณ์ถนัดตติสินสารที่ได้รับมาโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ ซึ่งผู้อ่านที่สามารถอ่านเข้าใจและมีปฏิริยาต่อสารได้ต้องมีความรู้พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น

**ขั้นที่ 4 การรวบรวมความคิด** เป็นขั้นของการตัดสินใจหรือประเมินได้ว่าเข้าใจสารที่อ่านมากน้อยเพียงใด สามารถสรุปรวบรวมความรู้และความคิดจากเรื่องที่อ่านมาประสานกับความรู้และประสบการณ์เดิมที่ได้สะสมไว้ นอกจากนี้ยังเป็นขั้นตอนที่ผู้อ่านได้เปรียบเทียบสิ่งใหม่กับสิ่งเก่าแล้วเลือกรับหรือจดจำตามที่ต้องการ

นอกจากนี้ ชลอ เอี่ยมสอาด (2553) ได้ชี้แจงถึง กระบวนการอ่าน ว่ามี 5 ขั้น ดังนี้

1. การเตรียมการอ่าน คือการสร้างพื้นฐานความคิดให้ผู้อ่าน ผู้อ่านจะต้องอ่านชื่อเรื่อง หัวข้อย่อจากสารบัญเรื่อง อ่านคำนำ ให้ทราบจุดมุ่งหมายหนังสือ ตั้งจุดประสงค์การอ่าน จะอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หรืออ่านเพื่อหาความรู้ วางแผนการอ่าน โดยอ่านหนังสือตอนใดตอนหนึ่งว่ามีความหมายอย่างไร หนังสือมีความยากง่ายเพียงใด รูปแบบของหนังสือเป็นอย่างไร เหมาะกับผู้ใดบ้างที่จะอ่านเดาความเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

2. การอ่าน ผู้อ่านจะอ่านหนังสือให้ตลอดเล่ม หรือเฉพาะตอนที่ต้องการอ่านขณะอ่าน ผู้อ่านจะใช้ความรู้จากการอ่านคำ ความหมายของคำมาใช้ในการอ่านรวมทั้งการรู้จักแบ่งวรรคตอนด้วย การอ่านอย่างรวดเร็วจะมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้ดีกว่าผู้อ่านช้า ซึ่งจะสะกดคำอ่านหรืออ่านย้อนไปย้อนมา ผู้อ่านจะใช้บริบทหรือคำแวดล้อมช่วยในการตีความหมายของคำ ทำความเข้าใจข้อความที่อ่าน



3. การแสดงความคิดเห็น ผู้อ่านจะจดบันทึกข้อความที่สำคัญ หรือเขียนแสดงความคิดเห็นตีความข้อความที่อ่าน ตอนใดที่ไม่เข้าใจก็อ่านซ้ำเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง ขยายความคิดจากการอ่านจับคู่กับเพื่อนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกตจากเรื่องที่อ่าน ถ้าเป็นการอ่านบทกลอนต้องอ่านทำนองเสนาะดัง ๆ เพื่อฟังเสียงการอ่านและเกิดจินตนาการ

4. การอ่านสำรวจ ผู้อ่านจะอ่านซ้ำโดยเลือกอ่านตอนใดตอนหนึ่ง ตรวจสอบคำ ภาษาที่ใช้สำรวจโครงเรื่องของหนังสือ เปรียบเทียบหนังสือที่อ่านกับหนังสือที่เคยอ่าน สำรวจและเชื่อมโยงเหตุการณ์ในเรื่องและการลำดับเรื่อง สำรวจสำคัญที่ใช้หนังสือ

5. การขยายความคิด ผู้อ่านจะสะท้อนความเข้าใจในการอ่าน บันทึกข้อคิดเห็น คุณค่าของเรื่องเชื่อมโยงเรื่องราวในเรื่องกับชีวิตจริง ความรู้สึกจากการอ่าน จัดทำโครงการน หลักการอ่าน เขียนบทละคร เขียนบันทึกรายงานการอ่าน อ่านเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้เขียนคนเดียวกันแต่ง อ่านเรื่องเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ความรู้ที่ชัดเจนและกว้างขวางขึ้น

ดังนั้น ในการจัดกระบวนการอ่านในทุก ๆ แนวคิด ผู้อ่านจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนขั้นตอนต่าง ๆ ให้ชำนาญและฝึกกระบวนการคิดและการทำความเข้าใจควบคู่ไปกับการอ่านในแต่ละขั้นตอนด้วย เนื่องกระบวนการอ่านจะทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและทำให้การส่งผ่านข้อมูลไปยังผู้รับเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และก่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ตรงกัน

### 3.3 การอ่านเพื่อความเข้าใจ

Miller (2001-2010) ได้อธิบายว่า การทำความเข้าใจ คือ เข้าใจความหมายต่าง ๆ จากการอ่านเนื้อหานั้น ๆ ซึ่งการทำความเข้าใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการไปสู่การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งประกอบด้วย

- การเข้าใจความหมายจากข้อความที่ผู้อื่นต้องการสื่อ
- การเรียนรู้สิ่งใหม่และยืนยันความเข้าใจในสิ่งนั้น
- การเข้าใจความคิดเห็นอื่น ๆ
- การผ่อนคลาย
- การหลีกเลี่ยงจากสิ่งก่อกำเนิดความกดดัน

จุดมุ่งหมายของการอ่านคือการนำความรู้กลับมาคิดทบทวนให้เข้าใจสิ่งที่อ่านมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงจะเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจที่ดี และ Time4Learning.com (2010) ได้อธิบายถึงการอ่านเพื่อทำความเข้าใจว่าเป็นทักษะที่แยกผู้อ่านที่ไม่มีทักษะออกจากผู้อ่านที่มีทักษะ ซึ่งผู้อ่านที่มีทักษะจะไม่เพียงแต่อ่านแต่จะทำการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่าน ในการช่วยให้ผู้ที่เริ่มการเป็นนักอ่านที่ดีเข้าใจแนวคิดดังกล่าวจึงจำเป็นต้องให้ผู้อ่านระดับเริ่มต้นเข้าใจถึงกระบวนการอ่านของผู้อ่านที่มีทักษะอันได้แก่

- การคาดเดาลึ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปจากเนื้อหาที่กำลังปรากฏอยู่
- การตั้งคำถามเกี่ยวกับ โครงเรื่อง ข้อความต่าง ๆ และแกนหลักของเรื่อง
- การติดตามทำความเข้าใจลำดับเหตุการณ์และตัวละคร
- การเชื่อมโยงเหตุการณ์ในเรื่องเข้ากับประสบการณ์ของผู้อ่าน

การมีทักษะการอ่านที่ดีโดยปฏิบัติตามกระบวนการอ่านข้างต้นจะช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นและช่วยลดแรงกดดัน การมีทักษะการอ่านทำความเข้าใจที่ดีจะช่วยให้การเรียนรู้ในกระบวนการวิชาต่าง ๆ มีความง่ายขึ้น และทำให้สามารถเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ได้ซับซ้อนและหลากหลายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ Martin (1991) ยังกล่าวถึงจุดประสงค์ของการอ่านว่า การอ่านคือการเชื่อมโยงข้อมูลที่อ่าน ไปสู่ข้อมูลที่ผู้อ่านมีอยู่แล้ว หากผู้อ่านไม่มีทักษะความรู้มาก่อน การรับข้อมูลลงเปรียบเหมือนการเทน้ำลงบนฝ่ามือ คือไม่สามารถรับข้อมูลดังกล่าวได้มากนัก ซึ่งหากทำความเข้าใจถึงวิธีการรับข้อมูลก่อนก็จะทำให้สามารถรับข้อมูลนั้น ได้ง่ายขึ้น โดยการอ่านเพื่อความเข้าใจสามารถพัฒนาได้ด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

- การพัฒนาความรู้พื้นฐานให้กว้างขวางขึ้นด้วยการอ่านนิยายสาร หนังสือพิมพ์ และตำราต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสนใจที่จะเรียนรู้
- การรู้จักโครงสร้างพื้นฐานของข้อมูลจะทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
- การระบุถึงสมมติฐานและเหตุผลในเนื้อหาจะก่อให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์
- การคาดเดาเนื้อหาที่อ่านล่วงหน้าจะทำให้เกิดความอยากที่จะติดตามการอ่าน
- การพิจารณาถึงองค์ประกอบในสิ่งที่อ่านจะช่วยให้เข้าใจการวางเรื่องราวในเนื้อหา
- การกระตุ้นตัวเองให้อยากรู้และสนใจในสิ่งที่อ่านอยู่เสมอจะทำให้การอ่านเกิดความ

ต่อเนื่อง

- การให้ความสนใจกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ช่วยให้การอ่านน่าสนใจอยู่เสมอ
- การเน้นข้อสำคัญ การสรุปความ และการทบทวนแนวคิดในเนื้อหาทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

- การพัฒนาทักษะการรู้คำศัพท์จะทำให้การอ่านทำความเข้าใจง่ายขึ้น
- การวางแผนการอ่านอย่างเป็นระบบจะช่วยให้อ่านได้ตรงประเด็น
- การทบทวนถึงความทรงจำจากเรื่องที่อ่านจะทำให้ความเข้าใจในเนื้อหาไม่มีความ

คลาดเคลื่อน

- การอ่านไม่จำเป็นต้องอ่านออกเสียงให้ตัวเองได้ยิน แต่ให้อ่านออกเสียงในใจพร้อมทั้งมองตามสิ่งที่อ่านตลอดเวลา

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจมีส่วนสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้อ่านเข้าใจและจดจำ เนื้อหาสาระของสิ่งที่อ่านมากกว่าการอ่านเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ซึ่งการอ่านเพื่อความเข้าใจทำให้ ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่อ่านได้ง่ายยิ่งขึ้น การอ่านเพื่อความเข้าใจจึงเป็นกระบวนการอ่านที่ น่าสนใจในการใช้เป็นกลวิธีสำหรับกระตุ้นทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน

### 3.4 กิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ

Traci Gardner (1998-2011) ได้อธิบายถึงว่า กิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจสามารถโน้มน้าว ความสนใจของนักเรียนในการอ่านบทความได้หลากหลายวิธี โดย Traci ได้ระบุกิจกรรมการอ่าน เพื่อความเข้าใจไว้ 10 กิจกรรม ดังนี้

1. ใจความสำคัญ (Main Point) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครในบทความ ความ เป็นไปตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่องนั้นเป็นสิ่งที่ผู้แต่งบทความต้องการสื่อออกมาให้เป็นใจความ อะไร คือสิ่งที่ผู้แต่งต้องการสื่อออกมา หลังจากผู้อ่านพิจารณาแล้วว่าใจความนั้นคืออะไร ให้สรุปใจความ นั้น ๆ พิจารณาว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบทความมีความเกี่ยวข้องอย่างไรบ้างกับใจความที่สรุปได้
2. ขั้นตอน (Steps) ให้อ่านบทความโดยพิจารณาบทความนั้น ๆ ออกเป็นคำชี้แจง ว่าคำ ชี้แจงดังกล่าวบอกให้ผู้อ่านทำอะไรบ้าง มีขั้นตอนอะไรบ้างที่จะทำให้ภารกิจเสร็จสมบูรณ์
3. ระหว่างข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็น (Fact vs. Opinion) ให้เลือกบทความที่อ่านมา 1 ย่อ หน้า แล้วจึงเขียนข้อเท็จจริงเกี่ยวกับบทความย่อหน้านั้นมา 3 ข้อ และข้อคิดเห็นมา 1 ข้อ แล้วจึง เขียนข้อแตกต่างที่ได้จากการค้นพบข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นดังกล่าว
4. แง่มุม (Perspective) เลือกข้อความบางตอนในบทความออกมาแล้วเขียนใหม่ในแง่มุมที่ ต่างออกไป เลือกมุมมองของตัวละครอื่น ๆ ในบทความแล้วจึงพิจารณาถึงเหตุการณ์ในบทความนั้น ๆ แง่มุมจากตัวละครแต่ละตัวบอกอะไรแก่ผู้อ่านบ้าง
5. การคาดเดา (Prediction) พิจารณาถึงส่วนท้ายสุดของบทความที่อ่านแล้วคาดเดาว่า เหตุการณ์อะไรจะขึ้นต่อไปโดยคำนึงถึงเนื้อหาที่อ่านผ่านมาในบทความนั้น ๆ หากเหตุการณ์ที่คาด ไว้เกิดขึ้น ตัวละครในเรื่องจะทำอย่างไร กิจกรรมนี้จะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ โดย มีข้อมูลที่ได้อ่านเป็นพื้นฐาน
6. การถอดความและการสรุปความ (Paraphrase & Summary) เลือกข้อความบางตอนใน บทความที่มีจำนวน 75 ถึง 100 คำ แล้วจึงเขียนถอดความออกจากบทความตอนที่เลือกไว้ อธิบายถึง ใจความสำคัญของบทความให้เป็นภาษาเขียนของตนเอง ไม่ควรเขียนความคิดเห็นหรือแนวคิดของ ตนเองลงไป ให้คงไว้ซึ่งข้อมูลและแนวคิดเดิมของบทความที่นำมา

7. การตอบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Response) หากบทความที่อ่านกลายเป็นเรื่องเล่าหรือตำนานเรื่องราวที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร เขียนเล่าเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์โดยอิงข้อมูลจากบทความที่อ่านไปแล้ว

8. การตั้งคำถามแบบนักหนังสือพิมพ์ (Journalist's Questions) ให้ตั้งคำถามว่าใครเป็นผู้แต่งบทความที่ได้อ่านในวันนี้ ทำไมผู้แต่งจึงเลือกที่จะเขียนเรื่องนี้ ผู้แต่งต้องการสื่ออะไรในบทความที่เขียนออกมา สถานที่ตีพิมพ์บทความคือที่ไหน บทความนี้ถูกเขียนขึ้นเมื่อใด ผู้อ่านได้บทสรุปอะไรคำถามทั้งหมดบ้าง จะมีข้อแตกต่างอะไรบ้างหากบทความนั้น ๆ ตีพิมพ์ ณ สถานที่หรือเวลาที่ต่างออกไป

9. ก่อนอ่านและหลังอ่าน (Pre-reading & Post-reading) ก่อนการอ่าน ให้ผู้อ่านเขียนว่ารู้อะไรเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องของบทความที่จะอ่านบ้าง จากนั้นเขียนว่าต้องการรู้อะไรจากหัวข้อเรื่องของบทความที่จะอ่านบ้าง จากนั้นจึงเริ่มอ่านบทความนั้น ๆ เมื่ออ่านจบแล้วให้เขียนว่าได้อะไรจากการอ่านบทความบ้าง ผู้อ่านควรเปรียบเทียบว่าบทความที่อ่านและความรู้เดิมของตนมีข้อเหมือนหรือข้อแตกต่างอย่างไรบ้าง ผู้อ่านได้เรียนรู้รู้อะไรจากบทความที่อ่านบ้าง

10. หัวข้อเรื่อง (Title) พิจารณาว่าหัวข้อเรื่องของบทความที่จะอ่านมีความน่าสนใจหรือดึงดูดใจอย่างไรบ้าง หัวข้อเรื่องเกี่ยวข้องกับบทความที่อ่านอย่างไรบ้าง หากเปลี่ยนหัวข้อเรื่องได้ผู้อ่านจะเปลี่ยนหรือไม่ และเปลี่ยนเป็นหัวข้อเรื่องอะไร

การเลือกทำกิจกรรมดังที่ระบุไว้ให้หลากหลายจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจในบทความที่อ่านได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทักษะที่ได้จากการทำกิจกรรมเหล่านี้จะนำไปสู่การมีความรู้ความสามารถในการคิดหาวิธีการอ่านทำความเข้าใจที่เพิ่มพูนขึ้น

North Central Regional Educational Laboratory (1993) ได้อ้างอิงแนวคิดของ Ogle (1986) ผู้คิดค้นวิธีการจัดกิจกรรมการอ่านแบบ K-W-L ซึ่ง K ย่อมาจาก Know คือ กระบวนการที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกได้ถึงความรู้เดิม W ย่อมาจาก Want คือ กระบวนการที่ผู้เรียนตั้งเป้าหมายและระบุว่าสิ่งใดที่ตนต้องการจะเรียนรู้ L ย่อมาจาก Learned คือ กระบวนการหลังการอ่าน ผู้เรียนสามารถอภิปรายได้ว่าได้เรียนรู้รู้อะไรหลังจากการอ่านบ้าง โดยกิจกรรมการอ่านแบบ K-W-L จะจัดทำในแผ่นงาน ซึ่งแบ่งออกเป็นสามช่องตาราง ดังนี้

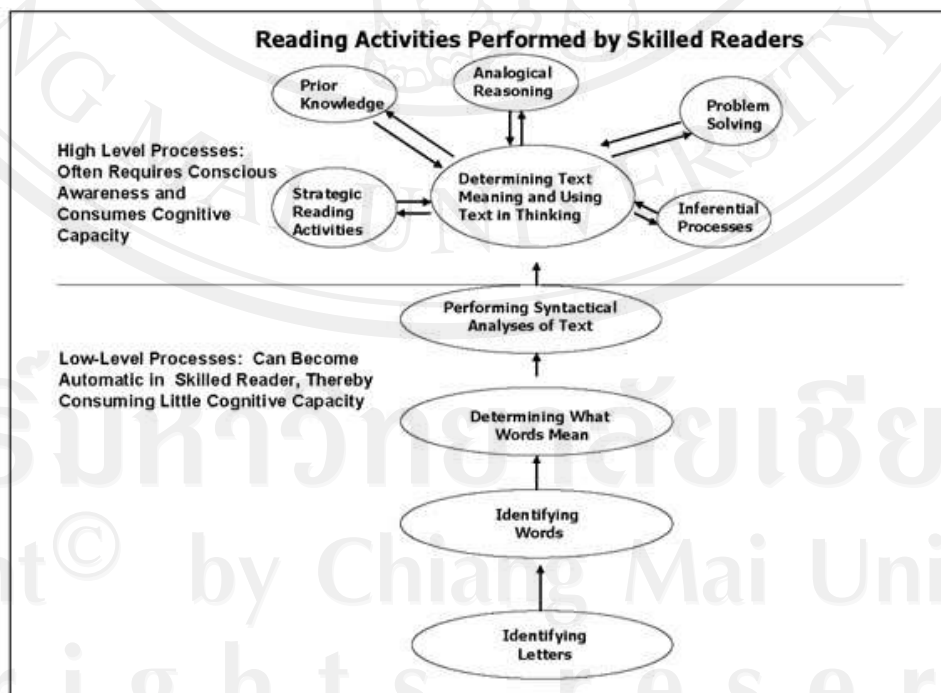
K: What I KNOW	W: What I WANT to know	L: What I LEARNED
1. _____	1. _____	หลังการอ่าน ผู้เรียนกลับไปดูที่ช่อง K ว่ามีข้อผิดพลาดหรือไม่ แล้วจึงดูช่อง W ว่าสิ่งที่อ่านไปแล้ว สามารถตอบคำถามที่ตั้งไว้หรือไม่
2. _____	2. _____	
3. _____	3. _____	

