



การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับ
กลุ่มผู้อ่านคนไทย

STUDY AND DEVELOPMENT OF THE WEBSITE FOR APPLYING THAI TYPEFACE TO
COMMUNICATE MANGA STORIES FOR THAI READERS

ชาคริยา สุวรรณปริสุทธิ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมัง
งะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย



ปริญญาานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

STUDY AND DEVELOPMENT OF THE WEBSITE FOR APPLYING THAI
TYPEFACE TO COMMUNICATE MANGA STORIES FOR THAI READERS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Fine Arts)
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับ

กลุ่มผู้อ่านคนไทย

ของ

ชาคริยา สุวรรณปริสุทธ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)

(อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว)

..... ที่ปรึกษาร่วม

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย
ผู้วิจัย	ชาคริยา สุวรรณปริสุทธิ
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร

ชาคริยา สุวรรณปริสุทธิ. (2561). การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. ศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง, ผศ.ดร.อรัญ วานิชกร.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์และได้ตั้งความมุ่งหมายไว้คือ (1) เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูด (2) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงที่นิยมใช้ในการสร้างตัวอักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงภาษาไทยสำหรับมังงะแต่ละประเภท (3) เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและมีขั้นตอนดังนี้ การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ศึกษาตัวอักษรสื่ออารมณ์ และประเภทของช่องคำทั้ง 12 รูปแบบ (2) ศึกษาตัวอักษรแสดงเสียง และรูปแบบตัวอักษรแสดงเสียงทั้ง 6 รูปแบบ (3) ศึกษาหลักการออกแบบเว็บไซต์และกระบวนการใช้งานบนเว็บไซต์ ซึ่งผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ทั้งรูปแบบหนังสือข้อมูลและรูปแบบสื่อออนไลน์จากประเทศญี่ปุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้คำถามปลายปิดสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร และนักอ่านการ์ตูน นอกจากนี้ ยังมีการลงพื้นที่ ในงานนิทรรศการมังงะ “ไฮโซคุไซมังงะ” ต้นกำเนิดการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้เข้าใจในมังงะมากยิ่งขึ้น และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร รวมถึงการจัดองค์ประกอบโดยรวมของเนื้อเรื่องมังงะ เพื่อช่วยให้รูปแบบตัวอักษรที่ใช้มีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น แล้วนำมาเป็นส่วนหนึ่งของข้อกำหนดในการสร้างสรรค์และออกแบบตัวอักษร และตัวอักษรแสดงเสียง เพื่อนำมาใช้ในเว็บไซต์ให้ผู้ผลิตมังงะในประเทศไทยผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูดทั้ง 12 รูปแบบ แบ่ง

การใช้งานได้ออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 รูปแบบตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นเส้นบางอ่านง่าย มักถูกนำมาใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดงอารมณ์ปกติของตัวละคร หรือนำมาใช้ในการบรรยายสถานการณ์ของเนื้อเรื่องในบริบทนั้นๆ สามารถใช้กับช่องคำวงรีปกติ เพื่อแสดงคำพูดปกติของตัวละคร หรือช่องสี่เหลี่ยมปกติเพื่อเล่าสถานการณ์ในเนื้อเรื่องได้ ตัวอักษรที่เหมาะสม อยู่ในระดับดี ได้แก่ (1) ตระกูล Layiji Mahaniyom (2) ตระกูล Browallia New (3) ตระกูล TH Mali Grade 6

กลุ่มที่ 2 รูปแบบตัวอักษรที่แทนอารมณ์รุนแรง หรือแทนเสียงหนักในรูปแบบการตะโกน มักใช้กับช่องคำแบบตะโกนลักษณะรูปทรงกลมवादด้วยเส้นแหลมรอบๆ ตัวอักษรที่เหมาะสม อยู่ในระดับดี ได้แก่ (1) ตระกูล JS Amphan (2) ตระกูล JS Agsumalin (3) ตระกูล 2005_lannTKO (4) ตระกูล PSL-Advert (5) ตระกูล Layiji TaMaiTine 1 (6) ตระกูล DSN LardPhrao

กลุ่มที่ 3 รูปแบบของตัวอักษรที่ถูกดัดแปลงไปจากรูปแบบมาตรฐานเดิมของตัวอักษรไทยไปมาก เป็นรูปแบบพิเศษที่ถูกออกแบบมาโดยเฉพาะ มักใช้แสดงอารมณ์แฝงที่หลากหลายของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำได้หลายแบบตามอิริยาบถของเนื้อเรื่อง เช่น ช่องคำรูปทรงสี่เหลี่ยมवादด้วยเส้นหยักโดยรอบ ใช้สำหรับคำพูดแสดงความหวาดกลัว ตัวอักษรที่เหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (1) ตระกูล 2547_Ddinya-07 ช่องคำรูปทรงวงรีवादด้วยเส้นโค้งลักษณะคล้ายก้อนเมฆ แทนน้ำเสียงปกติแต่แฝงด้วยอารมณ์ขันตัวอักษรที่เหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (2) ตระกูล 4805_KwangMD และในระดับดี ได้แก่ (3) ตระกูล PSL-Freestyle (4) ตระกูล TF NopScript (5) 2005_iannnnnMTV (6) ตระกูล PSL-Isara ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ในงานมังงะ ทั้งหมด 6 รูปแบบ สามารถแบ่งการใช้งานออกเป็น 2 กลุ่มได้ ดังนี้ กลุ่มที่ 1 รูปแบบอักษรที่แสดงเสียงหนัก ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งทีรุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น นอกจากนี้ในฉากต่อสู้บางครั้งใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ อยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล KRRHutSha ระดับดี ได้แก่ (2) ตระกูล Layiji TaMaiTine 2 (3) Layiji JaraKeFad (3) ตระกูล can_Rukdeaw (4) ตระกูล 2548_D6 (5) ตระกูล 4711_AtNoon_Chinese

กลุ่มที่ 2 รูปแบบอักษรนุ่มนวลใช้เพื่อช่วยเน้นอารมณ์ตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เด่นชัด รูปแบบอักษรส่วนใหญ่นิยมเขียนด้วยลายมือ มีความสนุกสนาน อิสระไร้กฎเกณฑ์ อยู่ในระดับดี ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล (1) 2005_iannnnBKK (2) ตระกูล DSN Newspaper ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่าเว็บไซต์เลือกใช้สีได้เหมาะสม การจัดหน้าเมนูต่างๆ ที่ใช้

ในการทำงาน มีความเหมาะสม ไม่ดูเยอะเกินความจำเป็น แต่ควรเพิ่มความสวยงาม และน่าสนใจมากกว่านี้ รูปแบบอักษรที่ใช้ทันสมัย แต่มีขนาดเล็กเกินไป ทำให้อ่านยาก ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ การใช้สัญลักษณ์ และรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย เนื่องจากเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ทั่วไป เทคนิคการใช้งานของเว็บไซต์ เข้าใจง่ายแต่ยังขาดความน่าสนใจในการนำเสนอ อยู่ในระดับพอใช้ โดยรวมเว็บไซต์มีประโยชน์ในสายอาชีพผู้ที่ทำงานด้านการตุ๋น สามารถปรับปรุง แก้ไข เพื่อพัฒนาต่อไปได้ในอนาคต เพื่อตอบสนองการใช้งานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



Title	STUDY AND DEVELOPMENT OF THE WEBSITE FOR APPLYING THAI TYPEFACE TO COMMUNICATE MANGA STORIES FOR THAI READERS
Author	CHAKRIYA SUWANNAPARISUT
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2018
Thesis Advisor	YOSSAKRAI SAITHONG , Ph.D.
Thesis Co-Advisor	Assistant ProfessorARAN WANICHAKORN, Ph.D.

Chakariya Suwannaparitut. (2018). Study and Development of The Website for Applying Thai Typeface to Communicate Manga Stories for Thai Readers. Master thesis, M.F.A (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Prof. Dr. Yossakrai Saithong and Dr. Aran Wanichakorn

The objectives of this research as follows: (1) to determine a method to design Thai characters for use in manga which were appropriate for a chat box; (2) to identify a method to design characters that expressed sound in Thai for each type of manga; and (3) to design a website to help to choose Thai characters that expressed the sound used to develop Thai manga. The methodology consisted of three steps: (1) studying the characters that expressed emotions and twelve types of chat boxes; (2) identifying characters that express sound and six types of characters that express sound; and (3) to study the principle of designing a website and the process of using a website. All of the data were collected from books, information, and online media from Japan as well as in-depth interviews using closed-ended questions. The character experts and cartoon readers were also interviewed. In addition, the site in manga exhibition “Hokusai Manga” was explored, detailing the origin of, Japanese cartoons to gain more understanding about manga, the basic emotions of the character, the overall composition of the manga so that the characters will be more complete and consistent in terms of the content. This will be part of the requirements for creativity and design of characters, characters that express sound to be used on a website for manga producers in Thailand. The results of

research objective one showed that to find a way to design Thai characters used in manga that were appropriate for twelve types of chat boxes, the usage was divided into three groups as follows: Group One: The characters had thin lines and were easy to read. They were commonly used for regular speech, expressing the emotions of the actors and actresses or describing the situation in the story in context. They could be used for normal ellipse-shaped boxes, the regular speech of characters or for normal square-shaped box to describe the situation in the story. The appropriate characters included (1) the Layiji Mahaniyom family; (2) the Browallia New family; and (3) the TH Mali Grade six family. Group Two: characters represent intense emotions or heavy sounds, such as shouting. They were commonly used in round-shaped boxes with surrounding sharp lines. The appropriate characters included: (1) the JS Amphan family; (2) the JS Agsumalin family; (3) the 2005_lannnTKO family; (4) the PSL-Advert family; (5) the Layiji TaMaiTine One family; and (6) the DSN LardPhrao family. Group Three: The Characters were adapted from original, standard Thai characters. They were particularly designed to express the latent emotions of characters. They were used various types of chat boxes depending on the plot, for example, rectangular-shaped boxes with surrounding wavy lines were used for fearful expressions. The appropriate characters we (1) 2547_Ddinya-07 family; ellipse-shaped boxes with oval cloud-shaped curves used for regular tones of voice with latent humor. The appropriate characters with very good levels were as follows: (2) 4805_KwangMD family; and the appropriate characters with a good level included (3) the PSL-Freestyle family; (4) the TF NopScript family; (5) the 2005_iannnnnMTV family; and (6) the PSL-Isara family. The results of research objective two showed that studying the characters that expressed sound and six types of characters that expressed sound and usage was divided into two groups, as follows: Group One: characters were used for heavy sound expressions, physical clash expressions or the violent clash between two objects. They were used in fighting scenes to amplify the sound of a severe clash. Moreover, in the fighting scenes a high tone was used to show the friction of object. The appropriate characters with a very good level included the following: (1) KRRHutSha family; the appropriate characters with a good level were (2) the Layiji TaMaiTine 2 family;

(3) the Layiji JaraKeFad family; (3) the can_Rukdeaw family; (4) the 2548_D6 family, and (5) the 4711_AtNoon_Chinese family. Group Two: Characters were soft and used for stressing the emotions of characters or events. They were mostly written in a funny, free style. The appropriate characters with good level were (1) the 2005_iannnBKK family; and (2) the DSN Newspaper family. The results of research objective three showed that designing a website as a way to choose Thai characters and the characters that expressed sound used to develop Thai manga, the results showed that a website used proper color, menu pages, and a simple style. However, some beautiful or interesting elements should be added. The Characters used were modern but too small, leading to difficulty in reading. The results of evaluating the website was at moderate level. The use of symbols and images to convey meanings were appropriate and easy to understand due to the use of general symbols. The website using technique was easy to understand but lacked attraction in terms of presentation. Therefore, it was at a moderate level. Overall, the website had benefits for cartoon practitioners. The website could be improved and revised for further development for more complete function and needs.

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน และความกรุณาอย่างยิ่งจาก คณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร ที่ทำการสนับสนุนและให้คำปรึกษาที่ดีมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ อาจารย์สุชาติ ทองสีมา อาจารย์คณะศิลปกรรม เอกทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และอาจารย์วิภาภรณ์ อรุณพลอด อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามทั้ง 5 ชุด และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการสร้างแบบสอบถาม

ขอกราบขอบพระคุณ พ่อกุลเชษฐ์ แม่นิตยา สุวรรณปริสุทธิ และสมาชิกในครอบครัวทุกคน ที่ให้ความสนับสนุน ช่วยเหลือด้วยความรัก และห่วงใย ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกคนที่ให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มอกเต็มใจ คุณค่า และประโยชน์จากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระรัตนตรัย ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

ชาคริยา สุวรรณปริสุทธิ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
กิตติกรรมประกาศ.....	ญ
สารบัญ	ฎ
สารบัญตาราง.....	ต
สารบัญรูปภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับมังงะ	9
1.1 ความหมายของมังงะ.....	9
1.2 ประเภทของมังงะ	11
1.3 ความหมายของช่องคำ	15
1.4 ประเภทของช่องคำพูด.....	15
1.5 การใช้ช่องคำพูดในมังงะ.....	17

2. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรญี่ปุ่น	19
2.1 รูปแบบอักษรภาษาญี่ปุ่น.....	19
2.2 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับมังงะ	22
2.3 อักษรมังงะพื้นฐานสำหรับแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร (Paint, 2015)	23
3. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรแสดงเสียง.....	26
3.1 ความหมายของตัวอักษรแสดงเสียง.....	26
3.2 รูปแบบต่างๆ ของตัวอักษรแสดงเสียงในงานมังงะ	26
3.3 วัตถุประสงค์ในการใส่ตัวอักษรแสดงเสียง	27
3.4 การใช้ตัวอักษรแสดงเสียง.....	28
4. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษร	30
4.1 ความหมายของตัวอักษร	30
4.2 รูปแบบและบุคลิกของตัวอักษร	30
4.3 ประเภทของตัวอักษร (Type Classification) (ศรีสุเทพ, 2549).....	31
4.4 รูปแบบตัวอักษรไทย (Thai Fonts).....	37
4.5 การเลือกใช้ตัวอักษรในสิ่งพิมพ์	38
4.6 ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับแบบอักษร	39
5. ข้อมูลทั่วไปของการออกแบบเว็บไซต์.....	39
5.1 เว็บไซต์ เว็บเพจและโฮมเพจ	40
5.2 โปรแกรมสำคัญที่ใช้สร้างเว็บ	40
5.3 เนื้อหาที่ควรมีในเว็บไซต์.....	41
5.4 การออกแบบเว็บเพจ (Page Design).....	42
5.5 การออกแบบเว็บไซต์.....	44
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	52

วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย	54
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	54
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	54
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	59
4. ดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย	61
5. ประเมินความพึงพอใจของงานวิจัย	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	62
1. ผลการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยและบทความ	63
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ อักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียง.....	68
3. การสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 ผลการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ	84
3. การสร้างสรรค์แบบร่างเว็บไซต์อักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียงในการทำหนังสือมังงะ ภาษาไทย	99
3. รายละเอียดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้เชี่ยวชาญ	103
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเป้าหมายในด้านการใช้งานเว็บไซต์	106
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	109
สรุปผลการวิจัย.....	109
อภิปรายผลการศึกษา.....	114
ข้อเสนอแนะ	116
บรรณานุกรม	117
ภาคผนวก.....	118
ประวัติผู้เขียน.....	153

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ	69
ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินรูปแบบอักษรไทยในปัจจุบัน แบบอักษร ที่แสดงเสียงของ ลำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุม ทั้งสี่ด้าน	70
ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินรูปแบบอักษรไทยในปัจจุบัน แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ	71
ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรที่มีความหนา แสดงอารมณ์ จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจ ของตัวละคร.....	72
ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดข่มขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลัง พูดเรื่องที่น่ากลัวอยู่	73
ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในม้ง ะประเภทสยองขวัญเพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มัก นำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร	73
ตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้คู่กับ ตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัว ละครที่เป็นไอดอลที่โด่งดังในเรื่อง	74
ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้ประกาศศักราช หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการ ให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน	75
ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็น คำพูดติดตลกเล็กน้อย	76
ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน	77

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดในใจของตัวละคร แสดง
 อารมณ์เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทาง
 ความคิดในใจของตัวละคร..... 78

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของ
 ตัวละคร..... 79

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรทู่ท้อ ก้อง รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือ เสียงสูง80

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรทู่ท้อ รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังทู่ท้อ หรือ เสียงต่ำ..... 80

ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิด
 จากการเสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจากการกรีดร้องของตัวละคร 81

ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น
 ซึ่งในความเป็นจริงเหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้
 เด่นชัดขึ้น หรือใช้แทนแสดงอากัปกิริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 82

ตาราง 17 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิด
 จากอุปกรณ์เทคโนโลยี 83

ตาราง 18 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรระชอกระสากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียง
 ของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะของโชงะอู หรือในฉากมีดমনเพื่อเสริม
 ความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง 83

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์แบบอักษรแสดงอารมณ์ตัวละคร 93

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ตัวอักษรแสดงเสียง 97

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ภาพมังงะ เรื่อง Black Clover ตอนที่ 9	3
ภาพประกอบ 2 ภาพมังงะต้นฉบับของญี่ปุ่น เรื่อง Black Clover ตอนที่ 9	3
ภาพประกอบ 3 ภาพมังงะเรื่อง One Piece เล่มที่ 76	4
ภาพประกอบ 4 ภาพมังงะต้นฉบับของญี่ปุ่น เรื่อง One Piece ตอนที่ 755.....	4
ภาพประกอบ 5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	7
ภาพประกอบ 6 มังงะผู้ชาย เรื่อง Berserk เล่มที่ 16	12
ภาพประกอบ 7 มังงะผู้หญิง เรื่อง Sailor Moon เล่มที่ 4	12
ภาพประกอบ 8 ประเภทของช่องคำพูด.....	15
ภาพประกอบ 9 การใช้ช่องคำพูดร่วมกับอารมณ์ของตัวละคร.....	16
ภาพประกอบ 10 ภาพแสดงการเปลี่ยนช่องคำพูดขนาดใหญ่เป็นช่องคำพูดย่อยๆ	17
ภาพประกอบ 11 ภาพแสดงวางของช่องคำพูด.....	18
ภาพประกอบ 12 ภาพแสดงการอ่านจากขวาไปซ้ายและการใช้เส้นโยงของช่องคำพูด	18
ภาพประกอบ 13 การแบ่งคำพูดของตัวละครด้วยช่องคำพูด.....	19
ภาพประกอบ 14 อักษรอิรานางะ	21
ภาพประกอบ 15 อักษรคาตากานะ	21
ภาพประกอบ 16 อักษรคันจิ	22
ภาพประกอบ 17 ภาพแสดงความแตกต่างตัวอักษร 2 แบบ	22
ภาพประกอบ 18 รูปแบบอักษรแสดงอารมณ์ของมังงะ	23
ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างการใช้รูปแบบอักษรแสดงอารมณ์ของมังงะ	25
ภาพประกอบ 20 อักษรแสดงเสียงรูปแบบต่างๆ ในมังงะญี่ปุ่น	27
ภาพประกอบ 21 ภาพตัวอย่างการใช้อักษรแสดงเสียงในงานมังงะ.....	27

ภาพประกอบ 22	ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบการวางตำแหน่งอักษรแสดงเสียง.....	28
ภาพประกอบ 23	ภาพตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรแสดงเสียงเพื่อบ่งบอกอิริยาบถ	29
ภาพประกอบ 24	ภาพตัวอย่างการใช้อักษรแสดงเสียงในงานมังงะ	29
ภาพประกอบ 25	ภาพตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรแสดงเสียงซ้ำ เพื่อบ่งบอกการเคลื่อนไหวที่....	30
ภาพประกอบ 26	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Block Typefaces ตัวอย่างจากอักษร English Towne	32
ภาพประกอบ 27	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Roman Typefaces (Serif)	32
ภาพประกอบ 28	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Gothic Typefaces (Sans Serif)	33
ภาพประกอบ 29	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Script ตัวอย่างจากอักษร Zapf Chancery.....	35
ภาพประกอบ 30	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Graphic Typefaces ตัวอย่างจากอักษร Graphik	35
ภาพประกอบ 31	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Graphic Typefaces ตัวอย่างจากอักษร Graphik	36
ภาพประกอบ 32	ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Symbols.....	36
ภาพประกอบ 33	โครงสร้างตัวอักษรภาษาไทย	37
ภาพประกอบ 34	โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ	45
ภาพประกอบ 35	โครงสร้างเว็บไซต์แบบระดับชั้น	45
ภาพประกอบ 36	โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงผสม	45
ภาพประกอบ 37	โครงสร้างหน้าเว็บเพจแบบที่ 1	49
ภาพประกอบ 38	โครงสร้างหน้าเว็บเพจแบบที่ 2.....	49
ภาพประกอบ 39	โครงสร้างหน้าเว็บเพจแบบที่ 3	50
ภาพประกอบ 40	ภาพแสดงวิธีดำเนินการวิจัย	53
ภาพประกอบ 42	รูปแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์ที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ	84
ภาพประกอบ 43	รูปแบบตัวอักษรที่แสดงเสียงของเทคโนโลยี	85
ภาพประกอบ 44	รูปแบบตัวอักษรที่แสดงความคิดของตัวละคร	85
ภาพประกอบ 45	รูปแบบตัวอักษรที่แสดงอารมณ์จริงจังงังของตัวละคร.....	86

ภาพประกอบ 46 รูปแบบตัวอักษรที่ตัวละครกำลังพูดเรื่องน่ากลัว	86
ภาพประกอบ 47 รูปแบบตัวอักษรที่แสดงความหวาดกลัว	87
ภาพประกอบ 48 รูปแบบอักษรพิเศษที่ใช้แทนคำพูดยกย่องตัวเอง	87
ภาพประกอบ 49 รูปแบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดิ์ดาของตัวละคร	88
ภาพประกอบ 50 รูปแบบอักษรปกติแต่แฝงคำพูดติดตลกเล็กน้อย.....	88
ภาพประกอบ 51 รูปแบบตัวอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข	89
ภาพประกอบ 52 รูปแบบตัวอักษรแสดงความคิดในใจของตัวละคร	89
ภาพประกอบ 53 รูปแบบตัวอักษรแสดงความโกรธของตัวละคร	90
ภาพประกอบ 54 รูปแบบอักษร รูปแบบบโป่ง แสดงเสียงปะทะที่รุนแรง.....	90
ภาพประกอบ 55 รูปแบบอักษร รูปแบบทึบ แสดงเสียงปะทะที่รุนแรง	91
ภาพประกอบ 56 รูปแบบอักษรแสดงเสียงแหลมบาดหู	91
ภาพประกอบ 57 รูปแบบอักษรนุ่มนวลใช้แทนเสียงสมมุติเพื่อเสริมเหตุการณ์.....	92
ภาพประกอบ 58 รูปแบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์	92
ภาพประกอบ 59 รูปแบบอักษรกระซิกโหยงโหยง แทนเสียงกรีดร้อง	93
ภาพประกอบ 60 แบบร่างหน้าจอแรกเริ่มการทำงานของเว็บไซต์.....	99
ภาพประกอบ 61 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์ เมนูหลักและเมนูการสร้างตัวอักษร.....	100
ภาพประกอบ 62 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์	102
ภาพประกอบ 63 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์ เมนู Brush.....	102
ภาพประกอบ 64 แบบร่างหน้าจอแรกเริ่มการทำงานของเว็บไซต์.....	104
ภาพประกอบ 65 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์	105
ภาพประกอบ 66 เมนู "Text"	106

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

“มังงะ (Manga)” เป็นการนำเสนอในลักษณะของภาพการ์ตูนล้อเลียนของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งพบหลักฐานปรากฏอย่างเด่นชัดในภาพวาดของคะสึชิเกะ โฮะคุไซ จิตรกรภาพอุกิโยะและภาพพิมพ์แกะไม้ชาวญี่ปุ่นของสมัยเอโดะ ในช่วงศตวรรษที่ 17 ได้วาดชุดภาพลายเส้นล้อเลียนการใช้ชีวิตของผู้คนชั้นและตั้งชื่อชุดภาพวาดนั้นว่า “มังงะ” โดยวัตถุประสงค์ในช่วงต้นเป็นไปเพื่อหาเงินเลี้ยงชีพ รวมไปถึงการหาลูกศิษย์เพื่อเข้าสำนักเพิ่ม ต่อมาในช่วงปลายยุคเอโดะ ช่วงศตวรรษที่ 18 งานภาพวาดแบบ “มังงะ (Manga)” เริ่มมีการพัฒนาขึ้นโดยการสร้างวิธีการพิมพ์รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “Otsu-e” และ “Toba-e” ที่มีชื่อเสียงมากในยุคนั้น โดยภาพพิมพ์มีเส้นที่คมสวยและนำมอมมากขึ้น ทำให้มังงะได้รับความนิยมมากขึ้น จนมาถึงช่วงศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงที่มังงะมีความสมดุลระหว่างการเป็นงานศิลปะที่อยู่ระหว่างความเรียบง่ายธรรมดากับความหวิอหวิาสนุกสนาน ทำให้บทบาทของมังงะปรับเปลี่ยนไป โดยถูกสร้างขึ้นเพื่อการให้ความบันเทิง ภาพวาดล้อเลียนชวนขบขันของโฮะคุไซ และถูกเสริมเพิ่มให้มีเรื่องราวมากขึ้น มีการบรรยายเนื้อหาผ่านตัวอักษร ต่อมามังงะ (Manga) ถูกพัฒนาขึ้นมาจนกลายเป็นรูปแบบของหนังสือการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นหนังสือที่แสดงเนื้อหาเป็นภาพ แบ่งเรื่องราวเป็นช่องๆ ประกอบกับตัวอักษรที่เป็นคำพูดในกรอบ เพื่อบ่งบอกเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น โดยในปัจจุบัน มังงะ ถือเป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้คนในสังคมทั่วโลก ผู้รับสารจะรับรู้เรื่องราวต่างๆ ในเนื้อเรื่องผ่านทางสายตาจากการมองรูปภาพและตัวอักษรที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Oriented) เพื่อโยงให้ผู้อ่านได้รับรู้และร่วมจินตนาการไปกับเรื่องราว รวมไปถึงการถอดรหัสจากภาพมาเป็นการรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึก (Decoding) ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์เฉพาะที่สำคัญด้านการรับรู้ที่ผู้เขียนมังงะต้องสื่อสารให้แก่ผู้บริโภค (Encoding)

การสร้างมังงะของญี่ปุ่น นอกจากรูปภาพผู้ผลิตมังงะจะให้ความสำคัญของตัวอักษรที่เป็นคำบรรยายประกอบเนื้อหา ซึ่งรายละเอียดส่วนนี้จะมีฝ่ายออกแบบตัวอักษร (Typographic) ที่จะต้องใส่ตัวอักษรประกอบการบรรยายให้ถูกต้องตามรูปแบบเฉพาะของการใช้ตัวอักษรในงาน มังงะญี่ปุ่นที่มีการกำหนดไว้อย่างชัดเจน ซึ่งปัจจุบันพบว่ามีมากที่สุดถึง 18 รูปแบบ เช่น คำพูดทั่วไปที่แสดงน้ำเสียงคำพูดปกติของตัวละคร แบบอักษรที่ใช้จะมีรูปแบบเป็นเส้นบาง ตัวตรง มีส่วนโค้งงอบางเล็กน้อยตามมุม ส่วนคำพูดที่แสดงอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจของตัวละคร รูปแบบอักษรที่ใช้

จะมีลักษณะเส้นหนา ตัวตรง รูปแบบอักษรที่ให้ความรู้สึกแข็งกระด้าง เป็นต้น ทั้งนี้ถือว่าแบบตัวอักษรที่สัมพันธ์กับอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศของเรื่องราว ถือเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งไม่แพ้ภาพประกอบ ที่จะทำให้อ่านสามารถรับรู้ คล้อยตามมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์นั้นๆ จึงถือเป็นเสน่ห์และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของงานมังงะญี่ปุ่น ที่ใส่ใจและให้ความสำคัญกับทุกรายละเอียดในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน

ปัจจุบัน มังงะ เป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมของผู้คนทั่วโลก มีการซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปตีพิมพ์หลายประเทศ ส่งผลให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตัวอักษรที่บรรยายเนื้อหา ทั้งนี้ในการปรับเปลี่ยนตัวอักษรตามภาษา ซึ่งลักษณะตัวอักษรแต่ละรูปแบบมีผลต่อการสื่อสาร และการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก โดยรูปแบบตัวอักษรที่ถูกปรับเปลี่ยนไปนั้น จะสามารถสื่อสารออกมามีคุณภาพมากขึ้นขึ้นอยู่กับความละเอียดอ่อนและความใส่ใจของนักออกแบบแต่ละประเทศ ที่จะสามารถเลือกใช้แบบอักษรได้อย่างเหมาะสม

สำหรับมังงะในประเทศไทย ปัจจุบันส่วนใหญ่มีเสียงสะท้อนจากนักเก็บสะสมมังงะหลายประการ ทั้งในเรื่องของราคาที่ไม่เหมาะสมกับคุณภาพ ความล่าช้าในการตีพิมพ์ การออกแบบหน้าปกและรูปเล่ม รวมถึงเรื่องความไม่พึงพิถันในการเลือกใช้ตัวอักษรให้สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพ โดย มังงะที่แปลเป็นภาษาไทยจะใช้อักษรในรูปแบบเดียวกันทั้งเล่ม ซึ่งทำให้เสน่ห์และอรรถรสในงานมังงะลดลงจากแบบต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ดังนั้นหากผู้ผลิตมังงะในประเทศไทยหันมาให้ความสำคัญในการเลือกใช้ตัวอักษรมากขึ้น จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของการถ่ายทอดรูปแบบมังงะได้อย่างครบถ้วน ทุกมิติ โดยจากประเด็นปัญหาด้านตัวอักษรดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปปัญหาหลักๆ ออกมาเป็น 2 ประเด็น เพื่อให้ทราบปัญหาและความสำคัญอย่างชัดเจน ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การเลือกใช้อักษรไม่ตรงตามอารมณ์ความรู้สึกของชองคำในภาพ
เนื่องจากมังงะ เป็นภาพ 2 มิติ ที่เล่าเรื่องผ่านตัวละครและเนื้อเรื่อง ดังนั้นการเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้อ่านได้มีความรู้สึกตามเนื้อหาที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดนอกจากภาพ ตัวอักษรก็เป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งที่เป็นตัวเชื่อมด้านอารมณ์ความรู้สึกระหว่างผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน ดังนั้นการออกแบบจึงต้องเลือกใช้ตัวอักษรที่สามารถสื่อสารอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศของภาพได้อย่างเหมาะสม แต่มังงะในประเทศไทยส่วนใหญ่ขาดการให้ความสำคัญกับรายละเอียดส่วนนี้ ยังคงปรากฏให้เห็นถึงความขัดแย้งกันระหว่างตัวอักษร และเนื้อหาของการ์ตูน ในหลายๆเล่ม เช่น การ์ตูนแนวความรักขวนฝัน แต่เลือกใช้กับตัวอักษร 2005_lanternSOS ซึ่งเป็นตัวอักษรที่

มีลักษณะการเขียนแบบหวัดเขียนซ้ำๆ ย้ำๆ ไม่ประณีตให้ความรู้สึกที่ค่อนข้างน่ากลัว นอกจากนี้หลายสำนักพิมพ์เลือกใช้ตัวอักษรโดยเน้นด้านประโยชน์การใช้งานของตัวอักษรที่มีลักษณะชัดเจน อ่านได้ง่ายเป็นหลัก จึงปรากฏตัวอักษรพื้นฐานดังกล่าวไม่มาก เช่น Angsana New, TH Sarabun โดยคำนึงถึง การสื่อสารได้มากกว่าการแสดงออกถึงอารมณ์ร่วมกันระหว่างตัวอักษรกับอารมณ์ของตัวละครในเรื่องและช่องคำพูด



ภาพประกอบ 1 ภาพมังงะ เรื่อง Black Clover ตอนที่ 9

ที่มา: ทาบาตะ ยูคิ. (2017). Black Clover. สำนักพิมพ์ SIAM INTER COMICS.



ภาพประกอบ 2 ภาพมังงะต้นฉบับของญี่ปุ่น เรื่อง Black Clover ตอนที่ 9

ที่มา: <http://raw.senmanga.com/Black-Clover/09/1#4>

ประเด็นที่ 2 การเลือกใช้อักษรแสดงเสียงไม่สอดคล้องกับท่าทางของตัวละคร และบรรยากาศของภาพ อักษรแสดงเสียง ถูกวาดเพื่อแทนเสียงที่เกิดจากสภาพแวดล้อมต่างๆ

และอิริยาบถต่างๆ ที่เกิดจากการกระทำของตัวละคร หรือเกิดจากลักษณะปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ สภาพแวดล้อมโดยรอบ เพื่อช่วยสร้างการรับรู้บรรยากาศของภาพให้สมจริง จึงถูกออกแบบให้มีระดับเสียงหนักเบาจากรูปทรง ความหนาบาง ของเส้นในลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเส้นโค้ง เพื่อแสดงถึงเสียงเบา และนุ่มนวล เส้นตรง ที่แสดงถึงความรุนแรง รูปแบบอักษรเสียงเหล่านี้ ล้วนถูกนำมาเพิ่มเพื่อให้ภาพดูมีชีวิต และสมจริงขึ้นมา แต่มังงะในสังคมไทย พบว่า ส่วนใหญ่ยังเป็นรูปแบบเส้นเดียว ไม่ว่าจะถูกใช้กับสถานการณ์รูปแบบไหน อักษรแสดงเสียง จะมีเพียงรูปแบบเดียว โดยไม่คำนึงถึงสภาพแวดล้อมความเป็นจริง ซึ่งปัญหานี้ ได้ถูกวิจารณ์ในเชิงลบบ่อยครั้ง จากนักอ่านที่ซื้อมังงะเพื่อเก็บสะสม



ภาพประกอบ 3 ภาพมังงะเรื่อง One Piece เล่มที่ 76

ที่มา: โอดะ เออิจิโร่. (2016). One Piece. สำนักพิมพ์ SIAM INTER COMICS.



ภาพประกอบ 4 ภาพมังงะต้นฉบับของญี่ปุ่น เรื่อง One Piece ตอนที่ 755

ที่มา: http://raw.senmanga.com/One_Piece/755/1#6

ปัจจุบันแม้หลายสำนักพิมพ์จะได้รับผลกระทบด้านการผลิตหนังสือมังงะ จากรูปแบบการเผยแพร่งานมังงะในระบบออนไลน์ แต่มังงะที่เป็นหนังสือก็ยังคงได้รับความนิยมในฐานะของ

สะสมสำหรับนักอ่านการ์ตูน ดังนั้นหากมีการปรับปรุงเพื่อให้มังงะในประเทศไทยที่ขายในท้องตลาดปัจจุบันมีคุณภาพใกล้เคียงกับมังงะต้นฉบับจากประเทศญี่ปุ่น ในด้านการออกแบบและการเลือกใช้ตัวอักษร ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่า ควรมีการส่งเสริมให้ผู้ผลิตมังงะในประเทศไทยเห็นความสำคัญของการออกแบบและการเลือกใช้ตัวอักษร โดยจัดทำเป็นเว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ผลิต และตอบโจทย์ด้านความสมบูรณ์เพื่ออรรถรสในงานมังงะแก่ผู้อ่าน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าเว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะนี้ จะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนานำพาความเปลี่ยนแปลงด้านตัวอักษรแก่ผู้ผลิตงานมังงะในประเทศไทย เพื่อคืนเสน่ห์และอัตลักษณ์ในงานมังงะให้กลับมาสมบูรณ์ ตามรูปแบบต้นฉบับ มังงะภาษาญี่ปุ่น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูด
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงที่นิยมใช้ในการสร้างตัวอักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงภาษาไทยสำหรับมังงะแต่ละประเภท
3. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย

ความสำคัญของการวิจัย

โปรแกรมสำเร็จรูปนี้จะช่วยให้ผู้ผลิต มังงะในประเทศไทย สามารถเลือกใช้อักษรได้ตรงตามอารมณ์ความรู้สึกของช่องคำในภาพ เพื่อความสอดคล้องกับท่าทางของตัวละครและบรรยากาศของภาพอย่างถูกต้องเหมาะสมตามรูปแบบของมังงะแบบต้นตำรับของญี่ปุ่นที่มีการแบ่งลักษณะแบบอักษรให้สอดคล้องกับแต่ละบริบท ซึ่งมังงะญี่ปุ่นมีการแบ่งกำหนดรูปแบบตัวอักษรในงาน มังงะแต่ละบริบทไว้อย่างชัดเจน งานวิจัยครั้งนี้จะช่วยให้ผู้ผลิตมังงะในประเทศไทยเข้าใจถึงความสำคัญของตัวอักษร และเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาผลงานมังงะในประเทศไทยด้านตัวอักษรให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น ตามรูปแบบเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์ของมังงะต้นฉบับจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเรื่องราวที่จะช่วยให้ผู้อ่านเกิดสุนทรียภาพและอารมณ์ความรู้สึกจากเรื่องราว 2 มิติ ที่สะท้อนถึงอารมณ์ต่างๆ ผ่านเส้นลักษณะต่างๆ บนแผ่นกระดาษ ถ่ายทอดผ่านการมองด้วยสายตาก่อให้เกิดการรับรู้ เข้าใจและมีความรู้สึก

ร่วมในตัวละคร และบรรยากาศมากขึ้นอย่างสมบูรณ์ตามเจตนารมณ์ของผู้คิดศาสตร์ด้านงาน มังงะดั้งเดิม

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ มุ่งศึกษาตัวอักษรที่ใช้ในงานมังงะปัจจุบัน ทั้งในประเทศไทย และ ประเทศญี่ปุ่น เพื่อใช้ในการออกแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะภาษาไทย และเพื่อให้ความรู้รวมถึง แนวทางสำหรับนักเขียนการ์ตูนในประเทศไทย และผู้ทำงานในสายอาชีพ ที่ต้องการออกแบบและ พัฒนาตัวอักษรสำหรับใช้ในงานมังงะ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ ที่ใช้ตัวอักษรในการทำงานเป็นหลักหรือที่อยู่ในสาขาใกล้เคียง เช่น นักออกแบบตัวอักษร นักพิสูจน์อักษร ในประเทศไทย ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 10 คน เพื่อสอบถามตัวอักษรที่นิยมใช้ในมังงะไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบตัวอักษร

กลุ่มที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้เว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ โดยเป็นผู้ที่ทำงานในสายการ์ตูน ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 3 คน เพื่อสอบถามรูปแบบเว็บไซต์ของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

กลุ่มที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง TYPO GRAPHIC DESIGN หรือผู้ทำงานในสายการ์ตูน เพื่อวัดความพึงพอใจของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ ในประเทศไทยที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปี จำนวน 5 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

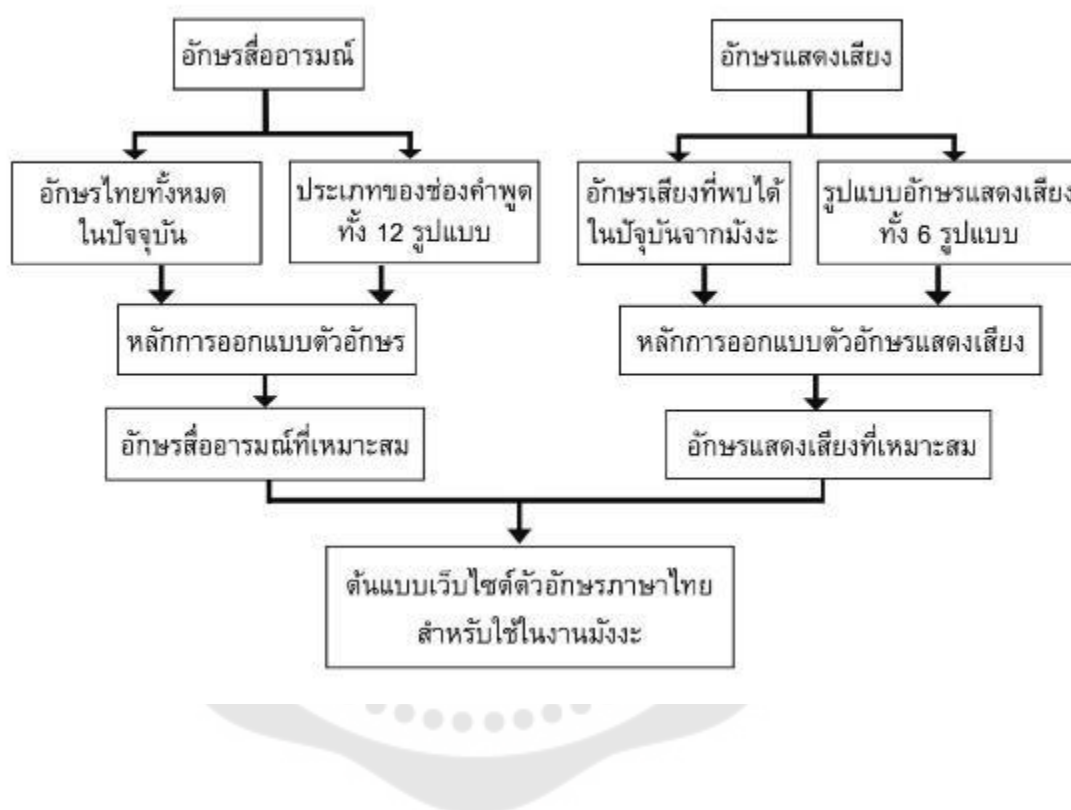
1. มังงะ หมายถึง หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ขนาดเล็กที่ถ่ายทอดภาพตามอารมณ์หรือจินตนาการของผู้เขียนผ่านตัวการ์ตูน โดยมีการแบ่งเรื่องราวเป็นช่องๆ เรียงเนื้อหากันอย่างต่อเนื่อง และบางช่องมีตัวอักษร ที่เป็นคำ หรือประโยค ประกอบการบรรยายเนื้อหา หรือคำพูดของตัวละคร

2. ตัวอักษรแสดงเสียง หมายถึง ตัวอักษรที่แสดงเสียงของ สิ่งแวดล้อม บรรยากาศ เพื่อเพิ่มมิติ และความสมจริงของเรื่องราว

3. ช่องคำ เส้นกรอบที่ล้อมรอบคำพูดของตัวละคร โดยมีรูปแบบที่แตกต่างกันของช่องคำ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ที่แตกต่างของตัวละคร

4. ช่องคำบรรยาย เป็นช่องกรอบสี่เหลี่ยม ที่ช่วยเสริมรายละเอียดเพิ่มเติมเล็กน้อย ในเนื้อเรื่อง เพื่อช่วยบรรยายสถานการณ์ของเรื่องราวในช่วงนั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ที่มา: เขียนโดยผู้วิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อ ต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของมังงะ
 - 1.1 ความหมายของมังงะ
 - 1.2 ประเภทของมังงะ
 - 1.3 ความหมายของชื่อกำพูด
 - 1.4 ประเภทของชื่อกำพูด
 - 1.5 การใช้ชื่อกำพูดในมังงะ
2. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรญี่ปุ่น
 - 2.1 รูปแบบอักษรภาษาญี่ปุ่น
 - 2.2 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับมังงะ
 - 2.3 อักษรมังงะพื้นฐานสำหรับแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร
3. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรแสดงเสียง
 - 3.1 ความหมายของตัวอักษรแสดงเสียง
 - 3.2 รูปแบบต่างๆ ของตัวอักษรแสดงเสียงในงานมังงะ
3. วัตถุประสงค์ในการใส่ตัวอักษรแสดงเสียง
 - 3.1 การใช้อักษรแสดงเสียง
 - 3.2 ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษร
 - 3.3 ความหมายของแบบอักษร
 - 3.4 รูปแบบของตัวอักษร
 - 3.5 ประเภทของแบบอักษร
 - 3.6 รูปแบบตัวอักษรไทย
 - 3.7 การเลือกใช้ตัวอักษรในสิ่งพิมพ์
 - 3.8 ทฤษฎีและหลักการในการออกแบบตัวอักษร
4. ข้อมูลทั่วไปของการออกแบบเว็บไซต์
 - 4.1 เว็บไซต์ เว็บเพจและโฮมเพจ

- 4.2 โปรแกรมสำคัญที่ใช้สร้างเว็บ
- 4.3 เนื้อหาที่ควรมีในเว็บไซต์
- 4.4 การออกแบบเว็บเพจ
- 4.5 การออกแบบเว็บไซต์

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับมังงะ

1.1 ความหมายของมังงะ

คำว่า มังงะ แปลตรงตัวว่า "ภาพตามอารมณ์" ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากจิตรกรภาพพิมพ์แกะไม้ชื่อ "โฮะคุไซ" ตีพิมพ์หนังสือชื่อ "โฮคุไซมังงะ" ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 โฮะคุไซตั้งชื่อชุดภาพลายเส้นที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเขาว่า "มังงะ" แม้ว่าการออกแบบตัวละครในเบื้องต้นจะมีหลายหัวข้อและวิธีในการวาด ด้วยลักษณะการวาดภาพคนของโฮะคุไซที่มักมีหน้าตาบูดเบี้ยว ทำท่าโลดโผนนั้น สร้างภาพให้เห็นว่า "มังงะ" มีความหมายเดียวกันกับภาพชวนขบขัน อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับงานของศิลปินร่วมสมัยกับเขาอย่าง อุตะงะวะะ คุนิโยชิ (Utagawa Kuniyoshi, ค.ศ. 1797-1861) ก็เป็นเครื่องยืนยันว่ามังงะของโฮะคุไซไม่ได้เป็นภาพชวนขบขันไปเสียหมด นอกจากนี้ ญี่ปุ่นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงที่มีความสมดุลของงานศิลปะ ที่อยู่ระหว่างความเรียบง่ายธรรมดากับความหวือหวาสุกสนาน การมีไว้เพื่อศึกษาก็มีไว้เพื่อความบันเทิง สิ่งนี้เป็นตัวการันตีความสำเร็จอันยืนนานของโฮะคุไซ เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน มีความคล้ายคลึงกับหนังสือ "โฮคุไซมังงะ" ทั้งในแง่เนื้อหา ความน่าสนใจในการเคลื่อนไหวที่เห็นได้จากสายตา และการตีพิมพ์เผยแพร่ด้วยเทคโนโลยีการผลิตซ้ำที่ทันสมัย

1.1.1 โฮะคุไซมังงะ

ภาพชุดโฮะคุไซมังงะพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ไม้สามสี ได้แก่ สีดำ สีเทา และสีเนื้ออ่อนอนพิมพ์เผยแพร่ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1814-1878 เย็บเป็นรูปเล่ม 15 เล่ม มีจำนวนภาพมากถึง 4,000 ภาพรวมทั้งสิ้นมากกว่า 800 หน้า วลีที่ขึ้นต้นก่อนชื่อหนังสือเขียนว่า "เด็น ชิน ไคชู" (Denshin kaishu) แปลว่า ถ่ายทอดจิตวิญญาณ เรียนรู้การค้าขาย ซึ่งชี้ให้เห็นถึงเจตนาแรกของศิลปินที่ตั้งใจนำมาใช้เป็นสื่อการสอน ผลงานชิ้นนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก และตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องเป็นเวลาเกือบสามทศวรรษ หลังจากที่โฮะคุไซเสียชีวิต ชุดหนังสือ 15 เล่ม มีดังนี้

เล่มที่ 1 เดือนหนึ่ง ปี ค.ศ. 1814 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

เล่มที่ 2 และ 3 เดือนสี่ ปี ค.ศ. 1816 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์คะคุมะรุยะ เมืองเอโดะ

เล่มที่ 4 และ 5 ฤดูร้อน ปี ค.ศ. 1817 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์คะคุมะรุยะ เมืองเอโดะ

เล่มที่ 6 และ 7 เดือนหนึ่ง ปี ค.ศ. 1818 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์คัมมูระยะ เมืองเอโดะ

เล่มที่ 8 เดือนหนึ่ง ปี ค.ศ. 1819 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์คัมมูระยะ เมืองเอโดะ

เล่มที่ 9 และ 10 ฤดูใบไม้ผลิ ปี ค.ศ. 1819 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์คัมมูระยะ เมืองเอโดะ

เล่มที่ 11 ไม่ระบุวันที่พิมพ์ พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

เล่มที่ 12 เดือนหนึ่ง ปี ค.ศ. 1834 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

เล่มที่ 13 ไม่ระบุวันที่พิมพ์ สันนิษฐานว่าเป็นฤดูใบไม้ร่วง ปี ค.ศ. 1849 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

เล่มที่ 14 ไม่ระบุวันที่พิมพ์ พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

เล่มที่ 15 เดือนเก้า ปี ค.ศ. 1878 พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอระคุยะ เมืองนาโกย่า

แรกเริ่มชุดหนังสือถูกกำหนดไว้เพียง 10 เล่ม แต่เนื่องจากความนิยมที่เกินขนาดหนังสือชุดโฮะคุไซมังงะจึงได้รับการตีพิมพ์เพิ่มจากที่กำหนดไว้ ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 โฮะคุไซมังงะได้รับความนิยมมากขึ้น จนเป็นที่รู้จักของชาวยุโรป พวกเขาหลงใหลภาพแสดงแทนเหล่านี้ เพราะช่วยให้พวกเขาได้เรียนรู้ถึงชีวิตความเป็นอยู่ในแดนญี่ปุ่นอันห่างไกลได้ ความตื่นตัวของกระแสนี้เกิดขึ้นจากความล้มเหลวในการจัดประเภทสารานุกรมภาพดังกล่าว และอีกประการหนึ่งคือความหลงเชื่อว่สิ่งนี้คือ “ตะวันออก” ผลก็คือ โฮะคุไซมังงะแพร่กระจายนอกญี่ปุ่นภายใต้ชื่อว่า “ภาพร่างที่ไม่มีแบบแผน” (Random Sketches) (Iwakiri, 2017, August 17)

1.1.2 คำว่า “มังงะ”

คำว่า “มังงะ” ที่นำมาใช้ในที่นี้เป็นพหูพจน์ เขียนด้วยตัวคันจิ 漫 มัง แปลว่า หลากหลาย ไม่มีแบบแผน กระจายไร้ทิศทาง ตามอำเภอใจ ส่วนตัว 画 กะ แปลว่า ภาพ ลายเส้น ภาพวาด เมื่อมังงะเผยแพร่ครั้งแรกในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 มังงะถูกนำมาใช้กับประเภทของภาพลายเส้นต่างๆ หรือแคตตาล็อกวาดลาย หรือภาพวาดที่เป็นเชิงตลกขบขันที่เรียกว่า “กิกะ” (Giga) เป็นภาพประเภทหนึ่งในหมวดหมู่ภาพอุคิโยะเอะที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน กระแสกิกะหลังปี ค.ศ. 1842 ได้รับความนิยมขึ้น เมื่อรัฐบาลเริ่มมีข้อจำกัดเกี่ยวกับภาพพิมพ์ในหัวข้อภาพสาวงาม ภาพดารานักแสดง รวมไปถึงภาพเชิงอีโรติก ภาพชุดปลาทองของคุนิโยชิ ก็ได้สร้างสรรค์ขึ้นในยุคนั้น แม้ว่าจะไม่ใช่การตอบโต้กับการปฏิรูปนี้โดยตรง (Iwakiri, 2017, August 17)

บ่อยครั้งมากที่คนจากชนชั้นปกครองจะกลายมาเป็นตัวตลกในงานศิลปะ ซ้อยกเว้นหนึ่งในนั้นคือ ภาพขนาดเต็มหน้ากระดาษจากโฮะคุไซมังงะ เล่มที่ 12 เป็นภาพขามูไรกำลังยืนปัสสาวะ ขณะที่คนรับใช้ยืนเฝ้าเขาอย่างนอบน้อม เนื้อของภาพล้อเลียนเหล่าผู้ทรงอิทธิพลทางการเมือง ศิลปินไม่ได้ปล่อยออกมาโดยตรง แต่แอบแทรกให้สื่อออกมาผ่านเรื่องราวที่คุ้นเคย เช่น

ผลงานของ คุนิโยชิ ภาพ “อุระชิมะ ทาโร เปิดกล่องสมบัติ” ซึ่งมีเรื่องราวมาจากตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่น ชาวประมงผู้ฝันว่า อุระชิมะ ทาโร ช่วยชีวิตเต่าตัวหนึ่งไว้ จึงได้รับเชิญให้ไปเที่ยวพระราชวังได้สมุทรา เขาได้รับกล่องปริศนามาเป็นที่ระลึกลับ เมื่อเขาเปิดกล่องตอนที่เขากลับมาที่บ้าน หมู่ชาวประมงก็กลายเป็นคนชราในทันใด ในภาพพิมพ์ของคุนิโยชิ ตำนานเรื่องนี้ผสมไปกับยอดวรรณคดีจีนเรื่อง “ซุยโคเด็น” (Miyamoto, 2017, August 17) ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ 108 วิญญาณร้ายที่ได้รับการปลดปล่อยหลังถูกจับเป็นเชลยโดยเต่าตัวหนึ่ง แต่แทนที่ในภาพจะเป็นวิญญาณแก่ๆ หน้าตาชั่วร้าย กลับเป็นวิญญาณฝ่ายดีโผล่ออกมาจากกล่อง ด้วยวิวัฒนาการของหนังสือพิมพ์สมัยใหม่ราว ค.ศ. 1900 จำนวนมังงะที่มากขึ้นก็สอดคล้องไปกับคุณภาพของภาพเชิงเสียดสีที่ดีขึ้นตามไปด้วย (Miyamoto, 2017, August 17) ดังตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า หนังสือเชิงเสียดสีสมัยใหม่เล่มแรก ไม่ได้ตีพิมพ์โดยชาวยุโรป แต่เป็นชาวญี่ปุ่น

ศตวรรษที่ 20 คำว่า “มังงะ” หมายถึง การ์ตูน ภาพการ์ตูนล้อเลียน การ์ตูนช่อง (Koma manga) หรือแม้แต่ภาพเล่าเรื่องที่พิมพ์ลงในนิตยสารมังงะ นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมา เรื่องเล่าเหล่านี้เหมารวมเรียกว่า มังงะ マンガ ซึ่งเขียนด้วยตัวอักษรคะตะกะนะ ปัจจุบัน คำว่า มังงะยังใช้ในวงการภาพยนตร์แอนิเมชัน และนอกประเทศญี่ปุ่น คำว่า “มังงะ” สื่อถึงนวนิยายในรูปแบบการ์ตูนที่รวมเอาภาพและคำพูดที่เป็นตัวหนังสือ โดยใช้บอลูนคำพูด รูปสัญลักษณ์ (Pictogram) เส้นตัดแปลงและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงกราฟิกแสดงเสียงประกอบคำจำกัดความ

1.2 ประเภทของมังงะ

มังงะในปัจจุบัน สามารถแบ่งแยกย่อยออกมาได้ดังนี้

- (1) แยกตามเพศของผู้อ่าน
- (2) แยกตามลักษณะของเนื้อเรื่อง

1.2.1 มังงะที่แยกตามเพศของผู้อ่าน

แบ่งเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ (1) มังงะผู้ชาย และ (2) มังงะผู้หญิง

(1) มังงะผู้ชาย ลักษณะมังงะของผู้ชายจะมีความหลากหลาย ลายเส้นจะดูหนักแน่น และดูมั่นคงมากกว่ามังงะผู้หญิง การเล่าเรื่องจะเข้าใจง่าย และแสดงความหมายในเชิงรูปธรรมมากกว่านามธรรม เนื้อหาของมังงะผู้ชายส่วนใหญ่จะเป็นประเภทแอคชั่น ตลก ตัวเดินเรื่องมักจะเป็นผู้ชาย การเล่าเรื่องจะไม่ค่อยมีการพรรณนาลักษณะของตัวละคร การแต่งตัวส่วนใหญ่จะออกมาในลักษณะอ้างอิงตามความเป็นจริง ไม่ดูพลีวเท่ามังงะผู้หญิง (ช่วงชูวงศ์, 2546)



ภาพประกอบ 6 มังงะผู้ชาย เรื่อง Berserk เล่มที่ 16

ที่มา: <http://www.mangareader.net/berserk/16/11>

(2) มังงะผู้หญิง ลักษณะของมังงะจะแสดงถึงความอ่อนหวาน มีลายเส้นที่บางและดูพลิ้ว มังงะผู้หญิงส่วนใหญ่จะจะมีเนื้อหาโรแมนติก รักๆ ใคร่ๆ ไม่มีเนื้อหาแฟนตาซีที่เน้นความสวยงามของเครื่องแต่งกาย ตัวเดินเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิง การเล่าเรื่องมีการพรรณนา เพื่อฝันและมีการสื่อความหมายในเชิงนามธรรม มังงะผู้หญิงมีความเด่นชัดในเรื่องความสวยงามและดูดี ตัวละครส่วนใหญ่จะวาดออกมาดูหล่อดูสวยและหน้าหวานเป็นหลัก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายก็เป็นจุดหนึ่งที่เด่นชัดไม่อ้างอิงหลักความเป็นจริง แต่จะเน้นความสวยงามของชุดมากกว่า



ภาพประกอบ 7 มังงะผู้หญิง เรื่อง Sailor Moon เล่มที่ 4

ที่มา: <http://www.mangareader.net/bishoujo-senshi-sailor-moon/4/20>

1.2.2 มังงะแยกตามประเภทของเนื้อเรื่อง

ประเภทของมังงะถ้าแบ่งออกเป็นตามลักษณะของเนื้อเรื่อง และ รูปแบบโดยรวมของตัวละครในการดำเนินเรื่อง สามารถแบ่งออก ได้ทั้งหมด 17 ประเภท ดังนี้

(1) ประเภทสงคราม (Battle) เนื้อเรื่องเน้นไปที่การประหัตประหารและทำสงครามต่อกันหรือดำเนินเรื่องอยู่ในภาวะสงครามมังงะประเภทนี้ อาทิเรื่อง ลาสต์ เอ็กไซล์ เป็นต้น

(2) ประเภทแอคชั่น (Action) เน้นการต่อสู้ และการแสดงท่าทาง เป็นประเภทที่ฮิตที่สุดในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะอยู่ในมังงะผู้ชาย เช่น ดราก้อนบอล, Berserk, One piece เน้นการแสดงท่าทางเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการปล่อยพลัง หรือ รูปแบบการดำเนินเรื่อง

(3) ประเภทผจญภัย (Adventure) ดำเนินเรื่องด้วยการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ของตัวละคร และพบเจอสิ่งแปลกใหม่เรื่อยๆ พร้อมกับแสดงการพัฒนาของตัวละครด้วย

(4) ประเภทแฟนตาซี (Fantasy) ในความหมายคือ มังงะที่มีการออกแบบอย่างอิสระ ไม่จำกัดยุคสมัย ไม่จำกัดดีไซน์ และไม่คอยยึดติดกับปัจจัยอะไรมาก แต่เมื่อพูดถึงการ์ตูนประเภทนี้แล้ว ส่วนใหญ่จะนึกถึงประเภทที่มี เจ้าชาย เจ้าหญิง ปีศาจ พ่อมด นักรบ จุดเด่นของมังงะประเภทแฟนตาซีคือ การออกแบบตัวละคร เพราะมันไม่มีข้อจำกัดใดๆ ในการออกแบบ จึงทำให้มังงะประเภทนี้ มักพบได้ทั้งในมังงะผู้ชาย และมังงะผู้หญิง

(5) ประเภทวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) เป็นการ์ตูนที่กล่าวถึงเทคโนโลยีของโลก และมนุษย์ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะวาดถึงรูปแบบของโลกอนาคต การออกแบบดีไซน์มังงะประเภทนี้จะมีความเป็นแฟนตาซีสูงพอสมควร แต่ทุกอย่างนั้น ต้องมีพื้นฐานของคำว่า “ล้ำยุค” และ “ทันสมัย” เท่านั้น นอกจากนี้ มังงะตระกูลหุ่นยนต์ต่างๆ เช่น Gundam, Evangelion, ก็รวมอยู่ในประเภทนี้ได้เช่นกัน

(6) ประเภทโรแมนติก (Romantic) เป็นประเภทมังงะที่พบได้มากในมังงะผู้หญิง เป็นเรื่องราวที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ดูหวานซึ้ง ชวนฝัน มีการใช้คำพรรณนาประกอบบ่อย เป็นประเภทที่สามารถร่วมได้กับมังงะทุกประเภท แต่ส่วนใหญ่มักจะร่วมกับประเภท comedy จึงจะเหมาะสมมากที่สุด

(7) ประเภทสืบสวน (Detective) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนหาต้นตอและผู้ร้ายในคดีตลอดจนเหตุการณ์ร้ายต่างๆ มังงะประเภทนี้ อาทิเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน เป็นต้น

(8) ประเภทกีฬา (Sports) เป็นมังงะประเภทแข่งขัน โดยยึดกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่ง ในการดำเนินเรื่อง เช่น ชีบาสะ, เจ้าหนูสิงห์นักเตะ

(9) ประเภทสยองขวัญ (Horror) มังงะที่เอ่ยถึงเรื่องราวสยองขวัญต่างๆ อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิญญาณ ปีศาจ หรือ ประสบการณ์เฉียดความตาย มังงะประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีภาพสีทึมๆ ดูน่ากลัว แต่มังงะหลายๆ เรื่อง ก็ใส่ความเป็นแฟนตาซีเข้าไปด้วย

(10) ประเภทเพื่อการศึกษา (Education) เป็นมังงะที่มีจุดประสงค์ในการสอนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเป็นประเภทความรู้ ประเภทความรู้รอบตัว หรือหลักสูตรเด็กประถม การใช้ภาพส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่ดูเรียบง่าย น่าสนใจ และเหมาะสำหรับเด็ก เป็นประเภทที่มักจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มหนังสือเพื่อการศึกษามากกว่า และมักไม่ค่อยวางขายร่วมกับมังงะคอมมิกส์ทั่วไป มักจะวางขายในหมวดหนังสือการศึกษาสำหรับเด็กมากกว่า

(11) ประเภทประวัติศาสตร์ (Period) เรื่องราวในเรื่องจะเอามาจากประวัติศาสตร์ เช่น ประวัติศาสตร์การเมือง หรือ ประวัติบุคคลสำคัญ ซึ่งมังงะประเภทนี้ จะทำให้คนอ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาในประวัติศาสตร์ได้ง่ายกว่าการอ่านจากตัวหนังสือ การเล่าเรื่องในมังงะประเภทนี้ มักจะดำเนินเรื่องไม่ยาวนาน ส่วนใหญ่จะเน้นแต่เหตุการณ์สำคัญ ถือว่าเป็นมังงะเพื่อการศึกษาก็ได้

(12) ประเภททำอาหาร (Cook) เป็นประเภทที่เพิ่งมีมาไม่นาน เนื้อเรื่องแข่งกันทำอาหาร พร้อมกับบรรยายรายละเอียดของวัตถุดิบและส่วนผสมต่างๆ ส่วนใหญ่มังงะประเภทนี้ มักจะใส่ความเป็นมังงะแอดคันเข้าไปด้วย เช่น ยอดกุ๊กแดนมังกร, จอมโหดกระทะเหล็ก

(13) ประเภทตลก (Comedy) เป็นมังงะประเภทที่แทรกมุขตลกอยู่ตลอดเวลา การดำเนินเรื่องเป็นแบบสบายๆ อ่านง่ายๆ มังงะตลกอาจแยกย่อยเป็นมังงะประเภทตลกร้าย หรือ Blackcomedy ซึ่งมังงะประเภทนี้มักใช้มุขหยาบโหล่น หรือ เล่นกับเรื่องลามกทะเล่ดั่งตั้ง

(14) ประเภทชีวิตจริง (Realistic) เป็นการจำลองแบบชีวิตจริงของมนุษย์มาดำเนินเรื่อง จุดเด่นของมังงะประเภทนี้คือ ทุกสิ่ง ทั้งตัวละคร ฉากเรื่องราว มีพื้นฐานมาจากชีวิตจริงทั้งนั้น อาจจะนำเรื่องมาจากชีวิตจริง หรือ จะแต่งขึ้นมาเองก็ได้ โดยเรื่องทั้งหมดนั้น จะต้องมีส่วนมาจากชีวิตจริงเป็นส่วนใหญ่

(15) ประเภทประเภทชีวิต (Drama) เป็นมังงะที่มีเนื้อหาที่เรื้อยส เรื่องราวเป็นการเล่าเรื่อง ชีวิตหรือความสัมพันธ์กับบุคคล เนื้อหาส่วนใหญ่จะออกเป็นเศร้ายันหด ไม่ก็เศร้าย แต่ประเภทนี้ความน่าติดตามก็จะมีอยู่สูง ด้วยเนื้อหาที่เข้มข้น และดูจริงจังจนน่าติดตามนั่นเอง

(16) ประเภทลามก (Hentai) เป็นมังงะประเภทใต้ดิน หรือมังงะเฉพาะกลุ่ม เนื้อหาทั้งหมดจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ Sex มีฉากอย่างว่าใจังครึม ปัจจุบัน มังงะประเภทนี้ บางครั้งก็มีตีพิมพ์ออกมาขายตามท้องตลาดทั่วไปมากขึ้น แต่มีการเซ็นเซอร์และลดฉากใจังครึมลง

(17) ประเภทความรักระหว่างผู้ชายด้วยกัน (Boys love) เป็นมังงะแนวใหม่ที่ส่วนใหญ่นักเขียนมังงะผู้หญิงมักจะเขียนกัน เป็นมังงะประเภทหนึ่งที่มาแรงในปัจจุบัน บางเรื่องดังจนถูกทำเป็นอนิเมชันเลยก็มี เนื้อหาของมังงะประเภทนี้ จะเป็นการนำเสนอความสัมพันธ์ความรักระหว่าง ผู้ชายกับผู้ชาย การดำเนินเรื่องคล้ายๆ กับประเภทโรแมนติคธรรมดา แต่เปลี่ยนเพศหญิงเป็นผู้ชายเท่านั้น มีหลายเรื่องที่มีฉากติดเรท ซึ่งดูจากเหตุผลแล้ว มังงะแนวนี้จะตรงข้ามกับประเภทลามก โดยจะสนองความต้องการส่วนลึกของผู้หญิงนั่นเอง (ช่วงชูวงศ์, 2546)

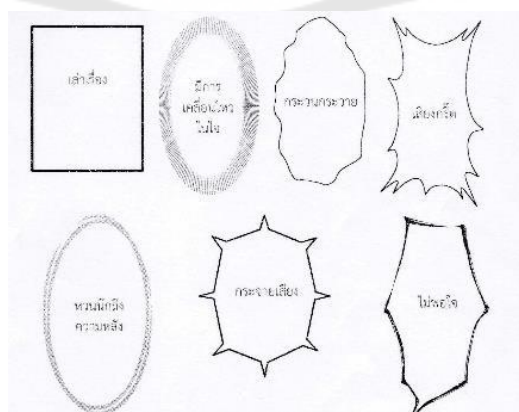
1.3 ความหมายของช่องคำ

ช่องคำ หรือ บอลลูนคำพูด เกิดขึ้นครั้งแรกในสื่อสิ่งพิมพ์ช่วงต้นทศวรรษที่ 19 มักจะใช้ใส่เพื่อแสดงคำพูด ความคิด ความฝันต่างๆ ที่เป็นบทร้อยแก้ว มีลักษณะเป็นเส้นกรอบที่ล้อมรอบข้อความเอาไว้ รูปแบบที่แตกต่างกันของช่องคำ สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันของตัวละคร (Club, 2555)

ช่องคำ คือบทสนทนาที่ตัวละครต้องการถ่ายทอด มีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของบทสนทนา (Tsukamasa, 2549)

1.4 ประเภทของช่องคำพูด

ช่องคำพูด เส้นกรอบที่ล้อมรอบคำพูดเอาไว้ รูปแบบที่แตกต่างกันของช่องคำพูด สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันของตัวละคร หรือใช้เพื่อช่วยเล่ารายละเอียดของเนื้อเรื่อง ดังนั้นช่องคำพูดจึงมีหลายรูปแบบ ซึ่งจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามอารมณ์ของตัวละคร มีรูปแบบดังนี้



ภาพประกอบ 8 ประเภทของช่องคำพูด

ที่มา: Drawing Comic โดย C.C Clud 2556

(1) **ช่องคำพูดเล่าเรื่อง** ช่องคำที่ไว้ใช้บรรยายสถานการณ์ในปัจจุบันของเนื้อเรื่อง เป็นส่วนที่ค้อยในเนื้อหารายละเอียดของเนื้อหาในมังงะ

(2) **ช่องคำพูดมีการเคลื่อนไหวในใจ** มีอีกชื่อคือ ช่องความคิด เป็นช่องคำที่แสดงความคิดในใจของตัวละคร

(3) **ช่องคำพูดกระวนกระวาย** ช่องคำพูดแบบนี้มักจะใช้ในการแสดงน้ำเสียงตื่นกลัวหรือสั่นไหว ตื่นเต้น

(4) **ช่องคำพูดเสียงกรีด** คือ “ช่องตะโกน” ใช้แสดงได้หลากหลายอารมณ์ แต่เน้นเป็นเสียงหนัก เส้นของช่องตะโกนมักจะมีน้ำหนัก หนักเบาชัดเจน และไม่มีหางชี้ไปยังผู้พูดตายตัว

(5) **ช่องคำพูดทวนนึกถึงความหลัง** ใช้เมื่อตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่อง นึกถึงความหลังหรืออดีตที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่ลึกซึ้งจนมีผลมาถึงปัจจุบัน

(6) **ช่องคำพูดกระจายเสียง** ช่องคำพูดแบบนี้มักจะใช้ในการแสดงน้ำเสียงที่เรียกว่า ไร้อารมณ์หรือเสียงแบบทางการ บรรยายเหตุการณ์รายละเอียดเพิ่มเติมของเรื่อง หรือใช้ในการแสดงเสียงของเทคโนโลยี เช่น เสียงของการประกาศผ่านทางวิทยุหรือโทรทัศน์



ภาพประกอบ 9 การใช้ช่องคำพูดร่วมกับอารมณ์ของตัวละคร

ที่มา: Drawing Comic 1 โดย C.C Clud 2556

จากภาพประกอบที่ 8 กรอบคำพูดที่แตกต่างกัน แสดงถึงอารมณ์ในใจที่แตกต่างกันของตัวละคร ภาพที่ 1 มุมบนซ้าย กรอบคำพูดในใจบวกกับสีหน้าที่ยิ้มเล็กน้อย แสดงถึงความรู้สึกที่มีความหวังหรือส่งความปรารถนาดี ภาพที่ 2 มุมบนขวา กรอบคำพูดที่แข็งที่บวกกับสีหน้าโกรธ แสดงถึงความรู้สึกต่อว่าอยู่ในใจ อาจจะทำลงพูดตำหนิตีเดียวนอยู่ ภาพที่ 3 มุมล่างซ้าย กรอบคำพูดรูปวงรีกับสีหน้ายิ้มแย้ม พบเห็นได้ทั่วไป แสดงถึงอารมณ์ที่สงบของตัวละคร ภาพที่ 4 มุมล่างขวา สีหน้าสะท้อนอารมณ์ของตัวละครกับกรอบคำพูดแบบเสียงกรี๊ด แสดงถึงอารมณ์ที่ควบคุมไม่ได้ของตัวละคร (Club, 2555)

1.5 การใช้ช่องคำพูดในมังงะ

ตำแหน่งการวางของช่องคำในมังงะ แม้ว่าจะไม่ใช่สิ่งที่น่าตื่นเต้นในการสร้างมังงะ แต่นักวาดที่มีไหวพริบดีจะสนใจพิจารณาตำแหน่งในการวางช่องคำพูดรอบๆ ภาพเป็นอย่างดี เพราะไม่มีอะไรที่จะทำให้ผู้อ่านเลิกสนใจเนื้อหาของเรื่องมากไปกว่าความสับสนของลำดับคำพูดในเนื้อหาอีกแล้ว (Crilley, 2559)

1.5.1 การเปลี่ยนจากช่องคำพูดขนาดใหญ่เป็นช่องคำพูดย่อยๆ

การแบ่งย่อหน้าข้อความจากย่อหน้าใหญ่ๆ ให้แยกย่อยเป็นประโยคเล็ก เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ได้ถึงอาการหยุดชะงักชั่วคราวระหว่างการพูด



ภาพประกอบ 10 ภาพแสดงการเปลี่ยนช่องคำพูดขนาดใหญ่เป็นช่องคำพูดย่อยๆ

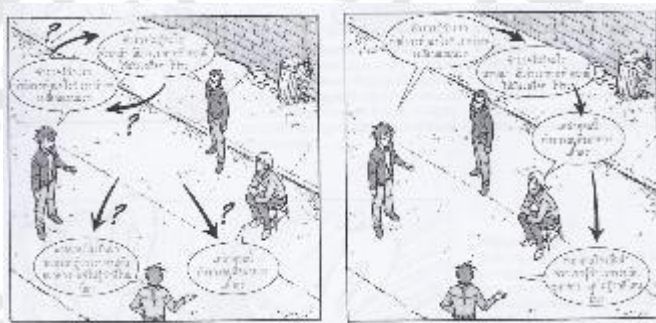
ที่มา: หนังสือ Mastering Manga โดย Mark Crilley 2559

1.5.2 การวางตำแหน่งของช่องคำพูด

ช่องคำพูดเป็นอีกส่วนประกอบหนึ่งที่ช่วยเรียงลำดับการอ่านเรื่องราว ดังนั้นการวางตำแหน่งของช่องคำควรแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องกัน ซึ่งก่อนวางช่องคำพูด ผู้วาดควรมองรายละเอียดภาพรวมของภาพให้ครอบคลุมเพื่อไม่ให้ผู้อ่านเกิดความสับสนของเรื่องราวได้ เช่น

ตัวอย่างจากภาพประกอบที่ 6 จะเห็นว่า ภาพด้านซ้ายการวางช่องคำพูด แบบกระจัดกระจาย โดยไม่ได้วางแผนการเรียงลำดับภาพทำให้เกิดความสับสนได้ว่าควรจะเริ่มอ่านจากข้อความไหนก่อน ซึ่งแตกต่างจากภาพด้านขวา ผู้อ่านจะสามารถอ่านได้อย่างกระจ่างแจ้ง เพราะสายตาจะเคลื่อนจากข้อความหนึ่งไปสู่อีกข้อความหนึ่งได้อย่างเป็นธรรมชาติ จากบนลงล่างตามแนวโค้งของช่องคำพูด (Crilley, 2559)

การวางช่องคำพูดที่ดี ผู้วาดควรคำนึงถึงหนังสือมังงะของต้นฉบับญี่ปุ่นที่ยึดหลักการอ่านจากขวาไปซ้าย ซึ่งในปัจจุบันมังงะที่ถูกตีพิมพ์เป็นภาษาไทยก็ทำออกมาในรูปแบบเดียวกัน ดังนั้นการวางของช่องคำพูด ผู้วาดควรยึดด้านขวาของช่องภาพเป็นจุดไฟกัสแรก และเรียงต่อเนื่องมาเรื่อยๆ เพื่อไม่ให้ผู้อ่านเกิดความสับสน และเส้นโยงของช่องคำพูดไม่ควรซ้อนทับกันดังตัวอย่างภาพประกอบที่ 11



ภาพประกอบ 11 ภาพแสดงวางของช่องคำพูด

ที่มา: หนังสือ Mastering Manga โดย Mark Crilley 2559



×

○

ภาพประกอบ 12 ภาพแสดงการอ่านจากขวาไปซ้ายและการใช้เส้นโยงของช่องคำพูด

ที่มา: http://shincomi.webshogakukan.com/school/2006/09/1_4.html#

1.5.3 การแบ่งคำพูดของตัวละครด้วยช่องคำพูด

ในเนื้อเรื่องบางส่วนหากคำพูดที่ตัวละครถ่ายทอดออกมานั้น มีเนื้อหาที่มากเกินไป แต่เป็นส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง ซึ่งรูปแบบนี้อาจไปทำลายความสวยงามโดยรวมของภาพ และบดบังตัวละคร ผู้พูดในเนื้อหาได้ ดังนั้น การแบ่งช่องคำพูดให้เป็นสองอัน จึงเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่นักวาดส่วนใหญ่เลือกใช้ เพราะนอกจากจะช่วยทำให้ภาพโดยรวมเข้าใจง่ายขึ้น ยังช่วยส่งเสริมตัวละครผู้พูดอีกด้วย (Tsukamasa, 2549)



ภาพประกอบ 13 การแบ่งคำพูดของตัวละครด้วยช่องคำพูด

ที่มา: http://shincomi.webshogakukan.com/school/2006/09/1_4.html#

จากภาพประกอบที่ 13 กรอบคำพูดที่แตกต่างกัน แสดงถึงอารมณ์ในใจที่ต่างกัน ของตัวละคร ภาพที่ 1 มุมบนซ้าย กรอบคำพูดในใจบวกกับสีหน้าที่ยิ้มเล็กน้อย แสดงถึงความรู้สึกที่มีความหวังหรือส่งความปรารถนาดี ภาพที่ 2 มุมบนขวา กรอบคำพูดที่แข็งที่บวกกับสีหน้าโกรธ แสดงถึงความรู้สึกต่อว่าอยู่ในใจ อาจจะทำลั้งพูดตำหนิตีเดีย่นอยู่ ภาพที่ 3 มุมล่างซ้าย กรอบคำพูดรูปวงรีกับสีหน้ายิ้มแย้ม พบเห็นได้ทั่วไป แสดงถึงอารมณ์ที่สงบของตัวละคร ภาพที่ 4 มุมล่างขวา สีหน้าสะท้อนอารมณ์ของตัวละครกับกรอบคำพูดแบบเสียงกรี๊ด แสดงถึงอารมณ์ที่ควบคุมไม่ได้ของตัวละคร

2. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรญี่ปุ่น

2.1 รูปแบบอักษรภาษาญี่ปุ่น

ภาษาญี่ปุ่นสมัยก่อนนั้นยังไม่มีตัวอักษร ด้วยเหตุนี้ เมื่อคันจิที่ถูกใช้เป็นภาษาจีน ถ่ายทอดเข้ามาในญี่ปุ่น จึงถูกนำมาปรับใช้ให้เหมาะกับภาษาญี่ปุ่น แต่คันจิมีความซับซ้อนจึงเขียนยาก ดังนั้น จึงได้มีการย่อตัวคันจิ ผลลัพธ์นั้นคือ สิ่งที่เกิดกำเนิดขึ้นมาคือตัวอักษรที่ทำให้ง่าย

ขึ้นเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น ซึ่งเรียกว่า “มันโยงานะ” เพราะถูกใช้บ่อยใน “มันโยชู” ซึ่งเป็นหนังสือรวมบทกลอนญี่ปุ่นที่จัดทำเสร็จในปี 795 จึงถูกเรียกเป็นชื่อนี้ ดังนั้นมันโยงานะจึงเป็นสิ่งที่มีความตั้งแต่สมัยก่อนแล้ว มันโยงานะนี้จึงพัฒนาด้วยเป้าหมาย 2 สิ่ง ในสมัยเฮอัน ปี 795 - 1185

ศาสนาพุทธของญี่ปุ่นถ่ายทอดมาจากประเทศจีน เพราะเหตุนี้ คัมภีร์ศาสนาพุทธจึงเขียนด้วยคันจิ บรรดาพระสงฆ์ของญี่ปุ่นจะใช้มันโยงานะ ในการอ่านพระสูตรศาสนาพุทธซึ่งถูกเขียนขึ้นด้วยคันจิที่เข้ามาจากประเทศจีน ซึ่งก็ได้ถูกขัดเกลาจนกลายเป็น “คาตากานะ” ในปัจจุบันนี้ “คาตากานะ” เป็นตัวอักษรที่มีคุณค่าอย่างมาก เพื่อใช้ในการอ่านคัมภีร์

ในอีกด้านหนึ่ง “ฮิรางานะ” จะถูกใช้ในหนังสือส่วนตัวของพวกเขา หรือหนังสือที่ผู้หญิงเขียน เหล่าขุนนางจะใช้คันจิสำหรับหนังสือที่เป็นทางการ และใช้ “ฮิรางานะ” สำหรับกลอนวะคะและบันทึก “โทสะนิกชิ” ซึ่งเขียนโดยผู้หญิง และ เกนจิ โมโนกาตาริ ของ มุราชากิชิ คิบุ ก็เขียนด้วย “ฮิรางานะ” ด้วยเหตุนี้ ดูเหมือนว่า “ฮิรางานะ” ในสมัยนั้น จึงถูกเรียกว่า “อนนะเดะ” (ตัวอักษรที่ผู้หญิงเขียน) ลักษณะเด่นของ “ฮิรางานะ” การหวัดรูปร่าง เพื่อในการเขียนตัวอักษรให้รวดเร็ว เหมือนกับการเขียนประโยคในภาษาอังกฤษ “ฮิรางานะ” ได้รับการประเมินว่าเป็นตัวอักษรที่เหมาะสมในการแสดงออกถึงภาษาญี่ปุ่น และยังถูกใช้ในประโยคที่เป็นทางการอีกด้วย นอกจากนี้จากการที่ถูกใช้ในกลอนวะคะและนวนิยาย จึงให้บรรยากาศของความเป็นศิลปะควบคู่กันไปด้วย คนญี่ปุ่นจะมีความรู้สึกว่าการนำรูปร่างที่เขียนหวัดกับคันจิมารวมกันนั้นมีความงดงามมาก ด้วยเหตุนี้ การจะสามารถเขียนงานเขียนฮิรางานะและคันจิอย่างสวยงามได้นั้น จำเป็นที่จะต้องเป็นขุนนางและชามูไร นอกจากนี้ นักเขียนตัวอักษรด้วยกันก็จะสร้างสรรค์ผลงานในฐานะผลงานศิลปะตามด้วยความพึงพอใจ “ฮิรางานะ” สำหรับคนญี่ปุ่นแล้วถือเป็นสิ่งสำคัญในฐานะตัวอักษรที่สมควรรัก หากสามารถเขียนและอ่านฮิรางานะได้ ก็ยากให้ลองอ่านงานเขียนทางด้านศิลปะให้ได้ เพราะเป็นรูปแบบการเขียนจึงอ่านยาก แต่ก็ต้องมีตัวอักษรที่เข้าใจอยู่บ้างแน่ๆ ซึ่งดูเหมือนราวกับว่าได้โบยบินอยู่ในนั้น “ฮิรางานะ” เป็นตัวอักษรเชิงสัญลักษณ์ของความคิดเห็นอย่างอิสระ (วงศ์ดาว, 2559)

2.1.1 ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นมี 3 ชนิด ดังนี้

(1) ฮิรางานะ (Hiragana) ประกอบด้วยตัวอักษรทั้งสิ้น 46 ตัว แต่ละตัวจะมีเสียงอ่านในตัวอักษรนั้น เช่น に (ni) ほ (ho) ん (n) ซึ่งเมื่อเขียนต่อกันก็จะอ่านว่า にほん (nihon) คือ ญี่ปุ่น

あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	ん
a	ka	sa	ta	na	ha	ma	ya	ra	wa	n
い	き	し	ち	に	ひ	み		り		
i	ki	shi	chi	ni	hi	mi		ri		
う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る		
u	ku	su	tsu	nu	fu	mu	yu	ru		
え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		
e	ke	se	te	ne	he	me		re		
お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	
o	ko	so	to	no	ho	mo	yo	ro	(w)o	

ภาพประกอบ 14 อักษรฮิรานางะ

ที่มา: <https://chaitawattfboy.wordpress.co>

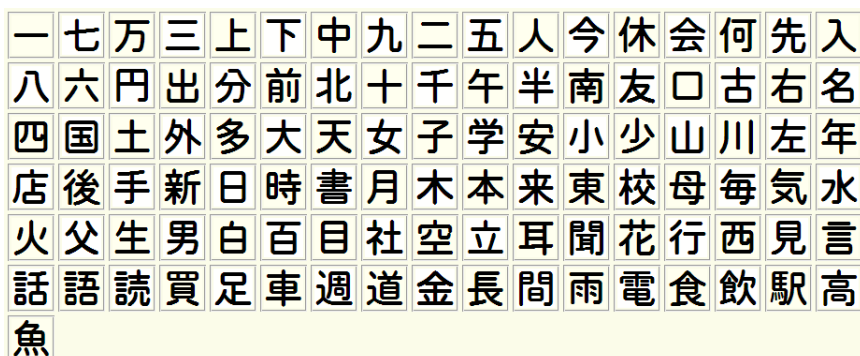
(2) คาตากานะ (Katakana) ประกอบด้วยตัวอักษรทั้งสิ้น 46 ตัว เช่นเดียวกับ ฮิรานางะ และอ่านออกเสียงเหมือนกัน เพียงแต่มีวิธีการเขียนแตกต่างจากฮิรานางะเท่านั้น คาตากานะมักจะใช้แทนคำที่ทับศัพท์มาจากภาษาต่างชาติ เช่น テ(te) レ(re) ビ(bi) ซึ่งเมื่อเขียนต่อกันจะอ่านว่า テレビ (terebi) ซึ่งเป็นการทับศัพท์และย่อให้ชัดเจนขึ้นจากคำว่า โทรทัศน์ (Television)

ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	ン
a	ka	sa	ta	na	ha	ma	ya	ra	wa	n
イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ		リ		
i	ki	shi	chi	ni	hi	mi		ri		
ウ	ク	ス	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル		
u	ku	su	tsu	nu	fu	mu	yu	ru		
エ	ケ	セ	テ	ネ	ヘ	メ		レ		
e	ke	se	te	ne	he	me		re		
オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	ロ	ヲ	
o	ko	so	to	no	ho	mo	yo	ro	(w)o	

ภาพประกอบ 15 อักษรคาตากานะ

ที่มา: <https://chaitawattfboy.wordpress.com>

(3) คันจิ (Kanji) เป็นตัวอักษรจีน ซึ่งญี่ปุ่นได้ดัดแปลงบางส่วนให้กระชับขึ้น มีทั้งสิ้นประมาณ 5000 ตัว แต่ที่ใช้โดยทั่วไป มีประมาณ 1800 ตัว แต่ละตัวจะมีความหมายและวิธีอ่านออกเสียงเฉพาะตัว จึงจำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกฝนให้เชี่ยวชาญ



ภาพประกอบ 16 อักษรคันจิ

ที่มา: <https://www.wegointer.com/2015/11/list-of-kanji-for-jlpt-n5/>

2.2 รูปแบบของตัวอักษรสำหรับมังงะ

รูปแบบของตัวอักษรสำหรับมังงะ หรือคำพูดของตัวละครในมังงะนั้น มักจะใช้แบบอักษรพิเศษ โดยถูกสร้างขึ้นมาจากรูปแบบอักษร 2 แบบด้วยกันคือ (1) รูปแบบอักษรคาตากานะ ถูกเรียกใหม่ในชื่อ **アンチック体** (Anchigochi) (2) รูปแบบอักษรคันจิ ถูกเรียกใหม่ในชื่อ **明朝体** (Mincho) ความแตกต่างระหว่างอักษร 2 แบบ คือ ความหนาของเส้นตัวอักษร และส่วนเว้าโค้งระหว่างมุมของตัวอักษร ซึ่งรูปแบบของ **明朝体** (Mincho) จะมีเส้นที่บางแล้วมีมุมโค้งที่ชัดเจนกว่ารูปแบบ **アンチック体** (Anchigochi) และปลาดหางจะตัดให้เรียบกว่า ดังภาพประกอบที่ 17

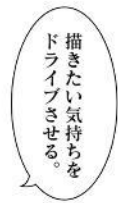


ภาพประกอบ 17 ภาพแสดงความแตกต่างตัวอักษร 2 แบบ

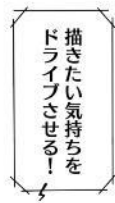
ที่มา: <https://www.cinra.net/column/morisawa/morisawa05-1.php>

2.3 อักษรมังงะพื้นฐานสำหรับแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร (Paint, 2015)

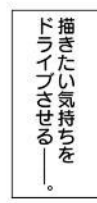
การออกแบบอักษรสื่ออารมณ์ในมังงะญี่ปุ่น สามารถออกแบบได้โดยการยัดรูปแบบของตัวอักษร **アンチック体** (Anchigochi) และ ตัวอักษร **明朝体** (Mincho) เป็นหลัก ซึ่งสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ MediBang Paint ได้รวบรวมรูปแบบอักษรพื้นฐานที่เป็นที่นิยม ในการใช้แสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร และการใช้ของคำพูดไปควบคู่กัน เพื่อช่วยในการถ่ายทอดไว้ดังนี้



アンチックセザンヌ (Anchikkusezan nu)



スキップ (Sukippu)



スーラ (Sura)



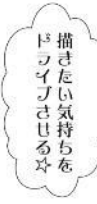
ニューロダン (Nyurodan)



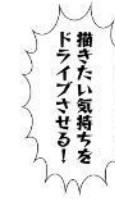
コミックミステリ (Komikkumisuteri)



万葉古印ラージ (Manyo Manchu Large)



マティスえれがんと (Matisu ere gan to)



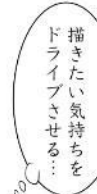
コミックレゲエ (Komikkuregee)



ロダンわんばんく (Rodin Wanpaku)



ロダンハッピー (Rodin Happy)



ユトリロ (Utrillo)



花風テクノ (Hanaka Techno)



ランバート (Lampert)



シャドウ (shadow)



大江戸助亭流 (Oedo temple stream)



ドットゴシック16 (Dot Gothic 16)

ภาพประกอบ 18 รูปแบบอักษรแสดงอารมณ์ของมังงะ

ที่มา: medibangpaint.com/use/2015/03/font

- (1) アンチックセザンヌ (Anchikkusezan nu) แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ
- (2) スキップ (Sukippu) แบบอักษรที่แสดงเสียงของ ลำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน
- (3) スーラ (Sura) แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ
- (4) ニューロダン (Nyurodan) แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรโกธิคเพื่อเพิ่มความหนา แสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร
- (5) コミックミステリ (Komikkumisuteri) แบบอักษรที่แสดงความลึกลับ ใช้ได้ทั้ง กับคำพูดของตัวละคร และความคิดในใจของตัวละคร และยังสามารถใช้ได้กับทุกช่องคำพูด เป็นแบบอักษรที่แสดงอารมณ์โกรธ หรือบ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่นากลัวอยู่
- (6) 万葉古印ラージ (Manyo Manchu Large) แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญ เพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจขณะพูดของตัวละคร
- (7) マティスえれがんと (Matisu ere gan to) แบบอักษรที่ทำให้คุณรู้สึกย้อนยุคไปกับการ์ตูนสาวน้อยนี้ ถูกออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อใช้คู่กับตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นซูเปอร์ฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็นศิลปินที่โด่งดังในเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูดยกย่องตัวเอง
- (8) コミックレゲエ (Komikkuregee) แบบอักษรที่ใช้ประกาศศัสดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่นสัญญากับสถานการณ์ของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น ตัวอย่างเช่น ในมังงะเรื่อง วันพีซราชาโจรสลัด (One Piece) ลูฟี่ ตัวเอกของเรื่อง ได้ตะโกนบอกที่กลางสนามรบว่า “ฉันจะเป็นราชาโจรสลัด”
- (9) ロダンわんぱく (Rodin Wanpaku) แบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลกเล็กน้อย

(10) **ロダンハッピー** (Rodin Happy) แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน และมักจะมีอักษรสัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น

(11) **ユトリロ** (Utrillo) แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดในใจของตัวละคร แสดงอารมณ์เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้จะออกมาในทางความคิดในใจของตัวละคร (คิดคนเดียว) ลักษณะเส้นอักษรจะเน้นให้เป็นเส้นบางตาแต่อ่านง่าย

(12) **花風テクノ** (Hanaka Techno) แบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร (Paint, 2015)



ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างการใช้รูปแบบอักษรแสดงอารมณ์ของมังงะ

ที่มา: <https://medibangpaint.com/use/2015/06/font02/>

3. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษรแสดงเสียง

3.1 ความหมายของตัวอักษรแสดงเสียง

อักษรแสดงเสียง หรือ เส้นเชิงสัญลักษณ์ เป็นลักษณะเด่นของมังงะสมัยใหม่ หนึ่งในนั้นคือการใช้เส้นแสดงการเคลื่อนไหวหรือการปะทะ แต่ในผลงานญี่ปุ่นช่วงต้นศตวรรษที่ 19 กลับมีน้อยมาก ความเคลื่อนไหวกำหนดด้วยเส้นต่างๆ เส้นใช้สื่อถึงน้ำและลม บ่อยครั้งที่ความเคลื่อนไหวแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ ยกตัวอย่างเช่น ภาพคลื่นน้ำวนแห่งอะวะ (The Maelstroms of Awa) ใน โอะคุไซมังงะ หมายถึง ฤดูใบไม้ผลิตามขนบทางวรรณคดี ซึ่งนำไปดัดแปลงในชื่อเดียวกัน รวมถึงหน้ารูปภาพพิเศษของเล่มที่มีนักกวีบะโช (Basho) ร่วมด้วย ถ้าอย่างนั้น เส้นรัศมีแบบมังงะไหลมาในภาพประกอบในหนังสือนิทาน อาทิ ฉากเปิดของ “ซังกั้ง” เวอร์ชันภาพประกอบใหม่ (New Illustrated Version of The Water Margin ค.ศ. 1805) สูดยอดวรรณกรรมจิตแปลเป็นภาษาญี่ปุ่นโดยนักเขียนชื่อดัง ทะคิซะวะ (Takizawa) หรือเคียวคุเต บะคิน (Kyokutei, Bakin, ค.ศ. 1767-1848) ภาพวาดประกอบโดยโอะคุไซ ในเรื่องวิญญาณร้ายทั้งร้อยแปดตน ประทูกออกมาจากใต้แผ่นศิลาจารึกแทนด้วยเส้นสีดำ อีกหนึ่งผลงานที่บะคินกับโอะคุไซทำร่วมกันคือ จันทรเสียวการผจญภัยของทะเนะโทโมะ ซึ่งหนึ่งในภาพประกอบในเรื่อง เป็นแสงรัศมีเปล่งประกายรอบตัวนักบวชผู้พิเศษ ขณะที่วีรบุรุษยุคกลาง ทะเนะโทโมะ กำลังเดินทางไปที่เขา ฝีมือการวาดภาพของโอะคุไซที่แปลกใหม่ปรากฏแม้แต่ในหนังสือนิทานทางศาสนาชื่อ พุทธประวัติพระศากยมุนี ในเล่มที่สี่จากทั้งหมดหกเล่ม แสดงภาพพระพุทธเจ้าฉายฉัพพรรณรังสีที่แรงกล้าขนาดกำราบเหล่ามารผจญ (Miyamoto, 2017, August 17)

ตัวอักษรแสดงเสียง คือ ตัวอักษรที่แสดงถึงเสียงประกอบหรือบรรยากาศในสถานการณ์นั้นเรียกว่า “ตัวเสียง” ซึ่งนักวาดมังงะสามารถออกแบบเสียงเองได้อย่างอิสระ แต่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริงของเสียงที่จะเกิดขึ้นด้วยเพื่อถ่ายทอดให้ผู้อ่านเข้าใจได้ตรงกัน และดัดแปลงรูปแบบตัวอักษรโดย ความหนา, ขนาด, มุม ของตัวอักษรเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ในเรื่อง (Hayashi, 2015a)

3.2 รูปแบบต่างๆ ของตัวอักษรแสดงเสียงในงานมังงะ

ตัวอักษรแสดงเสียงนั้น เป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างหนึ่งบนหน้ากระดาษ ซึ่งการสร้างนั้น ไม่จำเป็นต้องใช้ปากกาหรือดินสอในการวาดเพียงอย่างเดียวจะใช้ปากกาเคมีหรือฟุ้งกันก็ได้

ตัวเสียง มีบทบาทสำคัญในการแสดงเสียงประกอบในสถานการณ์ต่างๆ เพราะนอกจากจะแสดงเสียงตามที่เขียนไว้แล้ว ตัวเสียงยังใช้ในการแสดงบรรยากาศ และช่วยเน้นความรุนแรงให้กับภาพด้วย (Hayashi, 2015b)



ภาพประกอบ 20 อักษรแสดงเสียงรูปแบบต่างๆ ในมังงะญี่ปุ่น
ที่มา: ULTIMATE MANGA LESSONS เล่ม 2 โดย Hikaru Hayashi 2550

3.3 วัตถุประสงค์ในการใส่ตัวอักษรแสดงเสียง

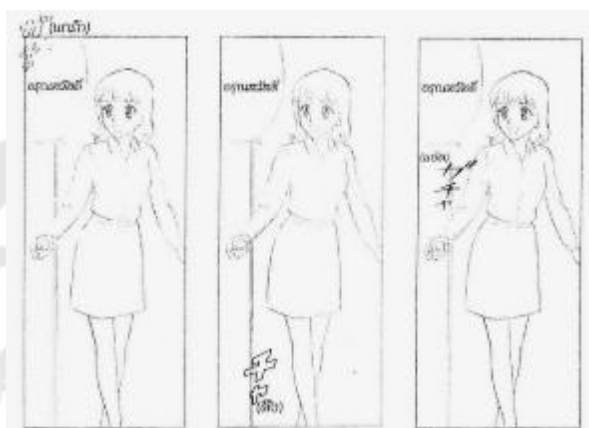
- (1) ใส่เพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้น เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ
- (2) ใส่เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริงเหตุการณ์นั้น อาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้เด่นชัดขึ้น เนื่องจากภาพมังงะไม่มีเสียง ดังนั้น การเติมอักษรที่แสดงเสียงลงไป เพื่อเพิ่มการอธิบายและการบรรยายภาพ จึงเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของมังงะ



ภาพประกอบ 21 ภาพตัวอย่างการใช้อักษรแสดงเสียงในงานมังงะ
ที่มา: ULTIMATE MANGA LESSONS เล่ม 2 โดย Hikaru Hayashi 2550

จากภาพประกอบที่ 21 เมื่อวัตถุหนักๆ ตกใส่ศีรษะของตัวละครจะเกิดเสียง “ก๊อง” และภาพประกอบที่ เสียง “ว๊ิงๆ” นั้นไม่ใช่เสียงที่เกิดขึ้นจริงๆ แต่เป็นตัวเสียงที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครหัวโนขึ้น ซึ่งเป็นเสียงที่เกิดจากจินตนาการของผู้วาดมังงะ มาถ่ายทอดให้เข้ากับสถานการณ์ในตอนนั้น

3.4 การใช้อักษรแสดงเสียง



ภาพประกอบ 22 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบการวางตำแหน่งอักษรแสดงเสียง

ที่มา: ULTIMATE MANGA LESSONS เล่ม 2 โดย Hikaru Hayashi 2550

(1) การวางตำแหน่งอักษรแสดงเสียง โดยปกติควรจะวางใกล้ๆ กับบริเวณที่เกิดเสียง และเราสามารถแสดงบุคลิกของตัวละครจากการเลือกใช้แบบตัวเสียง และการวางตำแหน่งได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ภาพประกอบที่ 21 ภาพแรกสุด ตัวเสียงมาก่อนบทสนทนา เป็นการใส่ตัวเสียงแบบที่ใช้กันทั่วไป การให้เสียง “แก๊กรัก” มาก่อนคำว่า “อรุณสวัสดิ์” จะให้บรรยากาศแบบปกติทั่วไปว่า ประตูถูกเปิดแล้วตัวละครถึงเดินเข้ามา ซึ่งความหมายแตกต่างจากช่องที่สองตรงกลาง ที่วางตัวเสียงหลังบทสนทนา ช่องนี้เราจะรู้สึกได้ว่า คำว่า “อรุณสวัสดิ์” กับ “ตึง” เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน หรือตัวละครที่เดินเข้ามาในห้องเปิดประตูอย่างแรงและเดินเข้ามาอย่างรวดเร็ว ส่วนช่องที่สามตรงมุมขวาสุดนั้น ตัวเสียงและบทสนทนาใกล้กัน ภาพนี้เราจะรู้สึกได้ว่าตัวละครรีบเปิดประตูและเสียง “แอ๊ด” ใช้แบบตัวอักษร ที่ให้ความรู้สึกได้ว่าเสียงแหลมบาดหู

(2) ใช้ลักษณะของรูปแบบเส้นของอักษรแสดงเสียงบ่งบอกเสียง รูปร่างของตัวอักษรก็มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดเสียง ลักษณะอักษรแบบเป็นของเหลว ช่วยให้คำว่า “ซู่” ฟังดูเหมือน

เสียงน้ำไหล ลักษณะเร็วแหลมของตัวอักษร “ซิ่ง” ก็เช่นกัน ทำให้รู้สึกว่าเป็นเสียงแหลมสูงของโลหะที่ผ่านการเสียดสีอย่างรวดเร็ว



ภาพประกอบ 23 ภาพตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรแสดงเสียงเพื่อบ่งบอกอิริยาบถ

ที่มา: MASTERING MANGA โดย Mark Crilley 2559

(3) การใช้ขนาดบ่งบอกเสียง เรื่องแนวตื้นตื้นผจญภัย จะใช้ลักษณะตัวอักษรขนาดใหญ่ และเสียงพื้นดินสั่นสะเทือน แสดงถึงผลกระทบจากการระเบิด ตัวอักษรขนาดใหญ่ละครระ ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกแบบเกิดเสียงดังเหมือนฟ้าผ่าตามธรรมชาติ



ภาพประกอบ 24 ภาพตัวอย่างการใช้อักษรแสดงเสียงในงานมังงะ

ที่มา: <https://www.pinterest.co.uk/pin/515662226066061904/>

(4) การใช้อักษรซ้ำ คือ การใช้อักษรซ้ำและค่อยๆ ขยายขนาดอักษรให้ใหญ่ขึ้น เพื่อสร้างความรู้สึกว่ามีผู้ที่กำลังเคลื่อนที่ใกล้เข้ามา เสียงประกอบแบบญี่ปุ่นอย่างเช่น TMP กลายเป็นมาตรฐาน สำหรับแสดงถึงกิริยาการเคลื่อนที่ของตัวละครที่กำลังวิ่งเข้ามา (Crilley, 2559)



ภาพประกอบ 25 ภาพตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรแสดงเสียงซ้ำ เพื่อบ่งบอกการเคลื่อนที่
ที่มา: MASTERING MANGA โดย Mark Crilley 2559

4. ข้อมูลทั่วไปของตัวอักษร

4.1 ความหมายของตัวอักษร

ความหมายของตัวอักษรตามนิยามนั้น หมายถึง “สัญลักษณ์ชนิดหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสารจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหรืออีกกลุ่มหนึ่ง” (ภูสุภาศ, 2556)

เรามักจะเห็นตัวอักษร ปรากฏอยู่ในเกือบทุกๆ สิ่ง ไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ เอกสาร งานนำเสนอ งานออกแบบ งานโฆษณา เว็บไซต์ รวมถึงสินค้า และเครื่องใช้ต่างๆ ถ้าลองสังเกตดู จะพบว่าตัวอักษรนั้นมีรูปแบบต่างๆ มากมาย โดยส่วนใหญ่แล้วตัวอักษรที่นำมาใช้งานนั้น มักจะผ่านการออกแบบหรือคัดเลือกรูปแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้เหมาะสมกับงานนั้นๆ ทำให้เราได้ว่า ตัวอักษรนั้นมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ และเราสามารถเรียนรู้การใช้งานตัวอักษรได้ จากทุกรูปแบบตัวเรา (ศรีสุเทพ, 2549)

4.2 รูปแบบและบุคลิกของตัวอักษร

ตัวอักษรแต่ละแบบนั้นมีลักษณะแตกต่างกัน บางชนิดมีรูปแบบที่อ่านง่ายเหมาะที่จะนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา (Body text) ขณะที่บางชนิดนั้นเด่นชัด สะดุดตา จึงเหมาะที่จะ

นำไปใช้เป็นหัวข้อ (Headline text) หรือข้อความสำคัญที่ต้องการเน้น (Emphasis text) นอกเหนือจากนั้น ตัวอักษรแต่ละชนิดก็มีบุคลิกที่แตกต่างกัน ตัวอักษรบางชนิดดูเป็นทางการให้ความรู้สึกถึงอำนาจหน้าที่ ขณะที่ตัวอักษรอื่นอาจดูสบายๆ ไม่เคร่งครัดนัก ความหลากหลายของตัวอักษรรวมกับวิธีการจัดรูปแบบข้อความที่ดี สามารถเสริมความหมายของข้อความให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การเลือกใช้ตัวอักษรจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจถึงเนื้อหาและความหมายที่ต้องการสื่อให้ดียิ่งขึ้น

4.2.1 รูปแบบของตัวอักษร

ตัวอักษรแต่ละตระกูล อาจมีได้หลายรูปแบบ โดยรูปแบบหลักมีชื่อเรียกแบบทางการว่า Roman หรือตัวตรงปกติ ขณะที่รูปแบบอื่นๆ นั้น จะมีความแตกต่างออกไปเพื่อความหลากหลาย แต่ยังคงลักษณะสำคัญไว้เหมือนกัน รูปแบบอื่นๆ ได้แก่ Italic, Boldface, Light or thin, Condensed และ Extended

Roman: ตัวตรงปกติ สำหรับตัวอักษรที่บางกว่าปกติเล็กน้อย

Italic: ตัวเอน ตัวอักษรที่เอนไปทางขวาเล็กน้อย

Boldface: ตัวหนา จะมีเส้นที่หนากว่าตัว Roman ตัวอักษรรูปแบบนี้อาจเรียกเป็นตัวย่อ Medium, Semi-bold, Black, Super หรือ Poster ก็ได้

Light or thin: ตัวบาง มีเส้นที่บางกว่าแบบ Roman

Condensed: ตัวบีบ ตัวอักษรจะแคบกว่าปกติ

Extended: ตัวขยาย ความกว้างของตัวอักษรจะมากกว่าตัวปกติ

4.3 ประเภทของตัวอักษร (Type Classification) (ศรีสุเทพ, 2549)

ตัวพิมพ์แบบต่างๆ สามารถแบ่งออกเป็นประเภทตามลักษณะเฉพาะสืบทอดกันมา (Inherent characteristics) การได้รู้จักประเภทของตัวพิมพ์ช่วยให้เราเข้าใจถึงลักษณะของตัวพิมพ์ได้ดีขึ้น และสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจเลือกใช้ตัวพิมพ์ในงานของคุณได้อย่างเหมาะสม

การแบ่งประเภทของตัวพิมพ์ ขึ้นอยู่กับลักษณะทางกายภาพของตัวพิมพ์ โดยหลักแล้วจะแบ่งออกเป็น ประเภท ได้แก่ (1) Block (2) Roman หรือ Serif (3) Gothic หรือ Sans Serif ส่วนตัวพิมพ์แบบอื่นที่ไม่เข้ากลุ่มข้างต้นนั้น ก็อาจจัดอยู่ในประเภทเพิ่มเติม ได้แก่ (1) Hand draw (2) Graphic (3) Experimental (4) Symbol

4.3.1 ตัวอักษรแบบ Block Typefaces

มีหลายตระกูล เช่น Block, Blackletter, Gothic, Old English, Black หรือ Broken นั้นจะมีลักษณะเหมือนตัวเขียนที่หยาบๆ เต็มไปด้วยเส้นประดับต่างๆ ซึ่งเป็นที่แพร่หลายในยุคกลางของประวัติศาสตร์ยุโรป (Middle Ages) ปัจจุบันตัวพิมพ์แบบนี้ดูค่อนข้างหนักและอ่านยาก เนื่องจากความซับซ้อนของตัวอักษร โดยเฉพาะเมื่อใช้ในเนื้อหาที่มีปริมาณมากๆ ให้ความรู้สึกไปในทางเก่าแก่ โบราณ และล้าสมัย แต่เหมาะที่จะนำไปใช้เพื่อตกแต่งข้อความที่ต้องการดึงดูดสายตา เช่น ใช้เป็นตัวอักษรแรกขนาดใหญ่ในย่อหน้า หรือที่เรียกว่า Drop capital

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z**

ภาพประกอบ 26 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Block Typefaces ตัวอย่างจากอักษร English Towne

ที่มา: <https://www.ffonts.net/English-Towne-Medium.font>

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

ภาพประกอบ 27 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Roman Typefaces (Serif)

ที่มา: <https://typography.guru/list/the-best-free-serif-font-families-r4/>

ตัวอักษรที่มีเชิงฐาน (Serif) แบ่งได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ (สมิขฉนร์ สมน์เลาะ, 2557)

(1) Old style หรือ Antique ถอดแบบมาจากลายเป็นที่เขียนด้วยมือบนเอกสารเก่าในอดีต ได้มาจากศตวรรษที่ 15 พัฒนาขึ้นในศตวรรษที่ 16 สันฐานมีความกลมมน เชิงฐานสั้นและหนา ข้อสังเกตคือ ยึดภายในตัว e ตลอดจนส่วนที่ยึดขึ้นไปของตัวอักษรต่างๆ (ascender) จะมีลักษณะเอียงแฉลบ (slant) ตัวอักษรสำคัญในกลุ่มนี้ได้แก่ Bembo และ Garamond

(2) Transitional มีขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 18 มีบุคลิกอยู่ระหว่างตัว Old style และ Modern แบบตัวอักษรมีโครงสร้างที่ถูกขัดเกลา คล้ายหลุดออกจากความเป็นลายมือ ตัวอย่างตัวอักษรในกลุ่มนี้คือ Baskerville และ Times Roman

(3) Modern (Didone) มีขึ้นช่วงปลายศตวรรษที่ 18 จุดเด่นจะเป็นเรื่องความหนาบางของเส้นที่หนาจัดและบางจัด มีเชิงฐานเรียวบาง แต่เดินเส้นในแนวตั้งค่อนข้างตรงแบบอักษรในกลุ่มนี้ได้แก่ Bodoni และ Walbaum

(4) Slab serif (Mechanistic) มีจุดเด่นคือตัวเชิงฐานมีความหนาเท่าๆ กับการเดินเส้นอักษรส่วนอื่นๆ แลดูแข็งแรงหนักแน่น อาจชวนให้นึกถึงเครื่องยนต์กลไกซึ่งประจวบกับการที่แบบอักษรชนิดนี้มีขึ้นครั้งแรกในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม แบบอักษรในกลุ่มนี้ได้แก่ Rockwell, Clarendon และ Egyptianne

แบบตัวอักษรไร้เชิงฐาน Gothic Typefaces (Sans-serif) จะไม่มีส่วนของเซอร์ฟอย่างแบบ Roman ด้วยลักษณะที่สะอาดและเรียบง่าย จึงเหมาะสำหรับข้อความขนาดใหญ่ เช่น หัวข้อ พาดหัวของบทความ หรือข้อความสั้นๆ ที่ต้องการความชัดเจน แต่อาจทำให้อ่านได้ยากในข้อความยาวๆ

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàåéîï&
1234567890(\$£.,!?)**

ภาพประกอบ 28 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Gothic Typefaces (Sans Serif)

ที่มา: <http://www.identifont.com/similar?LM>

ตัวอักษรไร้เชิงฐาน (Sans-serif) แบ่งได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ๆ คือ (สมิขณณ์ สมันเลาะ, 2557)

(1) Grotesque (Lineal) มีขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 19 ตัวอักษรกลุ่มนี้มีการเดินเส้นในลักษณะหนาบางพอประมาณ แต่จุดสังเกตคือ ช่วงขาของตัว G และ R ที่จะมีความบิดโค้ง ตัวอักษรที่เป็นตัวอย่างได้ดีคือ Monotype Grotesque

(2) Neo Grotesque แม้จะรับลักษณะส่วนใหญ่มาจาก Grotesque แต่มักกลับมีความสม่ำเสมอในการเดินเส้นอักษรมากกว่า ข้อสังเกตของ Neo Grotesque คือจะไม่มีการบิดโค้งในบริเวณปลายขาตัว G และ R อย่างไรก็ตามจากการที่แบบตัวอักษรในกลุ่มนี้ คือโยงกับความผันแปรของเทคโนโลยีในโลกยุคใหม่ มันจึงมีความหลากหลายทางรูปร่างหน้าตา ตลอดจนสัดส่วนและความหนา แบบอักษรในกลุ่มนี้ ได้แก่ Helvetica และ Univers

(3) Humanist อักษร Sans-serif ชนิดนี้มีจุดเด่นจากร่องรอยคล้ายการเขียนด้วยมือ เช่นเดียวกับใน Serif ซึ่งสังเกตได้จากโครงสร้าง เพราะในสมัยก่อนโครงสร้างของตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็กจะต่างกันมาก โดยเรายังคงพบลักษณะดังกล่าวได้จากแบบอักษรกลุ่มนี้ ได้แก่ Gill Sans และ Optima

(4) Geometric แบบอักษรในกลุ่มนี้เป็นตัว Sans-serif ที่อาจเรียกได้ว่าถูกประกอบขึ้นมาจากรูปทรงเลขาคณิต ส่วนโครงและลักษณะการเดินเส้นแบบจะถูกเฉลี่ยไปตลอดทั่วทั้งชุดอักษร ตัวอย่างในกลุ่มนี้ ได้แก่ Eurostile และ Futura

(5) Square ตัวอักษรแบบ Square จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมตามชื่อ โดยที่ตัว g มีหางแบบวง และตัว Q มีหางแทงเข้ามาภายในช่องว่างของลำตัว

4.3.3 ตัวอักษรแบบ Script หรือ Hand draw ตัวพิมพ์แบบ Script

คือตัวเขียนที่ออกแบบตามลายมือ ตัวอักษรหลายชนิดมักจะมีเส้นยืดออกมาค่อนข้างมาก เมื่อนำมาใช้ ตัวอักษรเหล่านั้นสัมผัสกัน ตัวอักษรประเภทนี้มักจะอ่านได้ง่ายหรือยาก ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวอักษร เช่นเดียวกับลายมือของแต่ละคน โดยส่วนใหญ่แล้วตัวพิมพ์แบบ Script นั้นค่อนข้างอ่านยาก จึงนิยมใช้ในตราสินค้า (brand name) และในหัวข้อต่างๆ (Caption)

*ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ZÀÁÂËÎabcdefghijklm
 nopqrstuvwxyzàáâëîõø
 1234567890(\$£.,!?)*

ภาพประกอบ 29 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Script ตัวอย่างจากอักษร Zapf Chancery

ที่มา: <http://www.identifont.com/show?OV>

(2) ตัวอักษรแบบ Graphic Typefaces

ตัวพิมพ์แบบ Graphic Typefaces ประกอบด้วยตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นกราฟิก มักออกแบบมาให้มีวัตถุประสงค์เฉพาะ เพื่อสร้างความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารจึงมีรูปแบบที่หลากหลายมาก ตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ แม้ว่าตัวพิมพ์แบบ Graphic จะช่วยเสริมให้การออกแบบน่าสนใจยิ่งขึ้น แต่ความซับซ้อนของรูปแบบตัวอักษรจะส่งผลต่อความสามารถในการอ่าน จึงไม่เหมาะที่จะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU
 1234567890 [!@#\$%&?&[**

ภาพประกอบ 30 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Graphic Typefaces ตัวอย่างจากอักษร Graphik

ที่มา: <http://legionfonts.com/fonts/graphik>

(3) ตัวอักษรแบบ Hand-drawn Type

ตัวอักษรแบบ Hand-drawn Type นั้น มีลักษณะเหมือนการเขียนด้วยลายมือ โดยจะมีความแตกต่างของน้ำหนัก ความเร็ว และความบรรจงของลายเส้น เพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับตัวอักษร

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#

ภาพประกอบ 31 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Graphic Typefaces ตัวอย่างจากอักษร Graphik

