

มิตี “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย



นางสาวจรรุณี สุขชัย

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต


สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“THAINESS” DIMENSION IN THAI COMIC BOOKS



Miss Charunee Sukchai

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย

โดย

นางสาวจารุณี สุขชัย

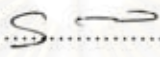
สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

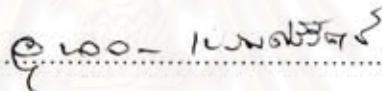
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

 คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

 กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จารุณี สุขชัย : มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย. ("THAINESS" DIMENSION IN THAI COMIC BOOKS) อ.ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ, 208 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะการปรับตัวจากอดีตจนถึงปัจจุบัน องค์ประกอบที่แสดงถึง "ความเป็นไทย" และปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทยซึ่งงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ หนังสือการ์ตูนไทย และบรรณาธิการ หรือผู้แต่งและวาดภาพหนังสือการ์ตูนไทย

จากการวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทยแบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้ ช่วงที่ 1 ยุคแรกของการ์ตูนไทย มีลักษณะการปรับตัวโดยผู้เขียนจะนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้านไทยมาผสมกับโครงเรื่องจากการ์ตูนอเมริกัน มาสู่ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย การปรับตัวในยุคนี้อยู่ในรูปแบบการนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลกัน อย่างแพร่หลาย แต่รูปแบบของการ์ตูนยังคงลักษณะความเป็นไทยในด้านการจัดหน้า และเมื่อเข้าสู่ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน มีการปรับตัวในโดยยังคง "ความเป็นไทย" เมื่อผู้เขียนและผู้วาดภาพยังคงนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องประวัติศาสตร์มาเขียนเป็นเนื้อหาของการ์ตูน โดยผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) แต่ผู้เสนอในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพลายเส้นให้มีความเป็นสากล (Globalization)

องค์ประกอบที่แสดงถึง "ความเป็นไทย" คือแหล่งที่มาของเนื้อเรื่อง โดยเป็นเรื่องที่นำมาจากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ อีกทั้งขยายแหล่งที่มาของเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ เช่น จากสื่อภาพยนตร์ หรือนำเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทยมานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูน ในส่วนของภาพและลายเส้น "ความเป็นไทย" ที่ปรากฏคือ ผู้วาดเน้นความสมจริงของภาพซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยและสอดแทรก "ความเป็นไทย" ผ่านสัญลักษณ์ และรหัสเอาไว้ในตัวละคร จาก การแต่งกาย อุปกรณ์สิ่งของ ที่ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย

จากการวิเคราะห์การ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภท การปรับตัวเพื่อรักษาความเป็นไทยที่ปรากฏสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) ประเภทของการ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้ได้ 2) ประเภทของการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ ซึ่งประเภทของการ์ตูนไทยส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มนี้ และ 3) ประเภทของการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

ในส่วนปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย เนื่องจากตลาดหนังสือการ์ตูนไทยไม่ได้ทำเป็นระบบธุรกิจจริงจัง และยังไม่มีการต่อยอดทางธุรกิจให้อยู่ในรูปแบบของสื่ออื่นๆ อีกทั้งคำตอบแทนของผู้วาดการ์ตูนมีอัตราที่ต่ำและรูปแบบการทำงานเป็นแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว ดังนั้นปัจจัยที่สำคัญต่อการตัดสินใจผลิตก็คือผู้ผลิตต้องดูกระแสตลาดของผู้อ่านในช่วงนั้นๆว่ามีความต้องการแนวการ์ตูนประเภทใด หรือนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงเวลานั้น เพื่อให้มีความทันสมัย และจะต้องสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเอง ละครให้เป็นที่รู้จักซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญที่ดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจ และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นการขยายฐานตลาดของผู้อ่านการ์ตูนให้มากขึ้น

ภาควิชา การประชาสัมพันธ์.....ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา 2550

498 52053 28 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEY WORD : THAI COMIC BOOKS

CHARUNEE SUKCHAI: "THAINESS" DIMENSION IN THAI COMIC BOOKS.

THESIS PRINCIPAL ADVISOR: ASSOC.PROF.KANJANA KAEWTHEP, PH.D.208 pp.

This research aims to study on the adjustment Thai comic books from the past until now, the elements of "Thainess" and factors related to selection and decision process of Thai comic book producer. This research is a qualitative study based on two sources of data, Thai comic books and editors or authors and illustrators.

The study has classified the adjustment of Thai comic into three following periods. During the first period, Thai comic adjusted themselves in the manner that the authors would employ the story from Thai literature and folklores and mixed with American comic plot. For the second period, Due to the popularization of Japanese comic among thai readers so, Japanese comic were widely translated but the page arrangement of the comic was well preserved with Thai style. The third period is the present period where the adjustment has incurred through the cultural hybrid process. Authors and illustrators have also employed the story from Thai literature, Thai folklores, Thai historic events as the content but presented in Japanese comic form or style. The line drawing is more globalized but Thainess is still displayed directly and indirectly to the readers.

The elements presenting Thainess is the origin of the story which is produced from Thai literature, Thai folklores and history. Besides, the sources of Thai comic at present have been expanded to cover story from various media such as movie or daily life of Thai people. The pictures and line drawings is realistic which is followed the rule of Thai drawing style. "Thainess" has been insinuated through sign and code in the cartoon characters, background, dressing and items and tools modified to the modern period.

The analysis on seven types of Thai comic found that adjustment for Thainess preservation could be classified into 3 groups as follows. 1) Thai comic which could preserve mostly Thainess 2) Thai comic which are a cultural hybrid of Thainess and foreign background, most of Thai comic are classified under this category and 3) Thai comic without Thainess.

Regarding the factors involved with the selection and decision processes of Thai comic book producers, as Thai comic books market is not a serious market and could not be developed into other media business while the remuneration of the illustrators is low. Their work is a one-man product. Thus the key production factor requires a close supervision monitoring on the reader market by the producers to determine the type of cartoons, to include the current events in the comic content in order to catch up with the present situation. The character of the cartoons is required to be widely known among readers to attract the readers and to satisfy the need of the target group in order to expand the market of cartoon readers.

Department of Public Relations..... Student's signature..... *Charanee Sukchai*

Field of study Development Communication..... Principal Advisor's signature..... *Kanjana Kaewthep*

Academic year 2007.

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถทำงานให้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยการสนับสนุนจากบิดามารดา ที่ให้การสนับสนุน และน้องสาว น้องชายที่ให้ความช่วยเหลือ และให้กำลังใจ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้ซึ่งให้คำปรึกษา คำแนะนำ และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน และประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ และอาจารย์ทุกท่าน ที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคุณณเนตร ปรีดาร์ตน์ คุณอิศเรศ ทองปัสโนวี คุณโชติกา อุตสาหจิต คุณสุนิทยั ชุมสาย ณ อยุธยา และนักเขียนนักวาดการ์ตูนที่มีได้เอ่ยนามทุกท่าน ที่ได้ให้ความกรุณาต่อผู้วิจัยที่เสียสละเวลา และให้ข้อมูลต่างๆ ต่อผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้กำลังใจ เสียสละเวลาอธิบายและให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ ด้วยความกรุณาของทุกท่านที่มีได้เอ่ยนามในที่นี้ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจอยู่เบื้องหลังกับความสำเร็จนี้ จึงขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อของทุกท่านที่ได้ให้ทำงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญขอปัญหา.....	1
ปัญหำนำการวิจัย.....	10
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
ขอบเขตของการวิจัย.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
นิยามศัพท์.....	11
2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน.....	12
แนวคิดการสื่อสารการ์ตูน.....	19
แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา.....	21
แนวคิดเรื่องความเป็นไทย.....	27
ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	42
แหล่งข้อมูล.....	42
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	43
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
การนำเสนอข้อมูล.....	45
4 ลักษณะการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทย.....	46
ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย.....	48

บทที่	หน้า
ช่วงที่ 2 ยุคการตื่นญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย.....	65
ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน.....	73
5 องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย.....	86
เนื้อหา / แนวคิด.....	86
ภาษา.....	99
รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน.....	112
การจัดหน้า.....	113
ภาพ / ลายเส้น.....	114
ตัวละครหรือตัวการ์ตูน.....	158
6 ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิต หนังสือการ์ตูนไทย.....	164
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	175
หนังสืออ้างอิง.....	186
ภาคผนวก.....	189
ภาคผนวก ก.....	190
ภาคผนวก ข.....	196
ภาคผนวก ค.....	203
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	208

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตารางแสดงลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทย.....	81
2 ตารางแหล่งที่มาของเนื้อเรื่องในการ์ตูนไทย.....	98
3 ตารางแสดง “ความเป็นไทย” จากการวิเคราะห์รหัส (Code) และกระบวนการสร้างรหัส (Codification) ในหนังสือการ์ตูนไทย.....	156



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพล้อใน “ดุสิตสมิต”.....	4
2 ภาพผลงานชุด ป้อง-เปรี๊ยะ การ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติ ของ ฉันท์ สุวรรณบุญ.....	5
3 ภาพ “ขุนหมื่น” ผลงานของ สวัสดิ์ จุฑารพ.....	47
4 ภาพล้อฝีมือขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น)	49
5 ภาพแทรกในหนังสืออ่านเล่นสำหรับเยาวชน สมัย ปี พ.ศ. 2480.....	50
6 ภาพปกหนังสืออ่านเล่มละบาท เรื่อง “เสือดำ” ของ ป.อินทรปาลิต.....	51
7 ภาพปกนิยายภาพเรื่อง “จ้าวทุ่ง”.....	52
8 ภาพการ์ตูนไทยที่นำเนื้อเรื่องมาจากวรรณคดี ชาตก นิทานพื้นบ้าน.....	52
9 ภาพจากเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” ผลงานของครูเหม เวชกร.....	53
10 ภาพปกนิตยสาร “ชาวกรุง”.....	54
11 ภาพปกหนังสือการ์ตูน “ตึกตา”.....	54
12 ภาพปกและการ์ตูนแก้ก ในการ์ตูน “หนูจ๋า”.....	55
13 ตัวอย่างการ์ตูนแนวฮีโร่ วีรบุรุษของต่างประเทศ.....	56
14 นิยายภาพของไทย หรือการ์ตูนไทย เรื่อง “อัศวินสายฟ้า” โดย พ.บางพลี ที่ดัดแปลงจากคอมมิคบุ๊กส์ของฝรั่ง ประเภท เรื่องซูเปอร์ฮีโร่.....	57
15 ภาพตัวการ์ตูนจากค่ายดิสนีย์มิกกี้ส์ เมาส์ กับกุฟฟี.....	58
16 การ์ตูนไทยดัดแปลงกลายเป็นหนูเล็ก-ลุงโก่ง.....	58
17 หน้าปกนิยายภาพเรื่อง “ผีบ้านร้าง”.....	59
18 นิยายภาพชุด “ผี” จากเรื่อง “ไปฝั่งศพ” ผลงานของครูเหม เวชกร เขียนทั้งเรื่องและภาพประกอบ.....	60
19 การ์ตูนเรื่อง “ไซอิ๋ว”.....	61
20 การ์ตูนชุด “ลุงเซย” อารมณ์ขันจากจีน.....	61
21 การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “ไอ้มดแดง”.....	66
22 การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “หน้ากากเสือ”.....	67
23 แนวการ์ตูนเรื่องรัก เรื่องรักๆ ใครๆ แนวเรื่องแบบสาวรุ่นซึ่งนิยมวาดดวงตาของตัวเองละครโตๆ.....	67
24 การ์ตูนญี่ปุ่นแนวเรื่องมนุษย์วิเศษของญี่ปุ่น.....	68
25 หน้าปกการ์ตูน “ชายหัวเราะ” ขนาด 8 หน้ายกพิเศษ (20x27 ซม.).....	69

ภาพประกอบ	หน้า
26 ภาพปก “การ์ตูนเล่มละบาท”.....	70
27 หนังสือการ์ตูนรวมเล่มของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น.....	74
28 การ์ตูน “ชายหัวเราะ” และ “มหาสนุก”.....	74
29 ตัวอย่างการ์ตูนไทยที่มีลายเส้นคล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่น.....	76
30 ตัวอย่างการ์ตูนไทยที่ปรับตัวในด้านเนื้อหารูปแบบ เทคนิคการวาด.....	77
31 ภาพมุขตลกในเรื่องรามาวตาร.....	96
32 ภาพจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่แสดงตัวอักษรการพิมพ์.....	101
33 ภาพตัวอย่างเสียงยิงปืน “ปัง ปัง”จากเรื่อง WORDLESS the DEATH.....	102
34 ภาพแสดงเสียงเรียวถูกระทบกับวัตถุจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	102
35 ภาพแสดงเสียงคลื่นทะเลจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	103
36 ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้ เสียงระเบิดจากเรื่อง มหาภาพยักษ์แผ่นดิน.....	103
37 ภาพแสดงเสียงเดินจากเรื่อง มหาภาพยักษ์แผ่นดิน.....	104
38 ภาพตัวอย่างภาษาท้องถิ่นคือภาษาอีสาน ที่ใช้ในบทสนทนาจากเรื่อง หนูหินอินโนน หินแห่.....	104
39 ภาพแสดงเสียงเป่าลมจากเรื่อง หนูหิน อินโนนหินแห่.....	105
40 ภาพแสดงเสียงเทน้ำจากเรื่อง หนูหิน อินโนนหินแห่.....	105
41 ภาพตัวอย่างภาษาแทนเสียงดนตรีจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศ เปลี่ยนแปลงบ่อย คอ میکส์เวอร์ชั่น.....	105
42 ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้จากเรื่อง รามาวตาร.....	106
43 ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้ โดยมีบทสนทนาที่สั้นและมีถ้อยคำแสดงอารมณ์จาก เรื่อง อัศวินดำทหารเอกนเรศวร.....	106
44 ภาพแสดงเสียงฟ้าร้องจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	107
45 ภาพการใช้กรอบสี่เหลี่ยมแทนบทบรรยายจากเรื่องมหาภาพยักษ์แผ่นดิน.....	108
46 ภาพแสดงช่องคำพูด (บัลลูน) ของตัวละครจากเรื่องมหาภาพยักษ์แผ่นดิน.....	108
47 ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละครจากเรื่อง WORDLESS the DEATH.....	109
48 ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละครจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	109
49 ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละครจากเรื่อง รามาวตาร.....	109
50 ภาพแสดงสัญลักษณ์ ที่แสดงแทนคำพูดด้วยเสียงดังจากเรื่อง WORDLESS the DEATH.....	110
51 ภาพแสดงสัญลักษณ์ ที่แสดงแทนคำพูดด้วยเสียงดังจากเรื่อง มหาภาพยักษ์แผ่นดิน..	110

ภาพประกอบ	หน้า
52 ภาพแสดงการใช้ความคิดของตัวละครจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชั่น.....	111
53 ภาพแสดงตัวละครกำลังตกหลุมรักโดยใช้สัญลักษณ์รูปหัวใจจากเรื่องรามาวตาร....	111
54 ภาพตัวอย่างการจัดกรอบภาพในการ์ตูนที่แสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	114
55 ภาพขลุ่ยของอภัยมณีจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	115
56 ภาพเสื้อ และหมอนอิงจากเรื่อง มหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	116
57 ภาพโถงใสน้ำดื่ม และกระบวยตักน้ำจากเรื่อง หนูหิ่น อินโนนินหนั.....	116
58 ภาพครกตำข้าวจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	117
59 ภาพ “ม้า” ซึ่งใช้เป็นพาหนะจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	118
60 ภาพ “ช้าง” ซึ่งใช้เป็นพาหนะในสมัยอยุธยาจากเรื่อง มหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	118
61 ภาพเกวียนจากเรื่องมหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	119
62 ภาพม้าจากเรื่องมหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	119
63 ภาพ “ช้าง” จากเรื่อง รามาวตาร.....	120
64 ภาพม้าจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	120
65 ภาพเกวียนจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	120
66 ภาพความสัมพันธ์ของสินสมุทรที่มีต่ออภัยมณี ผู้เป็นบิดาจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า...	121
67 ภาพความสัมพันธ์ของแม่ที่มีต่อลูกจากเรื่อง มหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	122
68 ภาพหน้าที่ที่สามีต้องออกไปทำงาน (ทำนา) จากเรื่อง หนูหิ่น อินโนนินหนั.....	122
69 ภาพความสัมพันธ์ในครอบครัว “ทานอาหารร่วมกัน” จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชั่น.....	123
70 ภาพความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส (น้องเคารพพี่) จากเรื่อง รามาวตาร.....	123
71 ภาพความสัมพันธ์ของเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับความเดือดร้อน จากเรื่อง มหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	124
72 ภาพความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่แสดงน้ำใจแบ่งขนมให้ทาน จากเรื่อง หนูหิ่น อินโนนินหนั.....	125
73 ภาพการรวมกลุ่มเล่นดนตรีแสดงความสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชั่น.....	125
74 ภาพความรักและเคารพระหว่างลูกศิษย์ต่ออาจารย์จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	126
75 ภาพความสัมพันธ์ของทหารที่มีต่อกษัตริย์จากเรื่อง มหาภาพยี่กู่แผ่นดิน.....	127

ภาพประกอบ	หน้า
76 ภาพความสัมพันธ์ และความเคารพนับถือของชาวบ้านที่มีต่อครูจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	127
77 ภาพความสัมพันธ์และการให้ความเคารพครูอาจารย์ของนักเรียนจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น.....	128
78 ภาพความสัมพันธ์ที่ลูกศิษย์เคารพนับถืออาจารย์จากเรื่องรามาวตาร.....	128
79 ภาพความสัมพันธ์ของทหารที่มีต่อกษัตริย์จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	129
80 ภาพแสดงการเล่น “ม้าก้านกล้วย” จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	129
81 ภาพเมือง “นครรัตนา” จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	130
82 ภาพเครื่องแต่งกายจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	130
83 ภาพเครื่องแต่งกายของศรีสุวรรณจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	131
84 ภาพพิธีกรรมที่แสดงความจงรักภักดีของราชวงศ์ที่มีต่อกษัตริย์จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	131
85 ภาพพิธีกรรมที่แสดงความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางทะเลจากเรื่อง อภัยมณีซาก้า.....	132
86 ภาพพระสงฆ์ที่ปรากฏในเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	132
87 ภาพการเล่นชนไก่จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	133
88 ภาพการเล่น “ม้าก้านกล้วย” จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	133
89 ภาพประกอบพิธีห่มน้ำทักษิณทกจากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	134
90 ภาพวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของกษัตริย์จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	134
91 ภาพพระราชวังในกรุงศรีอยุธยาจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	135
92 ภาพเครื่องแต่งกายของนักรบไทยจะมีสัญลักษณ์ซึ่งจะมีภาพการนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อเกราะจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	135
93 ภาพเครื่องแต่งกายผู้ชายจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน	136
94 ภาพเครื่องแต่งกายของหญิงสาวที่อยู่ในวังจากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	136
95 ภาพการไหว้และนั่งพับเพียบจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	137
96 ภาพอาชีพค้าขายจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	137
97 ภาพอาชีพกสิกรรมจากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	138
98 ภาพความเชื่อขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน.....	138
99 ภาพการเล่นขี้ม้าส่งเมืองจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	139
100 ภาพการเก็บเห็ดในป่ามาทำอาหารจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	139
101 ภาพบ้านในชนบทจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	140

ภาพประกอบ	หน้า
102 ภาพเครื่องแต่งกายของเด็กชนบทจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	140
103 ภาพเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในชนบทจากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	141
104 ภาพการทำความเคารพของเด็กเมื่อได้รับสิ่งของจากผู้ใหญ่จากเรื่องหนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	141
105 ภาพอาชีพกสิกรรมจากเรื่องหนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	142
106 ภาพความเชื่อเรื่องจันทรปราคาจากเรื่องหนูหิ้น อินโนนินินแห่.....	142
107 ภาพการบริโภคอาหารของคนไทยในปัจจุบันจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	143
108 ภาพอาคารพาณิชย์ใช้ทำการค้า จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	143
109 ภาพอาคารพาณิชย์จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	144
110 ภาพเครื่องแบบนักเรียนจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	144
111 ภาพแสดงให้เห็นเรื่องการไหว้ทำความเคารพครูอาจารย์จากเรื่องSEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	145
112 ภาพอาชีพค้าขายจากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	145
113 ภาพการพ้อนรำจากเรื่องรามาวตาร.....	146
114 ภาพการทำพิธีกรรม “พิธีขออาวุธวิเศษ” จากเรื่องรามาวตาร.....	146
115 ภาพการทำพิธีกรรมจากเรื่องรามาวตาร.....	146
116 ภาพที่อยู่อาศัยจากเรื่องรามาวตาร.....	147
117 ภาพเครื่องแต่งกายจากเรื่องรามาวตาร.....	147
118 ภาพแสดงการไหว้ การทำความเคารพจากเรื่องรามาวตาร.....	148
119 ภาพแสดงความเชื่อโหราศาสตร์ คำทำนายจากเรื่องรามาวตาร.....	148
120 ภาพความเชื่อเรื่องการสาปแช่งจากเรื่องรามาวตาร.....	149
121 ภาพการทำบุญตักบาตรจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	149
122 ภาพพิธีห่มผ้าทักษิณทกจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	150
123 ภาพเครื่องแต่งกายจากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	150
124 ภาพเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในสมัยอยุธยาจากเรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	151

ภาพประกอบ	หน้า
125 ภาพการหมอบกราบเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	151
126 ภาพความเชื่อของคนไทยเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร.....	152
127 ภาพความเชื่อเรื่องเครื่องรางคุ้มครอง “ผ้าประเจียด” จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอก นเรศวร.....	152
128 ภาพความเชื่อเรื่องเครื่องรางคุ้มครอง “ตะกรุด” จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอก นเรศวร.....	153
129 ภาพที่แสดงค่านิยมของคนไทยที่ต้องตอบแทนบุญคุณผู้มีพระคุณจากเรื่อง อภัย มณีซาก้า.....	154
130 ภาพที่แสดงค่านิยมของคนชนบทที่ต้องจากถิ่นที่อยู่มาทำงานในกรุงเทพจากเรื่อง หนูหินอินโนหินแห่.....	154
131 ภาพค่านิยมของพ่อแม่ที่ต้องให้ลูกเรียนแพทย์โดยยึดจากค่านิยมของคนในสังคม จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน.....	155
132 ภาพแสดงความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณจากเรื่อง รามาวตาร.....	155

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนเป็นประติมากรรมการสื่อสารของมนุษยชาติ ซึ่งถือได้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีความใกล้ชิดกับผู้คนทั่วไป เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าได้กับคนทุกเพศทุกวัย และเหมาะแก่การสื่อสารบางอย่างที่สื่อในรูปแบบอื่นๆ ทำได้ไม่ดีเท่า ดังเช่น เรื่องของประวัติศาสตร์ที่ต้องการให้เยาวชนได้เรียนรู้ หากจัดทำในรูปแบบของหนังสือเรียนบางครั้งอาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย แต่เมื่อนำมาทำในรูปแบบของการ์ตูนเยาวชนก็ให้ความสนใจและติดตาม อันนำไปสู่การเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ต่อไป การ์ตูนจึงถือเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่พิเศษแตกต่างจากการสื่อสารอื่นๆ เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อความเข้าใจและพอใจของผู้อ่านผู้ชมเป็นหลัก ข้อพิสูจนในเรื่องนี้ทุกคนรู้ดีว่า การดูการ์ตูนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยไม่มีใครสอน ทำให้การ์ตูนเป็นสื่อที่คนทุกเพศทุกวัยไม่ปฏิเสธ สำหรับเด็กๆ แล้วหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ใกล้ชิด การ์ตูนจึงทำหน้าที่เป็นการสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์หรือสิ่งต่างๆ จากโลกแห่งความเป็นจริงที่เสนอไว้ในหนังสือการ์ตูน แต่การแยกแยะเรื่องไหนเป็นเรื่องจริงหรือเท็จขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความเชื่อ และวิจารณญาณของเด็กแต่ละคนที่จะตัดสินใจ แต่ก็อาจกล่าวได้ว่าเด็กๆ ได้เรียนรู้โลก สภาพความเป็นจริงทางสังคมตามที่หนังสือการ์ตูนได้สร้างขึ้น

ดังคำกล่าวของ นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ผู้ที่รักการ์ตูนได้กล่าวว่า “การ์ตูนเป็นศิลปะที่ปลดปล่อย ระบาย และยกระดับจิตใจ ให้สามารถสัมผัสความงามที่มีอาจบรรยายได้ด้วยคำพูด”

คำว่า “การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษคือ “cartoon” ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาลีเขียน “cartone” และรับต่อมาจากภาษาฝรั่งเศสคือ “carton” ซึ่งแปลว่ากระดาษ หรือกระดาษการ์ด (paper, card) (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548 :12) แต่เดิมนั้นคำว่า “การ์ตูน” เป็นศัพท์ที่ใช้กันในวงการศิลปะ หมายถึงภาพร่างบนกระดาษขนาดเท่าแบบ ก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดลงสู่พื้นที่ทำงานจริง หรือชิ้นงานจริง

วินส์โล แอแมส (Winslow Ames, 1993 : 539) ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ว่า “pictorial parody almost invariably a multiply reproduced drawing, which by the devices of

caricature, analogy, and ludicrous juxtaposition (frequently highlighted by written dialogue or commentary) sharpens the public view of a contemporary event, folkway, or political or social trend.” ซึ่งแปลสรุปได้ว่าหมายถึง ภาพวาดที่ใช้ล้อเลียนบุคคล เปรียบเปรยเสียดสี เพื่อให้เกิดความรู้สึกขบขัน สะท้อนให้เห็นทัศนคติ วิถีชีวิต คตินิยม ตลอดจนวิถีการเมืองของสังคมในช่วงเวลานั้น

ส่วนคำว่า comic มาจากภาษาละติน comicus เช่นเดียวกับ หรือเกี่ยวกับสุขนาฏกรรม (comedy) สนุกสนาน หรือ ตั้งใจให้เป็นที่สนุกสนาน น่าขัน สนุก ซึ่งเป็น comic strip หรือ cartoon คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (caption) หรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า บัลลูน (balloon) ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมถึงแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่า คอมิกสตริป (comic strip) ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่าคอมิกบุ๊ก (comic book)

คำว่าการ์ตูนจึงเป็นคำกว้างๆ ที่ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ แต่ในภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมิกส์ (comics) ส่วนภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (manga) หลังจากนั้นเป็นต้นมาการ์ตูนก็เริ่มแยกตัวออกจากภาพเขียน โดยมีการเขียนเป็นเรื่องเป็นราวขึ้นมาเรียกว่า Comics และมีพัฒนาการตามกระแสสังคม

ในทัศนะของนักวิชาการการ์ตูน ของ แรนดอล พี.แฮร์สัน ได้จัดประเภทการ์ตูน และแจกแจงไว้ดังนี้

1. ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน (cartoon illustration)
 - 1.1 สปอต (spot) เช่น หัวคอลัมน์ หรือภาพประกอบเล็กๆ
 - 1.2 ภาพประกอบการสอน (Instructional Illustration)
 - 1.3 ภาพประกอบเรื่อง (Story Illustration)
 - 1.4 ภาพประกอบโฆษณา (Advertising Illustration)
2. การ์ตูนกรอบเดี่ยว (Single-Panel Cartoon)
 - 2.1 การ์ตูนฮาขัน (Humor Cartoon)
 - 2.2 การ์ตูนการเมือง (Editorial Cartoon)
 - 2.3 การ์ตูนกีฬา (Sports Cartoon)

3. การ์ตูนศิลปะการเล่าเรื่อง (Narrative Art Cartoon)

3.1 การ์ตูนช่อง (Comic Strip)

3.2 การ์ตูนช่องขำขัน (Humor Strip)

3.3 ชุดนิยายภาพบู๊-ผจญภัย (Serial Action-Adventure Strip)

3.4 ชุดนิยายภาพเรจรมย์ (Serial “Soap Opera” Strip)

3.5 หนังสือการ์ตูน (Comic Book)

3.6 หนังสือการ์ตูนทั่วไป (Traditional Comic Books) ครอบคลุมเรื่องประเภทต่างๆ เช่น ขำขัน ผจญภัย นิยายวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม

3.7 หนังสือการ์ตูนใต้ดิน (Underground Comic Book หรือ Comix จัดพิมพ์โดยไม่เห็นแก่ติกาของคณะกรรมการจรรยาบรรณการ์ตูน (The Comics Code Authority)

3.8 หนังสือนิยายภาพเรื่องสั้น (Graphic Short Story of Graphic Novel)

4. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated Cartoon)

4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น (Animated Short)

4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน (Animated Instructional Film)

4.3 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว (Animated Feature Film)

4.4 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา (Animated Commercial)

5. สินค้าการ์ตูน (Cartoon Product)

5.1 บัตรอวยพร เครื่องเขียน โปสเตอร์

5.2 เสื้อผ้า เครื่องประดับ เช่น เสื้อยืด กระเป๋า หมวก

5.3 สินค้าการ์ตูนอื่น เช่น สบู่ ผ้าปูที่นอน

หากกล่าวถึงสถานภาพของการ์ตูนไทยในฐานะศิลปะลายเส้น (graphic art) ประเทศไทย ถือได้ว่ามีภาพการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น เริ่มจากภาพวาดของขรัวอินโข่งจิตรกร สมัยรัชกาลที่ 4 ได้เขียนภาพฝาผนังด้วยการใช้ภาพที่เหมือนจริง (realistic) ซึ่งผิดกับภาพไทยโบราณที่เขียนเป็นแบบอุดมคติ ภาพวาดของขรัวอินโข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขันเพื่อล้อเลียนคนในสมัยนั้น ซึ่งจัดว่าเป็นลักษณะของการ์ตูนอย่างหนึ่ง ในส่วนการริเริ่มตีพิมพ์ภาพการ์ตูนไทยเริ่มเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2387 ซึ่งเป็นปีที่หมอบรัดเลย์ตั้งโรงพิมพ์ครั้งแรกในประเทศไทย และได้พิมพ์หนังสือเด็กที่เป็นบทกลอนจากนิทานชาวบ้าน นิทานชาดก และสุภาษิตสอนเด็ก ลักษณะภาพวาดการ์ตูนไทยในยุคต้นๆ เป็นภาพลายเส้นที่เขียนเหมือนจริง เก็บรายละเอียดของภาพครบถ้วน จนมี

ลักษณะเป็นภาพวาด (Illustrated) มากกว่าที่จะเป็นภาพการ์ตูน การจัดวางภาพมักจะเป็นภาพเดี่ยวและมีคำบรรยายเขียนไว้ด้านล่างของบรรทัด (จินตนา ไบกาชฎี : 2534, 64)

อย่างไรก็ตามประวัติและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนไทย อาจแบ่งได้ดังนี้

ยุคแรก (พ.ศ. 2458 – 2474)

การ์ตูนไทยมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น การ์ตูนเริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ภาพการ์ตูนปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์ครั้งแรกในสมัยนี้เป็นภาพล้อการเมืองในหนังสือ “จำอวด” ซึ่งเป็นหนังสือรวมเรื่องต่างๆ ราว พ.ศ.2458 ลักษณะของการ์ตูนเป็นการ์ตูนสามช่องจบ ต่อมามีการ์ตูนปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์มากขึ้น รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยการวาดภาพ จึงส่งเสริมการวาดภาพล้อ ดังนั้นการวาดภาพล้อจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายกันอย่างกว้างขวาง ในยุคนี้มีนักวาดภาพล้อที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่ง คือ เปล่ง ไตรปิ่น ท่านได้มีโอกาสเดินทางไปทวีปยุโรป แล้วนำแบบวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศมาใช้วาดการ์ตูนเสียดสีการเมืองในประเทศไทย ซึ่งได้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์กรุงเทพเดลิเมต์ ผู้อ่านจะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ หลังจากนั้นการเขียนภาพล้อจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายไปยังหนังสือพิมพ์ฉบับอื่น ถือได้ว่า เปล่ง ไตรปิ่น เป็นนักเขียนผู้บุกเบิกการเขียนการ์ตูนการเมืองคนแรกในประเทศไทย และเป็นจุดเริ่มต้นการผสมผสานวัฒนธรรมการวาดภาพล้อของตะวันตกมาใช้ในแบบของไทย



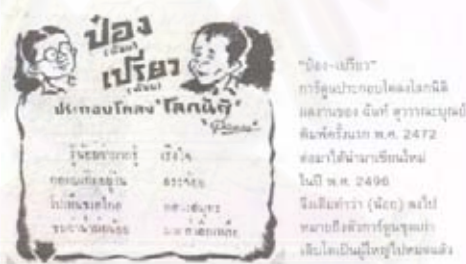
ภาพที่ 1: ภาพล้อใน “ดุสิตสมิต”

ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2475 – 2499)

ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 7 เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลกรวมทั้งประเทศไทย วงการการ์ตูนจึงพลอยซบเซาเรื่อยมาจนถึงปี พ.ศ.2475 ซึ่งเป็นปีแห่งการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองของไทย การ์ตูนเริ่มมีเสรีภาพมากขึ้น นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดเห็นมากกว่าเดิม ทำให้การเขียนประเภทการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีทางการเมืองเริ่มแพร่หลายในหมู่ประชาชน ซึ่งตรงกับปลายรัชสมัยของรัชกาลที่ 7 ในยุคนี้มีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งคือ สวัสดิ์

จุฑารพ ผู้ใช้นามปากกาว่า “ขุนหมื่น” ในช่วงยุคนี้วงการการ์ตูนไทยก็เริ่มผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมไทยผ่านออกมาในรูปของตัวการ์ตูน สวัสดิ์ จุฑารพ สร้างตัวละครการ์ตูนขึ้นมา คือ “ขุนหมื่น” โดยเอาหน้าของป๊อปอาย (Pop Eye) เป็นหน้าขุนหมื่น และใส่รองเท้าของมิกกี้เมาส์ (Micky Mouse) และสอดใส่บทตลกของขุนหมื่นในการ์ตูนทุกเรื่องของเขาก่อน ต่อมาในปี พ.ศ. 2475 สวัสดิ์ จุฑารพ เป็นคนแรกที่นำวรรณคดีมาเขียนเป็นการ์ตูน ผลงานสำคัญคือเรื่องสังข์ทอง นอกจากนี้ยังมีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคเดียวกันอีกท่านคือ จำนง รอดศิริ

ในสมัยนี้ ในแง่ของเนื้อหา นักเขียนการ์ตูนนิยมเขียนเรื่องยาวจากวรรณคดี และนิทานพื้นบ้าน ซึ่งมีการ์ตูนอยู่สองประเภท คือ การ์ตูนเรื่องจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน และการ์ตูนที่สะท้อนสภาพสังคมการเมือง ส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์และรายวัน ในยุคนี้มีหนังสือการ์ตูนรวมเล่มวางจำหน่ายทั่วไปมากขึ้น นักเขียนการ์ตูนคนแรกที่บุกเบิกการเขียนการ์ตูนสำหรับเด็กในประเทศไทย คือ ฉันท์ สุวรรณบุญ ผลงานคือ ชูด ป๋อง-เปรี้ยว ได้เขียนการ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติ ลงในหนังสือพิมพ์ โดยบรรยายเนื้อหาของโคลงให้คนดูการ์ตูนเข้าใจความหมาย



ภาพที่ 2: ผลงานชูด ป๋อง-เปรี้ยว การ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติ ของ ฉันท์ สุวรรณบุญ

ในปี พ.ศ. 2489 ประยูร จรรยาวัชร์ ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็น “ราชาการ์ตูนเมืองไทย” มีงานเขียนการ์ตูนล้อเลียนการเมืองลงในหนังสือพิมพ์และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จนได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดการ์ตูนล้อเลียนการเมืองจากประเทศอังกฤษ และยังได้รับรางวัลแมกไซไซ ที่ประเทศฟิลิปปินส์ และในปี พ.ศ. 2495 พิมณ กาฬสีห์ ซึ่งใช้นามปากกาว่า “ตุ๊กตา” เขียนการ์ตูนข้ามชั้นเป็นคนแรกและได้นำไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ในการ์ตูนเรื่อง “ห้องสี่ชมพู” จะเห็นได้ว่าการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่านั้น เดิมภาพการ์ตูนจะมีลายเส้นในลักษณะที่สมจริง และลายเส้นในลักษณะภาพล้อ แต่มาในยุคที่สองรูปแบบและเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนไทยมีการปรับเปลี่ยนโดยนำเรื่องวรรณคดีพื้นบ้านมาวาดเป็นการ์ตูน

และดัดแปลงเนื้อหาจากการ์ตูนตะวันตกให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย ทำให้กลุ่มผู้อ่านมีตั้งแต่เด็กจนถึงกลุ่มผู้ใหญ่

ยุคปัจจุบัน (ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500-2550)

ในยุคนี้จะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของวงการหนังสือการ์ตูนไทยได้เป็นอย่างดี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 ความนิยมการ์ตูนไทยเริ่มเปลี่ยนไป หลังจากที่มีภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามาฉายทางโทรทัศน์ ด้วยเนื้อหาสาระที่ตื่นเต้นเร้าใจ สร้างสรรค์จินตนาการของเด็ก ลักษณะการเล่าเรื่องเป็นบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาครองใจเด็กๆ ทุกเพศทุกวัย เพราะไม่อ่านการ์ตูนไทย ทางด้านผู้ผลิตการ์ตูนไทยพยายามปรับตัวเพื่อให้การ์ตูนไทยอยู่รอด พัฒนาการของการ์ตูนไทยจึงแบ่งได้เป็น 3 ช่วง คือ

1. ช่วงแรก ปี พ.ศ. 2500-2520 เนื้อหาการ์ตูนไทยส่วนใหญ่เกี่ยวกับเรื่องอภินิหารและของวิเศษ โดยได้รับอิทธิพลจากเทพนิยายและการ์ตูนเรื่องของประเทศทางตะวันตก แต่นำมาผูกเรื่องเขียนใหม่ให้เป็นการ์ตูนแบบไทยๆ เช่น การ์ตูนชุด หนูเล็ก-ลุงโก๋ร่ง ของ อติเรก อารยะมนตรี อัศวินสายฟ้า ของ พ.บางพลี เจ้าชายผมทอง ของ จุก เบี้ยวสกุล เป็นต้น

แต่เนื่องจากลักษณะการดำเนินเรื่อง ฉาก และบทสนทนานำเรื่องมาจากวรรณคดี บทสนทนาที่เขียนบรรยายด้านล่างภาพยาวๆ ลายเส้นภาพไม่มีการเคลื่อนไหว จึงได้รับความสนใจจากผู้อ่านน้อยลง การ์ตูนไทยจึงได้ปรับตัวอีกครั้งเป็น “การ์ตูนเล่มละบาท” เนื้อหาของการ์ตูนก็ยังคงเป็นเรื่องของเจ้าหญิงเจ้าชาย ซึ่งก็ยังไม่ได้รับความสนใจจากผู้อ่านที่เป็นเด็กเท่าที่ควร ต่อมาภายหลังเนื้อหาเริ่มหันมาเป็นเรื่องผี ลึกลับ ตลก รักประโลมโลก และความโหดร้ายทารุณ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ที่เป็นชนชั้นกลาง ปรากฏว่าการ์ตูนประเภทนี้ได้รับความนิยมจากผู้ใหญ่ที่มีอาชีพใช้แรงงาน ส่วนเด็กและวัยรุ่นก็หันไปอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

2. ช่วงปีพ.ศ. 2521-2535 เป็นสมัยที่ “การ์ตูนญี่ปุ่นครองเมือง” เนื้อเรื่องของการ์ตูนประเภทสัตว์ประหลาด มนุษย์วิเศษของญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลอย่างมากต่อเด็กไทย ทำให้เนื้อหาการ์ตูนในท้องตลาดส่วนใหญ่เปลี่ยนแนวมาเป็นการ์ตูนสัตว์ประหลาดซึ่งลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์โทรทัศน์ เช่น จัมโบ้เอ ไอ้มดแดง หนูนกยลสิทธิ์ เป็นต้น

ในปี พ.ศ. 2524 มีผู้นำการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน เข้ามาแปลซึ่งได้รับกระแสตอบรับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะการ์ตูนเรื่องนี้สามารถเข้าถึงจิตใจเด็กได้เป็นอย่างดี เนื้อเรื่องสนองความใฝ่ฝันของเด็ก ภาพวาดสวยงาม ใช้บทสนทนาที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน ทำให้การ์ตูนเรื่องโดราเอมอนได้รับความนิยม เกิดกระแสคลั่งไคล้ อีกทั้งนำไปขายทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ทำให้เกิดความนิยมแพร่หลายไปทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น

3. ช่วงปี พ.ศ.2537-ปัจจุบัน เป็นสมัยของ “การ์ตูนลิขสิทธิ์” จากต่างประเทศเข้ายึดครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทย ในขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูง ทางด้านสำนักพิมพ์ต่างๆ ก็เริ่มหันมาแปลการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งไม่มีกฎหมายลิขสิทธิ์มาดูแล ทำให้สำนักพิมพ์ในประเทศไทยไม่ต้องลงทุนจ้างนักเขียนการ์ตูน เพียงแต่นำหนังสือมาแปลเท่านั้น ประกอบกับธุรกิจการ์ตูนนี้ยังสามารถนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ เทปเพลง และมีการนำตัวละครการ์ตูนไปทำเป็นสินค้าเช่น เสื้อผ้า สมุด เครื่องเขียน ของที่ระลึก และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนให้เกิดกระแสความนิยมการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ในขณะที่ตลาดหนังสือการ์ตูนไทยอยู่ในสภาพตกต่ำ

จนเกิดการปรับตัวโดยมีหนังสือการ์ตูนไทยอีกประเภทหนึ่งเกิดขึ้นคือ การ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ และเรื่องซู้สาวเป็นส่วนใหญ่ จากลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนไทยที่มีแต่ภาพและเรื่องเดิมๆ และด้วยสังคมไทยเป็นสังคมที่กำลังก้าวเข้าสู่ยุคของการเปลี่ยนแปลง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากต่างชาติ ไม่เพียงแต่ชาติตะวันตกเท่านั้น ญี่ปุ่นก็เป็นชาติมหาอำนาจที่คนไทยยอมรับและนำเข้าสิ่งต่างๆ โดยรับเอาสิ่งเหล่านั้นผ่านทางสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ ฯลฯ ประกอบกับสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาในเมืองไทยทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มได้รับความนิยม และเริ่มเข้ามาจำหน่ายในประเทศไทยและเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

ต่อมาเมื่อพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์เริ่มมีผลบังคับใช้เดือนมีนาคม พ.ศ. 2537 ทำให้สำนักพิมพ์ที่แต่เดิมเคยนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลและจำหน่าย จะต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ให้กับทางญี่ปุ่น ทำให้เกิดการแข่งขันกันนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น แต่ก็จะมีค่าใช้จ่ายการผลิตที่สูงขึ้นตามมาเช่นกัน การเกิดของการ์ตูนลิขสิทธิ์นี้เป็นแรงผลักดันให้ธุรกิจหนังสือการ์ตูนไทย สำนักพิมพ์ไทยผลิตหนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพมากขึ้น ซึ่งส่งผลดีกับนักเขียนไทยที่จะได้มีการพัฒนาเผยแพร่ผลงานและพัฒนาการ์ตูนไทยให้เข้าสู่ระดับสากลเพื่อรองรับตลาดต่างประเทศในอนาคต

วงการหนังสือการ์ตูนไทยเกิดการเปลี่ยนแปลง ในปี พ.ศ. 2535 เมื่อสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งส่วนใหญ่จะจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนที่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นหันมาออกหนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนเรื่องยาว ชื่อ “ไทยคอมมิคส์” ประมาณ 4-5 เรื่อง ลงต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือน โดยการ์ตูนที่ตีพิมพ์ลงในไทยคอมมิคส์นี้เป็นการตูนที่มีลายเส้นต่างไปจากการ์ตูนไทยในอดีต คือ มีลายเส้นการวางภาพเป็นการ์ตูนช่องที่มีลักษณะคล้ายกับการตูนญี่ปุ่น ทำให้หลังจากนั้นการ์ตูนไทยในลักษณะนี้เริ่มแพร่หลาย และมีนักเขียนการ์ตูนไทยใหม่ๆ เกิดขึ้นจำนวนมาก

การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาจนมีลักษณะเฉพาะตัวเรียกว่า มังงะ (manga) ซึ่งยังมีลักษณะร่วมและแตกต่างจากการตูนในโลกตะวันตก ลักษณะร่วมคือองค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างเหมือนกัน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูด ลักษณะความแตกต่างคือ ภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโตๆ ดวงตามีประกายรูปดาว แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนอื่นเช่น ปีศาจ จะมีลักษณะดวงตาว่างเปล่าเป็นสีขาว ในส่วนของการ์ตูนของตะวันตกจะเน้นที่ความเหมือนจริง ส่วนเนื้อหาของการ์ตูนตะวันตกส่วนใหญ่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่

จากการที่การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันมีลายเส้นและเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับการตูนญี่ปุ่น เพื่อเอาใจตลาดหนังสือการ์ตูน จนทำให้ดูเหมือนว่านักเขียนไทยลอกงานเขียนของญี่ปุ่นมา ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ด้วยนักเขียนการ์ตูนไทยมีความคุ้นเคยกับการตูนญี่ปุ่นเนื่องจากนักเขียนการ์ตูนไทยเติบโตและมีความคุ้นเคยมาจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น จนทำให้ลายเส้นและภาพของหนังสือการ์ตูนไทยกลับมาได้รับความสนใจจากผู้อ่าน เพราะมีส่วนผสมระหว่างเนื้อหาแบบไทยๆ กับลายเส้นในสไตล์แบบไทยและญี่ปุ่น ทั้งนี้ถือเป็นการปรับตัวเพื่อทำให้การ์ตูนไทยอยู่รอดในวงการหนังสือการ์ตูน แม้ว่าความสวยงามของลายเส้นยังไม่เทียบเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเป็นเพราะเด็กรุ่นใหม่โตขึ้นมากับการ์ตูนญี่ปุ่น และไม่มีรูปแบบการ์ตูนไทยให้เป็นแบบอย่าง ด้วยเหตุนี้ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยต้องต่อสู้เชิงวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และการต่อสู้ทางการตลาด จึงได้เริ่มค้นหาแนวทางที่ทำให้ผลงานของตนเองมี “เอกลักษณ์” ที่ไม่เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น โดยสอดแทรกเนื้อหาที่แสดงถึงความเป็นไทยผสมผสานกับลายเส้นและการวางรูปแบบ

การศึกษาวิจัยในเรื่องการ์ตูนที่ผ่านมา ผู้วิจัยส่วนใหญ่มักจะใช้จุดยืนของแนวคิดประเภทผลกระทบของสื่อ (Media Effects) หรือทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผู้รับสารเป็นสำคัญ กลุ่มตัวอย่างที่นิยมศึกษากันมากก็คือเด็กและเยาวชน

ด้วยเหตุผลที่เป็นกลุ่มที่เปิดรับสื่อการ์ตูนมากที่สุด ซึ่งการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีดังกล่าวจะสนใจมิติในเชิงจิตวิทยา (Psychological) เป็นหลัก เช่น ศึกษาความต้องการของผู้รับสาร ศึกษาผลกระทบของสื่อที่ทำให้เด็กก้าวร้าว ศึกษาพฤติกรรมการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูน เป็นต้น แต่ยังขาดการศึกษาในเรื่องของผู้ผลิตสื่อหรือ “ผู้ส่งสาร” (Sender) ในเรื่องของกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้เขียนการ์ตูน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการของการสื่อสาร เนื่องจากผู้ส่งสารเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่เป็นผู้กำหนดผลงานให้กับผู้รับสาร หรือผู้อ่านโดยตรง ซึ่งส่งผลเป็นแรงจูงใจในการผลิต กระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนของแต่ละสำนักพิมพ์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนไทย

ผลจากการศึกษาในเรื่องความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนนี้ อาจทำให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การนำเสนอถ่ายทอดวัฒนธรรม ความเป็นไทยผ่านสื่อการ์ตูน เป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมความเป็นไทยโดยทางอ้อมให้แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งผลวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนมักจะออกมากล่าวหาว่าหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กก้าวร้าว ไม่สนใจอ่านหนังสือเรียน หรือสนใจการเรียน แต่ในอีกทางหนึ่งการทำวิจัยนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในลักษณะเฉพาะให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย เหมาะกับกลุ่มอายุของผู้อ่านการ์ตูนอาจเป็นสื่ออีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมคุณธรรมความเป็นไทย และปลูกฝังรากฐานของการอ่านหนังสือให้แก่เด็กและเยาวชน ส่งผลให้ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ไม่ไปลอกเลียนแบบจากชาติอื่นๆ ซึ่งจะช่วยให้วงการหนังสือการ์ตูนก้าวหน้าไปสู่การขยายอิทธิพลงานไปยังต่างประเทศได้ นอกจากนี้ในปัจจุบันตลาดหนังสือการ์ตูนไทยมีการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มมากขึ้น โดยนำเรื่องราวเกี่ยวกับชุดความรู้ประวัติศาสตร์ วรรณคดีไทย ที่มีเนื้อหาอิงความรู้ ประกอบกับเทคนิควิธีการนำเสนอที่ผสมผสานเทคนิคแบบการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้วงการหนังสือการ์ตูนไทยกลับมาคึกคักอีกครั้งในตลาดหนังสือการ์ตูน

ดังนั้นในขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้ครอบครองตลาดการ์ตูนไทยมานานกว่า 20 ปี จนทำให้ผู้ผลิตและนักเขียนการ์ตูนไทยเริ่มพัฒนาเปลี่ยนแปลง ในด้านเนื้อหา ลายเส้น และองค์ประกอบต่างๆ จึงน่าสนใจที่จะศึกษาว่าการ์ตูนไทยปัจจุบันมีองค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” อย่างไร และผู้ผลิต มีปัจจัย กลวิธีนำเสนอและสร้างสรรค์ “ความเป็นไทย” ผ่านสื่อการ์ตูนอย่างไร ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบของการ์ตูนไทย ที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” และกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อผลิตเอกลักษณ์ วัฒนธรรมไทย การค้นพบรหัสต่างๆ ที่อยู่ในการ์ตูนไทย เพื่อการนำไปใช้พัฒนา “ตัวสาร” ต่อไป

ปัญหานำวิจัย

1. เส้นทางการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยจะมีการปรับตัวเป็นไปในทิศทางใดและพัฒนาอย่างไร
2. วิธีการนำเสนอความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนมีลักษณะอย่างไร
3. จากทัศนคติและประสบการณ์ของบรรณาธิการสำนักพิมพ์ ผู้วาดการ์ตูน มีปัจจัยเบื้องหลังอย่างไรในการนำเสนอรูปแบบหนังสือการ์ตูนไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทราบลักษณะการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบัน
2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

ขอบเขตการวิจัย

1. มุ่งศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนเรื่อง (Comic Books) ที่วางจำหน่ายตามร้านหนังสือและแผงขายหนังสือโดยทั่วไป ทั้งประเภทเล่มเดี่ยวจบและมีหลายเล่มจบ ตีพิมพ์จำหน่ายระหว่างปี พ.ศ. 2545 – 2550 (ถือตามเดือนปีที่พิมพ์ครั้งล่าสุด)
2. ศึกษาหนังสือการ์ตูนไทยโดยเป็นสำนักพิมพ์โดยเป็นของสำนักพิมพ์ที่เป็นสมาชิกของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทยที่ผลิตหนังสือการ์ตูน (Comic Books) วาดและเขียนเนื้อเรื่องโดยคนไทย แบ่งตามประเภทของหนังสือการ์ตูนมี 7 ประเภท

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทยให้สอดคล้องกับความต้องการต่อกลุ่มผู้อ่าน
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางหรือข้อเสนอแนะให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ผลิตได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของ “ความเป็นไทย” ในสื่อต่างๆ
3. เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ “ความเป็นไทย” ในการผลิตสื่อในรูปแบบอื่นๆ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อละครโทรทัศน์ สื่อโฆษณา สื่อนิทานภาพ เป็นต้น
4. เป็นการปลูกฝังสร้างวัฒนธรรมการอ่านให้แก่เด็กและเยาวชนและต่อยอดหาความรู้เพิ่มเติมจากการนำเสนอผ่านสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนไทย

นิยามศัพท์

หนังสือการ์ตูน หมายถึง หนังสือเพื่อความบันเทิงประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้วาดภาพ มีภาพประกอบเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง หรือตัวการ์ตูนในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ โดยมีตัวอักษรบรรยายประกอบ และมีตัวละครต่างๆ ดำเนินเรื่อง เช่น ภาพล้อ การ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพ การ์ตูนตลก การ์ตูนเล่มละบาท

การ์ตูนไทย หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่ผลิตขึ้นเองโดยคนไทยในประเทศไทย

สัญลักษณ์ หมายถึง การใช้ตัวอักษร ภาษา ถ่ายทอดความหมายต่างๆ แทนของจริงหรือตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่งๆ

องค์ประกอบของการ์ตูน หมายถึง เนื้อเรื่อง ภาษา รูปเล่ม การจัดหน้า ภาพ/ลายเส้น ตัวละครหรือตัวการ์ตูน

ความเป็นไทย หมายถึง ลักษณะเฉพาะในด้านต่างๆ ที่ทำให้เกิดความเข้าใจและรับรู้ตรงกันว่าเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย ลักษณะเด่นของคนไทย ค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรมไทย

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกและการตัดสินใจของผู้ผลิต หมายถึง ปัจจัยภายในและภายนอกที่ผู้ผลิตต้องพิจารณาในกระบวนการผลิต ปัจจัยภายใน ได้แก่ 1) บุคลากรประจำกองบรรณาธิการ แรงจูงใจของผู้สร้างสรรค์และผลิตหนังสือการ์ตูน 2) รูปแบบการเป็นเจ้าของบริษัท และนายทุน ปัจจัยภายนอก ได้แก่ 1) โฆษณา 2) สภาพสังคมที่เป็นอยู่ในแต่ละช่วงเวลา 3) ผู้รับสาร 4) สภาพเศรษฐกิจ 5) คู่แข่ง

การปรับตัว หมายถึง ผู้ผลิตหรือสำนักพิมพ์มีนโยบาย หรือกระทำการเปลี่ยนแปลงในส่วนองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งลักษณะของการปรับตัวมีอยู่ 4 แบบ ได้แก่

1. รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ
2. รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form
3. รูปแบบปะการัง (Coral pattern) หมายถึงการนำ Global form มาใส่ Local content
4. รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) หมายถึงการนำเค้าโครงเดิมของ Global content และ Global form มาดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในรูปแบบของ Local form และ Local content

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้ คือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
2. แนวคิดการสื่อสารการ์ตูน
3. แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)
4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย
5. ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

“การ์ตูน” ในคำไทยมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายว่า “การ์ตูน (น.) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางที่เขียนเป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

นอกจากคำว่า “การ์ตูน” ที่เรียกทับศัพท์จนติดปากแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษอีก 3 คำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ คำว่า “Comics” “Caricature” และ “Illustrated Tale” ซึ่งคำทั้งสามคำนี้มีความหมายต่างกันคือ

- Cartoon หมายถึง ภาพล้อหรือภาพเปรียบเปรย วาดอยู่ในกรอบ แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน

- Caricature เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า “Caricature” แปลว่า บรรลุ หรือบรรลุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขำ โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียนรูปคอยาวหรือรูปร่างสูงแก่ง้าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใคร หรืออะไร เพราะว่าผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง

- Comic เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย มีบทสนทนา ในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาค อันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องชวนขันเสียส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่อง อาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ

- Illustrated Tale นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความตามจริง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนมีลักษณะซึ่งแตกต่างจากสื่ออื่นๆ แต่การ์ตูนก็ได้ทำหน้าที่ในการสื่อสาร เช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่น โดยเมื่อนำไปเปรียบเทียบสื่อการ์ตูนกับสื่อประเภทอื่น อาจทำให้เข้าใจการ์ตูนมากยิ่งขึ้น

- เปรียบเทียบกับศิลปะลายเส้นเพราะความที่การ์ตูนเป็นภาพวาด จึงมักถูกจัดให้เป็นศิลปะลายเส้นชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับภาพประกอบ ซึ่งทั้งสองอย่างนี้มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด คือภาพประกอบเน้นที่การนำเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่สำคัญมาแสดงเพียงจุดเดียว ส่วน “การ์ตูน” เป็นการเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องไปตามลำดับ แต่ถึงอย่างไรก็ตามการ์ตูนชิ้นเอกก็ยังคงแสดงถึงประวัติของศิลปะลายเส้นได้

- เปรียบเทียบกับวรรณกรรม เนื่องจากการเล่าเรื่องเน้นสิ่งสำคัญในการ์ตูนเพื่อตอบสนองผู้คนในวงกว้าง และอาจแทนที่หนังสือนิยายราคาถูก หรือนวนิยายเรื่องยาวตามนิตยสารได้ เพราะการ์ตูนสามารถให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้โดยง่าย โดยใช้เวลาน้อย และสามารถเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ทันที แต่หากเรามองการ์ตูนในแง่ที่เป็นวรรณกรรมเพียงอย่างเดียวย่อมไม่ได้เนื้อหาสาระแห่งการ์ตูนไว้ทั้งหมด

- เปรียบเทียบกับการละคร ทั้งละครและการ์ตูนต่างใช้บทสนทนาได้ตอบให้เป็นประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น เพื่อแสดงนิสัยและเจตนาเพื่อขมวดปมให้ฉงนชวนติดตามเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ ฯลฯ นอกจากนี้ถ้อยคำในการ์ตูนอาจสะท้อนเหตุการณ์มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา ด้วยการใส่น้ำเสียง สำเนียง ลีลาเข้าไปได้เช่นเดียวกัน การ์ตูนได้เปรียบละครในแง่ที่สามารถใส่ความคิดคำนึงลงไปได้

- เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ ซึ่งดูจะใกล้เคียงกับการ์ตูนมากกว่าสื่ออื่นๆ เพราะต่างมุ่งให้เป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหว เทคนิคที่ใช้บางอย่างก็คล้ายกัน ทั้งการใช้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุมและทัศนียภาพ การตัดต่อเรื่อง ฯลฯ อิทธิพลของภาพยนตร์ก็ได้ส่งผลกระทบต่อ

การ์ตูนมีใช้น้อย ทั้งในแง่การปรับปรุงเทคนิคการวาด และการเลือกแบบแนวเรื่องตามอย่างความสำเร็จของภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการ์ตูนกับสื่อชนิดต่างๆ จะเห็นได้ว่าไม่สามารถจัดการ์ตูนเข้าในสื่อประเภทใดได้สมบูรณ์ เพราะว่าวิวัฒนาการและการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะของการ์ตูนเอง จึงจัดให้มีการ์ตูนเป็นสื่อหนึ่งต่างหากจากสื่ออื่นได้

การ์ตูนเรื่อง หรือที่เรียกว่า นิยายภาพ (Comic Strips) ยังต้องมีตัวละครที่ดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่องโดยอาศัยจินตนาการของผู้เขียนแล้ว การ์ตูนประเภทนี้โดยพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละกรอบจะแยกจากกัน หรือสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลายๆ ภาพ กรอบรวมกันจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) ส่วนใหญ่เรียกว่า “การ์ตูนช่อง” เมื่อภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) ส่วนการดำเนินเนื้อหาเรื่องราวจะแบ่งเป็นช่อง แต่ละช่องที่ถูกแบ่งมักจะมีขนาดเท่าๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องด้วยตัวอักษร นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนเรื่องที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เร้าใจชวนให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และต้องมีการสร้างตัวละครที่มีลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา

ลักษณะของการ์ตูนเรื่อง

“การ์ตูน” นั้นมีหลายรูปแบบ เพื่อที่จะกำหนดให้ชัดเจนว่า “การ์ตูนเรื่อง” ต่างจากการ์ตูนทั่วไปอย่างไร มัวริซ ฮอร์น (Maurice Horn, 1992 : 53) ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนเรื่องไว้ดังนี้

1. มีการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกัน
2. มีตัวละครชุดหนึ่งดำเนินเรื่องติดต่อกันไป
3. มีบทสนทนาและมีเนื้อหาบรรจุอยู่ในแต่ละช่องกรอบภาพ

ประเภทของการ์ตูนเรื่อง

การแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนหรือการ์ตูนเรื่อง อาจแบ่งได้หลายแบบ อาทิ แบ่งตามเนื้อหา แบ่งตามรูปแบบของการวาดการ์ตูน และแบ่งตามลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น

1. แบ่งตามเนื้อหา หมายถึงการจัดประเภทของการ์ตูน ตามเนื้อหาที่ผู้เขียนนำเสนอ
2. การแบ่งตามรูปแบบของการวาด หมายถึง การแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนตาม

รูปแบบการวาดของนักเขียน คินเดอร์ (อ้างในนวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538 : 22) ได้จำแนกหนังสือการ์ตูนตามรูปแบบการวาด ดังนี้

2.1 การ์ตูนที่ดูทั่วไป ได้แก่ ภาพวาดล้อเลียน เสียดสีบุคคล สถานการณ์ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2.2 การ์ตูนเรื่อง คือการเล่าเรื่องด้วยภาพการ์ตูนหลายๆ ภาพ โดยจัดเรียงตามลำดับให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไป ตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นเรื่องอย่างสมบูรณ์ โดยแบ่งเป็นตอนๆ ตอนละประมาณ 4-5 ช่อง (หรือกรอบภาพ)

3. แบ่งตามลักษณะของสิ่งพิมพ์ หมายถึงการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนตามลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่สำนักพิมพ์ผลิตออกมา ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

3.1 นิตยสารการ์ตูน คือการ์ตูนเรื่องที้ออกตามวาระที่กำหนด เช่น รายสัปดาห์ รายบักษ์ รายเดือน เป็นต้น มีทั้งขนาด 8 หน้ายก และ 16 หน้ายก (ฉบับกระเป๋า)

3.2 หนังสือการ์ตูน การ์ตูนที่ตีพิมพ์ลงในนิตยสารการ์ตูนเป็นตอนๆ เรื่องใดเป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านมาก ก็จะได้รับพิจารณาเลือกมากรวบรวมตีพิมพ์ใหม่เป็นเล่ม เรียกว่า “หนังสือการ์ตูน” อนึ่งหนังสือการ์ตูนบางเล่มตีพิมพ์เรื่องใหม่ ที่ไม่เคยลงพิมพ์ที่ใดมาก่อน

องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนหรือการ์ตูนเรื่อง

หนังสือการ์ตูน โดยทั่วไปมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. เนื้อหา/แนวคิด

เมื่อพิจารณาหนังสือการ์ตูนในฐานะที่เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีประโยชน์ในแง่ให้ความบันเทิง นอกจากนี้ หนังสือการ์ตูนบางเล่มให้ความรู้แก่ผู้อ่านจากสาระที่แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เมื่อเป็นเช่นนั้น เราก็อาจจะแบ่งประเภทของเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมอื่นๆ ทั่วไป

สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) (อ้างใน กนก ชวลีเกษณ์, 2542 : 30) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูน และแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

- 1.1 เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)
- 1.2 การผจญภัยในความคิดฝัน (Fantastic Adventure)
- 1.3 เรื่องอาชญากรรมและการสอบสวน (Crime and Detective)
- 1.4 เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography)
- 1.5 เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
- 1.6 การ์ตูนเรื่องสัตว์ (Animal Cartoon)
- 1.7 เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)

1.8 เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)

1.9 เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic)

1.10 เรื่องสงคราม (War)

2. ภาษา

องค์ประกอบสำคัญที่หนังสือการ์ตูนจะขาดไม่ได้คือ “บทสนทนา” ลักษณะเด่นเฉพาะของการ์ตูนเรื่อง คือการผสมผสานระหว่างภาพและถ้อยคำสนทนาเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เชื่อกันว่าถ้านักวาดการ์ตูนสามารถวางบทสนทนาให้เด่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับภาพได้แล้ว นักเขียนการ์ตูนผู้นั้นจะประสบความสำเร็จในงาน

การ์ตูนเรื่องใช้ภาษาทั่วไปและใช้ภาษาเฉพาะที่คิดขึ้นมาเอง คำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร จะเขียนในกรอบหรือวงกลม มีปลายเรียวแหลม ไปที่ตัวละครผู้พูด เป็นการแสดงว่าคำพูดนั้นๆ เป็นของตัวละครนั้นๆ ถ้อยคำและบทสนทนาสั้น กระชับรัด แต่ได้ใจความกระชับ เพราะเนื้อที่ภายในกรอบหรือวงกลมมีน้อยจึงใช้ภาษาพุ่มเพื่อไม่ได้ คำพูดส่วนใหญ่จะเป็นถ้อยคำแสดงอารมณ์และเสริมคำบรรยาย นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายแทนภาษาพูด เช่น ใช้รูปหลอดไฟแสดงถึงปัญญาที่คิดแก้ปัญหาได้ เครื่องหมายตกใจที่ศีรษะ แสดงว่าตกใจหรือแปลกใจ เป็นต้น นอกจากนี้ยังนิยมใช้ภาษาที่เลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงเปิดประตู “เอี๊ยด” เสียงรถเบรค “โครม” เสียงของหล่นหรือของหนักๆ ปะทะกัน เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ลักษณะเด่นของภาษาการ์ตูนนั้น คือการผสมผสานถ้อยคำและภาพให้กลมกลืนกัน ส่วนงานเขียนภาพหรือศิลปะการวาด ช่วยสร้างเสริมให้ภาพการ์ตูนเด่นชัดและดึงดูดความสนใจมากขึ้น ดังนั้นการ์ตูนที่ดีและมีความสมบูรณ์ต้องไม่ใช่ภาษาอธิบายความมาก แต่ใช้ภาพแสดงออกหรือใช้สัญลักษณ์ที่จะสามารถสื่อความหมายได้ทันทีและรวดเร็ว

อนึ่งแม้ภาษาของการ์ตูนจะมีความจำเป็นไม่มากนัก แต่ไม่ใช่จะขาดความสำคัญ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยังคงต้องให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาอยู่ ซึ่งมีการใช้ภาษาทั่วไปและภาษาเฉพาะ ในส่วนที่เป็นภาษาทั่วไปควรเป็นภาษาที่ง่าย ประโยคสั้น กระชับและได้ใจความ เพราะการใช้รูปประโยคสั้นๆ ง่ายๆ แต่ได้ใจความจะช่วยในการเรียนภาษาของเด็กวัยเรียน เพราะเด็กอ่านหลายๆ ครั้งก็จะจดจำได้ ส่วนการ์ตูนเรื่องนั้นถ้อยคำและประโยคที่ผูกเป็นเรื่องราว นับว่ามีความสำคัญที่จะทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องทั้งหมดได้ โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นคำบรรยายจึงควรใช้ภาษาที่ดี นอกจากนี้คำพูด (ที่อยู่ในกรอบหรือวงกลม) ของตัวละคร ควรใช้ภาษาพูดให้

เหมาะสมและสอดคล้องกับวัยของตัวละครด้วย และควรเขียนให้ถูกต้องตามแบบพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ไม่ควรใช้ภาษาพูดที่เกิดจากสำเนียงพูดตามสมัยนิยม

3. รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน

รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนโดยทั่วไป นิยมให้มีรูปเล่มขนาดกระทัดรัด หยิบถืออ่านได้สะดวก หากเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กด้วยแล้ว ควรจะมีขนาดที่เหมาะสมกับวัย และภาวะกล้ำมเนื้อนิวมือเด็กที่ยังไม่สู้แข็งแรงพอที่จะรับของทีเล็กไป ของใหญ่ หรือของทีหนักเกินไปได้

อย่างไรก็ตาม รูปเล่มของหนังสือเกี่ยวข้องกับราคาหนังสือด้วย เพราะมีความสัมพันธ์กับการตัดของกระดาษของโรงพิมพ์ ขนาดรูปเล่มทีนิยมกันคือ

ขนาดเล็ก 13x18 ซม. หรือ 16 หน้ายก (แนวตั้งหรือแนวนอน)

ขนาดกลาง 14.8x21 ซม. หรือ 16 หน้ายกใหญ่ (แนวตั้งหรือแนวนอน)

ขนาดใหญ่ 18.5x26 ซม. หรือ 8 หน้ายก (แนวตั้งหรือแนวนอน)

เมื่อก่อนนี้ คนโดยทั่วไปจะมองว่าหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือทีไม่มีสาระ เมื่ออ่านแล้วผู้อ่านมักหมดความสนใจและไม่เก็บรักษาเหมือนหนังสือชนิดอื่นๆ ดังนั้นการเข้าเล่มจึงไม่จำเป็นต้องแข็งแรง ส่วนปกก็ไม่จำเป็นต้องใช้กระดาษแข็ง แต่ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนมีการแข่งขันสูง สำนักพิมพ์หรือผู้ผลิตต่างพิถีพิถันในการจัดรูปเล่ม เช่น ใช้กระดาษค่อนข้างแข็งแรงทนทาน ปกพิมพ์สอดสีหลายสี เคลือบเงาให้ดูสวยงาม ไม่เปราะเอื้อนง่าย

4. การจัดหน้า

การจัดหน้าในหนังสือการ์ตูนเรื่อง มีความสัมพันธ์กับขนาดรูปเล่มหนังสือ แต่ละหน้าจะต้องประกอบด้วยรูปภาพ มีคำบรรยาย (อยู่ข้างบนหรือข้างล่างรูปภาพ) ภายในภาพมีคำพูดได้ตอบของตัวละครอยู่ในวงกลมทีมีปลายเรียวแหลม

การจัดเรียงภาพในหนังสือการ์ตูน กรอบภาพควรจะเริ่มจากซ้ายไปขวา ตามลักษณะการอ่านภาษาไทย จากบนลงล่าง กรอบภาพส่วนใหญ่เป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่งอาจมีภาพตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ขนาดของกรอบภาพ และวัยของผู้อ่านเป็นหลัก ถ้าผู้อ่านเป็นเด็กเล็กวัย 6-7 ปี ภาพการ์ตูนในหน้าหนึ่งจะมี 1-3 กรอบภาพ เพราะเด็กในวัยนี้สายตายังไม่พร้อมทีจะจ้องมองสิ่งทีเล็กๆ หรือละเอียดได้ ดังนั้นภาพการ์ตูนแต่ละกรอบภาพควรมีขนาดใหญ่ ถ้าผู้อ่านเป็นเด็กอายุ 8-11 ปี เด็กในวัยนี้มีความพร้อมทั้งทางสายตาและการอ่าน ภาพการ์ตูนในหน้าหนึ่ง จะมีได้ตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ การจัดกรอบ

ภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลายๆ กรอบภาพ จะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของตัวละครในแต่ละกรอบลงได้

5.ภาพ/ลายเส้น

ภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการจัดทำหนังสือการ์ตูน ภาพการ์ตูนที่ผู้อ่านจะพบได้ในหนังสือการ์ตูนแบ่งออกได้ 4 ลักษณะ ดังนี้ (เอนก รัตนปิยะภาภรณ์,2533 : 29)

5.1 ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) แบ่งออกได้อีกสองชนิดคือ

5.1.1 การ์ตูนรูปสัตว์ รูปสัตว์นี้ยังแบ่งออกเป็นสองลักษณะคือ

5.1.1.1 กริยาท่าทางเหมือนสัตว์จริง หมายถึงรูปสัตว์ที่เขียนแบบธรรมชาติ อาจจะมีลักษณะเหมือนจริง หรือลดตัดทอนให้ผิดแปลกไปอย่างภาพการ์ตูนแต่กริยาท่าทางยังคงเป็นสัตว์นั้นๆ

5.1.1.2 การ์ตูนรูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึงรูปสัตว์ต่างๆ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์ดั๊ก โดราเอมอน เป็นต้น

5.1.2 การ์ตูนรูปคน ลักษณะการเขียนจะเลียนแบบคนจริง หรือลดทอนจากของจริง โดยเน้นเฉพาะลักษณะเด่นของคนก็ได้

5.2 การ์ตูนภาพวิจิตร (Fine Cartoon) หมายถึงลักษณะภาพการ์ตูน ที่มีลีลาการเขียนสวยงามในลักษณะวิจิตรศิลป์ การใช้เส้นตกแต่งลวดลายทำอย่างประณีต วิจิตรพิสดารจนอาจถือได้ว่าเป็นงานที่มีคุณค่าทางศิลปะ

5.3 การ์ตูนภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) หมายถึงการ์ตูนที่มีลักษณะการเขียนภาพเหมือนกับงานออกแบบ รูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่าย ๆ รูปทรงทางเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เป็นต้น การระบายสีมักเป็นสีเรียบ หรือไล่สีน้ำหนักร่อนจางเล็กน้อย มีขอบเขตของการลงสีแน่นอน รูปเส้นขอบชัดเจน ในลักษณะเดียวกับงานออกแบบกราฟิก

5.4 การ์ตูนสามมิติ (Three Dimension Cartoon) หมายถึงการสร้างการ์ตูนจากวัสดุต่างๆ เช่น ดิน ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก เพื่อให้เป็นรูปการ์ตูนสามมิติก่อน แล้วจึงถ่ายเป็นภาพหรือภาพยนตร์การ์ตูนสองมิติอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งถ้าถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคถ่ายทำให้หุ่นการ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมีชีวิตจริง

6. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน

นักเขียนการ์ตูนเรื่อง จะต้องคิดและกำหนดลักษณะของตัวละครการ์ตูน ตั้งแต่รูปร่างหน้าตา เป็นเด็กผู้หญิงหรือเด็กผู้ชาย หน้าตาเป็นอย่างไร ใส่แว่นตาหรือไม่ ทรงผมเป็นอย่างไร

เสื้อผ้า นิสัยใจคอ ชอบหรือไม่ชอบอะไร สัตว์เลี้ยงหรือของเล่นชิ้นโปรด เป็นต้น ถ้านักเขียนการ์ตูนสามารถสร้างตัวละครเด่นจนกระทั่งอยู่ในใจผู้อ่าน จนต้องติดตามอ่านอย่างติดอกติดใจ ถือว่านักเขียนผู้นั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

นอกจากนั้นแล้วยังแบ่งการ์ตูนตามวัยของผู้อ่านได้ดังนี้

6.1 หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เป็นภาพง่ายๆ เนื้อเรื่องง่ายๆ คำบรรยายภาพ คำพูดการใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการเร้าความสนใจ เพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ยิ่งมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วยเด็กก็จะเกิดความสุขและจำภาพ จำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น

6.2 หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัยและเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย

6.3 หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ไกลตัวขึ้นส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย เรื่องสงคราม หรือเรื่องลึกลับ สำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ อ่างในรัชนีกร ศิริชัยเอกวัฒน์, 2536:23)

แนวคิดการสื่อสารการ์ตูน

การ์ตูนเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่พิเศษแตกต่างจากการสื่อสารอื่นๆ ในฐานะผู้อ่านการ์ตูนเราไม่จำเป็นจะต้องรู้ว่าการ์ตูนถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร ถ้าเราต้องไปยืนอีกฟากหนึ่งของสื่อการ์ตูน-ฟากของผู้สร้าง หรือผู้ที่ปรุงสื่อการ์ตูน เราจำเป็นต้องรู้ว่าการ์ตูนคืออะไร ถูกสร้างขึ้นมาด้วยเงื่อนไขกฎเกณฑ์ใด

การสื่อสารคือ กระบวนการส่งและรับสาร (Message) สารในที่นี้หมายถึง ความรู้สึก ความคิด ความรู้ ความต้องการ ฯลฯ เป็นนามธรรม จับต้องไม่ได้ รับรู้ได้ด้วยสมอง หรือจิต

เอกสาร จดหมาย หนังสือพิมพ์ เหล่านี้ไม่ใช่สารตัวหนังสือที่อยู่ในเอกสาร จดหมาย หรือหนังสือพิมพ์ ก็ยังไม่ใช่สาร สารคือความหมายที่มาทับตัวหนังสือเหล่านั้นต่างหากรวมทั้งที่มาทับภาพ กับแบบตัวพิมพ์ กับการออกแบบจัดหน้า ฯลฯ ที่ทำให้เกิดความรู้สึก ความคิด ความรู้ ฯลฯ แก่ผู้อ่าน

การสื่อสารตามความหมายทั่วไป หมายถึง การสื่อสารความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เพื่อความเข้าใจร่วมกันเพื่อทำงานร่วมกัน องค์ประกอบของการสื่อสารเบื้องต้นมี 3 ประการ คือ ผู้ส่งสาร, ตัวสาร และผู้รับสาร

การสื่อสารเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสิ่งมีชีวิตเท่านั้น การสื่อสารเป็นสัญญาณของการมีชีวิต ผู้ที่สื่อสารไม่ได้ก็คือผู้ที่ตายแล้ว การสื่อสารมีรูปแบบ วิธีการหลากหลายกว้างขวางเมื่อเราจะทำความเข้าใจการสื่อสารเพื่อที่จะนำไปทำความเข้าใจการตัดสินใจต่อหนึ่ง จะต้องพิจารณาที่ละส่วนตามแต่เกณฑ์ที่จะพิจารณา

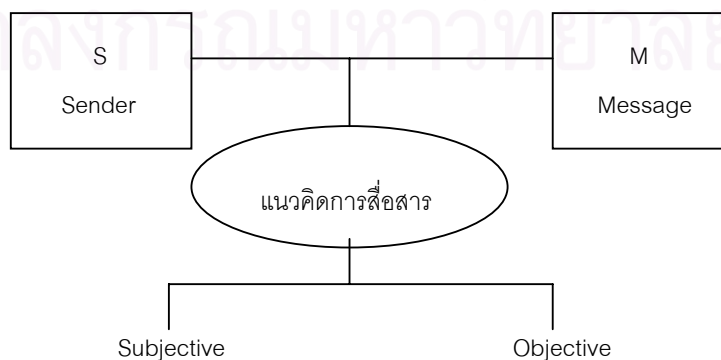
องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นกระบวนการ (Process) หมายความว่า การสื่อสารมีองค์ประกอบที่ส่งผลต่อเนื่องกัน คือ S-M-C-R โดยมีการกระทำเชื่อมโยงระหว่างกันเพื่อให้เกิดเป็นกระบวนการสื่อสาร รวมทั้งสิ่งรบกวน (Noise) ดังนี้

S = Sender หมายถึง ผู้ส่งสาร เป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารแต่ละครั้ง

M=Message หมายถึง สาร เป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก ฯลฯ ที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดออกไป จะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม สารเป็นนามธรรม เป็นเจตนากรรมของผู้ส่งสาร จับต้องไม่ได้ ตัวอย่างเช่น จดหมาย จดหมายไม่ใช่สาร แม้แต่ตัวหนังสือในจดหมายก็ไม่ใช่สาร แม้ว่าจะใกล้ตัวสารมากที่สุดแล้วก็ตาม ความหมายหรือเรื่องราวในจดหมายต่างหาก คือสาร

C=Channel หมายถึง ช่องทางส่งสาร ในกรณีที่เป็นการสื่อสารทางตรง (Direct Communication ผู้รับสารเผชิญหน้าโดยตรง) ช่องทางส่งสารก็คือ ภาพ รส กลิ่น เสียง สัมผัส และจิต ในกรณีที่เป็นการสื่อสารทางอ้อม (Indirect Communication) ผู้ส่งสารกับผู้รับสารไม่อยู่ในที่เดียวกัน ต้องใช้สื่อ Media- เป็นตัวแทนส่งสาร เช่น จดหมาย เอกสาร ฯลฯ ในการทำงานด้านการสื่อสารซึ่งมักจะเป็นการสื่อสารทางอ้อม ตัว C-Channel นี้ จึงมักมีความหมายว่าเป็น Media ไปด้วยโดยปริยาย ในกรณีของการตัดสินใจ การตัดสินใจคือสื่อชนิดหนึ่ง



เงื่อนไขที่เชื่อมโยงระหว่าง ผู้ส่งสาร กับ สาร คือ แนวคิดการสื่อสาร (Communication Concept) ซึ่งมีได้ 2 อย่างคือ

1. สื่อสารเพื่อความพอใจ/เข้าใจ ของตนเอง เรียกว่า การสื่อสารแบบอัตนัย (Subjective Communication) หมายถึง การสื่อสารโดยการตีความตามความคิดเห็นของผู้ส่งสาร การสื่อสารระหว่างบุคคล ย่อมต้องมีคนอยู่ 2 ฝ่ายคือ ผู้ส่งสารฝ่ายหนึ่ง กับผู้รับสารอีกฝ่ายหนึ่ง

การสื่อสารแบบอัตนัยนี้ ผู้ส่งสารเป็นใหญ่ ถ้าผู้รับสารต้องการจะเข้าใจสารก็ต้องปรับความรู้ความคิดให้ไปในทางเดียว และระดับเดียวกับผู้ส่งสารจึงจะเข้าใจได้

2. สื่อสารเพื่อความพอใจ/เข้าใจ ของผู้อื่น เรียกว่า การสื่อสารแบบปรนัย (Objective Communication) หมายถึง การสื่อสารโดยการตีความหมายตามที่ปรากฏในเนื้อหาสาร ซึ่งเป็นการตีความตรงกันโดยทั่วไป ไม่ขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของใครคนใดคนหนึ่ง การสื่อสารแบบนี้ผู้รับสารเป็นใหญ่ ถ้าผู้ส่งสารต้องการความสำเร็จในการสื่อสาร ก็จะต้องปรับวิธีการสื่อสารให้สอดคล้องกับประโยชน์ ความพอใจ และความสามารถในการตีความของผู้รับสารเป็นสำคัญ

ตามปกติ การสื่อสารใดๆ ก็ตามจะมีลักษณะอัตนัยและปรนัยร่วมกันอยู่เสมอ เพียงแต่สัดส่วนต่างกัน ไม่มีที่จะเป็นแบบใดแบบหนึ่งเพียงแบบเดียวล้วนๆ

แม้ว่าผู้ส่งสารจะสื่อสารด้วยแนวคิดปรนัย คือ เอาใจผู้รับสารอย่างเต็มที่แล้วก็ตาม แต่รายละเอียดที่ติดพ่วง (Attribution) อันเป็นลักษณะส่วนตัว หรืออัตลักษณ์ (Identity) หรือสไตล์ (Style) ของผู้ส่งสาร ได้แก่ ลายมือ สำนวน ลีลา ท่าทีของผู้ส่งสารก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ลักษณะส่วนตัวเหล่านี้ก็อาจถือได้ว่าเป็น “อัตนัย” ส่วนหนึ่ง

ลักษณะที่ติดพ่วง อันเป็นอัตนัยนี้ก็เป็นสิ่งสำคัญต่อการสื่อสารด้วยเช่นกัน ในหลายกรณีจะเป็นสิ่งจูงใจผู้รับสารเพียงเพราะความพอใจในส่วนที่เป็นอัตลักษณ์/อัตนัยของผู้ส่งสารโดยไม่สนใจเนื้อหา

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

สัญลักษณ์วิทยา แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “Semiology” มีความหมายจากรากศัพท์เดิมว่า “ศาสตร์แห่งสัญลักษณ์” (Science of sign) เป็นทฤษฎีที่พยายามอธิบาย “สัญลักษณ์” (Sign) หรือพูดอีกอย่างว่าพยายามอธิบายวิถีสงสารของสัญลักษณ์คือการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน

รวมถึงการเชื่อมโยงโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาณหนึ่งๆ ที่เห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นระบบและมีระเบียบแบบแผน

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่ง ในชีวิตประจำวันมนุษย์จะคุ้นเคยกับสัญญาณอยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น เวลาที่เราต้องการจะไปห้องน้ำในห้างสรรพสินค้า ก็จะมีภาพผู้ชายและผู้หญิงอยู่หน้าห้องน้ำเพื่อบอกให้รู้ว่าห้องไหนเป็นห้องน้ำสำหรับผู้ชายและผู้หญิงเพื่อที่เราจะได้ไม่เข้าห้องผิด สิ่งที่เป็นสัญญาณ อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ หรืออาจจะเป็นรูปภาพก็ได้ แต่สัญญาณที่รู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา (Language) จากตัวอย่างที่ยกมา ข้อความว่า “ห้องน้ำ” และรูปภาพผู้ชายและผู้หญิง คือ สัญญาณ

O'Sullivan and other (1983) ได้อธิบายและได้จำกัดความสัญญวิทยา (Semiology หรือ Semiotics) ไว้ว่า “...เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญญาณ (Sign) รหัส (Codes) และวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญาณ และการที่สัญญาณนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม”

สัญญาณ มีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการคือ

- ประการที่ 1 จะต้องมีลักษณะทางกายภาพ
- ประการที่ 2 จะต้องมี ความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
- ประการที่ 3 สัญญาณนี้ จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญาณ

Ferdinand de Saussure (ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ, 2531 : 183-184) อธิบายความหมายของสัญญาณว่า เป็นสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่ได้ปรากฏในสัญญาณนั้น เช่นเวลาเราเขียนอักษรคำว่า “ม้า” โดยที่เราหมายถึง “ตัวม้าจริงๆ” ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย เรียกว่า “ตัวหมาย” (Signifier) ส่วนตัวม้าจริงๆ เรียกว่า “ตัวหมายถึง” (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้ เราเรียกว่า “การสร้างความหมาย” (Signification) การศึกษาเชิงสัญญวิทยาให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยเรานำตัวบท (Text) มาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร

กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) หรือวิธีการวิเคราะห์ความหมายนั้น Roland Barthes ศาสนุศาสตร์คนหนึ่งของ Saussure ได้ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในการสื่อสาร โดยมีหัวใจในการแสดงความหมาย 2 ชั้นคือ

1. การตีความหมายโดยตรง (Denotation) เป็นความหมายชั้นแรก เหมือนที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในสัญญาณนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญาณกับสิ่งที่กล่าวถึงเป็นความหมายที่ชัดของสัญญาณ และเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่

2. การตีความหมายโดยนัย (Connotation) Barthes อธิบายว่าความหมายโดยนัยแฝงได้อธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญาณกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของผู้รับสาร และเกิดจากการตีความโดยอัตวิสัย เมื่อผู้ตีความหมายได้รับอิทธิพลจากผู้ส่งสารไปพร้อมกับการได้รับจากสัญญาณ ความหมายแฝงจะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมายโดยการเปลี่ยนตัวหมาย หรือสัญลักษณ์ แต่ยังคงหมายถึงเอาไว้

ในกระบวนการสร้างความหมายในชั้นแรก หรือความหมายตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันและมีลักษณะเป็นภววิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาได้โดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่า ส่วนกระบวนการสร้างความหมายในชั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร เช่น คำว่า “หัวใจ” มีความหมายเป็นสากลว่า อวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายมนุษย์และสัตว์ทำหน้าที่สูบฉีดโลหิต ดังนั้นความหมายในชั้นที่ 1 ที่เป็นความหมายโดยตรงเป็นความหมายของการใช้ภาษา แต่เมื่อเป็นความหมายชั้นที่ 2 จะให้ความหมายต่อจากการตีความหมายตรง ซึ่งเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ในอีกระดับหนึ่ง คือหัวใจเป็นสัญลักษณ์ของความรัก หรือชีวิต หรือความสำคัญ เป็นต้น ดังนั้นความหมายแฝงจึงเป็นการใช้ภาษาเพื่อให้ความหมายแก่สิ่งที่นอกเหนือไปจากสิ่งที่กล่าวถึง หรือมีความหมายสำหรับทุกคน

การที่ตัวหมาย (Signifier) จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์กับตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะที่ไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้นั้น จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ (Sign) ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับการศึกษาภาษา ที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ เช่นเดียวกับที่รหัส (Code) และจารีต (Convention) เป็นตัวกำหนดเนื้อหา (Text) ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา

John Fiske (1982) ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาเชิงสัญญาวิทยาว่าเป็นการศึกษาในส่วนสำคัญ 3 ส่วนคือ

1. **ศึกษาในเรื่องของสัญญาณ (Sign)** ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึงบางอย่างที่นอกเหนือจากตัวของมันเองและสัญญาณนี้จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญาณดังนั้นสัญญาณจึงเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง

Pierce ได้ให้ความสำคัญกับสัญญาณเพราะไม่มีการสื่อสารใดที่เกิดนอกระบบสัญญาณซึ่งสัญญาณ (Sign) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1.1 Icon (ภาพลักษณ์) หมายถึงสัญญาณที่มีลักษณะเป็นภาพหรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน มันอาจจะเป็นหรือคือเสียงที่เหมือนกันก็ได้ รูปแบบของ Icon ถูกกำหนดขึ้นมาโดยภาพปรากฏของวัตถุนั้นเอง เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน แผนที่ หรือเสียงฮัมคล้ายผึ้งในธรรมชาติ

1.2 Index (ดัชนี) หมายถึงสัญญาณที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เครื่องหมายที่แสดงยศ ตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ หรือ ควันเป็น index ไฟ

1.3 Symbol (สัญลักษณ์) หมายถึงสัญญาณที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เป็กฎระเบียบหรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกัน เช่น ภาษา ตัวเลข หรือกฎระเบียบที่ใช้ในห้องถนน เป็นลักษณะของสัญญาณที่ไม่มีความสัมพันธ์หรือความคล้ายกันระหว่างสัญญาณกับวัตถุ แต่เกิดขึ้นจากการตกลงร่วมกันของผู้ใช้สัญญาณนั้นๆ จากการเชื่อมกันของวัตถุกับส่วนของประเพณีนิยม

ลักษณะของสัญญาณทั้ง 3 แบบนี้ ไม่ได้แยกขาดจากกันโดยเด็ดขาด สัญญาณหนึ่งๆ อาจประกอบไปด้วยรูปแบบต่างๆกัน เช่น ภาพของผู้หญิงเปลือยกาย สามารถเป็นได้ทั้งภาพลักษณ์คือ ภาพของผู้หญิงคนนั้นจริงๆ ขณะเดียวกันก็เป็นดัชนี ชี้ให้เห็นว่าเป็นตัวแทนของเพศหญิงที่มีอาชีพถ่ายแบบเปลือย และก็เป็นสัญลักษณ์ ในแง่ที่ว่าคนในสังคมมองอาชีพลักษณะนี้ด้วยมุมมองอย่างไร

2. **ศึกษาในเรื่องของรหัส (Code)** เป็นรหัสพฤติกรรมและรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะรูปสัญญาณต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น โดยรหัสสามารถแบ่งออกได้ดังนี้ คือ

2.1 Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ ที่บ่งบอกความหมายที่แตกต่างกัน เช่น เมื่อเรามองดูจานอาหารที่แต่ละบ้านใส่อาหาร เราก็จะทราบความหมายของบ้านนั้นได้

2.2 Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทยไม่ถือว่าการเป็นลูกตบหัวหรือตบไหล่เป็นการแสดงความรัก แต่รหัสของอเมริกันจะอนุญาตการแสดง ความหมายเช่นนั้น

2.3 Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ เช่น การยิ้มของคนไทยจะมีรหัสให้กระทำได้หลายวาระโอกาส หลายความหมาย ในขณะที่สังคมตะวันตกจะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า

2.4 Personal codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล เช่น การเป็นนักการเมืองในสังคมอเมริกันและสังคมไทยจะมีความหมายแตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 96)

3. วัฒนธรรม (Culture) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีสัญลักษณ์ (Sign) และรหัส (Code) เกี่ยวพันกัน อยู่ในแต่ละวัฒนธรรม และจะมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ

ในการศึกษาถึงสัญลักษณ์ในสื่อมวลชนนั้น Fry and Fry (1986 : 433-453) ได้พยายามสร้างแบบจำลองเชิงสัญลักษณ์วิทยาขึ้นมาเพื่อใช้ศึกษากระบวนการสร้างความหมายในสื่อมวลชนโดยแบบจำลองนี้มีรากฐานมาจากทฤษฎีทางภาษาของ Pierce และ Eco โดย Fry and Fry ได้ให้ความสำคัญทั้ง “ตัวบท” (Text) ในสื่อและการตีความ (Interpretation) ซึ่งตัวบทนั้น มีพลังที่จะกำหนดกระบวนการของการสร้างความหมายโดยตัวผู้รับสาร และมีปัจจัย 2 ปัจจัยที่ทำให้ตัวบทของสื่อมีพลังคือ

- ความรู้เกี่ยวกับรหัสทางวัฒนธรรมของตัวผู้เข้ารหัส (Encoder) ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความสนใจ ตลอดจนลักษณะโครงสร้างของตัวบท
- ตัวบทที่มีพลังนั้นสามารถดึงความสนใจของผู้รับสารไปสู่ตัวบทบาทส่วนเป็นพิเศษ โดยที่สามารถจะละความสนใจจากตัวบทส่วนอื่นได้

นอกจากนั้น Berger ได้กล่าวว่า “...การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ มุ่งเน้นไปที่ความหมายในเนื้อสาร เป็นความหมายที่มีสาเหตุมาจากความสัมพันธ์ (Relation) โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์” (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540 : 17) นอกจากนั้นแล้วในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ สิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ คือความรู้เรื่องรหัส (Code) ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เราเรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรมของตน เมื่อมองจากมุมมองนี้วัฒนธรรมจึงนับว่าเป็นระบบของการสร้างรหัส (Codification) ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเรา การที่คนเราจะได้รับการขัดเกลาทางสังคมและมีการเรียนรู้แนวทางวัฒนธรรมนั้น หมายถึงว่าจะต้องได้รับการส่งสอนรหัสต่างๆ มาจำนวนหนึ่ง ซึ่งมักจะมีขอบเขตทางชนชั้นทางสังคม ที่ตั้งทาง

ภูมิศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ ฯลฯ เป็นตัวกำหนดถึงรหัสย่อยๆ (Subcodings) ต่าง ๆ เหล่านี้ปรากฏอยู่ในรหัสสากลใหญ่ๆ (General code)

ในการศึกษาตัวบท (Text) โดยวิธีทางสัญวิทยา เมื่อเราเข้าใจตัวสัญยะ กระบวนการสร้างความหมาย และรหัส ซึ่งเป็นตัวเชื่อมทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะสามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ อย่างไรก็ตาม การที่จะนำวิธีทางสัญวิทยาไปใช้ในการศึกษาคำสอนไทย จะให้วิธีการวิเคราะห์ทางสัญยะเชิง Diachronic / Syntagmatic เป็นการศึกษาการดำเนินเรื่อง หรือการเล่าเรื่อง (Narration) เน้นไปที่การโยง (ลำดับ) เหตุการณ์ต่างๆ หรือการปรากฏของสัญยะที่เกิดขึ้นไว้ด้วยกันสามารถเล่าเรื่องได้

การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic พบมากในเรื่องของการเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องได้กำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด Vladimir Propp นักคติชนวิทยาเป็นผู้บุกเบิกการวิเคราะห์แบบนี้เป็นอย่างมาก โดยการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่าเรื่องของนิทานพื้นบ้าน เกณฑ์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์คือ Function ได้แก่การกระทำของตัวละคร และขั้นตอนของ Function หรือ Sequence

ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531 : 83-84) ได้อธิบายถึงการนำเอาทฤษฎีเน้นที่ตัวสารหรือตัวเนื้อหา (บท) ของสื่อมวลชนมาศึกษาว่า ฐานของตัว ทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหามืออยู่ว่า เนื่องจากกฎต่างๆ ของภาษา (หรือลักษณะอื่นใดก็ตามที่ถูกทำขึ้นมาแทน หรือ “การเข้ารหัส”) ถูกกำหนด หรือมีข้อจำกัดโดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมเดิม ดังนั้นตัวเนื้อหาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษา จึงเป็นการปิดโอกาสให้นำมาอ่านและตีความได้ ดังนั้นเราจึงสามารถเข้าใจความหมาย หากเรารู้กฎเกณฑ์ของภาษาและมีความคุ้นเคยดีกับวัฒนธรรม ถึงแม้ว่าแนวทางในการศึกษาเรื่องนี้จะมีมากมาย แต่เราก็ยังสามารถระบุลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีเหล่านี้คือ

ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้ส่งสารหรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารมีอยู่ แต่มีความหมายที่เราตีความนั้น เราถือเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะของระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ “เข้ารหัส”

ประการที่สอง แนวการศึกษาไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว หรือความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความหมายที่แฝงหรือความหมายเชิงนัยยะซึ่งผู้ส่งสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ตาม

ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ ท่าทาง เสียง เครื่องไม้เครื่องมือต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย

รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่างๆ หลักการคือ เราจะนำสัญญาณย่อยๆ เหล่านั้นมาสัมพันธ์กันอย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองของเราและจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญญาณต่างๆ ในกระบวนการเข้ารหัส และการถอดรหัส ผู้รับสารและผู้ส่งสารนั้นไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน ดังนั้นการถอดรหัสเพี้ยนไปเป็นกฎของการสื่อสาร มิใช่ข้อยกเว้น เนื่องจากฝ่ายผู้รับเองก็มีกระบวนการอ้างอิงที่นำมาสร้างรหัสต่างๆ มากมาย

แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

เมื่อเรากล่าวถึง “ความเป็นไทย” อันหมายถึงเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวกับผู้อื่นนั้น ในอีกความหมายหนึ่งก็คือ เราต้องอ้างอิง (Identity) กับวัฒนธรรมไทย

ในงานวิจัยของเมญาพิมพ์ สมประสงค์ (2538) ได้ให้นำแบบจำลองของกระบวนการสื่อสารการโฆษณา เมื่อนำมาเทียบเคียงกับภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์พบว่า “ความเป็นไทย” ใน 4 มิติ ดังนี้

1. ลักษณะเด่นของคนไทย
2. ค่านิยมของคนไทย
3. ความเชื่อของคนไทย
4. ความเป็นไทยซึ่งยังหาข้อสรุปที่ลงตัวไม่ได้ในปัจจุบัน เนื่องจากแปรเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย

ลักษณะเด่นของคนไทย

วีระ อัมพันธุ์ ได้กล่าวถึง “ความเป็นไทย” ไว้ว่าหมายถึง ผลรวมขององค์ประกอบ 4 อย่าง ที่แสดงถึงลักษณะเด่นของไทย คือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม ซึ่งขยายความได้ว่า “ความเป็นไทย” คือ ผลรวมของประชาชน พลเมืองที่มีลักษณะนิสัยใจคอคล้ายคลึงกันมาตั้งแต่โบราณกาล มารวมหมู่ ดิ้นรนต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคมาด้วยกัน สืบเลือดเนื้อเชื้อไขเดียวกัน ผูกไมตรีเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับคนต่างเผ่าพันธุ์ ต่างถิ่นกำเนิดเกิดลูกหลานเหลนอยู่ร่วมแผ่นดิน มีจิตใจตรงกันเรียกว่าคนไทย หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ ชาติ นั่นเอง ผู้คนที่ประกอบกันเป็นชาติไทยต่างก็นับถือ ศาสนา เป็นหลักยึดเหนี่ยวทางใจ มีศูนยร่วมใจคนไทยให้ผูกพันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน โดยบุคคลที่ดำรงตำแหน่งเป็นผู้นำสูงสุดสืบทอดมาแต่โบราณกาล ด้วยการยอมรับ

นับถือ เคารพรัก ยกย่อง ของปวงชนชาวไทย และทรงอยู่ในฐานะองค์พระประมุขของประเทศ คือ พระมหากษัตริย์ คนในชาติมีพฤติกรรมเป็นตัวอย่างของกันและกัน และดำเนินชีวิตในแนวเดียวกัน โดยรักษา พิณฟู ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงผลของความศรัทธา เชื่อถือในคุณค่าของชีวิตในลักษณะสิ่งใดถูกควรปฏิบัติ สิ่งใดพึงละเว้น เพื่อให้การกระทำหรือการแสดงออกที่ดั่งงามในอดีต ดำรงคงอยู่เป็นหลักปฏิบัติ เป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบันและมีการสะสม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาโดยไม่มีขาดตอน คือ วัฒนธรรม ดังนั้น ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม จึงแบ่งแยกมิได้

นอกจากนี้ วีระ อัมพินสุข ยังได้กล่าวถึง ลักษณะเด่นของคนไทยที่แสดงถึงความเป็นไทย ไว้ว่ามี 9 ประการ ด้วยกัน ได้แก่ การรักความเป็นอิสระ มีความอดกลั้น มีความกตัญญูตวกวที่ เล็งเห็นการณ์ไกล รู้จักวิธีประสานประโยชน์ รู้จักให้อภัย รวมทั้งมีความสามัคคีกัน ในยามที่ บ้านเมืองอยู่ในภาวะคับขัน และรักสงบ ซึ่งคนไทยโดยมากจะต่างคนต่างอยู่ ไม่ชอบอยู่รวมกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน ไม่ประสงค์จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน เพราะไม่ยอมให้เกิดความบาดหมางใจกัน ไม่สร้างความเดือดร้อนให้คนอื่น ขณะเดียวกันก็ไม่ยอมให้ผู้อื่นก่อความเดือดร้อนให้แก่ตน เมื่อ คนไทยรวมกันเป็นชาติไทย จึงพอใจจะอยู่อย่างไทยคือไม่รุกรานประเทศใด คำว่า “รักสงบ” จึง ปรากฏอยู่ในเพลงชาติ นอกจากนี้คนไทยยังเป็นผู้ที่ให้การต้อนรับด้วยอัธยาศัยไมตรี

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคนไทยมีลักษณะเด่นๆ อยู่หลายประการด้วยกัน จึงนำเรื่องลักษณะเด่น ของคนไทยนี้มาใช้เป็นฐานช่วยในการวิเคราะห์

ค่านิยมของคนไทย

สนธิ สมัครการ ได้เขียนถึงค่านิยมเด่นๆ ของวัฒนธรรมไทยที่ถ่ายทอดสู่เด็กไว้ดังนี้

1. ค่านิยมทางการให้ความสำคัญแก่บุคคล หรือการนับถือบุคคล (Personalism) ครอบครัวไทยโดยทั่วไปมักจะสั่งสอนลูกหลานของตนให้รู้จักคบคนดี หลีกหนีคนพาล ให้รู้จัก เคารพคนที่ควรเคารพ โดยเฉพาะเจ้านายผู้มีอำนาจ ควรนอบน้อมบิดามารดาเป็นผู้ที่มีพระคุณ สูงสุด ครูบาอาจารย์ก็มีพระคุณเพราะเป็นผู้ให้วิชาความรู้ พุทธศาสนา พระธรรม พระสงฆ์ เป็น สิ่งที่ควรเคารพบูชา กราบไหว้และปฏิบัติตนตามพระธรรมคำสั่งสอนของพุทธองค์ สรุปแล้ว ค่านิยมในเรื่องการให้ความสำคัญแก่บุคคล หรือการนับถือบุคคลเหล่านี้ นับเป็นค่านิยมที่เด่นมาก อีกอันหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ปัจจุบันนี้เรายังยึดถือและปฏิบัติกันอยู่

2. ค่านิยมทางด้านสนุกสนานรื่นเริง (fun-loving) ค่านิยมอันนี้อาจมีสาเหตุสืบเนื่องมาจากหลายทาง อาทิ องค์ประกอบทางธรรมชาติ คือ เมืองไทยอุดมสมบูรณ์มากในอดีต “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” คนไทยไม่เคยอดอยาก ความรู้สึกถึงความสำคัญของทรัพย์สินจึงมีน้อย ประกอบกับภาวะเศรษฐกิจแบบไร้ณา ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือช่วยเหลือกันมาก เน้นหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมากกว่าความสิ้นเปลืองทรัพย์สิน นอกจากนี้ในอดีตการเมืองการปกครองเป็นเรื่องของเจ้านาย ผู้มีอำนาจ ราษฎรธรรมดาสามัญทั่วไปไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเมื่อไม่ต้องยุ่งคิดเรื่องการเมือง ข้าวปลาอาหารก็สมบูรณ์ คนไทยทั่วไปจึงหาทางออกด้วยความสนุกสนานรื่นเริงกันเรื่อยมา จนติดเป็นนิสัยทางสังคมโดยส่วนรวมและติดเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

3. ค่านิยมในเรื่องความวางเฉย ภูมิใจเย็น และความเป็นคนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซึ่งส่วนใหญ่น่าจะสืบเนื่องมาจากแนวคำสอนทางด้านพระพุทธศาสนาสอนให้คนรู้จัก “ตน” คือมีความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ รู้จักมักน้อย สันโดษ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องระงับโทษระงับความโกรธ ไม่แสดงอารมณ์ เกรี้ยวกราดรุนแรง

4. ค่านิยมในเรื่องบุญบาป กฎแห่งกรรมและทางสายกลาง เป็นค่านิยมทางด้านพุทธศาสนา ซึ่งถ่ายทอดสืบเนื่องมาจากองค์การต่างๆ ทางพุทธศาสนา ผ่านสมาชิกของครอบครัวต่างๆ ในรูปธรรมเนียมประเพณี อาทิ การทอดกฐิน ผ้าป่า การสร้างโบสถ์ สร้างวัด การบวช การทำบุญ ให้ทานต่างๆ โดยความคิดที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ยังฝังแน่นอยู่ในจิตใจคนไทย

คติความเชื่อของคนไทย

ความเชื่อของคนในสังคม ย่อมสัมพันธ์กับพฤติกรรมและสภาพของสังคมนั้นอย่างแยกไม่ออก เมื่อพิจารณาจากความเป็นมาของชนชาติและประวัติศาสตร์ของชนชาติไทย จะเห็นได้ว่าความเชื่อของคนในสังคม ก็คงจะคลี่คลายไปจากความเชื่อดั้งเดิม เมื่อมีอิทธิพลของวัฒนธรรมอื่น หรือเมื่อสภาพของสังคมแปรเปลี่ยนไป

ศาสตราจารย์มณี พยอมยงค์ (อ้างในเมญาพิมพ์ สมประสงค์, 2538) ได้เขียนบทความเรื่อง “ความเชื่อของคนไทย” โดยกล่าวถึงประเภทของความเชื่อออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ว่าประกอบด้วย

- ความเชื่อทั่วไป หรือความเชื่อธรรมดา (Belief)
- ความเชื่อที่แฝงไว้ด้วยความกลัว หรือความเชื่อทางไสยศาสตร์ (Superstition)

ความเชื่อทั้ง 2 แบบอาจแบ่งได้ 11 กลุ่ม ได้แก่

1. ความเชื่อเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ
2. ความเชื่อเกี่ยวกับยากกลางบ้าน
3. ความเชื่อโชคลาง
4. ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยาม นิมิตร ผัน
5. ความเชื่อทางไสยศาสตร์
6. ความเชื่อลักษณะของคนและสัตว์
7. ความเชื่ออันเนื่องมาจากศาสนา
8. ความเชื่อเกี่ยวกับการทำมาหากินและอาชีพ
9. ความเชื่อเกี่ยวกับประเพณี
10. ความเชื่อเรื่องเคล็ด และการแก้เคล็ด
11. ความเชื่อเกี่ยวกับเลขดี เลขร้าย วันดี วันร้าย ฯลฯ

คติความเชื่อของคนไทยนั้น ประกอบด้วยความเชื่อต่างๆ ผสมผสานกัน ทั้งความเชื่อดั้งเดิม และความเชื่อที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางศาสนาอื่นๆ ที่มีอยู่ในประเทศไทย โดยเฉพาะศาสนาพุทธ หรือศาสนาฮินดูเท่านั้น แม้ศาสนาอื่นที่เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทย คนไทยก็รับและนำมาปรับให้เข้ากับความเชื่อที่มีอยู่ดั้งเดิมได้ ส่วนการแสดงออกของความเชื่อดังกล่าวก็จะออกมาในรูปของประเพณีหรือพิธีกรรมที่ผสมผสานความแตกต่างเข้าด้วยกัน

ความเป็นไทยซึ่งยังหาข้อสรุปที่ลงตัวไม่ได้ในปัจจุบัน

ใน “ลักษณะไทย: คืออะไร อย่างไร และทำไม” ธงชัย วินิจจะกุล ได้กล่าวเอาไว้ว่า “นักการเมืองหรือโฆษณาทีวีนั้น สร้างสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมแห่งชาติไม่ได้ แต่ว่าเขาก็ไม่จำเป็นต้องสร้างวัฒนธรรมแห่งชาติเขาก็ response กับวัฒนธรรมในตลาดของเขา

นอกจากนี้ นิธิ เอียวศรีวงศ์ ยังได้ให้ความเห็นว่า

“...ความรู้สึกเป็นคนไทยในความหมายที่ใช้กันทุกวันนี้ เราสังกัดอยู่ในหน่วยอันใหม่

อันหนึ่งค่อนข้างมีลักษณะเด่นทางการเมืองคือว่าเป็นรัฐ...ลักษณะไทยเราจะพบว่าค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่งกับที่ ในสมัย ร.5 ก็คิดอย่างหนึ่ง ฉะนั้นถ้ากล่าวโดยสรุปสั้นๆ ง่ายๆ ที่สุดก็คือว่า ลักษณะไทยหรือลักษณะอเมริกันหรือลักษณะอื่นก็แล้วแต่ ที่จริงก็คือ self-perception นั่นเอง คือเรามองตัวเราว่าอย่างไร...เราชอบเปรียบสิ่งที่ เป็นไทย ให้เข้ากับอะไรก็ได้ ที่ไม่ใช่ไทยหมดทุกอย่าง...ในช่วงระยะเวลาประมาณ 10 ปีหลังนี้ มีปัญหาบางอย่างที่น่าสนใจทีเดียว คือมีความ

อย่างยิ่งยวด หากมีการสูญเสียความเป็นไทยประการนี้แล้วก็จะเหมือนกับการสูญเสียความเป็นไทยทั้งหมดเลยทีเดียว

ความเป็นไทยทางใจหรือความรู้ความคิดของไทยนั้นมีหลายด้านไม่ว่าจะเป็นความสามารถในด้านการปกครอง การทำมาหากิน ระบบความคิดความเชื่อต่างๆ ซึ่งของคนไทยมีทั้งความเชื่อตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ตามหลักพุทธศาสนารวมไปถึงความเชื่อในเรื่องผีสางนางไม้ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ การทรงเจ้าเข้าผี การผสมผสานในความเชื่อหลายอย่างเช่นนี้เป็นเหตุผลอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไทยไม่เคร่งครัด งามายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากนัก

ความเป็นไทยทางใจจึงไม่ใช่เพียงการรักษาความอิสระเสรีภาพ รักหมู่คณะเท่านั้นแต่หมายถึงความรู้ความคิดความสามารถด้านต่างๆ ของไทย สิ่งเหล่านี้จะฝังรากแน่นอยู่ในตัวของคนไทยทุกคน ยากที่จะแยกออกจากตัวตนได้ เมื่อคิดอย่างไทยก็จะพูดอย่างไทยและแสดงกิจกรรมอย่างไทยสอดคล้องกันไป หากประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใดที่เป็นวัตถุออกมาก็จะกระทำตามความรู้ ความคิดไทย ผลจึงออกมาเป็นวัตถุไทยเช่นกัน

หากจะสรุปสั้นๆ ความเป็นไทยก็สามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ ความเป็นไทยทางรูปธรรม และความเป็นไทยทางนามธรรม โดยรูปธรรมความเป็นไทยทางกายและทางวัตถุเข้าด้วยกัน ส่วนนามธรรมได้แก่ความมีใจเป็นไทย

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)

ทฤษฎีเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลก (Global) กับความเป็นท้องถิ่น (Local) ในเรื่องของการสื่อสารมีอยู่ 2 ทฤษฎีหลัก คือ ทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม (Cultural imperialism) กับทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) (สมสุข หินวิมานและกำจร หลุยยะพงศ์, 2546:377)

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมนี้มีที่มาจากแนวคิดที่ได้ตอบโต้แนวคิดจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมเก่าว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างไม่จำเป็นต้องออกมาในลักษณะครอบงำเสมอไป หากแต่ควรพิจารณาวิถีทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนเหล่านั้นในแง่ของการต่อสู้ ตอรองกันมากกว่า โดยทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม (Cultural imperialism) ถือกำเนิดขึ้นมาและได้รับความนิยมน้อยลงแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 1960-1970 มีความเชื่อว่าหากประเทศมหาอำนาจสามารถยึดพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการสื่อสารของผู้คนใน

โลกที่สามได้แล้ว ประเทศเหล่านี้ก็จะสามารถกุมอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองของประเทศเหล่านั้นได้ ซึ่งเดนิส แม็คควอล (Mcquail, 2000, p.93) ได้สรุปคุณลักษณะของพฤติกรรมการสื่อสารโลกาภิวัตน์ภายใต้แนวคิดทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมไว้ดังนี้

- ด้วยระบบจักรวรรดินิยม สื่อข้ามชาติจะทำหน้าที่เผยแพร่ขยายกระบวนการพึ่งพิงทางเศรษฐกิจมากกว่าส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ

- ลักษณะการไหลของข่าวสารที่ไม่เท่าเทียมกันผ่านกลไกสื่อมวลชนข้ามชาติ จะทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นสูญเสียศักยภาพการดำรงอยู่ และท้ายที่สุดก็จะค่อยๆ สูญสลายไป

- ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมในการไหลของข้อมูลข่าวสารเพิ่มอำนาจให้ประเทศจักรวรรดินิยมในการครอบงำประเทศโลกที่สาม และเปิดช่องว่างของกลุ่มประเทศทั้งสองให้กว้างขึ้น

- การไหลของสื่อข้ามชาติได้นำไปสู่กระบวนการสร้างวัฒนธรรมหนึ่งเดียวหรือมีมาตรฐานเดียว (Cultural homogenizations / synchronization) ซึ่งเป็นรูปแบบของการครอบงำทางวัฒนธรรมที่ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับประสบการณ์ดั้งเดิมของคนในสังคมท้องถิ่น เช่น ด้วยการดำเนินงานของสื่อข้ามชาติ ทำให้โลกที่สามมีประสบการณ์ใหม่ของการสร้างลัทธิเชิดชูความเป็นญี่ปุ่น (Japanization) การสร้างลัทธิอเมริกันนิยม (Americanization)

จากการศึกษาเรื่อง “มิกก็เมาส์กับจักรวรรดินิยมทางสื่อสารมวลชน” (พิจิตรา ศุภสวัสดิ์กุล, 2544 อ้างในวรวิทย์ วานิชวัฒนากุล, 2548, น.20) เป็นตัวอย่างหนึ่งของการวิเคราะห์การตีกรอบบนพื้นฐานของทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม ซึ่งพบว่าในกรณีของการประชาสัมพันธ์มิกก็เมาส์ ซึ่งนำโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ถือได้ว่าเป็นตัวแทนในการสะท้อนให้เห็นภาพที่ชัดเจนของการใช้ระบบสื่อสารมวลชนในการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรม (Culture export) โดยผ่านกระบวนการปรับกลยุทธ์ของรัฐบาลอเมริกัน ในอันที่จะขยายผลและขอบเขตของอำนาจในเชิงความรู้และอุดมการณ์ให้กว้างไกลภายใต้สภาวะแวดล้อมทางการเมือง ซึ่งส่งผลให้ภาคเอกชนที่ในปัจจุบันขยายศักยภาพในรูปแบบของบริษัทข้ามชาติ (Multinational Corporation) สามารถเก็บเกี่ยวผลกำไรจากความได้เปรียบเชิงธุรกิจที่เหนือกว่า บนพื้นฐานของการสนับสนุนเสรีภาพทางการค้าและการลงทุนที่มากองค์การระหว่างประเทศในระดับต่างๆ ส่งผลเอื้อให้ประเทศแม่อันได้แก่ สหรัฐอเมริกาคงความเป็นมหาอำนาจทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมืองได้ต่อไป ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มความเป็นไปของการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism) ผ่านกระบวนการครอบงำทางสื่อสารมวลชน (Media Imperialism) ของประเทศมหาอำนาจ

แม้ว่าทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมจะช่วยตั้งคำถามปฏิสัมพันธ์อันไม่เท่าเทียมกันระหว่างสังคม วัฒนธรรมที่แตกต่างกันในบริบทของการสื่อสารโลกาภิวัตน์ แต่ทว่าทฤษฎีนี้ก็มี

ข้อจำกัดหลายประการด้วยกัน ประการแรก การเน้นย้ำถึงประเด็นเรื่องการครอบงำของประเทศจักรวรรดินิยมนั้น อาจทำให้หลายคนมองข้ามศักยภาพของวัฒนธรรมท้องถิ่นในการ “ต่อต้าน (resistance)” อำนาจของวัฒนธรรมโลกหรืออารยธรรมตะวันตก

อีกประการหนึ่ง ด้วยเหตุที่ทฤษฎีจักรวรรดินิยมมีจุดยืนที่ค่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย เพราะฉะนั้นนักทฤษฎีกลุ่มนี้จึงมักเชื่อว่าวัฒนธรรมโลกเป็นสิ่งไม่ดี และวัฒนธรรมท้องถิ่นคือสิ่งที่ถูกต้องสวยงาม แต่ทว่าในความเป็นจริงแล้วบางครั้งวัฒนธรรมโลกก็ไม่ได้เลวร้ายเสมอไป เช่นเดียวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นก็ไม่จำเป็นต้องดิ่งมเสมอไป ดังนั้นการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องดูเป็นกรณีๆ ไป อาทิ วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างความเชื่อเรื่องกรรมของคนไทย อาจมีทั้งแง่ดีในฐานะของกลไกบรรเทาความทุกข์ให้กับผู้คน แต่ก็ยังมีอีกด้านที่ทำให้คนในสังคมไทยค่อนข้างเฉื่อยชา ไม่กระตือรือร้น และปล่อยชีวิตให้อยู่แล้วแต่บุญกรรม

และประการสุดท้าย มีหลายโอกาสเหมือนกันที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นไม่จำเป็นต้องปรากฏออกมาในลักษณะของการครอบงำเสมอไป บางครั้งกระบวนการทางวัฒนธรรมระหว่างสองกลุ่มนี้อาจแสดงออกมาในรูปแบบของการผสมผสาน (Articulation) เช่น เมื่อรายการเกมโชว์ Who wants to be a Millionaire ของอังกฤษไหลเข้าสู่สังคมไทย ก็ได้มีการผสมผสานและแปลงรูปแบบใหม่กลายเป็นรายการเกมโชว์ชื่อเกมเศรษฐี และยังมีกรปรับเปลี่ยนเป็นเกมเศรษฐีเด็ก เป็นต้น

นักวิชาการตะวันตกคนหนึ่งที่ทำให้ความสนใจเรื่อง “การต่อสู้ทางวัฒนธรรม” นี้ ได้แก่ Homi Bhabha (อ้างในวรวิญญู วาณิชวัฒนากุล, 2548) นักทฤษฎีสาย Post-colonialism ที่ได้ตั้งข้อสังเกตเอาไว้ว่า วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันธุ์ทาง” หรือ “ลูกผสม” (hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว ไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ที่สำคัญไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใดๆ ที่สมบูรณ์ในตัว หากแต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา

หลักการสำคัญของแนวคิดนี้มีสองประการ คือ ประการแรก วัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยั่งยืนอยู่ได้ก็ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัต (Dynamic) และการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา และประการที่สอง เส้นทาง การพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เคยเป็นไปใน

ทิศทางเดียว หรือไม่ใช่จะมีเพียงลักษณะการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นนั้น ทว่า ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวน่าจะเป็นไปแบบสองทาง หรือเป็นแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะสามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางเสียบบางส่วน (co-optation) การต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมข้ามสายพันธุ์” (Hybridization) เป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตน (A new Site of negotiation of meaning and representation)

Paul S.N. Lee (Paul S.N. Lee, อ้างในมิตราภรณ์ อยู่สถาพร, 2541, น. 101) ได้ศึกษา ลักษณะการซึมซับและดัดแปลงวัฒนธรรมจีนในฮ่องกง เมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี Lee ได้สาธิตให้เห็นว่า การผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก/ตะวันตกกับความเป็นท้องถิ่น /จีน ทั้งในมิติด้านเนื้อหาและรูปแบบได้ก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกันคือ

1. รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง ในกรณีของฮ่องกง ก็คือ การนำเอารายการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศมาใส่ในผังรายการโทรทัศน์โดยไม่มี การปรับเปลี่ยนใดๆ ซึ่งมักปรากฏในช่องสถานีภาคภาษาอังกฤษมากกว่าสถานีท้องถิ่นของฮ่องกง ในกรณีของไทยอาจหมายถึงหลายๆ รายการทางเคเบิลทีวี เช่น ภาพยนตร์ Hollywood ทางช่อง HBO หรือการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มาตีพิมพ์โดยไม่ได้มีการแปลเป็นภาษาไทย เป็นต้น

2. รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปทรง (Form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิม เปรียบได้กับการรับเอารายการจากต่างประเทศมาโดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับรสนิยมของคนในท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหารายการเอาไว้ ในกรณีของฮ่องกงได้แก่ การนำรายการ That's Incredible จากต่างประเทศมาและรักษาเนื้อหาเอาไว้ทุกอย่าง เพียงแต่เปลี่ยนองค์ประกอบของรูปแบบบางประการ เช่น เปลี่ยนแขกรับเชิญเป็นคนฮ่องกง เพื่อไม่ให้คนดูรู้สึกแปลกตาและไม่เป็นต่างชาติจนเกินไป สำหรับกรณีของไทยได้แก่ การนำเข้ารายการ Who Wants to Be a Millionaire ซึ่งมีเนื้อหาคือเป็นรายการ Quiz show ที่มีเงินรางวัลสูงขึ้นไปเรื่อยๆ จนถึงเจ็ดหลัก แต่ใช้รูปแบบเป็น “แบบไทยๆ” อาทิ ใช้พิธีกรและแขกรับเชิญเป็นคนไทย คำถามที่ใช้ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องของไทย และใช้ชื่อรายการเป็นไทยว่า “เกมเศรษฐี” หรือการซื้อ

ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นมาตีพิมพ์โดยมีการแปลเป็นภาษาไทย และกลับรูปแบบการอ่านจากขวาไปซ้ายแบบชาวญี่ปุ่น มาเป็นการอ่านจากซ้ายไปขวาแบบที่คนไทยคุ้นเคย เป็นต้น โดยสรุปแล้ว รูปแบบจะมีบ้างจึงหมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form

3. รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว นัยเปรียบเทียบเมื่อเอามาพิจารณาสื่อโทรทัศน์ กล่าวได้ว่าเป็นการนำเอาบางรายการเข้ามาเฉพาะรูปแบบ แต่ทว่าได้เปลี่ยนเนื้อหาไปแล้ว กรณีของฮ่องกงได้แก่ การนำเอาเพลงตะวันตกมาใส่เนื้อร้องภาษาจีนจนฟังดูเหมือนเพลงจีนเอง ในกรณีของเพลงไทยสากลก็เข้าข่ายลักษณะนี้เช่นกัน

4. รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งที่ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจากตัวดักแด้แต่กระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร Lee ได้ให้ตัวอย่างที่ภาพยนตร์ฮ่องกงได้รับเอาโครงเรื่องแบบ James Bond เข้ามา โดยคงรูปแบบการนำเสนอให้กระชับแบบตะวันตก แต่ตัดแต่งรูปแบบที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป เช่น ฉากเรื่องเพศหรือการทำลายข้าวของในชั้นถัดมาก็ได้เจาะลึกเข้าไปสู่การปรับเปลี่ยนเนื้อหาที่ไม่เน้นการแย่งชิงอำนาจทางการเมืองหรืออาวุธลับ หากแต่เน้นเรื่องคุณธรรมน้ำมิตรและค่านิยมแบบเอเชียเรื่อง"มีคุณต้องทดแทน มีแคนต้องชำระ" จนกระทั่งเราแทบจะดูไม่ออกว่าภาพยนตร์ฮ่องกงปัจจุบันได้ผ่านการหยิบยืมทั้งรูปแบบและเนื้อหาจากวัฒนธรรมตะวันตก

หากพิจารณาโดยมองผ่านกรอบแนวคิดนี้จะพบว่า การ์ตูนไทยยุคใหม่อาจจะไม่ได้ถูกรอบงำจากวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นเสมอไป หากแต่เป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการที่นักเขียนการ์ตูนไทยรุ่นใหม่เติบโตมากับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้ซึมซับเอาลักษณะเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะสไตล์การวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนการ์ตูนชาติใดๆ ในโลก และได้นำเอาสิ่งที่คุ้นเคยนี้มาปรับใช้ในงานเขียนของตนเอง โดยผนวกเข้ากับเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มาตั้งแต่เด็กจากสื่อบุคคล ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู อาจารย์ ตลอดจนถึงสื่อมวลชนอย่างหนังสือ แบบเรียน ละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ซึ่งคือการนำ "ความเป็นไทย" ที่ผสมผสานระหว่าง "รูปแบบ" ของการ์ตูนญี่ปุ่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของงานวิจัยเกี่ยวข้องกับการศึกษา สามารถแบ่งงานวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. งานวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องความเป็นไทย

งานวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน

- **สุตรัก จรรยาวงศ์** ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การสื่อสารการ์ตูน “ขบวนการแก้จน” ซึ่งเป็นของคุณประยูร จรรยาวงศ์ มาศึกษา ในปี 2532 พบว่า การ์ตูน “ขบวนการแก้จน” สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชาชนทั่วไปได้ และสามารถใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาต่างๆ ผ่านการ์ตูน โดยสามารถดึงดูดใจผู้อ่านน่าติดตาม และใช้ภาษาง่ายๆ ที่ชาวบ้านอ่านแล้วเข้าใจ ไม่ใช้ศัพท์ทางราชการหรือศัพท์เทคนิค ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

งานวิจัยของสุตรัก จรรยาวงศ์ ได้ทำการศึกษาโดยใช้แนวคิดทางสัญวิทยามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่เป็นการ์ตูนอย่างหนึ่ง จึงเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนไทยมีการนำแนวคิดทางสัญวิทยาวิเคราะห์ด้วยเช่นกัน

- **พรพนิต พ่วงภิญโญ** ได้ศึกษาเรื่องบทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนในปี 2531 พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อการพัฒนาทางด้านพฤติกรรมและจิตใจ จากการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของผลทางบวก คือส่งเสริมคุณธรรมให้มีความเมตตา กรุณา ผลทางลบคือ ทำลายคุณธรรมเนื่องจากลักษณะการต่อสู้ ทำลายชีวิต ส่วนตัวละครของเด็กและเยาวชนเอง การ์ตูนญี่ปุ่นจะสอนให้มีความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น

แนวทางการศึกษาจากงานวิจัย สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาในการ์ตูนไทยที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ได้

- **วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนพันธุ์ใหม่” ในปี 2548 งานวิจัยนี้ศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาของตัวบท (Textual Analysis) และการวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience Analysis) ผลการศึกษาวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่เรื่องหนูแมนและไกรทอง ของสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ คอมมิก พบว่าสามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างในการประกอบสร้างความหมายระหว่างวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์/นิทานพื้นบ้านเรื่องไกรทอง กับการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่เรื่องหนูแมนและไกรทอง

สำหรับปัจจัยสำคัญที่อยู่เบื้องหลังการประกอบสร้างความหมายขึ้นใหม่ (Reconstruction of meaning) ของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มีอยู่ 4 ประการดังนี้

1. การเปลี่ยน “สื่อ” (Channel media) จากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาเป็นหนังสือการ์ตูน ทำให้ “สาร” (Message) มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย
2. เหตุผลในเชิงธุรกิจ โดยผู้ผลิตการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่จะมีการประกอบสร้างความหมายใหม่ที่คาดว่าจะตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เพื่อหวังผลกำไรสูงสุดจากยอดขายหนังสือการ์ตูน
3. การผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ทำให้การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล
4. บริบททางสังคมในยุคสมัยที่แตกต่างกัน ทำให้สื่อของแต่ละยุคสมัยมีความแตกต่างกันตามไปด้วย

จากการศึกษางานวิจัย ทำให้สามารถนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องของการศึกษาการสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนพันธุ์ใหม่” และการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ในการ์ตูนไทย

- **ดวงรัตน์ กมโลบล** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดเรมอน” (ปี 2535) พบว่าอารมณ์ที่ได้ศึกษานั้นได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยความคาดหวังทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของสังคม โดยการถ่ายทอดความหมายนั้นใช้วิธีทางสัญวิทยาในการถ่ายทอดความหมายตลอดจนลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม

การวิเคราะห์สัญยะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนไทยก็เช่นกัน ที่เป็นการศึกษาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาในการวิเคราะห์ โดยอาศัยความเข้าใจถึงวัฒนธรรมและสัญยะในความเป็นไทย จึงจะสามารถเข้าใจถึงรหัสและการถ่ายทอดความหมายในการ์ตูนไทย

- **ชไมพร สุขสัมพันธ์** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์สัญยะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น (ปี 2541) พบว่าในส่วนของสัญยะ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบไปด้วยสัญยะ 3 ประเภท คือ 1) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้และสิ่งก่อสร้าง 2) ดัชนี (Index) ได้แก่ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่างๆ และ 3) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง นอกจากนี้ในการ์ตูนญี่ปุ่นยังประกอบไปด้วย (Code) 4 ประเภท คือ 1) รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ (Product codes) 2) รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social codes) 3) รหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (Cultural codes) และ 4) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล (Personal codes) ซึ่งรหัสต่างๆ เหล่านี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ ประเพณีเทศกาล กิจกรรมการเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมาย และการพักผ่อน รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดทางวัฒนธรรม (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษางานวิจัย ทำให้สามารถนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องของการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนไทย และการวิเคราะห์ในการเล่าเรื่องของการ์ตูนไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องความเป็นไทย

- **เมญาพิมพ์ สมประสงค์** ได้ทำการศึกษาเรื่องความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ (ปี 2538) เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเรียนรู้ถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ความเป็นไทย” ของผู้รับสารทั้งจากประสบการณ์ตรงและจากสื่อโฆษณา รวมทั้งเพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดหลัก ตลอดจนเพื่อทราบถึงความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อ “ความเป็นไทย” ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารโฆษณา ทฤษฎีการเลือกรับสาร และแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยทางโทรทัศน์ จำนวน 10 เรื่อง นำมาประกอบการวิเคราะห์และช่วยให้เห็นถึงลักษณะของ “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ได้ชัดเจน และได้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลแบบการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Interview) ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มคนรุ่นเก่า จะมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ความเป็นไทย” มากกว่ากลุ่ม “คนรุ่นใหม่” เนื่องจากมีประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมาในช่วงอายุที่ยาวนานกว่า นอกจากนี้กลุ่มคนรุ่นเก่า จะไม่ค่อยยึดตามสารที่โฆษณานำเสนอ หากขัดกับความรู้ ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ ในขณะที่กลุ่มคนรุ่นใหม่จะค่อยๆ ยึดตามสารที่โฆษณานำเสนอได้ง่ายกว่าเนื่องจากมีประสบการณ์น้อยกว่า ดังนั้นโฆษณาก็สามารถสะท้อน “ความ

เป็นไทย” ให้กับกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ ในขณะที่เดียวกันโฆษณาก็มีการสะท้อน “ความเป็นไทย” จากมุมมองของทั้งสองกลุ่มด้วยเช่นกัน สำหรับการรับรู้ในเรื่องแนวคิดหลักของโฆษณาทั้งกลุ่มคนรุ่นเก่า และกลุ่มคนรุ่นใหม่มีเกณฑ์การรับรู้ที่อยู่ในเกณฑ์ดีและความคิดเห็นที่มีต่อ “ความเป็นไทย” ในภาพรวมนั้นกลุ่มคนรุ่นเก่า ยังคงมอง “ความเป็นไทย” ในแง่บวก ในขณะที่กลุ่มคนรุ่นใหม่มอง “ความเป็นไทย” เปลี่ยนแปลงไปในทางที่เสื่อมลง

งานวิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” ในเรื่องความคิดเห็นของผู้รับสาร ซึ่งการตีความของงานวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการตีความการตีความไทยให้ได้เข้าใจยิ่งขึ้น

- **สุทธาสินี ละไมเสถียร** ได้ทำการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การสื่อความหมาย “ความเป็นไทย” ในชิ้นงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) ในช่วงปี พ.ศ. 2530-2537 (ปี 2538) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึงกระบวนการของกลยุทธ์การสื่อความหมายของ “ความเป็นไทย” ในชิ้นงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) ในช่วงปี พ.ศ. 2530-2537 โดยใช้วิธีการสุ่มเลือกตัวอย่างที่ให้ความหมาย “ความเป็นไทย” อย่างโดดเด่นด้วยกลยุทธ์การสื่อความหมายในลักษณะการนำเสนอ ผ่านชิ้นงานโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ทั้งหมด 3 แคมเปญ ดังนี้คือ “Everydayland-Thailand”, “Centuries old traditions”, state of the art technology” และ “Ribbon silk” ภายในแนวคิดในเรื่องของความ เป็นไทย และทฤษฎีสัญญาวิทยา ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์การสื่อความหมาย “ความเป็นไทย” ในชิ้นงานโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์เป็นกระบวนการสร้างความหมายที่มุ่งนำเสนอ “ความเป็นไทย” ด้วยการผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้ง นโยบาย วัตถุประสงค์ การระดมความคิด การกำหนดกลยุทธ์ แนวคิดหลัก แนวทางการนำเสนอและการสอดใส่เนื้อหา เพื่อเป็นการสร้างความหมาย “ความเป็นไทย” ผ่านสื่อโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ไปยังผู้รับสารโฆษณา จนเกิดแรงจูงใจ น่าเชื่อถือ หรือ คล้อยตาม

จากการศึกษางานวิจัย ทำให้สามารถนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การสื่อความหมาย “ความเป็นไทย” ซึ่งสามารถนำมาใช้ตีความและเป็นกรอบในการวิเคราะห์

- **มลธิณี นิลมาลี** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะ ตะวันตกจากสื่อนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of Damned (ปี 2540) โดยใช้แนวการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) จากรูปแบบ (genre) ที่เป็นแนววิทยาศาสตร์รวมถึงการใช้แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการวิเคราะห์ และการศึกษา

รับรู้ ลักษณะไทย โดยทำการศึกษาจากการทำสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) ผลการวิจัยพบว่า ในสื่อนวนิยายทั้งสองเรื่องมีลักษณะทางวัฒนธรรมในด้านความคิดที่คล้ายคลึงกันอยู่ 3 ประการ คือ (ก) อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (ข) ความรักของแม่ (ค) แนวคิดเรื่องผลการกระทำ ซึ่งหมายถึงผลที่ตามมาจากการกระทำและความคิดที่ลักษณะไทยจะสะท้อนความคิดที่เกี่ยวข้องกับหลักพุทธศาสนาในเรื่องความไม่มีตัวตนที่แท้จริง และหลักความจริงของศาสนาอยู่เหนือความจริงทางวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ลักษณะตะวันตกการแสดงออกและการกระทำสะท้อนความคิดที่ยึดถือตัวตนเป็นหลัก เมื่อดัดแปลงนวนิยายทั้งสองเรื่องในรูปแบบของสื่อภาพยนตร์ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยคงรูปแบบและเนื้อหาทางวัฒนธรรม ในขณะที่ภาพยนตร์อเมริกันเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาจากสื่อเดิมในเรื่องของการเล่าเรื่อง และชื่อเรื่อง แต่ยังคงเรื่องการเสียสละไว้อยู่

โดยแนวทางการศึกษาจากงานวิจัย สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาในการ์ตูนไทยที่เกี่ยวข้องกับ “ความเป็นไทย” ได้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทย และการปรับตัวในด้านต่างๆ ของการ์ตูนไทย โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ หนังสือการ์ตูนไทย และ ประเภทบุคคล บรรณาธิการหนังสือการ์ตูนไทย หรือผู้แต่งและวาดภาพหนังสือการ์ตูนไทย

1. หนังสือการ์ตูนไทย

ผู้วิจัยได้เลือกหนังสือการ์ตูนที่เนื้อเรื่องเขียนและวาดโดยคนไทย ตีพิมพ์จำหน่ายระหว่างปี พ.ศ. 2545 – 2550 (ถือตามเดือนปีที่ตีพิมพ์ครั้งล่าสุด) โดยเป็นของสำนักพิมพ์ที่เป็นสมาชิกของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นการอ้างอิงแหล่งผลิตและจัดจำหน่ายได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย รวม 57 เล่ม โดยสุ่มเลือกหนังสือการ์ตูน ซึ่งแบ่งตามประเภทหนังสือการ์ตูนได้ 7 ประเภทดังนี้

1.1 เรื่องวิทยาศาสตร์ : WORDLESS the DEATH
จำนวน 1 เล่ม
ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

1.2 เรื่องผจญภัยแฟนตาซี : อภัยมณีซาก้า
จำนวน 16 เล่ม
ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

1.3 เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล: มหาภาพยักษ์แผ่นดิน
จำนวน 3 เล่ม
ของสำนักพิมพ์คลีนทีฟ (อี.คิว.พลัส)

- 1.4 เรื่องตลกขบขัน : หนูเห็นอินโนนินเห็นแห่
จำนวน 4 เล่ม
ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น
- 1.5 เรื่องความรัก : SEASON CHANGE
เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย
คอมิกส์เวอร์ชัน จำนวน 1 เล่ม
ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์
- 1.6 เรื่องจากวรรณคดี : รามาวตาร
จำนวน 30 เล่ม
ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น
- 1.7 เรื่องสงคราม : อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร
จำนวน 2 เล่ม
ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

2. ประเภทบุคคล คือ บรรณารักษ์หนังสือการ์ตูนไทย หรือผู้แต่งและวาดภาพหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางการ์ตูนไทยในตลาด โดยมีปัจจัยต่างๆ มาส่งผลต่อการพิจารณาและตัดสินใจนั้นอีกต่อหนึ่ง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกตามประเภทของข้อมูลดังนี้คือ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นหนังสือ

เก็บรวบรวมจากหนังสือการ์ตูนไทยที่วางจำหน่ายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 - 2550 โดยซื้อจากร้านหนังสือ และสำนักพิมพ์ เพื่อนำมาใช้ ในการศึกษา

2. ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview)

ผู้วิจัยติดต่อสัมภาษณ์บรรณารักษ์ หรือผู้แต่งและวาดการ์ตูนไทย โดยมีชื่อเรื่องอยู่ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

และผู้วิจัยยังใช้วิธีการสัมภาษณ์บรรณาธิการ ทั้ง 4 บริษัท ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อนำ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาใช้ประกอบในการวิเคราะห์การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทย และ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

2. วิเคราะห์สัญญาณ (Sign) เพื่อวิเคราะห์ถึงความหมายแฝงในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน ที่ประกอบด้วยตัวละคร สิ่งของ สถานที่ การกระทำ เป็นต้น โดยการตีความสร้างข้อสรุปของ ความหมายจากการวิเคราะห์ตามแนวคิดพื้นฐานของสัญญาณวิทยา แบ่งการวิเคราะห์ 3 ด้าน คือ 1) สัญญาณ (sign) 2) ความสัมพันธ์ (Relation) และ 3) รหัส (Code)

3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บรรณาธิการ ผู้แต่งและวาดภาพการ์ตูนไทย มา ใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย

การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) ผลของการวิเคราะห์นำมาจากข้อมูลที่วิเคราะห์องค์ประกอบในหนังสือการ์ตูนไทย และการสัมภาษณ์จากกองบรรณาธิการ ผู้แต่งและวาดภาพ ของแต่ละสำนักพิมพ์

โดยจะอธิบายรายละเอียดที่ได้จากการวิเคราะห์ โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น

1. ประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูน ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน และแนวคิดเรื่องความเป็นไทย

2. ลักษณะการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทย และปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

3. ประเด็นเกี่ยวกับ ความหมายแฝงต่างๆ ที่แสดงเรื่องความเป็นไทยภายใต้กรอบแนวคิด ทฤษฎีสัญญาณวิทยา

ลักษณะการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทย

การ์ตูนเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่พิเศษและต่างจากการสื่อสารอื่นๆ โดยทั่วไปสื่อ (Media) หมายถึงสิ่งที่นำหรือถ่ายทอดสาร จากผู้ส่งไปยังผู้รับ เช่น เสียงพูด กิริยาท่าทาง สิ่งพิมพ์ วิทย์ โทรทัศน์ ฯลฯ ผู้รับจะรับสารได้โดยประสาทในการรู้สึก อันได้แก่ การเห็น การได้ยิน การสัมผัส การได้กลิ่น การได้รับรู้รส ดังนั้นสื่อจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร สื่อแต่ละอย่างมีคุณสมบัติที่จะก่อให้เกิดการรับรู้ แตกต่างกันไป เช่น สิ่งพิมพ์ ซึ่งคุณสมบัติของการรับรู้ทำให้ได้รับสารคือการเห็น หรือการอ่าน

โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนด้วยองค์ประกอบของการ์ตูนการที่จะต้องมีเนื้อเรื่อง ภาพ ภาษา และตัวละครให้สอดคล้องกลมกลืนกัน ซึ่งการ์ตูนจะมีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา จุดเริ่มต้นและความเป็นมาของการ์ตูนในแต่ละยุค แต่ละสมัยจึงเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญที่ทำให้เห็นสภาพสังคม เทคนิค และแนวคิดของนักเขียนและผู้ผลิตการ์ตูน

ประวัติของการ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่รู้จักในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว จุดเริ่มต้นของการ์ตูนในสมัยนี้เป็นภาพล้อการเมือง ซึ่งการวาดภาพล้อเลียนเรื่องเกี่ยวกับการเมือง ในยุคนั้น ประเทศไทยได้นำรูปแบบการวาดภาพล้อเลียนมาจากประเทศตะวันตก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนไทยมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของวงการการ์ตูนไทย

จากการศึกษาของ Homi Bhabha (อ้างในวัชรวิญญู วานิชวัฒนากุล, 2548:21) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันธุ์ทาง” หรือ “ลูกผสม” (hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้วไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Dynamic) ศ.อาพันธ์ กาญจนพันธุ์ (2549 : 171) กล่าวถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ไว้ว่า “จริงๆ แล้วในสังคมไทยเราไม่นิยมการมีลักษณะวัฒนธรรมเดียว พุดง่าย ๆ คือ เราสนใจในการผสมผสานมากกว่า ในแง่ความรู้เราพบว่า ในสังคมไทยนิยมไปหยิบยืมหรือแลกเปลี่ยนความรู้จากที่อื่นอยู่เสมอ...”

เห็นได้จากที่ สวัสดิ์ จูฑารพ ได้สร้างตัวละครการ์ตูนขึ้นมา คือ “ขุนหมื่น” โดยเอาหน้าของป๊อปอาย (Pop Eye) เป็นหน้าขุนหมื่น และใส่รองเท้าของมิกกี้เมาส์ (Micky Mouse) และใส่บทตลกของขุนหมื่นในการ์ตูนทุกเรื่องของเขา



ภาพที่ 3: ภาพ“ขุนหมื่น” ผลงานของ สวัสดิ์ จูฑารพ

Paul S.N. Lee (Paul S.N. Lee, อ้างในมิตราภรณ์ อยู่สถาพร, 2541: 101) ได้ศึกษาลักษณะการซึบซับและดัดแปลงวัฒนธรรมจีนในฮ่องกงเมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี ซึ่ง Lee ได้สรุปการผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก (ตะวันตก) กับความเป็นท้องถิ่น (จีน) ในมิติและรูปแบบ ได้ก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกัน คือ

1. รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ
2. รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form
3. รูปแบบปะการัง (Coral pattern) หมายถึงการนำ Global form มาใส่ Local content
4. รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) หมายถึงการนำเค้าโครงเดิมของ Global content และ Global form มาดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในรูปแบบของ Local form และ Local content

ซึ่งในการวิเคราะห์การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยในบพนี้จะนำแนวคิดเรื่องการผสมผสานและการปรับตัวของ Paul S.N. Lee มาใช้ในการวิเคราะห์

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทย จากยุคเริ่มแรกจนถึงปัจจุบัน ลักษณะในการปรับตัวของการ์ตูนไทย โดยใช้เกณฑ์ตลาดของหนังสือการ์ตูนไทยในแต่ละช่วงที่มีการปรับตัวอย่างชัดเจน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วงคือ

ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย

ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย

ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน

ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2460 - 2500

วงการการ์ตูนเริ่มจุดประกายขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยเป็นอย่างมากในเรื่องศิลปะการเขียนภาพล้อ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากประเทศยุโรป และโปรดเกล้าพระราชทานคำว่า Cartoon เป็นภาษาไทยว่า "ภาพล้อ" จากข้อมูลเอกสารสิ่งพิมพ์ที่มีอยู่ ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทยที่มีคุณลักษณะเป็นภาพการ์ตูน ซึ่งในยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทยแบ่งออกเป็นประเภทของการ์ตูนได้ 7 ประเภท โดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มแรกคือ การ์ตูนไทยก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

1. ภาพล้อ การ์ตูนล้อเลียนเสียดสีทางการเมือง
2. “ภาพแทรก” หรือ “ภาพประกอบเรื่อง”
3. ประเภทหนังสืออ่านเล่นเล่มละบาท
4. การ์ตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ (การ์ตูนรวมเล่ม)
5. ประเภทการ์ตูนตลก

กลุ่มที่สอง คือ การ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

6. การ์ตูนไทยที่ดัดแปลงจากการ์ตูนอเมริกัน หรือ คอมมิคบุ๊กส์ของฝรั่ง
7. ประเภทการ์ตูนจีนในเมืองไทย

กลุ่มแรก การ์ตูนไทยก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนจากต่างประเทศ แบ่งออกได้เป็น

1. ภาพล้อ การ์ตูนล้อเสียดสีทางการเมือง

การ์ตูนในยุคแรกมีลักษณะเป็นภาพล้อทางการเมือง เป็นภาพเดี่ยว หรือ เป็นการ์ตูนตลก

3 ช่อง 8 ช่อง บ้าง ยังไม่ใช้หนังสือการ์ตูนทั้งเล่ม แต่เป็นเพียงส่วนหนึ่งหนึ่งในหนังสือพิมพ์ หนังสือพิมพ์ในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเริ่มมีภาพประกอบข่าวหนังสือพิมพ์ หลายฉบับนำรูปภาพมาประกอบข่าว เฉพาะข่าวที่สำคัญเท่านั้น นักเขียนภาพล้อการเมืองคนแรกของไทยคือ เปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต)



ภาพที่ 4: ภาพล้อฝีมือขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น)

นักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกของไทย

“...ถ้าเป็นโลกของการ์ตูนไทยจริงๆ น่าจะมาจากขุนนางสมัยก่อนที่เขาเรียนรู้จากศิลปะการวาดโดยที่แรกๆ ไม่รู้ว่าเป็นการ์ตูน แต่มาบวมแล้วคนเห็นชัดว่าเป็นการ์ตูน ภาพล้อเลียนจริงๆ ชัดเจนตั้งแต่เป็นสมัยรัชกาลที่ 6 ...” (โชติกา อุตสาหจิต, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

ในส่วนของภาพล้อ ที่มาเดิมจะได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ แต่รูปแบบและเนื้อหา ยังคงมีลักษณะความเป็นไทยเพราะภาพวาดและเรื่องราวที่นำมาวาดเป็นภาพล้อ จะเป็นเรื่องทางการเมืองในประเทศไทย ลักษณะภาพเป็นภาพเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งอาจจะได้รับอิทธิพลจากชาวอินโดจีนจิตรกรเอกสมัยรัชกาลที่ 4 ที่คงเลียนแบบกิริยาอาการ การกระทำของบุคคล ถือว่ายังคงเป็นภาพการ์ตูนที่ยังอยู่ในกลุ่มก่อนได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

2. “ภาพแทรก” หรือ “ภาพประกอบเรื่อง”

มีลักษณะเป็นรูปเขียนอีกประเภทหนึ่งซึ่งไม่ใช่การ์ตูนตลก แต่มีลักษณะเป็น ภาพแทรก หรือภาพประกอบเรื่อง ปรากฏอยู่ในหนังสือเล่ม มีลักษณะภาพเหมือนจริง ภาพเหตุการณ์ในช่วงเหตุการณ์สมัยนั้น ในหนังสือเล่มมีภาพแทรกหรือภาพประกอบเรื่อง 4 ภาพ ภาพแทรก หรือภาพประกอบเรื่องมีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนในนวนิยายภาพ (หมายถึงบทประพันธ์ไม่ว่าจะร้อยแก้วหรือร้อยกรองอันมีภาพประกอบเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง แต่จะไม่เน้นการใช้ภาพในการ

ดำเนินเรื่องเป็นหลักแบบการ์ตูน) ได้แก่ ภาพแทรกในหนังสืออ่านเล่นเชิงธรรม์ ชูดยุวชน ซึ่งหนังสืออ่านเล่นเชิงธรรม์มีขนาด 16 หน้ายกธรรมดา (หรือ 13 x 18.5 ซม. โดยประมาณ) หน้า 48 หน้า ไม่รวมปกราคา 5 สตางค์ ซึ่งเป็นราคาที่ถูกลงมากในสมัยนั้น (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 32-33) เหตุที่หนังสือแนวนี้ราคาถูกลงก็เพื่อผลทางยอดจำหน่ายและขยายวงผู้อ่าน ทำให้คนที่ไม่มีฐานะก็สามารถที่จะซื้ออ่านได้ อีกส่วนหนึ่งก็เพื่อเป็นการ โปรโมทสินค้าให้กับผู้อ่าน



ภาพที่ 5: ภาพแทรกในหนังสืออ่านเล่นสำหรับเด็กชาย สมัย ปี พ.ศ. 2480

3. ประเภทหนังสืออ่านเล่นเล่มละบาท

ประมาณปี พ.ศ. 2470 มีหนังสืออีกประเภทหนึ่งที่ได้รับการตอบรับจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก และขายดีในยุคนั้น เรียกกันว่า หนังสืออ่านเล่นเล่มละบาท เป็นเรื่องอ่านเล่นเป็นนิยายภาพ เช่น เสือใบ และ เสือดำ ของ ป.อินทรปาลิต เนื้อหาที่นำมาเขียนภาพจะนำมาจากจากนวนิยายที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านในช่วงเวลานั้น หรือเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ มาเขียนเป็นภาพให้อ่านและเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งแนวทางการสร้างเนื้อหาของการ์ตูนประเภทนี้เอามาจากสื่ออื่นๆ ข้างเคียงจากหนังสืออ่านเล่นเล่มละบาทนี้ ถือเป็นจุดกำเนิดของหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพ ในเวลาต่อมา

การ์ตูนอ่านเล่นเล่มละบาท เป็นหนังสือที่รวมเล่มไม่ได้ลงในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารก่อน แต่เนื้อเรื่องก็นำมาก็ยังไม่ใช่อะไรใหม่ที่แต่งขึ้นเอง



ภาพที่ 6: ภาพปกหนังสืออ่านเล่มละบาท เรื่อง “เสือดำ” ของ ป.อินทรปาลิต

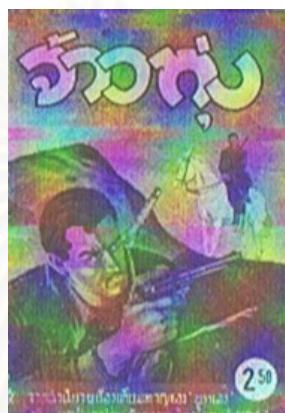
4. การ์ตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ

หนังสือการ์ตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ ที่ผลิตจากหลายๆ สำนักพิมพ์ในช่วงเวลานั้น ต้องเริ่มต้นด้วยการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน เมื่อมีผู้อ่านติดตามก็จะได้รับโอกาสให้รวมเป็นเล่ม ทำให้หนังสือการ์ตูน ส่วนมากเป็น“การ์ตูนเรื่องยาว”หลายเล่มจบ มีทั้งการ์ตูน (ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้ในการดำเนินเรื่องแทนการใช้ภาพจริง) และนิยายภาพ (ภาพประกอบเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง แต่จะไม่เน้นการใช้ภาพเหมือนการ์ตูน) ซึ่งเนื้อเรื่องที่น่าสนใจก็เอามาจากหนังสืออ่านเล่มละบาท โดยคัดเอาเรื่องที่ชายตีมาเขียนเป็นรูป ประมาณปี พ.ศ. 2478 มีการผลิตหนังสืออ่านเล่มละบาทเป็นจำนวนมากโดยเฉพาะนิยายภาพ แหล่งที่มาของการนำเนื้อหา มาเขียนเป็นการ์ตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ มาจาก 3 แหล่ง คือ

4.1 เรื่องราวจากนวนิยายยอดนิยม มาเขียนเป็นการ์ตูนนิยายภาพโดยตรง ในช่วงแรกของการ์ตูนไทยยังไม่มีการ์ตูนเรื่องขึ้นมาเองเพื่อเขียนเป็นการ์ตูน-นิยายภาพอย่างเป็นทางการเป็นเรื่องเป็นราว

การที่นักวาดภาพการ์ตูนในช่วงนี้ นำเรื่องที่มาจากนวนิยายมาวาดภาพเป็นรูปการ์ตูนนิยายภาพ ทำให้วิเคราะห์ได้ว่าในช่วงนี้มีนักเขียนทั้งเรื่องและรูปอยู่แค่เพียงคนเดียวคือ สวัสดิ์ จูฑารพ นอกนั้นยังไม่มีนักเขียนเรื่องโดยเฉพาะสำหรับการวาดการ์ตูน ยังคงนำเนื้อหาที่มีอยู่ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาเขียนเป็นเรื่องการ์ตูนแทน และผู้วาดยังไม่มีทักษะในการเขียนเรื่อง ซึ่งการเขียนเรื่องและวาดเรื่องเองยังมีจำนวนน้อย ภาพที่วาดยังมีความเหมือนจริงทั้งรูปร่าง หน้าตาของตัวละครที่มีลักษณะที่เป็นคนไทย

ตัวอย่างนิยายภาพที่ได้รับความนิยม เช่น นวนิยายเรื่อง “จ้าวทุ่ง” งานประพันธ์ของ “บรรเลง” (บรรพต สิงห์พันธุ์) เป็นนวนิยายที่นิยมมากในปี พ.ศ. 2478 และนำมาเขียนเป็นนิยายภาพ โดยฝีมือของผู้วาดชื่อ “แทน” ซึ่งได้รับการตีพิมพ์เป็นรายวันก่อน ต่อมาได้นำมาพิมพ์อีกครั้ง ในลักษณะรูปเล่มหนังสืออ่านเล่นขนาด 16 หน้ายก ราคาเล่มละ 2 บาท และได้รับการตอบรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงในรูปแบบใหม่ในช่วงสมัยนั้น (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 57)

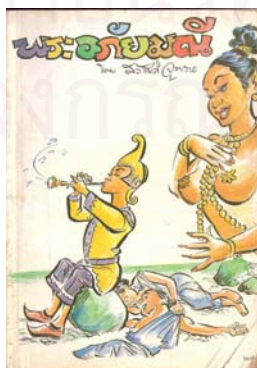


ภาพที่ 7: ปกนิยายภาพเรื่อง “จ้าวทุ่ง”

4.2 เรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ เป็นผลงานของสวัสดิ์ จูฑารพ ที่เขียนเองทั้งเรื่องและรูป คือ เรื่องเมืองแม่หม้าย ที่แต่งขึ้นเพื่อเขียนเป็นการ์ตูนโดยตรง

4.3 เรื่องที่มาจากวรรณคดีพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ และเรื่องชาดก

ในปี พ.ศ. 2480 นอกจากหนังสือพิมพ์ที่มีการ์ตูนการเมืองประกอบแล้ว การ์ตูนเรื่องยาวก็มีการนำเรื่องมาจากวรรณคดีพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ เช่น เรื่องสังข์ทอง ไกรทอง พระอภัยมณี ฯลฯ หรือเรื่องชาดก เช่น ชูชก



ภาพที่ 8: การ์ตูนไทยที่นำเนื้อเรื่องมาจากวรรณคดี ชาดก นิทานพื้นบ้าน

สรุปได้ว่าเนื้อหาที่นำมาเขียนการ์ตูนนำมาจากแหล่งที่มีอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาจากสื่อเก่า เช่น วรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ และเนื้อหาใหม่ๆ มาจากนวนิยายที่แต่งขึ้นใหม่ซึ่งยังคงมีจำนวนน้อยอยู่

ภาพถ่ายเส้นของการ์ตูนไทยทั้ง 3 ประเภทในช่วงนี้มีลักษณะภาพเหมือนจริงซึ่งได้รับอิทธิพลจากการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง นักเขียนที่โด่งดังในยุคนั้นคือครูเหม เวชกร ที่มีฝีมือการวาดภาพประกอบในวรรณคดีต่างๆ ชาดก และเรื่องจากนวนิยายในยุคนั้น ฯลฯ ที่ติดตราตรึงใจผู้อ่าน

ลักษณะภาพวาดของครูเหม จะใช้ระบายสีลงบนรูปที่ร่างด้วยดินสอดำ ส่วนมากเป็นดินสอแลงแกมีน้ำหนัก หรือไม่ก็หมึกเขียนด้วยปากกา รูปทรงของผู้หญิงผู้ชายจะมีกล้ามเนื้อตัวยาวๆ มีบุคลิกท่าทางเป็นของไทยๆ อาทิ ปกิริยาการเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ (จักรพันธ์ุโปษยกฤต, 2539: 2-3) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายของตัวละคร อาคารบ้านเรือน ปราสาทราชวัง ท้องนา แม่น้ำลำธาร การยกทัพออกศึกสงคราม ภาพที่วาดออกมาเป็นภาพที่มีความสมจริงราวกับย้อนกลับไปในยุคหนึ่งๆ



ภาพที่ 9: ภาพจากเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” ผลงานของ ครูเหม เวชกร

5. ประเภทการ์ตูนตลก

ต่อมาในช่วงประมาณปี พ.ศ.2495 วงการการ์ตูน-นิยายภาพ ได้รับการต้อนรับจากสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างมากและส่งผลให้การ์ตูนไทยได้ลงในหนังสือพิมพ์ หนังสือที่นำมารวมเล่ม และไปสู่ในรูปแบบนิตยสารอื่นๆ ที่มีอยู่ โดยเฉพาะ “การ์ตูนตลก” ในสมัยนั้นจะเป็นนิตยสารรายเดือน

เช่น นิตยสาร “ชาวกรุง” ซึ่งจะมีการ์ตูนตลกถึง 30-40 รูป จะเป็นการ์ตูนช่องเดียว มีจำนวน 132 หน้า



ภาพที่ 10: ภาพปกนิตยสาร “ชาวกรุง”

ต่อมาปี พ.ศ. 2495 เมื่อพิมล (ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น พิมน) กาฬสีห์ ผู้ใช้นามปากกาว่า “ตุ๊กตา” ออกหนังสือการ์ตูนตลก โดยใช้นามปากกาของตนเองเป็นชื่อหัวหนังสือ และได้รับความนิยมจากบรรดานักอ่านทั้งรุ่นเยาว์และรุ่นใหญ่ในเวลาอันรวดเร็ว การ์ตูนชื่อ “ตุ๊กตา” เป็นหนังสือขนาด 8 หน้ายก หนา 60 หน้า และวางจำหน่าย เดือนละเล่มหรือนานกว่านั้นซึ่งไม่ค่อยตรงต่อเวลา ถือเป็นพัฒนาการที่มีการออกหนังสือการ์ตูนแบบประจำ และเผยแพร่ผ่านสื่อของตัวเองไม่ต้องไปประกอบในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร



ภาพที่ 11: ภาพปกหนังสือการ์ตูน “ตุ๊กตา”

“ตุ๊กตา” เป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับครอบครัวในยุคหนึ่ง เริ่มขยายมาถึงกลุ่มเด็ก ภายในเล่มจะมีการ์ตูนเรื่องสั้นจบในเล่ม 1 เรื่อง มีตัวเอกเป็นเด็ก คือ หนูนิด หนูไก่ หนูหน้อย และหนูแจ้ว เนื้อหาในเล่มนอกจากอารมณ์ขัน ความเรียบง่ายของลายเส้น และความสุภาพเรียบร้อยของเนื้อหา จุดเด่นอีกประการหนึ่งของการ์ตูน “ตุ๊กตา” ที่มีผู้กล่าวถึงอยู่บ่อย ๆ ก็คือ การนำเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในยุคสมัยนั้นเข้ามาผนวกเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาของการ์ตูนด้วยนับได้ว่าเป็นการ์ตูนของครอบครัวคนไทยในยุคหนึ่ง คล้ายกับละครซิตคอม (Sitcom) ทางโทรทัศน์ในปัจจุบันที่มีตัวละครนำเรื่อง ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ที่มีการนำเนื้อหาเหตุการณ์มาวาดเป็นการ์ตูนโดยมีตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ดำเนินเรื่องแต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง แต่การ์ตูน “ตุ๊กตา” จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว ซึ่งได้รับความสนใจอ่านกันได้ทั้งครอบครัว ตั้งแต่รุ่นปู่ รุ่นพ่อ รุ่นลูก จนถึงรุ่นหลาน ซึ่งเดิมการ์ตูนไทยจะเป็นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ก่อนกลุ่มเด็ก เพราะมีเนื้อหาสาระและความบันเทิงครบถ้วนทุกรส เหมาะสำหรับคนทุกวัย

หนังสือการ์ตูน “ตุ๊กตา” เป็นต้นแบบของการ์ตูน “หนูจ๋า” โดยจุ่มจุ่ม (จำนัญญ์ เล็กสมทิต) ซึ่งเป็นของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นได้ผลิตและออกจำหน่ายเป็นรายเดือน ขนาด 20x27 ซม. โดยสร้างการ์ตูนเด็กและผู้ใหญ่ที่มีลักษณะความเป็นชาวบ้าน ด้วยตัวการ์ตูนบางตัวในหนูจ๋า มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นขอทานที่กางเกงขาดตรงเป้า และปะไว้ด้วยพลาสติกเปิดแผล หรือข้อความที่ทะเล่ถึงทะเล่อยู่ในเนื้อหา ซึ่งเรียกรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ เพราะมีความเป็นชาวบ้าน จนทำให้การ์ตูนหนูจ๋าประสบความสำเร็จ

เนื้อหาภายในเล่มมีการ์ตูนแก๊ก การ์ตูนตลก เรื่องสั้นจบในฉบับ นิยายภาพเรื่องยาว ปัญหาลับสมองชิงรางวัล เกร็ดความรู้ ฯลฯ มีลักษณะเป็น “นิตยสารการ์ตูน” คือมีลักษณะเนื้อหาภายในเล่มหลาย ๆ อย่างรวมกัน ถือเป็นนวัตกรรม (Innovation) รูปแบบใหม่ของการ์ตูนไทย



ภาพที่ 12: ภาพปก และการ์ตูนแก๊ก ในการ์ตูน “หนูจ๋า”

รูปแบบลายเส้นของการ์ตูนตลกยังคงมีลักษณะสมจริงในเรื่องของฉาก องค์ประกอบต่างๆ ตัวละคร แต่ลายเส้นจะไม่เน้นหนักเหมือนกับการ์ตูนประเภทภาพแทรก ภาพประกอบเรื่อง หรือการ์ตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ ที่มีความเหมือนจริงคล้ายกับภาพจิตรกรรมฝาผนัง แต่ลายเส้นการวาดของการ์ตูนตลกจะเป็นลักษณะการผสมระหว่างภาพเหมือนจริงและภาพล้อมาใช้ในการเขียนภาพ และดำเนินเรื่อง ซึ่งเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของภาพที่น่าเสนอ ส่วนเนื้อหาที่นำมาเขียนเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวในช่วงเวลานั้นๆ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นมุขหรือแก๊ก (Gag) ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย

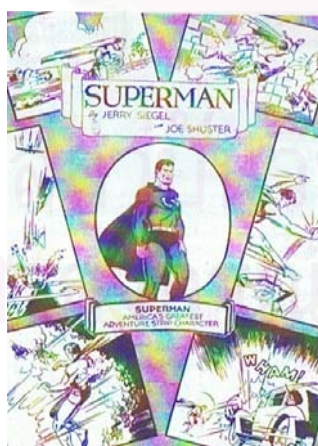
กลุ่มที่สอง การ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ แบ่งออกได้เป็น

6. การ์ตูนไทยที่ดัดแปลงจากการ์ตูนอเมริกัน หรือ คอมมิคบุ๊กส์ของฝรั่ง

ในปี พ.ศ. 2483 การ์ตูนอเมริกันหรือ คอมมิคบุ๊กส์ของฝรั่ง ที่มีลักษณะการรวมเล่มและรวมเรื่องของการ์ตูน มีเนื้อหาหลากหลาย การเข้ามาของการ์ตูนอเมริกันมีสำนักพิมพ์บางกอกได้จัดพิมพ์การ์ตูนไทยเรื่อง “จอมอภินิหาร” ทำให้นักเขียนไทยนำการ์ตูนอเมริกันมาดัดแปลงเขียนเป็นการ์ตูนไทยมากมาย โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

6.1 ประเภทซูเปอร์ฮีโร่ วีรบุรุษ คาวบอย ผจญภัยตื่นเต้น

ได้ถูกนำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูนไทย ตัวอย่างการ์ตูนอเมริกัน เรื่อง แคปเทน มาร์เวล เป็นเรื่องเกี่ยวกับความแข็งแรง ฉลาด กล้าหาญ มีภารกิจพิชิตคนชั่ว เป็นการ์ตูนต้นแบบของการ์ตูนไทย เรื่อง จอมอภินิหาร และ เรื่องอัศวินสายฟ้า โครงเรื่องเป็นแบบบู๊แอ็คชั่นซึ่งแต่เดิมของไทยไม่มีใช้อภินิหาร หรือบู๊ผาดโผน ปลอมตัวแบบการ์ตูนอเมริกัน



ภาพที่ 13: ตัวอย่างการ์ตูนแนวฮีโร่ วีรบุรุษของต่างประเทศ

ในเรื่องจอมอภินิหารมีการดัดแปลงจากต้นฉบับ โดยใช้อักษร “อ” ที่หน้าอกแทนเครื่องหมายสายฟ้า ซึ่งเดิมใช้เครื่องหมายคล้ายอักษรเอส (S) เนื่องจากมีผู้ร้องเรียนจึงต้องเปลี่ยนส่วนตัวละครพระเอกและผู้ร้ายยังคงรูปแบบเหมือนต้นฉบับ เป็นการนำเอารูปแบบตัวละครมาเลย ไม่สร้างหรือปรับขึ้นใหม่แบบตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ส่วนเรื่องอัศวินสายฟ้า ดัดแปลงเป็นไทยเกือบหมด ตัวเอกก็เต็มลายไทยลงไป เนื้อเรื่องก็เป็นแบบนิทานไทย ตัวละครที่รับบทบาทเป็นผู้ช่วยพระเอกก็เป็นตัวตลกจากนิทานพื้นบ้าน (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544 : 121) เป็นการดัดแปลงให้เหมาะสมกับผู้อ่านและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของคนไทย รวมทั้งชื่อเรื่องก็เปลี่ยนแปลงให้เข้ากับเนื้อเรื่องของไทยแต่ยังคงเนื้อเรื่องจากต้นฉบับเดิม

ในปี พ.ศ.2483 หนังสือการ์ตูนอเมริกัน โดยเฉพาะตัวเอก หรือพระเอกในการ์ตูนของอเมริกาในยุคแรกๆ นั้น เป็นที่ถูกใจของผู้อ่านด้วยบุคลิกลักษณะของตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงบุคลิก การปลอมตัว สวมหน้ากาก เป็นต้น ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยในช่วงนั้นนำเค้าโครงเรื่องและบุคลิกของตัวเอกมาดัดแปลง เป็นยุคแรกที่เขาเนื้อเรื่องมาจากต่างประเทศประเภทวีรบุรุษ จากของการ์ตูนอเมริกันมาดัดแปลง ใส่ความเป็นไทยทั้งรูปร่างหน้าตาของตัวละคร เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและฉากต่างๆ จนการ์ตูนไทยมีตัวเอกที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาก เช่น ขวานฟ้าหน้าดำ อัศวินสายฟ้า ซูเปอร์แมนแกละ หนูป้อม-ลุงเปือ ฯลฯ



ภาพที่ 14: นิยายภาพของไทย หรือการ์ตูนไทย เรื่อง “อัศวินสายฟ้า” โดย พ.บางพลี
ที่ดัดแปลงจากคอมมิคบุ๊กส์ของฝรั่ง ประเภท เรื่องซูเปอร์ฮีโร่

6.2 ประเภทการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นสัตว์

แนวหนังสือการ์ตูนอเมริกันที่ได้รับความนิยม นอกเหนือจากแนวซูเปอร์ฮีโร่ การ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (พูดได้และมีกิริยาเหมือนมนุษย์) ก็ได้รับความนิยม อาทิ ตัวการ์ตูนของค่ายวอลท์ ดิสนีย์ เช่น มิกกี้เมาส์ โดแนลด์ ดั๊ก กูฟฟี ฯลฯ ซึ่งการ์ตูนสั้นๆ โดแนลด์ดั๊ก มิกกี้ส์เมาส์ กับกูฟฟี ล้วนขายดีเขียนและพิมพ์ไม่ทันใจคนอ่านกัน

เดิมการ์ตูนประเภทนี้ของไทยจะไม่มีเนื่องจากตัวเอกส่วนใหญ่จะเป็นคน โดยเฉพาะบุคคลที่มียศถาบรรดาศักดิ์ ชนชั้นสูง ตัวละครเอกที่เป็นสัตว์จึงยังไม่มีในการ์ตูนไทย ซึ่งนักเขียนการ์ตูนไทยก็ได้ดัดแปลงการ์ตูนแนวนี้โดยยังคงความเป็นไทยไว้เช่นเดียวกันกับการ์ตูนประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ตัวอย่างเช่น การ์ตูนชุดมิกกี้กับกูฟฟี การ์ตูนจากค่ายดิสนีย์ ของการ์ตูนไทยได้ดัดแปลงเป็น คนกลายเป็น หนูเล็ก-ลุงโกร่ง และ หนูป้อม-ลุงเป๋อ เป็นต้น



ภาพที่ 15: ภาพตัวการ์ตูนจากค่ายดิสนีย์ มิกกี้ส์ เมาส์ กับกูฟฟี
ภาพที่ 16: การ์ตูนไทยดัดแปลงกลายเป็น หนูเล็ก-ลุงโกร่ง

ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนได้เล่าพัฒนาการของการ์ตูนไทยในช่วงนี้ว่า

“...การ์ตูนหลายๆ ชิ้นในช่วงนั้นใช้คำว่าดัดแปลงมาจากพวกการ์ตูนอเมริกาพวก วอลดิสนีย์ หรือพวกการ์ตูนฮีโร่จะมีลักษณะพวกนี้เยอะ นั่นเป็นยุคเริ่มต้นค่อยๆ นุ่มของการ์ตูนไทย แล้วนักเขียนก็เขียนกันมาแล้วก็มีแฟนฯ อ่าน การดัดแปลงมีหลายแบบ หรือแม้กระทั่งเอาเรื่องมาเปลี่ยนแล้วเขียนเป็นตัวคนไทย เขียนจากซูเปอร์แมนเป็นยอดมนุษย์ของคนไทย หรือ อศวินของคนไทย...จะมีอยู่ช่วงหนึ่งที่การ์ตูนเล่มละบาท 3 บาท 5 บาท ได้รับความนิยมสูง ก็จะมี

ลายเส้นแบบอเมริกาแบบซูเปอร์แมน ซูเปอร์ฮีโร่ที่ว่าตัดมาแล้วใส่ความเป็นไทย ยุคนั้น เรียกว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนไทย...” (สุนิตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

จากบทสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ดูการดัดแปลงของการ์ตูนไทยที่นำโครงเรื่องมาจาก การ์ตูนอเมริกัน นั้นมีการดัดแปลงหลายรูปแบบ เช่น นำโครงเรื่องมาดัดแปลงใส่ตัวละครไทย, การ นำตัวเอกมาเปลี่ยนแปลงใส่บุคลิกลักษณะที่เป็นคนไทย รวมทั้งเครื่องแต่งกายที่ใส่ลายไทยลงไป เป็นต้น

6.3 ประเภทเรื่องเขย่าขวัญ เรื่องผี

จุลศักดิ์ อมรเวช กล่าวไว้ในตำนานการ์ตูนว่า (2544: 206) “...ที่จริงเรื่องผีมีอยู่ในทุกชาติ ศาสนา ภาษา และสีผิว ซึ่งมีทั้งผีดี และผีไม่ดี คือผีที่ให้คุณและโทษ แต่สำหรับนักเขียนนวนิยาย เรื่องอ่านเล่น หรือนักเขียนการ์ตูน-นิยายภาพผีให้คุณเสมอ คือเขียนที่ไร้อคติทุกที ส่วนจะได้ มากหรือน้อยอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับชื่อเสียงและฝีมือของผู้เขียน”

จากบทสัมภาษณ์ของคุณอิศเรศ การ์ตูนไทยที่นิยมอีกประเภทหนึ่ง คือแนวเรื่องเขย่าขวัญ สยองขวัญ เรื่องผี ซึ่งก็ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนอเมริกันแต่เป็นนวนิยายภาพเช่นกัน

“...ช่วงการ์ตูนไทยถึงจุดสูงสุด...การ์ตูนไทยพัฒนาการในช่วงนั้นส่วนมากเป็นเรื่อง เกี่ยวกับเรื่องผี ...” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

ในปี พ.ศ. 2487 มีหนังสือนิยายภาพแนวสยองของไทย ชื่อหนังสือ “ผีบ้านร้าง” แต่งและ สร้างภาพโดย ชำนาญ จัดพิมพ์โดยคณะศรีวิศิธา เนื้อเรื่องในเล่มเป็นเรื่องของวิญญาณที่ยังไม่ หลุดพ้นบ่วงกรรมไปผุดไปเกิด จึงสิงสู้อยู่ในบ้านร้างหลังนั้น แล้วหลอกหลอนคนเคราะห์ร้ายที่ผ่าน ทางไป ซึ่งเนื้อหาในเล่มไม่มีเรื่องผีเลย ในที่นี้หมายถึงภาพผีที่เป็นฉากศพเน่าและ



ภาพที่ 17 : หน้าปกนิยายภาพเรื่อง “ผีบ้านร้าง”

การ์ตูนประเภทเรื่องเขย่าขวัญแนวสยองในต่างประเทศมีเรื่องประเภทภาพแนวสยองขวัญหรือเรื่องผีผลิตออกมา ในช่วงปลายปี พ.ศ.2489 สำนักพิมพ์ต่างประเทศที่ทำเนื้อหาแนวนี้คือสำนักพิมพ์ “อีซี” (เอนเตอร์เทนนิ่ง คอมิคส์) เนื้อหาของเรื่องจะไม่มีจินตนาการพ้อฝัน แต่จะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ทุกแห่งหนที่ผู้คนพบเห็นอยู่ทุกวัน หรือในเรื่อง “การผจญภัยในแดนลึกลับ” ของสำนักพิมพ์อเมริกัน คอมิคส์ กรุ๊ป มีเนื้อหาเกี่ยวกับเวทย์มนตร์คาถา ภูติผีปีศาจ และสัตว์ประหลาดต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นการผลิตแบบนิยายภาพ

ในส่วนที่การ์ตูนไทยรับเอาอิทธิพลมาจากการ์ตูนแนวเขย่าขวัญของอเมริกัน คือ เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผีปีศาจ และภาพที่ดูสมจริง แต่ของไทยจะมีการดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับชีวิตประจำวัน คือนำไปในเรื่องภาพที่น่าเกลียดเพราะถือว่าเขียนง่ายและทำให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจน และเรื่องผีที่เป็นความเชื่อของคนไทย เช่น เรื่องกระสือสาว

ฝีมือการเขียนภาพแนวนี้ที่ได้รับความนิยมมากคือ ครูเหม เวชกร เพราะภาพประกอบเรื่องที่ครูเหมเขียนจะได้บรรยากาศดูวังเวง ชวนให้ขนลุก



ภาพที่ 18: นิยายภาพชุด “ผี” จากเรื่อง “ไปฝั่งศพ”

ผลงานของครูเหม เวชกร เขียนทั้งเรื่องและภาพประกอบ

7. ประเภทการ์ตูนจีนในเมืองไทย

นอกจากการ์ตูนไทยที่ดัดแปลงมาจากเนื้อหาของฝรั่ง หรือเรื่องจากวรรณคดีนิทาน ชาดกต่างๆ แล้ว ยังมีการ์ตูนจีนในเมืองไทย หรือการ์ตูนจีนกำลังภายในที่มีให้เห็น แต่ไม่พบหลักฐานว่าการ์ตูนจีนเข้ามาในเมืองไทยตั้งแต่เมื่อไหร่ สันนิษฐานว่าเข้ามาพร้อมกับคนจีนที่อพยพมาอยู่ใน

ประเทศไทย (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544:317) หนังสือการ์ตูนจีนในสมัยก่อนจะพบตามร้านให้เช่า หนังสือการ์ตูนจีน การ์ตูนจีนยุคนั้นมีเอกลักษณ์คือมีขนาดหนังสือเพียง 12.5 x 9.5 ซม. (หรือ 32 หน้ายก) เปิดอ่านตามแนวนอน ดำเนินเรื่องหน้าละหนึ่งรูป มีคำบรรยายเรื่องราวได้รูปแต่ไม่มี บัลลูนคำพูด ความหนาแต่ละเล่มประมาณหนึ่งยก เนื้อหาเป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์จีนและ วรรณกรรมคลาสสิก ซึ่งเป็นเรื่องที่ยาวมาก จึงมีจำนวนหนังสือหลายเล่มจบ แต่การ์ตูนจีนนี้มีย่าน กันเฉพาะในกลุ่มชาวจีนเท่านั้น เพราะไม่ปรากฏว่ามีกรแปลเป็นภาษาไทย

ช่วงที่หนังสือการ์ตูนไทยขายดี มีการ์ตูนจีนที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยเล่มหนึ่งและ สร้างความฮือฮาให้กับผู้อ่านการ์ตูนไทย และต่อมาก็ได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน คือเรื่อง “ไซอิ๋ว” ซึ่งภาพยังคงของจีนอยู่เพียงแต่นำมาแปลเป็นภาษาไทยมีคำบรรยายได้รูป



ภาพที่ 19: การ์ตูนเรื่อง “ไซอิ๋ว”

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนจีนชุดหนึ่งเป็นการตลก โดยการ์ตูนจีนชุดนี้ ไม่รู้ใครเป็นคนตั้งชื่อ ว่าชุด “ลุงเซย แต่นักเขียนการ์ตูนตลกไทยได้ลอก “มุข” (Gag) มาเขียนกันจนมุขผิดไปในที่สุด (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 318) ในตลาดหนังสือการ์ตูนไทย ประเภทการ์ตูนจีนยังคงมีอยู่ แต่เป็น นิยายภาพเรื่องราวเนื้อหาจะหนักไปสำหรับเด็ก ทำให้กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มผู้ใหญ่ จึงส่งผลให้ การ์ตูนจีนในไทยไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักสำหรับกลุ่มเด็ก



ภาพที่ 20: การ์ตูนชุด “ลุงเซย” อารมณ์ขันจากจีน

นอกเหนือจากการเติบโตของฝ่ายผู้ผลิต (Production) แล้ว การเติบโตของวงการหนังสือการ์ตูนไทยส่วนหนึ่งมาจาก แหล่งการผลิตและจัดจำหน่าย (Distributor) ถ้าหากจะกล่าวถึงตลาดหนังสือการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในยุคนั้น คือที่เว็งนครเขษม เพราะจากแหล่งตลาดหนังสือการ์ตูนตรงนี้ทำให้หนังสือหนังสืออ่านเล่นเล่มละบาท แดกแขนงมาเป็นการตูนเรื่องยาว-นิยายภาพ สำนักพิมพ์ที่ทำให้วงการหนังสือการ์ตูนไทยเติบโตและเป็นยุคที่หนังสือการ์ตูนไทยได้รับความนิยม คือ “สำนักพิมพ์บางกอก” เป็นแหล่งที่ผลิตหนังสือการ์ตูนและนักเขียนการ์ตูนนิยายภาพที่เขียนใหม่ทั้งเนื้อเรื่องและรูปภาพจำนวนมาก และได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นจำนวนมากเช่นกัน อาทิเรื่อง จอมอภินิหาร ที่ดัดแปลงมาจาก แคปเท่น มาร์เวล กับ หนูเล็กลูกโกร่ง ที่ดัดแปลงมาจาก มิคกี้ (เม้าส์) กับกุฟฟี ตามที่กล่าวไว้ข้างต้น ส่วนผู้บริโภค (Consumer) แต่เดิมกลุ่มผู้อ่านประเภทภาพล้อ หรือการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพ ซึ่งเดิมตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ ทำให้ในช่วงระยะเวลานั้นมีกลุ่มเป้าหมายใหม่เพิ่มขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านเยาวชนที่รออ่านการ์ตูน-นิยายภาพ ซึ่งเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแบบใหม่ในยุคนั้น ส่งผลทำให้เกิดแนวการผลิตการ์ตูนในทิศทางใหม่โดยการสร้างสรรค์ตัวเองโดยดัดแปลงจากการ์ตูนคอมิกส์ของฝรั่งจึงเกิดขึ้นในแผงหนังสือมากมายทำให้เนื้อหาของการ์ตูนไทยในช่วงเวลานี้ (ปี พ.ศ. 2460-2500) ไม่จำเป็นที่จะต้องนำมาจากเรื่องวรรณคดี หรือชาดก อีกต่อไป แต่เป็นการนำโครงเรื่องจากต่างประเทศมาดัดแปลงใหม่ให้เข้ากับวัฒนธรรมและความเป็นไทย แต่เรื่องเทพนิยายแบบไทยๆ หรือเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ ก็ได้ยังคงได้รับความนิยมอยู่ แต่กลุ่มเป้าหมายจะเป็นกลุ่มผู้อ่านที่มีรายได้ไม่น้อยแต่รักการอ่าน

ก่อนปี พ.ศ. 2500 พัฒนาการของหนังสือการ์ตูนไทยเริ่มหยุดอยู่กับที่ ตัวเอกของการ์ตูนไทยบนแผงเริ่มน้อยลง สาเหตุมาจากนักเขียน “ล้า” จากการเขียนรูป และ “ตัน” จากการคิดเรื่อง นักเขียนการ์ตูนไทยในช่วงระยะดังกล่าวนี้ การทำการ์ตูนเล่มหนึ่งเป็นการทำงานทั้งหมดแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว เนื่องจากการจะออกหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มก่อนพิมพ์จะมีขั้นตอนมากมาย และประกอบกับอัตราค่าตอบแทนต่ำ ทำให้นักเขียนไทยไม่มีแรงบันดาลใจในการทำงาน และคิดโครงเรื่องใหม่ๆ เหมือนในตลาดต่างประเทศ ทำให้การ์ตูนไทยอยู่ในสภาพทรงๆ ทરุดๆ มาเป็นเวลาหลายปี ซึ่งต่างจากการ์ตูนคอมมิคส์อเมริกันที่มีทีมงานตามแต่ละขั้นตอนของกระบวนการทำหนังสือการ์ตูน

ประกอบกับช่วงเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนนิยายภาพไทยหายไปจากหน้าหนังสือพิมพ์ นิตยสารและหนังสือเล่ม เนื่องจากกระดาษที่พิมพ์มีราคาแพงและหายาก อุปกรณ์

เคมีที่ใช้ประกอบการพิมพ์ก็มีราคาสูง ทำให้บางแห่งหยุดกิจการ บริษัทที่อยู่ได้ก็ลดคุณภาพและขนาดของหนังสือลง (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544:220)

วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทย ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย

หากพิจารณารายละเอียดและวิเคราะห์ถึงการปรับตัวของการ์ตูนไทยในช่วงยุคเริ่มแรก โดยนำมาเปรียบเทียบกับผลการศึกษาของ Paul S.N. Lee มาวิเคราะห์การปรับตัวดังกล่าว จะพบว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก/ตะวันตก และตะวันออก กับความเป็นท้องถิ่น/ไทย โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารดังนี้

1. **ผู้ส่งสาร (Sender)** คือ นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทย ในช่วงที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มแรกคือ การ์ตูนไทยก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทยในช่วงก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศนั้น รูปแบบลายเส้นการวาดภาพการ์ตูนยังคงมีลักษณะเหมือนจริง ซึ่งผู้วาดอาจจะได้รับอิทธิพลจากการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง และภาพที่ออกมาจะมีลักษณะให้รายละเอียดของภาพบุคคลตัวละครได้อย่างชัดเจน ภาพที่วาดจะเป็นภาพเดี่ยว หรือภาพการ์ตูน 3-4 ช่อง ซึ่งจะลงในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน แต่จะมีประเภทการ์ตูนตลกที่มีการผสมผสานระหว่างเทคนิคการวาดภาพล้อ และภาพเหมือนจริงมาใช้ในการวาดภาพ

กลุ่มที่สอง คือ การ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทย ในช่วงที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศนั้น ผู้วาดภาพจะนำโครงเรื่องมาจากการ์ตูนอเมริกัน หรือการ์ตูนจีน ซึ่งภาพที่วาดยังคงมีลักษณะลายเส้นและความเป็นไทยอยู่

ปัญหาของผู้วาดและนักเขียนในยุคแรกที่พบคือ การทำงานทั้งหมดแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว คือการคิดเนื้อเรื่องและวาดรูปเอง ผู้วาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จะมีฝีมือเชิงศิลป์ แต่ไม่มีจินตนาการ ซึ่งเป็นสาเหตุใหญ่ที่ทำให้การ์ตูนไทยมีการผลิตที่ล่าช้าและเนื้อเรื่องจะวนเวียนซ้ำไปมา จะต่างระบบการทำงานของนักเขียนต่างประเทศ ที่จะแบ่งงานกันคือมีคนคิดเรื่อง และผู้วาดภาพคนละส่วน และค่าตอบแทนของนักวาดภาพการ์ตูนไทยมีอัตราที่ต่ำ ทำให้นักวาดภาพไม่ค่อยมีแรงจูงใจในการทำงาน

2. ตัวสาร (Message)

ลักษณะของการ์ตูนในช่วงนี้ มีทั้งแหล่งสารของไทย และแหล่งสารจากตะวันตกที่ได้รับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา ในเรื่องของรูปแบบการวาด ได้แก่ ภาพล้อ การนำโครงเรื่องประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ผจญภัย เรื่องผี หรือการ์ตูนที่มีสัตว์เป็นตัวเอก จากการ์ตูนอเมริกา และการนำเอาวรรณกรรมจากจีนมาเขียนเป็นการ์ตูน

นอกจากนี้เนื้อหาของการ์ตูนไทยยังนำมาจากนวนิยายของไทย มาเขียนเป็นนิยายภาพ และเนื้อเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆ วงศ์ และเรื่องชาดก และมีเรื่องที่เขียนและแต่งคิดขึ้นใหม่

จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การ์ตูนไทยในช่วงนี้จะมีลักษณะการปรับตัวในรูปแบบปะการัง (Coral pattern) คือ เป็นการนำ Global form มาใส่ Local content ในที่นี้หมายถึงนักเขียนไทยนำเรื่องแนวการ์ตูนจากต่างประเทศ แต่เอามาเฉพาะโครงเรื่อง บุคลิกของตัวเอก มาดัดแปลงเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องราวให้เข้ากับวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนไทย ซึ่งมีจำนวนมากในช่วงที่ 1

ในส่วนของการ์ตูนจีนนั้นจากในช่วงเริ่มแรกจะเป็นในลักษณะรูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ คือไม่มีการดัดแปลงทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูน ยังคงเอกลักษณ์ของการ์ตูนจีนไว้คงเดิม แต่ต่อมาเมื่อมีการนำการ์ตูนจีนมาแปลเป็นภาษาไทย ก็จะมีลักษณะการปรับตัวในอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form คือการปรับในส่วนของคุณลักษณะของรูปแบบการนำเสนอให้เหมือนกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนไทย แต่ยังคงเนื้อหาของการ์ตูนจีนไว้อยู่ เช่นเรื่อง ไซอิ๋ว ตามที่กล่าวมาข้างต้น รวมทั้งประเภทการ์ตูนตลกที่นักเขียนไทยนำมาขม (Gag) มาจากการ์ตูนจีน แต่มาปรับให้มีลักษณะที่เข้ากับวิถีชีวิตของคนไทย ในยุคนั้น มีจำนวนน้อย เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านมีน้อย

แต่ยังคงมีการ์ตูนไทยที่ยังคงลักษณะรูปแบบความเป็นไทย ได้แก่ การ์ตูนเรื่องยาว โดยนำเรื่องมาจากวรรณคดีพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ฯ ชาดก ฯลฯ หรือนวนิยายที่นำมาเขียนเป็นนิยายภาพ และการ์ตูนตลกที่มีแก่นแบบชาวบ้านที่เข้าใจง่าย ในเนื้อหาประเภทนี้มีผลผลิตออกสู่ตลาดน้อยลงเนื่องจากผู้ผลิตส่วนใหญ่ นำโครงเรื่องจากต่างประเทศมาดัดแปลงใหม่

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

ช่องทางการสื่อสารของการ์ตูนไทยที่เผยแพร่การ์ตูนให้กับผู้อ่าน ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์คือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และการรวมเล่มจากที่ลงในหนังสือพิมพ์ และนิตยสาร เป็นหนังสือการ์ตูนฉบับรวมเล่ม เช่นเดียวกับกับการ์ตูนอเมริกันที่ส่วนใหญ่ยังคงนำคอมิกส์สตริป (Comic Strips) จากหนังสือพิมพ์รายวันมารวมเป็นเล่ม ส่วนที่การ์ตูนไทยต่างจากการ์ตูนอเมริกันคือ การ์ตูนอเมริกันไม่มีการนำเอานิยายมาเขียนเป็นภาพและพิมพ์ขนาดพ็อกเก็ตบุ๊กส์ (16 หน้ายก) แต่จะมีขนาดพิเศษคือ ขนาด 3.5 x 4.5 นิ้ว และนอกจากนี้แหล่งจัดจำหน่าย ซึ่งเป็นช่องทางการเผยแพร่การ์ตูนไทยในช่วงนี้คือ แหล่งตลาดหนังสือการ์ตูนที่เวียงนครเกษม

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงยุคเริ่มแรก ผู้รับสารจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีการศึกษาเป็นชนชั้นกลาง เพราะการ์ตูนส่วนใหญ่จะเป็นประเภทหนังสือภาพล้อ ภาพแทรก ที่อยู่ในหนังสือพิมพ์ หรือการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพ ที่เป็นเรื่องนำมาจากในนวนิยาย แต่ต่อมาเมื่อการ์ตูนมีเนื้อหาที่หลากหลายทั้งประเภทตลก การ์ตูนที่มีเนื้อหาจากวรรณคดี หรือจากโครงเรื่องต่างประเทศซึ่งเป็นสื่อใหม่ในช่วงนั้น ประกอบกับมีการปรับตัวในด้านเนื้อหาที่ทำให้ดูน่าสนใจ ทำให้เด็กและผู้ใหญ่สนใจและให้กระแสการตอบรับที่ดี แต่ก็ยังคงมีการ์ตูนบางประเภทที่เป็นกลุ่มเฉพาะของผู้อ่าน คือ การ์ตูนล้อเลียนทางการเมือง กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มผู้ใหญ่ และการ์ตูนจีน กลุ่มเป้าหมายก็จะเฉพาะคนจีน หรือผู้ใหญ่

ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2500-2537

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 อุปสรรคของหนังสือการ์ตูนไทยคือ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ หลังจากที่มีภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นเข้ามา ความนิยมการ์ตูนไทยเริ่มเปลี่ยนไปและแทบหายไปจากแผงหนังสือ ทำให้ช่องว่างบนแผงหนังสือเหล่านั้นถูกการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแทนที่จนถึงปัจจุบัน เมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้ามาฉายทางโทรทัศน์ ด้วยเนื้อหาสาระที่ตื่นเต้นเร้าใจ สร้างสรรค์จินตนาการของเด็ก มีบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวันซึ่งแทรกอารมณ์ขัน ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาครองใจเด็กๆ ทุกเพศทุกวัย ในช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกการ์ตูนไทยมี 7 ประเภท แต่การ์ตูนในช่วงที่ 2 ประเภทของการ์ตูนไทยลดลงเนื่องจากบางประเภทไม่มีการจัดพิมพ์รวมเล่มหรือเนื้อหาประเภทนำไปผลิตเป็นการ์ตูนประเภทอื่น ในช่วงที่ 2 สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. ประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาแปลเป็นภาษาไทย
2. ประเภทการ์ตูนตลก
3. ประเภทการ์ตูนเล่มละบาท

1. ประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาแปลเป็นภาษาไทย

ในช่วงปี พ.ศ. 2510-2520 เมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มมีการนำหนังสือการ์ตูนที่กำลังฮิตในญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทยออกขาย เด็กไทยก็เริ่มห่านการ์ตูนไทยไปทุกที่ และด้วยการนำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือการนำเรื่องราวมาจัดเรียงในหน้ากระดาษให้ถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด เนื้อเรื่องสนุกสนานเร้าใจกว่าการ์ตูนไทยซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน ชาดก มักบรรยายหรือมีบทเจรจาที่ยืดยาวซึ่งได้รับมาจากการแสดงโขน บทละครของไทย ตัวอย่างในการ์ตูนไทยที่พระเอกชื่อบรมเจ้าชายมีบทเจรจาที่นานยืดยาว ไม่เร้าใจผู้อ่านซึ่งเป็นเด็ก เยาวชน และวัยรุ่น เดิมการ์ตูนไทย นิยายภาพ มักจะมีบทบรรยายอยู่ด้านล่างของภาพ ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการอ่านนานกว่า ซึ่งจะต่างจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีแนวเรื่องหลากหลาย บทสนทนาสั้นกระชับทำให้อ่านเลือกอ่าน และเด็กๆ ชอบมากกว่าการ์ตูนไทย

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยในยุคแรกๆ จะเป็นเรื่องแนวจักรๆ วงศ์ๆ ที่ทำเป็นหนังทีวีหรือเป็นการ์ตูนที่ขึ้นปกด้วยตัวเอกจากหนังสือที่กำลังฮิตในช่วงเวลานั้นเช่น หน้ากากเสือ และ ไข่มดแดง นอกจากนี้ยังมีแนวเรื่องรักๆ ใคร่ ในสถาบันการศึกษา และแนวเรื่องแบบสาวรุ่น เป็นแนวเรื่องแบบใหม่ที่เลี้ยงมาจากนวนิยาย หรือที่นักเขียนการ์ตูนไทยเรียกว่า “การ์ตูนตาโต” ซึ่งเป็นเทคนิคการวาดภาพที่เหนือความเป็นจริงสไตล์การวาดในการ์ตูนประเภทแนวเรื่องสาวรุ่น จะมีสไตล์การวาดที่นุ่มนวล ภาพจะต้องเต็มไปด้วยดวงดาว สายลมพัดโบไม่ปลิว เป็นต้นเป็นการแสดงภาพโดยใช้สัญลักษณ์ของดวงดาว โบไม่แสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละครซึ่งจะต่างจากลักษณะการวาดภาพของการ์ตูนไทยที่มีลักษณะเหมือนจริง ไม่มีการใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์เข้ามาประกอบในเนื้อเรื่อง กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนแนวประเภทนี้จะเป็นเด็กผู้หญิง กลุ่มวัยรุ่น



ภาพที่ 21: การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “ไข่มดแดง”



ภาพที่ 22: การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “หน้ากากเสือ”

นอกจากนี้แนวเรื่องที่ถูกผู้อ่านคนไทยนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นคือ เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นเรื่องสัตว์ประหลาด มนุษยวิเศษของญี่ปุ่น และด้วยสไตล์การวาดที่เรียกว่า “มังงะ” (manga) คือ การเล่าเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์มาใช้ในนิยายภาพจนเกิดสไตล์การเล่าเรื่องที่สมจริง การลำดับภาพและมุมกล้องต้องสอดคล้องและต่อเนื่องกัน ทั้งภาพ ตัวอักษร กรอบคำพูดต้องจัดวางในตำแหน่งที่สายตาผู้อ่านไล่ไปตามหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม และเทคนิคลายเส้นแสดงอารมณ์ของฉากและตัวละคร ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เข้ามามีอิทธิพลอย่างมากต่อเด็กไทย ทำให้การ์ตูนในท้องตลาดส่วนใหญ่เปลี่ยนแนวมาเป็นการ์ตูนสัตว์ประหลาดซึ่งลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์โทรทัศน์ ในช่วงที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูงในท้องตลาด สำนักพิมพ์ต่างๆ ก็เริ่มหันมาแปลการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ในระยะเวลานั้นไม่มีกฎหมายลิขสิทธิ์มาดูแล ทำให้สำนักพิมพ์ในประเทศไทยไม่ต้องลงทุนจ้างนักเขียนการ์ตูน เพียงแต่นำหนังสือมาแปลเท่านั้น ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาแปลจึงไม่ต้องใช้ผู้วาด ดังนั้นการผลิตจึงใช้แต่เพียงผู้แปลเท่านั้น ทำให้นักวาดภาพของไทยส่วนหนึ่งหายไปหรือไปผลิตการ์ตูนประเภทอื่นแทน ส่วนการจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนในช่วงที่ 2 นี้มีจำหน่ายบนแผงหนังสือทั่วไป และร้านหนังสือ



ภาพที่ 23: แนวการ์ตูนเรื่องรัก เรื่องรักๆ ใคร่ๆ แนวเรื่องแบบสาวรุ่น
ซึ่งนิยมวาดดวงตาของตัวละครโตๆ



ภาพที่ 24: การ์ตูนญี่ปุ่นแนวเรื่องมนุษย์วิเศษของญี่ปุ่น

“... การ์ตูนญี่ปุ่นเพิ่งมา การ์ตูนญี่ปุ่นช่วงแรกที่เข้ามา คือหน้ากากเสือ ไข่มดแดง อุลตราแมน...ถ้าเป็นการตูนไทยยุคใหม่ที่อิงการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเรียกได้ว่า มังงะสไตล์...” (อิศเรศ ทองปัสโนวี, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“...ยุคทองของการตูนไทยอยู่ดีๆ ก็หายไปค่อยๆ หายไป มีคนค่อยเข้ามาแย่งในตลาดเยอะ การตูนออกไปบ้างเปลือยบ้างดูไม่เหมาะสม แล้วก็มีเข้ามาทดแทนคือการตูนญี่ปุ่น เอากาตูนญี่ปุ่นพิมพ์ขาย การ์ตูนญี่ปุ่นก็ค่อยๆ โด่งดัง...” (สุนิตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

2. ประเภทการ์ตูนตลก

สถานการณ์ของการตูนไทยในยุคนี้ การ์ตูนญี่ปุ่นครองใจกลุ่มวัยเด็กและวัยรุ่นของไทย แต่ก็ยังมีกลุ่มการ์ตูนไทยบางกลุ่มที่ยังคงได้รับความนิยมอยู่เสมอ คือ “การ์ตูนตลก” ในช่วงปี พ.ศ. 2510 สำนักพิมพ์ผ่านฟ้าวิทยาได้มีการตีพิมพ์การ์ตูนตลกล้วนๆ ในหนังสือรูปเล่ม ขนาด 8 หน้ายกพิเศษ จำนวน 32 หน้า ออกมาจำหน่าย และต่อมาก็มีมีการตูนของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นในชื่อ “ชายหัวเราะ” กับ “การ์ตูนมหาสนุก” ขนาด 8 หน้ายกพิเศษ (20x27 ซม.) หน้า 64 หน้า ไม่รวมปก ออกเป็นนิตยสารรายปักษ์ เป็นการสืบทอดทางวัฒนธรรมและพัฒนาจากการ์ตูน “ตึกตา” และ การ์ตูน “หนูจ๋า” เป็นการ์ตูนตลกช่องข้างบน และช่องข้างล่าง ไม่ใช่การ์ตูนตลกเต็มหน้า ตรงกลางระหว่างช่องสองช่องที่มีที่ว่างอยู่ก็จะใส่ตัวเรียงเรื่องซ้ำชั้นสั้นๆ ลงไป เป็นการเพิ่มค่าให้หน้าหนังสือ เป็นที่ถูกใจนักอ่านจำนวนมาก ซึ่งจากการตีพิมพ์การ์ตูนแนวตลกนี้ทำให้เกิดนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ ๆ เพื่อสืบทอดการ์ตูนแนวตลกนี้ แต่ทว่าหากดูรูปแบบลายเส้นของ

การ์ตูนตลกในยุคนี้ยังมีลายเส้นและภาพที่เป็นภาพล้อ แต่เพิ่มเติมรายละเอียดความเป็นจากเหตุการณ์และสถานการณ์ในยุคนี้ มีเอกลักษณ์และบุคลิกเฉพาะตัวของตัวละคร



ภาพที่ 25: หน้าปกการ์ตูน “ชายหัวเราะ” ขนาด 8 หน้ายกพิเศษ (20x27 ซม.)

3. ประเภทการ์ตูนเล่มละบาท

หนังสือที่ขายดีในช่วงนี้ ถ้าเป็นการ์ตูนไทย ก็จะมีแต่การ์ตูนตลก ส่วนหนังสือแนวนิยายภาพที่เคยเป็นที่นิยมในช่วงที่ 1 ยุคแรกเริ่มหายไปเนื่องจากอยู่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และทำให้ผู้เขียนนิยายภาพห่างหายไป ไม่มีใครเขียนการ์ตูนเรื่องยาวนิยายภาพแนวนี้ และเริ่มเสื่อมความนิยมลงไป ทำให้สำนักพิมพ์เกิดใหม่หาทางออกเพื่อความอยู่รอดในตลาดหนังสือก่อนปีพ.ศ.2520 ได้เกิดปรากฏการณ์ “การ์ตูนเล่มละบาท” ในวงการการ์ตูนไทย จากเดิมในช่วงที่ 1 ยุคแรก มีหนังสืออ่านเล่นเล่มละบาท การ์ตูนเล่มละบาทนี้ ก็ยังมีขนาดรูปเล่มเท่ากันคือ ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 x19 ซม.) โดยประมาณ ความหนาประมาณ 16 หน้า จนพัฒนามีความหนา 24 หน้า เย็บลวดเส้นเดียว

เหตุที่เกิดการผลิตการ์ตูนเล่มละบาทขึ้น เพราะต้นทุนในการผลิตถูก เมื่อสำนักพิมพ์บางกอกสาส์นก้าวเข้ามาสู่การผลิตการ์ตูนเล่มละบาท โดยเตรียมขั้นตอนของการผลิตตั้งแต่หาหัวหน้าทีม และนักเขียนมาร่วมทีมงาน ขณะเดียวกันก็เป็นทางออกสำหรับการนำเสนอผลงานของนักเขียนนิยายภาพที่มีฝีมือระดับปานกลาง เป็นการรักษากลุ่มผู้อวดการ์ตูนไทยเอาไว้ เพราะการ์ตูนเล่มละบาทเป็นผลงานภาพที่พอดูได้ จนทำให้นักเขียนนิยายภาพที่มีฝีมือพอใช้หลังไหลเข้าสู่วงการ ทำให้การจำหน่ายการ์ตูนเล่มละบาทขายดีมาก และมีสำนักพิมพ์ผลิตหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทออกมามากมาย ระยะเวลาๆ ของการ์ตูนเล่มละบาทของบางกอกสาส์นวางตลาดเดือนละครั้ง หรือสองครั้ง

เมื่อการ์ตูนเล่มละบาทขายดีทำให้สื่อวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาของการ์ตูนเล่มละบาท ด้วยข้อกล่าวหาที่ว่าว่ามีเนื้อหามอมเมา มีแต่เรื่องชู้สาว ภูตผีปีศาจ เรื่องยั่วยุกามารมณ์ เรื่องจักรวาล วังศ์ๆ เป็นเรื่องที่ไม่สร้างสรรค์ ฯลฯ แต่การ์ตูนเล่มละบาท ในที่ขายได้ขายดีไม่ใช่เพราะเด็กอ่านในช่วงนั้น แต่หากเป็นผู้ใหญ่อ่าน เช่น พ่อค้าแม่ค้า กระเป๋ารถและไซเฟอร์รถประจำทาง ฯลฯ

แนวเรื่องของการ์ตูนเล่มละบาท มีทั้งเรื่องชีวิต เรื่องผี เรื่องตลก นิทาน โดยเฉพาะเรื่องผี เป็นเรื่องที่มีความนิยมอย่างมาก เพราะเป็นความตื่นเต้นแบบง่ายๆ และเข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้อ่านในระดับผู้ใช้แรงงาน



ภาพที่ 26: ภาพปก “การ์ตูนเล่มละบาท”

ความเสื่อมนิยมของ “การ์ตูนเล่มละบาท” เกิดขึ้นจากคุณภาพของการผลิต เมื่อการ์ตูนเล่มละบาทขายดี ทำให้มีการผลิตและวางจำหน่ายเป็นจำนวนมาก จนคุณภาพของ “เล่มละบาท” เสื่อมถอยลง สำนักพิมพ์บางแห่งผลิตหนังสือการ์ตูนออกมาโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพ ชื่อต้นฉบับที่ใช้เฉพาะกระดาษลอกลายหรือกระดาษไซ ซึ่งวิธีนี้เป็นการลดต้นทุนค่าฟิล์มสำหรับทำเพลทเพราะกระดาษไซใช้อัดเพลทแทนฟิล์มได้ การลอกเลียนแบบงานจึงเกิดขึ้นทันที เพราะกระดาษไซค่อนข้างใส ทาบลงไปแล้วลอกได้เลย ลอกจากเรื่องนั้นมาใส่เรื่องนี้ คนอ่านจะรู้เรื่องหรือไม่ สำนักพิมพ์ไม่สนใจเพราะมุ่งแต่ผลกำไรทางการค้า บางคนก็เขียนงานโดยไม่มีพล็อตหรือมีสคริปต์ ในแต่ละช่องแต่ละหน้ามีรูปหน้าคนพูดคุยหรือโต้เถียงกันอยู่จนถึงหน้าสุดท้ายไม่รู้จะทำอย่างไรก็เลยเล่าเรื่องราวต่อด้วยอักษรเต็มทั้งหน้า (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544:622) ทำให้กลุ่มผู้อ่านเริ่มเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ติดตามการ์ตูนเล่มละบาท

การ์ตูนไทยในช่วงที่ 2 นี้เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความหลากหลายกว่าการ์ตูนไทย ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมาก ซึ่งกลุ่มผู้อ่านจะเป็นเด็กและวัยรุ่น แต่การ์ตูนไทยก็ได้รับความนิยมในประเภทของการ์ตูนเล่มละบาท ที่มีราคาถูก และเนื้อเรื่องเป็นเรื่องชาวบ้าน กลุ่มผู้อ่าน

การ์ตูนเล่มละบาทจึงเป็นผู้ใหญ่ กลุ่มผู้ใช้แรงงาน ช่องทางการจัดจำหน่ายหนังสือส่วนใหญ่เป็นร้านค้า หรือแผงหนังสือการ์ตูน จะมีสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่นำการ์ตูนไปฉายซึ่งก็เป็นการตูนญี่ปุ่น

สรุปการ์ตูนไทยในช่วงที่ 2 แบ่งออกได้เป็น

1. ประเภทการ์ตูนที่ถูกอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กเยาวชน ซึ่งมีจำนวนมากในตลาดการ์ตูนไทย
2. ประเภทการ์ตูนที่ยังคงความเป็นไทยไว้ ได้แก่การ์ตูนตลก และการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งกลุ่มผู้อ่านจะมีทั้งเด็ก และผู้ใหญ่แต่เป็นกลุ่มชนชั้นระดับผู้ใช้แรงงาน ซึ่งสัดส่วนของการ์ตูนประเภทเหล่านี้ในท้องตลาดยังมีน้อยกว่าการ์ตูนญี่ปุ่น

วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทยช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย

เมื่อวิเคราะห์ถึงการปรับตัวของการ์ตูนไทยในช่วงที่สอง เปรียบเทียบจากผลการศึกษาของ Paul S.N. Lee มาวิเคราะห์การปรับตัวดังกล่าว จะพบว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก/ตะวันออก กับความเป็นท้องถิ่นไทย โดยวิเคราะห์ตามจากองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารดังนี้

1. ผู้ส่งสาร (Sender)

ในช่วงที่ 2 ผู้ส่งสารสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรก เป็นสำนักพิมพ์ที่นำเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย กลุ่มนี้ไม่ใช่สำนักวาดและนักเขียนเรื่อง แต่เป็นกลุ่มนักแปลเป็นกลุ่มใหม่ที่ต้องการนำเสนอหนังสือที่ผู้อ่านต้องการและเป็นที่ยอมรับในช่วงระยะเวลานั้น

กลุ่ม 2 กลุ่มผู้วาดและเขียนประเภทการ์ตูนตลก ที่ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน ที่เข้าถึงผู้อ่านโดยนำเนื้อเรื่องเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นมาเป็นรายละเอียดของภาพ โดยภาพลายเส้นยังมีลักษณะเป็นภาพล้อผลสมอยู่

กลุ่ม 3 กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนเล่มละบาท กลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนเก่าจากเดิมที่เคยวาดการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพมาในช่วงยุคแรก แต่เมื่อนิยายภาพเริ่มเสื่อมความนิยม ผู้วาดนิยายภาพ ได้ผันตัวมาเป็นผู้เขียน และวาดภาพการ์ตูนเล่มละบาทแทน ในส่วนของผู้อ่านและเขียนการ์ตูนเล่มละบาท ได้มีการปรับตัวและแก้ปัญหาจากที่นักเขียนไทยในยุคแรกประสบคือการที่ต้องคิดโครงเรื่องแต่งเรื่องและวาดภาพเอง มาสู่การพัฒนาปรับตัวมีการแบ่งทีมงานแยกออกเป็นสัดส่วนคือ ในส่วนคิดโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง เป็นทีมหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งที่ผู้วาด แยกออกมาชัดเจน ทำให้การทำงานมีระบบมากขึ้นซึ่งเหมือนกับทีมผู้ผลิตการ์ตูนของอเมริกาในช่วงที่ 1 อัน

เนื่องมาจากสำนักพิมพ์ต้องการให้หนังสือออกมาทันกำหนดวางตลาด และให้ทันความต้องการของผู้อ่าน ซึ่งการปรับตัวของผู้ส่งสารคือระบบการทำงาน

2. ตัวสาร (Message)

ลักษณะของการ์ตูนไทยในช่วงที่ 2 มีเนื้อหาอยู่ 3 ประเภท แต่ที่ยังคงอยู่ในตลาดมาตั้งแต่ยุคแรกและไม่ต้องปรับตัวจะเป็นแนวการ์ตูนตลกที่ยังคงอยู่ได้ และการเกิดปรากฏการณ์ของการ์ตูนเล่มละบาท เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องชีวิต เรื่องผี เรื่องตลก นิทาน นิยายรัก ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้อ่านมาก แต่ด้วยเมื่อมีความต้องการมากทำให้สำนักพิมพ์ผลิตการ์ตูนเล่มละบาทออกมามากมีการแข่งขันสูงและเร่งรีบด้านการผลิต ทำให้ในระยะหลังการ์ตูนเล่มละบาทประสบปัญหาเนื่องจากคุณภาพด้านการจัดทำเนื้อเรื่องที่ต่ำลงทำให้การ์ตูนเล่มละบาทเริ่มเสื่อมความนิยม

นอกเหนือจากการ์ตูนไทย ก็จะเป็นการ์ตูนจากญี่ปุ่นที่สำนักพิมพ์นำเข้ามาแปลกัน การ์ตูนประเภทนี้ปรับด้านภาษา การจัดหน้า จึงครบจากกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่นไทยได้มาก ซึ่งมีเนื้อหาประเภทการ์ตูนบู๊ สัตว์ประหลาด มนุษย์วิเศษ การ์ตูนรักๆ ใคร่ๆ ของหนุ่มสาว ฯลฯ จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การปรับตัวในช่วงยุคที่สองนี้มีลักษณะรูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนแปลงคือ Global form ในที่นี้หมายถึง นักเขียนไทยนำเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปล แต่เปลี่ยนแปลงเฉพาะรูปแบบองค์ประกอบในเรื่องของ form ที่แตกต่างกันในเรื่องการอ่าน ซึ่งลักษณะการอ่านของคนญี่ปุ่นจะอ่านจากข้างหลังมาข้างหน้า และการเรียงภาพการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะเรียงช่องการ์ตูนจากขวามาซ้าย ซึ่งการ์ตูนไทยที่นำมาแปลจึงต้องปรับรูปแบบให้เข้ากับลักษณะการอ่านของคนไทยคือจะอ่านจากด้านซ้ายไปด้านขวา

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

การ์ตูนในช่วงที่ 2 นี้มีช่องทางการส่งสารเน้นในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนเล่ม และนิตยสาร ในส่วนของนิตยสารอาทิ นิตยสารบูม นิตยสารซีคิดส์ ยังคงมีการ์ตูนลงเป็นตอนอยู่ๆ หากได้รับความนิยมก็จะนำมารวมเล่มตีพิมพ์จำหน่ายอีกครั้ง ในส่วนที่ลงในหนังสือพิมพ์จะมีเพียงแต่การ์ตูนภาพล้อทางการเมือง ซึ่งจะต่างจากในยุคแรกที่มีการนำเอาการ์ตูนที่ลงในหนังสือพิมพ์มารวมเป็นเล่ม นอกจากนี้ก็มีสื่ออื่นๆ ที่เป็นช่องทางการส่งสารของการ์ตูนเข้ามาแทนที่หนังสือและนิตยสาร คือสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่นำเอาการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาฉาย

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงที่ 2 จะแบ่งผู้รับสาร ได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

- 4.1 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องแนวรักๆ ใคร่ๆ ของวัยรุ่นหนุ่มสาว เรื่องต่อสู้ แอ็คชั่น หรือแนวเรื่องมนุษยวิเศษ ฯลฯ
- 4.2 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก จะเป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่
- 4.3 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาท กลุ่มผู้อ่านจะเป็นผู้ใหญ่ เป็นกลุ่มตลาดผู้ใช้แรงงานส่วนใหญ่

กลุ่มผู้อ่านในช่วงที่ 2 นี้จะเห็นได้ว่ามีทุกกลุ่มช่วงอายุ และมีหลายชนชั้นในสังคมตั้งแต่ระดับกลุ่มผู้ใช้แรงงานไปจนถึงเด็กและผู้ใหญ่

ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน ตั้งแต่ปี 2537-ปัจจุบัน

จากช่วงที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลต่อผู้อ่านในประเทศไทย จนนำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลกันอย่างแพร่หลาย แต่พอมาในช่วงปี พ.ศ. 2537 กฎหมายลิขสิทธิ์ออกมามีผลบังคับใช้ ทำให้สำนักพิมพ์ที่นำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปล จะต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ให้กับสำนักพิมพ์ญี่ปุ่น จึงเป็นเหตุให้กำหนดการเปลี่ยนแปลงของการ์ตูนไทยในช่วงที่ 3 ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ.2537-ปัจจุบัน ในยุคปัจจุบันนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังคงเป็นที่นิยมกันมากในหมู่เด็กๆ และวัยรุ่น ด้วยลักษณะเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อเรื่องหลากหลาย ภาพลายเส้นที่สวยงาม ความสนุกสนานชวนติดตาม จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนไทยหรือการ์ตูนฝรั่ง การ์ตูนในช่วงที่ 3 แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย
2. ประเภทการ์ตูนตลก
3. ประเภทการ์ตูนเล่มละบาท
4. ประเภทของการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิค

1. ประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย

ด้วยเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักนำเสนอในเรื่องของความรักเป็นส่วนใหญ่ทั้งระหว่างเพื่อนและแบบซู้สาว และในการ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่องก็นำเสนอถึงความพยายามเพื่อไปสู่จุดหมาย การฟันฝ่าอุปสรรคของตัวเอง และยังสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของตัวเองเหมือนในละครว่าพระเอกยอมชนะเสมอ ความคิดหลายๆอย่างของตัวการ์ตูนที่วัยรุ่นบางกลุ่มคิดว่าดีทำให้เกิดการเลียนแบบ เข้าถึงจิตใจของผู้อ่าน และลายเส้นที่สวยงาม ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามา

อิทธิพลต่อผู้อ่านมาจนถึงยุคปัจจุบัน เมื่อสำนักพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแปลมากมายจนทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทย

2. ประเภทการ์ตูนตลก

ในกลุ่มตลาดของหนังสือการ์ตูนที่ยังคงครองตลาดการ์ตูนไทยได้มาจนถึงปัจจุบัน คือการ์ตูนแนวตลก แนวขำขัน ของค่ายบรรลือสาส์น ที่ยังคงอยู่ในตลาดการ์ตูนไทยจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีการปรับปรุงขนาดของรูปเล่ม (13x18 ซม. หน้า 114 หน้า) จำหน่ายเป็นรายสัปดาห์ ปัจจุบันยังมีการรวมเล่มของการ์ตูนตลกที่วางจำหน่ายแล้วได้รับความนิยมจากผู้อ่านซึ่งมีทั้งกลุ่มเด็ก และผู้ใหญ่ เช่น สาวดอกไม้กับนายกล้วยไข่ หนูหินอินเดอะซีตี้ ฯลฯ



ภาพที่ 27: หนังสือการ์ตูนรวมเล่มของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น



ภาพที่ 28: การ์ตูน “ชายหัวเราะ” และ “มหาสนุก”

ด้วยนโยบายของบริษัทบรรลือสาส์นที่ทำให้การ์ตูนตลกของค่ายนี้ครองใจตลาดผู้อ่านอยู่จนถึงปัจจุบัน

“การ์ตูนข้ามันที่บรรลือสาส์นทำมาตั้งแต่ ปี 2516 คือชายหัวเราะและก็ได้รับการตอบรับที่ดี ปัจจุบันก็ยังดีอยู่มาก การ์ตูนของค่ายนี้เป็นการ์ตูนเชิงแต่ไม่มีเรื่องลามก สะอาด เป็นตัวการ์ตูนทะเล้น อารมณ์ขัน ไม่มีโป๊เปลือย เป็นการ์ตูนที่อ่านได้ทั้งครอบครัว คลายความเครียด เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่อยู่คู่สังคมไทยมานานพอสมควร ก็ประมาณ 30 กว่าปี แต่ประวัติของสำนักพิมพ์ประมาณ 50 กว่าปี ในเชิงของโจทย์ธุรกิจยังดีอยู่และก็ได้ปรับปรุงมาตลอดเรื่อยๆ พอเป็นการ์ตูนอารมณ์ขันสิ่งหนึ่งคืออารมณ์ร่วมสมัย ถ้าสังเกตดูในแก๊กจะพูดถึงเหตุการณ์ทั่วไป อย่างสมัยก่อนเป็นแก๊กบนรถเมล์เสมอ แต่ปัจจุบันต้องเป็นรถไฟฟ้า แก๊กมือถือซึ่งถ้าไปเปิดการ์ตูนเมื่อ 15 ปีก่อนไม่มีใครเล่นแก๊กนี้ มันบอกเล่าความเป็นไปของสังคมนี้ว่าถ้าสมมติการ์ตูนมีการล้อเลียนเรื่อง chat แสดงว่าช่วงนี้ chat อาละวาดใน พ.ศ.นี้มันบอกเล่าความเป็นไป เพราะมันมีความร่วมสมัยสูง เพราะว่าคนมันจะซ้ำ กับเหตุการณ์ที่คนมีส่วนร่วมด้วย” (โชติกา อุตสาหจิต,สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

3. ประเภทการ์ตูนเล่มละบาท

ปัจจุบันการ์ตูนเล่มละบาท ที่มีในยุคก่อนๆ ก็ยังคงมีอยู่ในท้องตลาด แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนราคาตามต้นทุนการผลิต เนื้อเรื่องก็ยังคงเป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องผี นิยายรัก และกลุ่มผู้อ่านยังคงเป็นผู้ใช้แรงงานระดับล่าง แต่มีผู้ผลิตจำนวนไม่มาก เพราะเนื่องจากปัจจุบันมีสื่อบันเทิงอื่นๆ ที่เข้าถึงได้ง่ายกว่าหนังสือการ์ตูน

4. ประเภทของการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิก

ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาเผยแพร่ในไทย ก็มีกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่นอยากที่จะผลิตการ์ตูนขึ้นเอง จึงมีการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิกหรือสไตส์การ์ตูนญี่ปุ่นเกิดขึ้น ที่มาประเภทของการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิกแบ่งออกได้เป็น

4.1 ที่มาของการ์ตูนลิขสิทธิ์ ซึ่งแต่เดิมการ์ตูนญี่ปุ่นที่สำนักพิมพ์นำเข้ามานั้นยังไม่มีเรื่องของการจ่ายค่าลิขสิทธิ์สามารถนำมาแปลและจำหน่ายได้เลย ต่อมาเมื่อพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์เริ่มมีผลบังคับใช้เดือนมีนาคม พ.ศ.2537 ทำให้การนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลมีต้นทุนการผลิตที่มากขึ้น ทำให้สำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิกเกิดขึ้น

ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทยหันมาให้ความสนใจที่จะผลิตการ์ตูนไทยแต่เป็นรูปแบบการนำเสนอแบบใหม่ต่างจากการ์ตูนไทยในอดีต สำนักพิมพ์จึงปรับเปลี่ยนรูปแบบเนื้อหาของการ์ตูนไทยให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่านมากที่สุด เพื่อแบ่งตลาดผู้อ่านเดิมที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

โดยใช้รูปแบบสไตล์การวาดแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมาดัดแปลงในการนำเสนอเป็นการ์ตูนไทยสไตล์มังงะ หรือคอมมิก

จุดเริ่มต้นของการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิกมาจากสำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจซึ่งแต่เดิมเป็นสำนักพิมพ์ที่นำการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแปลและจำหน่าย ออกนิตยสารการ์ตูน ชื่อ “ไทยคอมิก” ซึ่งจะออกเป็นตอนๆ จำหน่ายเป็นรายเดือน เมื่อได้รับความนิยมหรือกระแสตอบรับที่ดีจากผู้อ่าน ผู้ผลิตสำนักพิมพ์ก็จะรวบเล่มจำหน่าย ทำให้การ์ตูนไทยเป็นที่ยอมรับมากขึ้น จากกลุ่มคนที่มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น นำมาปรับรูปแบบการเขียนในการ์ตูนไทย โดยนำรูปแบบการวาด การเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร มาปรับใช้ในการเขียนการ์ตูนไทยตลาดของการ์ตูนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เน้นที่กลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นการย้อนกลับไปเหมือนกับการ์ตูนช่วงที่ 1 ผู้เขียนนำการ์ตูนอเมริกันมาดัดแปลง

ในช่วงแรกๆ ของการผลิตการ์ตูนไทยแนวคอมมิกนี้ ยังไม่เป็นที่ยอมรับของผู้อ่านมากนัก เนื่องจากมีลายเส้นและเนื้อหาที่คล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่นมาก จนทำให้ดูเหมือนว่านักเขียนไทยลอกงานเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นมา



ภาพที่ 29: ตัวอย่างการ์ตูนไทยที่มีลายเส้นคล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่น

ทำให้นักเขียนไทยเริ่มค้นหาแนวทางที่จะสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง ที่ไม่ให้เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยสอดแทรกเนื้อหา “ความเป็นไทย” ไว้ในเนื้อเรื่องผสมผสานกับลายเส้นรูปแบบการเล่าเรื่องสไตล์การวาดภาพแนวมังงะ ซึ่งเริ่มเป็นที่ยอมรับของผู้อ่านมากขึ้น และมีผู้ผลิตการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิกมากขึ้น แต่จะมีอยู่เพียงไม่กี่แห่งที่ยังคงเป็นตัวจริงอยู่ได้ในตลาดหนังสือการ์ตูน ด้วยมีการพัฒนาทีมผู้ผลิตที่พัฒนาทั้งเนื้อเรื่องและภาพ เงินทุนในการผลิตหนังสือการ์ตูน



ภาพที่ 30: ตัวอย่างการ์ตูนไทยที่ปรับตัวในด้านเนื้อหารูปแบบ เทคนิคการวาด

“...ในแบบคอมมิกของญี่ปุ่นคือการดำเนินเรื่องที่ใช้ภาพแต่ของเราจะเน้นคำบรรยายที่จะมี สำนัปดาห์สั้นนวนความงามของภาษาจากทางประเทศตะวันตกก็คือจะได้ทั้งสองอิทธิพล ในยุคหนึ่ง ที่การ์ตูนไทยขาดวิวัฒนาการไปมันเหมือนการหยุดการเติบโตหมายถึงเฉพาะสายนิยายภาพ (การ์ตูนที่นำเนื้อเรื่องมาจากนวนิยาย)แต่ว่าในอีกฝั่งหนึ่งพวกคอมมิก (กลุ่มผู้ผลิตการ์ตูนไทยแนวคอมมิก) เขาก็เติบโตขึ้นเรื่อยๆ เพียงแต่ไม่ค่อยเป็นข่าวเท่านั้นเอง ซึ่งเป็นช่วงเดียวกับที่การ์ตูนลิขสิทธิ์เข้ามาในประเทศไทย...” (ธเนตร ปรีดาร์ตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

จากบทสัมภาษณ์ของคุณธเนตร ปรีดาร์ตน์ กล่าวถึงการ์ตูนคอมมิกของญี่ปุ่นว่าจะดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพเสียส่วนใหญ่ ไม่เน้นบทบรรยาย ซึ่งใช้เทคนิคเดียวกับการทำภาพยนตร์ ซึ่งต่างจากนิยายภาพของไทยในอดีต ที่มีบทบรรยายเนื่องจากเนื้อหามาจากนวนิยาย หรือเรื่องจากวรรณคดี ที่มีบทสนทนาที่ยืดเยื้อ ทำให้การ์ตูนไทยยุคปัจจุบันจึงต้องตัดบทสนทนาที่ยืดเยื้อออกไป ซึ่งการ์ตูนไทยได้นำตัวการแบ่งช่องคำพูด บทสนทนาในช่องบอลลูนมาใช้ทำให้ประโยคเป็นการพูดแทนการบรรยายต่างจากการ์ตูนไทยแบบยุคก่อนๆ

“...วันนี้ก็เป็นเช่นนั้นในแง่ของรูปแบบลายเส้นเราก็ออกไปทางญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็นศิลปินในสมัยนั้นหรือแม้กระทั่งเด็กสมัยนี้ที่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น คือการ์ตูนอเมริกาไม่ได้รับความนิยมในบ้านเราแล้ว เขาชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเขาก็เริ่มฝึกจากเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น พัฒนามา ในแง่ของการพัฒนาการอ่านยอมรับในสังคมมันเป็นอย่างไร ช่วงของการ์ตูนญี่ปุ่นพอมีคนชอบอ่านเยอะๆ ชอบอ่านก็อยากเขียน ญี่ปุ่นเรียกของเขาว่า มังงะ เปรียบเทียบง่ายๆคือ มังงะ จะบอกว่าไม่ใช่คอมมิกคนละเรื่องกับคอมมิกมันไม่ได้เป็นช่องอย่างเดียวแต่มันมีการลากความเคลื่อนไหวแต่ช่องต่อเนื่อง เรียกว่าแทบปลายสายตาก็สามารถอ่านรู้เรื่องแต่ไม่เหมือนการ์ตูนอเมริกาหรือการ์ตูนไทย

สมัยก่อนที่ตัวหนังสือจะเยอะ เป็นการดูอ่านแล้วรู้เรื่องอ่านแล้วสนุกเพราะฉะนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นเลยได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนอเมริกา แต่การ์ตูนญี่ปุ่นใช้ขาวดำ แต่จำนวนหน้าจะเยอะ แต่การ์ตูนอเมริกาจะใช้สี เน้นอิมกับภาพที่สวยงาม แต่ไม่ได้ลึ้นไหลกับเนื้อหามากนักจะเป็นคนละสไตล์ซึ่งในบ้านเรานิยมการเขียนภาพแบบสไตล์ญี่ปุ่น” (สุรณีตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

จากบทสัมภาษณ์ของคุณสุรณีตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา ทำให้ทราบได้ว่า การเล่าเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นจะเล่าเรื่องด้วยภาพที่เกือบจะมีความเคลื่อนไหวได้ โดยเน้นความต่อเนื่องของภาพซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการปรับให้เข้ากับผู้อ่านที่มีความคุ้นเคยกับการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์

4.2 การปรับตัวด้านเนื้อหา ที่มาของแหล่งเนื้อหา

การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยที่เห็นในปัจจุบันคือ หนังสือวรรณคดีไทยที่ถูกแปรรูปออกมาในรูปแบบของการ์ตูนโดยเฉพาะกับเรื่องที่ถูกจัดกันอย่างกว้างขวาง เช่น เรื่อง รามเกียรติ์ สังข์ทอง ไกรทอง พระอภัยมณี รามาวตาร และอีกหลายเรื่องที่ทยอยกันออกมา แหล่งที่มาของเนื้อหานอกจากนี้ยังมีประเภทนิทานพื้นบ้าน นวนิยาย ภาพยนตร์ ออกมาในรูปแบบการ์ตูนไทย และเมื่อเป็นการแปรรูปรูปย่อมีการปรับเปลี่ยนตาม

4.3 การปรับตัววิธีการเล่าเรื่องด้วยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ไทย

นอกจากการปรับตัวด้านเนื้อหาที่มาจากวรรณคดีไทยแล้ว เรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ไทยซึ่งเดิมจะอยู่ในรูปแบบสารคดี มีแต่ตัวหนังสือบรรยายเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ผู้เขียนและวาดก็ปรับรูปแบบการนำเสนอในรูปแบบใหม่เป็นรูปแบบของการ์ตูนโดยใช้ภาพช่วยในการสื่อสาร และเปลี่ยนแปลงจากบทบรรยาย เป็นบทสนทนา ซึ่งทำให้ผู้อ่านอ่านและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

ปัจจุบันการ์ตูนไทยพยายามผสมผสานและนำมาปรับใช้ จากวัฒนธรรมและอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นและอเมริกา โดยพยายามที่จะให้การ์ตูนไทยในรูปแบบต่างๆ กลับมาเป็นที่นิยมแก่ผู้อ่านคนไทย ด้วยการผสมผสานสิ่งที่เหมาะสม และยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เขียนและวัฒนธรรมไทย โดยนำแนวคิดในเรื่องการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาใช้ ทำให้การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันมีส่วนผสมของความเป็นไทย และความเป็นสากล ในเรื่องของการคิดเรื่อง สไตส์การเขียนภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่น ควบคู่กัน

วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทยช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน

เมื่อวิเคราะห์ถึงการปรับตัวของการ์ตูนไทยในช่วงที่สาม เปรียบเทียบจากผลการศึกษาของ Paul S.N. Lee มาวิเคราะห์การปรับตัวดังกล่าว จะพบว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลก/ ตะวันตก/ ตะวันออก กับความเป็นท้องถิ่น/ไทย โดยวิเคราะห์ตามจากองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารดังนี้

1. ผู้ส่งสาร (Sender)

ในช่วงที่ 3 ผู้ส่งสารสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรก เป็นสำนักพิมพ์ที่นำเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย เป็นกลุ่มที่ยังคงอยู่ตั้งแต่ในช่วงที่ 2 ในกลุ่มนี้มีบางสำนักพิมพ์ที่มีการปรับตัวมาทำการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิก

กลุ่ม 2 กลุ่มผู้วาดและเขียนประเภทการ์ตูนตลก ที่ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน และนำเนื้อเรื่องเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นมาเป็นประกอบการเขียนและวาดภาพ โดยภาพลายเส้นยังมีลักษณะเป็นภาพล้อผสมอยู่ แต่ใส่บุคลิกลักษณะของตัวละครให้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วาดแต่ละคน นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนตลกที่รวมเล่ม หรือพิมพ์เป็นตอนๆ จำหน่ายนอกเหนือจากที่จำหน่ายเป็นรายสัปดาห์

กลุ่ม 3 กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิก กลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนนักวาดภาพการ์ตูนรุ่นใหม่ที่มีความคุ้นเคยกับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ได้นำสไตล์การวาดภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้แต่ยังคงพยายามหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

ตามบทสัมภาษณ์ที่กล่าวว่า "...วันนี้ก็เป็นเช่นนั้นในแง่ของรูปแบบลายเส้นเราก็ออกไปทางญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็นศิลปินในสมัยนั้นหรือแม้กระทั่งเด็กสมัยนี้ที่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น คือการ์ตูนอเมริกาไม่ได้รับความนิยมในบ้านเราแล้ว เขาชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเขาก็เริ่มฝึกจากเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น พัฒนา..." (สุรนิทย์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

2. ตัวสาร (Message)

เนื้อหาหรือสารที่เกิดขึ้นในช่วงที่ 3 นี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

2.1 เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น ที่เป็นแนวสืบสวน เรื่องรักวัยรุ่น ยังคงได้รับความนิยม

2.2 เนื้อหาของการ์ตูนไทย ผู้เขียนส่วนใหญ่ได้นำเรื่องของวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน

เรื่องประวัติศาสตร์ มาเป็นโครงเรื่องในการเขียนการ์ตูน แต่มีการดัดแปลงเพิ่มเติมจากโครงเรื่องเดิม ให้มีความสนุกสนานน่าติดตาม นอกจากนี้ยังนำเรื่องที่เคยฉายเป็นภาพยนตร์มาเขียนเป็นการ์ตูน

จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การปรับตัวเนื้อหาในช่วงที่ 3 นี้มีลักษณะรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) คือการนำเค้าโครงเรื่องเดิมของญี่ปุ่น หรือของไทย ซึ่งปัจจุบันนักเขียนไทยนำเรื่องที่คุณอ่านรู้จักกันดีโดยการนำเรื่องวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เรื่องประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ มาเป็นโครงเรื่อง และนำลักษณะของ Global form คือการหยิบยืมสไตล์รูปแบบการเขียนการวาด การนำเสนอแบบสตอรี่บอร์ดของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้ในการ์ตูนไทย และการนำเทคนิคของการ์ตูนฝรั่งในเรื่องการให้รายละเอียดภาพที่สมจริง มาผสมผสานดัดแปลงนำเสนอใหม่ในรูปแบบของการ์ตูนไทยจนมีลักษณะเป็น Local form และ Local content คือเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อเรื่องของไทยที่คุณอ่านรู้จักกันดีโดยปรับเปลี่ยนเนื้อหา เพิ่มเติมความทันสมัยให้กับเนื้อเรื่องที่มีอยู่เดิมแต่ไม่ถึงกับทำลายแนวคิดหรือโครงเรื่องต้นฉบับเดิมเพียงแต่ปรับให้เข้ากับยุคสมัย จนกลายเป็นการ์ตูนแนวแฟนตาซี แต่ยังคงรักษารูปแบบการนำเสนอในเรื่องของวัฒนธรรมการอ่านของไทยอยู่

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

ในยุคนี้ยังเป็นหนังสือการ์ตูนเล่ม นิตยสาร เช่น นิตยสารบูม นิตยสารซีคิดส์ นิตยสารเล็ด เป็นต้น ในส่วนของโทรทัศน์และภาพยนตร์ก็ยังคงมีอยู่ นอกจากนี้ยังมีพวกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามามีบทบาทในการนำเสนอการ์ตูนผ่านในรูปแบบของ E-Book (Electronic Book) เว็บไซต์ แต่ยังไม่ค่อยแพร่หลายมากนัก หรือนำการ์ตูนไทยไปทำเป็นการ์ตูนอนิเมชัน หรือเกมออนไลน์

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงยุคที่สาม ผู้รับสารสามารถแบ่งตามประเภทของผู้อ่านหนังสือการ์ตูนในแต่ละประเภทดังนี้

- 4.1 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก วัยรุ่นและกลุ่มคนทำงานตอนวัยต้นที่เป็นแฟนประจำตั้งแต่สมัยเด็กๆ
- 4.2 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก จะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่
- 4.3 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาท ยังเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ กลุ่มผู้ใช้แรงงาน
- 4.4 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนไทยแนวคอมมิค จะเป็นเด็กและวัยรุ่น

สรุปได้ว่าปัจจัยหลักที่ทำให้การ์ตูนไทยปรับตัวในช่วงที่ 3 คือปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ของการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ผู้ผลิตไม่ต้องการลงทุนสูง และต้องการให้การ์ตูนไทยได้รับความนิยมจากผู้อ่านเหมือนดังเช่นในอดีต เพราะการ์ตูนไทยหยุดการพัฒนาไป จะมีแต่ประเภทของการ์ตูนตลกที่ยังคง

อยู่ได้ในตลาดได้เรื่อยๆ ด้วยราคาต้นทุนการผลิต และเนื้อหาที่ผู้อ่านเข้าถึงได้ง่าย ให้ความบันเทิง สนุกสนาน

วิธีแก้ปัญหของผู้ผลิตและผู้วาดในยุคนี้ จึงปรับตัวการผลิตให้ตรงกับความต้องการของ ผู้อ่านโดยนำสไตล์การวาดภาพ และนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนมังงะ ใช้ภาพเคลื่อนไหวแทน การพูดสนทนาที่ยืดยาว แต่ยังมีสนทนาสั้นๆ กระชับ ใช้การแสดงออกทางสีหน้า แววตา แทนการ เขียนบทบรรยาย โดยนำมาผสม (Hybrid) กับเนื้อเรื่องที่ใกล้ตัวผู้อ่านคือเอาต้นทุนเก่าคือวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เรื่องประวัติศาสตร์ไทย มาเขียนเป็นการ์ตูน โดยดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยของ ผู้อ่าน และแหล่งข้อมูลใหม่ที่ผู้อ่านคุ้นเคยคือการนำเอาเนื้อเรื่องมาจากภาพยนตร์ แต่ในกรณีที่ สำนักพิมพ์ผลิตเรื่องที่ซ้ำๆ กันออกมา ส่วนหนึ่งจะหาจุดเด่นของการนำเสนอเช่นเนื้อเรื่องที่แต่งให้ แตกต่างกัน หรือเพิ่มเติมตัวละคร ภาพที่นำเสนอ เพื่อขยายตลาดกลุ่มผู้อ่านให้กว้างขึ้น และสร้าง เอกลักษณ์ให้กับผู้เขียนและการ์ตูนไทย

ในส่วนของผู้วาดการ์ตูนในช่วงที่ 3 มีการแบ่งงานกันทำเป็นที่มระหว่างที่ผู้วาด บรรณาธิการ ดังในบทสัมภาษณ์ที่คุณอิสระ ทองปัสโนว์ ได้กล่าวถึงทีมงานของการ์ตูน อภัยมณีซาว่าว่า

“...เป็นการคุยกันระหว่างนักเขียนกับบรรณาธิการแล้วหาจุดตรงกลาง บางที บรรณาธิการจินตนาการมากไปนักเขียนวาดไม่ได้ หลายๆอย่างเป็นที่นักเขียนจินตนาการมา เวลาเขียนเรื่องต้องสรุปก่อน...” (อิสระ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

ตารางที่ 1 ตารางแสดงลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทย

กระบวนการสื่อสาร	ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของ การ์ตูนไทย	ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่น เข้ามาในประเทศไทย	ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน
1. ผู้ส่งสาร (Sender)	1. ก่อนได้รับอิทธิพลจาก ต่างประเทศรูปแบบลายเส้น การวาดภาพการ์ตูนมีลักษณะ เหมือนจริง ส่วนหนึ่งได้รับ อิทธิพลจากการวาดภาพ จิตรกรรมฝาผนัง	1. สำนักพิมพ์ที่นำเรื่อง มาจากหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นมาแปลเป็น ภาษาไทย เป็นกลุ่ม ใหม่ที่ต้องการนำเสนอ หนังสือที่ผู้อ่านต้องการ	1. สำนักพิมพ์ที่นำเรื่อง มาจากหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นมาแปลเป็นไทย เป็นกลุ่มที่ยังคงอยู่ ตั้งแต่ในช่วงที่ 2 2. กลุ่มผู้วาดและเขียน

2.ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศแต่นำมาเฉพาะโครงเรื่อง ภาพหลายเส้น ยังคงความเป็นไทย	2.กลุ่มผู้วาดและเขียนประเภทการ์ตูนตลก ที่ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน ที่เข้าถึงผู้อ่าน โดยภาพหลายเส้นยังมีลักษณะเป็นภาพล้อผสมอยู่	ประเภทการ์ตูนตลกที่ ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูนภาพหลายเส้นแบบภาพล้อผสมอยู่ แต่ใส่บุคลิกลักษณะของตัวละครให้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วาดแต่ละคน
	3. กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนเล่มละบาท กลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนเก่าจากเดิมที่เคยวาดการ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพ ได้ผันตัวมาเป็นผู้เขียน และวาดภาพการ์ตูนเล่มละบาทแทน	3.กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนเล่มละบาท 4.กลุ่มผู้เขียนและวาดคอมมิคกลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนนักวาดภาพการ์ตูนรุ่นใหม่ที่มีความคุ้นเคยกับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ได้นำสไตล์การวาดภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้แต่ยังคงพยายามหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

2. ตัวสาร
(Message)

1. ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนตะวันตก การนำโครงเรื่องประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ผจญภัย เรื่องผี หรือการ์ตูนที่มีสัตว์เป็นตัวเอกจากการ์ตูนอเมริกา และการนำเอาวรรณกรรมจากจีนมาเขียนเป็นการ์ตูน	1. การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาแปลเป็นภาษาไทย 2. การ์ตูนเล่มละบาท เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องชีวิต เรื่องผี เรื่องตลก นิทาน นิยายรัก 3. การ์ตูนตลก	1.เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแนวสืบสวน เรื่องรักวัยรุ่น 2.เนื้อหาของการ์ตูนไทย นำเรื่องของวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เรื่องประวัติศาสตร์ มาเป็นโครงเรื่องเขียนการ์ตูนแต่มีการดัดแปลงเพิ่มเติมจากโครงเรื่องเดิม และนำภาพยนตร์เนื้อหา
2.เนื้อหาของการ์ตูนไทยนำเรื่องมาจากวรรณคดีพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ ชาดก ฯลฯ หรือนวนิยายที่นำมาเขียนเป็นนิยายภาพ และการ์ตูนตลก		

ที่มีแก๊กแบบชาวบ้านที่เข้าใจง่าย

รักวัยรุ่นแบบไทยๆ มา

เขียนเป็นการ์ตูน

3. การ์ตูนตลก

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)	- ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และการรวมเล่มจากที่ลงในหนังสือพิมพ์ และนิตยสาร	- ในนิตยสาร เป็นหนังสือเล่ม ในหนังสือพิมพ์ จะมีเพียงแค่การ์ตูนภาพล้อทางการเมือง - สื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์	- หนังสือการ์ตูนเล่ม นิตยสาร - สื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ - E-Book เว็บไซต์ อนิเมชั่นหรือเกมออนไลน์
4. ผู้รับสาร (Receiver)	- กลุ่มผู้ใหญ่ ที่อ่านการ์ตูนประเภท ภาพล้อ ภาพแทรก ที่อยู่ในหนังสือพิมพ์ หรือนิยายภาพ ที่เป็นเรื่องนำมาจากในนวนิยายหรือประเภทการ์ตูนจีนที่เป็นกลุ่มผู้อ่านเฉพาะ - กลุ่มเด็ก และผู้ใหญ่ ที่อ่านการ์ตูนตลก	- กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก - กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก มีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ - กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาท เป็นผู้ใหญ่ กลุ่มตลาดผู้ใช้แรงงาน	- กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นเด็ก และวัยรุ่น - กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก จะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ - กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาทเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ กลุ่มผู้ใช้แรงงาน - กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนไทยคอมมิคจะเป็นเด็กและวัยรุ่น
การปรับตัวตามแนวคิดของ Paul S.N. Lee	รูปแบบปะการัง (Coral pattern) รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern)	รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern)	รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern)

จะเห็นว่าพัฒนาการของการปรับตัวของการ์ตูนไทยจากในช่วงที่ 1 มาถึงในช่วงที่ 3 ผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีความชำนาญในการปรับตัวในรูปแบบต่างๆ เพราะการรับสื่อจากวัฒนธรรมอื่นๆ เข้ามาทำให้ผู้ผลิตจะต้องปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 3 ช่วงนี้ ทำให้เห็นว่าการ์ตูนไทยมีพัฒนาการและการปรับตัวตลอดเวลา สรุปได้ดังนี้

1. ผู้วาดภาพ แต่งเรื่อง (Sender)

จากเดิมที่ผู้วาดภาพเคยวาดภาพประเภทล้อเลียนการ์ตูนการเมืองซึ่งจะลงแต่หนังสือพิมพ์ ก็พัฒนานำมารวมเป็นเล่ม จนกลายเป็นหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ การ์ตูนตลก การ์ตูนเล่มละบาท จากในช่วงที่ 1 ผู้วาดจะต้องทำงานการเขียนและวาดเรื่องเพียงคนเดียว เมื่อมาในช่วงที่ 2 และช่วงที่ 3 การผลิตการ์ตูนมีการแบ่งงานกันทำ โดยแยกระหว่างผู้เขียนเรื่อง และผู้วาด ทำให้มีเนื้อเรื่องที่หลากหลายเพิ่มขึ้น

2. เนื้อหา (Message)

จากช่วงที่ 1 มีการปรับตัวในระดับเนื้อหาที่นำจากการ์ตูนอเมริกันมาดัดแปลง ในช่วงที่ 2 ปรับตัวโดยออกการ์ตูนที่มีราคาถูกและเนื้อหาที่เข้าถึงผู้อ่านระดับล่างคือการ์ตูนเล่มละบาท ในช่วงที่ 3 เมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นมีการนำเสนอเรื่องลายเส้นที่มีความมีลักษณะภาพเคลื่อนไหว การก้าวคืนให้การ์ตูนไทยกลับมาก็ดึงเอาศักยภาพในเรื่องของลายเส้น แต่ที่ยังคง “ความเป็นไทย” อยู่ นั่นคือ “เนื้อเรื่อง” ที่นำมาทำเป็นการ์ตูนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวผู้อ่านเพื่อที่ผู้อ่านจะได้รับรู้ต่อภาพการ์ตูนที่สื่อสารได้ง่าย ตั้งแต่ในช่วงที่ 1 ยุคแรกของการ์ตูนไทย ผู้เขียนจะนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานจักรวาล วงศ์ฯ นิทานพื้นบ้าน ชาดก มาเขียนเป็นการ์ตูน มาสู่ช่วงที่ 2 ที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย ก็ยังมีผู้ผลิตการ์ตูนประเภทการ์ตูนเล่มละบาทนำเนื้อเรื่องวรรณคดี นิทานจักรวาล วงศ์ฯ นิทานพื้นบ้าน ชาดก มาเป็นเนื้อเรื่องเพื่อวาดการ์ตูนเช่น และเมื่อเข้าสู่ยุคที่ 3 ยุคปัจจุบัน ผู้เขียนและผู้วาดภาพการ์ตูนก็ยังคงนำเรื่อง วรรณคดี นิทานจักรวาล วงศ์ฯ นิทานพื้นบ้าน มาเขียนเป็นการ์ตูน แต่ในยุคปัจจุบันการนำโครงเรื่อง เนื้อเรื่องจากวรรณคดี มีการดัดแปลง (Hybrid) เพิ่มเติมเนื้อหาและตัวละครเพิ่มเติมเข้าไป เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในรูปแบบของการ์ตูน และยังนำเนื้อหามาจากสื่อข้างเคียงคือสื่อภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารักวัยรุ่นแบบไทยๆ มาเขียนในรูปแบบของการ์ตูน เป็นการเพิ่มแหล่งที่มาของเนื้อหาอีกทางหนึ่ง

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนไทยเข้ามาครองตลาด และครองใจผู้อ่านได้คือ “เนื้อหา” และรูปแบบการนำเสนอในด้านของภาพลายเส้น หากการ์ตูนไทยเนื้อหาที่หลากหลาย เหมาะต่อกลุ่มผู้อ่านทุกเพศทุกวัย แล้วการวาดภาพลายเส้นก็สามารถพัฒนาให้มีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับแก่ผู้อ่านได้ การ์ตูนไทยยุคใหม่ในช่วงแรกที่รับเอาวิธีสไตล์การเขียนภาพแบบญี่ปุ่น ไม่ถือว่าเป็นการถูกครอบงำจากวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น หากแต่เป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการที่นักเขียนการ์ตูนไทยรุ่นใหม่เติบโตมากับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้ซึมซับเอาลักษณะเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่น และได้นำเอาสิ่งที่คุ้นเคยนี้มาปรับใช้ในงานเขียนของตนเอง โดยผนวกเข้ากับเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มาตั้งแต่เด็กจากสื่อบุคคล ตลอดจนถึงสื่อมวลชน

อย่างหนังสือ แบบเรียน ละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ซึ่งนำมาปรับผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” ของการ์ตูนให้ถูกใจกลุ่มผู้อ่านมากที่สุด และเกิดเป็นสไตล์การเขียนที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้วาด ต่อมา โดยอาศัยความสัมพันธ์การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมโลกกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการปรับตัวทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคเอง

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

ช่องทางการสื่อสารของการ์ตูนในช่วงที่ 1 จะจำกัดอยู่เฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์คือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือการ์ตูนเล่ม มาในช่วงที่ 2 และ 3 สื่อสิ่งพิมพ์ยังคงอยู่แต่จะเน้นที่หนังสือการ์ตูนเล่ม และมีสื่อประเภทโทรทัศน์ แต่ในช่วงที่ 3 จะมีสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ คือ E-Book เว็บไซต์ เกมออนไลน์ หรืออนิเมชัน

4. ผู้รับสาร (Receiver)

กลุ่มผู้อ่านในช่วงที่ 1 เป็นกลุ่มผู้ใหญ่ที่มีการศึกษาเพราะสื่อการ์ตูนจะอยู่เฉพาะในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ต่อมาเมื่อมีการพัฒนา ดัดแปลงเนื้อหาของการ์ตูนให้มีความหลากหลาย กลุ่มผู้อ่านจึงขยายมาเป็นกลุ่มเด็ก ในช่วงที่ 2 กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ในช่วงนี้จะเป็นเด็ก วัยรุ่นที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนผู้ใหญ่ในกลุ่มผู้ใช้แรงงานจะอ่านการ์ตูนเล่มละบาท มาสู่ในช่วงที่ 3 กลุ่มผู้อ่านมีทุกช่วงวัยตามประเภทของการ์ตูน แต่กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนส่วนใหญ่ยังคงเป็นเด็กและวัยรุ่น

นอกจากนี้การ์ตูนไทยยังมีบทบาทในเรื่องของการกระตุ้นการอ่านโดยมีภาพเป็นสื่อ นำและยังมีรสชาติทางวรรณกรรม เพราะได้นำวรรณกรรมขึ้นเอก รวมทั้งนิทานชาดก นิทานพื้นบ้าน มาแปลงจากตัวอักษรเป็นภาพ คนที่อ่านหนังสือไม่แตกก็อาศัยการ์ตูนเป็นบทเรียน โดยเฉพาะการ์ตูนเรื่องยาวที่เดินเรื่องด้วยกลอน แต่ด้วยกาลเวลาและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การ์ตูนไทยต้องปรับตัวไปตามอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามา ซึ่งเป็นการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ

การที่จะทำให้การ์ตูนไทยได้รับความนิยมจากผู้อ่านได้มากพอๆ กับการ์ตูนญี่ปุ่น หรือชาติอื่นๆ คงต้องใช้ระยะเวลา และการสนับสนุนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน การปรับตัวนี้อาจจะไม่ใช่แค่เพียงการปรับตัวในเรื่องของสินค้าเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการปรับทัศนคติของผู้ใหญ่ที่มีความเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนว่าเป็นเรื่องไร้สาระ เพราะการ์ตูน จัดเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงกับกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย โดยอาศัยความสามารถและจินตนาการที่จะสร้างสรรค์ให้การ์ตูนไทยมีเนื้อหาเฉพาะ และมีแง่คิดให้กับผู้อ่าน

บทที่ 5

องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเอาผลงานการ์ตูนไทย ที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การ์ตูนมีความสมบูรณ์ ซึ่งจะประกอบไปด้วย เนื้อหา/ แนวคิด ภาษา รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน การจัดหน้า ภาพ/ลายเส้น ตัวละครหรือตัวการ์ตูน มาเปรียบเทียบกับลักษณะองค์ประกอบของการ์ตูนญี่ปุ่น ประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการ์ตูนและส่วนประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลเกี่ยวเนื่องเพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบและพิจารณาถึงภาพรวมขององค์ประกอบการ์ตูนไทย

โดยจะวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างการ์ตูนที่เนื้อเรื่องเขียนและวาดโดยคนไทย ตีพิมพ์จำหน่ายระหว่างปี พ.ศ. 2545 – 2550 แบ่งออกเป็น 7 ประเภท รวมทั้งสิ้น 57 เล่ม และวิเคราะห์ในส่วนของรหัส และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนไทยที่สื่อความหมายและถ่ายทอดให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ ดังนั้นในการวิเคราะห์รหัส และสัญลักษณ์ในการ์ตูนไทยนั้น เพื่ออ่านความหมายรหัส และสัญลักษณ์ที่อยู่ในการ์ตูนไทย ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Sign) การวิเคราะห์รหัส (Code) และการวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัส (Codification)

ทั้งนี้เพื่อที่จะวิเคราะห์ลักษณะ “ความเป็นไทย” ที่คงอยู่ในการ์ตูนไทยในปัจจุบัน ใช้แนวคิดของ Paul S.N. Lee มาวิเคราะห์ และแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) โดยทำการวิเคราะห์จากองค์ประกอบของการ์ตูนดังนี้

1. เนื้อหา/แนวคิด
2. ภาษา
3. รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน
4. การจัดหน้า
5. ภาพ/ลายเส้น
6. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน

องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูน

เนื้อหา/แนวคิด

เมื่อพิจารณาหนังสือการ์ตูนในฐานะที่เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีประโยชน์ในแง่ให้ความบันเทิง นอกจากนี้ หนังสือการ์ตูนบางเล่มให้ความรู้แก่ผู้อ่านจากสาระที่แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง

เมื่อเป็นเช่นนี้ เราก็อาจจะแบ่งประเภทของเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมอื่นๆ ทั่วไป จากการศึกษาประเภทของการ์ตูนไทยโดยแบ่งตามช่วงยุคของการ์ตูนไทยสามารถวิเคราะห์ประเภทและเนื้อหาของการ์ตูนไทยได้ดังนี้

ยุคเริ่มแรก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2458 ในช่วงสมัยนี้วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยมาก และเนื้อหาของการ์ตูนไทยเริ่มในยุคแรกจะเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียน การ์ตูนล้อเลียนเสียดสีทางการเมือง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากประเทศยุโรป ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนล้อเลียนแบบตะวันตกมาใช้ในประเทศไทย นับเป็นช่วงที่การ์ตูนไทยเริ่มผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมไทยผ่านออกมาในรูปของตัวการ์ตูน

การ์ตูนไทยในช่วงปี พ.ศ. 2483 การ์ตูนไทยก็ยังคงได้รับอิทธิพลจากประเทศตะวันตก เนื้อหากาการ์ตูนไทยส่วนใหญ่เกี่ยวกับเรื่องอกินหารและของวิเศษ โดยได้รับอิทธิพลจากเทพนิยายและการ์ตูนเรื่องของประเทศทางตะวันตก แต่นำมาผูกเรื่องเขียนใหม่ให้เป็นการ์ตูนแบบไทยๆ และเนื้อหาของการ์ตูนไทยก็ปรับเปลี่ยนไปตามตลาดของผู้อ่าน เนื้อหาของการ์ตูนเริ่มเปลี่ยนแปลงแนวเรื่อง เป็นเรื่องผี ลึกลับ ตลก รักประโลมโลก และความโหดร้ายทารุณ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้ความนิยมของการ์ตูนไทยเริ่มลดลง มาถึงช่วงปี พ.ศ.2521 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามามีอิทธิพลและได้กระแสการตอบรับที่ดีจากผู้อ่านคนไทย

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบของการ์ตูนญี่ปุ่นจากงานวิจัย ต่างๆ ซึ่งสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2536 : 18-22) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียวและโอซาก้า พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อาจแบ่งออกได้เป็น 8 ประเภท (อ้างถึงในพรพนิต พวงภิญโญ 2531 : 49) ได้แก่

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF.Manga)

ประมาณ 40% ของการ์ตูนประเภทต่างๆ ซึ่งวางขายในตลาดหนังสือญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ

2. แนวเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันศึกษา (Gakuen Manga)

การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นในโรงเรียนชั้นประถมหรือมัธยม การ์ตูนแนวนี้มักเขียนในมหาวิทยาลัยของประเทศญี่ปุ่นก็ชอบอ่าน

3. แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

มีผี (Obaka) จะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรมและเข้าใจมนุษย ปรกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก เป็นผีที่ไม่หลอกเด็ก

4. แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga)

ในสมัยที่ญี่ปุ่นยังไม่แพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิ มักได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก ปัจจุบันการ์ตูนแนวนี้ก็ยังมีปรากฏอยู่หากแต่เปลี่ยน จากการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดินรุดถึงชนรุดถึง กลายมาเป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์ หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าสนใจมากคือความรักชาติ ความเสียสละ และการเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องแบบจักรๆ วงศ์ๆ (Jidai Manga)

เป็นการ์ตูน “ซามูไร” “นินจา” หรือการ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่างๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เนื้อหาค่อนข้าง ซับซ้อน เน้นในเรื่องความกล้าหาญและเสียสละ หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับจริยธรรม ความดีชนะ ความชั่ว

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)

การดำเนินเรื่องเป็นแบบ “โรแมนติก” ระหว่างนางเอกวัยซบเผาะกับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลีลาการ์ตูนประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไป การ์ตูนชนิดนี้จะเต็มไปด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมเป็นเส้นๆ ที่พัดหอบโบไม่ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโต และมีผมสีทอง การดำเนินเรื่องใช้ฉากต่างแดนในประเทศแถบยุโรปเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหามักจะเน้นเกี่ยวกับความกล้าหาญ ความอดทน การดำเนินเรื่องช้า และเป็นเรื่องเกี่ยวกับความใฝ่ฝันเสียส่วนใหญ่

7. แนวเรื่องแบบปลุกใจเสือป่า (Ero Manga)

ผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมักเป็นผู้ใหญ่ประเภททำงานแล้ว ซึ่งต้องใช้เวลาเดินทางโดยรถไฟ ประมาณ 2-3 ชั่วโมง เนื้อหามักเป็นความคิดเพ้อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) ของคนโดยสารรถไฟ หรือชีวิตประจำวันของคนทำงานบริษัท

8. แนวเรื่องแบบล้ำยุค (Avant Grade Manga)

การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ ซึ่งไม่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านมากนักเพราะเข้าใจยาก

การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มได้กระแสการตอบรับที่ดีจากผู้อ่านคนไทย ด้วยเนื้อเรื่องที่มีหลากหลายประเภท ภาพลายเส้นที่สวยงาม ทำให้สำนักพิมพ์ไทยนำการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแปลและจำหน่ายเป็นจำนวนมากในช่วงยุคนั้น

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2537 การ์ตูนจากต่างประเทศที่นำมาเผยแพร่จัดพิมพ์จะต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของผู้ผลิตต้นฉบับ ทำให้สำนักพิมพ์ไทยไม่สามารถนำมาแปลและจำหน่ายได้เหมือนในช่วงก่อนๆ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของการผลิตหนังสือการ์ตูน ส่งผลให้สำนักพิมพ์ไทยและนักวาดภาพการ์ตูนเริ่มหันมาพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทยเพิ่มมากขึ้น แต่ด้วยผลจากการที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนไทยอยู่เป็นเวลานาน ทำให้ผู้ผลิตหรือสำนักพิมพ์ต้องปรับตัวด้านการผลิตเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือการ์ตูนไทย ให้ผู้อ่านซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มวัยรุ่นนั้ได้ยอมรับในผลงาน

ผู้ผลิตการ์ตูนไทยเริ่มผลิตแนวเรื่องและประเภทของการ์ตูนที่หลากหลายมากขึ้น จากการศึกษาเนื้อหาประเภทของการ์ตูนในการ์ตูนไทยที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไทยที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ในครั้งนั้ 7 ประเภท โดยใช้ผลการศึกษา Paul S.N. Lee ได้แก่ รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) รูปแบบปะการัง (Coral pattern) และรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) โดยนำมาใช้เป็นกรอบวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนไทย และวิเคราะห์ลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทย และลักษณะ “ความเป็นไทย” ที่คงอยู่ในการ์ตูนไทย 7 ประเภท ได้แก่

1. เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)
2. เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure)
3. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography)
4. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
5. เรื่องความรัก (Love Interest)
6. เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic)
7. เรื่องสงคราม (War)

1. เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) เรื่อง WORDLESS the DEATH จำนวน 1 เล่ม

เรื่อง WORDLESS the DEATH ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องวิทยาศาสตร์ที่กล่าวถึงการต่อสู้ของมนุษย์ชาติกับสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า "ทูตสวรรค์" ในอนาคตที่ไกลโพ้น เนื้อหาของ Wordless The Death เล่าถึง อาเรียส อัครวิณสวาทที่เพิ่งสูญเสียคนรักไป ซะตากรวมชักนำเธอให้มาพบกับเด็กชาย

คนหนึ่งที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนคนรักของเธอ ซึ่งเหตุการณ์หลังจากนี้ทั้งคู่จะถูกดึงไปพัวพันกับกลุ่มคนที่มีเป้าหมายจะทำลายล้างโลก เรื่องแนววิทยาศาสตร์นี้ผู้อ่านการ์ตูนไทยมักจะไม่นิยม เนื่องจากเนื้อเรื่องที่สลับซับซ้อน

จากการสัมภาษณ์คุณธนตร ปรีดาร์ตน์ บรรณาธิการการ์ตูนไทยสตูดิโอ ได้กล่าวถึงการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ว่าเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องแนว Si-Fi โลกแฟนตาซี โลกปัจจุบันการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ประสบกับปัญหาในด้านการคิดโครงเรื่อง ส่วนใหญ่เรื่องที่จะออกมาจะเป็นแนวหนักๆ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ในประเทศไทยมีจำนวนน้อย และต้องใช้ระยะเวลานานในการดำเนินงาน และการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์นี้ จะพบ “ความเป็นไทย” ได้น้อยมาก เนื่องจากเป็นเนื้อเรื่องเป็นเรื่องของจินตนาการแฟนตาซี หากนับความเป็นไทยได้ก็คือ ผู้เขียนเป็นคนไทยที่สร้างผลงานเอง...” (ธนตร ปรีดาร์ตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

จากเนื้อเรื่องประเภทแนววิทยาศาสตร์ในอดีตมีปรากฏบ้างแต่มีจำนวนน้อยเนื่องจากการผลิตผลงานออกมายาก และต้องใช้จินตนาการในการเขียนบรรยายทำให้ไม่มีผู้เขียนเรื่องแนววิทยาศาสตร์ ทำให้เรื่องแนวประเภทนี้มีอยู่ในตลาดหนังสือการ์ตูนไทยน้อยมาก ปัจจุบันการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ที่นักเขียนนำมาแต่งยังคงนำมาจากการ์ตูนอเมริกา การ์ตูนญี่ปุ่น ผสมผสานกันด้วยชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ ลักษณะของเนื้อเรื่อง และลายเส้นที่เป็นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

ลักษณะของการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์นี้จากแนวคิด Paul S.N. Lee จึงมีลักษณะในรูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ จากเนื้อเรื่องของตะวันตกและของญี่ปุ่น เนื่องจากการเขียนและคิดโครงเรื่องแนววิทยาศาสตร์ เป็นเรื่องที่ต้องใช้จินตนาการ และโครงเรื่องที่ซับซ้อน ทำให้ตัวละครและเนื้อหาไม่ปรากฏเรื่องของความเป็นไทยอยู่เลย ซึ่งจะต่างจากการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งประมาณ 40% ของการ์ตูนประเภทต่างๆ จะมีการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์วางขายในตลาดหนังสือญี่ปุ่นเนื้อหาเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ ทำให้เรื่องแนวประเภทวิทยาศาสตร์ในการ์ตูนไทย “ไม่มี” “ความเป็นไทย” ปรากฏอยู่เลย เพราะนักเขียนไทยไม่มีต้นทุนการคิดโครงเรื่องและเนื้อเรื่องแนววิทยาศาสตร์มาก่อน เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์

2. เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure) เรื่องอภัยมณีซาก้า จำนวน 16 เล่ม

เรื่องอภัยมณีซาก้า ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องนี้ได้ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่อง “พระอภัยมณี” ของท่านสุนทรภู่มาเป็นเค้าโครงเรื่อง แต่ได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาจากวรรณคดีดั้งเดิมที่ผู้อ่านเคยอ่าน หรือ

เรียนตามฉบับดั้งเดิม ลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแนวผจญภัยแฟนตาซีนี้จึงมีลักษณะของการปรับตัวในรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) หมายถึงการนำ Global content และ Global form มาดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในรูปแบบของ Local form และ Local content ในเรื่องลักษณะการซึ่มซับและดัดแปลงวัฒนธรรม โดยในเรื่องอภิมณีซาก้านี้เป็นเรื่องที่นำมาวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี (Local content) ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องมาเขียนเป็นการ์ตูนโดยได้ปรับเนื้อหาเดิมที่มีลักษณะ Global content ไว้ในเนื้อหา แต่ยังคงตัวละครหลักๆ ไว้ ทางบรรณาธิการได้กล่าวถึงการทำมาและการนำเสนอของการ์ตูนเรื่องนี้ว่า

“...การ์ตูนไทย ตัวอภิมณีมันอยู่บนหิ้ง ถ้าคุณทิ้งไว้โดยไม่ไปยุ่งอะไรเลย มันก็ฝุ่นเกาะ มันก็ตายอยู่บนนั้น แต่ถ้าคุณเออลงมาใช้ตัวหนังสือมันยังอยู่บนหิ้ง... พอมีคนมาทำตลาดเริ่มตอบรับ ในการเอางานอะไรสักอย่างที่อยู่บนหิ้งลงมามันก็จะมีชั้นอยู่ว่า คุณเออลงมาเผยแพร่ในลักษณะไหน ถ้าเอามาในระดับนักเรียนก็เป็นอีกแบบ พอลงมาในตลาดการ์ตูนก็เปลี่ยนแปลงไปในรูปแบบหนึ่งไปตามตลาดที่จะขาย ก็คือต้องปรับให้เข้ากับตลาด แต่ว่าถามว่าในการทำอภิมณีเรามองว่าเป็นการส่งเสริมทางอ้อม...” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในเรื่องประเภทเรื่องผจญภัยแฟนตาซี ยังคงมีอยู่แต่ในรูปแบบผสมผสานกับวัฒนธรรมต่างชาติ (Hybrid) “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏคือการนำโครงเรื่องจากวรรณคดี มาใช้เป็นโครงเรื่องหลัก รวมทั้งตัวละครบางตัว ในส่วนที่มีการผสมผสาน (Hybrid) จากบทสัมภาษณ์ ด้วยคุณสมบัติของอภิมณีเป็นแฟนตาซีอยู่แล้ว คือมีจินตนาการที่ล้ำเลิศ แต่ว่าพอปัจจุบันตัวจินตนาการเดิมนั้นไม่สามารถขายได้ ผู้เขียนจึงใช้ความเป็นแฟนตาซีเดิมมาตีความอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อเรียกร้องความสนใจจากคนอ่านโดยใส่ความทันสมัย ออกแบบตัวนักรบและแตกแขนงนักรบจากเดิมที่มีเวทมนตร์ในการต่อสู้ในบทประพันธ์ของสุนทรภู่ มาดัดแปลงใหม่เปลี่ยนให้นักเวทมนตร์ใช้ธาตุอภิมณีในการสู้รบซึ่งผู้เขียนนำแนวเรื่องและเนื้อหาดังกล่าวมาจากการ์ตูนตะวันตก กล่าวได้ว่าเนื้อเรื่องการ์ตูนประเภทผจญภัยแฟนตาซีมีส่วนการผสมของความ เป็นไทย และ วัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาอยู่ในเนื้อหา เพื่อสร้างความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้อ่าน

3. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography) เรื่อง มหาเทพกัณฑ์แผ่นดิน จำนวน 3 เล่ม

เรื่อง มหาเทพกัณฑ์แผ่นดิน เป็นหนังสือการ์ตูนไทยแนวอิงประวัติศาสตร์ เกี่ยวกับพระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ซึ่งเป็นเรื่องราวของไทย มหาเทพกัณฑ์แผ่นดินเป็นเรื่องราว

ในช่วงที่กรุงศรีอยุธยาต้องสูญเสียเอกราชให้แก่อาณาจักรหงสาวดี เมื่อปี พ.ศ.2112 จนถึงการทำสงครามยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชในปี พ.ศ. 2135 โดยดำเนินเนื้อเรื่องผ่านมุมมองของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ตั้งแต่เมื่อครั้งยังทรงพระเยาว์ และถูกนำตัวไปเป็นองค์ประกันที่หงสาวดี ซึ่งพระองค์ได้เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตมากมายจากที่นั่น และเป็นจุดสำคัญในการกอบกู้เอกราชของกรุงศรีอยุธยาให้กลับคืนมาอีกครั้งหนึ่ง ที่มาของการปรับตัว และจัดทำการ์ตูนเรื่องนี้

“...เรามองตลาดช่วงนี้ว่าเขียนการ์ตูนแฟนตาซี...ดังนั้นเราต้องเอา content ที่ทุกคนรู้จักคือเหมือนว่าถ้าเราแต่งการ์ตูนขึ้นมาเรื่องหนึ่งคนอ่านไม่รู้จักรักเขาก็เสี่ยงที่จะซื้อแต่อย่างน้อยถ้าเป็นนเรศวรเป็นประวัติศาสตร์ที่คุ้นเคยความคุ้นเคยอยากจะทำให้เขาลองเปิดดู เราเลยเลือกใช้ประวัติศาสตร์และขยายเพิ่มเติมในช่องว่างประวัติศาสตร์ตรงนี้เป็นเนื้อเรื่องแทน... ตรงนี้เราก็อ่านหนังสือจนหมดแล้วเราก็มารู้ว่ามีประวัติศาสตร์ที่ทุกคนเขียนเหมือนกันอยู่และไม่เหมือนกันตรงจุดที่ไม่เหมือนกันเราก็มารู้ว่าจะเขียนคนไหนแล้วสุดท้ายก็จะมีช่องว่างที่เราสามารถเติมเข้าไปได้แล้วเราค่อยเอาตรงนั้นมาแต่งเนื้อเรื่องหรือเพิ่มความสนุกเข้าไปตรงนั้นมันทำให้เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองหากภาพเองคือมันมีเนื้อเรื่องที่ไม่เหมือนในประวัติศาสตร์แล้วก็ไม่เหมือนที่คนอื่นเคยทำมา” (อรุณทิภา วชิรพรพงศา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

จุดปรับตัวของการนำเสนอเรื่องประเภทนี้คือการนำเอาเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านรู้จักและเคยอ่านมาปรับใหม่โดยเขียนให้เป็นภาพการ์ตูนซึ่งทำให้อ่านเกิดความไม่เบื่อหน่าย ให้แตกต่างจากการนำเสนอในรูปแบบเดิมคือจะเป็นเรื่องราวผ่านตัวอักษร

อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องนี้ได้มีการแต่งเติมเนื้อเรื่องบางส่วนเพิ่มเข้าไปเพื่อความสนุกสนานในเรื่อง โดยมีข้อมูลกำกับอยู่ท้ายหนังสือแต่ละเล่มด้วยว่าเหตุการณ์ใดมีอยู่จริง เหตุการณ์ใดเป็นเท็จ เพื่อป้องกันความสับสนของผู้อ่าน ตัวอย่างการแต่งเติมเรื่อง เรือนเหมันต์ สถานที่รวบรวมตำราพิชัยยุทธของเมืองหงสาวดี ในมหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อสมเด็จพระนเรศวรทรงประทับอยู่ที่หงสาวดี ได้มีเหตุการณ์ที่พระองค์ถูกลงโทษ โดยการให้เข้าไปทำความสะอาดเรือนเหมันต์ ซึ่งเป็นสถานที่รวบรวมตำราต่างๆ ของราชสำนักพระเจ้าบุเรงนอง ซึ่งการถูกทำโทษดังกล่าวมีส่วนทำให้พระองค์ทรงได้ศึกษาหาความรู้ด้านตำราพิชัยสงคราม และขนบธรรมเนียมประเพณีของพม่ายิ่งขึ้น

ซึ่งเรื่องราวเกี่ยวกับเรือนเหมันต์นั้นเป็นเพียงเรื่องราวที่ทางผู้แต่งเติมเพิ่มขึ้นมา แต่ทว่าในเรื่องดังกล่าวก็มีเค้าความจริงอยู่บ้าง เพราะมีนักประวัติศาสตร์กล่าวถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความ

เจริญทางด้านการศึกษาและวรรณคดีภายในราชสำนักของพระเจ้าบุเรงนองแห่งหงสาวดีไว้ แต่ก็ไม่มีหลักฐานในเรื่องนี้ชัดเจน ผู้แต่งจึงนำเค้าโครงจากการอ่านหลักฐานจากเอกสารต่างๆ มาแต่งเพิ่มเติมใหม่ให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานและผูกเรื่องราวให้ผู้อ่านติดตาม กล่าวได้ว่าการปรับตัวของการ์ตูนแนวนี้เป็นในลักษณะรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) เช่นเดียวกัน

แต่หากเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น เนื้อหาแนวนี้เปรียบเทียบกับการ์ตูนประเภทแนวจักรๆ วงศ์ๆ จะมีเนื้อหาและเป็นการ์ตูนเกี่ยวกับ “ซามูไร” “นินจา” หรือการ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่างๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เนื้อหาค่อนข้างซับซ้อน เน้นในเรื่องความกล้าหาญและเสียสละ หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว ซึ่งเนื้อหาจะแตกต่างกับการ์ตูนไทย แต่ยังคงแนวคิดของเนื้อเรื่องคล้ายกันคือ เรื่องของการความกล้าหาญเสียสละ และใส่รายละเอียดในเกร็ดประวัติศาสตร์ ไว้ในเนื้อเรื่อง ตัวอย่างในการ์ตูนไทยเช่น เหตุการณ์พระแสงปืนข้ามแม่น้ำสะโตง เป็นต้น

“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏให้เห็นได้ชัดเจนในประเภทเรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล คือ การนำเรื่องประวัติของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาเขียนเป็นเรื่องราว โดยใช้ภาพการ์ตูนสื่อความหมายออกมา และเนื้อหาจะกล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทย ซึ่งคงให้เห็นภาพและเนื้อหา “ความเป็นไทย” ได้เป็นอย่างดี โดยมีการเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนให้เข้ากับการดำเนินเรื่องให้ดูสนุกและน่าติดตาม

4. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor) เรื่องหนูนินนินนินนินแห่ จำนวน 4 เล่ม

หนูนินนินนินนินแห่ เป็นการ์ตูนชุดจากเดิมที่ผู้เขียนได้เขียนเรื่องราวชีวิตของหนูนินที่เข้ามาสมัครงานและใช้ชีวิตเป็นคนรับใช้อยู่ในกรุงเทพฯ ด้วยลักษณะบุคลิกของตัวละครที่โดดเด่นในเรื่องของการใช้ภาษา การผูกเรื่อง และอุปนิสัยของตัวละครหนูนินนี้ ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยและอยากรู้ชีวิตความเป็นอยู่ของหนูนินในช่วงสมัยเด็กๆ จึงกลายเป็นที่มาของการเขียนการ์ตูนเรื่องนี้

“...หลังจากเขียนหนูนินนินนินนินแห่ที่อยู่งานไปได้ซักพัก ประมาณ 10 กว่าเล่ม ก็มีคนถามว่าหนูนินตอนเด็กๆ เป็นยังไง เพราะดูว่าหนูนินเป็นคนอารมณ์ดี พื้นