



## รายงานโครงการพิเศษ

หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์  
Cosplay Inspiration Book

นายเจษฎากรณ์ ทองคำ  
นางสาวธัญวรัตน์ กิมสวัสดิ์  
นางสาวจลญา ท่ากระเชียง

โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2562

ชื่อโครงการพิเศษ	หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์
ชื่อ นามสกุล	นายเจษฎากรณ์ ทองคำ นางสาวธัญวรัตน์ กิมสวัสดิ์ นางสาวจลญา ท่ากระเซียง
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
คณะและมหาวิทยาลัย	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.วิซชพร เทียบจตุรัส
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

โครงการพิเศษนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์ 2) ผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book 3) ศึกษาความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book และการนำแนวคิดไปใช้งานในอนาคต จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์คือ 1) การดูการ์ตูนและเล่นเกม 2) ผู้อื่นชักชวนให้มาคอสเพลย์ด้วยกัน 3) ศึกษาจากเลเยอร์คอสเพลย์คนอื่นทั้งในไทยและต่างชาติ 4) เข้าร่วมกิจกรรมงานคอสเพลย์ และปัจจัยอื่น ๆ จากการสำรวจความพึงพอใจโดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่าผู้ใช้หนังสือมีระดับความพึงพอใจมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 4.76 (SD=0.57)

**คำสำคัญ :** คอสเพลย์ แรงบันดาลใจ หนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

<b>Special Project</b>	Cosplay Inspiration Book
<b>Authors</b>	Mr.Jassadakhon Thongkham Miss Tanwarat Kimsawat Miss Ajalaya Thakrachiang
<b>Degree</b>	Bachelor of Technology
<b>Major Program</b>	Multimedia Technology
<b>Faculty</b>	Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
<b>Advisor</b>	Mrs. Widchaporn Taitjutorus, Ph.D
<b>Academic Year</b>	2019

### Abstract

This special project has purposes to 1) To study factors that inspire people to cosplay 2) To create the book and e-book of cosplay inspiration 3) To study people's satisfaction over the book and e-book of cosplay inspiration and applying the working method for the future use. From this study, we found factors that inspire people to cosplay which are 1) watching cartoons and playing video games 2) other people's persuasion to cosplay with them 3) studying from other Thai and foreign cosplayers 4) joining cosplay activity, and other factors. From the survey of satisfaction that we analyzed statistically, we found that readers have high satisfaction rate with the average 4.76 (SD=0.57).

**Keyword:** Cosplay, Inspiration, Book, E-Book

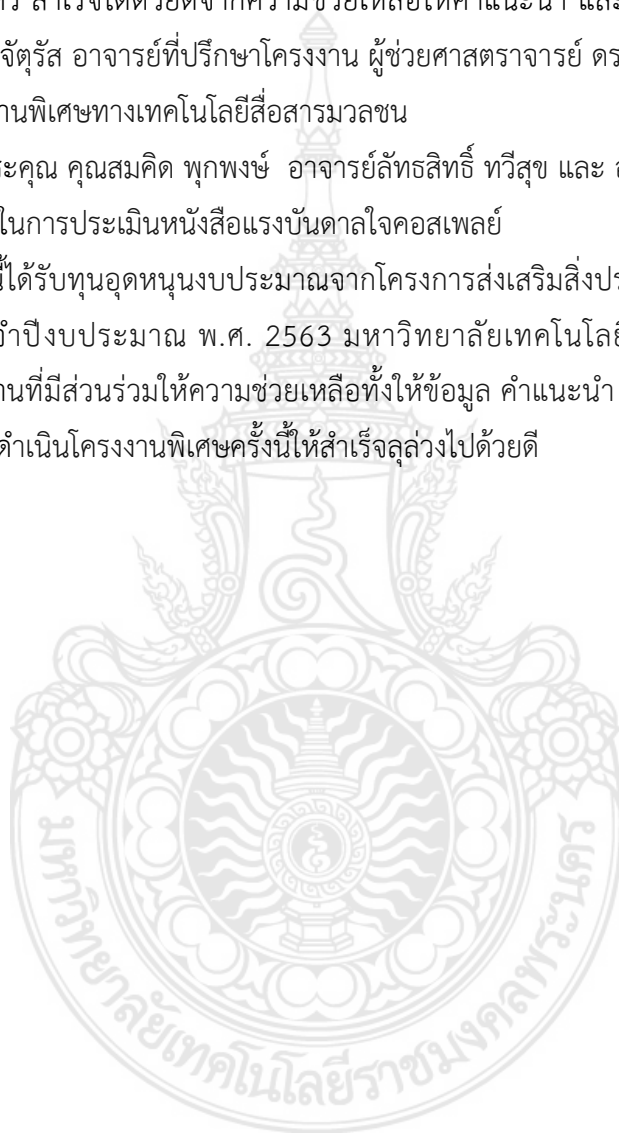
## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการหนังสือแรงบันดาลใจในการคอสเพลย์ เป็นโครงการพิเศษของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จได้ด้วยดีจากความช่วยเหลือให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากอาจารย์ ดร.วิชพร เทียบจัตุรัส อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ประจำวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ขอขอบพระคุณ คุณสมคิด พุกพงษ์ อาจารย์ลัทธสิทธิ ทวีสุข และ อาจารย์เวทิต ทองจันทร์ ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คณะผู้จัดทำ



## สารบัญ

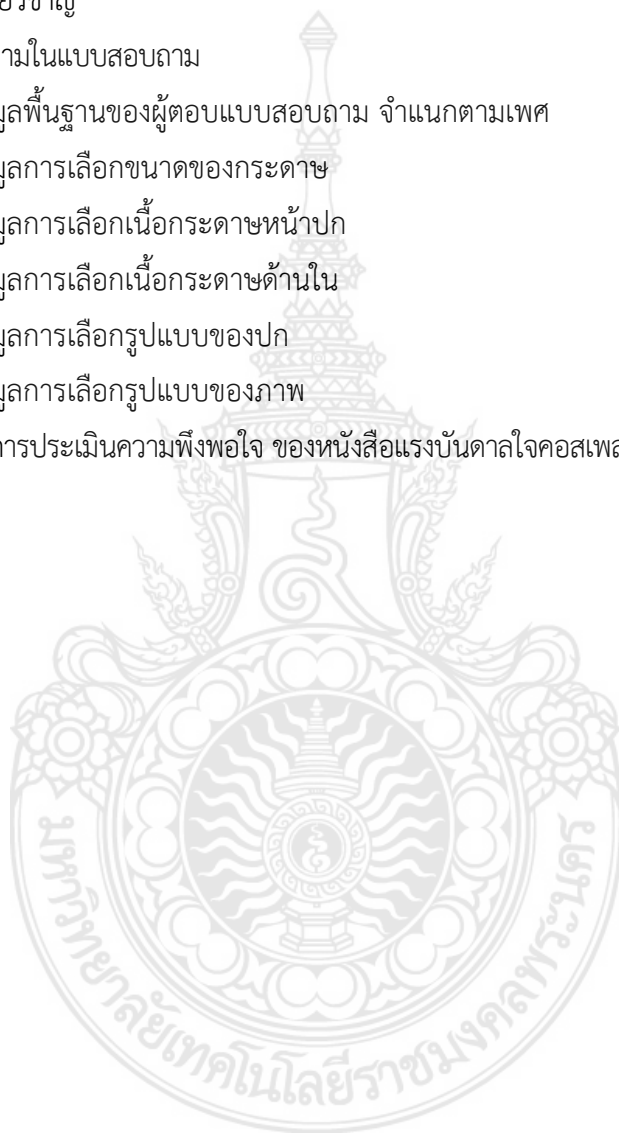
	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษาโครงการ	2
1.4 กรอบแนวคิดการศึกษา	3
1.5 นิยามศัพท์	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 นิยามคอสเพลย์	5
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือ	9
2.4 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	9
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ	11
2.6 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3 วิธีการศึกษา	
3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	15
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	33
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	33
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	37
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย	37

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ผลการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสมเพลย์	39
4.2 ผลการผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book	41
4.3 ผลการทดสอบความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book	54
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	58
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	60
5.3 ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	63
ภาคผนวก ข	67
ภาคผนวก ค	71
ภาคผนวก ง	80
ภาคผนวก จ	87
ประวัติคณะผู้จัดทำ	88

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	จำนวนงานคอสเพลย์ที่จัดในแต่ละปี	7
3.1	ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์โดย ผู้เชี่ยวชาญ	29
3.2	คำถามในแบบสอบถาม	36
4.1	ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	42
4.2	ข้อมูลการเลือกขนาดของกระดาด	42
4.3	ข้อมูลการเลือกเนื้อกระดาดหน้าปก	42
4.4	ข้อมูลการเลือกเนื้อกระดาดด้านใน	43
4.5	ข้อมูลการเลือกรูปแบบของปก	43
4.6	ข้อมูลการเลือกรูปแบบของภาพ	43
4.7	ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์	54



## สารบัญภาพ

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการศึกษา	3
3.1	ภาพโปรแกรม Adobe Photoshop cc	17
3.2	การเปิดไฟล์ใหม่ (1)	17
3.3	ภาพหน้าปกหนังสือ	18
3.4	ภาพเนื้อหาภายในหนังสือ	18
3.5	ภาพปรับแสงปรับสี	19
3.6	ภาพคำสั่งทำให้ CG เป็นหนึ่งเดียวกับภาพ	19
3.7	ภาพหลังการปรับแต่งและใส่ CG	20
3.8	ภาพโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC	20
3.9	การเริ่มต้นในการตั้งชื่องาน	21
3.10	การเตรียมพร้อมก่อนจะเริ่มตัดต่อ	21
3.11	การตั้งค่า Sequence	22
3.12	เมื่อตัดต่อเสร็จ	22
3.13	หน้าต่างการตั้งค่าการ Export	23
3.14	ภาพการเข้าช่อง Youtube	23
3.15	ภาพการอัปคลิป VDO ลง Youtube	24
3.16	ภาพเว็บไซต์ทำ QR code	24
3.17	ภาพโปรแกรม โปรแกรม Adobe Indesign	25
3.18	ภาพการตั้งค่าให้กลายเป็นหนังสือ	25
3.19	ภาพการเพิ่มหน้ากระดาษ	26
3.20	ภาพขั้นตอนการจัดวางเนื้อหา	26
3.21	ภาพขั้นการทำให้เป็นหนังสือ	27
3.22	ภาพหน้าต่างสำหรับเข้าใช้งาน Issuu	27
3.23	ภาพหน้าที่ใช้ในการอัปงาน	28
3.24	ภาพชิ้นงานที่อัปขึ้น Issuu เสร็จสมบูรณ์	28



## สารบัญภาพ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.25	ภาพการเชื่อม Links	29
3.26	ภาพแบบสอบถามขนาดของชิ้นงาน	34
3.27	ภาพแบบสอบถามเนื้อกระดาษหน้าปก	34
3.28	ภาพแบบสอบถามเนื้อกระดาษด้านใน	34
3.29	ภาพแบบสอบถามตัวอย่างของชิ้นงาน	35
3.30	ภาพแบบสอบถามการใส่ CG	35
4.1	ภาพหน้าปกของเล่มหนังสือ	44
4.2	ภาพสารบัญของเล่มหนังสือ	45
4.3	ภาพความรู้เกี่ยวกับคอสเพลย์	45
4.4	ภาพชื่องานอีเวนท์ที่คอสเพลย์ส่วนใหญ่จะเข้าร่วม	46
4.5	ภาพคู่มือในงานใช้งานเล่มหนังสือ	46
4.6	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์	47
4.7	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ (1)	47
4.8	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ (2)	48
4.9	ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ	48
4.10	ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ (1)	49
4.11	ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ (2)	49
4.12	ภาพคู่มือการใช้งานที่เปลี่ยนแปลงตามรูปแบบของ E-Book	50
4.13	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ในเล่ม E-Book	50
4.14	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ในเล่ม E-Book (1)	51
4.15	ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ในเล่ม E-Book (2)	51
4.16	ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ	52
4.17	ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์	52
4.18	ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์ (1)	53
4.19	ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์ (2)	53

## สารบัญภาพ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
ข.1	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	68
ข.2	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (1)	69
ข.3	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (2)	70
ค.1	แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์	72
ค.2	แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์(1)	72
ค.3	แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (2)	72
ค.4	แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (3)	73
ค.5	แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (4)	73
ค.6	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์	74
ค.7	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (1)	74
ค.8	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (2)	75
ค.9	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (3)	75
ค.10	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (4)	76
ค.11	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (5)	76
ค.12	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (6)	76
ค.13	แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (7)	77
ค.14	ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ	78
ค.15	ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (1)	78
ค.16	ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (2)	79
ค.17	ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (3)	79
ง.1	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม	81
ง.2	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (1)	81
ง.3	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (2)	82
ง.4	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (3)	82

## สารบัญภาพ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
ง.5	ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์	83
ง.6	ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (1)	83
ง.7	ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (2)	84
ง.8	ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (3)	84
ง.9	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถามความพึงพอใจ	85
ง.10	ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถามความพึงพอใจ (1)	85
จ.1	ภาพการส่งมอบชิ้นงาน	87
จ.2	ภาพการส่งมอบชิ้นงาน (1)	87



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

จากจำนวนประชากรไทยทั้งประเทศ พบว่าบุคคลที่อยู่ในช่วงอายุ 15 ถึง 25 ปี เป็นจำนวน 5,905,073 คน (ระบบสถิติทางการทะเบียน, 2561) จะเห็นได้ว่าจำนวนคนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นนั้นมีจำนวนมาก และวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่กำลังเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ซึ่งเป็นช่วงของการเปลี่ยนวัยที่สำคัญในชีวิตของมนุษย์ เพราะการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้านของวัยรุ่นเกิดขึ้นอย่างมาก และรวดเร็วทั้งทางร่างกายพฤติกรรม และสถานภาพ วัยรุ่นนั้นเป็นช่วงวัยที่มีลักษณะเฉพาะทางด้านกิจกรรม ความสนใจ ความคิดเห็นและบุคลิกภาพที่แตกต่างไปจากวัยอื่น นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นกลุ่มคนที่มีนิยมและมีแนวโน้มในการเปิดรับ นวัตกรรมใหม่ ๆ หรือเรื่องราวใหม่ ๆ ดังนั้น การรับวัฒนธรรมต่างประเทศของวัยรุ่นส่วนหนึ่งมาจากการพัฒนาของวัยรุ่นทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจกับอีกส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่วัยรุ่นเหล่านั้นอาศัยอยู่ เมื่อเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าการติดต่อสื่อสารมีความทันสมัยวัยรุ่นก็จะสามารถรับรู้และเรียนรู้วัฒนธรรมต่างประเทศได้เร็วขึ้น

ในปัจจุบันโลกของเราได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัยอย่างรวดเร็ว โดยที่ตัวของเราไม่สามารถที่จะตามได้ทัน รวมถึงแฟชั่นการแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ นั้นก็มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน ในยุคปัจจุบันการที่แต่งตัวออกนอกบ้านเป็นสิ่งที่หลาย ๆ คนจะต้องเสียเวลาไปจมกับการเลือกเสื้อผ้าเพื่อที่จะให้เข้ากับตัวเองได้มากที่สุด การแต่งกายของหลาย ๆ คนมีความแตกต่างกันออกไปเป็นอย่างมาก บางคนอาจจะชอบการแต่งกายแบบมีสีสันเต็มตัว บางคนชอบที่จะแต่งตัวเรียบ ๆ สบาย ๆ ในขณะที่เดียวกันนั้นยังมีคนอีกกลุ่มหนึ่งเลือกที่แต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนเป็นงานอดิเรกหรือบางคนสามารถเอาการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูน มาเป็นช่องทางในการหารายได้เข้าตัวเองหรือที่เราเรียก “การคอสเพลย์”

การคอสเพลย์ในปัจจุบันเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในกลุ่มของวัยรุ่น แต่ก็ยังไม่ได้รับรู้จักเป็นที่แพร่หลาย และยังไม่ค่อยได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ ซึ่งในต่างประเทศการคอสเพลย์ถือเป็นเรื่องปกติ แต่ในประเทศไทยยังถูกมองว่าการคอสเพลย์เป็นเรื่องที่แปลก จึงทำให้การคอสเพลย์จะถูกจัดขึ้นในสถานที่ที่ถูกจำกัด และจะไม่ค่อยมีบุคคลที่ชื่นชอบในการคอสแต่งตัวคอสเต็มรูปแบบตั้งแต่ออกจากบ้าน เพราะคนไทยยังไม่ยอมรับในการคอสเพลย์(กุกกิก, 2017 : online)

ดังนั้น คณะผู้จัดทำจึงมีแนวความคิดที่จะทำหนังสือเกี่ยวกับการคอสเพลย์ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับใครหลาย ๆ คนที่ต้องการเริ่มต้นคอสเพลย์และเป็นแนวทางเริ่มต้นในการคอสเพลย์หรือ

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงการพิเศษเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ผู้ศึกษาได้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 นิยามคอสเพลย์
  - 2.1.1 ความหมายการแต่งคอสเพลย์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์
  - 2.2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์
  - 2.2.2 ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือ
  - 2.3.1 ปัญหาในการผลิตหนังสือเล่ม
  - 2.3.2 ปัญหาในการผลิตหนังสือ
  - 2.3.3 วิธีทำให้หนังสือน่าสนใจ
- 2.4 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
  - 2.4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 2.4.2 ข้อดีของ E-Book
  - 2.4.3 ข้อเสียของ E-Book
  - 2.4.4 ประโยชน์ของ E-Book
  - 2.4.5 ข้อจำกัดของ E-Book
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 2.5.1 ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์
  - 2.5.2 ทฤษฎีแรงจูงใจของพรอยด์
- 2.6 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 2.6.1 ชาลิสา อภิวัฒน์สร
  - 2.6.2 จินตนา พงศ์เพิ่มกิจวัฒนา
  - 2.6.3 เขมทัต พิพิธธนาบรรพ์
  - 2.6.4 กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริมิล

## 2.1 นิยามคอสเพลย์

คอสเพลย์หรือการแต่งคอสเพลย์ หมายถึง การแต่งกาย เลียนแบบให้เป็นเหมือนกับตัวละคร จากภาพยนตร์ หนังสือ หรือ วิดีโอเกมต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะแต่งตัวเลียนแบบที่มีที่มาจากหนังสือการ์ตูน หรืออนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น โดยที่คำว่า (คอสเพลย์ Cosplay) มาจากการผสมกันระหว่างคำว่า Costume ที่แปลว่า เครื่องแต่งกาย กับคำว่า Play ที่แปลว่า เล่น หรือที่แปลรวมกันว่า การเล่นเครื่องแต่งกาย ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาวญี่ปุ่น โดยได้รับความนิยมนั้นมากในกลุ่มวัยรุ่นที่มักจะแต่งกายเลียนแบบตัวแสดงในการ์ตูนเกมละครภาพยนตร์ไปจนถึงดาราหรือกลุ่มนักร้องคนดัง ในปัจจุบันคำนิยามของคอสเพลย์ไม่ได้หยุดอยู่แค่การแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่มาจากประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น แต่กินความหมายยาวไปถึงการ์ตูน เกม และเพลงต่างชาติอื่น ๆ รวมถึงวงการเพลงที่มีการแต่งกายเลียนแบบของวงดนตรี J-Rock และ J-POP ที่มีรูปแบบแตกต่างจากการแต่งกายแบบปกติชัดเจน ซึ่งความหมายนี้อาจรวมไปถึงการรวมกลุ่มกันเพื่อร้องเพลงหรือการเต้นตามแบบศิลปินที่เรียกว่า “Cover” ตามศิลปินที่ชื่นชอบนั้นอีกด้วยหรือการแต่งกายแบบย้อนยุค เช่น สมัยโกธิค (Gothic) เป็นต้น

สำหรับจุดเริ่มต้นของคอสเพลย์นี้เริ่มต้นที่ญี่ปุ่นโดยประมาณช่วงปี ค.ศ. 1960 ที่มีภาพยนตร์ยอดฮิตอย่างเช่นเรื่องอูลตราแมน ได้มีการผลิตสินค้าเสื้อผ้ามารวมถึงชุดอูลตราแมนออกมาให้เด็ก ๆ ได้ใส่จนถึงช่วงปี ค.ศ. 1970 ได้มีการจัดงาน Comic market ขึ้นซึ่งเป็นงานที่รวบรวมคนที่คลั่งไคล้การ์ตูนของชาวญี่ปุ่นจึงมีคนแต่งตัวเป็นตัวการ์ตูนเข้าร่วมงานนี้และส่งผลให้กิจกรรมคอสเพลย์ได้รับความนิยมมากขึ้นที่ญี่ปุ่นจนถึงขนาดมีการจัดประกวดคอสเพลย์ ซึ่งทำให้กิจกรรมคอสเพลย์นั้นเป็นที่แพร่หลายกันมากขึ้น

เมื่อเข้าสู่กลางยุค 80 กิจกรรมคอสเพลย์ก็ได้เติบโตขึ้นมากจนร้านที่รับตัดชุดคอสเพลย์ที่มีชื่อเสียงและมีราคาสูงก็ต้องรับงานตัดชุดจากเครื่องเดียวกันชุดเหมือนกันเป็นจำนวนมากและมีลูกค้าเข้ามาอย่างไม่ขาดสายจนทำให้เนื้อผ้าบางชนิดขาดตลาด

ต่อมาคอสเพลย์เริ่มถูกมองในแง่ลบเมื่อผู้หญิงเริ่มมีการแต่งคอสเพลย์แบบโชว์สัดส่วนล่อแหลมมากขึ้นและยังรวมไปถึงการโปรโมทการ์ตูนที่มีลักษณะตัวละครที่นุ่งน้อยห่มน้อยยิ่งทำให้เกิดภาพลบของกิจกรรมคอสเพลย์ขึ้นไปอีก แต่แม้ว่าจะได้รับการต่อต้านก็ยังไม่สามารถหยุดกิจกรรมนี้ได้ เนื่องจากว่ากิจกรรมนี้เป็นเรื่องของสิทธิส่วนบุคคลผู้แต่งมีสิทธิที่จะแต่งตัวเป็นใครก็ได้ตามที่พวกเขาต้องการและพอใจ ดังนั้นกิจกรรมการแต่งคอสเพลย์ จึงเริ่มมีการตกลงระหว่างผู้จัดงานกับผู้แต่งกายว่าอนุญาตให้มีการแต่งคอสเพลย์จากการ์ตูนที่ตีพิมพ์ทั่วไปได้(Propsoops, 2007 : online)

สำหรับในประเทศไทยนั้น ถ้าจะให้พูดถึงจุดเริ่มต้นของคอสเพลย์ก็ต้องย้อนไปถึงงานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูนเมื่อสงท่ายปี 2525 รัปีใหม่ปี 2526 ที่จัดขึ้นบริเวณลานจอดรถของสถานีโทรทัศน์สีช่อง 9 ที่อโศก-ดินแดงในงานมีการประกวด ตอนนั้น เรียกว่า การประกวดแต่งกายโดยให้ผู้ที่เข้า

ประกวดต้องแต่งกายเป็นตัวการ์ตูนที่กำลังฉายออกอากาศอยู่ขณะนั้นอย่าง เช่น โนบิตะ อาราล่า ราราล่าเบล มิทรอยยอดมนุษย์ต่างดาว อาเทอร์จอมกษัตริย์อัศวิน และซูเปอร์แมน นอกจากนั้นในงานยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ให้ร่วมสนุกด้วย เช่น นิทรรศการเกี่ยวกับการ์ตูนที่มีการฉายหนังการ์ตูนให้ดูก่อนที่หนังจะลงโปรแกรม มีการพิมพ์เสื้อลายการ์ตูนให้ฟรี สอนเทคนิคทำแอนิเมชันแบบง่าย ๆ ทุกคนที่มาในงานจะได้รับของแจกฟรีตลอดงานเพราะในงานไม่มีการเปิดบูธขายของเหมือนงานการ์ตูนในยุคต่อมา งานเริ่มตั้งแต่บ่าย 2 จนถึง 6 โมงเย็น ที่สำคัญมีการถ่ายทอดสดไปทั่วประเทศตลอดงานด้วย หลังจากนั้นกระแสของการคอสเพลย์นั้นก็เงียบหายไปเนื่องจากในยุคนั้นวัยรุ่นในสังคมไทยเรายังไม่ค่อยกล้าแสดงออกเท่ากับวัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน

จนกระทั่งช่วงปี พ.ศ. 2541 ที่กิจกรรมคอสเพลย์กลับมาสู่สังคมไทยอีกครั้งหนึ่งโดยส่วนหนึ่งมาจากเพื่อนที่ชื่นชอบเพลง Rock ของญี่ปุ่นกับอีกส่วนหนึ่งคือผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นและติดตามข้อมูลโดยตรงจากทางญี่ปุ่น ซึ่งกิจกรรมในช่วงแรกนั้น เริ่มมาจากบรรดาคนรักการ์ตูนในแต่ละเรื่อง ต่างนัดมารวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และแต่งตัวตามตัวละครที่ตัวเองชื่นชอบต่อมาบริษัทหนังสือการ์ตูนและเกมเริ่มเข้ามามีบทบาทในการจัดงานรวมกลุ่มของชาวคอสเพลย์

จุดที่ทำให้คอสเพลย์เป็นที่รู้จักมากขึ้นในสังคมไทยเห็นจะเป็นกระแสของเกมออนไลน์ต่าง ๆ ที่เริ่มเข้ามาเมื่อช่วงปี พ.ศ. 2545 โดยการคอสเพลย์ได้เป็นกิจกรรมหลัก ๆ ที่ผู้นำเข้าเกมทุกบริษัทจะจัดขึ้นมาเพื่อสร้างความคึกคักให้กับตัวงาน โดยเฉพาะเกมที่มีชื่อเสียงมากที่สุดอย่าง Ragnarok online ซึ่งสื่อต่าง ๆ ก็ได้นำเอาคอสเพลย์ไปเผยแพร่ มีผลทำให้บุคคลทั่วไปได้รู้จักกันมากยิ่งขึ้นจากที่แต่เดิมนั้นจะเป็นที่รู้จักเฉพาะในวงแคบ ๆ เท่านั้นนับเป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่ง

โดยกลุ่มประชากรที่มีความชื่นชอบคอสเพลย์จะอยู่ในช่วงอายุ 15-25 ปี ซึ่งนอกจากจะดำเนินชีวิตตามปกติแล้วกลุ่มประชากรกลุ่มนี้ยังมีความชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น บริโภคสินค้าที่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นฟังเพลงญี่ปุ่น รวมไปถึงการเล่นเกมนอนิเมะและหนังสือญี่ปุ่น ประชากรกลุ่มนี้จะชื่นชอบสินค้าที่มีการออกแบบสร้างสรรค์อย่างดี มีการรวมตัวจัดตั้งกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันมีการจัดตั้งเว็บไซต์พูดคุยกันรวมถึงการซื้อขายแลกเปลี่ยนอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายภายในกลุ่มเอง โดยประชากรกลุ่มนี้ได้ให้ความเห็นว่ากิจกรรมคอสเพลย์เป็นเหมือนวัฏจักรที่ไม่มียุบสิ้นเพราะแม้ว่าคนเก่าจะออกไปแต่ก็ยังมีคนใหม่เข้ามาเพิ่มอยู่เสมอและจากการที่มีสื่อให้ความสนใจมากขึ้น ประกอบกับปัจจุบันมีการจัดกิจกรรมขนาดใหญ่มากขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ และ ต่างจังหวัดผู้คนรู้จักกิจกรรมมากขึ้น ทำให้กิจกรรมคอสเพลย์มีแนวโน้มที่จะเติบโตเพิ่มมากขึ้นในอนาคต

ปัจจุบัน ไม่เพียงการแต่งตัวคอสเพลย์นั้นเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น การแต่งคอสเพลย์ยังมีอิทธิพลไปถึงเด็ก ๆ ที่พ่อแม่เคยเป็นผู้ที่แต่งคอสเพลย์มาก่อนแล้วทำการแต่งให้กับลูก ๆ ของตนเอง แม้แต่ผู้ใหญ่ในวัยทำงานหลายๆคนก็ยังคงชื่นชอบการชมการ์ตูน และเพลิดเพลินกับการอ่านวรรณกรรมแปลจากญี่ปุ่นซึ่งได้รับอิทธิพลกันอย่างแพร่หลายไปทั่วโลก ไม่เพียงเฉพาะในประเทศแถบ

เอเชียเท่านั้นจะเห็นได้จาก บทบรรยายข้างใต้ภาพการ์ตูนอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นที่มีหลากหลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน เป็นต้น การซื้อลิขสิทธิ์นำไปพากย์จำหน่ายในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก

ประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน การแต่งคอสเพลย์นั้นถือว่ามีไม่น้อย และมีมากขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีสื่อต่าง ๆ ให้ความสนใจเกี่ยวกับการคอสเพลย์และเริ่มยอมรับวัฒนธรรมการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูน เกมส์ นิยาย ซึ่งถือว่าได้ใช้เวลาว่างที่มีในสิ่งที่รักและชอบ มีการแสดงออกโดยไม่ประพฤติดิถีในด้านอื่น ๆ อย่างอบายมุข และการพนัน จึงเริ่มมีงานที่เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่น จัดขึ้นอย่างเป็นประจำ สามารถให้ผู้ที่แต่งคอสเพลย์เข้าร่วมงานมากขึ้น และมีแนวโน้มจะมากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งงานที่สามารถเข้าร่วมได้ฟรี และเสียค่าผ่านประตูเข้าร่วมงาน จากข้อมูลพบว่า ประเทศไทยในปี 2552 มีงานคอสเพลย์ที่ถูกบันทึกไว้ 54 งาน

ตารางที่ 2.1 จำนวนงานคอสเพลย์ที่จัดในแต่ละปี

ปี พ.ศ.	จำนวนงานคอสเพลย์
ปี พ.ศ. 2553	53
ปี พ.ศ. 2554	69
ปี พ.ศ. 2555	79
ปี พ.ศ. 2556	69

ข้อมูลงานคอสเพลย์ที่จัดขึ้นรวบรวมโดยคุณคม กุญชร ณ อยุธยา(กุ๊กกิ๊ก, 2552) ซึ่งงานที่ถูกบันทึกไว้ยังไม่ได้นับรวมถึงงานคอสเพลย์ที่นัดกันเฉพาะกลุ่มบุคคล จากข้อมูลจะนับเพียงงานที่เปิดเข้าร่วมสาธารณะ ถึงแม้ว่างานคอสเพลย์จะมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ในปี 2556 กลับมีจำนวนคอสเพลย์ที่ลดลง เนื่องจากเหตุชุมนุมทางการเมือง และปัญหาต่าง ๆ ทำให้ขณะผู้จัดงานคอสเพลย์ตระหนักถึงความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมงาน จึงได้มีการพิจารณาเลื่อนงาน หรือยกเลิกงานนั้นไป ซึ่งในแต่ละงานจะมีผู้เข้าร่วมประมาณ 300 – 1,500 คน โดยเฉลี่ยจะอยู่ที่ประมาณ 500 คนแล้วแต่ขนาดของงาน สถานที่จัดงาน และการจัดกิจกรรมร่วมสนุกบนเวที ซึ่งจากการที่มีผู้สนใจและชื่นชอบในการแต่งคอสเพลย์มากขึ้น ทำให้งานคอสเพลย์หรืองานที่เกี่ยวข้องกับประเทศญี่ปุ่นจะมีผู้ที่แต่งคอสเพลย์มาร่วมงานเป็นจำนวนมาก



## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

### 2.2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจในบริบทต่าง ๆ ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คำว่า สิ่งพิมพ์ หมายถึงสมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมถึง บทเพลง แผนที่ แผนภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะเช่นเดียวกัน สิ่งพิมพ์จะจัดพิมพ์ขึ้นเพื่อการอ่าน และการศึกษาค้นคว้าต่าง ๆ ในลักษณะแผ่นพับ รูปเล่ม หรือรูปแบบที่สะดวกต่อการใช้งานตามวัตถุประสงค์และเนื้อหา

ปัจจุบันความหมายของสิ่งพิมพ์ขยายขอบเขตกว้างขวางขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์และเทคโนโลยี การสื่อสารไม่จำเป็นต้องจำกัดการพิมพ์ของสิ่งพิมพ์แค่วัสดุหรืออุปกรณ์ที่จับต้องได้ในรูปแบบกระดาษหรือภาพพิมพ์เท่านั้น หากหมายถึงสิ่งพิมพ์ทุกประเภทที่ผ่านกระบวนการผลิตทำนองเดียวกัน และสามารถสร้างภาพพิมพ์ ปรากฏเป็นเนื้อหาที่สามารถใช้เป็นช่องทางการสื่อสารได้ไม่ว่าวัสดุที่พิมพ์จะมีลักษณะใดก็ตาม

ดังนั้นสิ่งพิมพ์ในยุคสื่อสารไร้พรมแดนในระบบการสื่อสารไร้สาย ที่มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้การพิมพ์สามารถเอาชนะข้อจำกัดทางด้านเวลาและพื้นที่ได้ (คณะกรรมกรกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์, 2550 : 5)

### 2.2.2 ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์มีลักษณะพิเศษหลายประการ ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ยังคงเป็นสื่อที่มีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน แม้มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าการใช้สื่อสิ่งพิมพ์จะลดน้อยลงและจะหายไปในที่สุดเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาแทนที่ อย่างไรก็ตามข้อสังเกตข้างต้นยังไม่เป็นจริงในเวลานี้เพราะข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ของสังคมไทยยังไม่สามารถเข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ยังมีความสำคัญอยู่ในเวลานี้

2.2.2.1 เป็นสิ่งที่มีราคาถูก

2.2.2.2 สื่อสิ่งพิมพ์แพร่หลายไปทั่ว หาซื้อได้ง่าย

2.2.2.3 สื่อสิ่งพิมพ์ซื้อมาแล้วอ่านเมื่อไหร่ก็ได้

2.2.2.4 สื่อสิ่งพิมพ์สามารถเก็บรักษาไว้ได้

2.2.2.5 สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข่าวสารได้ละเอียด

ดังนั้น สื่อสิ่งพิมพ์จึงยังมีความสำคัญจนกระทั่งปัจจุบันและจะยังคงอยู่ต่อไป (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2549 : 25 )

## 2.3 หนังสือ

หนังสือ คือสิ่งพิมพ์ที่มีการเย็บเล่มเข้าด้วยกัน มีทั้งปกแข็งและปกอ่อน เนื้อหาภายในมักเป็นเรื่องราวเดียวกันตลอดเล่ม หรืออาจแบ่งเป็นหลายเล่ม ถ้าเนื้อหายาวเกินกว่าจะจบภายในเล่มได้ หนังสือในลักษณะหลังเรียกรวมเป็นชุดหนังสือ หนังสือเล่มมักมีผู้เขียนคนเดียวโดยตลอด ยกเว้นในกรณีที่มีการรวมเรื่องสั้นจากผู้เขียนหลายคนเข้าด้วยกัน หนังสือเล่มไม่มีวาระการจัดจำหน่ายที่แน่นอนหรือออกเป็นรายประจำ ใช้รูปแบบการจัดหน้าแบบเดียวตลอดเล่ม และมักเป็นแบบเรียงบ่งายเมื่อเทียบกับการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น(จันทนา ทองประยูร, 2537 : 64)

### 2.3.1 ปัญหาในการผลิตหนังสือ

โดยทั่วไปหนังสือเล่มแบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ หนังสือตำรา และหนังสือทั่วไป การผลิตหนังสือเล่ม จะมีลักษณะเฉพาะเจาะจงตามประเภทหนังสือ กล่าวคือจะมีสำนักพิมพ์ที่มีผู้ผลิตหนังสือ ตำรา อยู่กลุ่มหนึ่งและจะมีสำนักพิมพ์ที่ผลิตสื่อทั่วไปอีกกลุ่มหนึ่ง ดังนั้น การผลิตหนังสือแต่ละประเภทจึงมีปัญหาในการผลิตต่างกัน

หนังสือมีเนื้อหาครอบคลุมเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเรื่องจริงและเรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ หนังสือประเภทนี้วางจำหน่ายตามร้านหนังสือทั่วไป เพื่อให้ผู้อ่านทุกกลุ่มได้มีโอกาสเข้าถึงได้อย่างสะดวก

2.3.1.1 ปัญหาการประเมินทิศทางผิดพลาดเป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดต่อธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องมาจากหนังสือที่ทำออกมาอาจไม่ตรงกับความต้องการของผู้อ่าน

2.3.1.2 ปัญหาระหว่างนักเขียนกับสำนักพิมพ์ มีบ่อยครั้งที่เกิดปัญหาระหว่างนักเขียนและสำนักพิมพ์ในเรื่องลิขสิทธิ์(คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์, 2546 : 33-36)

### 2.3.2 วิธีทำให้หนังสือน่าสนใจ

การออกแบบหนังสือเป็นการประสานความรู้ทางด้านศิลปะกับจิตวิทยาซึ่งหากผู้ออกแบบสามารถจัดการทั้งสองด้านได้เป็นอย่างดี สวยงาม สะดุดตา คอลัมน์ เนื้อเรื่อง ถูกจัดวางอย่างน่าอ่าน และอ่านได้สะดวก สบายตา ย่อมทำให้หนังสือเป็นที่ดึงดูดและสนใจต่อผู้อ่าน และช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่หนังสือของเรา(ทักษิณา ชัยอิทธิพรวงศ์, 2560 : 88 )

## 2.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

### 2.4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถส่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้

หลักของสื่อเทคโนโลยีการศึกษาคือการเสริมให้ผู้สนใจเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการหาความรู้อย่างสูงสุด โดยสื่อการสอนนั้นจะมีทั้งในรูปแบบการสอนผ่านคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป และการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นบทเรียนหรือความรู้ออนไลน์แบบมัลติมีเดีย แบบเน้นปฏิสัมพันธ์ หรือแบบสตรีมมิ่ง และการเรียนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่หลากหลายนี้ ต้องอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความต้องการของตนเองได้ โดยสื่อการเรียนรู้ E-Book สามารถเรียนรู้ได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบเคลื่อนที่หรือพกพาทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว นำไปสู่การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555 : 26)

#### 2.4.2 ข้อดีของ E-Book

- 2.4.2.1 อ่านได้สะดวกเนื่องจากพกไปได้ตลอดและได้จำนวนมาก
- 2.4.2.2 ประหยัดการตัดไม้ทำลายป่า เพราะไม่ต้องตัดไม้มาทำกระดาษ
- 2.4.2.3 เก็บรักษาได้ง่าย ประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บ ประหยัดค่าเก็บรักษา
- 2.4.2.4 ค้นหาข้อความได้ถ้าเป็นบทความ
- 2.4.2.5 ใช้พื้นที่น้อยในการจัดเก็บ เช่น CD แผ่นสามารถเก็บ E-Book ได้ประมาณ

500 เล่ม

- 2.4.2.6 สามารถใส่ตัวอย่างสื่อ VDO ประกอบได้
- 2.4.2.7 สามารถทำลิงค์ไปยังหน้าต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเสียเวลาหา

#### 2.4.3 ข้อเสียของ E-Book

- 2.4.3.1 ต้องอาศัยพลังงานในการอ่านตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่
- 2.4.3.2 เสื่อมสภาพเนื่องจากต้องใช้สายตาในการอ่านจึงทำให้ดวงตาได้รับแสงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- 2.4.3.3 ขาดความรู้สึก หรืออารมณ์ หรือความคลาสสิก
- 2.4.3.4 อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับการ ลง hardware หรือ software ที่มาแทนอันเก่า
- 2.4.3.5 ต้องมีการดูแลไฟล์ให้ดี ไม่ให้เสียหรือสูญหาย

#### 2.4.4 ประโยชน์ของ E-Book

- 2.4.4.1 สำหรับผู้อ่าน
  - (ก) ขั้นตอนง่ายในการอ่าน และค้นหาหนังสือ
  - (ข) ไม่เปลืองเนื้อที่ในการเก็บหนังสือ

(ค) อ่านหนังสือได้จากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

#### 2.4.4.2 สำหรับห้องสมุด

(ก) สะดวกในการให้บริการหนังสือ

(ข) ไม่ต้องใช้สถานที่มากในการจัดเก็บหนังสือ และไม่เสียค่าใช้จ่าย

(ค) ลดงานที่เกิดจากการซ่อม จัดเก็บ และการจัดเรียงหนังสือ

(ง) ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการจ้างพนักงานมาดูแลและซ่อมแซมหนังสือ

(จ) มีรายงานแสดงการเข้ามาอ่านหนังสือ

#### 2.4.4.3 สำหรับสำนักพิมพ์และผู้เขียน

(ก) ลดขั้นตอนในการจัดทำหนังสือ

(ข) ลดค่าใช้จ่ายและความเสี่ยงในการจัดพิมพ์หนังสือ

(ค) ลดค่าใช้จ่ายในการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางอื่น ๆ

(ง) เพิ่มช่องทางในการจำหน่ายหนังสือ

(จ) เพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ถึงผู้อ่าน

#### 2.4.5 ข้อจำกัดของ E-Book

เนื่องจากอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับ การ ลง Hardware หรือ Software ใหม่หรือแทนที่อันเก่า ดังนั้นจึงต้องมีโปรแกรมและเครื่องมือในการอื่น คือ Hardware ประเภทเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ พร้อมทั้งระบบติดตั้งระบบปฏิบัติการหรือ Software ที่ใช้อ่าน ข้อความต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น Organizer แบบพกพา Pocket PC หรือ PDA เป็นต้น การดึงข้อมูล E-Book ซึ่งจะอยู่บนเว็บไซต์ที่ให้บริการทางด้านนี้มาอ่าน ก็จะใช้วิธีการ Download ผ่านทาง อินเทอร์เน็ตเสียเป็นส่วนใหญ่

E-Book เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลความรู้จากสื่อต่าง ๆ นำเสนอออกมาทางเทคโนโลยี สมัยใหม่ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถแสดงผลด้วยภาพ ข้อความ เสียง สี สัน และ ภาพเคลื่อนไหวได้ ทำให้ผู้ใช้บริการได้รับความบันเทิงในการศึกษาข้อมูลมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถ พกพาไปอ่านได้ทุกที่ โดยไม่ต้องคำนึงถึงแสงมากหรือน้อย เพราะอุปกรณ์ E-Book มักมีแสง Backlight ของตัวเอง E-Book ยังทำให้อ่านหรือทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าหนังสือ นอกจากนี้ยังสามารถเก็บข้อมูลได้มากอีกด้วย

## 2.5 ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ(พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542)

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (Motive) หรือแรงขับเคลื่อน (Drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคล เกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (Biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด และ ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางจิตวิทยา (Psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (Recognition) การยกย่อง (Esteem) หรือการเป็นเจ้าของ เมื่อความต้องการกลายเป็น สิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎี ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

2.5.1 ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory Motivation) อับราฮัม มาสโลว์ (A.H. Maslow) ค้นหาริธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดย ความต้องการบางอย่าง ณ เวลานั้น “ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มา ซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น” คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไป ถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คืออาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