ที่มา: <http://www.fontriver.com/font/paulson/>

(4) ตัวอักษรแบบ Symbols

Symbols คือ non-alphabetical typefaces หรือที่เรียกว่า Pi fonts หรือ dingbats นั้นประกอบด้วยรูปภาพเป็นหลัก ซึ่งอาจเป็น สัญลักษณ์ทางวิทยาศาสตร์ ลูกศร รูปทรง ไอคอน และเครื่องหมายต่างๆ โดยเราสามารถนำสัญลักษณ์เหล่านี้ ไปช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างอักษรรูปแบบ Symbols

ที่มา: <http://purple-owl.com/symbols-fonts.html>

ประเภทที่ถูกจัดเรียงไว้อย่างมีลำดับ ทำให้เราเห็นวิวัฒนาการความเป็นไปของแบบอักษร ความคุ้นชินของผู้คนต่อแบบอักษรในแต่ละยุคสมัยย่อมแตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น แบบอักษรหนึ่งๆ อาจเคยเป็นที่นิยมมากในยุคกลาง แต่ในยุคถัดมา มันอาจกลายเป็นแบบตัวอักษรที่ล้าสมัยหรือตกยุคไปแล้วก็ได้ ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าความเปลี่ยนแปลงของแบบ ก็เกิดจากความนิยมที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัยของผู้คน คงเปรียบได้กับเรื่องของวงการฟังเพลง ซึ่งก็จะมีแนวเพลงให้เราเลือกฟังทั้ง ป๊อป ร็อก และแจ๊ส และก็ยังคงเป็นธรรมชาติของผู้คนอีกเช่นกันที่แสวงหาสุนทรียภาพที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (สมิธฉนน์ สมันเลาะ, 2557)

4.4 รูปแบบตัวอักษรไทย (Thai Fonts)

สำหรับตัวอักษรไทยนั้นแตกต่างกับตัวอักษรอังกฤษพอสมควร แม้ว่ารูปแบบของตัวอักษรไทยบางแบบนั้นคล้ายตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ได้รับความนิยม เช่น รูปแบบทันสมัย (modern) ย้อนยุค (old style) หรือแบบตัวเขียน (script) ความแตกต่างที่เด่นชัดที่สุดของรูปแบบอักษรไทยนั้นก็คือ หัวของตัวอักษร ซึ่งไม่มีในตัวอักษรภาษาอังกฤษ แต่ถ้าเปรียบเทียบ ตัวอักษรไทยแบบมีหัวนั้นก็คล้ายกับตัวอักษรอังกฤษแบบ san serif นั่นเอง (ธวัชชัย ศรีสุเทพ, 2549) เมื่อสังเกตโครงสร้างของภาษาไทยและภาษาอังกฤษจะพบว่าความแตกต่างกัน โดยความแตกต่างอันเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของอักษรไทยคือ หัวของตัวอักษรนั่นเอง ซึ่งหัวของตัวอักษรกลมๆ ของไทย ถือเป็นลักษณะเด่นของรูปลักษณ์อักษรไทย ทำหน้าที่แยกแยะแต่ละตัวออกจากกันได้ชัดเจน และง่ายต่อการจดจำ เมื่อนำมาใช้เป็นตัวเนื้อความจะทำให้สามารถอ่านยาวๆ ได้ด้วยความเร็วค่อนข้างคงที่ และเก็บรายละเอียดของเนื้อหาได้ดีกว่าการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีหัวม้วนกลม (ภูสุมาศ, 2556)



ภาพประกอบ 33 โครงสร้างตัวอักษรภาษาไทย

ที่มา: www.dbfonts.biz

4.4.1 ตัวอักษรภาษาไทยสามารถแบ่งประเภทได้ตามลักษณะดังนี้ (จตุพงษ์ ภูสุมาศ, 2556)

(1) ตัวอักษรที่มีหัวกลมโป่ง เป็นลักษณะของตัวอักษรที่มีหัวอย่างชัดเจน เหมาะสำหรับการใช้เป็นตัวเนื้อความ เพราะจะมีลักษณะที่อ่านได้ง่ายและไม่สะดุด เปรียบได้กับตัวอักษรประเภทเซอริฟในภาษาอังกฤษ

(2) ตัวอักษรที่มีหัวแฉงเร้น เป็นลักษณะของตัวอักษรที่มีหัวเล็กหรือไม่มีหัว มีลักษณะเรียบง่ายและคล้ายกับตัวอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีเซอริฟ เหมาะสำหรับการนำไปใช้ในงานที่ต้องการลักษณะที่ดูทันสมัย

(3) แบบลายมือ เป็นลักษณะที่เขียนด้วยลายมือแบบอิสระ สนุกสนาน ไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ใดๆ มาบังคับ

(4) แบบอาลักษณ์ เป็นลักษณะการคัดลายมือด้วยตัวอักษรแบบโบราณที่มักจะมีหัวแหลม เหมาะสำหรับการใช้ในงานที่เป็นทางการแบบมีพิธีรีตอง หรืองานที่ต้องการลักษณะแบบอนุรักษ์นิยม

(5) แบบประดิษฐ์ เป็นลักษณะของตัวอักษรคล้ายกับแบบดีสเพลย์ในภาษาอังกฤษ มักไม่ได้ออกแบบมาสำหรับการใช้เป็นตัวเนื้อความ แต่ตัวอักษรประเภทนี้ได้รับความนิยมในการพาดหัวเพื่อใช้ดึงดูดความสนใจ

* จุดสังเกตลักษณะของตัวพิมพ์ไทย

รูปร่างหัว	กลม รี เหลี่ยม ตัด ครึ่งวงกลม
ลักษณะหัว	โป่ง ทึบ หัวเล็กหรือไม่มีหัว
น้ำหนัก	มีกึ่ง ไม่มีกึ่ง
รูปทรง	โค้งมน เหลี่ยม ผสม
ลักษณะการเขียน	แบบตัวพิมพ์ แบบลายมือ

4.5 การเลือกใช้ตัวอักษรในสิ่งพิมพ์

โดยทั่วไปสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดมักมีตัวหนังสือเป็นส่วนประกอบ และส่วนใหญ่มักจะประกอบด้วยหัวเรื่องและเนื้อความ การเลือกใช้ตัวอักษรรูปแบบต่างกันในแต่ละส่วนของเนื้อหา อาจทำให้เกิดผลลัพธ์ได้หลายทาง ถ้าใช้ตัวอักษรที่เหมาะสมร่วมกันจะทำให้เกิดความแตกต่างหรือส่งเสริมกัน ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจโครงสร้างของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี แต่ถ้าเลือกไม่ดี ผลที่ได้กลับ

เป็นความสับสนเสียมากกว่า ตัวอักษรแต่ละรูปแบบ จะมีบุคลิกและลักษณะที่แตกต่างกัน มีผลที่ทำให้อารมณ์และความรู้สึกที่ได้จากงานออกแบบนั้น แตกต่างกันไป (รัชชชัย ศรีสุเทพ, 2549)

4.5.1 แนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรร่วมกัน

(1) หลีกเลี่ยงการใช้ตัวอักษรหลายรูปแบบเกินไปในแต่ละงาน โดยทั่วไปควรใช้ตัวอักษรเพียง 2 แบบในแต่ละหน้า หรือมากกว่าเล็กน้อย เพราะการใช้รูปแบบตัวอักษรมากเกินไป จะทำให้ดูยุ่งยากมากกว่า

(2) เลือกใช้ตัวอักษรในตระกูลเดียวกัน แต่มีน้ำหนักต่างกัน เช่น ตัวหนา (bold) เป็นตัวพาด ร่วมกับตัวปกติ (normal) เป็นตัวเนื้อความ (body) พร้อมปรับขนาดของตัวพาดหัว (headline) ให้ใหญ่กว่าตัวเนื้อความเล็กน้อย

(3) หลีกเลี่ยงการใช้ตัวอักษรที่คล้ายกัน 2 แบบ หรือมากกว่าภายในแต่ละหน้า เนื่องจากตัวอักษรที่มีลักษณะไม่ต่างกันมากพอ จะส่งผลให้เกิดความขัดแย้งกัน

4.6 ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับแบบอักษร

Allan Haley (2558) ได้แบ่งหมวดหมู่ของตัวอักษรไว้เป็นหมวดใหญ่ๆ ได้แก่ แบบมีเชิง (Serif Type Styles) แบบไม่มีเชิง (San Serif Type Styles) แบบตัวเขียน (Script Type Styles) และแบบตกแต่ง (Decorative) สำหรับตัวอักษรภาษาไทยเองก็อาจแบ่งหมวดหมู่ของสไตล์ได้ใกล้เคียงกัน คือ แบบมีหัว แบบไม่มีหัว แบบตัวเขียน และแบบตกแต่ง หรืออาจมีชื่อเรียกต่างกันไปอีก เช่น ตัวบรรจง ตัวหวัด ตัวประดิษฐ์

สมิขฌณ์ สมันเลาะ (2558) ได้กล่าวว่า “แบบอักษรเปรียบเสมือน ‘สำเนียงของเสียง’ จะเห็นว่าในการที่แบบอักษรหนึ่งๆ มีครอบครัวตัวอักษร ไม่ได้หมายความว่าแบบนั้นมีสำเนียงที่เปลี่ยนไป เพียงแต่ ‘น้ำเสียง’ นั้นๆ เป็นสิ่งที่ถูกเพิ่มเข้ามา สมาชิกครอบครัวตัวอักษรซึ่งก็คือตัวอักษรในแต่ละความหนาจะให้ความเข้มของเสียงที่แตกต่างกันออกไป อักษรตัวหนาอาจเปรียบได้กับการตะโกน ในขณะที่ตัวบางก็อาจเป็นน้ำเสียงที่เบากว่า ดังนั้นการพิจารณาเลือกน้ำหนักตัวอักษรไปใช้งานจึงขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสิ่งที่เราต้องการจะสื่อสาร”

5. ข้อมูลทั่วไปของการออกแบบเว็บไซต์

องค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของอินเทอร์เน็ตคือ เว็บไซต์ (Web site) เพราะเว็บไซต์เป็นแหล่งหลักที่เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ตเอาไว้ เพื่อให้ผู้ใช้ทั่วโลกสามารถเข้าไปอ่านหรือชมได้นั่นเอง ในปัจจุบันองค์กรหรือบริษัทหน้าร้านต่างๆ จำเป็นต้องมีเว็บไซต์ของ

ตนเองอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อที่จะใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้บริการเป้าหมายได้ครอบคลุมมากที่สุด ช่วยส่งเสริมศักยภาพการแข่งขันในด้านธุรกิจ (ธนวัฒน์เสถียร, 2551)

5.1 เว็บไซต์ เว็บเพจและโฮมเพจ

คือเอกสารที่เราเปิดดูใน World Wide Web เราเรียกสั้นๆ ว่า “เว็บเพจ” (Web Page) ซึ่งส่วนใหญ่จะถูกสร้างขึ้นจากภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML ซึ่งจะกำหนดรูปแบบและหน้าตาของเว็บเพจที่ปรากฏบนหน้าจอ และส่วนที่เชื่อมต่อกับเว็บเพจอื่น แต่ในปัจจุบันเว็บไซต์จะเริ่มเปลี่ยนภาษามาเป็น XHTML ซึ่งเป็น HTML มาตรฐานล่าสุด เพื่อให้รองรับกับอุปกรณ์และโปรโตคอลอื่นๆ ได้มากขึ้น ผู้สร้างเว็บจะเก็บข้อมูลที่เป็นกลุ่มของหน้าเว็บเพจไว้รวมกัน เรียกว่า “เว็บไซต์” (Web Site) โดยจะมีการกำหนดหน้าเว็บเพจหน้าหนึ่งไว้เป็นหน้าแรก เรียกว่า “โฮมเพจ” (Home Page) เป็นทางเข้าเว็บเพจทั้งหมด ภายในเว็บไซต์นั้น

เมื่อเราเรียกเข้าไปยังเว็บไซต์ใดก็ตาม ก็จะพบกับหน้าแรกของเว็บไซต์หรือที่เรียกว่าหน้า “โฮมเพจ” ซึ่งจะแสดงความเป็นตัวตนของเว็บไซต์นั้น ว่ามีวัตถุประสงค์หลักในการนำเสนออะไร ซึ่งอาจจะประกอบไปด้วยแถบปุ่มหรือเมนูที่ใช้บอกว่าเว็บไซต์นี้แบ่งเนื้อหาเป็นกี่หัวข้อหลัก มีภาพโลโก้สินค้าหรือบริการ รวมถึงภาพสินค้าหรือป้ายโฆษณาเชิญชวน แนะนำเนื้อหาที่น่าสนใจให้ผู้ชมคลิกคลิก เพื่อเปิดหน้าเว็บเพจย่อยขึ้นมา เป็นต้น

เว็บเพจ (Web Page) คือหน้าเอกสารที่ใช้แสดงเนื้อหาข้อมูลที่อยู่ในเว็บไซต์ เช่น หน้า Home Page ก็คือ หน้าเว็บเพจหน้าหนึ่ง หรือไฟล์ .HTML ไฟล์หนึ่งในเว็บไซต์ที่แสดงเป็นหน้าแรก อาจจะมีจำนวนหน้าเว็บเพจมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่นำเสนอที่ต้องการนำเสนอ หากมีเนื้อหามากเราก็จะแยกเว็บเพจออกมาเป็นหน้าเว็บเพจย่อยหลายๆ หน้า แล้วใช้วิธีการสร้างลิงค์ด้วยข้อความหรือรูปภาพให้เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจเหล่านั้นได้ โดยทั่วไปจะไม่นิยมนำเนื้อหาทั้งหมดมาแสดงผลในหน้าเดียว เพราะจะทำให้หน้าจอยาวเกินไปทำให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์เกิดความเบื่อหน่ายที่จะเลื่อนหน้าจอและอ่านเนื้อหาทั้งหมดได้ จึงใช้วิธีการสร้างเนื้อหาแต่ละส่วนเอาไว้ในหน้าเว็บเพจย่อยเป็นเรื่องๆ ไป (ธนวัฒน์เสถียร, 2551)

5.2 โปรแกรมสำคัญที่ใช้สร้างเว็บ

ในการสร้างเว็บเราจะใช้ 3 โปรแกรมทำงานร่วมกัน ดังนี้

- (1) โปรแกรม Adobe Photoshop

(2) โปรแกรม Adobe Flash

(3) โปรแกรม Adobe Dreamweaver

ซึ่งทั้ง 3 โปรแกรมเป็นส่วนหนึ่งของชุดโปรแกรม Adobe Creative Suite

(1) โปรแกรมตกแต่งภาพ Photoshop

โปรแกรมตกแต่งภาพ มีความสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ เพราะรูปภาพที่สวยงามนั้น สามารถดึงดูดผู้คนให้สนใจเว็บไซต์มากขึ้น โดยโปรแกรมตกแต่งภาพที่นิยมกัน เช่น Adobe Photoshop, PhotoEdit และ ACDSSee ซึ่ง Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมสูง ในหมู่นักตกแต่งภาพ นำมาใช้ตกแต่งภาพ หรือแม้กระทั่งตัดต่อภาพได้

3.2 โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว Flash

ปัจจุบันเว็บไซต์ต่างๆ สังเกตได้ว่ามีภาพเคลื่อนไหวเป็นองค์ประกอบไม่มากก็น้อย ซึ่งในแต่ละเว็บไซต์นั้น จะมีการจัดวางในลักษณะที่แตกต่างกันไป โดยโปรแกรมที่ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหวที่เป็นที่นิยม เช่น Adobe Flash และ Gif Animation โดย Adobe Flash เป็นโปรแกรมหลักที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มความตื่นตาตื่นใจในการนำเสนอข้อมูล และช่วยสื่อความหมายที่ดูน่าสนใจกว่าการใช้รูปภาพ และตัวอักษรนิ่งๆ

3.3 โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ Adobe Dreamweaver

ในปัจจุบันมีโปรแกรมหลายตัวที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างเว็บไซต์สำเร็จรูป มีทั้งโปรแกรมฟรีซอฟต์แวร์ และโปรแกรมที่ผลิตจากค่ายต่างๆ เพื่อจำหน่าย ซึ่งโปรแกรมที่ได้รับความนิยม เช่น Adobe Dreamweaver และ Fontpage โดยโปรแกรมห้างกล่าวเราสามารถสร้างเว็บไซต์ โดยไม่จำเป็นต้องศึกษา หรือมีความรู้เรื่องภาษา HTML มากนัก ซึ่งปัจจุบัน Adobe Dreamweaver เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างเว็บไซต์ ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง และมีเครื่องมือให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย สามารถรองรับภาษา DHTML (Dynamic HTML) ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มลูกเล่นให้กับหน้าเว็บเพจ อีกทั้งยังสามารถเขียนโค้ดได้อัตโนมัติ เพราะมีเครื่องมือต่างๆ สามารถเลือกใช้ได้ตามต้องการ (เกียงคำ, 2555)

5.3 เนื้อหาที่ควรมีในเว็บไซต์

การศึกษาตัวอย่างจากเว็บไซต์ต่างๆ ไปและโดยเฉพาะที่เป็นประเภทเดียวกัน จะช่วยให้มองเห็นว่าในเว็บไซต์ของเราควรมีเนื้อหาอะไรบ้าง อย่างไรก็ตามเรื่องนี้ไม่ได้มีการกำหนดไว้เป็นมาตรฐานตายตัวแต่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จะนำเสนอและจุดเด่นที่เราต้องการให้มี ซึ่งจะช่วยให้รายละเอียด

ปลีกย่อยของแต่ละเว็บไซต์แตกต่างกันออกไป แต่หลักๆ แล้วพอสรุปได้ว่าข้อมูลพื้นฐานที่ควรมีในเว็บไซต์ประกอบด้วย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท องค์กร หรือผู้จัดทำ (About Us) คือข้อมูลเกี่ยวกับเจ้าของเว็บไซต์ เพื่อบอกให้ผู้ชมรู้ว่าเราเป็นใครมาจากไหน และต้องการนำเสนออะไร เช่น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์, ประวัติ และความเป็นมา, สถานที่ตั้งหน่วยงาน

2. รายละเอียดของผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Product/Service Information) คือข้อมูลหลักที่เรานำเสนอ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ทางธุรกิจผู้ชมจำเป็นต้องได้รู้รายละเอียดของผลิตภัณฑ์ หรือบริการรวมทั้งอาจจะมีการเปรียบเทียบราคา เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจซื้อ แต่หากเป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ ส่วนนี้ก็จะประกอบด้วยบทความ รูปภาพ มัลติมีเดีย และลิงก์ไปยังเว็บไซต์อื่นที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติม

3. ข่าวสาร (News/Press Release) อาจจะเป็นข่าวสารที่ต้องการส่งถึงบุคคลทั่วไปหรือสมาชิก เพื่อให้รับรู้ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับบริษัทหรือเว็บไซต์ของเรา เช่น การเปิดตัวสินค้า/บริการใหม่ โปรโมชั่น หรือกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น

4. คำถามคำตอบ (Frequently Asked Question) คำถามคำตอบมีความจำเป็น เพราะผู้ชมบางส่วนอาจจะไม่เข้าใจข้อมูลหรือมีปัญหา ต้องการสอบถาม การติดต่อทางอีเมลหรือช่องทางอื่น แม้ว่าจะทำได้แต่ก็เสียเวลา ดังนั้นเราควรคาดการณ์หรือรวบรวมคำถามที่เคยตอบไปแล้วใส่ไว้ในเว็บเพจ ซึ่งผู้ชมที่สงสัย จะสามารถเปิดดูได้ทันทีนอกจากนี้ก็อาจจะมีเว็บบอร์ดสำหรับให้ผู้ดูแลเว็บไซต์คอยตอบ รวมทั้งอาจเปิดให้ผู้ชมด้วยกันช่วยตอบก็ได้ FAQ บางครั้งก็จะอยู่ในรูป Help หรือข้อมูลช่วยเหลือ

5. ข้อมูลในการติดต่อ (Contact Information) เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ที่เกิดข้อสงสัย หรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อกับเราได้ จึงควรระบุอีเมลแอดเดรส ที่อยู่บริษัท/หน่วยงาน เบอร์โทรศัพท์และแฟกซ์ไว้ในเว็บไซต์ด้วย (เกียงคำ, 2555)

5.4 การออกแบบเว็บเพจ (Page Design)

การออกแบบหน้าเว็บเพจสามารถทำได้หลายแบบ เช่น การจัดหน้าด้วยโปรแกรม อย่าง Dreamweaver โดยการแทรกองค์ประกอบแต่ละอย่างลงไป เช่น ข้อความ รูปภาพ หรือ ภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอที่สะดวกที่สุดในการออกแบบเว็บเพจ ก็คือการใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟฟิก เช่น Photoshop Fireworks หรือ Flash โดยวางเค้าโครงของหน้าและสร้างองค์ประกอบต่างๆ ขึ้นมา ให้ครบสมบูรณ์ในไฟล์เดียวเลย ไม่ว่าจะเป็น โลโก้, ชื่อเว็บไซต์, ปุ่มเมนู, ชื่อไอคอน,

แถบสี, ภาพเคลื่อนไหว และอื่นๆ เนื่องจาก โปรแกรมเหล่านี้มีเครื่องมือพร้อมสำหรับงานดังกล่าว อีกทั้งในขั้นสุดท้ายเรายังสามารถบันทึกองค์ประกอบทั้งหมด แยกเป็นไฟล์กราฟิกย่อยๆ พร้อมกับไฟล์ HTML ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในโปรแกรมสร้างเว็บอย่าง Dreamweaver ได้ทันที

5.4.1 ส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าเว็บเพจ

โดยทั่วไปหน้าเว็บเพจพื้นฐานจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ด้วยกัน ได้แก่

- ส่วนหัว (Page Header) อยู่ตอนบนสุดของหน้า เป็นบริเวณที่สำคัญที่สุดเนื่องจาก ผู้ชมจะมองเห็นก่อนบริเวณอื่น ส่วนใหญ่นิยมใช้วางโลโก้ ชื่อเว็บไซต์ สโลแกน ป้ายโฆษณา ลิงค์ที่สำคัญ และระบบนำทาง

- ส่วนของเนื้อหา (Page Body) อยู่ตรงกลางหน้า ใช้แสดงเนื้อหาภายในเว็บเพจนั้น ซึ่งอาจจะประกอบไปด้วยข้อความ, ภาพกราฟิก, ตารางข้อมูล และอื่นๆ บางครั้งเมนูหลักหรือเมนูเฉพาะกลุ่มอาจมาอยู่ในส่วนนี้ก็ได้ โดยมักจะวางไว้ทางด้านซ้ายมือสุดเนื่องจากผู้ใช้จะมองเห็นง่ายกว่า เพื่อลิงค์ไปยังหน้าที่เกี่ยวข้อง

- ส่วนท้าย (Page Footer) อยู่ด้านล่างสุดของหน้า ส่วนใหญ่นิยมใช้วางระบบนำทางภายในเว็บไซต์แบบที่เป็นลิงค์ข้อความง่ายๆ นอกจากนี้ก็อาจจะมีชื่อของเจ้าของ ข้อความแสดงลิขสิทธิ์และอีเมลแอดเดรสของผู้ดูแลเว็บไซต์ เป็นต้น

5.4.2 ออกแบบเว็บเพจอย่างไรให้ดูดี

(1) ออกแบบอย่างเรียบง่ายและเป็นระเบียบ เว็บเพจที่จัดแบบเรียบง่ายแต่ดูดี จะสร้างความน่าสนใจและน่าเชื่อถือ การวางตำแหน่งของเนื้อหาต่างๆ อย่างมีระเบียบ เป็นสัดส่วน จะช่วยให้ผู้ชมหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

(2) จัดสัดส่วนระหว่างข้อความและภาพกราฟิกให้พอดี เว็บเพจที่มีข้อความมากๆ ผู้ชมจะรู้สึกล้าและเบื่อหน่าย ทำให้เนื้อหาของเว็บเพจดูหนักและขาดความดึงดูดใจ หน้าเว็บเพจมีแต่รูปภาพก็อาจจะสร้างความสับสนผู้ชมไม่รู้ว่าจะต้องเริ่มจากจุดใด และทำให้เว็บเพจดูขาดเนื้อหาสาระ นอกจากนี้รูปภาพยังทำให้เว็บเพจโหลดช้าเสียเวลารอนาน แนวทางที่ถูกต้องคือการจัดสัดส่วนระหว่างข้อความและภาพกราฟิกให้เหมาะสม

(3) ให้ความสำคัญกับส่วนบนของเว็บเพจ ส่วนสำคัญที่สุดของเว็บเพจคือด้านบนสุดของหน้า ซึ่งผู้ชมจะสัมผัสได้ทันทีเมื่อเปิดเข้ามาที่หน้านั้น

(4) สร้างระดับความสำคัญของเนื้อหา การสร้างระดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ ภายในเว็บเพจจะช่วยเน้นให้ผู้ชมเห็นว่าส่วนไหนสำคัญมาก ส่วนไหนสำคัญน้อย ซึ่งผู้ชมจะรับรู้ด้วยสายตาได้อย่างรวดเร็ว เช่น หัวข้อขนาดใหญ่แสดงว่าสำคัญกว่าข้อความขนาดเล็ก เป็นต้น

(5) เลือกใช้สื่อที่เหมาะสม การออกแบบเว็บเพจให้สวยงามนั้น ส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับ การเลือกชุดสีให้ผสมกลมกลืนกัน ทำให้เว็บเพจออกมาดูดี เช่น สีพื้นเว็บเพจ สีข้อความ และสีขององค์ประกอบอื่นๆ เช่น กราฟิก ปุ่มกด หรือลิงค์ ซึ่งควรจะออกมาในโทนเดียวกัน การใช้สีนั้นยังจะช่วยบ่งบอกบุคลิกของเว็บไซต์ได้ด้วยว่า เนื้อหาออกมาในแนวไหน

(6) ออกแบบขนาดของเว็บเพจให้พอดีกับหน้าจอ การออกแบบเว็บเพจที่ดีนั้น เราต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมเป้าหมายส่วนใหญ่ว่าเขาใช้จอภาพที่มีความละเอียดเท่าใด (เกียงคำ, 2555)

5.5 การออกแบบเว็บไซต์

ในการออกแบบเว็บไซต์เราต้องนำข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมไว้ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย ตลอดจนเนื้อหาทั้งหมด มาวิเคราะห์ จัดระบบ และสรุปเป็นแนวคิด เพื่อจัดวางโครงสร้างและกำหนดรูปแบบของเว็บไซต์ที่จะนำเสนอออกสู่ผู้ชม การออกแบบเว็บไซต์มีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ

- การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์
- ระบบเนวิเกชั่น

5.5.1 การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์

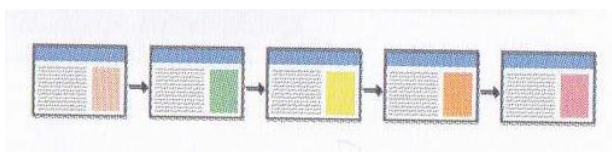
โครงสร้างเว็บไซต์เป็นแผนผังของการลำดับเนื้อหา หรือการจัดวางตำแหน่งเว็บเพจทั้งหมด ซึ่งจะทำให้เรารู้ว่าทั้งเว็บไซต์ประกอบด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง และมีเว็บเพจหน้าไหนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เปรียบเสมือนกับการเขียนแบบอาคารก่อนที่จะลงมือสร้าง เพราะจะทำให้เรามองเห็นหน้าตาของเว็บไซต์เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถออกแบบระบบเนวิเกชั่นได้เหมาะสม และมีแนวทางการทำงานที่ชัดเจน สำหรับขั้นตอนต่อไป นอกจากนี้ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ที่ดียังช่วยให้ผู้ชมไม่สับสนและค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ววิธีจัดโครงสร้างเว็บไซต์สามารถทำได้หลายลักษณะ แต่แนวคิดหลักๆ ที่นิยมใช้กันมีอยู่ 2 วิธี คือ

- (1) จัดตามกลุ่มเนื้อหา
- (2) จัดตามกลุ่มผู้ชม

5.5.2 รูปแบบของโครงสร้างเว็บไซต์

เราสามารถวางรูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์ได้หลายแบบตามความเหมาะสม เช่น

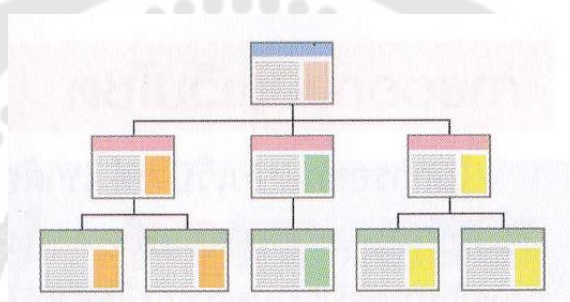
- (1) แบบเรียงลำดับ (Sequence) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจไม่มากนัก หรือเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบที่ละขั้นตอนต่อเนื่องกัน



ภาพประกอบ 34 โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

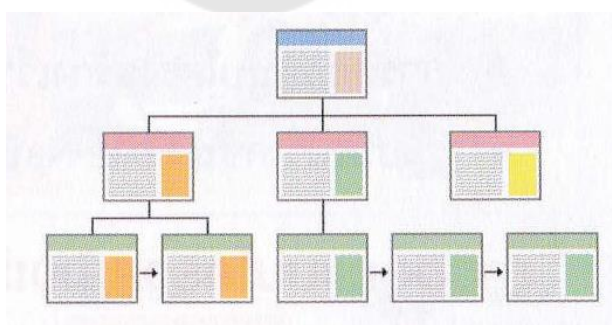
(2) แบบระดับชั้น (Hierarchy) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจมากขึ้น เป็นรูปแบบที่เราจะพบได้ทั่วไป จากหน้าหนึ่งไปยังอีกหลายๆ หน้า ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมากหรือน้อย



ภาพประกอบ 35 โครงสร้างเว็บไซต์แบบระดับชั้น

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

(3) แบบผสม (Combination) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่ซับซ้อน เป็นการนำข้อดีของรูปแบบทั้ง 2 ข้างต้นมาผสมกัน ซึ่งเว็บเพจแต่ละหน้าจะเชื่อมโยงสัมพันธ์กันหลายกลุ่มได้



ภาพประกอบ 36 โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงผสม

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

5.5.3 การใช้สี

สีเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างความสนใจของผู้ชมได้มาก ดังนั้นผู้สร้างเว็บไซต์จึงควรจะต้องเรียนรู้สีในชุดแบบต่างๆ และการเลือกใช้ เพื่อใช้ในการดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาในเว็บไซต์ของเราให้มากขึ้น การออกแบบเว็บไซต์ให้สีมีความกลมกลืน จะทำให้เว็บไซต์ดูน่าสนใจมากขึ้น เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงความเป็นระเบียบ สมดุล และทำให้เว็บไซต์เกิดความสวยงามในเวลาเดียวกัน การใช้สีที่ขีดเกินไปจะทำให้เว็บไซต์ดูน่าเบื่อ และในทางกลับกันหากใช้สีที่มากเกินไปก็จะทำให้ดูวุ่นวายจนสร้างความสับสนให้กับผู้ใช้ได้ ผู้สร้างเว็บไซต์สามารถเลือกสีที่มีความกลมกลืนซึ่งกันและกันมาใส่ในเว็บไซต์ของตนเอง ซึ่งการใช้สีต่างๆ นั้น ควรจะใส่ให้มีน้ำหนักที่เท่ากัน ไม่ควรใส่สีใดสีหนึ่งมากเกินไป เพราะจะทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างสี เนื่องจากในแต่ละคนอาจจะให้ความรู้สึกของสีที่ไม่เหมือนกัน และในสีที่มีระดับต่างกัน ก็อาจสื่อถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่าง และอาจรวมไปถึงการจัดองค์ประกอบของเว็บไซต์ในแต่ละบุคคล

สีแดง สื่อถึงความรัก การแข่งขัน หรือความกล้าหาญ ความหมายของสีแดงสามารถสื่อได้ถึงเลือด หัวใจ หรือไฟ อาจจะไปถึงดวงอาทิตย์ การใช้สีแดงตกแต่งเว็บไซต์ก็เป็นอีกสีหนึ่งที่จะทำให้เว็บไซต์นั้น ดูโดดเด่นมากขึ้น

สีน้ำเงิน เมื่อนำเสนอโดยการปรับโทนสีที่แตกต่างกัน จึงทำให้เว็บไซต์ดูมีลูกเล่นมากยิ่งขึ้น สำหรับความหมายของสีน้ำเงินจะสื่อถึงท้องฟ้า น้ำทะเล ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกสดชื่น และอาจจะดูเรียบง่ายในเวลาเดียวกัน จะเห็นได้ว่าการใช้โทนสีที่แตกต่างกัน ก็อาจจะทำให้เว็บไซต์ของเราดูแปลกตาและโดดเด่นขึ้นมาได้ โดยที่อาจจะไม่จำเป็นต้องใช้สีอื่นร่วมด้วย และสำหรับความหมายในทางลบของสีน้ำเงินอาจจะทำให้เกิดความรู้สึกที่หดหู่ เศร้า หรือเสียใจ

สีเขียว สื่อถึงต้นไม้ ธรรมชาติ และความสดชื่น เราอาจจะใช้สีเขียวในโทนสีที่ต่างกันไป เพื่อสื่อถึงความหมายต่างๆ ได้ เช่น หากเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับอาหารจะใช้โทนสีที่ต่างกันไปเพื่อสื่อถึงชุดของอาหาร และในทางทฤษฎี สีเขียวจะให้ความรู้สึกถึงความปลอดภัย ความอบอุ่น และความแข็งแรงในเวลาเดียวกัน

สีเหลือง สื่อถึงความร่าเริง สนุกสนาน และความสดใสได้ หากผู้สร้างเว็บไซต์ได้นำสีเหลืองมาตัดกับสีเขียว จะทำให้เว็บไซต์ดูโดดเด่นมากขึ้น

สีส้มและสีน้ำตาล เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเรียบง่ายแต่โดดเด่น แฝงไปด้วยความแข็งแรงในเวลาเดียวกัน

สีขาวยังให้ความรู้สึกสะอาด สบายตา เว็บไซต์ทั่วไปมักจะใช้สีขาวเป็นหลัก เพื่อให้ผู้ใช้รู้สึกถึงความเรียบง่ายของเว็บไซต์ โดยในทางทฤษฎีสีขาวยังสื่อถึง ฤดูหนาวหรือความเย็น และหากเป็นในทางลบสีขาวยังสื่อถึงความอ่อนแอ เจ็บป่วย และความโศกเศร้าได้

สีดำ เป็นสีที่ผู้สร้างเว็บไซต์ให้ความสนใจในการนำมาตกแต่งเว็บไซต์ เพราะสีดำจะทำให้สีอื่น ๆ ดูโดดเด่นขึ้นมา หากทำเป็นสีพื้น ในลักษณะของสีดำ จะให้ความรู้สึกลึกลับ ความน่ากลัว และอาจสื่อถึงความมืดในเวลาเดียวกัน

การสื่อถึงความหมายต่างๆ นั้น หากใช้โทนสีเดียว อาจจะสื่อถึงความหมายเดียว แต่ถ้าเกิดผู้สร้างใช้โทนสีที่แตกต่างกัน ก็จะสื่อถึงความหมายที่แตกต่างกัน เช่น สีแดงเข้มอาจจะสื่อถึงเลือด แต่ถ้าหากใช้สีแดงอ่อน อาจจะสื่อถึงความรัก หรือหัวใจ เป็นต้น

5.5.4 ตัวอักษรสำหรับเว็บไซต์

ตัวอักษร เป็นอีกส่วนประกอบที่ใช้นำเสนอเนื้อหาในเว็บไซต์ ซึ่งขนาดตัวอักษรที่ใช้ และการจัดวางข้อความที่ลงตัว จะมีส่วนทำให้ผู้ใช้งานอ่านเนื้อหาได้ง่าย และสามารถเน้นจุดที่สำคัญให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ขนาดตัวอักษรสำหรับเว็บไซต์ การเลือกใช้ขนาดตัวอักษรต่างๆ ในเว็บไซต์ถือว่ามี ความสำคัญมาก เพราะถ้าหากเราใช้ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กเกินไป ก็จะทำให้ผู้ชมอ่านเนื้อหาของ เว็บไซต์ลำบากโดยทั่วไปขนาดตัวอักษรที่นิยมใช้กัน จะเป็นขนาดที่ผู้ใช้งานรู้สึกสบายตา ซึ่งเป็นขนาดประมาณ 14 พอยน์ แต่ในบางครั้งผู้สร้างเว็บไซต์สามารถเลือกใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่กว่าปกติ โดยการใช้ตัวอักษรตัวใหญ่นำหน้าข้อมูลหรือข้อความต่างๆ มักเป็นที่นิยมในงานสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งจะใช้ตัวอักษรที่ใหญ่กว่าปกติประมาณ 2 – 5 พอยน์ อาจจะใช้ตัวอักษรคนละชนิดกัน หรือใส่สีที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเห็นได้ง่ายยิ่งขึ้น

5.5.5 การจัดแถวตัวอักษร

การจัดแถวตัวอักษรสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ การวางเสมอนำ การวาง เสมอหลัง การวางตรงกลาง และการวางเสมอนำเสมอหลัง ซึ่งในการวางแต่ละประเภท ผู้สร้าง เว็บไซต์จะได้เว็บไซต์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

(1) การวางตัวอักษรแบบเสมอนำ หรือการวางแบบชิดซ้าย จะเป็นการปล่อยให้เนื้อ ที่ทางด้านขวาเป็นอิสระ ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย

(2) การวางตัวอักษรเสมอหลัง หรือการวางชิดขวา เป็นการวางที่ผิดธรรมชาติ เล็กน้อย เพราะเป็นการวางตัวอักษรอยู่ชิดด้านขวาทั้งหมด ซึ่งการวางแบบนี้ ปกติแล้วจะใช้ในการ วางที่แนบเข้ากับองค์ประกอบด้านขวา ที่อาจจะเป็นรูปภาพ หรือโลโก้ต่างๆ

(3) การวางข้อมูลแบบตรงกลาง หรือการวางแบบจัดกึ่งกลาง ซึ่งลักษณะการวางข้อมูลแบบนี้ เหมือนมีแกนอยู่ตรงกลาง จะปล่อยให้ทั้งสองข้างเท่ากัน และเป็นการสร้างจุดสนใจของตัวอักษร

(4) การวางข้อมูลแบบเสมอหน้าและเสมอหลัง เป็นการจัดข้อมูลจะอยู่ชิดขอบหน้าและขอบหลังพอดี ซึ่งเป็นการกระจายข้อมูลให้ดูสวยงาม ซึ่งในหลายๆ เว็บไซต์ จะนิยมจัดข้อมูลแบบนี้ไว้ในกรอบ จะทำให้ข้อมูลดูมีความน่าสนใจ และดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

5.5.6 รูปภาพและการจัดวาง

ภาพกราฟิกถือได้ว่า มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างเว็บไซต์ เพราะจะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยภาพกราฟิกที่เห็นกันในเว็บไซต์ทั่วไป มักจะแบ่งออกเป็น 2 นามสกุลหลัก คือ GIF (.gif) และ JPEG (.jpeg) ซึ่งมีความจำเป็นอย่างมากที่เราจะต้องเรียนรู้ถึงคุณสมบัติต่างๆ ของไฟล์ภาพกราฟิก 2 นามสกุลนี้ เพื่อที่จะให้ใช้งานได้อย่างถูกต้อง สำหรับคุณสมบัติเด่นของภาพกราฟิกนามสกุล GIF คือ การทำภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชัน ซึ่งเป็นจุดเด่นของเว็บไซต์อย่างหนึ่ง ในขณะที่ภาพนามสกุล JPEG สามารถแสดงผลได้ 16.7 ล้านสี ไฟล์ประเภทนี้เหมาะสมกับภาพถ่ายหรือรูปภาพ เพราะจะเป็นภาพที่มีการไล่ระดับสีค่อนข้างสูงและเป็นที่ยอมรับกันมากสำหรับการสร้างเว็บไซต์ แต่ในปัจจุบันก็ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าระหว่าง .GIF และ .JPEG ไฟล์รูปภาพแบบใดที่มีความนิยมมากกว่ากัน ส่วนในเรื่องความละเอียดของภาพที่ใช้กับเว็บไซต์ โดยปกติ รูปภาพที่แสดงในเว็บไซต์ ควรจะมีความละเอียดไม่เกิน 72 ppi เพราะว่าความละเอียดของหน้าจอของผู้ใช้ ก็มีขนาดที่ไม่เกิน 72 ppi (ppi ย่อมาจาก Pixel per Inch คือ จำนวนจุดสี (Pixel) ต่อหนึ่งตารางนิ้ว (Inch) ซึ่งบ่งบอกถึงความละเอียดของภาพกราฟิกนั้นๆ ว่าในหนึ่งตารางนิ้วของภาพดังกล่าวประกอบไปด้วยจุดสีทั้งหมดกี่จุด โดยมีหน่วยเป็น ppi นั้นเอง และถ้าหากใส่ภาพที่มีความละเอียดสูงมากกว่า 72 ppi ลงไปในเว็บไซต์ ผู้ใช้ก็ไม่สามารถมองเห็นความแตกต่างได้เลย ดังนั้นเราควรเลือกใช้ความละเอียดของรูปภาพที่พอดี เพราะจะทำให้เว็บไซต์ของเราไม่มีขนาดใหญ่ แต่ถ้าหากเราอยากเห็นความละเอียดที่แตกต่างกัน ก็ให้ลองสั่งพิมพ์รูปภาพที่มีความละเอียดสูงกว่า 72 ppi ออกทางเครื่องพิมพ์ และนำมาเปรียบเทียบกับรูปภาพที่หน้าจอ ก็จะเห็นถึงความแตกต่างได้อย่างชัดเจน และทำให้ผู้ใช้ต้องเสียเวลาโหลดหน้าเว็บนานเกินไป

5.5.7 การวางเลย์เอาต์หน้าเว็บเพจ

ผู้สร้างอาจจะใช้โปรแกรมวาดภาพ เช่น Photoshop, Paint หรือใช้เครื่องมือวาดภาพจากโปรแกรมในชุด MS-Office วาดโครงสร้างของหน้าเว็บเพจดูคร่าวๆ ก่อน เพื่อใช้เป็นแนวทาง

ในการสร้างเว็บไซต์เพจจริง จะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมและขอบเขตของพื้นที่แต่ละส่วนได้ชัดเจน เพื่อจะได้วางเนื้อหาลงไปได้ตรงกับโครงร่างที่วางไว้

แบบที่ 1 โครงสร้างเว็บไซต์เพจแบบที่ 1 นี้จะเป็นแบบ 1 คอลัมน์ อาจะกำหนดให้เป็นหน้าแรกหรือเว็บไซต์เพจย่อยภายในเว็บไซต์ได้ ซึ่งจะดูเรียบๆ โปร่งๆ ทำให้เนื้อหาจะได้ไม่แน่นจนเกินไป ใช้วิธีการวางปุ่มหรือเมนูทำเป็นลิงค์เอาไว้ด้านข้างหรือด้านบน เพื่อเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์เพจเนื้อหาที่อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้



ภาพประกอบ 37 โครงสร้างเว็บไซต์เพจแบบที่ 1

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

แบบที่ 2 โครงสร้างเว็บไซต์เพจแบบที่ 2 นี้จะแบ่งเป็นแถบเมนู 1 คอลัมน์ โดยมีแถบเนวิเกชันหลักอยู่ด้านบนในส่วนแถบหัวเว็บเพจ การจัดวางแบบนี้จะใช้กับหน้าแรกหรือหน้าอื่นๆ ภายในเว็บไซต์ได้เช่นกัน เป็นแบบที่นิยมใช้งานกันพรหลายเช่นกัน



ภาพประกอบ 38 โครงสร้างเว็บไซต์เพจแบบที่ 2

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

แบบที่ 3 โครงสร้างหน้าเว็บเพจแบบที่ 3 นี้จะจัดวางแบบ 3 คอลัมน์ โดยให้เมนูหลักแสดงที่ด้านบนหรือคอลัมน์ทางซ้าย คอลัมน์ที่เหลือก็จะแสดงเนื้อหาเด่นหรือข่าวสารที่สำคัญ หรือลิงค์/เมนูย่อย และป้ายแบนเนอร์โฆษณาของเว็บ เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหมาก มีลิงค์หรือหัวข้อย่อยที่ให้เลือกคลิกหลากหลายเรื่อง



ภาพประกอบ 39 โครงสร้างหน้าเว็บเพจแบบที่ 3

ที่มา: ดวงพร เกียงคำ. (2555) คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. สำนักพิมพ์ บริษัท โปรวิชั่น จำกัด

5.5.8 การออกแบบระบบเนวิเกชัน

ระบบนำทาง หรือ เนวิเกชัน ก็คือแถบเมนู, แท็บ หรือปุ่มกด ที่เราเห็นบนหน้าเว็บเพจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และไม่หลงทาง ระบบนำทางอาจจะมีได้หลายแบบตากการใช้งาน

เครื่องมือเนวิเกชัน โดยทั่วไปในเว็บไซต์ต่างๆ จะมีองค์ประกอบแยกออกไปได้ ดังนี้

(1) เมนูหลัก เป็นเมนูสำหรับไปยังหัวข้อเนื้อหาหลักของเว็บไซต์ มักอยู่ในรูปของลิงค์ที่เป็นข้อความหรือภาพกราฟิก และจะต้องมีปรากฏอยู่บนหน้าเว็บเพจทุกหน้า

(2) เมนูเฉพาะกลุ่ม เป็นเมนูที่เชื่อมโยงเฉพาะเว็บเพจภายในกลุ่มย่อยๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกันเท่านั้น มักอยู่ในรูปของลิงค์ข้อความหรือภาพกราฟิกเช่นกัน

(3) เครื่องมือเสริม สำหรับช่วยเสริมการทำงานของเมนู มีได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ช่องค้นหาข้อมูล (Search Box), เมนูแบบดรอปดาวน์, อิมเมจแมพ (Image Map), แผนที่เว็บไซต์ (Site Map)

5.5.9 ลักษณะของระบบเนวิเกชันที่ดี

(1) อยู่ในตำแหน่งที่เห็นได้ชัด และเข้าถึงง่าย เช่น ส่วนบน หรือด้านซ้ายของเว็บเพจ

- (2) เข้าใจง่ายหรือมีข้อความกำกับชัดเจน ผู้ชมใช้ได้ทันที โดยไม่ต้องเสียเวลาศึกษา
- (3) มีความสม่ำเสมอและเป็นระบบ ไม่ชวนให้สับสน หรือกลับไปกลับมา
- (4) มีการตอบสนองเมื่อใช้งาน เช่น เปลี่ยนสีเมื่อผู้ชมชี้เมาส์หรือคลิกเลือก
- (5) มีจำนวนรายการพอเหมาะ ไม่มากเกินไป
- (6) มีหลายทางเลือกให้ใช้ เช่น เมนูกราฟิก, เมนูข้อความ, ช่องค้นหาข้อมูล (Search Box) เมนูแบบดริอปดาวน์ (Drop down Menu), แผนที่เว็บไซต์ (Site Map)
- (7) เครื่องบอกตำแหน่ง (Location Indicator) เพื่อให้ผู้ชมทราบว่ากำลังอยู่ในตำแหน่งใดในเว็บไซต์อาจจะเป็นภาพกราฟิกที่แสดงชื่อเว็บเพจ หรือข้อความบ่งชี้ทำงานนี้ และบ่อยครั้งที่เครื่องบอกตำแหน่งถูกรวมไว้กับตัวเมนูเลย โดยแสดงสีหรือรูปภาพที่แตกต่างกันออกไป
- (8) มีลิงค์ให้คลิกกลับไปยังโฮมเพจหรือหน้าแรกได้เสมอ เพื่อให้ผู้ชมกลับเริ่มต้นใหม่ ในกรณีที่คลิกเข้าไปดูเนื้อหาที่หน้าย่อยแล้วหลงทางไม่รู้ตัวตัวเองอยู่ที่ตำแหน่งใดของเว็บไซต์ ก็กลับไปเริ่มต้นที่หน้าแรกใหม่ได้ หากสร้างเป็นปุ่ม Home หรือคลิกที่ชื่อเว็บไซต์และโลโก้ได้ยิ่งดี (เกียงคำ, 2555)



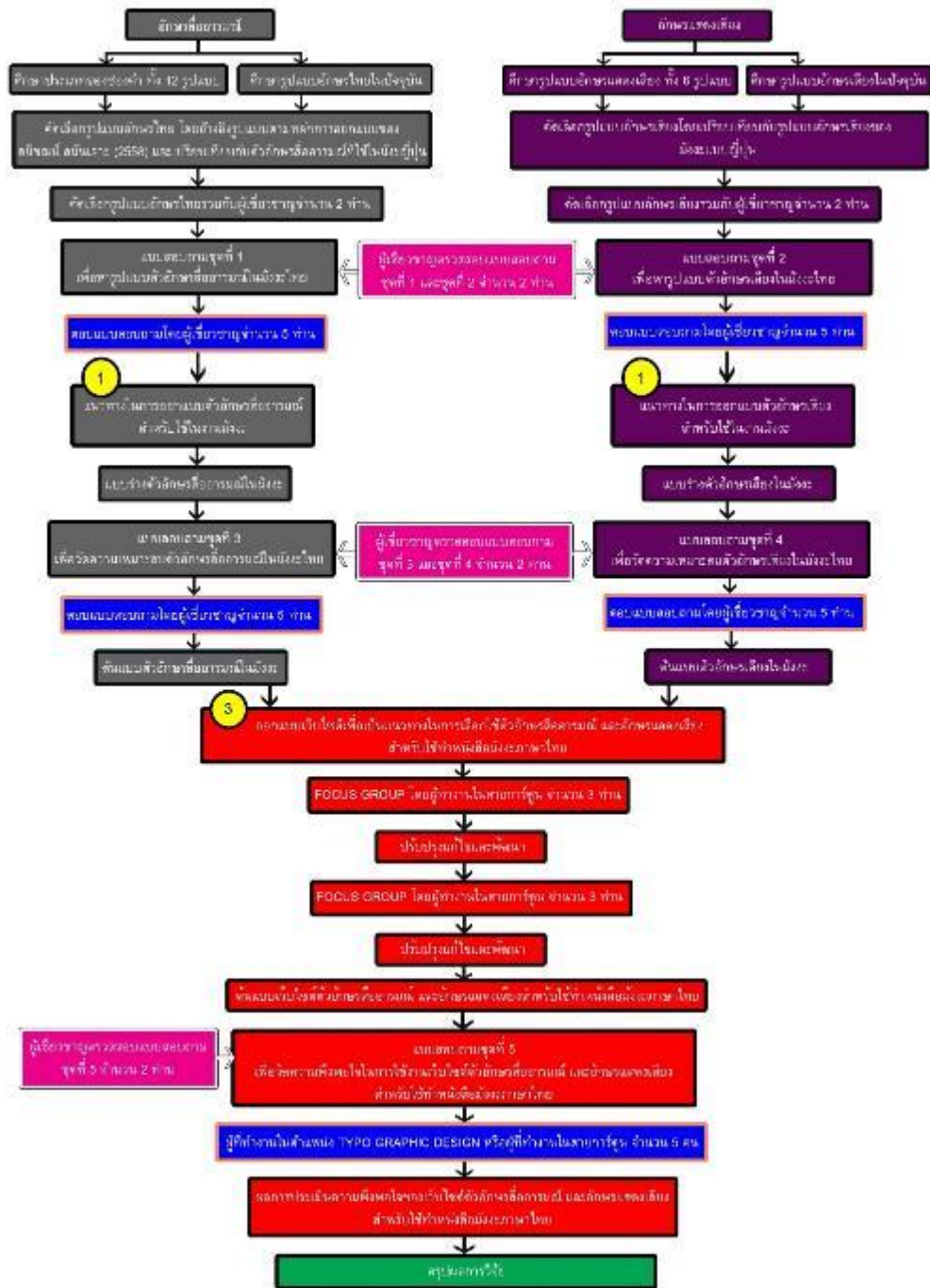
บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยเพื่อพัฒนา (Research and development) ร่วมกับวิธีการวิจัยเชิงประยุกต์ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ตรงตามวัตถุประสงค์งานวิจัย ได้แก่ (1) เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูด (2) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงที่นิยมใช้ในการสร้างตัวอักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงภาษาไทยสำหรับมังงะแต่ละประเภท (3) เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย โดยมีวิธีดำเนินการ วิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. ดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย
5. ประเมินความพึงพอใจของงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย



ภาพประกอบ 40 ภาพแสดงวิธีดำเนินการวิจัย

ที่มา: เขียนโดยผู้วิจัย

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ มุ่งศึกษารูปแบบและตัวอักษรที่ใช้ในงานมังงะปัจจุบัน เปรียบเทียบของประเทศญี่ปุ่นและของประเทศไทย เพื่อใช้ในการออกแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะภาษาไทย และเพื่อให้ความรู้รวมถึงแนวทางสำหรับนักเขียนการ์ตูนในประเทศไทย และผู้ทำงานในสายอาชีพ ที่ต้องการออกแบบและพัฒนาตัวอักษรสำหรับใช้ในงานมังงะ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนมังงะ ที่ใช้ตัวอักษรในการทำงานเป็นหลักหรือที่อยู่ในสาขาใกล้เคียง เช่น นักออกแบบตัวอักษร นักพิสูจน์อักษร ในประเทศไทย ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 10 คน เพื่อสอบถามตัวอักษรที่นิยมใช้ในมังงะไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบตัวอักษร

กลุ่มที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้เว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ โดยเป็นผู้ที่ทำงานในสายการ์ตูน ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 3 คน เพื่อสอบถามรูปแบบเว็บไซต์ของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

กลุ่มที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เว็บไซต์ตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เป็นผู้ทำงานในตำแหน่ง TYPO GRAPHIC DESIGN หรือสายงานเดียวกัน เพื่อวัดความพึงพอใจของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ ในประเทศไทยที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปี จำนวน 5 คน

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือโดยการศึกษาเอกสาร ตำราเรียนเกี่ยวกับการวาดมังงะ และข้อมูลตัวอักษรแสดงอารมณ์ตัวละครในมังงะของสื่อออนไลน์จากต่างประเทศ โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 เพื่อหาตัวอักษรที่นิยมใช้ในมังงะไทย

ในแบบสอบถามนี้ ใช้เพื่อหาตัวอักษรที่นิยมใช้ในงานมังงะในส่วนของช่องคำพูดทั้งหมด 16 ประเภท โดยผู้วิจัยได้เริ่มสร้างแบบสอบถามจากการรวบรวมแบบอักษรที่นิยมใช้ในประเทศไทย ซึ่งมีทั้งแบบอักษรที่มีลิขสิทธิ์ และแบบอักษรที่ไม่มีลิขสิทธิ์ และคัดแยกเป็น 4 ประเภท ตามทฤษฎีของ Allan Haley (2558) ที่ได้แบ่งหมวดหมู่ของตัวอักษรไว้เป็นหมวดใหญ่ๆ ได้แก่ (1) แบบมีเชิง (Serif Type Styles) (2) แบบไม่มีเชิง (San Serif Type Styles) (3) แบบตัวเขียน (Script

Type Styles) และ (4) แบบตกแต่ง (Decorative) สำหรับตัวอักษรภาษาไทยเองก็อาจแบ่งหมวดหมู่ของสไตล์ได้ใกล้เคียงกัน คือ (1) แบบมีหัว (2) แบบไม่มีหัว (3) แบบตัวเขียน และ (4) แบบตกแต่งเพื่อให้ง่ายต่อการคัดเลือกในขั้นตอนถัดไป เพื่อให้เหลือรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้ แนวคิดการเลือกใช้อักษรของ สมัชฌน์ สมันเลาะ ที่กล่าวว่า “แบบอักษรเปรียบเสมือน ‘สำเนียงของเสียง’ อักษรในแต่ละความหนาจะให้ความเข้มของเสียงที่แตกต่างกันออกไป อักษรตัวหนาอาจเปรียบได้กับการตะโกน ในขณะที่ตัวบางก็อาจเป็นน้ำเสียงที่เบากว่า ดังนั้นการพิจารณาเลือกน้ำหนักของตัวอักษรไปใช้งานจึงขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสิ่งที่เราต้องการจะสื่อสาร” ซึ่งแนวคิดนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ามี ความใกล้เคียงและสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบตัวอักษรแสดงอารมณ์ในมังงะของญี่ปุ่น โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาร่วมใช้คัดแยกตัวอักษรตามรูปแบบของตัวอักษรแสดงอารมณ์จากรูปแบบของมังงะญี่ปุ่นในบทที่ 2 หลังจากคัดเลือกอักษรที่เหมาะสมได้ในระดับหนึ่งแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาตรวจสอบและคัดเลือกอีกที ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน เพื่อสร้างแบบสอบถามชุดที่ 1 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อหารูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุด ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และสอดคล้องกับช่องคำพูดของตัวละคร โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

การแปลผลของความคิดเห็นพิจารณาจากค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert) มีรายละเอียดดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 4.20	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 - 3.40	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 - 2.60	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.80	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ การประเมินคุณภาพของรูปแบบตัวอักษรที่สื่ออารมณ์ในการ์ตูนมังงะ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS For Windows ใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. ค่าร้อยละ (percentage)
2. ค่าเฉลี่ย (arithmetic mean)
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม ที่สร้างเสร็จไปตรวจคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและแก้ไขโดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบวิเคราะห์ คือ

(1) อาจารย์ สุชาติ ทองสีมา

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขั้นที่ 2 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาตรวจสอบความถูกต้องแบบวิเคราะห์ แล้วนำไปใช้ในการสัมภาษณ์

2.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 เพื่อหาตัวอักษรแสดงเสียงที่นิยมใช้ในมังงะไทย

แบบสอบถามชุดนี้ ใช้เพื่อหาลักษณะของอักษรแสดงเสียงรูปแบบต่างๆ ที่เกิดจากอิริยาบถของตัวละคร หรือในส่วนของสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในภาพประกอบของเนื้อเรื่อง มาใช้ออกแบบอักษรแสดงเสียง ผู้วิจัยได้ศึกษา ประเภทของเส้น ลวดลาย และลักษณะการโค้ง ที่นิยมใช้ในการสร้างตัวอักษรแสดงเสียงของมังงะญี่ปุ่น หลังจากนั้น ผู้วิจัยจึงรวบรวม รูปแบบอักษรแสดงเสียงที่มักพบเห็นได้ในมังงะญี่ปุ่น และรูปแบบอักษรแสดงเสียงตามหลักการของ Hikaru Hayashi เพื่อหาต้นแบบของอักษรแสดงเสียง หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกอักษร จากอักษรทั้งหมดที่นิยมใช้ในประเทศไทย ซึ่งมีทั้งแบบอักษรที่มีลิขสิทธิ์ และแบบอักษรที่ไม่มีลิขสิทธิ์ ที่อยู่ในขั้นตอนการคัดเลือกจากแนวคิดของ สมัชฌน์ สมันเลาะ ในแบบสอบถามชุดที่ 1 โดยคัดเลือกร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน เพื่อสร้างแบบสอบถามชุดที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อหารูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุด มาใช้ออกแบบอักษรแสดงเสียง โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เช่นเดียวกับแบบสอบถามชุดที่ 1

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม ที่สร้างเสร็จไปตรวจคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและแก้ไขโดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบวิเคราะห์ คือ

(1) อาจารย์ สุชาติ ทองสีมา

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขั้นที่ 2 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาตรวจสอบความถูกต้องแบบวิเคราะห์ แล้วนำไปใช้ในการสัมภาษณ์

2.3 แบบสอบถามชุดที่ 3 และแบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อวัดความเหมาะสมของตัวอักษร แสดงอารมณ์และตัวอักษรแสดงเสียงในมังงะ

แบบสอบถามชุดนี้ เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดความเหมาะสมของตัวอักษรและตัวอักษรแสดงเสียงในมังงะ โดยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อวัดความเหมาะสมของแบบอักษรที่ผู้วิจัยออกแบบใหม่ โดยผู้ทำแบบสอบถามคือ กลุ่มที่ 1 ผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ ที่ใช้ตัวอักษรในการทำงานเป็นหลัก หรือผู้ที่อยู่ในสาขาใกล้เคียง เช่น นักออกแบบตัวอักษร นักพิสูจน์อักษร ในประเทศไทย ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 10 คน เพื่อสอบถามตัวอักษรที่นิยมใช้ในมังงะไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบตัวอักษรโดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ชื่อ-สกุล อายุ ประสบการณ์การอ่าน

ส่วนที่ 2 มีคำถามแสดงความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรภาษาไทยในแต่ละแบบ โดยแบบสอบถามชุดที่ 3 เป็นแบบสอบถามเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรแสดงอารมณ์ ประกอบด้วย 12 คำถาม และมีรูปแบบอักษรให้เลือกตอบคำถามละ 3 แบบ ส่วนแบบสอบถามชุดที่ 4 เป็นแบบสอบถามเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรแสดงเสียงประกอบด้วย 5 คำถาม และมีรูปแบบอักษรให้เลือกตอบคำถามละ 3 แบบ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม ที่สร้างเสร็จไปตรวจคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและแก้ไขโดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบวิเคราะห์ คือ

(1) อาจารย์ สุชาติ ทองสีมา

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขั้นที่ 2 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาตรวจสอบความถูกต้องแบบวิเคราะห์ แล้วนำไปใช้ในการสัมภาษณ์

2.4 FOCUS GROUP (การสนทนากลุ่ม) เพื่อวัดประสิทธิภาพในการใช้งานโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยในมังงะ

เป็นการสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาของเว็บไซต์ และความเหมาะสมในการใช้งาน ผู้วิจัยประเมินผลโดยการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด (Open Ended Question) ซึ่งเป็นผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ จำนวน 3 ท่าน

2.5 แบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อวัดความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยที่ใช้ในงานมังงะ

แบบสอบถามเพื่อวัดความพึงพอใจในโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ เป็นแบบสอบถามสำหรับผู้ทดลอง กลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นผู้ทำงานในตำแหน่ง Global Contents หรือสายงานเดียวกัน โดยเป็นแบบสอบถามลงความเห็นด้วยการลงคะแนนแบบมาตราส่วนประเมินค่าโดยผู้วิจัยได้แบ่งแบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 2 ด้านดังนี้

(1) ด้านความสวยงาม (2) ด้านการใช้งาน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบสอบถามชุดที่ 1 และชุดที่ 2 ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลของตัวอักษรที่ใช้ในมังงะภาษาไทย มาเป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษร และ อักษรแสดงเสียง ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มที่ 1 ที่เป็นผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนมังงะ ที่ใช้ตัวอักษรในการทำงานเป็นหลักหรือที่อยู่ในสาขาใกล้เคียง เช่น นักออกแบบตัวอักษร นักพิสูจน์อักษร ในประเทศไทย ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 10 คน ได้แก่

(1) สุชาติ ทองลิมา อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสบการณ์การทำงาน 16 ปี

(2) รุ่งสุริยา ชารีศรี หัวหน้าทีม Typo Graphic Design บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 9 ปี

(3) ยงวอน ฮยอน Manager ทีม Comico Thailand บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 5 ปี

(4) ชัยวุฒิ วิฑูกิจ Manager ทีม Graphic Designer บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 6 ปี

(5) มนต์นันท์ มั่นแดง นักพิสูจน์อักษรการ์ตูน กองบรรณาธิการ บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 6 ปี

(6) ประกอบ รุจิเงิน กองบรรณาธิการ การ์ตูน สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมมิค ประสบการณ์การทำงาน 10 ปี

(7) วัชรีย์ บริบูรณ์ บรรณาธิการบริหารและ นักพิสูจน์อักษรการ์ตูน สำนักพิมพ์นามมีบุ๊กส์ ประสบการณ์การทำงาน 9 ปี

(8) ภัคพงศ์ ทุงสี อาจารย์สอนแอนิเมชัน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร ฝ่ายมัธยม ประสบการณ์การทำงาน 14 ปี

(9) นิชชาภัทร พรมสุวรรณ บรรณาธิการ ฝ่ายหนังสือเด็ก สำนักพิมพ์พราว ประสบการณ์การทำงาน 5 ปี

(10) ชุตติกาญจน์ นาวาล่อง กราฟฟิกฟรีแลนซ์ เจ้าของเพจ Joojee and Friends ประสบการณ์การทำงาน 10 ปี

2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถามชุดที่ 2 ไปเป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียงเพื่อสร้างแบบสอบถามชุดที่ 3 และแบบสอบถามชุดที่ 4 หลังจากนั้นผู้วิจัย ได้นำแบบสอบถามชุดที่ 3 ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายใน

กลุ่มที่ 1 อีกครั้ง เพื่อวัดความเหมาะสมของตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียงในงาน มังงะ

3. หลังจากได้ข้อมูลจากแบบสอบถามชุดที่ 3 และแบบสอบถามชุดที่ 4 เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ข้อมูลจากแบบสอบถามทั้งสองชุดมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ยโดยใช้ทฤษฎีของลิเคิร์ต (Likert) แล้วนำตัวอักษรที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดจากแบบสอบถามทั้งสองชุด มาเป็นแนวทางการ ออกแบบเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย

4. หลังจากออกแบบเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำ หนังสือมังงะภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับ ผู้ทำงานในสายการ์ตูน จำนวน 3 ท่าน คือ

(1) เพ็ชรรัตน์ สถาวรานนท์ นักแปลภาษาญี่ปุ่น ฝ่ายการ์ตูน สำนักพิมพ์ บงกชพับ- ลิชซิ่ง ประสบการณ์การทำงาน 8 ปี

(2) รุ่งสุริยา ชารีศรี หัวหน้าทีม Typo Graphic Design บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 9 ปี

(3) นิรุบล ไบประเสริฐ นักแปลภาษาญี่ปุ่น ฝ่ายการ์ตูน บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 7 ปี

โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ ผู้เชี่ยวชาญรวมแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาปรับปรุงแก้ไขเว็บไซต์ เพื่อสร้างแบบสอบถามชุดที่ 5

5. นำแบบสอบถามชุดที่ 5 ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง ในกลุ่มที่ 2 เป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง Typo Graphic Design หรือผู้ที่ทำงานในสายการ์ตูน เพื่อวัดความพึง พอใจของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ ในประเทศไทยที่มีประสบการณ์ อย่างน้อย 3 ปี จำนวน 5 คน ได้แก่

(1) กมลทิพย์ ทองสุกใส Typo Graphic Design ทีม Comico Thailand บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 4 ปี

(2) รุ่งสุริยา ชารีศรี หัวหน้าทีม Typo Graphic Design บริษัท NHN Thailand ประสบการณ์การทำงาน 9 ปี

(3) นภััสสร โสธภาพพิพิธ Textile Designer ฝ่ายการ์ตูน ประสบการณ์การทำงาน 5 ปี

(4) นิชชาภัทร พรมสุวรรณ บรรณาธิการ ฝ่ายหนังสือเด็ก สำนักพิมพ์พราว ประสบการณ์การทำงาน 5 ปี

(5) ชุตติกาญจน์ นาวาล่อง กราฟฟิกฟรีแลนซ์ เจ้าของเพจ Joojee and Friends ประสบการณ์การทำงาน 10 ปี

6. วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจจากแบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อสรุปผลงานวิจัย

4. ดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย

ส่วนที่ 1 การออกแบบอักษรสื่ออารมณ์ เพื่อใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร โดยผู้วิจัยได้ร่างแบบอักษรจากการนำข้อมูลในบทที่ 2 มา 2 เรื่อง (1) เรื่องรูปแบบต่างๆ ของตัวอักษรสำหรับมังงะ (2) ประเภทของช่องคำพูด มาเปรียบเทียบกับ ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 1 เพื่อออกแบบ

ส่วนที่ 2 การออกแบบอักษรแสดงเสียง ที่ใช้แทน ลักษณะเสียงต่างๆ ที่เกิดจากอิริยาบถของ ตัวละคร หรือในส่วนของสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในภาพประกอบของเนื้อเรื่อง โดยเริ่มจากการนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 2 มาออกแบบ และผู้วิจัยได้นำข้อมูลในบทที่ 2 เรื่อง รูปแบบต่างๆ ของตัวอักษรแสดงเสียง มาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบ

ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยได้นำแบบร่าง ชุดอักษร ทั้ง 2 ส่วน มาสร้างเป็นแบบสอบถามชุดที่ 3 เพื่อวัดความเหมาะสมของตัวอักษรและตัวอักษรแสดงเสียงในงานมังงะ โดยเป็นแบบสอบถามให้เลือกตอบ (Check-List) หลังจากนั้น จึงนำผลประเมินมาสร้างเป็นโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ

ส่วนที่ 4 หลังจากสร้างโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมและตัวอักษร ประเมินประสิทธิภาพของโปรแกรม แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา

5. ประเมินความพึงพอใจของงานวิจัย

ผู้วิจัยนำโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะ ไปให้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง TYPO GRAPHIC DESIGN หรือผู้ที่ทำงานในสายการ์ตูน เพื่อวัดความพึงพอใจของโปรแกรมตัวอักษรภาษาไทยสำหรับใช้ในงานมังงะในประเทศไทยที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปี จำนวน 5 คน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรสื่ออารมณ์ในมังงะ เพื่อพัฒนารูปแบบอักษรสำหรับใช้ในงานมังงะที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นภาษาไทย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาในด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งรูปแบบหนังสือข้อมูลและรูปแบบสื่อออนไลน์จากประเทศญี่ปุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้คำถามปลายเปิดสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร และนักอ่านการ์ตูน นอกจากนี้ ยังมีการลงพื้นที่ ในงานนิทรรศการมังงะ “โฮะคุไซมังงะ” ต้นกำเนิดการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้เข้าใจในมังงะมากยิ่งขึ้น และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร รวมถึงการจัดองค์ประกอบโดยรวมของเนื้อเรื่องมังงะ เพื่อช่วยให้รูปแบบตัวอักษรที่ใช้มีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น แล้วนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดในการสร้างสรรค์และออกแบบตัวอักษร และตัวอักษรแสดงเสียง เพื่อนำมาใช้ในเว็บไซต์ให้ผู้ผลิตมังงะในประเทศไทย ในบทนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นขั้นตอนดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยและบทความ
 - 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับอักษรสื่ออารมณ์ตัวละครในมังงะ
 - 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรแสดงเสียง
 - 1.3 หลักการออกแบบเว็บไซต์เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรสื่ออารมณ์และอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย
 - 1.4 รูปลักษณะและงานกราฟฟิกที่เกี่ยวข้องกับอักษรแสดงอารมณ์ และอักษรแสดงเสียงบนเว็บไซต์
 - 1.5 แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียง
3. การสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 ผลการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ
4. การสร้างสรรค์ปรับปรุงแบบร่างและสร้างต้นแบบเว็บไซต์สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายในด้านการใช้งานเว็บไซต์

1. ผลการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยและบทความ

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบอักษรที่สื่อในการแสดงอารมณ์ของตัวละคร ร่วมกับช่องคำพูด ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์ผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ ที่ใช้ตัวอักษรในการทำงานเป็นหลักทั้ง 5 ท่าน และศึกษาข้อมูลต่างๆ จากสื่อออนไลน์ของประเทศญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับอักษรสื่ออารมณ์ตัวละครในมังงะ

ในการศึกษาข้อมูลต่างๆ จากสื่อออนไลน์ของประเทศญี่ปุ่น รวมกับการวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ อักษรสื่ออารมณ์ตัวละครในการ์ตูนมังงะมีดังนี้

(1) (Anchikkusezan nu) แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ อักษรมีลักษณะเป็นเส้นโค้ง หักกลม อ่านง่าย เส้นเล็กแต่ไม่บาง รูปทรงสั้นและค่อนข้างกว้าง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่ารูปแบบตัวอักษรตระกูล Layiji มหานิยม เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มาก

(2) (Sukippu) แบบอักษรที่แสดงเสียงของ ลำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน อักษรมีลักษณะกึ่งทางการ เส้นหนามีมุมโค้งที่เป็นเส้นบางลงเล็กน้อยช่วยให้ตัวอักษรดูไม่ทึบมาก ตัวอักษรมีหักกลมและปลายหางตัดเฉียง จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล TF Uthong เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่มากที่สุด

(3) (Sura) แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ ลักษณะอักษรเป็นเส้นเล็กแต่ไม่บาง มีหักกลม อ่านง่าย รูปแบบทางการเส้นตรงมีมุมโค้ง จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล Browallia New เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่มากที่สุด

(4) (Nyurodan) แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษร ที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจังของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร ลักษณะฟอนต์เป็นเส้นหนาที่มีมุมโค้งเล็กน้อย หักกลมข้างในช่วยให้อ่านง่าย ปลายหางตัด จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ

ตัวอักษรตระกูล JS Angsumalin เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มาก

(5) (Komikkumisuteri) แบบอักษรบ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังพูดข่มขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่น่ากลัวอยู่ ลักษณะอักษรเป็นเส้นหนา รูปทรงเอียงตลอดเส้น หางตัววัด ไม่มีหัวกลมข้างใน เป็นรูปแบบที่มีอิสระในการเขียนจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล PSL-Freestyle เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มากที่สุด

(6) (Manyo Manchu Large) แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อยส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญ เพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร ลักษณะอักษรเป็นเส้นโค้งมนไม่มีหัว เส้นหนารูปแบบลายมือไม่บรรจงอ่านยากเล็กน้อย จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล 2547_Ddinya-07 เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มากที่สุด

(7) (Matisu ere gan to) แบบอักษรที่ใช้คู่กับตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็นไอดอลที่โด่งดังในเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูดยกย่องตัวเอง ลักษณะอักษรมีเส้นหนาเอียง ไม่มีหัว เส้นเท่ากันหมดจนถึงหางตัวอักษร จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล PSL-Isara เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มาก

(8) (Komikkuregee) แบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจัง หรือการให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น รูปแบบอักษรมีเส้นหนาทึบ เป็นเส้นใหญ่ตลอดตัวอักษรมีลักษณะเหลี่ยม ปลายหางตัด ไม่มีหัว จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุด มีมากถึง 4 รูปแบบ คือ (1) 2005_jannnnTKO (2) Layiji TaMaiTine1 (3) DSN LardPhrao (4) PSL-Advert เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มาก

(9) (Rodin Wanpaku) แบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลกเล็กน้อย ลักษณะตัวอักษรเป็นเป็นหนาโค้งเอียงเล็กน้อยตลอดตัวอักษร มี

มุมมองผู้มองบ่งบอกตำแหน่งหัวของตัวอักษร เป็นอักษรที่มีรูปแบบลักษณะเขียนไม่บรรจงมากนักแต่
อ่านง่าย จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดมีทั้งหมด 2 รูปแบบ
คือ (1) TF NopScript (2) 4805_KwangMD เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่
ที่ 4.4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มากที่สุด

(10) (Rodin Happy) แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศ
หญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมนเส้นหนาดลอดตัว มีหัวกลม อ่านง่าย และมักจะมีอักษร
สัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น จากการสอบถาม
ผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล 2005_iannnnnMTV เป็น
รูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ซึ่งหมายถึงมีระดับความเหมาะสมอยู่ที่ มาก
ที่สุด

(11) (Utrillo) แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดในใจของตัวละคร แสดง
อารมณ์เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทาง
ความคิดในใจของตัวละคร (คิดคนเดียว) ลักษณะเส้นอักษรจะเน้นให้เป็นเส้นเล็กบางตาแต่อ่าน
ง่าย มีหัวกลม รูปแบบเส้นโค้งมน จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่
ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล TH Mali Grade 6 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ซึ่งหมายถึงมีระดับ
ความเหมาะสมอยู่ที่ มากที่สุด

(12) (Hanaka Techno) แบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรงแสดง ความ
โกรธของตัวละคร ลักษณะตัวอักษรเป็นเส้นหนาทึบ เส้นตรงไม่มีหัว มีมุมเหลี่ยมแทนการโค้งของ
ตัวอักษร จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบอักษรไทยที่ใกล้เคียงที่สุดคือ ตัวอักษรตระกูล
JS Ninja Allcaps เป็นรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ซึ่งหมายถึงมีระดับ
ความเหมาะสมอยู่ที่ มากที่สุด

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรแสดงเสียง

ตัวอักษรแสดงเสียง มีบทบาทสำคัญในการแสดงเสียงประกอบในสถานการณ์ต่างๆ
เพราะนอกจากจะแสดงเสียงตามที่เขียนไว้แล้ว ตัวเสียงยังใช้ในการแสดงบรรยากาศ และช่วยเน้น
ความรุนแรงให้กับภาพ จากการศึกษาข้อมูลต่างๆ จากสื่อออนไลน์ของประเทศญี่ปุ่น รวมถึงการ
วิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนมังงะ อักษร
แสดงเสียงสามารถแบ่งได้ 6 แบบ ดังนี้

1. แบบทิ่มก้อง รูปแบบอักษรมีลักษณะหนาทรงเหลี่ยม ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้น เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งที่รุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น โดยทั่วไปแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

(1.1) รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือ เสียงสูง

(1.2) รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังกุ่ม หรือเสียงต่ำ

2. แบบแหลมบาดหู แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจากการกรีดร้องของตัวละคร

3. แบบนุ่มนวล แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริงเหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อบรรยากาศให้เด่นชัดขึ้น หรือใช้แทนแสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อบรรยากาศที่เกิดขึ้น

4. แบบเสียงสังเคราะห์ แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์เทคโนโลยี

5. แบบกระชอกโศกฮาก แบบอักษรกระชอกโศกฮากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะของโชงะอู หรือในฉากมีดมนเพื่อเสริมความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง

1.3 หลักการออกแบบเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย

จากการศึกษาเว็บไซต์ที่มีในปัจจุบันและเอกสารบทความต่างๆ พบว่าหลักการออกแบบเว็บไซต์เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทยมีดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลรูปแบบการทำงานของผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง Typo graphic Design หรือผู้ที่ทำงานในสายการ์ตูน หมายถึง การหาข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผล ขั้นตอนการทำงานของผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง Typo graphic Design เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์

2. กำหนดเป้าหมายและวางแผนการทำงานของระบบ หมายถึง กำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ว่าต้องการสร้างขึ้นเพื่ออะไร และกลุ่มเป้าหมายที่ใช้งานคืออะไร กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับเว็บไซต์

3. เตรียมแหล่งเนื้อหาข้อมูล หมายถึง จัดเตรียมเนื้อหาเพื่อความถูกต้องสมบูรณ์ ข้อมูลจะต้องเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ

4. วิเคราะห์และจัดโครงสร้างของข้อมูล หมายถึง การวิเคราะห์ข้อมูลและความสำคัญ of เนื้อหา การเชื่อมโยงกันของเนื้อหาสามารถเข้าใจได้ชัดเจนและง่าย องค์ประกอบในเว็บไซต์ควรมีอะไรบ้าง

5. ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ หมายถึง การออกแบบโครงสร้างให้มีความสม่ำเสมอเพื่อเป็นการบ่งชี้ หรือบอกทางว่าเนื้อหาข้อมูลเชื่อมโยงกันอย่างไร จะต้องมีความรวดเร็วในการใช้งาน การคลิกลิงค์ต่างๆ จะต้องมีความคงที่มีความสะดวกต่อผู้ใช้งาน มีความถูกต้องแม่นยำเสมอ

6. ลงมือสร้างและทดสอบ หมายถึง การออกแบบตามการวิเคราะห์ข้อมูล วัตถุประสงค์ การออกแบบจะต้องมีความกระชับ สมบูรณ์ จำกัดเฉพาะสิ่งที่จำเป็นใช้งาน ขนาดพอดีกับหน้าจอ ใช้กราฟฟิกที่พอดีและเหมาะสมกับผู้ใช้งาน

1.4 รูปลักษณะและงานกราฟฟิกที่เกี่ยวข้องกับอักษรแสดงอารมณ์ และอักษรแสดงเสียงบนเว็บไซต์

ในปัจจุบันเว็บไซต์มีการออกแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งจะขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือองค์กรที่จัดสร้างเว็บไซต์นั้นๆ ขึ้นมา ซึ่งจะมีรูปลักษณะและงานกราฟฟิกที่รวบรวมได้เป็นข้อๆ ดังนี้

1. ความสวยงาม เช่น การใช้สี ต้องมีความเรียบง่ายและทันสมัย เหมาะกับรูปแบบการใช้งาน รูปแบบหน้าเว็บไซต์ไม่ดูเยอะจนเกินไป เพื่อไม่ให้กระทบต่อสายตาผู้ใช้งาน หรือสร้างความเบื่อหน่ายให้กับผู้ใช้งาน

2. ประโยชน์ใช้สอยที่ดี เว็บไซต์ตอบโจทย์ลักษณะการใช้งานของผู้ใช้ได้ดี อำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. แนวคิดในการออกแบบ เว็บไซต์เป็นระเบียบตามแบบแผนขั้นตอน มีการทดสอบเพื่อให้ได้ผลที่ดีตามมา เพื่อการเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

4. รูปแบบตัวอักษรและขนาด การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้สอดคล้องกับจุดประสงค์สำหรับข้อความรายละเอียดต่างๆ ในส่วนประกอบของการทำงาน ขนาดของตัวอักษรมีความพอดี อ่านง่าย ไม่ต้องใช้สายตาเพ่งมองมาก สื่อความหมายได้ดี

5. การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพัก

สายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

6. การจัดวางตำแหน่ง เป็นการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆ ส่วน ที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะพอดีช่วยให้งานมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

1.5 แนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์การใช้รูปแบบอักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าลักษณะของโปรแกรม Adobe Photoshop CC เนื่องจากในปัจจุบันผู้ที่ทำงานในตำแหน่ง Typo graphic Design ใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานเพื่อทำหนังสือมังงะภาษาไทย ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ให้เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์การทำงานของเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ว่าต้องการจะสื่อสารอะไร

2. วางแผนขั้นตอนการดำเนินงานในการสร้างเว็บไซต์

3. จัดระเบียบข้อมูล คัดเลือกองค์ประกอบกราฟิกที่จำเป็น เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานของเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย เมื่อได้แนวคิดดังกล่าวมาแล้ว จึงใช้ทฤษฎีการรับรู้ และทฤษฎีสี เข้ามาช่วยเสริมในการสร้างและการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ที่จะนำมาออกแบบเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียง

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ 5 ท่านเพื่อนำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์ ผู้วิจัยได้นำมาสร้างแบบสอบถามซึ่งจะใช้การคำนวณคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Rating Scale) มีระดับความเหมาะสมเป็นตัวกำหนดการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้เกณฑ์ของเบสท์

แปลความหมายของคะแนนเป็น 5 ระดับดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ ดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ ดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ พอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ น้อย

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ น้อยที่สุด

โดยแปลเป็นค่าเฉลี่ยน้ำหนักคะแนนเป็น 5 ระดับ ได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ดี

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 -- 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. DSN Newspaper	19	3.8	มาก
2. Layiji MaHaNiYo...	20	4	มาก
3. TH Sarabun New	16	3.2	ปานกลาง
4. JS Prapakorn	16	3.2	ปานกลาง
5. JS Charnchai	14	2.8	ปานกลาง
6. PSL-Akkhane	11	2.2	น้อย
7. PSL-Bundit	15	3	ปานกลาง
8. PSL-Omyim	14	2.8	ปานกลาง
9. PSL-Chamnarn	13	2.6	น้อย
10. PSL-Text	13	2.6	น้อย
11. DB ComYard X	12	2.4	น้อย
12. PSL-Baannarak	13	2.6	น้อย
13. TH Baijam	18	3.6	มาก
14. TH Krub	18	3.6	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นปานกลางไม่หนาไม่บาง อ่านง่าย สบายตา และยังคงรูปแบบเดิมตามมาตรฐานของอักษรไทย มักถูกนำมาใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดงน้ำเสียงหรืออารมณ์ปกติของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Layiji MaHaNiYom มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร DSN Newspaper มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร TH Krub และตัวอักษร TH Baijam มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย แต่มีเส้นที่หนาขึ้นมา ลักษณะเป็นเส้นตรงให้ความรู้สึกเป็นทางการกว่าตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร JS Prapakorn, TH Sarabun New มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร PSL-Bundit มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร PSL- Omyim, JS Charnchai มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นทางการ เส้นตรง ใช้งานได้หนา คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร PSL-Chamnarn, PSL-Text, PSL-Baannarak มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 ตัวอักษร DB ComYard X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.4 ตัวอักษร PSL-Akkhaneer มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.2 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินรูปแบบอักษรไทยในปัจจุบันแบบอักษร ที่แสดงเสียงของ ล้ำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใ้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 2006_iannnnnISO	18	3.6	มาก
2. PSL-Baannarak	18	3.6	มาก
3. DSN ArKorn	18	3.6	มาก
4. Circular	16	3.2	ปานกลาง
5. TEPC Nakaracha	18	3.6	มาก
6. TF Uthong	16	3.2	ปานกลาง
7. PSL-Display Bold	17	3.4	ปานกลาง
8. PSL-Display	16	3.2	ปานกลาง
9. PSL-Advert	12	2.4	น้อย
10. TH Chakra Petch	18	3.6	มาก
11. JS Pitsanu	21	4.2	มาก
12. TF Phethai	18	3.6	มาก
13. PSL-Text	20	4	มาก
14. PSL-SriSiam	18	3.6	มาก
15. LilyUPC	16	3.2	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาอ่านง่าย 1 ส่วนใหญ่มีรูปแบบทางการ มักถูกนำมาใช้แทนเสียงลำโพง วิทย์ หรือเสียงที่แสดงถึงเครื่องเทคโนโลยีต่างๆ รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร JS Pitsanu มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร PSL-Text มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร 2006_jannnnnISO, PSL-Baannarak, DSN ArKorn, TEPC Nakaracha, TH Chakra Petch, TF Phethai และตัวอักษร PSL-SriSiam มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย บางตัวไม่มีหัวเป็นรูปแบบตัวอักษรสมัยใหม่ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร PSL-DisplayBold มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร PSI-Display, LilyUPC และตัวอักษร Circular มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีรูปแบบหัวตัด คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร PSL- Advert มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.4 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินรูปแบบอักษรไทยในปัจจุบัน แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. Browallia New	21	4.2	มาก
2. 2005_jannnnnGMO	20	4	มาก
3. JS Prapakorn	19	3.8	มาก
4. Waffle Regular	17	3.4	ปานกลาง
5. FreesiaUPC	18	3.6	มาก
6. PSL-Display	20	4	มาก
7. JS Mookda	15	3	ปานกลาง
8. JS Puchong	18	3.6	มาก
9. JS Charnchai	19	3.8	มาก
10. PSL-Omyim	17	3.4	ปานกลาง
11. PSL-Sirintr	20	4	มาก
12. CordiaUPC	18	3.6	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะรูปแบบเดิมตามมาตรฐานของอักษรไทย หรือรูปแบบอักษรไม่มีหัว นิยมใช้เส้นตรงในการออกแบบทำให้มีรูปแบบสมัยใหม่ มักถูกนำมาใช้สำหรับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหา รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสม

คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Browallia New มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร PSL-Sirintr, PSL Display, 2005_iannnGMO มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร JS Charnchai, JS Prapakor มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี ตัวอักษร CordiaUPC, JS Puchong และตัวอักษร Freesia UPC มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย เป็นรูปแบบอักษรประดิษฐ์ขึ้น คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ PSL- Omyim, Waffle Regular มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร JS Mookda มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 อยู่ในระดับพอใช้

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. JS Angsumalin	20	4	มาก
2. JS Giat	19	3.8	มาก
3. JS Sadayu	17	3.4	ปานกลาง
4. PSL-SriSiam	13	2.6	น้อย
5. PSL-Asadong	17	3.4	ปานกลาง
6. PSL-EmpireExtra	18	3.6	มาก
7. JS Laongdao	18	3.6	มาก
8. PSL-Chamnarn	14	2.8	ปานกลาง
9. PSL-Baannarak	16	3.2	ปานกลาง
10. PSL-Advert	18	3.6	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะหนาทึบ เป็นอักษรประดิษฐ์ให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง มักถูกนำมาใช้สำหรับแสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร JS Angsumalin มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร JS Giat มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร PSL-Advert, JS Laongdao, PSL-EmpireExtra มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะหนาทึบเหมือนกับตัวอักษรกลุ่มที่ 1 แต่มีรูปแบบกึ่งทางการ และมีหัวโค้งมนมากกว่า คือตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร PSL-Asadong, JS Sadayu มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 3.4 ตัวอักษร PSL-Baannarak มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้ และตัวอักษร PSL-Chamnarn มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย มีหัว คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ PSL-SriSiam มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 อยู่ในระดับน้อย ไม่ควรรู้ใช้

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่น่ากลัวอยู่

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 2005_iannnGMM	12	2.4	น้อย
2. 2005_iannnSOS	15	3	ปานกลาง
3. MAX Somsin	16	3.2	ปานกลาง
4. 2548_D2	16	3.2	ปานกลาง
5. DB XtypeX	16	3.2	ปานกลาง
6. PSL-Freestyle	22	4.2	มาก
7. KRR AengAei	15	3	ปานกลาง
8. DB PenThaiX	17	3.4	ปานกลาง
9. KC Nightmare	14	2.8	ปานกลาง
10. PSL-Passanun	16	3.2	ปานกลาง
11. 2555_EdcrudKaiKea	17	3.4	ปานกลาง
12. DB EE Stroke X	19	3.8	มาก
13. DB OffRoad X	16	3.2	ปานกลาง
14. Book_Akhanake	16	3.2	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา เลียนแบบตัวอักษรที่เขียนด้วยมือ เป็นอิสระสนุกสนาน เป็นแบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องน่ากลัว รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร PSL-Freestyle มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 และตัวอักษร DB EE Stroke X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี คือ ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ มีหลากหลายรูปแบบที่ถูกเขียนขึ้น เพื่อให้เข้ากับการใช้งาน คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร 2555_EdcrudKaiKea, DB PenThaiX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร MAX Somsin, 2548_D2, DB XtypeX, PSL-Passanun, DB OffRoad X, Book_Akhanake มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร 2005_iannnSOS, KRR AengAei มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร KC Nightmare มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษร 2005_iannnGMM มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.4 อยู่ในระบับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญเพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 2005_jannnnnUBC	18	3.6	มาก
2. 2005_jannnnnDVD	19	3.8	มาก
3. 2547_Ddinya10	18	3.6	มาก
4. 2547_Ddinya-07	22	4.4	มากที่สุด
5. RaiNgan Bold	20	4	มาก
6. 5012_tLU_infection	21	4.2	มาก
7. PSL-Doungkamol	17	3.4	ปานกลาง
8. DB GunEng1 X	20	4	มาก
9. 2547_Ddinya-06	21	4.2	มาก
10. JS Macha	16	3.2	ปานกลาง
11. PSL-Passanun	16	3.2	ปานกลาง
12. RaiNgan	18	3.6	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่เขียนแบบตัวอักษรที่เขียนเลียนแบบลายมือ เป็นแบบอักษรประดิษฐ์ ไม่มีหัว มักถูกนำมาใช้สำหรับคำพูดแสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนียวของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร 2547_Ddinya_07 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ในระดับดีมาก ตัวอักษรที่ประดิษฐ์โดยการเลียนแบบลายมือ แต่ไม่มีหัว คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร 5012_tLU_infection, 2547_Ddinya-06 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร RaiNgan Bold, DB GunEng1 X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร 2005_jannnnDVD มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร RaiNgan, 2547_Ddinya10, 2005_jannnnUBC มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 ตัวอักษร PSL-Doungkamol มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 อยู่ในระดับดี ตัวอักษร PSL-Passanun, JS Macha มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้

ตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้คู่กับ ตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็นไอดอลที่โด่งดังในเรื่อง

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. DSN FreeHand	19	3.8	มาก
2. DSN Cologne	13	2.6	น้อย
3. DSN Orchid	14	2.8	ปานกลาง
4. Bangnam pueng	17	3.4	ปานกลาง

5. DSN Newspaper	19	3.8	มาก
6. RaiNgan Bold	15	3	ปานกลาง
7. PSL- Pattriya	16	3.2	ปานกลาง
8. PSL-Isara	20	4	มาก
9. PSL-Chalalai New	17	3.4	ปานกลาง
10. PSL-Akkhane	19	3.8	มาก
11. DB ComYard X	18	3.6	มาก
12. DB Sharp X	17	3.4	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่เขียนเลียนแบบลายมือ เป็นอิสระสนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ มักถูกนำมาใช้สำหรับมักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูดยกย่องตัวเอง รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร PSL-Isara มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร DSN Newspaper, DSN Freehand, PSL-Akkhane มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร DB ComYardX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีรูปแบบโบราณ มีการเน้นย้ำหัวรู้สึกลงการแบบดั้งเดิมอนุรักษ์นิยม คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร DB SharpX, PSL ChalalaiNew, Bangnam pueng มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร PSL- Pattriya มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร RaiNgan Bold มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร DSN Orchid มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีรูปแบบทางการมากเกินไป และเป็นเส้นตรง คือตัวอักษร DSN Cologne มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดิ์ หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 2005_iannnTKO	19	3.8	มาก
2. ZoodHardSell2	17	3.4	ปานกลาง
3. Layiji TaMaiTine1	19	3.8	มาก
4. Book_Akhanake	14	2.8	ปานกลาง
5. DSN LardPhrao	19	3.8	มาก
6. TF Pimpakam Extra	13	2.6	น้อย
7. DSN ThaiRat	17	3.4	ปานกลาง
8. PSL-Majestic	18	3.6	มาก
9. PSL-Akkhane	16	3.2	ปานกลาง

10. PSL-Advert	19	3.8	มาก
11. DB GunEng1 X	13	2.6	น้อย
12. DB PenThai X	18	3.6	มาก
13. TF Uthong	13	2.6	น้อย
14. DSN Vampire	9	1.8	น้อยที่สุด

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา ไม่มีหัว ให้ความรู้สึกหนักแน่น แข็งแกร่ง มักถูกนำมาใช้สำหรับใช้ประกาศค์กดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Layiji TaMaiTine1, DSN LardPhrao, PSL-Advert, 2005_jannnTKO มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร DB PenThaiX, PSL-Majestic มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา มีรูปแบบกึ่งทางการ แต่ยังคงลักษณะให้ความรู้สึกไว้กฎเกณฑ์ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 ตัวอักษร DSN ThaiRat, ZoodHardSell2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร PSL-Akkhaneer มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 และตัวอักษร Book_Akhanake มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย มีหัว เป็นรูปแบบทางการ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร TF Uthong, DB GunEng1X, TF Pimpakarn Extra, TF Uthong มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 ตัวอักษร DSN Vampire มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.8 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลกเล็กน้อย

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. TF NopScript	22	4.4	มากที่สุด
2. WR Tish Kid	16	3.2	ปานกลาง
3. DSN Newspaper	20	4	มาก
4. Layiji MaHaNiYom	21	4.2	มาก
5. 2005_jannnMTV	18	3.6	มาก
6. TH Kodchasal	18	3.6	มาก
7. 4805_KwangMD_...	22	4.4	มากที่สุด
8. DB PuiMake X	19	3.8	มาก
9. DSN FreeHand	18	3.6	มาก
10. PSL-Omyim	17	3.4	ปานกลาง
11. DB GunEng1 X	17	3.4	ปานกลาง

12. TH K2D July8	17	3.4	ปานกลาง
13. JS Prapakorn	17	3.4	ปานกลาง
14. SanamDeklenchaya	19	3.8	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาอ่านง่าย สบายตา เลียนแบบตัวอักษรที่เขียนด้วยมือ เป็นอิสระสนุกสนาน ส่วนมากนิยมออกแบบตัวอักษร ให้มีลักษณะเอียงเล็กน้อย รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร 4805_KwangMD, TF NopScript มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ในระดับดีมาก ตัวอักษร กลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร Layiji MaHaNiYom, DSN Newspaper, DB PuiMake X, SanamDeklenchaya มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับมาก ตัวอักษร 2005_JannnMTV, TH Kodchasal, DSN FreeHand มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับมาก ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย มีหัว คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร PSL-Omyim, DB GunEng1 X, TH K2D July8, JS Prapakorn มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร WR Tish Kid มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้

ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. Pahnto	22	4.4	มากที่สุด
2. DSN Newspaper	18	3.6	มาก
3. WR Tish Kid	21	4.2	มาก
4. WR Tish idol	21	4.2	มาก
5. 2005_JannnMTV	19	3.8	มาก
6. DB AdmanX	19	3.8	มาก
7. DB Ozone X	13	2.6	น้อย
8. DB Lim X	18	3.6	มาก
9. DB HunSa X	17	3.4	ปานกลาง
10. DB GunEng2 X	14	2.8	ปานกลาง
11. PSL-Doungkamol	16	3.2	ปานกลาง
12. PSL-Isara	20	4	มาก
13. PSL-Omyim	14	2.8	ปานกลาง
14. DSN FreeHand	19	3.8	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะอ่านง่าย สบายตา มีรูปแบบสนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ ส่วนใหญ่มีรูปแบบโค้งมน มักถูกนำมาใช้แทนอารมณ์มีความสุขของตัวละคร หรือใช้แทนเสียงตัวละครเพศหญิงเพื่อเพิ่มความอ่อนหวาน สดใส รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Pahnto มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 ตัวอักษร อยู่ในระดับดีมาก ตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นเส้นตรง พัฒนาให้มีรูปแบบลดทอนตัดส่วนออก จนดูทันสมัย เรียบง่าย แต่ยังคงให้ความสนุกสนาน คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร WR Tish Kid, WR Tish idol มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร PSL-Isara มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร DSN FreeHand, DB AdmanX, 2005_iannnMTV มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร DSN Newspaper, DB Lim X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 ตัวอักษร อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยการเขียนเลียนแบบตัวอักษรลายมือคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร DB Hunsu X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร PSL Doungkamol มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร DB GunEng2 X, PSL Omyim มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 ตัวอักษรที่มีรูปแบบตัดทอนเป็นเส้นตรงอย่างเดียว คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 4 คือ ตัวอักษร DB Ozone X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นของตัวละคร แสดงอารมณ์เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทางความคิดเห็นของตัวละคร

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. DSN AnuRak	19	3.8	มาก
2. Waffle Light	16	3.2	ปานกลาง
3. TH Mali Grade 6	19	3.8	มาก
4. TH K2D July8 Bold	20	4	มาก
5. TH Sarabun New Bold	15	3	ปานกลาง
6. TH K2D July8	19	3.8	มาก
7. TH Sarabun New	17	3.4	ปานกลาง
8. TH Mali Grade 6 Bold	21	4.2	มาก
9. DB Adman X	19	3.8	มาก
10. TF Chiangsaen	14	2.8	ปานกลาง
11. DB FongNam X	20	4	มาก
12. DB Wittayu X	16	3.2	ปานกลาง
13. PSL-Text	16	3.2	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะดูเรียบง่ายทันสมัย อ่านง่าย สบายตา นิยมสำหรับบุคคลคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นของตัวละคร แสดงอารมณ์ เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทางความคิดเห็นของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร TH Mali Grade 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร TH K2DJuly8 Bold, DB FongNam X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร DB AdmanX, TH K2D July8, TH Mali Grade 6, DSN AnuRak มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย มีหัว บางตัวมีรูปแบบตัดทอนให้เป็นแบบสมัยใหม่ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร TH Sarabun New มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร PSL-Text, DB Wittayu X, Waffle Light มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร WR Tish idol มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร TF Chiangsaen มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. JS NinjaAllcaps	18	3.6	มาก
2. JS Angsumalin	19	3.8	มาก
3. 2005_iannnTKO	20	4	มาก
4. TP Kubua	20	4	มาก
5. JS Amphan	22	4.2	มาก
6. PSL-Advert	20	4	มาก
7. KRR AengAei	17	3.4	ปานกลาง
8. JS Puriphop	15	3	ปานกลาง
9. TF Phethai	10	2	น้อย
10. PSL-Omyim	19	3.8	มาก
11. PSL-Display	14	2.8	ปานกลาง
12. DB SiamSquare	19	3.8	มาก
13. DB EuroThai X	17	3.4	ปานกลาง
14. DB SiamSquare X	20	4	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา ไม่มีหัว ให้ความรู้สึก หนักแน่น แข็งแกร่ง มักถูกนำมาใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร JS Amphan มี

ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร DB SiamSquareX, PSL Advert, TP Kubua, 2005_iannnTKO มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ตัวอักษร DB SiamSquare, PSL-Omyim, JS Angsumalin มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตัวอักษร JS NinjaAllcaps มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา มีรูปแบบกึ่งทางการ แต่ยังคงลักษณะให้ความรู้สึกไร้กฎเกณฑ์ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 ตัวอักษร DB EuroThaiX, KRR AengAei มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร JS Puriphop มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร PSL-Display มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีรูปแบบอ่านง่าย มีหัว เป็นรูปแบบทางการ คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร TF Phethai มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรทุกก้อน รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือ เสียงสูง

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. Layiji TaMaiTine2	21	4.2	มาก
2. 2005_iannnnnGMM	8	1.6	น้อย
3. 2005_iannnnnCTX	14	2.8	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาอ่านง่าย สบายตา และมีเงาทับซ้อนตัวหนังสือและข้างในโปร่ง ทำให้ดูเป็นรูปแบบภาพสามมิติ มักถูกนำมาใช้แสดงเสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งที่รุนแรง รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Layiji TaMaiTine2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นรูปแบบสามมิติ เช่นเดียวกับตัวอักษรกลุ่มที่ 1 แต่มีลักษณะเส้นบางกว่า คือตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร 2005_iannnnCTX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรรูปแบบโปร่ง ใช้เส้นหยักเล็กน้อย คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร 2005_iannnnGMM มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.6 อยู่ในระดับน้อยที่สุด เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรทุกม รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังทึม หรือ เสียงต่ำ

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. KRRHutSha	24	4.4	มากที่สุด
2. Layiji TaMaiTine1	15	3	ปานกลาง
3. ZoodHardSell2	9	1.8	น้อยที่สุด
4. ZoodRangmah3.1	13	2.6	น้อย

5. 2005_iannnnTKO	17	3.4	ปานกลาง
6. TP Kubua	14	2.8	ปานกลาง

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาที่บีบ ดัดรูปทรงตามมุมต่างๆ ให้เป็นสี่เหลี่ยมมุมแหลมเล็กน้อย และ ออกแบบให้เฉียง แบบอักษรให้ความรู้สึกรุนแรง มักถูกนำมาใช้แทนเสียงต่ำ เพื่อแสดงเสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งที่ยึดแน่น รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร KRRHutSha มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 อยู่ในระดับดีมาก ตัวอักษรที่มีใช้เส้นหนาที่บีบ ดัดรูปทรงตามมุมต่างๆ ให้แหลม คือตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร 2005_iannnTKO มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ตัวอักษร Layiji TaMaiTine1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร 2555 edcrubTua มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่ใช้เส้นหนาที่บีบ มีการลดทอนตัดส่วนออก จนดูทันสมัย คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร ZoodRangmah3.1, ตัวอักษร ZoodHardSell 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.8 อยู่ในระดับน้อยที่สุด เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจากการกรีดร้องของตัวละคร

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. can_Rukdeaw	20	4	มาก
2. KRR AengAei	9	1.8	น้อยที่สุด
3. kg_lecture	11	2.2	น้อย
4. Layiji JaRaKeFad...	21	4.2	มาก
5. 2555 edcrub KaiKea	15	3	ปานกลาง
6. Book_Akhanake	10	2	น้อย
7. AC Espresso	15	3	ปานกลาง
8. 31762_Bluemoon...	8	1.6	น้อยที่สุด
9. Book_Handwrite	12	2.4	น้อย

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา เขียนด้วยการตัดเป็นเส้นตรงเรียวยาว มีมุมแหลม ตัวอักษรเฉียง ให้ความรู้สึกรุนแรง มักถูกนำมาใช้แทนเสียงแหลมบาดหู เช่น เสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร Layiji JaraKeFad มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 ตัวอักษร can_Rukdeaw มี

ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่เขียนด้วยการหวัด แต่รูปทรงไม่เรียวบางมากนัก เหมือนตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 2 คือ ตัวอักษร AC Espresso, 2555edcrubKaiKea มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีเส้นเล็ก แหลม บาง คือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร Book_Handwrite มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.4 ตัวอักษร kg_lecture มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.2 ตัวอักษร Book_Akhanake มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้ และตัวอักษร KRR AengAei มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.8 ตัวอักษร 31762_Bluemoon มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.6 อยู่ในระดับน้อยที่สุด เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริงเหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้เด่นชัดขึ้น หรือใช้แทนแสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. AgaraDull	15	3	ปานกลาง
2. DSN Newspaper	19	3.8	มาก
3. SanamDeklenchaya	13	2.6	น้อย
4. 2005_iannnnnMTV	8	1.6	น้อยที่สุด
5. 2006_iannnnnBKK	19	3.8	มาก
6. 2005_iannnnnDVD	10	2	น้อย

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นบาง ไม่มีหัว ให้ความรู้สึก สนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ มักถูกนำมาใช้แทนแสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร 2005_iannnnBKK, DSN Newspaper มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเขียนด้วยมือ คือ ตัวอักษร กลุ่มที่ 2 ตัวอักษร AgaraDull มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรที่มีลักษณะเขียนด้วยลายมือ เป็นลายมือลักษณะต่างๆ กันไป ตัวอักษรกลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร SanamDeklenchaya มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 ตัวอักษร 2005_iannnnDVD มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้ และตัวอักษร กลุ่มที่ 4 ตัวอักษร 2005_iannnnMTV มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.6 อยู่ในระดับน้อยที่สุด เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 17 แสดงค่าเฉลี่ย แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์เทคโนโลยี

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 2548_D6	19	3.8	มาก
2. 2547_Ddinya-07	16	3.2	ปานกลาง
3. 2547_Ddinya10	14	2.8	ปานกลาง
4. 2547_Ddinya-05	14	2.8	ปานกลาง
5. se-ed-patrawanM	13	2.6	น้อย
6. se-ed-ML-Uerng-RJ	11	2.2	น้อยที่สุด

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นบาง ไม่มีหัว ตัวหนังสือไม่เป็นระเบียบ อ่านยาก มักถูกนำมาใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์เทคโนโลยี รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษรกลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร 2548_D6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเขียนด้วยมือ ตัวหนังสือไม่เป็นระเบียบ คือ ตัวอักษร กลุ่มที่ 2 ตัวอักษร 2547_Ddinya-07 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร 2547_Ddinya-05, 2547_Ddinya10 มีค่าเฉลี่ยที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้ ตัวอักษรเป็นระเบียบ มีหัว คือตัวอักษร กลุ่มที่ 3 คือ ตัวอักษร Se-ed-patrawanM มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.6 และ ตัวอักษร Se-ed-MLUerng-RJ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.2 อยู่ในระดับน้อย เป็นกลุ่มตัวอักษรที่ไม่ควรใช้

ตาราง 18 แสดงค่าเฉลี่ยแบบอักษรกระซิกโงกฮากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะสยองขวัญ หรือในฉากมีดমনเพื่อเสริมความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง

รายการรูปแบบตัวอักษร	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. 4711_AtNoon_Chainese	18	3.6	มาก
2. KC Nightmare	15	3	ปานกลาง
3. 2005_iannnnnSOS	16	3.2	ปานกลาง
4. Layiji Lenroonrang	14	2.8	ปานกลาง
5. MAX somsin	15	3	มาก

จากตารางค่าเฉลี่ย จะเห็นได้ว่ารูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา ไม่มีหัว ตัวหนังสือคล้ายเขียนด้วยลายมือโดยการวาดด้วยพู่กัน มักถูกนำมาใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ ตัวอักษร กลุ่มที่ 1 คือ ตัวอักษร 4711_AtNoon_Chinese มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ตัวอักษรที่มีลักษณะเขียนด้วยมือ โดยการเขียนย่ำๆ ให้ซ้อนทับกันหลายๆ รอบ คือ ตัวอักษร กลุ่มที่ 2 ตัวอักษร 2005_jannSOS มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 ตัวอักษร KC Nightmare, MAX Somsin มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ตัวอักษร Layiji Learoonrang มีค่าเฉลี่ยที่ 2.8 อยู่ในระดับพอใช้

3. การสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 ผลการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากผู้วิจัยได้รูปแบบอักษรสื่ออารมณ์และอักษรแสดงเสียงจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถามชุดที่ 2 แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบอักษรสื่ออารมณ์และอักษรแสดงเสียง ตามรูปแบบต่างๆ โดยแบ่งเป็น อักษรสื่ออารมณ์ทั้งหมด 12 รูปแบบ แบบละ 3 แบบ และอักษรแสดงเสียง 6 รูปแบบ แบบละ 3 แบบ




3.1 แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำเบบริบทวงรีปกติ

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 41 รูปแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์ที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.2 แบบอักษรที่แสดงเสียงของคำโพงวิทย์ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน

 <p>กำลัง ตรวจสอบ ระบบ</p>	 <p>กำลัง ตรวจสอบ ระบบ</p>	 <p>กำลัง ตรวจสอบ ระบบ</p>
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 42 รูปแบบตัวอักษรที่แสดงเสียงของเทคโนโลยี

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.3 แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม

 <p>ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด..</p>	 <p>ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด..</p>	 <p>ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด..</p>
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 43 รูปแบบตัวอักษรที่แสดงความคิดของตัวละคร

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

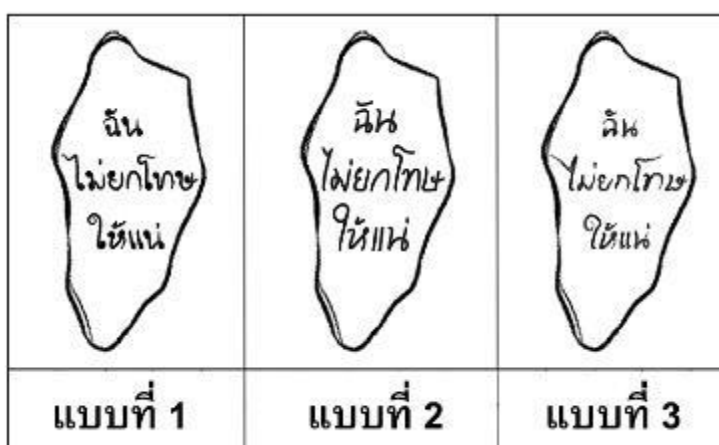
3.4 แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจังของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร



ภาพประกอบ 44 รูปแบบตัวอักษรที่แสดงอารมณ์จริงจังของตัวละคร

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.5 แบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้ามหรือกำลังพูดเรื่องที่น่ากลัวอยู่



ภาพประกอบ 45 รูปแบบตัวอักษรที่ตัวละครกำลังพูดเรื่องน่ากลัว

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.6 แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบใน มังงะประเภท สยองขวัญ เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 46 รูปแบบตัวอักษรที่แสดงความหวาดกลัว

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.7 แบบอักษรที่ใช้คู่กับ ตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็น ไอศดอลที่โด่งดังในเรื่อง

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 47 รูปแบบอักษรพิเศษที่ใช้แทนคำพูดยกย่องตัวเอง

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.8 แบบอักษรที่ใช้ประกาศศักราช หรือ การให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 48 รูปแบบอักษรที่ใช้ประกาศศักราชของตัวละคร

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

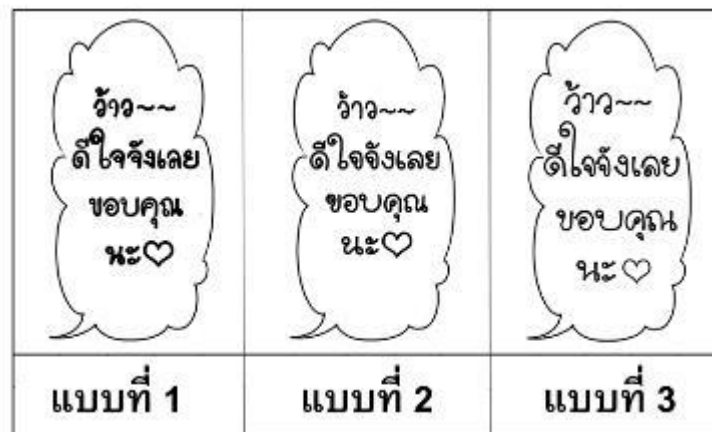
3.9 แบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลกเล็กน้อย

แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 49 รูปแบบอักษรปกติแต่แฝงคำพูดติดตลกเล็กน้อย

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

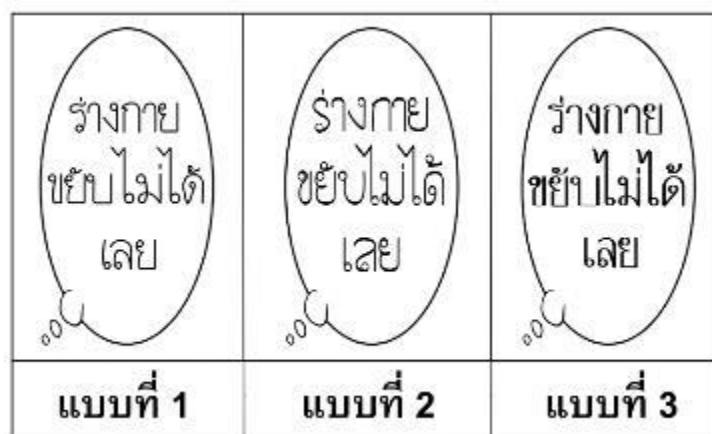
3.10 แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน และมักจะมีอักษรณ์สัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น



ภาพประกอบ 50 รูปแบบตัวอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.11 แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นในใจของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้จะออกมาทางความคิดเห็นในใจของตัวละคร (คิดคนเดียว)



ภาพประกอบ 51 รูปแบบตัวอักษรแสดงความคิดเห็นในใจของตัวละคร

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.12 แบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธ

		
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 52 รูปแบบตัวอักษรแสดงความโกรธของตัวละคร

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.13 แบบอักษรที่แสดงเสียงทุ้มก้องรูปแบบอักษรมีลักษณะหนาทรงแหลี่ยม ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้น เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือ เกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งทีรุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น โดยทั่วไป แบ่งเป็น 2 แบบ คือ (1) รูปแบบโปร่ง (2) และรูปแบบทึบ

(1) รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือเสียงสูง

		
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 53 รูปแบบอักษร รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงปะทะที่รุนแรง

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

(2) รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังกุ่ม หรือเสียงต่ำ

ดริบ	ป้ง	ดริบ	ป้ง	ดริบ	ป้ง
บริน	ชุง	บริน	ชุง	บริน	ชุง
กัก	ตุง	กัก	ตุง	กัก	ตุง
พัาะ	ปึก	พัาะ	ปึก	พัาะ	ปึก
พ่าง	บั้ง	พ่าง	บั้ง	พ่าง	บั้ง
ตูป	โตรม	ตูป	โตรม	ตูป	โตรม
แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3	

ภาพประกอบ 54 รูปแบบอักษร รูปแบบทึบ แสดงเสียงปะทะที่รุนแรง
ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.14 แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจากการกรีดร้องของตัวละคร

ดริบ	เพลิง	ดริบ	เพลิง	ดริบ	เพลิง
เพียะ	พั่ว	เพียะ	พั่ว	พั่ว	เพียะ
เปรียะ	พั่ว	เปรียะ	พั่ว	เปรียะ	พั่ว
ฉีก	ฉิวะ	ฉีก	ฉิวะ	ฉีก	ฉิวะ
ซ่า	เครัง	ซ่า	เครัง	ซ่า	เครัง
ซั้ง	แซ็ก	ซั้ง	แซ็ก	ซั้ง	แซ็ก
แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3	

ภาพประกอบ 55 รูปแบบอักษรแสดงเสียงแหลมบาดหู
ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.15 แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริง เหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้เด่นชัดขึ้น หรือใช้แสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ชุกชุก ลวบ	บุกบุก สวบ	ชุกชุก ลวบ
เล็กเล็ก ซชิก	เล็กเล็ก หงึก	เล็กเล็ก ซชิก
โพรง แด่ก	โพรง แด่ก	โพรง แด่ก
ร้อง ซี้ซี้	ร้อง หือหือ	ร้อง ซี้ซี้
พราว อึก	พราว อึก	พราว อึก
บุง แอ่ก	บุง แอ่ก	บุง แอ่ก
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 56 รูปแบบอักษรนุ่มนวลใช้แทนเสียงสมมุติเพื่อเสริมเหตุการณ์

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.16 แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์เทคโนโลยี

ปุด บรีน	ปุด บรีน	ปุด บรีน
เปาะ แต้ก	เปาะ แต้ก	เปาะ แต้ก
มั้ง ตี้ด	มั้ง ตี้ด	มั้ง ตี้ด
รื๋อห่อ กรัง	รื๋อห่อ กรัง	รื๋อห่อ กรัง
วือ แกรก	วือ แกรก	วือ แกรก
แอด กัด	แอด กัด	แอด กัด
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

ภาพประกอบ 57 รูปแบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

3.17 แบบอักษรกระซิกโงกฮากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะ สยองขวัญ และในฉากมีดমনเพื่อเสริมความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง

ย้าา โย้า	ย้าก โยก	ย้าก โยก
กรร ฟ่อ	กรร ฟ่อ	กรร ฟ่อ
กร๊ด กร๊ด	ก๊วช กร๊ด	ก๊วช กร๊ด
แฉ๊ด ร๊ว	แฉ๊ด ร๊ว	แฉ๊ด ร๊ว
ตึก ตึก	ตึก ตึก	ตึก ตึก
โกร้ว แฉก	โกร้ว แฉก	โกร้ว แฉก
แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

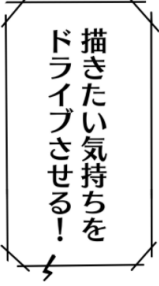

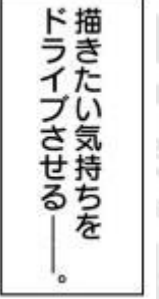



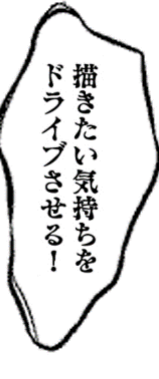

ภาพประกอบ 58 รูปแบบอักษรกระซิกโงกฮาก แทนเสียงกรีดร้อง

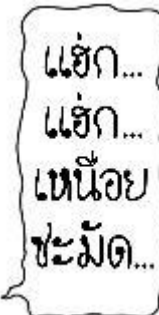
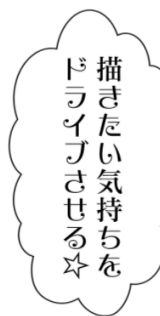
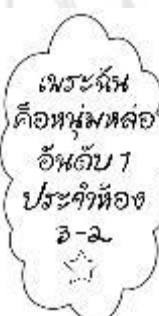


ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

หลังจากผู้วิจัยได้ออกแบบอักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียงจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถามชุดที่ 2 แล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบอักษรทั้งหมด ไปสร้างเป็นแบบสอบถามชุดที่ 3 เพื่อคัดเลือกแบบอักษรที่ดีที่สุดจากรูปแบบอักษรทั้ง 3 แบบ จากแบบอักษรแต่ละประเภท ไปเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อักษรแสดงอารมณ์ และอักษรแสดงเสียงรูปแบบอักษรทั้งหมดที่ผู้เชี่ยวชาญเลือก ผู้วิจัยได้สรุปเป็นตารางที่ 1 ดังนี้

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์แบบอักษรแสดงอารมณ์ตัวละคร

รายการ	รูปแบบญี่ปุ่น	รูปแบบไทย	ค่ารวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
(1) แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดงน้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ			18	3.6	ดี

<p>(2) แบบอักษรที่แสดงเสียงของ ลำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน</p>			21	4.2	ดี
<p>(3) แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ</p>			19	3.8	ดี
<p>(4) แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษร ที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายคำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร</p>			20	4	ดี
<p>(5) แบบอักษรบ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่ น่ากลัวอยู่</p>			23	4.6	ดีมาก

<p>(6) แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญ เพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร</p>			21	4.2	ดี
<p>(7) แบบอักษรที่ใช้คู่กับตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็นไอดอลที่โด่งดังในเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูดยกย่องตัวเอง</p>			18	3.6	ดี
<p>(8) แบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดิ์ดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น</p>			22	4.4	ดีมาก

<p>(9) แบบอักษรสำหรับเจรจา ปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียง ติดตลก หรือเป็นคำพูดติด ตลกเล็กน้อย</p>			21	4.2	ดี
<p>(10) แบบอักษรแสดงอารมณ์ มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัว ละครเพศหญิง ลักษณะ ตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน และมักจะมีอักษรสัญลักษณ์ เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มี รูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น</p>			21	4.2	ดี
<p>(11) แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็น ของตัวละคร แสดงอารมณ์ เคร่งเครียด จริงจัง หรือความ อ่อนไหวอ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทาง ความคิดเห็นของตัวละคร</p>			20	4	ดี
<p>(12) แบบอักษรที่ใช้สำหรับ การเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร</p>			21	4.2	ดี

จากตาราง 19 แนวทางในการออกแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์สำหรับใช้ในงานมังงะ และ ความเหมาะสมของตัวอักษรกับช่องคำพูดของตัวละคร ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบตัวอักษรที่มี ลักษณะเป็นเส้นบางอ่อนง่าย มักถูกนำมาใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดงน้ำเสียงหรืออารมณ์ปกติของ ตัวละคร คือ แบบที่ 2 ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี แบบอักษรที่นำมาใช้แทนเสียงของ เทคโนโลยีคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดีแบบอักษรที่นำมาใช้ในการบรรยาย สถานการณ์ของเนื้อเรื่องในบริบทนั้นๆ รูปแบบอักษรไทยที่เหมาะสมคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษร ที่มีความหนา แสดงอารมณ์ จริงจัง ของตัวละครคือ แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดีแบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่าตัวละคร กำลังพูดเรื่องที่น่ากลัวคือ แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดีมาก แบบอักษรที่แสดง ความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนียวล้าของตัวละคร คือ แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี แบบอักษรพิเศษที่แทนคำพูดยกย่องตัวเองของตัวละครคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับ ดี แบบอักษรที่ใช้ประกาศศกดา หรือการให้คำมั่นสัญญาของตัวละครในที่สาธารณะคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ระดับดีมาก แบบอักษรที่เป็นคำพูดปกติแต่น้ำเสียงติดตลกคือ แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศ หญิงคือ แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดง ความคิดในใจของตัวละครคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี แบบอักษรที่แทนอารมณ์ รุนแรง ของตัวละครนั้นคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ตัวอักษรแสดงเสียง

รายการ	รูปแบบญี่ปุ่น	รูปแบบไทย	ค่ารวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
(1) แบบอักษรที่แสดงเสียงทุ้ม ก้อง เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือ เกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่ง ที่รุนแรง แบ่งเป็น 2 แบบ คือ โปรง และ ทีบ (1.1) รูปแบบโปรง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือเสียงสูง			21	4.2	ดี

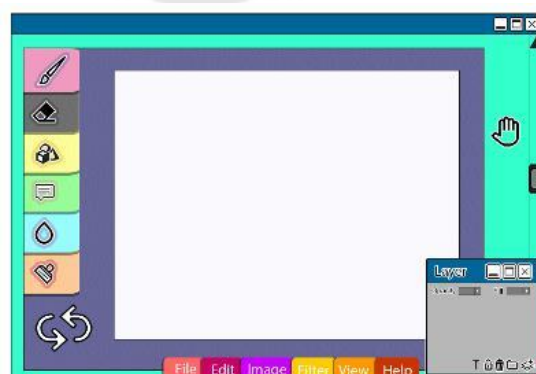
(1.2) รูปแบบที่บ แสดงเสียง ดังทุบ หรือเสียงต่ำ			19	3.8	ดี
(2) แบบอักษรที่แสดงเสียง แหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้ แทนเสียงสูงที่เกิดจากการ เสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจาก การกรีดร้องของตัวละคร			21	4.2	ดี
(3) แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อ แสดงอารมณ์ของตัวละครใน เหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความ เป็นจริง เหตุการณ์นั้นอาจไม่ มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียง ลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้ เด่นชัดขึ้น			16	3.2	พอใช้
(4) แบบอักษรที่ใช้แทนเสียง สังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์ เทคโนโลยี			16	3.2	พอใช้
(6) แบบอักษรกระชากโฮก ฮากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของ สิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัว ละครที่คำรามในฉากต่อสู้			23	4.6	ดีมาก

จากตาราง 20 แนวทางในการออกแบบอักษรแสดงเสียง ผลการวิจัยพบว่า แบบอักษรที่แสดงเสียงทึ่มก้อง เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ รูปแบบโปร่ง ตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุดคือ แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี ส่วนรูปแบบที่บสำหรับแทนเสียงต่ำคือ แบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุรูปแบบอักษรที่เหมาะสมที่สุดคือ แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครให้เด่นชัดขึ้นรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุดคือ แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้ แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงเครื่องจักรตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุดคือ แบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.2 อยู่ในระดับพอใช้ แบบอักษรกระซิกโฮกฮากที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิตตัวอักษรที่เหมาะสมที่สุดคือ แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.6 อยู่ในระดับดีมาก

3. การสร้างสรรค์แบบร่างเว็บไซต์อักษรสื่ออารมณ์ และอักษรแสดงเสียงในการทำหนังสือมังงะภาษาไทย



แบบที่ 1

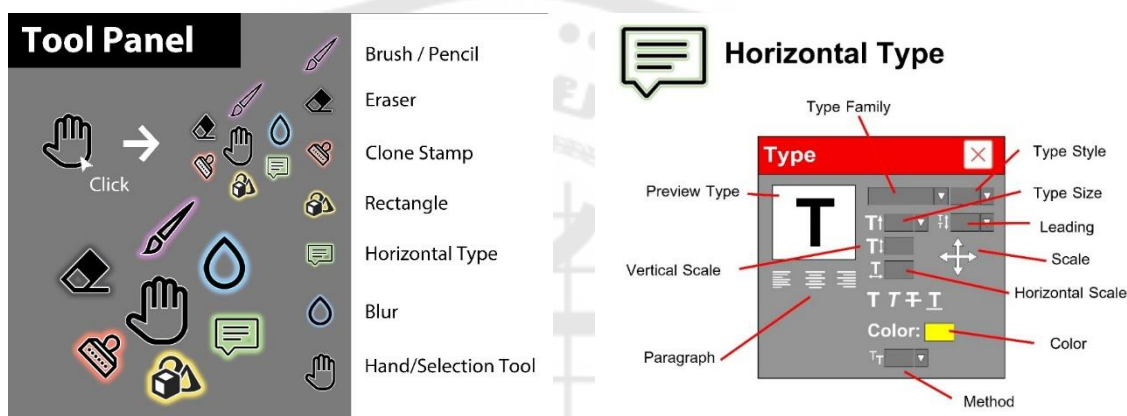


แบบที่ 2

ภาพประกอบ 59 แบบร่างหน้าจอแรกเริ่มการทำงานของเว็บไซต์

ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

หน้าจอรแรกของการทำงานแบบที่ 1 ผู้วิจัยเน้นการออกแบบโดยใช้สีแดงเป็นหลัก เนื่องจากเป็นสีที่ทันสมัย และช่วยกระตุ้นระบบประสาทของเราได้ดีที่สุด เพื่อช่วยกระตุ้นเวลาทำงานให้รู้สึก ตื่นเต้นสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องของมังงะในระหว่างการทำงานด้วย และใช้สีดำช่วยตัดในพื้นที่ของการทำงาน เพื่อให้ตัดกับสีแดงเพิ่มความเย็นขึ้นไม่ทำให้รู้สึกรกตาจนเกินไป ส่วนหน้าจอรแรกของการทำงานแบบที่ 2 เน้นใช้สีเขียวซึ่งเป็นสีธรรมชาติ จะช่วยสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย และคลายเครียดให้กับผู้ใช้งาน พื้นหลังเลือกใช้สีเทาอมฟ้าช่วยตัดกับสีเขียว ช่วยให้ผ่อนคลายมากขึ้น ส่วนด้านซ้ายสุดชุดแถบเครื่องมือการทำงาน ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นโทนสีพาสเทลอ่อนๆ เพื่อช่วยเพิ่มสีสันและความสนุกสนานให้โปรแกรมดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 60 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์ เมนูหลักและเมนูการสร้างตัวอักษร

ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการยึดหลักการทำงานของโปรแกรมตกแต่งภาพ Adobe Photoshop เป็นหลัก เพราะเป็นโปรแกรมที่ผู้ทำงานในตำแหน่ง Typo Graphic Design ใช้ในการสร้างมังงะ และเป็นโปรแกรมยอดนิยมที่ผู้ทำงานในสายอาชีพการ์ตูนนิยมใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่เนื่องจาก Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีขนาดใหญ่และใช้พื้นที่ในการทำงานมาก ดังนั้นการจะเขียนให้สามารถทำงานบนเว็บเบราว์เซอร์นั้น เป็นเรื่องที่ยากและต้องใช้ค่าใช้จ่ายที่สูงและเมื่อโปรแกรมถูกลงไปในระบบแล้ว จะเกิดความล่าช้าในการทำงานเพราะพื้นที่ขนาดใหญ่ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกไม่พอใจได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีการคัดเลือกเฉพาะระบบ และเครื่องมือในการทำงานที่จำเป็นเท่านั้น ในการออกแบบ เพื่อเป็นการ

ลดขนาดของพื้นที่โปรแกรมลง โดยเมนูที่คัดเลือกและนำมาออกแบบเพิ่มเติมจากภาพประกอบที่ 60 มีดังนี้

(1) หน้าจอเครื่องมือหลัก (Tool Panel) ประกอบด้วย

Brush/Pencil หมายถึง พู่กันและดินสอ เป็นเครื่องมือระบายสี และวาดไล่ลวดลายต่างๆ ลงในภาพ

Eraser หมายถึง ลบพื้นที่ของภาพในส่วนที่ไม่ต้องการออก โดยแทนที่ด้วยสีพื้นหลัง

Clone Stamp หมายถึง เป็นเครื่องมือที่ช่วยคัดลอกส่วนใดส่วนหนึ่งในรูปภาพตามต้องการ และนำไปแทนที่ส่วนที่ต้องการตกแต่ง

Rectangle หมายถึง ที่สร้างรูปแบบทางเลขาคณิตต่างๆ

Horizontal Type หมายถึง เครื่องมือช่วยสร้างตัวอักษร

Blur หมายถึง เครื่องมือสำหรับระบายเพิ่มความมัวเข้าไปในภาพ ซึ่งจะทำให้ภาพเบลอเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการรีทัช

Hand/Selection Tool หมายถึง เป็นเครื่องมือสำหรับลากย้ายมุมมองในพื้นที่ทำงานในกรณีที่มีภาพมีขนาดใหญ่กว่ากรอบพื้นที่ทำงาน

(2) เมนูการสร้างตัวอักษร (Horizontal Type) ประกอบด้วย

Type Family	หมายถึง	ตระกูลตัวอักษรแบบต่างๆ ที่มีให้เลือกใช้
Preview Type	หมายถึง	หน้าจอตัวอย่างการแสดงผลรูปแบบที่เลือก
Vertical Scale	หมายถึง	ปรับค่าแนวตั้งของตัวอักษร
Paragraph	หมายถึง	จัดรูปแบบการจัดวางตัวอักษร
Type Style	หมายถึง	รูปแบบการแสดงผลของตัวอักษร
Type Size	หมายถึง	เพิ่ม-ลดขนาดของตัวอักษร
Leading	หมายถึง	ปรับระยะห่างระหว่างบรรทัด
Scale	หมายถึง	การปรับเปลี่ยนพื้นที่การทำงานของตัวอักษร
Horizontal Scale	หมายถึง	ปรับระยะห่างระหว่างตัวอักษร
Color	หมายถึง	สีของตัวอักษร
Method	หมายถึง	วิธีการแสดงผล



แบบที่ 1



แบบที่ 2

ภาพประกอบ 61 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์
ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 62 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์ เมนู Brush
ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

Brush หมายถึง พู่กันระบายสี หรือวาดเส้นกราฟิกด้วยหัวแปรงรูปร่างแบบต่างๆ ซึ่งในเว็บไซต์การใช้การใช้อักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทยนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบหัวพู่กันที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ได้ 2 แบบคือ (1) แบบหัวทึบ คือเมื่อเราวาดลงไปจะเกิดเป็นเส้นตรง คมชัด (2) แบบหัวฟุ้ง คือเมื่อเราวาดลงไปจะมีรูปแบบสีกระจายอ่อนๆ และมีสีเข้มสุดอยู่ตรงกลาง ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการของลักษณะงาน นอกจากนี้เมนู Brush ยังมีเมนูเพิ่มเติมที่เป็นส่วนช่วยในการทำงานดังนี้

Size	หมายถึง เพิ่ม-ลดขนาดของหัวพู่กัน
Opacity	หมายถึง ลดค่าความละเอียดในการแสดงผล
Color	หมายถึง เลือกสีที่เหมาะสมแก่การใช้งาน

ส่วนตัวเลือกสุดท้ายของๆ เมนู Color คือผู้ใช้งานสามารถเลือกปลายหัวซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นเมื่อเราวาดลงไปในพื้นที่การทำงาน ซึ่งในระบบมีให้เลือกสองแบบคือแบบหัวใหญ่แต่เรียวเล็ก แหลมนในตอนปลาย และแบบหัวใหญ่เท่ากันทั้งหน้าและปลาย ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ได้ตามความลักษณะของงานเป็นส่วนที่ช่วยในการวาดเพิ่มเติมเมื่อเกิดการรั่วซึมขึ้น

3. รายละเอียดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้เชี่ยวชาญ

ผลการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะจำนวน 3 ท่าน สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 ระบบการทำงานของเว็บไซต์

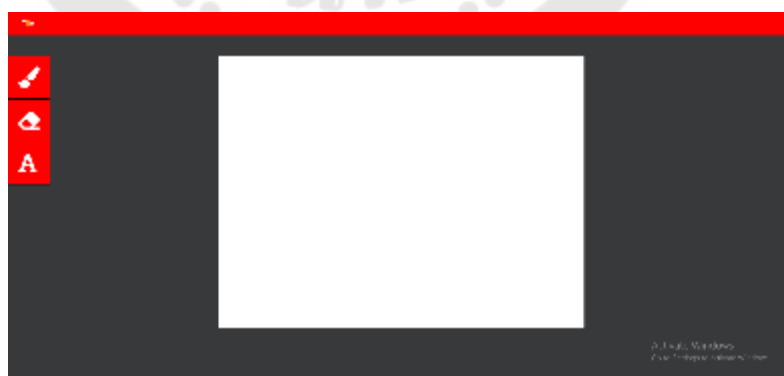
เว็บไซต์ ควรใกล้เคียงกับรูปแบบของการใช้งานเดิมมากที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน แต่ควรมีการลดตัดทอนจากรูปแบบเดิมบางส่วน เนื่องจากไฟล์งานที่เรานำเข้ามาจากต่างประเทศ มีขนาดใหญ่พอสมควรตามการใช้งานของนักเขียน ดังนั้น หากระบบการทำงานของเว็บไซต์ มีมากเกินไปอาจเกิดความล่าช้าในการทำงานได้ และไฟล์ที่ได้อาจไม่สมบูรณ์ ทำให้กระทบถึงฝ่ายอื่นด้วย เนื่องจากเราทำงานกันเป็นทีมหลายฝ่ายในการสร้างมังงะในหนึ่งตอน แต่หากจะยึดรูปแบบการทำงานเดิม ก็ควรมีรูปแบบใหม่เสริมเข้าไปด้วยเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของเว็บไซต์ นอกจากนี้การทำงานของเว็บไซต์ระบบควรแสดงผลรวดเร็ว และไม่เกิดการขัดข้องในระหว่างการทำงาน นอกจากนี้ระบบการใช้งานไม่ว่าจะเป็น การจัดวางของเครื่องมือการทำงานต่างๆ พื้นที่การทำงาน ควรเข้าใจง่ายให้มากที่สุดเพราะเป็นรูปแบบการทำงานผ่านทางอินเทอร์เน็ต กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ว่าต้องการจะสื่อสารอะไร

และสร้างมาเพื่อให้ใครใช้งาน สุดท้ายผลงานที่ได้จะมีรูปแบบไหน ซึ่งจะเป็นตัวช่วยสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์

3.2 ความสวยงามของเว็บไซต์

เว็บไซต์ควรสวยงาม และเรียบง่าย เมนูต่างๆ ไม่ควรเยอะเกินความจำเป็น เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกรกตา ระหว่างการทำงาน และโทนสีต่างๆ ที่ใช้มีความเหมาะสม ทันสมัยและสวยงามดูไม่เยอะเกินไปจนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการทำงาน ขนาดตัวอักษรและรูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ ควรอ่านง่ายและเป็นรูปแบบที่ทันสมัย สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาการทำงานของเว็บไซต์

หลังจากผู้วิจัยได้สรุปคำตอบของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ผู้วิจัยได้เริ่มทำการออกแบบเว็บไซต์ขึ้นมาใหม่โดยเลือกรูปแบบของเว็บไซต์แบบที่ 1 ที่เคยออกแบบไปเนื่องจากสีที่เลือกใช้ในรูปแบบที่ 1 นี้ ใช้สีแดงเป็นหลัก เป็นสีที่ทันสมัย และช่วยกระตุ้นระบบประสาทของเราได้ดีที่สุด เพื่อช่วยกระตุ้นเวลาทำงานให้รู้สึก ตื่นเต้นสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องของมังงะในระหว่างการทำงาน หลังจากนั้นได้ทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบของหน้าจอการทำงานแรกเริ่มใหม่ เพื่อให้ใช้งานได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และลดขนาดของพื้นที่การทำงานของเว็บไซต์ลงเพื่อลดความล่าช้าของระบบระหว่างการทำงาน โดยการตัดทอนการใช้งานบางส่วนลงจากที่ออกแบบแรกเริ่มให้เหลือแต่เมนูการทำงานที่จำเป็นเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบ 63 แบบร่างหน้าจอแรกเริ่มการทำงานของเว็บไซต์

ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

จากภาพประกอบที่ 63 แบบร่างหน้าจอแรกเริ่มการทำงานของเว็บไซต์ประกอบด้วยการทำงานระบบ 3 เมนูคือ

1. Brush สัญลักษณ์หรือไอคอนของเมนูเป็นรูปพู่กัน ใช้สำหรับวาดหรือขีดเขียนเพิ่มเติมได้อย่างอิสระเป็นส่วนช่วยในการวาดแบบร่างการทำงาน
2. Eraser สัญลักษณ์หรือไอคอนของเมนูรูปยางลบ ใช้สำหรับลบพื้นที่ของภาพในส่วนที่ไม่ต้องการออก โดยแทนที่ด้วยสีพื้นหลัง
3. Text สัญลักษณ์หรือไอคอนของเมนูรูปตัวอักษร A เป็นเมนูการใส่ตัวอักษรรูปแบบต่างๆ



ภาพประกอบ 64 แบบร่างการทำงานของเว็บไซต์

ที่มา: ออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

พื้นที่การทำงานของหน้าจอจะถูกปรับให้เหมาะสมกับขนาดของไฟล์งานโดยอัตโนมัติ เพื่อให้สะดวกต่อการใช้งาน และเมื่อผู้ใช้งานเลือกคำสั่งจากในเมนูการใช้งานทางด้านซ้าย เมื่อนั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นสีน้ำเงิน เป็นการบ่งบอกให้รู้ว่าเรากำลังเปิดใช้งานอยู่ และเมนูด้านขวาจะปรากฏขึ้นเมื่อเราเลือกใช้เมนูทางด้านซ้าย จะมีการปรับเปลี่ยนไปตามคำสั่งเมนูด้านซ้ายเสมอ ดังภาพประกอบที่ 52 ผู้วิจัยเลือกใช้เมนู "Text" ซึ่งเป็นเมนูในการเลือกใช้ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียง พร้อมกับบอกรายละเอียดการเลือกใช้งานให้เหมาะสมกับช่องคำพูด เพื่อให้สะดวกต่อการใช้งานมากที่สุด รายละเอียดของหน้าเมนูมีดังนี้



ภาพประกอบ 65 เมนู "Text"

ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

Font family ตระกูลตัวอักษรที่ผู้วิจัยออกแบบให้เลือกใช้งานประกอบด้วยตัวอักษรแสดงอารมณ์ 12 รูปแบบ และตัวอักษรแสดงเสียง 6 รูปแบบ

Font size เพิ่ม-ลดขนาดของตัวอักษร

หน้าจอกรอบสี่เหลี่ยม เป็นตัวอย่างการใช้งาน และเป็นรูปแบบของตัวอักษรที่ผู้ใช้งานเลือกโดยจะเปลี่ยนรูปตัวอย่างไปตามคำสั่ง Font Family ข้างล่างกรอบเป็นรายละเอียดของแบบอักษรช่วยอธิบายการใช้งานแบบอักษรต่างๆ

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเป้าหมายในด้านการใช้งานเว็บไซต์

จากการพัฒนาแบบร่างต้นแบบของเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียงเพื่อจัดทำหนังสือมังงะภาษาไทยแล้ว ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มเป้าหมายการใช้งานเว็บไซต์ โดยการสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่และได้เข้าไปสอบถามกลุ่มเป้าหมาย โดยการเปิดตัวอย่างเว็บไซต์ที่ผลิตออกมาตามกระบวนการและทดลองใช้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ดูและศึกษาผู้วิจัยสัมภาษณ์และสอบถามประเด็นที่กำหนดไว้ด้วยตัวเอง

ซึ่งจะทำการคำนวณคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Rating Scale) มีระดับความเหมาะสมเป็นตัวกำหนดการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้เกณฑ์ของเบสท์

แปลความหมายของคะแนนเป็น 5 ระดับดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ ดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ ดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ พอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ น้อย

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับ น้อยที่สุด

โดยแปลเป็นค่าเฉลี่ยน้ำหนักคะแนนเป็น 5 ระดับ ได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ดี

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 -- 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

ตาราง 21 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความพึงพอใจเว็บไซต์อักษรสีอารมณและอักษรแสดงเสียง

รายการประเมิน	รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
ด้านความสวยงาม			
(1) เว็บไซต์สวยงาม เรียบง่าย และโทนสีต่างๆ มีความเหมาะสม	20	4	ดี
(2) การวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่างๆ ของเว็บไซต์มีความเหมาะสม	21	4.2	ดี
(3) ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษรอ่านได้ง่ายและสวยงาม	17	3.4	พอใช้
(4) การใช้สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม	18	3.6	ดี
ด้านการใช้งาน			
(1) เทคนิคการใช้งานของเว็บไซต์มีความน่าสนใจ	17	3.4	พอใช้
(2) เว็บไซต์ใช้งานง่าย และสะดวก	18	3.6	ดี
(3) เว็บไซต์มีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ อย่างเหมาะสม	18	3.6	ดี

จากตาราง 21 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของเว็บไซต์ ผลการวิจัยพบว่า (1) ด้านความสวยงาม เว็บไซต์สวยงาม เรียบง่าย และโทนสีต่างๆ มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี การวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่างๆ ของเว็บไซต์มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษรอ่านได้ง่ายและสวยงาม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 อยู่ในระดับพอใช้ การใช้สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี (2) ด้านการใช้งาน เทคนิคการใช้งานเว็บไซต์มีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 อยู่ในระดับพอใช้ เว็บไซต์ใช้งานง่าย และสะดวก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี เว็บไซต์มีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยฉบับนี้ เป็นงานวิจัยวิธีการวิจัยเพื่อพัฒนา (Research and development) ร่วมกับวิธีการวิจัยเชิงประยุกต์ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ตรงตามวัตถุประสงค์งานวิจัย ได้แก่

1. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูด
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงที่นิยมใช้ในการสร้างตัวอักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงภาษาไทยสำหรับมังงะแต่ละประเภท
3. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษารูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรสื่ออารมณ์สำหรับใช้ในงานมังงะ และความเหมาะสมของตัวอักษรกับช่องคำพูดของตัวละคร ทั้งหมด 12 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ใช้กับช่องคำวงรี เหมาะกับแสดงน้ำเสียงหรืออารมณ์ปกติของตัวละคร เป็นรูปแบบตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นเส้นบางอ่านง่าย สบายตา และยังคงรูปแบบเดิมตามมาตรฐานของอักษรไทย ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล Layiji Mahaniyom มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล DSN Newspaper มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล TH Baijan และ Th Kruba มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 2 ใช้กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน รูปแบบของตัวอักษรมีลักษณะเป็นเส้นหนาอ่านง่าย มีรูปแบบทางการ เป็นรูปแบบตัวอักษรที่นำมาใช้แทนเสียงของลำโพงวิทยุและโทรทัศน์ ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล JS Pitsanu มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล 2005_lannISO, PSL Baannarak, DSN Arkorn, TEPC Nakaracha และตระกูล TH Chakra Petch ทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 3 ใช้กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ รูปแบบอักษรมักใช้เส้นบางและคงลักษณะรูปแบบเดิมตามมาตรฐานของอักษรไทย เป็นรูปแบบอักษรที่ใช้เพื่อแสดงความคิดของตัวละครพร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล

Browallia New มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล 2005_iannnGMO, PSL Display และตระกูล PSL Sirintr มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล JS Prapakorn, JS Charncdhai มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (4) ตระกูล FreesiaUPC, JS Puchong และตระกูล CordaUPC มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 4 ใช้กับช่องคำแบบเป็นประกายดำ รูปแบบอักษรมีลักษณะหนาทึบ เป็นอักษรประดิษฐ์ให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง ส่วนใหญ่ไม่มีหัว เป็นรูปแบบอักษรสำหรับการเน้นคำ เพื่อแสดงอารมณ์จริงจังของตัวละคร ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล JS Angsumalin มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล JS Gial มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล PSL EmpireExtra, JS Laongdao และตระกูล PSL Advert มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 5 ใช้กับช่องคำแบบวงรีที่โค้งโค้งไปมาคล้ายกลุ่มควัน ตัวอักษรมักใช้เส้นหนา เป็นอักษรแบบประดิษฐ์ มีการเพิ่มลวดลายเพื่อเสริมความน่ากลัว เป็นรูปแบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้ามหรือกำลังพูดเรื่องที่น่ากลัวอยู่ ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล PSL Freestyle มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล DB EE StrokeX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 6 ใช้กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมที่วาดโดยเส้นหยัก รูปแบบอักษรเขียนเลียนแบบลายมือ เป็นแบบอักษรประดิษฐ์ ไม่มีหัว เป็นรูปแบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญเพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในมังงะประเภทอื่นมักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล 2547_Ddinya_07 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ในระดับดีมาก (2) ตระกูล 5012_tLU_infection และตระกูล 2547_Ddinya-06 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล RaiNgan Bold และตระกูล DB GunEng1 X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (4) ตระกูล 2005_iannnDVD มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (5) ตระกูล 2005_iannnUBC, 2547_Ddinya10 และ Raingan มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 7 ใช้กับช่องคำวงรีเส้นหลักลักษณะคล้ายก้อนเมฆ รูปแบบอักษรเขียนเลียนแบบลายมือ เป็นอิสระสนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ เป็นรูปแบบตัวอักษรที่ออกแบบมาเป็นพิเศษสำหรับตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็นไอดอลที่โด่งดังในเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูดยกย่องตัวเอง ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล PSL-Isara มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล DSN

Newspaper, DSN Freehand และตระกูล PSL-Akkhane มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล DB ComYardX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 8 ใช้กับช่องคำพูดสั้นหยักแหลม แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่นรูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา ไม่มีหัว ให้ความรู้สึก หนักแน่น แข็งแกร่ง เป็นรูปแบบอักษรที่ใช้ประกาศักดา หรือการแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่นสัญญากับสาธารณะของตัวละคร ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล Layiji TaMaiTine1, DSN LardPhrao, PSL-Advert และตระกูล 2005_jannnTKO มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล DB PenThaiX และตระกูล PSL-Majestic มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 9 ใช้กับช่องคำรูปวงรีลักษณะเป็นโค้งหยัก รูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนาอ่านง่าย สบายตา เลียนแบบตัวอักษรที่เขียนด้วยมือ เป็นอิสระสนุกสนาน ส่วนมากนิยมออกแบบตัวอักษรให้มีลักษณะเฉียงเล็กน้อย แสดงแบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติแต่มีน้ำเสียงติดตลกเล็กน้อย ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล 4805_KwangMD และ TF NopScript มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ในระดับดีมาก (2) ตระกูล Layiji MaHaNiYom มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล DSN Newspaper มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (4) ตระกูล DB PuiMake X ตระกูล SanamDeklenchaya มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (5) ตระกูล 2005_jannnMTV, TH Kodchasal และ DSN FreeHand มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 10 ใช้กับช่องคำวงรีลักษณะเป็นโค้งหยัก รูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะอ่านง่าย สบายตา มีรูปแบบสนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ ส่วนใหญ่มีรูปแบบโค้งมน เป็นรูปแบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง และมักจะมีอักษรสัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล Pahnto มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 อยู่ในระดับดีมาก (2) ตระกูล WR Tish Kid และ WR Tish idol มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล PSL-Isara มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล DSN FreeHand, DB AdmanX และ 2005_jannnMTV มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี (4) ตระกูล DSN Newspaper และ DB Lim X มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 11 ใช้กับช่องคำวงรีกลมปกติ รูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะดูเรียบง่ายทันสมัย อ่านง่าย สบายตา เป็นแบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นในใจของตัวละคร แสดงอารมณ์เคร่งเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทางความคิดเห็นในใจของตัวละคร ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล TH Mali Grade 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล TH K2DJuly8 Bold และ DB FongNam X

มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล DB AdmanX, TH K2D July8, TH Mali Grade 6 และ DSN AnuRak มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 12 ใช้กับช่องคำเส้นหยักแหลม รูปแบบตัวอักษรเป็นเส้นหนาและทึบ ไม่มีหัว ให้ความรู้สึกหนักแน่น แข็งแกร่ง เป็นรูปแบบอักษรที่แทนอารมณ์รุนแรง หรือ แทนเสียงหนักใน รูปแบบการตะโกนหรือการพูดด้วยอารมณ์รุนแรงของตัวละครนั้น ใช้คู่กับช่องคำเส้นหยักแหลม รูปแบบตัวอักษรเป็นเส้นหนาและทึบ ไม่มีหัว ให้ความรู้สึกหนักแน่น แข็งแกร่ง ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล JS Amphan มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล 2005_lannTKO, TP Kubua, PSL Advert และตระกูล DB SiamSquareX มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี (3) ตระกูล JS Angsumalin, PSL Omyim และ DB SiamAquare มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 ตระกูล อยู่ในระดับดี (4) ตระกูล JS NinjaAllcaps มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษารูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ในงานมังงะ ซึ่งมีทั้งหมด 6 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 แบบอักษรที่แสดงเสียงหนัก แสดงถึงความรุนแรง ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งทีรุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น รูปแบบอักษรที่นิยมใช้มีลักษณะหนาโปร่ง เหลี่ยม ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล Layiji TaMaiTine2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 2 แบบอักษรแสดงเสียงดังทุ้มหรือเสียงต่ำ รูปแบบอักษรที่นิยมใช้มีลักษณะหนาที่บทรองเหลี่ยม ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล KRRHutSha มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 อยู่ในระดับดีมาก

รูปแบบที่ 3 แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ รูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นหนา เขียนด้วยการวาดเป็นเส้นตรงเรียวยาว มีมุมแหลม ตัวอักษรเอียงเล็กน้อย ให้ความรู้สึกรุนแรง ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล Layiji JaraKeFad มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี (2) ตระกูล can_Rukdeaw มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 4 แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริงเหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้เด่นชัดขึ้น หรือใช้แทนแสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รูปแบบอักษรภาษาไทย

ที่มีลักษณะเป็นเส้นบาง ไม่มีหัว ให้ความรู้สึก สนุกสนาน ไร้กฎเกณฑ์ ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล 2005_iannnBKK และ DSN Newspaper มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 5 แบบอักษรที่ใช้แทนเสียงสังเคราะห์ เช่นเสียงเครื่องจักร หรือเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์เทคโนโลยีรูปแบบอักษรภาษาไทยที่มีลักษณะเป็นเส้นบาง ไม่มีหัว ตัวหนังสือถูกบีบอัดให้เรียวเล็ก ตัวหนังสือไม่เป็นระเบียบ อ่านยาก ให้ความรู้สึก ล่องลอย ไร้กฎเกณฑ์ ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล 2548_D6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี

รูปแบบที่ 6 แบบอักษรกระซิกโสภาที่ใช้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละครที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะของขวัญ หรือในฉากมีดমনเพื่อเสริมความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง รูปแบบอักษรภาษาไทยมีลักษณะเป็นเส้นหนา ไม่มีหัว ตัวหนังสือคล้ายเขียนด้วยลายมือโดยการตัวดัดด้วยพู่กัน ตัวอักษรที่เหมาะสม ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล 4711_AtNoon_Chinese มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี

ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทย และอักษรแสดงเสียง สำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่าเว็บไซต์เลือกใช้สีได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4 อยู่ในระดับดี การจัดหน้าเมนูต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน มีความเหมาะสม ไม่ดูเยอะเกินความจำเป็น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 อยู่ในระดับดี แต่ควรเพิ่มความน่าสนใจมากกว่านี้ ขนาดตัวอักษร และรูปแบบอักษรที่ใช้ ทันสมัย แต่มีขนาดเล็กเกินไป ทำให้อ่านยาก ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 อยู่ในระดับพอใช้ การใช้สัญลักษณ์ และรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายเนื่องจากเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ทั่วไป ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี ด้านการใช้งาน เทคนิคการใช้งานของเว็บไซต์ เข้าใจง่ายแต่ยังขาดความน่าสนใจในการนำเสนอ ผลการประเมินพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 อยู่ในระดับพอใช้ เว็บไซต์ใช้งานง่าย และสะดวก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.6 อยู่ในระดับดี เว็บไซต์มีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 อยู่ในระดับดี โดยรวมเว็บไซต์มีประโยชน์ในสายอาชีพผู้ที่ทำงานด้านการ์ตูน สามารถปรับปรุง แก้ไข เพื่อพัฒนาต่อไปได้ในอนาคต เพื่อตอบสนองการใช้งานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวอักษรภาษาไทย สำหรับใช้ในงานมังงะ ที่เหมาะสมกับช่องคำพูดทั้ง 12 รูปแบบ สามารถแบ่งการใช้งานได้ออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 รูปแบบตัวอักษรมีลักษณะเป็นเส้นบางอ่อนง่าย มักถูกนำมาใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดงอารมณ์ปกติของตัวละคร หรือนำมาใช้ในการบรรยายสถานการณ์ของเนื้อเรื่องในบริบทนั้นๆ สามารถใช้กับช่องคำวงรีปกติ เพื่อแสดงคำพูดปกติของตัวละคร หรือช่องสี่เหลี่ยมปกติ เพื่อเล่าสถานการณ์ในเนื้อเรื่องได้ ตัวอักษรที่เหมาะสม อยู่ในระดับดี ได้แก่ (1) ตระกูล Layiji Mahaniyom (2) ตระกูล Browallia New (3) ตระกูล TH Mali Grade 6

กลุ่มที่ 2 รูปแบบตัวอักษรที่แทนอารมณ์รุนแรง หรือแทนเสียงหนักในรูปแบบการตะโกน มักใช้กับช่องคำแบบตะโกนลักษณะรูปทรงกลมวาดด้วยเส้นแหลมรอบๆ ตัวอักษรที่เหมาะสม อยู่ในระดับดี ได้แก่ (1) ตระกูล JS Amphan (2) ตระกูล JS Agsumalin (3) ตระกูล 2005_IannnTKO (4) ตระกูล PSL-Advert (5) ตระกูล Layiji TaMaiTine 1 (6) ตระกูล DSN LardPhrao

กลุ่มที่ 3 รูปแบบของตัวอักษรที่ถูกดัดแปลงไปจากรูปแบบมาตรฐานเดิมของตัวอักษรไทยไปมาก เป็นรูปแบบพิเศษที่ถูกออกแบบมาโดยเฉพาะ มักใช้แสดงอารมณ์แฝงที่หลากหลายของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำได้หลายแบบตามอิริยาบถของเนื้อเรื่อง เช่น ช่องคำรูปทรงสี่เหลี่ยมวาดด้วยเส้นหยักโดยรอบ ใช้สำหรับคำพูดแสดงความหวาดกลัว ตัวอักษรที่เหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (1) ตระกูล 2547_Ddinya-07 ช่องคำรูปทรงวงรีวาดโดยเส้นโค้งลักษณะคล้ายก้อนเมฆ แทนน้ำเสียงปกติแต่แฝงด้วยอารมณ์ขันตัวอักษรที่เหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (2) ตระกูล 4805_KwangMD และในระดับดี ได้แก่ (3) ตระกูล PSL-Freestyle (4) ตระกูล TF NopScript (5) 2005_iannnnnMTV (6) ตระกูล PSL-Isara

ส่วนผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในมังงะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ในงานมังงะ ทั้งหมด 6 รูปแบบ สามารถแบ่งการใช้งานออกเป็น 2 กลุ่มได้ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 รูปแบบอักษรที่แสดงเสียงหนัก ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือเกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งทีรุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น นอกจากนี้ในฉากต่อสู้บางครั้งใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ อยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ (1) ตัวอักษรตระกูล KRRHutSha ระดับดี ได้แก่ (2) ตระกูล

Layiji TaMaiTine 2 (3) Layiji JaraKeFad (3) ตระกูล can_Rukdeaw (4) ตระกูล 2548_D6 (5)
ตระกูล 4711_AtNoon_Chinese

กลุ่มที่ 2 รูปแบบอักษรนุ่มนวลใช้เพื่อช่วยเน้นอารมณ์ตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เด่นชัด รูปแบบอักษรส่วนใหญ่นิยมเขียนด้วยลายมือ มีความสนุกสนาน อิสระไร้กฎเกณฑ์ อยู่ในระดับดี ได้แก่ ตัวอักษรตระกูล (1) 2005_iannnBKK (2) ตระกูล DSN Newspaper

ซึ่งทั้งวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และข้อที่ 2 นั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดการเลือกใช้ตัวอักษรของ สมัชฌน์ สมันเลาะ ที่กล่าวว่า “แบบอักษรเปรียบเสมือน ‘สำเนียงของเสียง’ อักษรในแต่ละความหนา จะให้ความเข้มของเสียงที่แตกต่างกันออกไป อักษรตัวหนาอาจเปรียบได้กับการตะโกน ในขณะที่ตัวบางก็อาจเป็นน้ำเสียงที่เบากว่า ดังนั้นการพิจารณาเลือกน้ำหนักของตัวอักษรไปใช้งานจึงขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสิ่งที่เราต้องการจะสื่อสาร” ซึ่งแนวคิดนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ามี ความใกล้เคียงและสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบตัวอักษรแสดงอารมณ์ในมังงะของญี่ปุ่น ซึ่งถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเรื่องราวที่จะช่วยให้ผู้อ่านเกิดสุนทรียภาพและอารมณ์ความรู้สึก จากเรื่องราว 2 มิติ ที่สะท้อนถึงอารมณ์ต่างๆ ผ่านเส้นลักษณะต่างๆ บนแผ่นกระดาษ ถ่ายทอดผ่านการมองด้วยสายตาก่อให้เกิดการรับรู้ เข้าใจและมีความรู้สึกร่วมในตัวละคร และบรรยากาศมากขึ้นอย่างสมบูรณ์ตามเจตนารมณ์ของผู้คิดศาสตร์ด้านงานมังงะดั้งเดิม ส่วนวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าในปัจจุบันเว็บไซต์มีการออกแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งจะขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือองค์กรที่จัดสร้างเว็บไซต์นั้นๆ ขึ้นมา ซึ่งจะมีรูปลักษณะและงานกราฟฟิกที่สวยงาม เช่น การใช้สี ต้องมีความเรียบง่ายและทันสมัย เหมาะกับรูปแบบการใช้งาน รูปแบบหน้าเว็บไซต์ไม่ดูเยอะจนเกินไป เพื่อไม่ให้กระทบต่อสายตาผู้ใช้งาน หรือสร้างความเบื่อหน่ายให้กับผู้ใช้งาน ประโยชน์ใช้สอยที่ดี เว็บไซต์ตอบโจทย์ลักษณะการใช้งานของผู้ใช้ได้ดี อำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้รูปแบบตัวอักษรและขนาด การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้สอดคล้องกับจุดประสงค์สำหรับข้อความรายละเอียดต่างๆ ในส่วนประกอบของการใช้งาน การจัดวางตำแหน่ง เป็นการการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ ที่กล่าวว่า “การรับรู้” ถือเป็นกระบวนการจิตวิทยาขั้นพื้นฐานของบุคคลเพราะถ้าปราศจากซึ่งการรับรู้แล้ว บุคคลจะไม่สามารถมี “ความจำ” “ความคิด” หรือ “การเรียนรู้” และการรับรู้จะแสดงถึงลักษณะของสิ่งของในด้านรูปร่าง เสียง ความรู้สึก เมื่อผู้ออกแบบใช้ภาพองค์ประกอบกราฟิกที่

กล่าวไว้ข้างต้น นำมาใช้เพื่อสื่อสารและตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ป่วยก็จะเกิดการรับรู้ และ ความรู้สึกที่ดีต่อการใช้งานเว็บไซต์

ข้อเสนอแนะ

เว็บไซต์การใช้อักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทยที่ได้ออกแบบนี้ สามารถนำโครงสร้างการออกแบบและหลักการออกแบบเว็บไซต์ ไปใช้กับ บริษัท หรือองค์กร ที่ต้องการเปิดสำนักพิมพ์ หรือผู้ที่ทำอาชีพสายการ์ตูนได้ โดยยึดหลักที่ผู้ใช้งาน เป็นศูนย์กลาง และยังคงคำนึงถึงปัจจัยภายนอกด้วย เช่น การใช้งานง่ายที่สะดวก และมีความ น่าสนใจ มีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้ใช้งานหรือกลุ่มเป้าหมาย และหากมีการศึกษา และพัฒนาในส่วนของระบบให้มีความสะดวกต่อการใช้งานและรองรับต่อเทคโนโลยีในอนาคตได้ ก็จะเป็นประโยชน์ต่อการใช้งานมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. เว็บไซต์การใช้อักษรภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทยนี้ ยังคงยึดติดกับรูปแบบเดิมๆ และขาดความน่าสนใจอยู่ ผู้วิจัยควรศึกษาหลักการ ออกแบบเว็บไซต์ และเก็บข้อมูลการใช้งาน จากผู้เชี่ยวชาญให้มากขึ้น เพื่อนำมาประยุกต์เป็น รูปแบบใหม่
2. การออกแบบเว็บไซต์ ควรมีการวางแผนที่ดีกว่านี้ ทั้งในเรื่องของการศึกษาข้อมูล และการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ หรือนักออกแบบ รวมถึงการสัมภาษณ์และสังเกตขั้นตอนการทำงานของ กลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ผู้วิจัยควรเผื่อเวลา และเงินทุนไว้สำหรับการลงทุนด้วย ซึ่งควรมีเวลา อย่างน้อย 1 ปี และเงินทุนอย่างน้อย 6 หลัก
3. กระบวนการสร้างตัวอักษรต่อ 1 ชุด ค่อนข้างต้องใช้ความละเอียดในการทำงาน ดังนั้น ผู้วิจัยควรเผื่อเวลาให้เหมาะสม
4. ควรมีการศึกษา ในเรื่องของรูปแบบอักษรให้มากกว่านี้ก่อนการออกแบบ เพราะ รูปแบบของตัวอักษรบางตัวยังมีรูปร่างคล้ายกันเกินไป
5. ตัวอักษรที่ออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ และพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อใช้กับงานออกแบบ สาขาอื่นได้ตามความเหมาะสม

บรรณานุกรม

- Club, C. C. (2555). *Drawing Comic 1* (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท อีซีดี พรีเมเนียร์ จำกัด.
- Crilley, M. (2559). *Mastering MANGA* อยากรู้เรื่องมังงะต้องรู้เทคนิค (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท Bear Publishing.
- Hayashi, H. (2550a). *HOW TO DRAW MANGA ULTIMATE MANGA LESSONS 1* (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท ส.เอเซียเพรส จำกัด.
- Hayashi, H. (2550b). *HOW TO DRAW MANGA ULTIMATE MANGA LESSONS 2* (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท ส.เอเซียเพรส จำกัด.
- Iwakiri. (2017, August 17). มังงะ โฮะคุไซ มังงะ. นิตรรศการมังงะโฮะคุไซ, 1(1), 2-6.
- Miyamoto. (2017, August 17). มังงะ โฮะคุไซ มังงะ. นิตรรศการมังงะโฮะคุไซ มังงะ, 1(1), 7-12.
- Paint, M. (2015). **フォントを使って本格マンガを描こう!** (1). Retrieved from <https://medibangpaint.com/use/2015/06/font01/>
- Tsukamasa. (2549). **テキスト : CINRA 編集部 協力 : 株式会社講談社 モーニング編集部 / 豊国印刷株式会社**. Retrieved from <https://www.cinra.net/column/morisawa/morisawa05-1.php>
- ดวงพร เกียงคำ. (2555). คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- กช ช่างช่าง. (2546). วาดการ์ตูนคอมมิคส์ Comicker. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. (2551). ออกแบบ และสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ชัคเชส มีเดีย.
- วราพงศ์ วงศ์ดาว. (2559). รูปแบบอักษรภาษาญี่ปุ่น.
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2549). ฟอนต์ไหนดี? พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัท มาร์คมายเว็บ.



แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร หรือผู้ทำงานในสายอาชีพที่ เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ

เรื่อง: การศึกษาและพัฒนารูปแบบอักษรที่สื่ออารมณ์ในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย
วัตถุประสงค์แบบสอบถาม

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรไทย ที่สามารถสื่ออารมณ์ของ
ตัวละครออกมาได้ดีที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบของตัวอักษรต่อไป

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามตามความ
คิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ _____ นามสกุล _____

อายุ _____ ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่ _____

เบอร์โทรศัพท์ _____ E-mail _____

ระดับการศึกษา : _____

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ/ตำแหน่ง _____



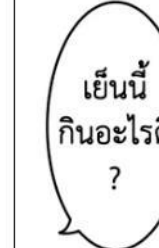
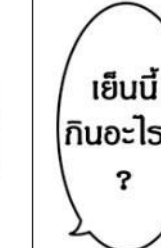



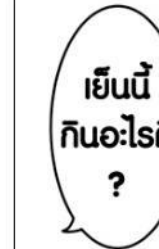
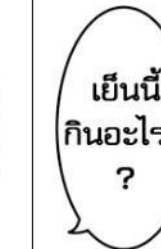



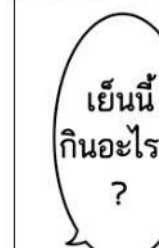
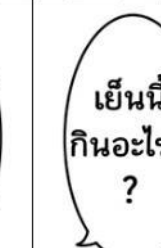
หน่วยงานที่สังกัด _____

ประสบการณ์การทำงาน _____ ปี

ส่วนที่ 1 รูปแบบตัวอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และ
สอดคล้องกับช่องคำพูดของตัวละคร

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง รูปแบบอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด เพื่อแสดงความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้ 5 มากที่สุด 4 มาก 3 ปานกลาง 2 น้อย 1 น้อยที่สุด

แบบที่ 1 แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ

				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	

แบบที่ 2 แบบอักษรที่แสดงเสียงของ ล่าโฟงวิทย์ และโทรทัศน์ ใ้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน

กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ	กำลัง ตรวจสอบ ระบบ
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1

แบบที่ 3 แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ















<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80px; margin: auto;"> ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สัณนิต... </div>			
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1			

แบบที่ 4 แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร

5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1



แบบที่ 5 แบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่ น่ากล้วอยู่

				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	

แบบที่ 6 แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภทสยองขวัญเพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร

<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>	<p>แอ๊ก... แอ๊ก... เหนื่อย ชะมัด...</p>			
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1			

แบบที่ 7 แบบอักษรที่ใช้คู่กับ ตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็น ไอศดอลที่ โด่งดังในเนื้อเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูด ยกย่องตัวเอง

<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>	<p>เพราะฉัน คือหนุ่มหล่อ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-6 ☆</p>			
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1			

แบบที่ 8 แบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่น สัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น

ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชาโจรสลัด !!	
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	




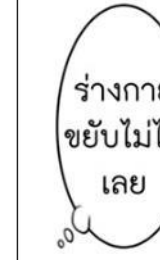









แบบที่ 9 แบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลก เล็กน้อย

ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ~	
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	

แบบที่ 10 แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน และมักจะมีอักษรสัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น

5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	

แบบที่ 11 แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นของตัวละคร แสดงอารมณ์
 เครื่องเครียด จริงจัง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทาง
 ความคิดเห็นของตัวละคร (คิดคนเดียว) ลักษณะเส้นอักษรจะเน้นให้เป็นเส้นบางตาแต่อ่านง่าย

				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
				
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1		

แบบที่ 12 แบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร

ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!!
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	ฉิน กลับมาที่นี่ เพื่อจัดการ แก!!	
5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1	

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ในความกรุณาที่ช่วยสละเวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

----- (จบแบบสอบถาม) -----

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร หรือผู้ทำงานในสายอาชีพที่ เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ

เรื่อง: การศึกษาและพัฒนารูปแบบอักษรที่สื่ออารมณ์ในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย
วัตถุประสงค์แบบสอบถาม

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรไทย ที่สามารถสื่ออารมณ์ของ
ตัวละครออกมาได้ดีที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบของตัวอักษรต่อไป

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามตามความ
คิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล..... อายุ.....

ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่

.....
.....

เบอร์โทรศัพท์ E-mail

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ/ตำแหน่ง.....หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน ปี

ส่วนที่ 1 รูปแบบตัวอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และ
สอดคล้องกับช่องคำพูดของตัวละคร

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง รูปแบบอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด
เพื่อแสดงความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้ 5 มากที่สุด 4 มาก 3 ปานกลาง 2
น้อย 1 น้อยที่สุด

แบบที่ 1 แบบอักษรพื้นฐานที่ใช้สำหรับคำพูดปกติ แสดง น้ำเสียง หรืออารมณ์ปกติของตัวละคร ใช้คู่กับช่องคำแบบรูปทรงวงรีปกติ

เป็นนี่ กินอะไรดี ?					เย็นหึ กินอะไรดี ?					เย็นหึ กินอะไรดี ?				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 2 แบบอักษรที่แสดงเสียงของ ลำโพงวิทยุ และโทรทัศน์ ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยม มีเส้นตัดตรงมุมทั้งสี่ด้าน

ก้าลิ่ง ตรวจสอบ ระบบ					ก้าลิ่ง ตรวจสอบ ระบบ					ก้าลิ่ง ตรวจสอบ ระบบ				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

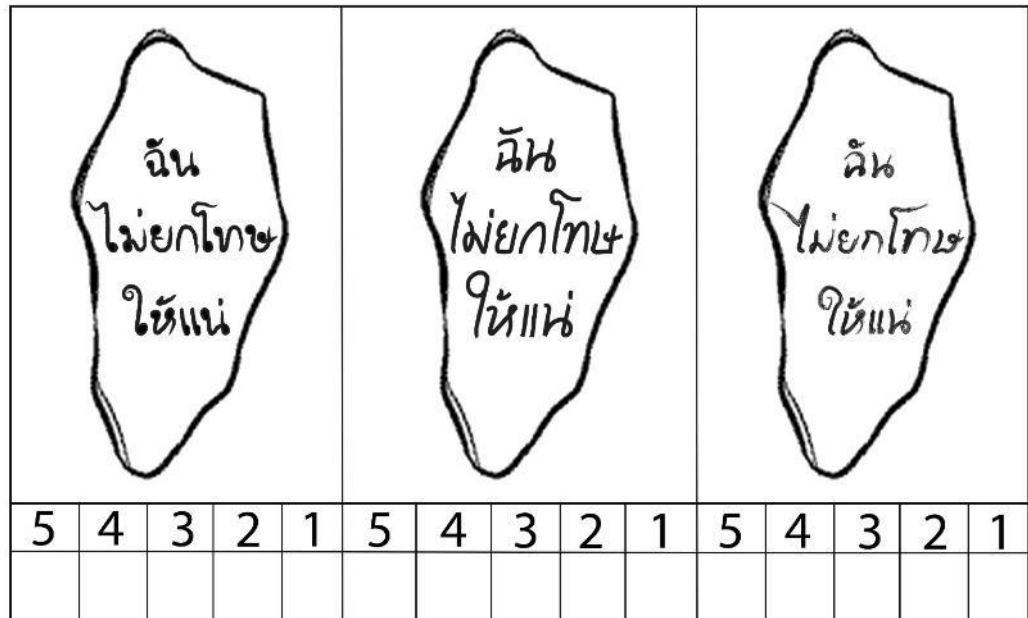
แบบที่ 3 แบบอักษรแสดงความคิดของตัวละคร พร้อมกับเล่าสถานการณ์ภาพรวมของเนื้อหาไปพร้อมกัน ใช้คู่กับช่องคำแบบสี่เหลี่ยมปกติ

ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด...					ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด...					ทำไมกัน ไม่เข้าใจเลย สักนิด...				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

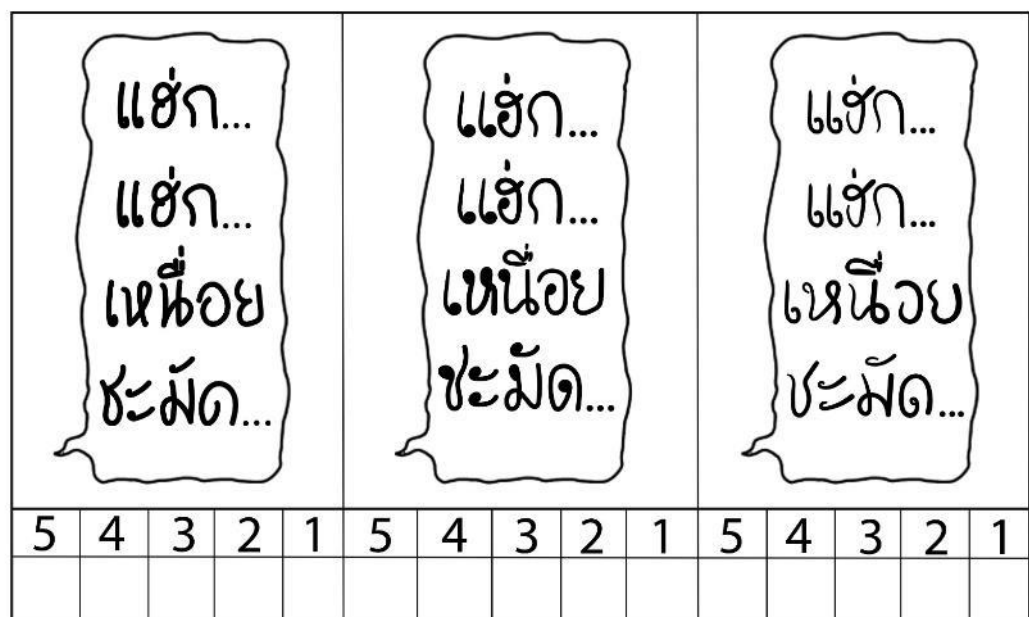
แบบที่ 4 แบบอักษรสำหรับการเน้นคำ ใช้รูปแบบอักษรที่มีความหนา แสดงอารมณ์จริงจัง ของตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับช่องคำแบบเป็นประกายดำ แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร

แยแล้ว โดนฆ่า แน่					แยแล้ว โดนฆ่า แน่					แยแล้ว โดนฆ่า แน่				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1




แบบที่ 5 แบบอักษรที่บ่งบอกให้รู้ว่า ตัวละครกำลังพูดชมขวัญฝ่ายตรงข้าม หรือกำลังพูดเรื่องที่ น่ากลัวอยู่



แบบที่ 6 แบบอักษรที่แสดงความหวาดกลัว หรือรู้สึกเหนื่อย ส่วนใหญ่มักพบในมังงะประเภท สยองขวัญเพื่อแสดงอารมณ์หวาดกลัวของตัวละคร แต่ถ้าอยู่ในการ์ตูนประเภทอื่น มักนำมาใช้ แสดงอาการอ่อนล้า เจ็บป่วยหรือห่อเหี่ยวใจ ขณะพูดของตัวละคร



แบบที่ 7 แบบอักษรที่ใช้คู่กับ ตัวละครสาวน้อยน่ารักเวลาแปลงร่างเป็นฮีโร่ หรือตัวละครที่เป็น ไอศดอลที่โด่งดังในเรื่อง หากใช้กับตัวละครธรรมดา มักถูกใช้เป็นคำพูดพิเศษที่ตัวละครพูด ยกย่องตัวเอง

<p>เพราะฉัน คือหนูมหัศจรรย์ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-2</p> 					<p>เพราะฉัน คือหนูมหัศจรรย์ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-2</p> 					<p>เพราะฉัน คือหนูมหัศจรรย์ อันดับ 1 ประจำห้อง 3-2</p> 				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 8 แบบอักษรที่ใช้ประกาศศักดา หรือ การแสดงตัวตนในแบบจริงจังหรือการให้คำมั่น สัญญากับสาธารณะของตัวละคร มักใช้คู่กับช่องคำพูดตะโกน แสดงถึงน้ำเสียงดังและหนักแน่น

<p>ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชา โจรสลัด</p>					<p>ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชา โจรสลัด</p>					<p>ฉันคือชาย ผู้ที่จะเป็น ราชา โจรสลัด</p>				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

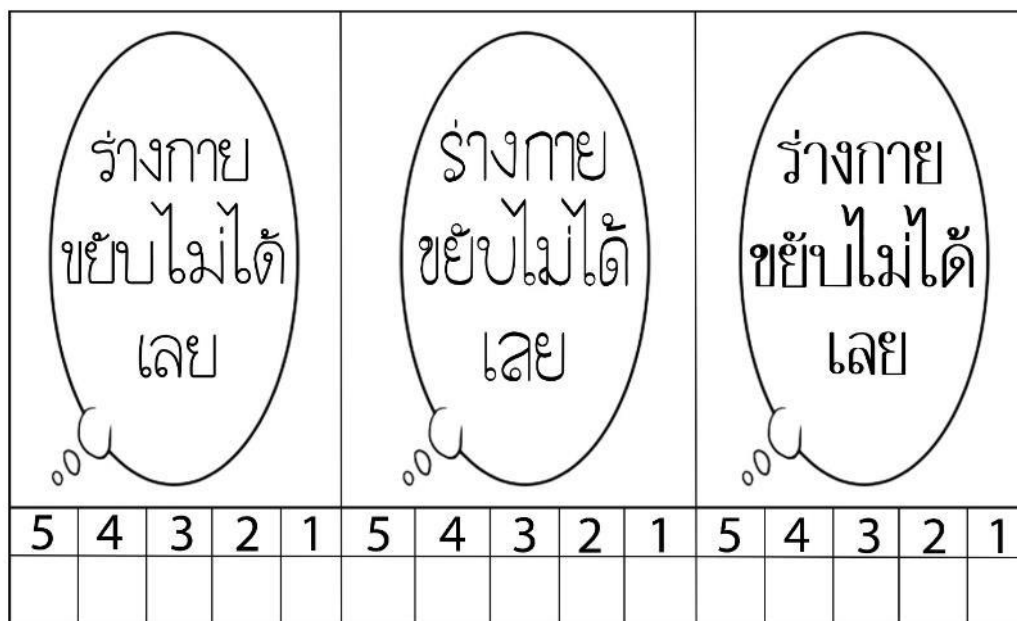
แบบที่ 9 แบบอักษรสำหรับเจรจาปกติ คำพูดปกติ แต่มีน้ำเสียงติดตลก หรือเป็นคำพูดติดตลก เล็กน้อย

ถ้าตกลงกัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ					ถ้าตกลงกัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ					ถ้าตกลงวัน ได้แล้ว ฉันจะบอก อีกทีนะ				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 10 แบบอักษรแสดงอารมณ์มีความสุข ส่วนใหญ่ใช้กับตัวละครเพศหญิง ลักษณะตัวอักษรเน้นรูปแบบโค้งมน และมักจะมีอักษรสัญลักษณ์ (Symbols) เป็นคำลงท้าย เพื่อให้มีรูปแบบที่อ่อนหวานขึ้น

ว้าว~~ ดีใจจังเลย ขอบคุณ นะ♡					ว้าว~~ ดีใจจังเลย ขอบคุณ นะ♡					ว้าว~~ ดีใจจังเลย ขอบคุณ นะ♡				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 11 แบบอักษรสำหรับพูดคนเดียว หรือแสดงความคิดเห็นในใจของตัวละคร แสดงอารมณ์
 เครื่องเคียด จริ่งจั่ง หรือความอ่อนไหว อ่อนโยนของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ จะออกมาในทาง
 ความคิดเห็นในใจของตัวละคร (คิดคนเดียว) ลักษณะเส้นอักษรจะเน้นให้เป็นเส้นบางตาแต่อ่านง่าย



แบบที่ 12 แบบอักษรที่ใช้สำหรับการเจรจาด้วยอารมณ์รุนแรง แสดงความโกรธของตัวละคร



ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ในความกรุณาที่ช่วยสละเวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

----- (จบแบบสอบถาม) -----



แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร หรือผู้ทำงานในสายอาชีพที่ เกี่ยวกับการ์ตูนมังงะ

เรื่อง: การศึกษาและพัฒนารูปแบบอักษรที่สื่ออารมณ์ในมังงะสำหรับกลุ่มผู้อ่านคนไทย
วัตถุประสงค์แบบสอบถาม

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรไทย ที่เหมาะสมที่สุด มาใช้ออกแบบอักษรแสดงเสียง เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบของตัวอักษรต่อไป

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาโทของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ _____ นามสกุล _____

อายุ _____ ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่ _____

เบอร์โทรศัพท์ _____ E-mail _____

ระดับการศึกษา : _____

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ/ตำแหน่ง _____

หน่วยงานที่สังกัด _____

ประสบการณ์การทำงาน _____ ปี

ส่วนที่ 1 รูปแบบตัวอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และสอดคล้องกับช่องคำพูดของตัวละคร

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง รูปแบบอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด เพื่อแสดงความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้ 5 มากที่สุด 4 มาก 3 ปานกลาง 2 น้อย 1 น้อยที่สุด

แบบที่ 1 แบบอักษรที่แสดงเสียงทุ้มก้อง รูปแบบอักษรมีลักษณะหนาทรงเหลี่ยม ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ต่อนั้น เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือ เกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งที่รุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น โดยทั่วไป แบ่งเป็น 2 แบบ คือ (1.1) รูปแบบโปร่ง (1.2) และรูปแบบทึบ

(1.1) รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือเสียงสูง

ปึน					ก๊อง					ปึน					ก๊อง				
กร๊อบ					จ๊ับ					กร๊อบ					จ๊ับ				
กรึ๊ก					เวี้ยด					กรึ๊ก					เวี้ยด				
ปั๊ก					โครก					ปั๊ก					โครก				
แกกรั๊ก					กริ่ง					แกกรั๊ก					กริ่ง				
ต๊ิง					ต๊ิง					ต๊ิง					ต๊ิง				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

(1.2) รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังทุบ หรือเสียงต่ำ

ตริ๊ง					ปัง					ครึน					ปัง				
บริ๊ง					ซุ่ม					บริน					ซุม				
ต๊ก					ตุ่ม					ก๊ก					ตุม				
พั๊วะ					ปั๊ก					พั๊วะ					ปั๊ก				
พ๊ว่ง					บึ้ม					พ๊ว่ง					บึ้ม				
ตุบ					โครม					ตุบ					โครม				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 5 แบบอักษรกระซอกโหลอกที่ไ้แทนเสียงกรีดร้องของสิ่งมีชีวิต หรือเสียงของตัวละคร ที่คำรามในฉากต่อสู้ ส่วนใหญ่นิยมใช้ในมังงะสยองขวัญ และในฉากมีดমনเพื่อเสริมความน่ากลัวของเหตุการณ์ในเรื่อง บางครั้งก็ถูกใช้ร่วมกับฉากต่อสู้ที่รุนแรง

ย้าย	โหล	ย้าย	โหล	ย้าย	โหล
กรร	ฟอ	กรร	ฟอ	กรร	ฟอ
ก้าช	กรัด	ก้าช	กรัด	ก้าช	กรัด
แอ็ด	วิ้ว	แอ็ด	วิ้ว	แอ็ด	วิ้ว
ตัก	อ้าก	ตัก	อ้าก	ตัก	อ้าก
โบร่ว	แซ่ก	โบร่ว	แซ่ก	โบร่ว	แซ่ก
5	4	3	2	1	

ย้าย	โหล	ย้าย	โหล		
กรร	ฟอ	กรร	ฟอ		
ก้าช	กรัด	ก้าช	กรัด		
แอ็ด	วิ้ว	แอ็ด	วิ้ว		
ตัก	อ้าก	ตัก	อ้าก		
โบร่ว	แซ่ก	โบร่ว	แซ่ก		
5	4	3	2	1	

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ในความกรุณาที่ช่วยสละเวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

----- (จบแบบสอบถาม) -----

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านตัวอักษร หรือผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้อง
การ์ตูนมังงะ

เรื่อง: การศึกษาและพัฒนารูปแบบอักษรแสดงเสียงที่สื่ออารมณ์ในมังงะสำหรับ
กลุ่มผู้อ่านคนไทย

วัตถุประสงค์แบบสอบถาม

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหารูปแบบของตัวอักษรไทย ที่สามารถสื่ออารมณ์ของ
ตัวละครออกมาได้ดีที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบของตัวอักษรต่อไป

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาโทของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามตามความ
คิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ..... นามสกุล อายุ.....

ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่

.....
.....

เบอร์โทรศัพท์ E-mail

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ/ตำแหน่ง.....หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน ปี

ส่วนที่ 1 รูปแบบตัวอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และ
สอดคล้องกับช่องคำพูดของตัวละคร

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง รูปแบบอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด
เพื่อแสดงความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้ 5 มากที่สุด 4 มาก 3 ปานกลาง 2
น้อย 1 น้อยที่สุด

แบบที่ 1 แบบอักษรที่แสดงเสียงทုံก้องรูปแบบอักษรมีลักษณะหนาทรงเหลี่ยม ใช้เพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้น เช่น เสียงที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ หรือ เกิดจากการปะทะระหว่างสองสิ่งที่รุนแรง มักนิยมใช้ในฉากต่อสู้ เพื่อช่วยขยายเสียงเมื่อเกิดการปะทะที่รุนแรงขึ้น โดยทั่วไป แบ่งเป็น 2 แบบ คือ (1.1) รูปแบบโปร่ง (1.2) และรูปแบบทึบ

(1.1) รูปแบบโปร่ง แสดงเสียงดังก้องกังวาน หรือเสียงสูง

ปิ่น	โตรก	ปิ่น	โตรก	ปิ่น	โตรก
จับ	กร็อบ	จับ	กร็อบ	จับ	กร็อบ
ตั้ง	เอียด	ตั้ง	เอียด	ตั้ง	เอียด
กร๊าก	โปก	กร๊าก	โปก	กร๊าก	โปก
แกกรัก	กริ่ง	แกกรัก	กริ่ง	แกกรัก	กริ่ง
ก๊อง	ตั้ง	ก๊อง	ตั้ง	ก๊อง	ตั้ง
5	4	3	2	1	

(1.2) รูปแบบทึบ แสดงเสียงดังทุบ หรือเสียงต่ำ

ตริบ	ปัง	ตริบ	ปัง	ตริบ	ปัง
บริน	ชุม	บริน	ชุม	บริน	ชุม
กัก	ตุบ	กัก	ตุบ	กัก	ตุบ
พัาะ	ปัก	พัาะ	ปัก	พัาะ	ปัก
พ่าง	บับ	พ่าง	บับ	พ่าง	บับ
ตุบ	โตรม	ตุบ	โตรม	ตุบ	โตรม
5	4	3	2	1	

แบบที่ 2 แบบอักษรที่แสดงเสียงแหลมบาดหู ส่วนใหญ่นิยมใช้แทนเสียงสูงที่เกิดจากการเสียดสีของวัตถุ หรือเกิดจากการกรีดร้องของตัวละคร

ครึน					พลึง					ครึ๔					พลึง				
เพียะ					พั่ว					เพียะ					พั่ว				
เปรียะ					พั่ว					เปรียะ					พั่ว				
ฉีก					ฉิวะ					ฉีก					ฉิวะ				
ซำ					เคร้ง					ซำ					เคร้ง				
ซัง					แซ้ก					ซัง					แซ้ก				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

แบบที่ 3 แบบอักษรนุ่มนวล ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในเหตุการณ์ตอนนั้น ซึ่งในความเป็นจริง เหตุการณ์นั้นอาจไม่มีเสียงใดๆ เลย แต่ใส่ตัวเสียงลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ให้เด่นชัดขึ้น หรือใช้แสดงอากัปกริยาของตัวละคร เพื่อเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ยุกยิก					สวบ					ยุกยิก					สวบ				
เล็กลัก					ชอ๊ก					เล็กลัก					ชอ๊ก				
โพร้ง					แด็ก					โพร้ง					แด็ก				
จั้ง					ซีซี					จั้ง					ซีซี				
พราวาก					อ๊ก					พราวาก					อ๊ก				
บุง					แฮ็ก					บุง					แฮ็ก				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ในความกรุณาที่ช่วยสละเวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้
----- (จบแบบสอบถาม) -----



แบบสอบถาม

ความพึงพอใจในการใช้งานเว็บไซต์ตัวอักษรสื่ออารมณ์ และตัวอักษรแสดงเสียงสำหรับใช้ทำหนังสือมังงะภาษาไทย

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาโทของนิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรมวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน โดยรายละเอียดรูปแบบคำถามในการสอบถามมีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ..... ปี

ข้อมูลการติดต่อ :

ที่อยู่

.....
.....

เบอร์โทรศัพท์ E-mail

ระดับการศึกษา :

ประสบการณ์การทำงาน :

อาชีพ/ตำแหน่ง.....หน่วยงานที่สังกัด.....

ประสบการณ์การทำงาน ปี

ส่วนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจ

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง รูปแบบอักษรที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด เพื่อแสดงความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้ 5 มากที่สุด 4 มาก 3 ปานกลาง 2 น้อย 1 น้อยที่สุด

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	กลาง 3	น้อย 2	น้อยสุด 1
ด้านความสวยงาม					
1. เว็บไซต์สวยงาม เรียบง่าย และโทนสีต่างๆ มีความเหมาะสม					
2. การวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่างๆ ของเว็บไซต์มีความเหมาะสม					
3. ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษรอ่านได้ง่ายและสวยงาม					
4. การใช้สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมายมีความเหมาะสม					
ด้านการใช้งาน					
1. เทคนิคการใช้งานของเว็บไซต์มีความน่าสนใจ					
2. เว็บไซต์ใช้งานง่าย และสะดวก					
3. เว็บไซต์มีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างเหมาะสม					
รวม					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชาคริยา สุวรรณปริสุทธิ
วัน เดือน ปี เกิด	9 ธันวาคม 2534
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลมุกดาหาร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2547 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ พ.ศ. 2552 ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2558 ปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขานวัตกรรมการ ออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	444/71 The coast ถนนสุขุมวิท เขตบางนา แขวงบางนา จังหวัดกรุงเทพฯ 10260