เว็บไซต์ Study Guides and Strategies (1996-2011) ได้แนะนำกิจกรรมการอ่านแบบ KWL ว่า กิจกรรมนี้สามารถต่อยอดได้ คือ H ย่อมาจาก How คือ กระบวนการที่ผู้เรียนพิจารณาว่าสามารถ เรียนรู้เพิ่มเติมได้อย่างไรบ้าง โดยการตั้งคำถามใหม่เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน แล้วจึงพิจารณาว่าผู้เรียน สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมที่จะสามารถตอบคำถามนั้น ๆ ได้อย่างไรบ้าง นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมการ อ่านอีกกิจกรรม คือ Who What When Where Why and How (5 W's and an H)

- Who ใครเป็นตัวละครหลักของเรื่อง
- What ผู้แต่งระบุว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในเรื่องบ้าง
- When เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน
- Where เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไหร่
- Why ทำไมเหตุการณ์ในเรื่องจึงเกิดขึ้น
- How เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นได้อย่างไร

กระบวนการข้างต้นเป็นตัวชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถอ่านและเข้าใจเนื้อหาของบทอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถใช้กิจกรรมการอ่านสำหรับการทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย ๆ ในชั้นเรียนได้

ข้อมูลจาก Educational Help, Inc. (2009) ได้นำเสนอแผนภูมิของกิจกรรมการอ่านเพื่อความ เข้าใจไว้ในเว็บไซต์ Reading Success Lab ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพ 11 กิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจที่กระทำโดยผู้อ่านที่มีทักษะการอ่าน

นอกจากนี้ Saraceni (2003) ได้แนะนำกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจในหนังสือเรื่อง The Language of Comics ไว้หลากหลายกิจกรรมด้วยกัน ตัวอย่างเช่น

- กิจกรรมการมอง/ตีความจากคำ (Looking at words) โดยให้ผู้เรียนรวบรวมข้อความจากหลากหลายสื่อ เช่น หน้าปกหนังสือนวนิยาย หน้าแรกของหนังสือพิมพ์ หัวข้อย่อยของพาดหัวข่าว บนหนังสือพิมพ์ ใบปลิวบนรถไฟหรือรถโดยสารประจำทาง และหน้าหลักของเว็บไซต์ต่าง ๆ จากนั้นให้ตอบคำถามว่าข้อความเหล่านั้นมีรูปแบบเชิงภาพ ข้อความเชิงภาพเหล่านั้นสื่อความหมายอย่างไรบ้าง สามารถนำข้อความดังกล่าวมาเขียนใหม่ให้มีความหมายเดิมโดยไม่ใช้รูปแบบเชิงภาพได้หรือไม่ (Saraceni, 2003: 19)

- กิจกรรมการอ่าน/ตีความจากภาพ (Reading pictures) ให้ผู้เรียนอ่านข้อความที่เป็นบทสนทนาของตัวละคร จากนั้นจึงอ่านการ์ตูนซึ่งเป็นเรื่องราวเดียวกับข้อความที่ได้อ่านข้างต้น เปรียบเทียบและตอบคำถามเกี่ยวกับข้อแตกต่างของการนำเสนอเรื่องราว การนำเสนอเรื่องราวแบบใดช่วยให้เกิดความเข้าใจได้ดีกว่ากัน (Saraceni, 2003: 28-31)

- กิจกรรมการสร้างความเชื่อมโยงของถ้อยคำหรือเนื้อหา (cohesion) ด้วยการซ้ำภาพ (repetition) ให้ผู้เรียนดูภาพเหตุการณ์แล้วเขียนอธิบายว่า การนำเสนอข้อมูลเดิม (given information) และการนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติม (new information) ช่วยให้เกิดความเชื่อมโยงของถ้อยคำหรือเนื้อหาได้ดีเพียงใด และทำไมผู้แต่งจึงเลือกใช้วิธีนี้ (Saraceni, 2003: 38-40)

- กิจกรรมการสร้างความเชื่อมโยงของถ้อยคำหรือเนื้อหา (cohesion) ด้วยการซ้อนภาพ (synonymy) ให้ผู้เรียนดูภาพเหตุการณ์ที่กำหนดให้ ภาพดังกล่าวสร้างความเชื่อมโยงเนื้อหาอย่างไร มีข้อแตกต่างจากกิจกรรมก่อนหน้านี้อย่างไร (Saraceni, 2003: 40-43)

- กิจกรรมการปะติดปะต่อเรื่องราว (coherence) ให้ผู้เรียนพิจารณารูปภาพที่กำหนดให้ทั้งในเชิงเดี่ยวและเชิงกลุ่ม แล้วจึงคิดเรื่องสั้นขึ้นมาใหม่โดยใช้ข้อมูลจากภาพที่กำหนดให้เป็นพื้นฐาน เปรียบเทียบและอภิปรายเรื่องสั้นของตนเองและของกลุ่มอื่น (Saraceni, 2003: 44-45)

- กิจกรรมการใช้กลุ่มรูปภาพที่แสดงความหมายเกี่ยวเนื่องกัน (semantic field) ให้ผู้เรียนระบุกลุ่มรูปภาพที่แสดงความหมายเกี่ยวเนื่องกัน (semantic field) จากการ์ตูนที่กำหนดให้ กลุ่มรูปภาพเหล่านั้นทำให้เกิดการปะติดปะต่อของเรื่องราวหรือไม่ อย่างไร (Saraceni, 2003: 47)

- กิจกรรมการใช้กลุ่มรูปภาพที่แสดงความหมายเกี่ยวเนื่องกัน (semantic field) ให้ผู้เรียนพิจารณาจากการ์ตูนที่กำหนดให้ อะไรเป็นส่วนเชื่อมโยงของการ์ตูนแต่ละช่องการ์ตูน แต่ละช่องการ์ตูนมีความหมายว่าอย่างไร และผู้เรียนสามารถตั้งหัวข้อเรื่องให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้ว่าอย่างไร (Saraceni, 2003: 48-51)

- กิจกรรมการอนุมาน (inference: bridging the gaps) ให้ผู้เรียนพิจารณาจากการ์ตูนที่กำหนดให้ ผู้เรียนต้องใช้ข้อมูลอะไรบางอย่างเพื่อลงความเห็นในการอนุมานเรื่องราวในการ์ตูนนั้น ๆ (Saraceni, 2003: 53-54)

- กิจกรรมเสียงพูดในการ์ตูน (voices in comics) ให้ผู้เรียนเปลี่ยนข้อความข้างต้น จาก Direct speech เป็น Indirect speech (Saraceni, 2003: 58)

- กิจกรรมบอลูนแสดงความคิด (thought balloons) ให้ผู้เรียนพิจารณาการ์ตูนที่กำหนดให้ แล้วออกแบบความคิดของตัวละครในการ์ตูน (Saraceni, 2003: 65)

- กิจกรรมบอลูนแสดงความคิด (thought balloons) ให้ผู้เรียนอ่านข้อความที่กำหนดให้ พิจารณาถึงวิธีการนำเสนอความคิดของตัวละคร ใครเป็นเจ้าของความคิดนั้น และทำไมจึงคิดว่าตัวละครดังกล่าวเป็นเจ้าของความคิดนั้น (Saraceni, 2003: 60-61)

- กิจกรรมบอลูนแสดงความคิด (thought balloons) ให้ผู้เรียนอ่านการ์ตูนที่กำหนดให้ แล้วเขียนบทสนทนาและความคิดของตัวละครในรูปแบบภาษาเขียน (Saraceni, 2003: 68)

- กิจกรรมการวิเคราะห์รูปภาพ (The eyes of comics) ให้ผู้เรียนพิจารณาการ์ตูนที่กำหนดให้ แล้วจินตนาการว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น ผู้เรียนสามารถเข้าใจอะไรได้บ้างจากสีหน้าของตัวการ์ตูน เกิดการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างจากช่องการ์ตูนแรกถึงช่องการ์ตูนสุดท้าย (Saraceni, 2003: 80)

- กิจกรรมการวิเคราะห์รูปภาพ (The eyes of comics) ให้ผู้เรียนเรียงลำดับกลุ่มรูปภาพที่กำหนดให้ถูกต้อง (Saraceni, 2003: 83)

จากตัวอย่างกิจกรรมข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการทำกิจกรรมที่ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้อ่าน โดยกิจกรรมดังกล่าวสามารถกระทำได้ในชั้นเรียนและในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ได้รับการออกแบบโดยคณาจารย์และผู้ประกอบการที่น่าเชื่อถือ

อีกทั้งข้อมูลจาก กษมา วรธรรม (2010) ได้เรียบเรียงและสรุปความหนังสือ Understanding by Design โดย Grant Wiggins and Jay McTighe ในบทความเรื่อง การออกแบบเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ ไว้ว่า เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งจะสามารถทำความเข้าใจใน 6 ด้านดังต่อไปนี้

1. Can explain สามารถอธิบายแนวคิด เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์อย่างชัดเจน พร้อมข้อมูล ทฤษฎี และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถอธิบายเหตุผลและวิธีการ (Why and How) ทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ที่ก้าวเกินคำตอบเพียงผิดหรือถูก

2. Can interpret สามารถแปลความให้เกิดความหมายที่ชัดเจน ชี้ให้เห็นคุณค่า แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงสู่ชีวิตจริง และผลกระทบที่อาจมีต่อผู้เกี่ยวข้อง

3. Can apply สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่ต่างไปจากที่เรียนรู้มา

4. Have perspective สามารถมองข้อดี ข้อเสีย จากมุมมองที่หลากหลาย

5. Can empathize มีความละเอียดอ่อนที่จะซึมซับ รับทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้ที่เกี่ยวข้อง

6. Have self-knowledge รู้จักตนเอง ตระหนักถึงจุดอ่อน วิธีคิด วิธีปฏิบัติ ค่านิยม อคติของตนเอง ตลอดจนปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความเข้าใจของตนเอง

จากข้อมูลทั้งหมดสรุปได้ว่า กิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นมีความหลากหลาย และมีความเหมาะสมกับผู้เรียนแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้กิจกรรมต่าง ๆ สามารถนำมาปรับเปลี่ยนความยากง่ายของรายละเอียดในกิจกรรมเพื่อใช้เป็นกิจกรรมสำหรับส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ดีต่อไป

#### 4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ

##### 4.1 งานวิจัยในประเทศ

ศิริพร จันทร์สว่าง (2543) นำเสนองานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาของหนังสือการ์ตูน เพื่อสร้างแบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษา” โดยสรุปผลออกมาว่า ลักษณะการใช้ภาษาของการ์ตูนในด้านการใช้คำและสำนวนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ลักษณะการใช้ภาษาของหนังสือการ์ตูนในด้านการใช้คำ มีการใช้คำสแลง คำเพิ่มพยางค์และคำตัดพยางค์ คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ คำที่มีความหมายโดยนัย คำเกินจริง คำมีเสียงที่ชักนำให้เกิดความรู้สึก คำย่อ ด้านการใช้สำนวน มีการใช้สำนวนที่สร้างขึ้นใหม่ สำนวนที่สร้างขึ้นใหม่โดยเปลี่ยนจากสำนวนเดิมและสำนวนจากหนังสือหรือภาพยนตร์จีนกำลังภายใน และยังพบว่ามีลักษณะการใช้คำ โดยการเปลี่ยนแปลงเสียงและใช้คำเปรียบเทียบกับปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนด้วย และเมื่อนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาสร้างแบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย เมื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนสนุก ตื่นเต้นกับการทำแบบฝึกเสริมทักษะนี้ เนื่องจากเป็นสื่อที่อยู่ใกล้ตัวและคุ้นเคยเป็นอย่างดี

จิราพร ต้นเมืองมา (2545) ซึ่งทำการวิจัยในหัวข้อ “การใช้การ์ตูนภาษาอังกฤษฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่” สรุปผลการวิจัยได้ว่า ความสามารถทางด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนหลังการใช้การ์ตูนในการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติ .05 นักเรียนชอบให้นำการ์ตูน เกม และเพลง มาประกอบการเรียนการสอนมากที่สุด จึงแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูนนั้นจะสามารถช่วยสร้างทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ สายชล ศิประสิทธิ์ (2547) ได้เสนองานวิจัยในหัวข้อ “การวิเคราะห์หน้าที่ทางภาษาของสื่อสภาพจริงตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร” โดยสรุปผลการวิจัยว่า ผลการวิเคราะห์หน้าที่ทางภาษาที่ปรากฏในสื่อสภาพจริงจำนวน 70 สื่อ ปรากฏผลดังนี้ กลุ่มหน้าที่ทาง



ภาษาที่มีวัตถุประสงค์ต้องการบอกแจ้งและแสวงหาข้อมูลที่เป็นความจริง มีความถี่สูงสุดของการปรากฏหน้าที่ทางภาษาด้านการบอกกล่าว การบรรยาย และการเล่าเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 84.29 รองลงมาได้แก่กลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่ต้องการแสดงอารมณ์ความรู้สึกไม่ชอบ เกลียดชัง คิดเป็นร้อยละ 32.86 กลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่มีความถี่สูงในการปรากฏของหน้าที่ทางภาษาเป็นอันดับสาม ได้แก่กลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่ต้องการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่นในการกระทำบางอย่าง คิดเป็นร้อยละ 27.14 ส่วนกลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่แสดงออกทางด้านสติปัญญาและเหตุผลในการเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับความคิดของผู้อื่น มีความถี่ของหน้าที่ทางภาษาปรากฏอยู่เป็นอันดับที่สี่ คิดเป็นร้อยละ 17.14 กลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่มีความถี่ของการปรากฏหน้าที่ทางภาษารองอันดับสุดท้ายได้แก่ กลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่ต้องการแสดงความชื่นชมผู้อื่นหรือบางสิ่งบางอย่าง คิดเป็นร้อยละ 11.43 ส่วนกลุ่มหน้าที่ทางภาษาที่มีความถี่ในการปรากฏของหน้าที่ทางภาษาน้อยที่สุดได้แก่ กลุ่มหน้าที่ทางภาษาด้านสังคม คิดเป็นร้อยละ 4.29 และจากการที่ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหกแผนว่ามีความเหมาะสมมากทุกด้านคือ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาของบทเรียน เนื้อหาทางภาษา ลักษณะของกิจกรรม และเจตคติ

และนอกจากนี้ ผ่องอำไพ คงเจริญ (2551) นำเสนองานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบทเรียนที่เน้นเนื้อหาการท่องเทียวเพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษและความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนระดับต้น” โดยสรุปผลการวิจัยได้ว่า บทเรียนภาษาอังกฤษที่เน้นเนื้อหาการท่องเทียวมีประสิทธิผลมากที่สุด ทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นหลังจากการเรียนที่เน้นเนื้อหาการท่องเทียว และความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนสูงขึ้นหลังจากการเรียนที่เน้นเนื้อหาการท่องเทียว

#### 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Williams, Neil (1995) นำเสนองานวิจัยเรื่อง “*The Comic Book as Course Book: Why and How*” ว่า การใช้ภาษาในการ์ตูนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการและมุ่งเน้นให้เกิดความเข้าใจในภาษา การให้นักเรียนแปลข้อความในรายละเอียดของเนื้อหาประกอบกับการใช้พจนานุกรมทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้ง Millard, Elaine และ Marsh, Jackie (2001) ได้เสนองานวิจัยเรื่อง “*Sending Minnie the Minx Home: comics and reading choice*” โดยอธิบายถึงการศึกษา 2 ตัวแปรคือ ความคิดเห็นของเด็กนักเรียนและความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองในการใช้การ์ตูนเป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่าน โดยสรุปว่า การ์ตูนช่วยกระตุ้นให้เด็กนักเรียนเกิดความสนใจในกระบวนการอ่าน เกิดการพัฒนาทักษะการอ่าน และครูและผู้ปกครองต่างพึงพอใจในผลการพัฒนาด้านทักษะการอ่านของนักเรียน

นอกจากนี้ Kunai, Ikue และ Ryan, Clarissa C. S. (2007) เสนองานวิจัยเรื่อง “*Manga as a Teaching Tool: Comic Books Without Borders*” ซึ่งอธิบายผลการวิจัยว่า ในขณะที่ตำรามีบทบาทที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนซึ่งนำเสนอคำศัพท์ที่เป็นทางการและเนื้อหาซับซ้อน การ์ตูนกลับเป็นสื่อที่มีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน และมีการใช้คำศัพท์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ การ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้ เมื่อเปรียบเทียบการใช้ตำราเรียนและการ์ตูนซึ่งมีเนื้อหาเหมือนกัน ในการสอนพบว่า การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจในเนื้อหาและเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษได้ดีกว่าตำราเรียน และ Alatas, Muhsin (2009) ศึกษาค้นคว้าในหัวข้อ “*An Analysis of Language Style Use in Garfield Comic*” ได้สรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการใช้ภาษาในการ์ตูนว่า ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้ (Garfield) ใช้ทั้งภาษาที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมีการใช้รูปแบบภาษาที่ง่าย ต่อการทำความเข้าใจในตัวละครและเนื้อเรื่องที่อ่าน ใช้คำศัพท์ที่หลากหลาย ใช้น้ำเสียงที่ไม่เฉพาะเจาะจง และมีช่วงเวลาในเนื้อเรื่องที่สมเหตุสมผล

งานวิจัยและการค้นคว้าทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้การ์ตูนในการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่น่าสนใจในทุก ๆ รูปแบบการเรียนการสอน เนื่องจากการ์ตูนเป็นที่นิยมและคุ้นเคยทั้งในกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ การใช้การ์ตูนในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะนำการ์ตูนไปพัฒนาเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมและส่งเสริมทักษะ นั้น ๆ ได้อย่างไร ซึ่งไม่เพียงแต่ผู้เรียนจะได้รับความรู้แต่ยังได้รับความเพลิดเพลินจากการใช้การ์ตูนเป็นสื่ออีกด้วย