2.5.1.1 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า วงการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

2.5.1.2 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เป็นความต้องการ การยอมรับจากเพื่อน 1.4 ความต้องการการยกย่อง (Esteem Needs) เป็นความต้องการการยกย่อง ส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคมซึ่งพอใจให้กับการนั้นก็จะทนต่อไป

2.5.1.3 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (Self-Actualization needs) เป็นความ ต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

2.5.2 ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนัก ว่าพลังทาง จิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้า หลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่ เนื้อเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมากขณะที่(ซาริณี 2535 : 56) ได้เสนอทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำสิ่งใด ๆ ที่ให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก โดยอาจแบ่งประเภทความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

2.5.2.1 ความพอใจด้านจิตวิทยา (Psychological Hedonism) เป็นทรศนะของความพึงพอใจ ว่ามนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความสุขหาความสุขส่วนตัวหรือหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ใด ๆ

2.5.2.2 ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (Egoistic Hedonism) เป็นทรศนะของความพอใจว่ามนุษย์ จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติของมนุษย์ เสมอไป

2.5.2.3 ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (Ethical Hedonism) ทรศนะนี้ถือว่ามนุษย์แสวงหา ความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษย์หรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ผู้หนึ่งด้วย(Prasert Rk, 2555; จุฬามณี นาเวศ, ธันยาภรณ์ ด้านเสถียร, ปวันรัตน์ พันธุ์สุวรรณ, 2559: 17-18)

## 2.6 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชาลิสา อภิวัฒน์ศร (2557) ศึกษา “การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทรีทแวร์แนวคิตคอสเพลย์ ประเทศญี่ปุ่นเพื่อตลาดไทย” พบว่า โครงการนี้เป็นการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายคอสเพลย์สำหรับตลาดไทย เป็นการปรับเปลี่ยนให้เครื่องแต่งกายคอสเพลย์สามารถใส่ในชีวิตประจำวันได้ และเป็นการเพิ่มตัวเลือกให้กับกลุ่มผู้บริโภคที่มีรสนิยมชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และช่วยเติมเต็มช่องว่างทางการตลาด อีกทั้งยังเพิ่มความแปลกใหม่ให้กับเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ดั้งเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้เข้ากับกระแสแนวโน้มแฟชั่นที่เปลี่ยนไป สร้างลักษณะเด่นจำเพาะให้กับผลิตภัณฑ์ ให้เกิดความแตกต่างจากตราสินค้าคู่แข่ง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและแข่งกับตราสินค้าอื่น ๆ ในกลุ่มตลาดเดียวกัน

จินตนา พงศ์เพิ่มกิจวัฒนา (2556) ศึกษา “การศึกษาระดับความหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด และทัศนคติของการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เออร์ในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า ร้านตัดชุดคอสเพลย์ส่วนใหญ่จะเป็นระบบกิจการครอบครัว หรือเป็นกิจการขนาดเล็ก ๆ แต่การวางระบบที่ดี มีการทำฐานข้อมูลลูกค้า ก็สามารถทำให้กิจการมีความยั่งยืนได้ ถึงแม้จะมีคู่แข่งมากขึ้น แต่หากมีการบริหารจัดการที่ดี มีประสิทธิภาพ สินค้าที่ได้รับมีคุณภาพเหมาะสมในราคาที่รับได้ จะทำให้ลูกค้ามีความมั่นใจในการใช้บริการ และเมื่อร้านตัดชุดสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังของลูกค้าได้ ลูกค้าก็มีความสุขหลังจากที่ได้รับสินค้าและบริการเนื่องจากระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด และทัศนคติของการบอกต่อจากบุคคลอื่น มีอิทธิพลต่อการเลือกร้านตัดชุดของคอสเพลย์เออร์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

เขมทัต พิพิธนาบรรพ์ (2551) ศึกษา “การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทย กับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ” พบว่า คอสเพลย์ได้นำเข้าสู่สื่อที่เป็นผลิตภัณฑ์ต่างจาก

ประเทศแทบทั้งหมด โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่น ซึ่งสื่อเหล่านั้นก็คือต้นแบบที่ถูกนำมาใช้ในการ คอสเพลย์ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูน เกม เพลง ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์เกือบจะเรียกได้ว่าเป็นสื่อบันเทิง ทุกชนิด สื่อต้นแบบเกือบทั้งหมดเมื่อเป็นสื่อที่นำเข้ามาจากญี่ปุ่นแล้ว ญี่ปุ่นจึงเป็นทั้งเจ้าของและผู้ควบคุมการผลิต สื่อเกือบทั้งหมดเกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เป็นสื่อบันเทิงที่หวังผลในเชิงพาณิชย์อยู่แล้ว และการเข้ามาของสื่อญี่ปุ่นและคอสเพลย์ได้แฝงโลกทัศน์ของญี่ปุ่นเข้ามาด้วย ที่เห็นเด่นชัดที่สุดก็คือ ตัวแนวคิดในการแต่งตัวเลียนแบบหรือดัดแปลงจากตัวละครต่าง ๆ หรือกล่าวง่าย ๆ ว่า คอสเพลย์ นั้นเองที่เป็นโลกทัศน์ที่ถูกนำเข้ามา นอกจากนี้แล้วสิ่งที่ถูกแฝงมาพร้อมกับสื่ออื่น ๆ เช่น การใช้ศัพท์ ภาษาญี่ปุ่นแทนศัพท์ในภาษาไทย หรือค่านิยมในการกินอาหารญี่ปุ่น เหล่านี้ล้วนแต่เข้าแบ่งพื้นที่ทาง วัฒนธรรมของไทยทั้งสิ้น

กอบชัย ศักดิ์ดวงศ์ศิริวิมล (2552) ศึกษา “การสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะของ วัฒนธรรมย่อย Cos’Play” พบว่า การที่วัฒนธรรมคอสเพลย์สามารถดำรงอยู่ในวัฒนธรรมหลักของ ไทยได้นั้นเป็นเรื่องที่มีความเชื่อมโยงกันทั้งจากสมาชิกวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์เองและหน่วยธุรกิจที่มี การสนับสนุนซึ่งกันและกัน คือการที่มีวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์เองเป็นวัฒนธรรมที่มีความสะอาด และไม่ค่อยแหวกจากสังคมจะมีเฉพาะในบริบทของงานเท่านั้น และในส่วนที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับ อบรมมุขทำให้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยธุรกิจ ส่วนหน่วยธุรกิจเองเมื่อให้การสนับสนุนวัฒนธรรม ย่อยคอสเพลย์แล้วนั้นก็เป็นการได้ประโยชน์จากการโฆษณาสินค้าของตนเองผ่านงานที่จัดขึ้นมาด้วย ทั้งยังมีสมาชิกวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ช่วยเป็นส่วนในการส่งเสริมการที่เป็นที่รู้จักของสังคมให้รู้จัก กับสินค้ามากขึ้นผ่านสื่อกิจกรรม ทำให้เห็นได้ว่าทั้งสองฝ่ายต่างได้ประโยชน์จากการสนับสนุนซึ่งกัน และกัน

ที่อยากจะแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูน ตัวละครในเกมที่ชอบ มีความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ตนเองอยากทำ โดยไม่เขินอาย และยังหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ที่ไม่รู้จักรการคอสเพลย์จะได้มีความรู้และมีความเข้าใจ เกี่ยวกับการคอสเพลย์มากขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียเข้ามาสอดแทรกเพื่อให้เกิดความ สนุกสนานและความน่าสนใจของหนังสือ รวมถึงได้รับแรงบันดาลใจดี ๆ ที่เป็นแนวทางในการถ่ายแบบ แพนชั่นคอสเพลย์ หรือแบบแฟชั่นอื่น ๆ ได้อีกด้วย

โดยหนังสือเล่มนี้จะมีประวัติของตัวละครโดยย่อ อาทิ มีชื่อตัวละคร ชื่อเรียกตัวการ์ตูนหรือเกม ลักษณะที่สำคัญ ความเป็นมาของการคอสเพลย์ แรงบันดาลใจในการคอสเพลย์ ที่เลือกตัวละครตัวนี้ เพราะอะไร และที่สำคัญคือรูปภาพประกอบของบุคคลที่มีการคอสเพลย์ เพื่อที่จะเป็นแรงจูงใจสำคัญ ให้คนที่ไม่รู้จักรการคอสเพลย์ ได้รู้จักรการคอสเพลย์มากขึ้น เพื่อจะได้เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง และ เป็นแรงจูงใจให้คนที่สนใจนั้นได้ปฏิบัติตาม

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์
- 1.2.2 เพื่อผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book และการนำแนวคิดไปใช้งานในอนาคต

## 1.3 ขอบเขตการศึกษาโครงการ

### 1.3.1 ด้านเนื้อหา

ผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book สำหรับผู้ที่กำลังท้อใจ หรือไม่มีแรงบันดาลใจที่จะคอสเพลย์

### 1.3.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บข้อมูลมี 2 ระยะ

ระยะที่ 1 เพื่อนำผลไปใช้ในการทำตัวชี้งานของโครงการพิเศษ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 28

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่แต่งคอสเพลย์ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 28

จำนวน 100 คน

ระยะที่ 2 เพื่อนำผลไปใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 29

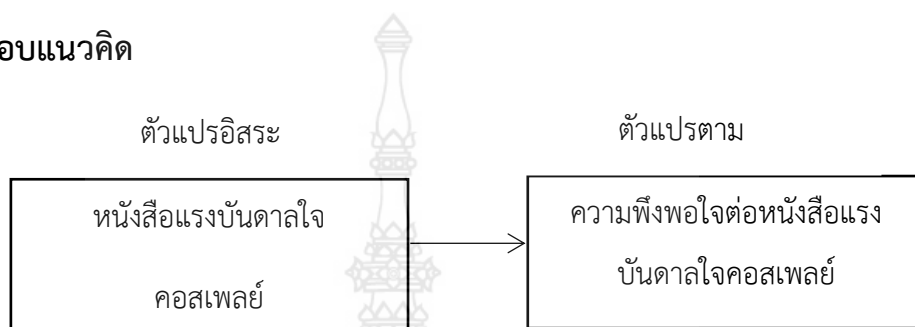


กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลที่เพิ่งเริ่มต้นคอสเพลย์ ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 29 จำนวน 100 คน

### 1.3.3 ด้านเวลา

ระยะเวลาทำงานตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ.2561 – มีนาคม พ.ศ.2563

## 1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการศึกษา

## 1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 Cosplay หมายถึง การแต่งตัวเลียนแบบตามตัวการ์ตูนที่อยู่ในแอนิเมชัน และเกมหรือการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครที่เราชอบ

1.5.2 แรงบันดาลใจ หมายถึง พลังที่เราทุกคนใช้ในการผลักดันตนเอง ไม่ว่าจะมาจากความคิดหรือการกระทำ เพื่อให้เราเดินไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้สำเร็จ

1.5.2 หนังสือ หมายถึง เครื่องหมายใช้ขีดเขียนแทนเสียงหรือคำพูด เช่น อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ เป็นต้น

1.5.3 E-Book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยสามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์ได้

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 พบปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์ ทำให้เราสามารถเข้าถึงคนกลุ่มนี้ได้มากขึ้น

1.6.2 ได้หนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book ทำให้คอสเพลย์ได้เป็นที่รู้จักในสังคมมากขึ้น

1.6.3 ทราบถึงความพึงพอใจของผู้ที่ได้อ่านหนังสือเล่มนี้เพื่อนำไปพัฒนาหนังสือในเล่มต่อไป

ไป

## บทที่ 3

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการจัดทำหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ เพื่อให้หนังสือเล่มนี้เป็นแรงบันดาลใจกับบุคคลที่กำลังคอสเพลย์แต่ยังไม่เป็นที่รู้จัก จากการศึกษาโครงการพิเศษและเอกสารที่เกี่ยวข้องนั้น สามารถกำหนดวิธีดำเนินการดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

การดำเนินโครงการเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยการรวมระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) กับการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 ขั้นตอนการเตรียมโครงการพิเศษ

3.1.1.1 การหาแนวคิดหรืออ้างอิง (Reference) หาข้อมูลแนวคิดที่จะมาอ้างอิงเกี่ยวกับการคอสเพลย์ในประเทศไทยที่ยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก และการทำหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ในรูปแบบรูปเล่มหนังสือและในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับบุคคลที่กำลังจะคอสเพลย์ ให้ผู้ที่สนใจเกินกำลังใจที่อยากจะคอสเพลย์เกิดความกล้าด้วยการอ่านหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นแนวคิดในการจัดทำหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

3.1.1.2 การกำหนดหัวข้อและประเด็นการศึกษา โดยใช้ความสามารถเฉพาะด้านของสมาชิกในกลุ่มเป็นกรอบในการกำหนดแนวทางการพัฒนาโครงการพิเศษร่วมกับการศึกษาปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3.1.1.3 การเลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายที่มีความต้องการและสะดวกในการให้ข้อมูล สำหรับหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อความสะดวกในการลงพื้นที่สำรวจ การเก็บรวบรวมข้อมูล สอบถามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และทำการลงงานกิจกรรมคอลเพลย์ ที่จัดขึ้นในเขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นพื้นที่กลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากเป็นพื้นที่การจัดงานคอสเพลย์บ่อยครั้งสะดวกต่อการเก็บข้อมูล

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์จากการดำเนินโครงการพิเศษตามกระบวนการที่กำหนดไว้ สามารถนำเสนอการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

- 4.1 ผลการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์
- 4.2 ผลการผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book
- 4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book

#### 4.1 ผลการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์

ผลการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์นั้น ทางคณะผู้จัดทำได้ใช้เครื่องมือในการศึกษาปัจจัยเป็นการสัมภาษณ์ปลายเปิดแบบไม่มีเค้าโครงโดยตั้งคำถามว่า “อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้เริ่มต้นคอสเพลย์” ซึ่งคณะผู้จัดทำได้สรุปคำตอบจากการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์จากกลุ่มตัวอย่าง คือผู้ที่แต่งคอสเพลย์ภายในงาน maruya จำนวน 42 คน ที่ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแรงจูงใจในการคอสเพลย์ จากผลการสัมภาษณ์พบว่า มีปัจจัยหลายอย่างดังนี้ ชอบดูการ์ตูนและเล่นเกม ผู้อื่นชวนมากอสเพลย์ ดูยูทูปคอสเพลย์คนอื่นทั้งในไทยและต่างชาติ เข้าร่วมกิจกรรมงานคอสเพลย์ และปัจจัยอื่น ๆ ตามลำดับ

**4.1.1 ชอบดูการ์ตูนและเล่นเกม** เป็นปัจจัยอันดับแรกที่ทำให้ผู้คนเริ่มสนใจที่อยากจะคอสเพลย์ ซึ่งการ์ตูนนั้นเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมาก เนื่องจากเด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบการ์ตูนและอ่านการ์ตูนตั้งแต่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนของไทยหรือของต่างประเทศ แต่การ์ตูนที่ได้รับความนิยมในการคอสเพลย์ส่วนมากมาจากการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมและได้รับความสนใจจากผู้อ่านทั้งนี้ยังสามารถเข้าถึงผู้รับสารได้ทุกกลุ่มวัยที่หลากหลายโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและวัยรุ่นจะได้รับความนิยมมากเป็นพิเศษ เพราะการ์ตูนมีทั้งแบบเป็นเล่ม (comic) แล้วยังมีการ์ตูนอนิเมชัน (Animotion) อีกด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นก็เป็นหนึ่งในปัจจัยเช่นกัน เพราะเกมบางเกมก็พัฒนามาจากการ์ตูนบางเรื่อง ทำให้ผู้ที่ชื่นชอบการดูหรือการอ่านการ์ตูนอยู่แล้วสามารถเพลิดเพลินกับการ์ตูนได้มากยิ่งขึ้น เช่นตัวอย่างจากบทสัมภาษณ์ดังนี้

“ชอบดูการ์ตูนค่ะ โดยเฉพาะการ์ตูนโรแมนติก อยากเป็นตัวละครผู้หญิงที่อยู่ในเรื่อง เพราะจะได้คู่กับตัวละครชายเลยอยากคอสเพลย์ตัวละครผู้หญิงจะได้คู่กับตัวละครชายในการ์ตูนได้” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่หนึ่ง)

“**ขอบคุณการ์ตูนและชอบเล่นเกมด้วยครับ** เลยทำให้ชอบตัวละครที่อยู่ในเกมและการ์ตูนและเห็นว่ามันน่าสนใจเลยอยากลองคอสมเพลย์ดูครับ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สอง)

“**ขอบคุณการ์ตูนค่ะ** แล้วก็ชอบแต่งตัวตามตัวการ์ตูนเพราะคิดว่ามันน่ารักดี” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สาม)

“**ขอบคุณการ์ตูนค่ะ** พอดูไปนานๆ มันทำให้เรารู้สึกชอบในตัวละครนั้นๆ แล้วก็เลยมีความรู้สึกว่ายากลองเป็นตัวละครนั้นบ้างจัง เลยตัดสินใจมาแต่งคอสมเพลย์ค่ะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สี่)

**4.1.2 ผู้อื่นชวนมาคอสมเพลย์** เป็นปัจจัยลำดับต่อมา เนื่องจากคนที่ไปคอสมเพลย์ตามงานต่างๆ บ้างก็มาคนเดียวบ้างก็มาเป็นกลุ่ม ดังนั้นคนที่มาเป็นกลุ่มก็มักจะเป็นกลุ่มเพื่อนที่เขาชวนกันมาคอสมเพลย์ร่วมกัน จึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสมเพลย์ เช่นตัวอย่างจากบทสัมภาษณ์ดังนี้

“**เพื่อนเราแต่งคอสมเพลย์อยู่แล้ว** วันหนึ่งเพื่อนมาชวนว่าลองแต่งดูไหม เราก็เลยลองดูแล้วก็แต่งตัวเป็นเพื่อนกัน” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่หนึ่ง)

“**ตอนแรกเราชอบตัวละครในการ์ตูนอยู่แล้ว** แต่งยังไม่กล้าที่จะลอง พอเพื่อนเรามาชวนให้ไปคอสมด้วยกัน เราเลยตัดสินใจคอสมเพลย์ดู” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สอง)

“**เพื่อนมาชวนให้ไปคอสมเพลย์** ก็เลยคอสมตามเพื่อน บวกกับที่เราเป็นคนชอบแต่งตัวเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ก็เลยอยากลองอะไรใหม่ๆ ดูค่ะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สาม)

**4.1.3 ดูเลเยอร์คอสมเพลย์คนอื่นทั้งในไทยและต่างชาติ** เป็นปัจจัยลำดับต่อมา เนื่องจากคอสมเพลย์บางคนนั้นอาจจะเริ่มต้นจากการที่เขาได้ดูหรือเห็นภาพถ่ายของคอสมเพลย์คนอื่น ๆ ไม่ว่าจะ เป็นในประเทศไทย หรือของต่างประเทศที่ผ่านการแชร์จากที่ต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นในเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊ก ก็ตาม เลยทำให้เกิดความรู้สึกชอบแล้วอยากจะทำตามเขาดู เช่นตัวอย่างจากบทสัมภาษณ์ดังนี้

“**ได้ไปเป็นเห็นภาพของเลเยอร์คอสมเพลย์ของต่างประเทศ** ที่เพื่อนแชร์ผ่านหน้าเฟซค่ะ พอเห็นแล้วก็รู้สึกสงสัยว่าเขาแต่งตัวอะไร ก็เลยลองไปศึกษาดูแล้วก็เกิดความอยากแต่งตามขึ้นมา ก็เลยมาแต่งคอสมเพลย์ในตอนนี้ล่ะค่ะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่หนึ่ง)

“**ขอบคุณผลงานของเลเยอร์คอสมเพลย์คนอื่นๆ** ค่ะ ก็เลยอยากคอสมตาม” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สอง)

“**อยากลองคอสมเพลย์ เพราะเห็นคอสมเพลย์คนอื่นๆ** เขาคอสมกัน เห็นเขาแต่งตัวสวย ๆ ก็เลยอยากลองแต่งตาม” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สาม)

**4.1.4 เข้าร่วมกิจกรรมงานคอสมเพลย์** เป็นปัจจัยลำดับถัดมา คอสมเพลย์บางส่วนนั้นอาจจะไม่ได้เริ่มต้นคอสมเพลย์ด้วยปัจจัยข้างต้น แต่อาจจะเริ่มด้วยปัจจัยข้อนี้ เพราะกิจกรรมงานคอสมเพลย์นั้นมีจัดอยู่ทั่วไปและกำลังจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้คอสมเพลย์บางคนอาจจะได้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนที่

ตนเองจะมากอสเพลย์ แล้วเกิดความชอบในการคอสเพลย์ แล้วตัดสินใจลงมือทำ เช่น ตัวอย่างจากบทสัมภาษณ์ดังนี้

“ก่อนหน้านี้ผมอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่นครับ แล้วที่ญี่ปุ่นนี้มีการคอสเพลย์เยอะมาก ๆ ผมก็ได้ลองไปเข้าร่วมกิจกรรมตามงานต่าง ๆ ก็เกิดความชอบขึ้นมาก็เลยลองศึกษาดู แล้วก็มากอสเพลย์ในที่สุดครับ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่หนึ่ง)

“ที่โรงเรียนมีจัดกิจกรรมเกี่ยวกับคอสเพลย์ในวันคริสต์มาส ก็เลยลองเข้าไปร่วมกิจกรรมดู แล้วก็ชอบค่ะก็เลยลองคอสเพลย์” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สอง)

4.1.5 **ปัจจัยอื่น ๆ** นอกปัจจัยข้างต้นแล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกด้วย เช่น แฟนเก๋ชอบ, อยากรเปลี่ยนแปลงตัวเอง, เป็นโรคซึมเศร้า

“แฟนเก๋ของเราชอบคอสเพลย์ แล้วมันมีตัวละครตัวหนึ่งที่แฟนเก๋ชอบ เขาก็เลยสั่งให้เราคอส เราก็เลยคอส ตั้งแต่นั้นเราก็เลยคอสเพลย์มาตลอด” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่หนึ่ง)

“เพราะเราอกหักนะค่ะ ก็เลยอยากเปลี่ยนแปลงตัวเอง ก็เลยมากอสเพลย์ซะเลย” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สอง)

“เป็นโรคซึมเศร้า ก็เลยคิดว่ามาลองคอสเพลย์ดูเผื่อมันจะหายดี แล้วมันก็หายจริง ๆ เพราะได้พบเพื่อนใหม่ๆ มากมาย ได้ร่วมกิจกรรมได้มีคนคุยด้วย คนให้ปรึกษา สภาพจิตใจก็เลยดีขึ้นเรื่อย ๆ ค่ะ รู้สึกดีที่ตัดสินใจมากอสเพลย์” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่สาม)

จากการศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์ สรุปได้ว่า การดูการ์ตูนและเล่นเกมเป็นปัจจัยแรกที่ทำให้ผู้คนหันมาสนใจในการคอสเพลย์ และการถูกผู้อื่นเชิญชวนให้มากอสเพลย์ด้วยกัน การศึกษาจากเลเยอร์คอสเพลย์คนอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศ การเข้าร่วมกิจกรรมงานคอสเพลย์ และปัจจัยอื่น ๆ ตามลำดับ เป็นปัจจัยรองที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการคอสเพลย์

## 4.2 ผลการผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book

ก่อนเริ่มผลิตหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ มีการสำรวจความต้องการในตัวชิ้นงาน ผลการสำรวจจากบุคคลภายในงาน Maruya โดยใช้คนจำนวน 100 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของชิ้นงานก่อนนำไปผลิตจริง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

4.2.1 ข้อมูลผลการประเมินก่อนเริ่มผลิตหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ได้แก่ เพศ รูปแบบโดยวิเคราะห์ด้วยการ แจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. ชาย	35	35
2. หญิง	65	65
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 65 และเพศชาย ร้อยละ 35

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลการเลือกขนาดของกระดาษ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. A4	71	71
2. 3:3	29	29
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกขนาดของกระดาษพบว่าส่วนใหญ่เลือก ขนาด A4 ร้อยละ 71 และ ขนาด3:3 ร้อยละ 29

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลการเลือกเนื้อกระดาษหน้าปก

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. เนื้อมัน	76	76
2. เนื้อด้าน	24	24
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.3 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกเนื้อกระดาษหน้าปกพบว่าส่วนใหญ่เลือก เนื้อมัน ร้อยละ 76 และ เนื้อด้าน ร้อยละ 24

ตารางที่ 4.4 ข้อมูลการเลือกเนื้อกระดาษด้านใน

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. เนื้อมัน	49	49
2. เนื้อด้าน	51	51
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.4 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกเนื้อกระดาษด้านในพบว่าส่วนใหญ่เลือก เนื้อด้าน ร้อยละ 51 และ เนื้อมัน ร้อยละ 49

ตารางที่ 4.5 ข้อมูลการเลือกรูปแบบของปก

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. แบบที่ 1	54	54
2. แบบที่ 2	46	46
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.5 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกรูปแบบของปกพบว่าส่วนใหญ่เลือก แบบที่ 1 ร้อยละ 54 และ แบบที่ 2 ร้อยละ 46

ตารางที่ 4.6 ข้อมูลการเลือกรูปแบบของภาพ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. มี CG	90	90
2. ไม่มี CG	10	10
รวม	100	100

จากตารางที่ 4.6 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกรูปแบบของภาพพบว่าส่วนใหญ่เลือก มี CG ร้อยละ 90 และ ไม่มี CG ร้อยละ 10

สรุปผลการประเมินก่อนเริ่มผลิตสื่อหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ จากผู้ที่เข้าร่วมงานจำนวน 100 คนได้ผลสรุปดังนี้

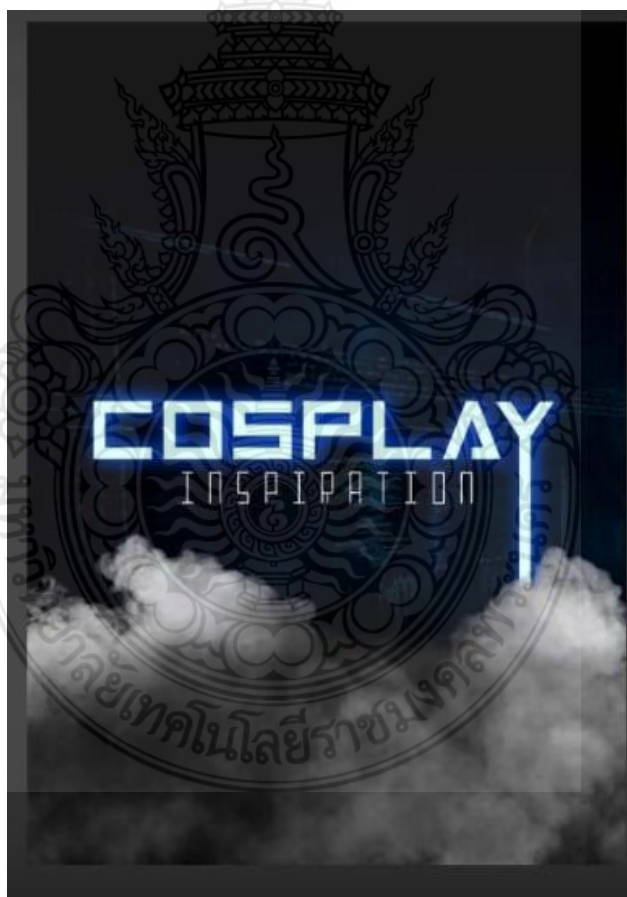
ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 65 และเพศชาย ร้อยละ 35 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกขนาดของกระดาษพบว่าส่วนใหญ่เลือก ขนาดA4 ร้อยละ 71 และ ขนาด3:3 ร้อยละ 29 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

การเลือกเนื้อกระดาษหน้าปกพบว่าส่วนใหญ่เลือก เนื้อมัน ร้อยละ 76 และ เนื้อด้าน ร้อยละ 24 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกเนื้อกระดาษด้านในพบว่าส่วนใหญ่เลือก เนื้อด้าน ร้อยละ 51 และ เนื้อมัน ร้อยละ 49 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม การเลือกรูปแบบของปกพบว่าส่วนใหญ่เลือก แบบที่ 1 ร้อยละ 54 และ แบบที่ 2 ร้อยละ 46

4.2.2 ผลของการสำรวจและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ คณะผู้จัดทำจึงออกแบบและผลิตเป็นหนังสือที่เป็นรูปเล่มและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ E-Book ซึ่งมีองค์ประกอบและรูปแบบดังต่อไปนี้

4.2.2.1 หนังสือรูปเล่ม เป็นหนังสือที่มีขนาด A4 จำนวน 62 หน้า โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 จะกล่าวถึงบทนำ สารบัญ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอสเพลย์และคู่มือในการใช้หนังสือเล่มนี้



ภาพที่ 4.1 ภาพหน้าปกของเล่มหนังสือ



**Contents**

**Chapter 1**  
 Word Cosplay  
 What is cosplay  
 Page & Event  
 ผู้จัดประเพณีงาน  
 ผู้จัดประเพณีงาน

**Chapter 2**

B	Coordinator	Princess	2
G	Naruto		3
H	Saber		4
K	Red Bull	El Club	5
L	Lunafra		6
M	Amey Cut	Contra	7
N	Nail	Nation	8
R	Nation		9
S	Nail	El Club	10
T	Amey		11
U	The Figure		12
Y	Rosalia	Josiah	13

ภาพที่ 4.2 ภาพสารบัญของเล่มหนังสือ

**Word Cosplay**

- Cosplay (คอสเพลย์) - มาจากคำทับศัพท์ Costume Playing หมายถึงการสวมชุดตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการแต่งตัวคอสเพลย์จะหมายถึงการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- Prop (พร็อพ) - หมายถึงอุปกรณ์เสริม เช่น อาวุธ หรือของเล่น ที่ใช้แทนอาวุธหรือของเล่น
- Layer (เลเยอร์) - หมายถึงผู้ที่ 'Cosplay' (คอสเพลย์) โดยลักษณะการแต่งตัวจะเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- Procos (โปรคอส) - มาจากคำทับศัพท์ Project cosplay หมายถึงการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- Private (ไพรเวท) - คือการคอสเพลย์ตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์

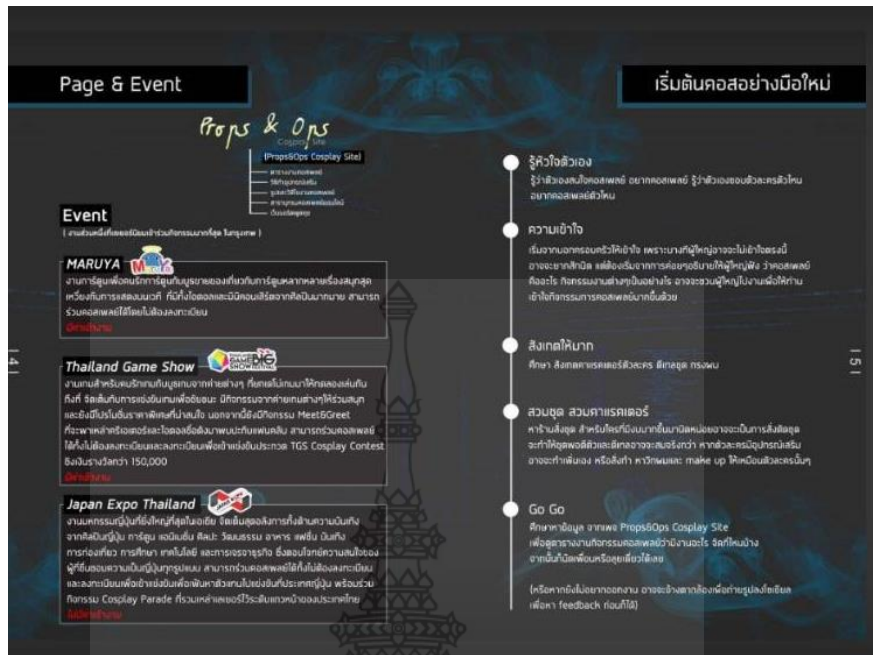
**What is Cosplay?**

คอสเพลย์ (Cosplay) เป็นกิจกรรมที่ผู้แต่งกายเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์

คำว่า 'คอสเพลย์' (Cosplay) เป็นคำทับศัพท์ของคำภาษาอังกฤษว่า 'Costume Play' ซึ่งมีความหมายว่า 'การเล่นสวมชุด' โดย 'คอส' (Costume) หมายถึงชุด และ 'เพลย์' (Play) หมายถึงการเล่น

คอสเพลย์ (Cosplay) เป็นกิจกรรมที่ผู้แต่งกายเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภาพที่ 4.3 ภาพความรู้เกี่ยวกับคอสเพลย์



ภาพที่ 4.4 ภาพชื่องานอีเวนต์ที่คอสเพลย์ส่วนใหญ่จะเข้าร่วม



ภาพที่ 4.5 ภาพคู่มือในงานใช้งานเล่มหนังสือ

ส่วนที่ 2 เป็นภาพถ่ายและมีคอลัมน์สัมภาษณ์กับประวัติของตัวละคร



ภาพที่ 4.6 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์



ภาพที่ 4.7 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ (1)



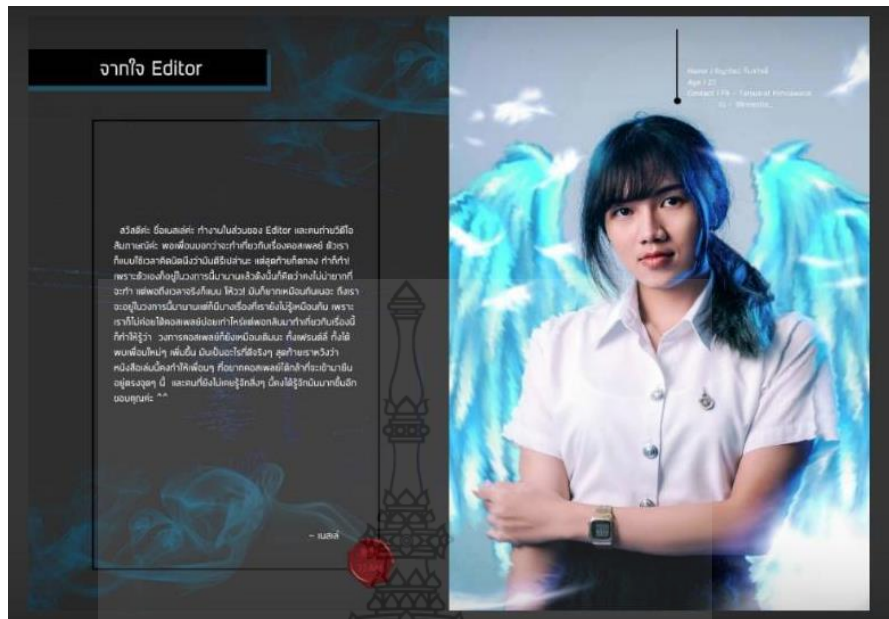


ภาพที่ 4.8 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ (2)

ส่วนที่ 3 เป็นการเขียนความรู้สึกจากใจของคณะผู้จัดทำ



ภาพที่ 4.9 ภาพถ่ายและความในใจจากคณะผู้จัดทำ



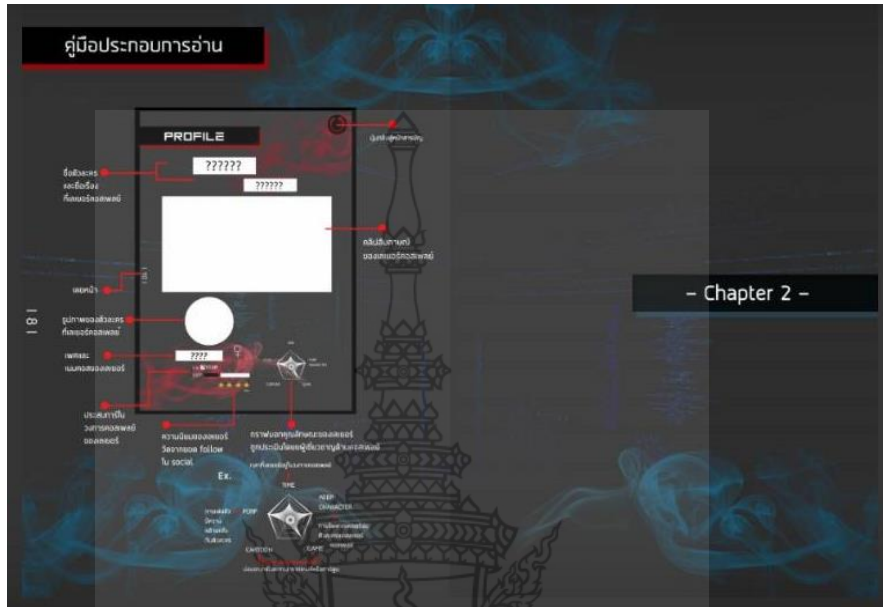
ภาพที่ 4.10 ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ (1)



ภาพที่ 4.11 ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ (2)

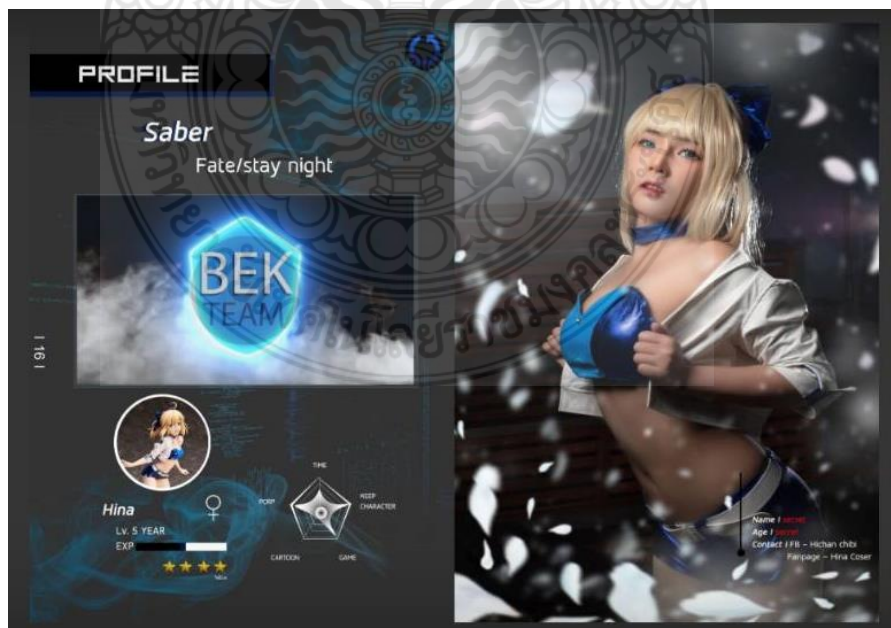
4.2.2.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ E-Book เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 61 หน้า โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนเหมือนกับหนังสือเล่ม แต่จะมีสิ่งที่แตกต่างกันคือ คู่มือการใช้งานจะเปลี่ยนไป คอลัมน์สัมภาษณ์จะเปลี่ยนเป็นวิดีโอสัมภาษณ์

ส่วนที่ 1 จะกล่าวถึงบทนำ สารบัญ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอสเพลย์และ  
คู่มือในการใช้หนังสือเล่มนี้



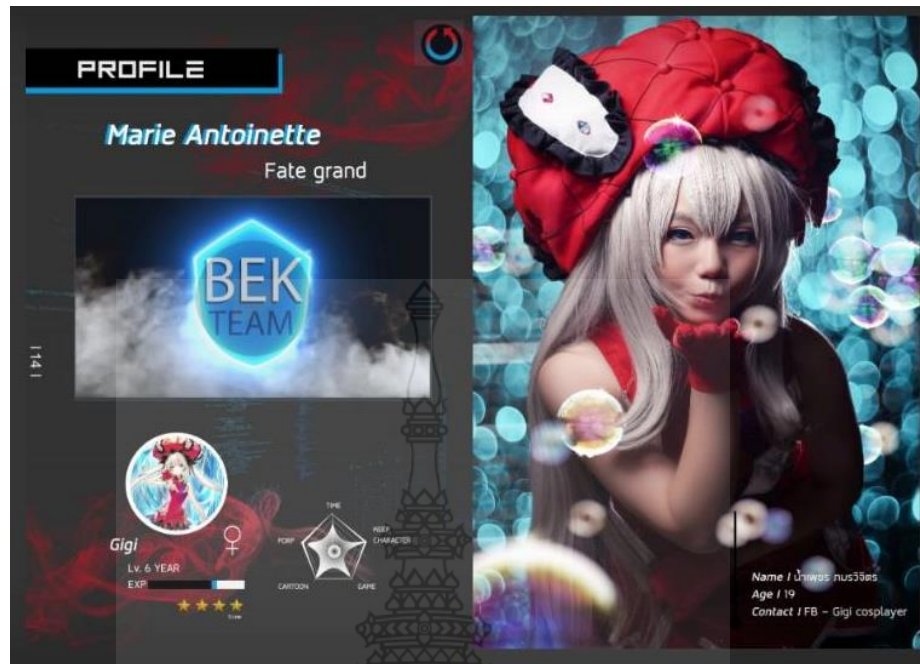
ภาพที่ 4.12 ภาพคู่มือการใช้งานที่เปลี่ยนแปลงตามรูปแบบของ E-Book

ส่วนที่ 2 เป็นภาพถ่ายและมีคอลัมน์สัมภาษณ์กับประวัติของตัวละคร

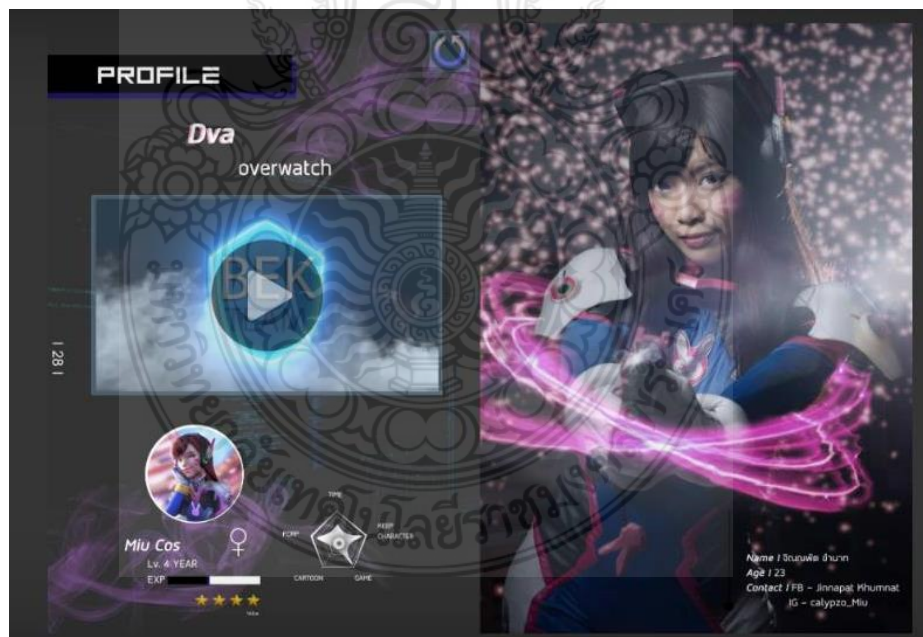


ภาพที่ 4.13 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอลัมน์สัมภาษณ์ในเล่ม E-Book





ภาพที่ 4.14 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอสตัมนั้สั้มภาษณั้ในเล่ม E-Book (1)



ภาพที่ 4.15 ภาพถ่ายและประวัติตัวละครกับคอสตัมนั้สั้มภาษณั้ในเล่ม E-Book (2)

### ส่วนที่ 3 เป็นการเขียนความรู้สึกจากใจของคณะผู้จัดทำ



ภาพที่ 4.16 ภาพถ่ายและความใส่ใจจากคณะผู้จัดทำ

นอกจากนี้ภายในตัวเล่ม E-Book นั้นก็มีการเปลี่ยนแปลงจากคอมลิ้น สัมภาษณ์เป็นคลิปวิดีโอสัมภาษณ์



ภาพที่ 4.17 ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์





ภาพที่ 4.18 ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์ (1)



ภาพที่ 4.19 ภาพวีดิทัศน์สัมภาษณ์ (2)

### 4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book

ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความพึงพอใจผู้ใช้หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์จำนวนคน 100 คนที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 29 นำมาวิเคราะห์ทางสถิติ เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ โดยความพึงพอใจให้ค่าเป็นคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-1.51 หมายถึง น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 เนื้อหามีความชัดเจน	52 52%	40 40%	8 8%	-	-	4.44	0.64	มาก
1.2 เนื้อหามีความต่อเนื่อง	33 33%	52 52%	15 15%	-	-	4.18	0.67	มาก
1.3 ภาพประกอบเหมาะกับเนื้อหา	65 65%	27 27%	8 8%	-	-	4.57	0.64	มากที่สุด
1.4 การนำเข้าสู่เนื้อหา	37 37%	51 51%	12 12%	-	-	4.25	0.66	มาก
1.5 เนื้อหาไม่ซับซ้อน	68 68%	28 28%	4 4%	-	-	4.64	0.56	มากที่สุด
1.6 ความถูกต้องของเนื้อหา	63 63%	33 33%	4 4%	-	-	4.59	0.57	มากที่สุด

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจฉบับดลใจคอสเพลย์ (ต่อ)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
1.7 เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	60 60%	38 38%	2 2%	-	-	4.58	0.54	มากที่สุด
<b>2. ด้านตัวอักษร</b>								
2.1 ตัวอักษรมีความเหมาะสมกับจอภาพ	63 63%	35 35%	2 2%	-	-	4.61	0.53	มากที่สุด
2.2 ตัวอักษรไม่มีสีสันเหมาะสม	48 48%	40 40%	12 12%	-	-	4.36	0.69	มาก
2.3 ข้อความสะกดได้ถูกต้อง	77 77%	23 23%	-	-	-	4.77	0.42	มากที่สุด
2.4 ตัวอักษรอ่านง่าย	49 49%	40 40%	11 11%	-	-	4.38	0.68	มาก
<b>3. ด้านภาพนิ่ง</b>								
3.1 ขนาดภาพมีความเหมาะสม	62 62%	33 33%	5 5%	-	-	4.57	0.59	มากที่สุด
3.2 ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	60 60%	35 35%	5 5%	-	-	4.55	0.59	มากที่สุด
3.3 ภาพมีการใช้ CG ที่เหมาะสม	55 55%	42 42%	3 3%	-	-	4.52	0.56	มากที่สุด
3.4 ภาพสื่อความหมายที่ง่ายต่อการรับรู้	62 62%	32 32%	6 6%	-	-	4.56	0.61	มากที่สุด
<b>4. ด้านวิดีโอทัศน์สัมภาษณ์</b>								
4.1 ภาพมีความสวยงาม	49 49%	46 46%	5 5%	-	-	4.44	0.59	มาก
4.2 ความคมชัดของภาพ	56 56%	33 33%	11 11%	-	-	4.45	0.69	มาก

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจฉบับศาลใจคอสเพลย์ (ต่อ)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
4.3 ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา	87 87%	13 13%	-	-	-	4.87	0.34	มากที่สุด
4.4 ระยะเวลาในการแสดงภาพ	49 49%	47 47%	4 4%	-	-	4.45	0.58	มาก
4.5 ความสะดวกในการเข้าถึงด้วย QR Code	70 70%	24 24%	6 6%	-	-	4.64	0.59	มากที่สุด
<b>5. ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์</b>								
5.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านดี	77 77%	19 19%	4 4%	-	-	4.73	0.53	มากที่สุด
5.2 เมนูการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใช้ได้ง่าย	64 64%	34 34%	2 2%	-	-	4.62	0.53	มากที่สุด
5.3 การเข้าถึงสื่ออื่นจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทำได้ง่าย	69 69%	27 27%	4 4%	-	-	4.65	0.56	มากที่สุด
<b>6. ด้านภาพรวมของหนังสือ</b>								
6.1 ความสวยงามของรูปเล่ม	67 67%	32 32%	1 1%	-	-	4.66	0.50	มากที่สุด
6.2 ความสวยงามของปก	78 78%	20 20%	2 2%	-	-	4.76	0.47	มากที่สุด
6.3 ความเป็นเอกลักษณ์/ต้นฉบับ	59 59%	40 40%	1 1%	-	-	4.58	0.52	มากที่สุด
6.4 องค์ประกอบของหน้ากระดาษ	52 52%	39 39%	9 9%	-	-	4.43	0.66	มาก
ความพึงพอใจในภาพรวม						4.55	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจ ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน หลังการใช้หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ และ E-Book ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.55 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาที่มีความชัดเจน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.44 เนื้อหาที่มีความต่อเนื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.18 ภาพประกอบเหมาะกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.57 การนำเข้าสู่เนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.25 เนื้อหาไม่ซับซ้อน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 ความถูกต้องของเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58

ด้านตัวอักษร ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ตัวอักษรมีความเหมาะสมกับจอภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.61 ตัวอักษรมีสีสันทันเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36 ข้อความสะกดได้ถูกต้อง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.77 ตัวอักษรอ่านง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.38

ด้านภาพนิ่ง ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ขนาดภาพมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.57 ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.55 ภาพมีการใช้ CG ที่เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 ภาพสื่อความหมายที่ง่ายต่อการรับรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56

ด้านวีดิทัศน์สัมภาษณ์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ภาพมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.44 ความคมชัดของภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.45 ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.87 ระยะเวลาในการแสดงภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.45 ความสะดวกในการเข้าถึงด้วย QR Code อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64

ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านดี อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.73 เมนูการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใช้ได้ง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 การเข้าถึงสื่ออื่นจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทำได้ง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.65

ภาพรวมของหนังสือ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความสวยงามของรูปเล่ม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 ความสวยงามของปก อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 ความเป็นเอกลักษณ์/ต้นฉบับ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58 องค์ประกอบของหน้ากระดาษ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.43

3.1.1.4 การเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา โดยพิจารณาจากความถนัดของอาจารย์แต่ละท่านในสาขาให้สอดคล้องกับโครงการพิเศษ จึงไปติดต่อกับ อาจารย์ ดร.วิษพร เทียบจัตุรัส เพื่อเป็นที่ปรึกษาหลักของโครงการและแนะนำสื่อสิ่งพิมพ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

### 3.1.2 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อ ได้แก่ นิยามคอสเพลย์ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

3.1.2.2 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาสื่อได้แก่ Adobe Illustrator , Adobe Lightroom , Adobe Premiere pro , Adobe Photoshop , Adobe Indesign

3.1.2.3 ข้อมูลที่ใช้ในการผลิตสื่อได้แก่ หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

3.1.3 ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ความต้องการในการที่จะให้หนังสือออกมาหน้าตาเป็นไปในรูปแบบใด ที่งานคอสเพลย์ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร

3.1.3.1 ออกแบบแบบสอบถามว่าหนังสือที่จะจัดทำขึ้นควรไปในทิศทางไหนและนำแบบสอบถามที่ได้จัดทำขึ้นไปส่งให้กับที่ปรึกษาโครงการพิเศษดูว่ามีความเหมาะสมในการใช้ทำข้อมูลแล้วหรือยัง ควรมีการปรับแก้ไขในส่วนไหนเพิ่มเติม

3.1.3.2 รวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ และการลงพื้นที่โดยสำรวจการใช้สื่อต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย และทำแบบสอบถามถึงความต้องการในการทำหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ และจะทำการรวบรวมประเด็นหลักในการนำข้อมูลที่จะมาพัฒนาเป็นหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ให้มีความเหมาะสมและลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดให้มีความน่าสนใจ

3.1.3.3 สรุปผลการลงพื้นที่เพื่อกำหนดขอบเขตการจัดทำโครงการได้ว่าจะผลิตหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ เกี่ยวกับหัวข้อ แรงบันดาลใจที่ทำให้ตัดสินใจที่จะมาคอสเพลย์

### 3.1.4 ขั้นตอนการผลิตหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

#### 3.1.4.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-production)

- ก) สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสื่อที่จะผลิตและกำหนดหัวข้อโครงการพิเศษ
- ข) กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
- ค) ลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการในการผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ
- ง) ออกแบบรูปเล่มหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์
- จ) สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

#### 3.1.4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ก) เริ่มออกแบบหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งจัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบ ดังตัวอย่างขั้นตอนการทำต่อไปนี้

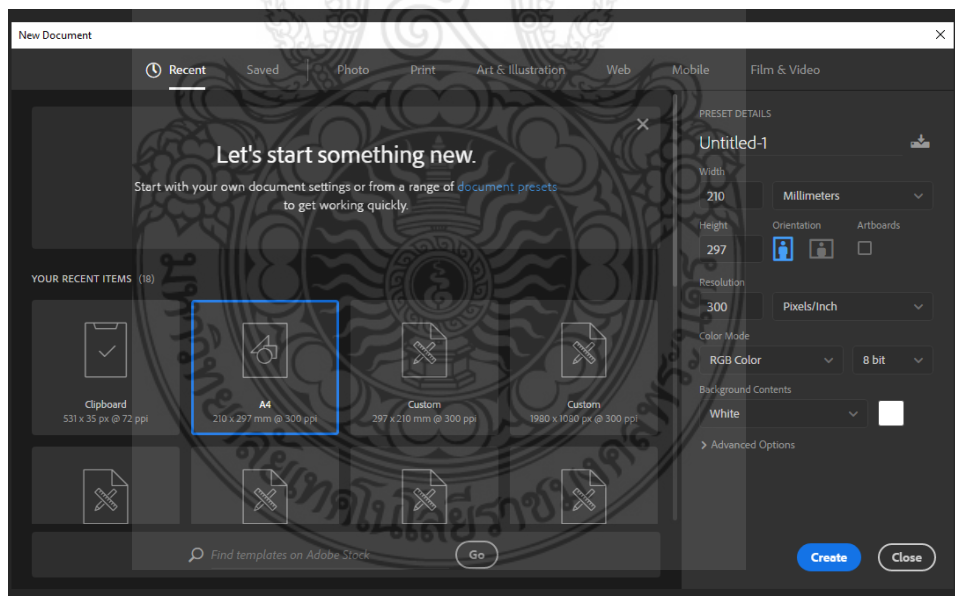





ภาพที่ 3.1 ภาพโปรแกรม Adobe Photoshop cc

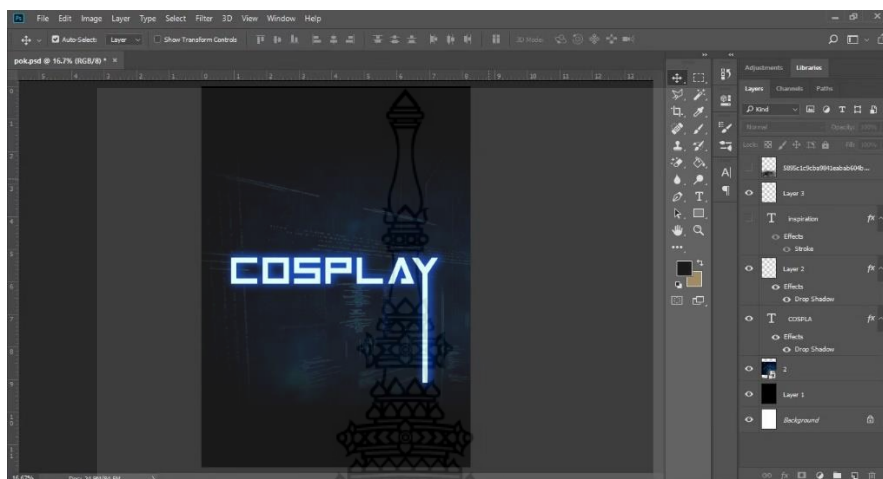
ข) ขั้นตอนการตั้งค่าและออกแบบหนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์  
 เปิดไฟล์ใหม่ File > NEW (Ctrl+N) ตั้งชื่อ Name > Size (เลือก A4) > Orientation (เลือกแนวตั้ง) >  
 Color Mode (เลือก CMYK) > Resolution (High 300 ppi) โดยการตั้งค่าสีต่าง ๆ นี้ทำเพื่อส่งเข้าโรง

พิมพ์






ภาพที่ 3.2 การเปิดไฟล์ใหม่ (1)

เมื่อเปิดไฟล์ใหม่ ให้นำภาพที่เราต้องการที่จะออกแบบมาจัดวางลงในโปรแกรมจากนั้นกด Ctrl+T เพื่อปรับขนาดตามความต้องการ > Enter >  เลือกตัวอักษรที่เราต้องการที่จะใช้พิมพ์บนหน้าปก > Enter > นำภาพที่ต้องการจะตกแต่งมาตัดว่าตามความเหมาะสมของงาน > Shift+Ctrl+S เลือกที่จัดเก็บผลงาน



ภาพที่ 3.3 ภาพหน้าปกหนังสือ

ค) ขั้นตอนการทำเนื้อหาของหนังสือ  
เปิดไฟล์ใหม่ ให้นำภาพที่เราต้องการที่จะนำมาเป็นพื้นหลัง มาจัดวางตามความเหมาะสม > กดที่  เพื่อพิมพ์เนื้อหาที่เราต้องการ > กดที่  เพื่อสร้างวงกลมขึ้น > กดที่  เพื่อเล็ดและเทสีลงในวงกลมก่อนนำภาพมาจัดวาง > Shift+Ctrl+S เลือกที่จัดเก็บผลงาน

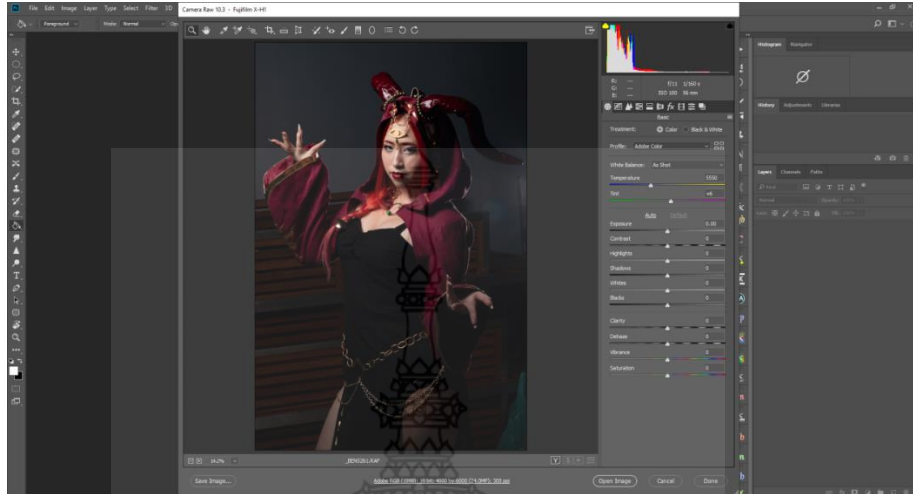


ภาพที่ 3.4 ภาพเนื้อหาภายในหนังสือ




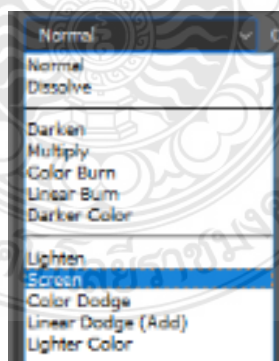
- ง) ขั้นตอนการปรับแต่งภาพ  
เปิดไฟล์ใหม่ > นำภาพเข้ามา > ปรับแสงสีตามความเหมาะสม > กด

Open Image



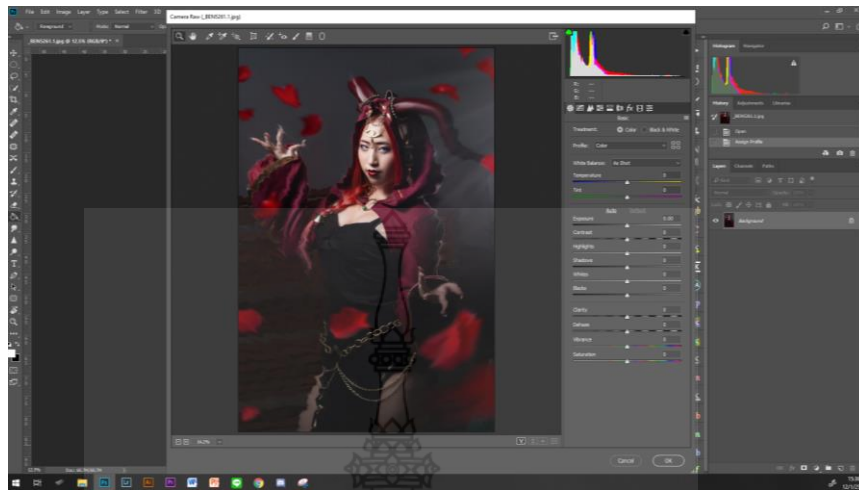
ภาพที่ 3.5 ภาพปรับแสงปรับสี

- จ) ปรับรูปหน้าผิวและใส่ CG > กดที่  เพื่อลบสิ่งกวนตาเช่นสิ่วหรือ ผดผื่น > กด Ctrl+Shift+X เพื่อแก้ไขและปรับรูปหน้าให้เข้าที่ > เลือกภาพ CG ให้เหมาะกับตัวละคร > นำภาพมาจัดทำให้สวยงามจากนั้นเลือกเมนูตามภาพที่ 3.6 อยู่ทางด้านขวาของโปรแกรม เพื่อที่จะทำให้ CG เป็นส่วนหนึ่งของภาพ



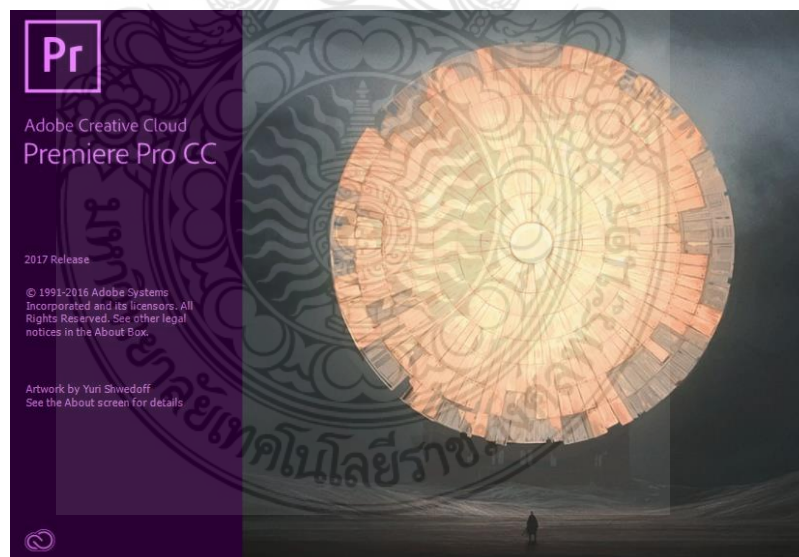
ภาพที่ 3.6 ภาพคำสั่งทำให้ CG เป็นหนึ่งเดียวกับภาพ

Ctrl+Shift+E เพื่อรวม Layers > กด Ctrl+Shift+A เพื่อปรับแสงสี  
ให้เกิดความพอดี > Shift+Ctrl+S เลือกที่จัดเก็บผลงาน



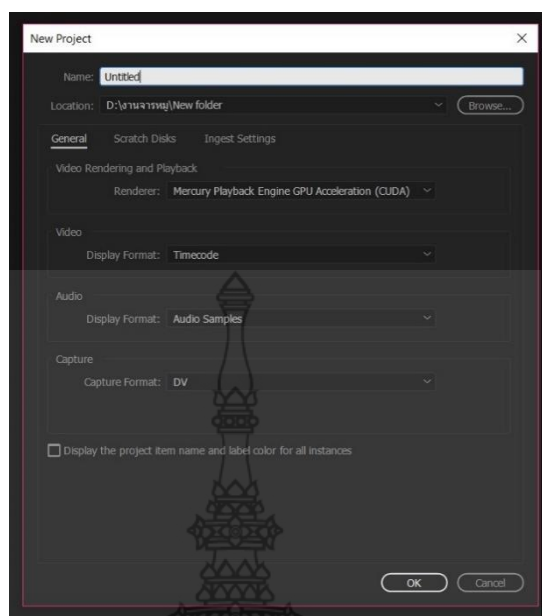
ภาพที่ 3.7 ภาพหลังการปรับแต่งและใส่ CG

ข) ขั้นตอนการผลิตคลิปวิดีโอ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการลำดับภาพ เพื่อให้คลิปวิดีโอมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้



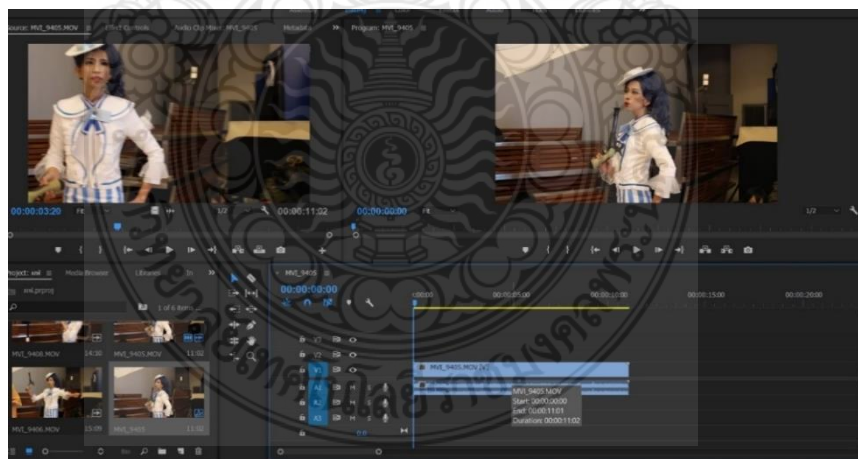
ภาพที่ 3.8 ภาพโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC

New Project > ตั้งชื่อ Name > เลือกที่เก็บไฟล์งาน Location > OK



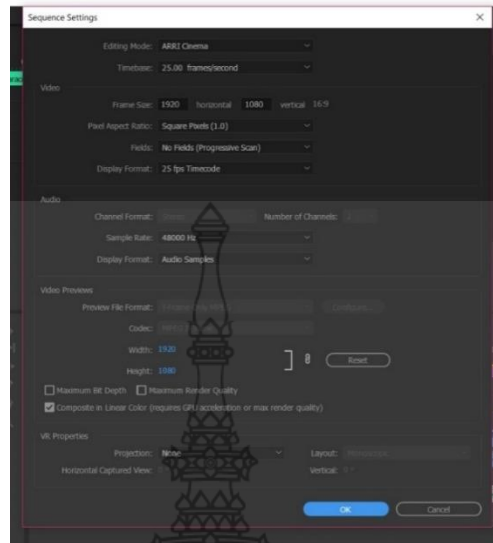
ภาพที่ 3.9 การเริ่มต้นในการตั้งชื่องาน

หลังจากนั้นนำไฟล์วิดีโอเข้ามาให้โปรแกรมเพื่อเริ่มทำการตัดต่อคลิป File > Import > เลือกไฟล์งานของเรา > Open > ลากคลิปวิดีโอไปวางไว้ที่แทป timeline






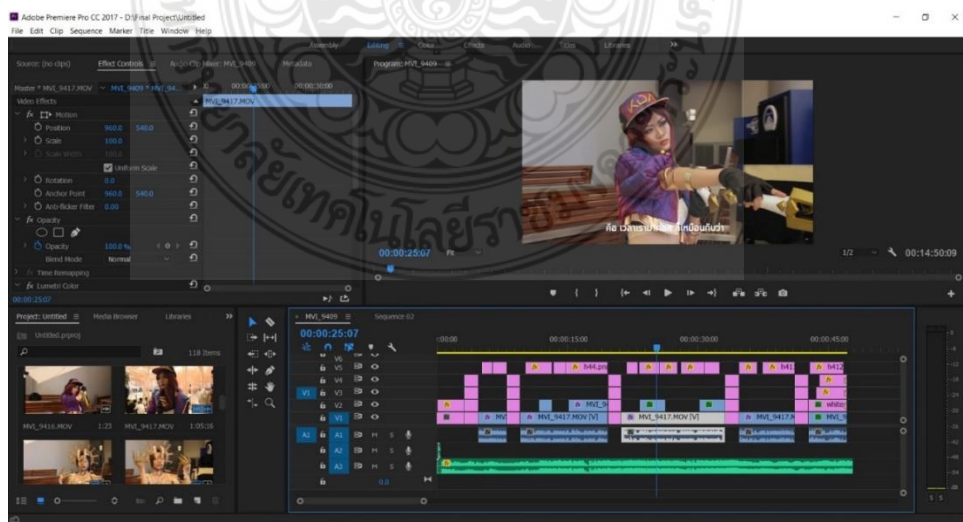
ภาพที่ 3.10 การเตรียมพร้อมก่อนจะเริ่มตัดต่อ

ตั้งค่าหน้าต่างของคลิปวิดีโอตามที่เรต้องการ Sequence > Sequence Settings > ตั้งค่าตามที่เรต้องการ



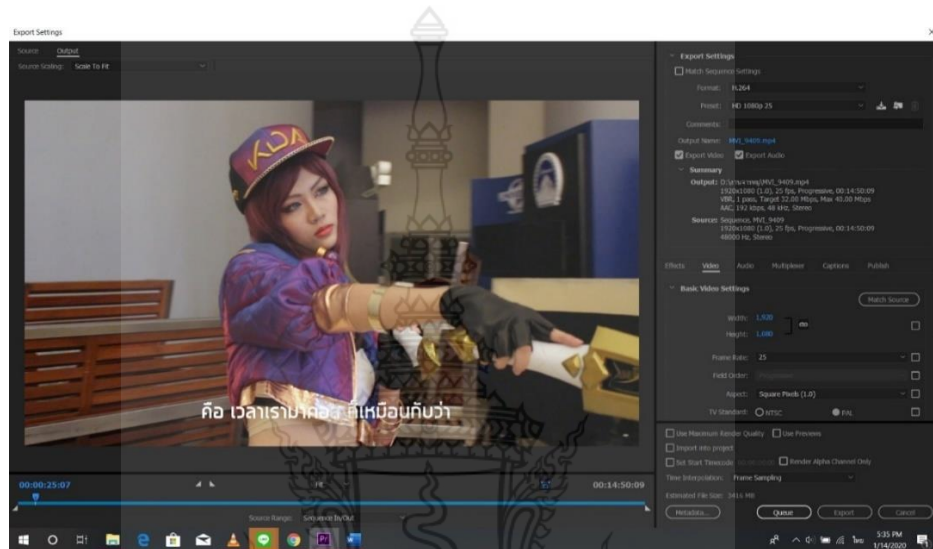
ภาพที่ 3.11 การตั้งค่า Sequence

เมื่อเราตั้งค่าทุกอย่างเสร็จสิ้น ให้เราดูคลิปวิดีโอและเลือกช่วงที่เราต้องการ > และใช้เครื่องมือ  Razor tool (C) ตัดคลิปวิดีโอช่วงที่เราต้องการ > ลบส่วนที่เราไม่ต้องการทิ้งไป > ใช้เครื่องมือ  ลากคลิปวิดีโอให้มาต่อกัน หรือ คลิกขวา  ตรงช่องว่างระหว่างคลิปแล้วกด Ripple Delete > ตัดคลิปวิดีโอตามที่เรต้องการได้เลย



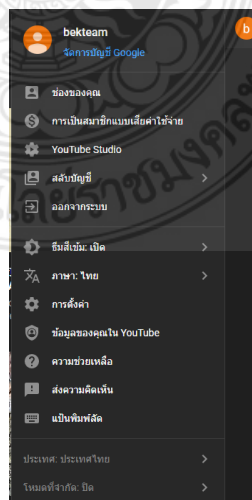
ภาพที่ 3.12 เมื่อตัดต่อเสร็จ

เมื่อเราตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้วให้เราทำการเรนเดอร์ไฟล์งานให้เป็นคลิปวิดีโอ File > Export > Media > เลือกนามสกุลของไฟล์งานที่ Format > เลือก H.264 เพื่อให้ไฟล์งานของเราเป็นนามสกุล .mp4 > เลือก Preset > HD 1080p 25 > ใส่ชื่อของคลิปวิดีโอที่ Output Name > เช็คว่าความเรียบร้อยของตัววิดีโอ > เมื่อเช็คเรียบร้อยแล้วให้กด Export > คลิปวิดีโอที่สมบูรณ์จะอยู่ในโฟลเดอร์ที่เราเลือกไว้



ภาพที่ 3.13 หน้าต่างการตั้งค่าการ Export

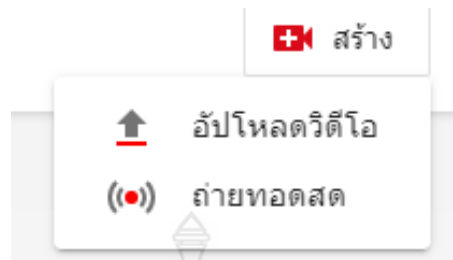
ข) ขั้นตอนการอัปงานขึ้นบน youtube  
 เข้า [www.youtube.com](http://www.youtube.com) > เข้าสู่ระบบด้วย Gmail > คลิกด้านบน  
 ทางขวาไปที่ช่องของคุณ



ภาพที่ 3.14 ภาพการเข้าช่อง Youtube



มองที่มุมขวาบนคลิกที่ YOUTUBE STUDIO > มองทางด้านขวาบนกดสร้าง



ภาพที่ 3.15 ภาพการอัปโหลดวิดีโอ ลง Youtube

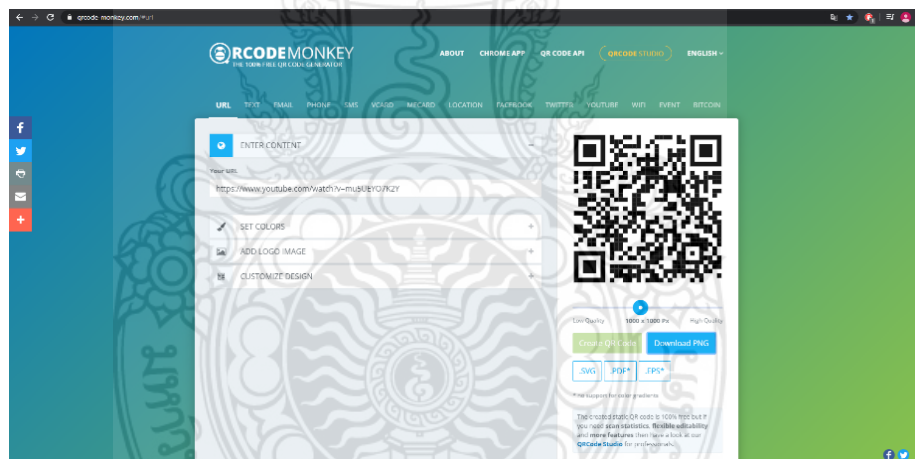
ณ) ขั้นตอนการทำ QR Code

เข้า <https://www.qrcode-monkey.com/#url> > นำลิ้งค์ VDO

ของเราขึ้นมาวาง ในช่อง Your URL > กด

Create QR Code

Download PNG



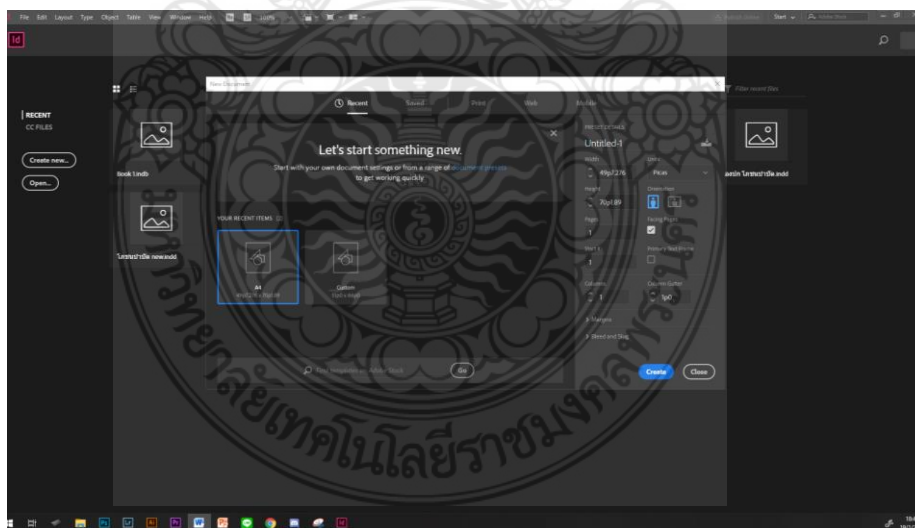
ภาพที่ 3.16 ภาพเว็บไซต์ทำ QR code

ญ) ขั้นตอนการรวมเล่มให้เป็นในรูปแบบของหนังสือและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Indesign เพื่อให้ง่ายต่อการจัดรูปแบบของหนังสือ




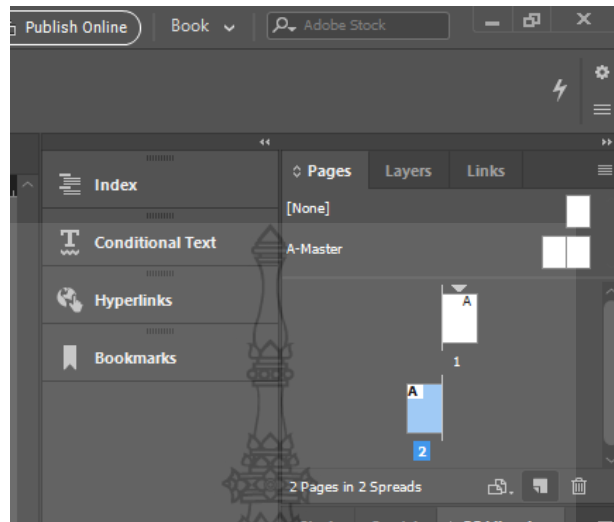
ภาพที่ 3.17 ภาพโปรแกรม โปรแกรม Adobe Indesign

เปิดโปรแกรม >New > Document < A4 > Create



ภาพที่ 3.18 ภาพการตั้งค่าให้กลายเป็นหนังสือ

เพิ่มหน้าตามที่เราร้องการจะจัดวาง> กดที่  เพื่อเพิ่มจำนวนหน้า



ภาพที่ 3.19 ภาพการเพิ่มหน้ากระดาษ

วางให้พอดีกับหน้ากระดาษโดยการดึงรูปภาพที่จัดเตรียมไว้มาจัดวาง

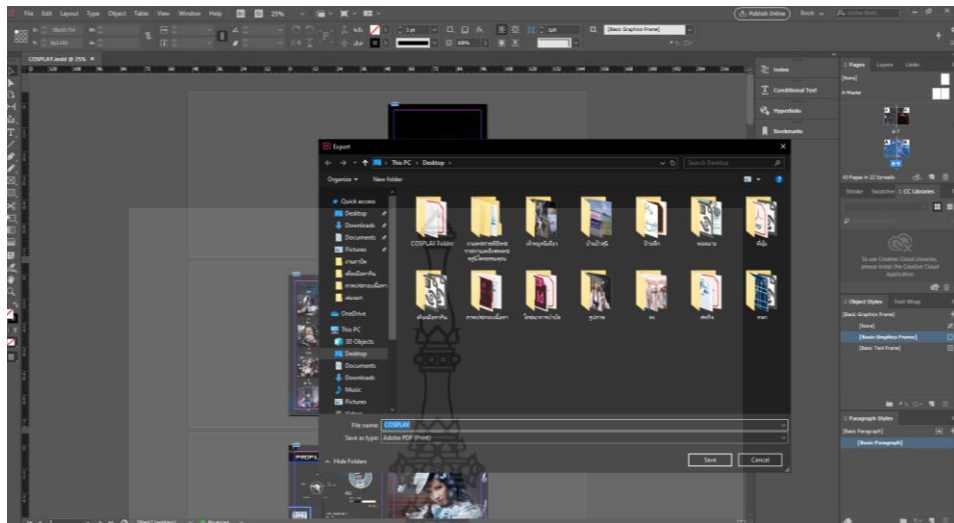


ภาพที่ 3.20 ภาพขั้นตอนการจัดวางเนื้อหา



File > Export > เลือกพื้นที่ในการจัดเก็บงาน > Adobe PDF (Print) >

Save

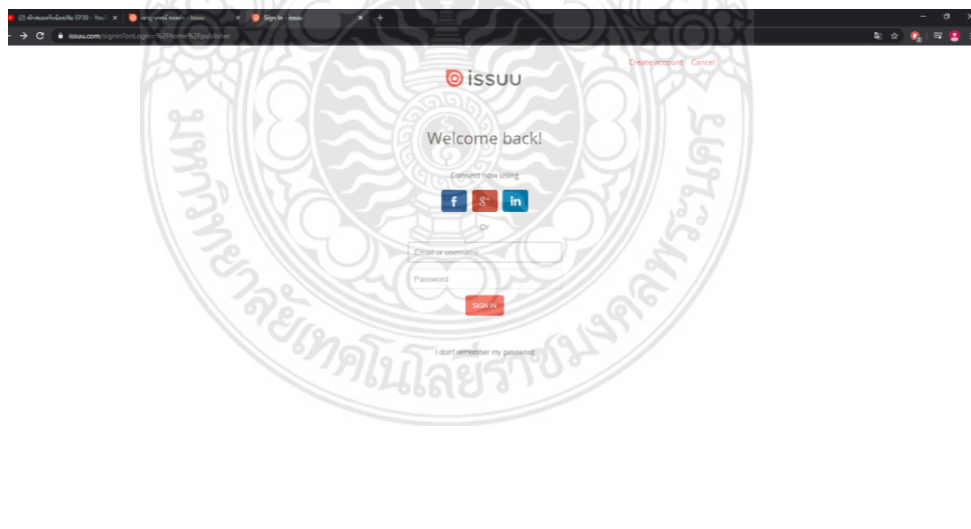


ภาพที่ 3.21 ภาพขั้นการทำให้เป็นหนังสือ

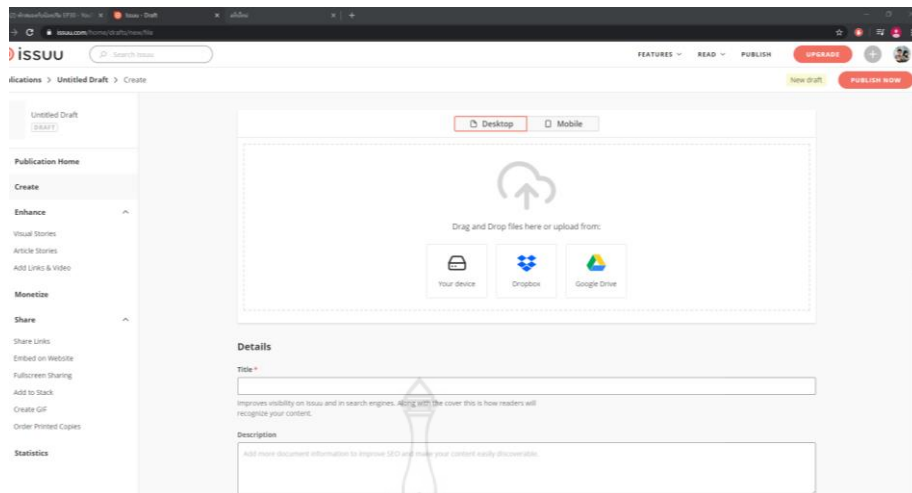
ก) การนำหนังสือของเราขึ้นเว็บในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เข้าเว็บ [www.issuu.com](http://www.issuu.com) > สมัครเข้าใช้งาน > Log in > +ADD

CONTENT > นำงานของเราอัปลงไป



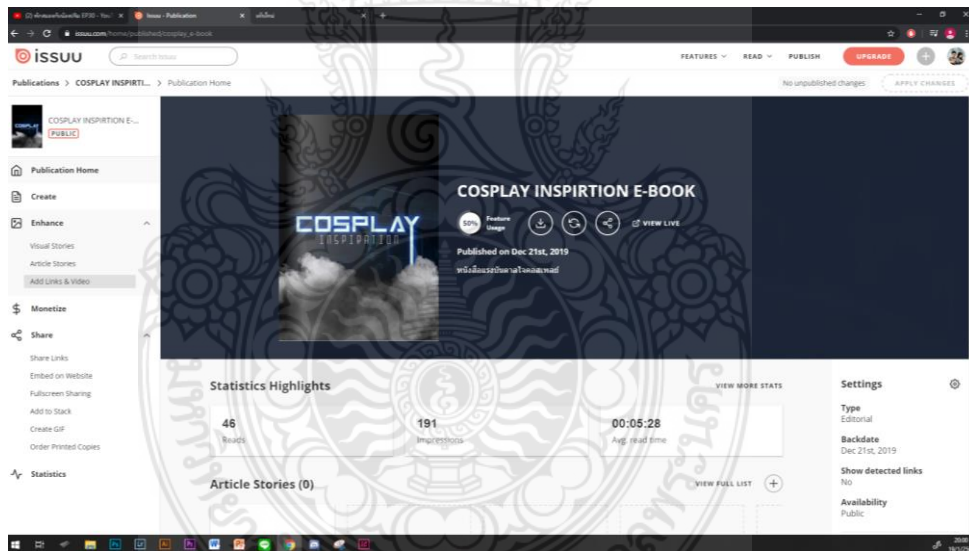
ภาพที่ 3.22 ภาพหน้าต่างสำหรับเข้าใช้งาน Issuu



ภาพที่ 3.23 ภาพหน้าที่ใช้ในการอัฟงาน

ก) ขั้นตอนการเพิ่ม Links และ VDO ไปที่งานที่เราอัฟเสร็จเรียบร้อยแล้ว

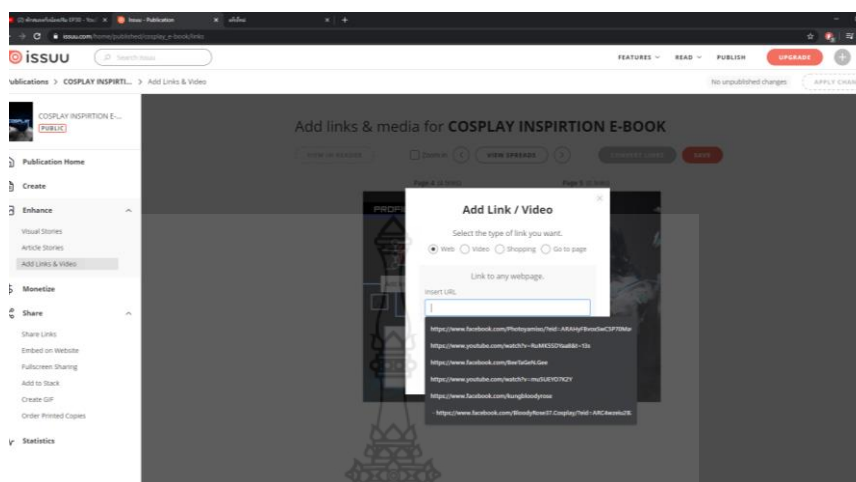
> กดที่ **Add Links & Video**



ภาพที่ 3.24 ภาพชิ้นงานที่อัฟขึ้น Issuu เสร็จสมบูรณ์

เลือกหน้าที่เราต้องการจะเชื่อม Links > ลากส่วนที่ต้องการจะเชื่อม

> นำLinks มาใส่ > Done



ภาพที่ 3.25 ภาพการเชื่อม Links

### 3.1.4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

- ก) นำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษจากนั้นปรับปรุงแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- ข) นำแบบสอบถามความเหมาะสมไปเสนอ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องก่อนการสร้างแบบสอบถามเพื่อนำไปใช้จริง
- ค) แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของอาจารย์ผู้สอนก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล
- ง) นำผลงานที่ผลิตไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านประเมินและให้ข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 3.1 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
<b>1. ด้านการออกแบบ</b>								
1.1 ภาพและองค์ประกอบมีความสวยงาม	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก

ตารางที่ 3.1 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจฉบับศาลใจคอสเพลย์โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
1.2 รูปแบบของหนังสือมีความน่าสนใจ	1 33.33%	1 33.33%	1 33.33%	-	-	4.00	1.00	มาก
1.3 ตัวหนังสือมีความชัดเจนอ่านง่าย	1 33.33%	-	2 66.67%	-	-	3.67	1.15	มาก
1.4 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสม	1 33.33%	1 33.33%	1 33.33%	-	-	4.00	1.00	มาก
1.5 มีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
<b>2. ด้านเนื้อหา</b>								
2.1 การนำเข้าสู่เนื้อหา	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
2.2 การนำเสนอเนื้อหาที่มีความชัดเจน	1 33.33%	2 66.67%	-	-	-	4.33	0.58	มาก
2.3 เนื้อหาที่ใช้เสนอมีความต่อเนื่อง	-	3 100%	-	-	-	4.00	0.00	มาก
2.4 รูปภาพประกอบเนื้อหาในการนำเสนอ	1 33.33%	2 66.67%	-	-	-	4.33	0.58	มาก
2.5 ความถูกต้องของเนื้อหา	-	3 100%	-	-	-	4.00	0.00	มาก
2.6 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	1 33.33%	2 66.67%	-	-	-	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 3.1 ผลการประเมินความพึงพอใจ ของหนังสือแรงบันดาลใจฉบับศาลใจคอสเพลย์โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
2.7 เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	1 33.33%	2 66.67%	-	-	-	4.33	0.58	มาก
<b>3. ส่วนของวีดิทัศน์สัมภาษณ์</b>								
3.1 เนื้อหาของวีดิทัศน์เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าสนใจ	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
3.2 คุณภาพของวีดิทัศน์	-	1 33.33%	2 66.67%	-	-	3.33	0.58	ปานกลาง
3.3 ความสะดวกในการเข้าถึงวีดิทัศน์	-	3 100%	-	-	-	4.00	0.00	มาก
3.4 ตำแหน่งในการจัดวาง QR Code เหมาะสม	1 33.33%	2 66.67%	-	-	-	4.33	0.58	มาก
<b>4. ส่วนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์</b>								
4.1 เมนูของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความง่ายต่อความเข้าใจ	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
4.3 มีความง่ายในการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	-	2 66.67%	1 33.33%	-	-	3.67	0.58	มาก
ความพึงพอใจในภาพรวม						3.91	0.56	มาก

จากตารางที่ 3.1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ของหนังสือ แรงบندانตลใจคอสเพลย์ ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่มีค่าเฉลี่ย 3.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านการออกแบบ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ภาพและองค์ประกอบมีความสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 รูปแบบของหนังสือมีความ น่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ตัวหนังสือมีความชัดเจนอ่านง่าย อยู่ในระดับมากมี ค่าเฉลี่ย 3.67 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ กับผู้อ่าน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

ด้านเนื้อหา พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การนำเข้าสู่เนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 การนำเสนอเนื้อหาที่มีความชัดเจน อยู่ในระดับมาก มี ค่าเฉลี่ย 4.33 เนื้อหาที่ใช้นำเสนอมีความต่อเนื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รูปภาพประกอบ เนื้อหาในการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ความถูกต้องของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มี ค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33

ส่วนของวิดิทัศน์สัมภาษณ์ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาของวิดิทัศน์เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าเสนอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 คุณภาพของวิดิทัศน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33 ความสะดวกในการเข้าถึงวิดิทัศน์ อยู่ในระดับมาก มี ค่าเฉลี่ย 4.00 ตำแหน่งในการจัดวาง QR Code เหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33

ส่วนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นราย ข้อ พบว่า เมนูของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความง่ายต่อความเข้าใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 มีความง่ายในการใช้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคือ ปรับรูปแบบในการจัดหน้าให้ดียิ่งขึ้น และใส่สีสี้นเพิ่มเติมในตัวขึ้นงาน บางหน้าควรเพิ่มรูปภาพ คู่หน้าแต่ละคู่ควรมีเคดสีไปในทางเดียวกัน ในส่วนของ วิดีโอควรจะมีโลโก้หรือชื่องานปิดท้ายคลิปสัมภาษณ์

#### 3.1.4.4 ปรับปรุงชิ้นงานตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ก) จัดทำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบندانตลใจคอสเพลย์
- ข) สรุปผลและนำเสนอในรูปแบบตาราง

#### 3.1.4.5 ขั้นตอนการจัดทำรายงาน

- ก) รายงานผลการพัฒนาการหนังสือแรงบندانตลใจคอสเพลย์ ในรายงาน

โครงการพิเศษ

- ข) นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตาม คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

### 3.1.4.6 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน

- ก) นำหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์และE-Book ที่ได้ มอบให้กับทางเพจ PropsOps Cosplay Site
- ข) นำหนังสือที่ได้ไปมอบให้กับทางห้องสมุด

## 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 1 เพื่อนำผลไปใช้ในการทำตัวชิ้นงานของโครงการพิเศษ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 28

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่แต่งคอสเพลย์ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 28 จำนวน 100 คน

ระยะที่ 2 เพื่อนำผลไปใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 29

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลที่เพิ่งเริ่มต้นคอสเพลย์ ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 29 จำนวน 100

คน

## 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การพัฒนาหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ใช้เครื่องมือเก็บข้อมูล สองระยะ คือ ระยะที่ 1 เพื่อนำผลไปใช้ในการทำตัวชิ้นงานของโครงการพิเศษ ระยะที่ 2 เพื่อนำผลไปใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

3.3.1 ก่อนการพัฒนาหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์มีการสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงาน Maruya ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ทาง Google Drive เพื่อกำหนดรูปแบบและเค้าโครงของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ จากการศึกษาปัญหาต่าง ๆ จึงนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามความเหมาะสมในการผลิตหนังสือ เพื่อที่จะให้ได้ผลงานเป็นที่พึงพอใจต่อผู้ใช้งาน โดยแบ่งแบบสอบถามตามหัวข้อดังต่อไปนี้

### 3.3.1.1 เป็นหนังสือ 2 ขนาด คือ ขนาดของ A4 และ ขนาด 1:1

อยากไห้หนังสือคอสเพลมีขนาดแบบใด

ขนาด A4

ขนาด 3:3

แบบที่ 1 A4

แบบที่ 2 3:3

ภาพที่ 3.26 ภาพแบบสอบถามขนาดของชิ้นงาน

### 3.3.1.2 เนื้อของหน้าปกกระดาษควรเป็นน้ำมันหรือด้าน

**เนื้อของกระดาษปก**

น้ำมัน

ด้าน

ภาพที่ 3.27 ภาพแบบสอบถามเนื้อกระดาษหน้าปก

### 3.3.1.3 เนื้อกระดาษด้านในควรเป็นมันหรือด้าน

**เนื้อของกระดาษด้านใน**

น้ำมัน

ด้าน

ภาพที่ 3.28 ภาพแบบสอบถามเนื้อกระดาษด้านใน



### 3.3.1.4 รูปแบบของปกหนังสือควรเป็นแบบที่1 หรือแบบที่2

รูปแบบของปกหนังสือ

#### รูปแบบที่1



#### รูปแบบที่2



ภาพที่ 3.29 ภาพแบบสอบถามตัวอย่างของชิ้นงาน

### 3.3.1.5 ในภาพควรมี CG หรือไม่ควรมี

การถ่ายภาพควรมี CG หรือไม่



- มี
- ไม่มี

ภาพที่ 3.30 ภาพแบบสอบถามการใส่ CG

3.3.2 หลังพัฒนาหนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์แล้ว ต้องนำหนังสือไปทดสอบความพึงพอใจ และหาปัจจัยด้วยเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถาม ซึ่งมี 2 ส่วนคือ

3.3.2.1 แบบสอบถามปัจจัยที่เป็นคำถามปลายเปิดซึ่งประกอบด้วยคำถามสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

3.3.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งใช้การประเมินแบบไลเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถาม 6 ด้าน ๆ ละ 3 – 7 คำถาม ดังนี้

ตารางที่ 3.2 คำถามในแบบสอบถาม

<b>1. ด้านด้านเนื้อหา</b>	
1.1	เนื้อหามีความชัดเจน
1.2	เนื้อหามีความต่อเนื่อง
1.3	ภาพประกอบเหมาะกับเนื้อหา
1.4	การนำเข้าสู่เนื้อหา
1.5	เนื้อหาไม่ซับซ้อน
1.6	ความถูกต้องของเนื้อหา
1.7	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
<b>2. ด้านตัวอักษร</b>	
2.1	ตัวอักษรมีความเหมาะสมกับจอภาพ
2.2	ตัวอักษรมีสีสันทันเหมาะสม
2.3	ข้อความสะกดได้ถูกต้อง
2.4	ตัวอักษรอ่านง่าย
<b>3. ด้านภาพนิ่ง</b>	
3.1	ขนาดภาพมีความเหมาะสม
3.2	ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
3.3	ภาพมีการใช้ CG ที่เหมาะสม
3.4	ภาพสื่อความหมายที่ง่ายต่อการรับรู้
<b>4. ด้านวิดิทัศน์สัมภาษณ์</b>	
4.1	ภาพมีความสวยงาม
4.2	ความคมชัดของภาพ
4.3	ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา
4.4	ระยะเวลาในการแสดงภาพ
4.5	ความสะดวกในการเข้าถึงด้วย QR Code
<b>5. ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์</b>	
5.1	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านดี
5.2	เมนูการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใช้ได้ง่าย
5.3	การเข้าถึงสื่ออื่นจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทำได้ง่าย

6. ด้านภาพรวมของหนังสือ	
6.1	ความสวยงามของรูปเล่ม
6.2	ความสวยงามของปก
6.3	ความเป็นเอกลักษณ์/ต้นฉบับ
6.4	องค์ประกอบของหน้ากระดาษ

### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ คณะผู้จัดทำเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบประเมินเพื่อสำรวจความเหมาะสมต่อหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.4.1 การประเมินความเหมาะสมของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ได้ให้บุคคลภายในงาน Maruya เป็นผู้ประเมินว่าตัวหนังสือควรเป็นรูปแบบใด

3.4.2 หลังจากพัฒนาหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์เสร็จสมบูรณ์ นำหนังสือไปทดสอบความพึงพอใจ โดยนำแบบสอบถามปัจจัยและความพึงพอใจและไปให้ผู้ร่วมงาน Maruya จำนวน 100 คน เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลเชิงปริมาณ

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ ด้วยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง และได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสม ดังนี้

3.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความเข้าใจในรูปแบบและเล่มหนังสือ คือ แบบประเมินความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์โดยวัดจากความพึงพอใจของผู้ที่กำลังเริ่มคอสเพลย์ว่ามีความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสัมพัทธ์แบบมีโครงสร้างชนิดประมาณค่า 2 ระดับ เพื่อใช้กับกลุ่มผู้ที่กำลังเริ่มคอสเพลย์ ที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร มีระดับการประเมินค่า 2 ระดับ คือ

ชอบ	หมายถึง	มีความสนใจในรูปแบบและเนื้อหา
ไม่ชอบ	หมายถึง	ไม่มีความสนใจในรูปแบบและเนื้อหา

3.5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจในผลงานหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ คือ แบบประเมินความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจในการคอสเพลย์โดยสอบถามความคิดเห็นและถูกปรับแก้ไขเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงของแบบสอบถามจากผู้เริ่มต้นคอสเพลย์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบชนิดประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อใช้กับผู้เริ่มต้นคอสเพลย์ มีระดับการประเมิน 5 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
- 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยมาก



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการจัดทำโครงการเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์ สามารถนำผลวิจัยมาสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผลการศึกษา
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

การจัดทำโครงการพิเศษเรื่องหนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์ สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

##### 5.1.1 วัตถุประสงค์

- 5.1.1.1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสมเพลย์
- 5.1.1.2 เพื่อผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book
- 5.1.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration

และ E-Book และการนำแนวคิดไปใช้งานในอนาคต

##### 5.1.2 ขอบเขตการศึกษา

###### 5.1.2.1 ด้านเนื้อหา

การศึกษาเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจในการคอสมเพลย์ ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ ได้แก่ 1) นิยามคอสมเพลย์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ 3) แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือ 4) สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 5) แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ 6) วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

###### 5.1.2.2 ด้านประชากรกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา

เนื่องจากโครงการพิเศษเรื่องหนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเพื่อผลิตหนังสือแรงบันดาลใจ Cosplay Inspiration และ E-Book คณะผู้จัดทำ ได้ผลิตหนังสือตามผลสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่มาจาก 2 ระยะคือ

การเก็บข้อมูลมี 2 ระยะ

ระยะที่ 1 เพื่อนำผลไปใช้ในการทำตัวชี้แจงงานของโครงการพิเศษ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 28

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่แต่งคอสเพลย์ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 28 จำนวน 100 คน

ระยะที่ 2 เพื่อนำผลไปใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ประชากร คือ บุคคลที่เข้าร่วมงาน Maruya ครั้งที่ 29

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลที่เพิ่งเริ่มต้นคอสเพลย์ ภายในงาน Maruya ครั้งที่ 29 จำนวน 100 คน

#### 5.1.2.3 ด้านสถานที่

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตและศูนย์การค้าสยามพารากอน

#### 5.1.2.4 ด้านเวลา

โครงการนี้ใช้ระยะเวลาในการจัดทำตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2561 – มีนาคม พ.ศ. 2563 โดยมีรายละเอียดดังนี้

เก็บรวบรวมข้อมูล	เดือนมกราคม – มีนาคม
ออกแบบผลงาน	เดือนมีนาคม – พฤษภาคม
จัดทำผลงาน	เดือนตุลาคม – ธันวาคม
แก้ไขผลงาน	เดือนมกราคม
นำผลงานส่งโรงพิมพ์	เดือนมกราคม – กุมภาพันธ์
เก็บข้อมูลผลสำรวจความเหมาะสม	เดือนกุมภาพันธ์
เผยแพร่และนำไปใช้	เดือนกุมภาพันธ์ – มีนาคม

### 5.1.3 ผลการศึกษา

5.1.3.1 จากศึกษาเรื่องปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์ ทำให้พบว่าการดูการ์ตูนและเล่นเกมเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้คนอยากเริ่มต้นที่จะเข้าสู่วงการคอสเพลย์ และมีการถูกผู้อื่นเชิญชวนให้มาคอสเพลย์ ศึกษาจากเลเยอร์คอสเพลย์คนอื่นทั้งในและต่างประเทศ เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานคอสเพลย์ เป็นปัจจัยรองที่ทำให้คนอยากมาเข้าร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

5.1.3.2 จากการลงทำผลสำรวจจึงทำให้เราได้เป็นตัวเล่มหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ดังนี้

หนังสือเล่ม จะมีขนาดเท่ากับกระดาษ A4 และมีหน้าปกเป็นกระดาษเนื้ออ่อน ด้านในเป็นกระดาษเนื้อด้าน มีจำนวนทั้งหมด 62 หน้า ภายในเล่มแบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกคือ ส่วนบทนำจะประกอบไปด้วย คำนำ สารบัญ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอสเพลย์ คู่มือการใช้หนังสือ ส่วนที่สองประกอบไปด้วย หน้าด้านขวาเป็นภาพถ่ายของบุคคลที่ให้สัมภาษณ์จำนวน 20 คน หน้าด้านซ้ายเป็นประวัติของตัวละครและบทสัมภาษณ์ ส่วนที่สามประกอบไปด้วย ด้านขวาเป็นภาพถ่ายของผู้จัดทำ ด้านซ้ายเป็นความในใจจากคณะผู้จัดทำ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ E-Book รูปแบบจะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือเล่ม แต่มีส่วนที่แตกต่างกัน คือ ส่วนแรกคู่มือการใช้งานจะเปลี่ยนไป ส่วนที่สองจากคอลัมน์บทสัมภาษณ์ จะเปลี่ยนเป็นวิดีโอสัมภาษณ์

5.1.3.3 เมื่อหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์เสร็จสมบูรณ์ คณะผู้จัดทำได้ลงทำผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อตัวชิ้นงาน และพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจเป็นอย่างมากต่อผลงานชิ้นนี้

## 5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการคอสเพลย์ ทำให้พบว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้ผู้คนให้มาสนใจในการคอสเพลย์ แต่ปัจจัยแรกคือชอบดูการ์ตูนและเล่นเกม นี่อาจจะเป็นสิ่งแรกที่ทำให้คนหันมาสนใจในการคอสเพลย์ เนื่องจากสมัยที่คนเรายังเป็นเด็กแน่นอนว่าทางครอบครัวก็ต้องมีการเปิดการ์ตูน ให้เด็ก ๆ ดูเพื่อเป็นการผ่อนคลายและเสริมสร้างทักษะในด้านต่าง ๆ ทั้งนี้ในปัจจุบันการ์ตูนก็เริ่มมีความแพร่หลายมากขึ้น รวมไปถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีบทบาทในวงการคอสเพลย์นี้อย่างมากเลยทีเดียว การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่มีการตีพิมพ์ตัวละครเสื้อผ้าหน้าผม ที่ทำให้ผู้ที่ได้ดูก็เกิดอาการที่อยากจะลองแต่งตัวดู จึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นในตอนนี้นั้นมีผู้คนแต่งคอสเพลย์อยู่จำนวนมาก บ้างก็จะแต่งเพียงคนเดียว บ้างก็จะแต่งแบบกลุ่มซึ่งบางคนอาจจะโดนชักชวนจากคนที่รู้จัก หรือเพื่อนสนิทดังนั้นนี่ก็เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้คนเข้าร่วมในการคอสเพลย์ ปัจจัยต่อมาคือ ศึกษาจากเลเยอร์คอสเพลย์ท่านอื่น เนื่องจากสมัยนี้มีการสร้างเพจของเลเยอร์คอสเพลย์มากขึ้นเรื่อย ๆ จึงทำให้เราสามารถเข้าถึงรูปภาพพวกนี้ได้ดียิ่ง หลายคนนั้นก็เปิดดูก็มีความรู้สึกที่อยากจะลองแต่งตัวตามดูบ้างสักครั้ง เมื่อมีการคอสเพลย์ก็ต้องมีกิจกรรมหรืองานคอสเพลย์ที่เหล่าบรรดาคอสเพลย์ทั้งหลายจะมาร่วมตัวกันในงานเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการพบปะกันในหมู่เพื่อน หรือโชว์การแต่งตัวละครทำตามตัวละครที่ตนเองได้คอสมา จึงอาจจะทำให้ผู้ที่ร่วมงานบางคนนั้นเกิดความรู้สึกที่อยากจะคอสเพลย์เหมือนกับบุคคลในงานบ้างและนี่ก็คือปัจจัยอย่างหนึ่งด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ก็ยังมีปัจจัยอีกมากมายที่ทำให้คนมาเข้าร่วมในการคอสเพลย์ไม่ว่าจะเป็นการรอกหักจากคนรักเก่า การเป็นโรคซึมเศร้า หรืออยากเปลี่ยนแปลงตนเองไปในทางที่ดีขึ้น เป็นต้น

จากการศึกษาเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ พบว่า หนังสือที่จัดทำขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากมีองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียที่ตัวเล่มหนังสือจะมี 2 รูปแบบคือ ตัวเล่มหนังสือที่จับต้องได้และตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในส่วนของตัวเล่มหนังสือจะประกอบด้วยตัวอักษรที่ดูทันกับยุคสมัย อ่านง่าย มีสีสันที่เหมาะสม และภาพนิ่งที่ดูน่าดึงดูดโดยการเพิ่มเติม CG ลงทำให้บุคคลที่อยู่ในรูปนั้นเสมือนมีพลังขึ้นมาจริง ๆ ในส่วนของตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะเป็นตัวที่เข้าถึงผู้คนได้ง่ายยิ่งขึ้น เนื่องจากสมัยนี้ผู้คนจะใช้สมาร์ทโฟนในการดูสื่อ



ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก จึงส่งผลดีกับตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็สามารถเปิดดูได้อย่างสะดวกง่ายดาย โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ก็จะประกอบด้วยตัวอักษร สี สัน เนื้อหาทุกอย่างจะเหมือนกันกับตัวหนังสือที่จับต้องได้ แต่จะมีเพียงแค่คอลัมน์สัมผัสเท่านั้นที่จะเปลี่ยนแปลงจากตัวหนังสือที่อ่านได้ เป็นคลิปวิดีโอสัมผัสแทน เมื่อหนังสือทั้งสองเล่มนี้ใส่ความเป็นสื่อมัลติมีเดียลงไปก็จะมีที่น่าสนใจและเหมาะสมกับยุคสมัยอีกด้วย และสอดคล้องกับ(ทวิศักดิ์, 2546 : 2) ที่พบว่า สื่อมัลติมีเดียที่มีทั้งตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มีส่วนช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้ดีกว่าแบบตัวหนังสืออย่างเดียว

### 5.3 สรุปข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง หนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์ พบอุปสรรคคือ งานอีเวนท์ที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์นั้นไม่ได้มีมากพอ จึงทำให้เมื่อเราจะลงทำผลสำรวจหรือทำงานใด ๆ ก็ตามจะต้องมีการวางแผนล่วงหน้าเป็นอย่างดี มิเช่นนั้นอาจจะทำให้งานของเราได้รับความเสียหายได้ ทั้งนี้ในการลงพื้นที่งานอีเวนท์ที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์จะต้องสำรวจสถานที่รวมไปถึงตารางงานการจัดของงานนั้น ๆ ว่า จัดที่ไหน เป็นพื้นที่เปิดหรือพื้นที่ปิด เพื่อที่จะจัดงานของเราได้อย่างมีระบบระเบียบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เรื่องอุปกรณ์ที่สำคัญต้องเตรียมความพร้อมให้ดี ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของแบตเตอรี่กล้อง ไมโครโฟนอัดเสียง

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาครั้งนี้ที่เป็นสื่อหนังสือแรงบันดาลใจคอสมเพลย์ ทั้งในรูปแบบเล่มของหนังสือ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ยังสามารถนำไปพัฒนาหรือออกแบบให้หนังสือมีเนื้อหาและความน่าสนใจมากขึ้นได้อีก เช่น การใส่เนื้อหาในส่วนต่าง ๆ ที่น่าสนใจเพิ่มลงไปภายในหนังสือ หรือการนำเทคโนโลยี AR เข้ามาใช้งานร่วมกับหนังสือ เพื่อให้หนังสือมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หรือสามารถนำแบบฟอร์มของหนังสือเล่มนี้ไปใช้ในเนื้อหาอื่น ๆ ได้เช่นกัน

## บรรณานุกรม

### ประเภทหนังสือ

- เขมทัต พิพิธนาบรรพ์. (2551). การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทย กับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. (2550). การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. (2549). การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Printed Media Production. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จินตนา พงศ์เพิ่มกิจวัฒนา. (2556). การศึกษาระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด และทัศนคติของการบอกต่อของบุคคลอื่น ที่มี อิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เออร์ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2555). Desktop Publishing e-book เพื่อส่งเสริมการใ้รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฬามณี นาเวศ, ชันยาภรณ์ ด่านเสถียร และปวันรัตน์ พันธุ์สุวรรณ. (2559). สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ของเด็กประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ทักษิณา ชัยอิทธิพรวงศ์. (2560). การออกแบบและผลิตนิตยสาร จากสื่อสิ่งพิมพ์สู่สื่อดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2549). การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ Printed Media. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือสวนสุนันทา.

### ประเภทออนไลน์

- กำธร สติรกุล. (2535). การผลิตหนังสือ. แหล่งที่มา: <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.p hp?book=16&chap=6&page=chap6.htm>. (28 มกราคม 2562).
- นุชนารถ โพธิ์โคตร. (2014). ความหมายของ E-book. แหล่งที่มา: <http://06550128-01.blogspot.com/>. (28 มกราคม 2562).
- ประเสริฐ. (2012). แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ. แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/492000>. (28 มกราคม 2562).

ภาคผนวก ก  
หนังสือขอความอนุเคราะห์





ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๓๓๔

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข

อาจารย์ประจำภาควิชาภาพยนตร์โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ด้วยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดการเรียนการสอนวิชา โครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยมีอาจารย์ ดร.วิษขพร เทียบจัตรัส เป็นผู้รับผิดชอบ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโครงการพิเศษ ด้านมัลติมีเดียตามความสนใจ การรายงานความก้าวหน้า การสรุปรายงานเป็นรูปเล่ม และการนำเสนอผลงาน

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินชิ้นงาน หัวข้อ “หนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์” ของโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในวันอังคารที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓ เวลา ๑๑.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญญาพัทธ์ กุสิยารังสิทธิ์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

ปฏิบัติราชการแทนคณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๓๒๗



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๕

กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณสมคิด พุกพงษ์ ตำแหน่ง ผู้กำกับภาพ

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดการเรียนการสอนวิชา วิศวกรรมพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยมี อาจารย์ ดร.วิษขพร เทียบจัตูรัส เป็นผู้รับผิดชอบ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโครงการพิเศษ ด้านมัลติมีเดียตามความสนใจ การรายงานความก้าวหน้า การสรุปรายงานเป็นรูปเล่ม และการนำเสนอผลงาน

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินชิ้นงาน หัวข้อ “หนังสือแรงบันดาลใจ คอสเพลย์” ของโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในวันอังคารที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓ เวลา ๑๑.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญญาพัทธ์ กุสิยารังสีหิณี)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย  
ปฏิบัติราชการแทนคณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๓๓๓



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐



กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์เวทิต ทองจันทร์

อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดการเรียนการสอนวิชา โครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยมี อาจารย์ ดร.วิชพร เทียบจตุรัส เป็นผู้รับผิดชอบ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโครงการพิเศษ ด้านมัลติมีเดียตามความสนใจ การรายงานความก้าวหน้า การสรุปรายงานเป็นรูปเล่ม และการนำเสนอผลงาน

ในการนี้ คณะฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินชิ้นงาน หัวข้อ “หนังสือแรงบันดาลใจ คอสเพลย์” ของโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในวันอังคารที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓ เวลา ๑๑.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญญาพัทธ์ กุสิยารังสิหิ์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

ปฏิบัติราชการแทนคณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑



ภาคผนวก ข  
ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ





ภาคผนวก ค  
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล



## แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์

ประเมินความเข้าใจในรูปแบบและเล่มหนังสือคอสเพลย์

ให้ผู้ใช้ประเมินเลือกตอบว่าชอบรูปแบบของหนังสือคอสเพลย์ในรูปแบบใด

เพศ

ชาย

หญิง

ภาพที่ ค.1 แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์

ประเมินความเข้าใจในรูปแบบและเล่มหนังสือคอสเพลย์

ให้ผู้ใช้ประเมินเลือกตอบว่าชอบรูปแบบของหนังสือคอสเพลย์ในรูปแบบใด

อยากใหหนังสือคอสเพลย์มีขนาดแบบใด

ขนาด A4      ขนาด 3:3

แบบที่ 1 A4

แบบที่ 2 3:3

ภาพที่ ค.2 แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์(1)

เนื้อของกระดาษปก

เนื้อมัน

เนื้อด้าน

เนื้อของกระดาษด้านใน

เนื้อมัน

เนื้อด้าน

ภาพที่ ค.3 แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (2)

รูปแบบของปกหนังสือ

### รูปแบบที่ 1

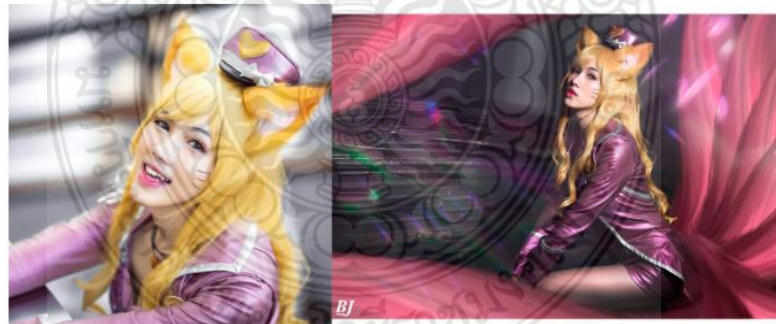


### รูปแบบที่ 2



ภาพที่ ค.4 แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (3)

การถ่ายภาพควรมี CG หรือไม่



- มี
- ไม่มี

ภาพที่ ค.5 แบบประเมินความต้องการในรูปแบบของเล่มหนังสือคอสเพลย์ (4)



## แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

ส่วนที่ 1 จาก 3

**แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์**

เป็นการวัดและประเมินผลความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

ชื่อ \*

เพศ \*  
 ชาย  
 หญิง

ต่อจากส่วนที่ 1 ไปยังส่วนถัดไป

ภาพที่ ค.6 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

ต่อจากส่วนที่ 1 ไปยังส่วนถัดไป

ส่วนที่ 2 จาก 3

**ส่วนที่ไม่มีชื่อ**

เป็นการวัดและประเมินผลความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

ชื่อ \*

เพศ \*  
 ชาย  
 หญิง

ต่อจากส่วนที่ 2 ไปยังส่วนถัดไป

ภาพที่ ค.7 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (1)

ส่วนที่ 3 จาก 3

### แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจ บันดาลใจคอสเพลย์

เป็นการวัดและประเมินผลความพึงพอใจของหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์

ส่วนเนื้อหา \*

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เนื้อหาที่มีความซึ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. เนื้อหาที่มีความต...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ภาพประกอบเห...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. การนำเข้าสู่เนื้อ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. เนื้อหาไม่ซับซ้อน...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ความถูกต้องช...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. เนื้อหาเหมาะสม...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.8 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (2)

ส่วนของตัวอักษร \*

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ตัวอักษรที่มีความ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ตัวอักษรที่มีสีสัน...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ข้อความสะกดใ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ตัวอักษรอ่านง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.9 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (3)

ส่วนของภาพนิ่ง *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ขนาดภาพมีคว...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.ภาพมีความสอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.ภาพมีการใช้ C...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.ภาพสื่อความห...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.10 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคนตาบอดใจคอสเพลย์ (4)

ส่วนของวีดิทัศน์สัมภาษณ์ *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ภาพมีความสว...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.ความคมชัดขอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.ภาพเคลื่อนไหว...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.ระยะเวลาในกา...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.ความสะดวกใน...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.11 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคนตาบอดใจคอสเพลย์ (5)

ส่วนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.หนังสืออิเล็กทรอนิกส์...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.เมนูการใช้งาน...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.การเข้าถึงสื่ออี...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.12 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคนตาบอดใจคอสเพลย์ (6)

ภาพรวมของหนังสือ \*

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ความสวยงามข...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ความสวยงามข...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ความเป็นเอกสั...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. องค์ประกอบขอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.13 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในหนังสือแรงบันดาลใจคอสเพลย์ (7)





## ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

### ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

คำอธิบายแบบฟอร์ม

ด้านกรอกแบบ *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ภาพและองค์ประกอบ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
รูปแบบของหนังสือ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ตัวหนังสือมีความ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
รูปแบบการนำเสนอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
มีการสร้างปฏิสัมพันธ์...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.14 ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ด้านเนื้อหา *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การนำเสนอเนื้อหา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การนำเสนอเนื้อหา...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาที่นำเสนอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
รูปภาพประกอบ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความถูกต้องของ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาที่มีความ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาที่มีความสอ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.15 ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (1)

ส่วนของวีดิทัศน์สัมภาษณ์ *					
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เนื้อหาของวีดิทัศน์...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
คุณภาพของวีดิทัศน์...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ตำแหน่งในการจ้...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพที่ ค.16 ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (2)

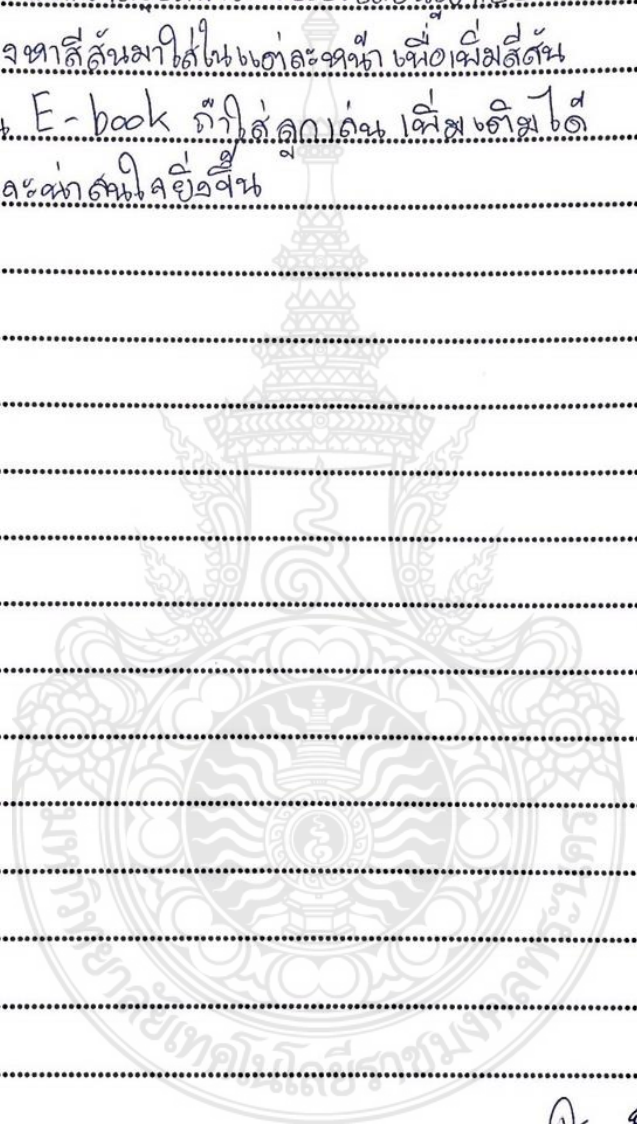
ส่วนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ *					
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เมนูของหนังสือ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
มีความง่ายในการ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


ภาพที่ ค.17 ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (3)



ข้อเสนอแนะ

- รูปแบบการจัดรูปหน้า ควรปรับเปลี่ยนรูปแบบ
- ลอจจาสี ล้นมาใส่ในช่องกระดาษ เนื้อพิมพ์ดีด
- ใน E-book ถ้าใส่ลูกเล่น ให้ดูดีมีสไตล์  
ก็จะได้คนดูเยอะขึ้น




  
 (สมคิด พานิช)  
 (6/1/2563)

ภาพที่ ข.1 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

## ข้อเสนอแนะ

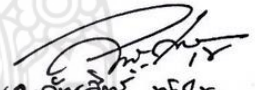
- ขาดเนื้อหา ส่วนหนึ่งเรื่อง ควร ระบุชื่อ ของคนเขียนไว้ด้วย
- ภาพที่ 2.1.1 Layer บนอินเตอร์เน็ต
- Video. ส่วนหนึ่งที่ อยู่ในรูป: รูปที่ 2.1.1.1
- Video ควร Logo จช
- ควร URL ให้ไว้ E-Book

  
 (ดร. (พ.ป.ป.)  
 ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะที่ 1. Mood Stone ของแต่ละเดือนที่ ตรง: 7/12/2564
- ข้อเสนอแนะที่ 2. ตัวอย่างในตัวอย่างที่ส่ง
- ข้อเสนอแนะที่ 3. E-Book ของ ~~...~~ 1/1/2564 ตรง: 12/12/2564

\* ภาพประกอบออกมาดีว่า ออกมาดีในรายละเอียด

  
 (อ.ฉัตรสุดา ทรัพย์...)   
 อาจารย์ประจำภาควิชาการคอมพิวเตอร์  
 คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 อ. 101

ภาพที่ ข.3 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (2)

ภาคผนวก ง  
รูปภาพการลงพื้นที่



ภาคผนวก จ  
ส่งมอบผลงาน







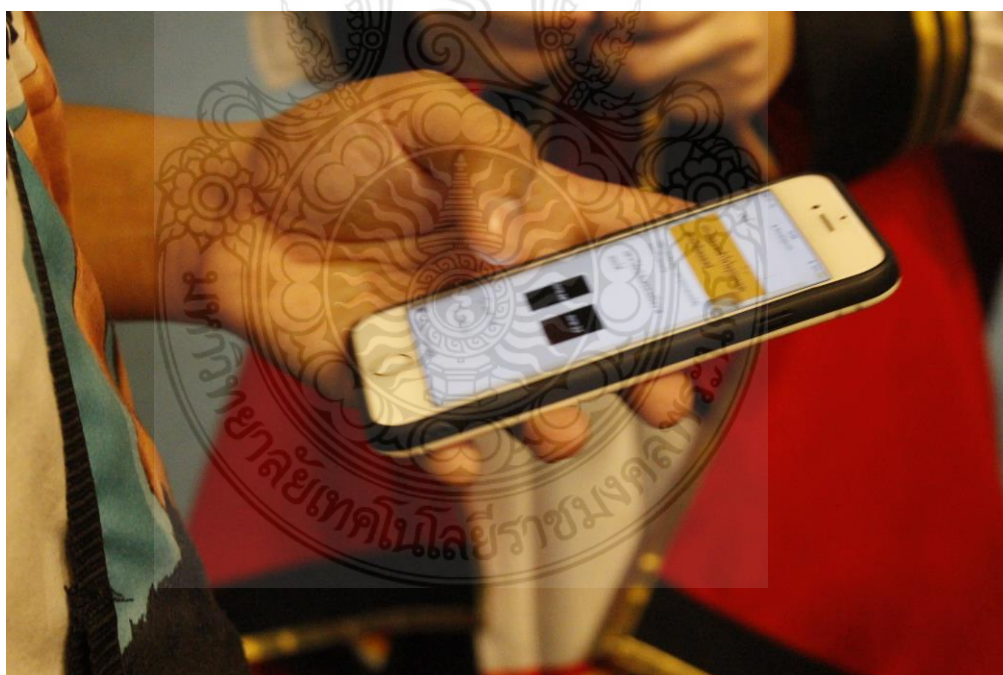
ภาพที่ จ.1 ภาพการส่งมอบชิ้นงาน



ภาพที่ จ.2 ภาพการส่งมอบชิ้นงาน (1)



ภาพที่ ง.1 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม



ภาพที่ ง.2 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (1)





ภาพที่ ง.3 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (2)



ภาพที่ ง.4 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถาม (3)



ภาพที่ ง.5 ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์



ภาพที่ ง.6 ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (1)



ภาพที่ ง.7 ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (2)



ภาพที่ ง.8 ภาพขณะกำลังลงทำภาพถ่ายภายในเล่มและคอลัมน์สัมภาษณ์ (3)





ภาพที่ ง.9 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถามความพึงพอใจ



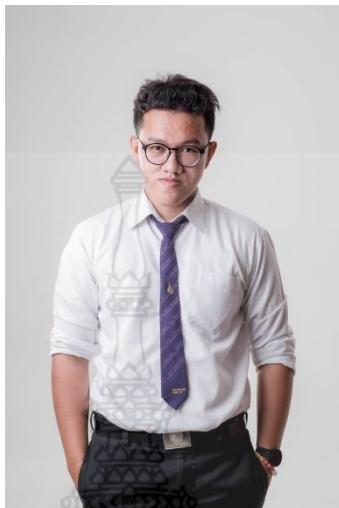
ภาพที่ ง.10 ภาพขณะกำลังลงทำแบบสอบถามความพึงพอใจ (1)

ประวัติคณะผู้จัดทำ





## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล

นายเจษฎากรณ์ ทองคำ

วัน เดือน ปีเกิด

2 เมษายน พ.ศ. 2541

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

25 อ่อนนุช 21/1 ถนนสุขุมวิท 77

เขตสวนหลวง แขวงอ่อนนุช

กรุงเทพมหานคร 10250

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 – ปัจจุบัน

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

พ.ศ. 2552 - 2558

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล

นางสาวธัญวรัตน์ กิมสวัสดิ์

วัน เดือน ปีเกิด

26 มกราคม พ.ศ. 2541

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

1154/116 ซอยสามเสน 32 ถนนสามเสน

แขวงนครไชยศรี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 – ปัจจุบัน

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

พ.ศ. 2556 - 2558

โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย

พ.ศ. 2552 - 2556

โรงเรียนสตรียะลา

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล

นางสาวจลญา ท่ากระเชียง

วัน เดือน ปีเกิด

29 ตุลาคม พ.ศ. 2540

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

519/41 สุขุมวี ศาลาธรรมสพน์ ทวีวัฒนา  
บรมราชชนนี 76 กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 – ปัจจุบัน

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย  
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
โรงเรียนมัธยมปทุมธานี

พ.ศ. 2552 - 2558

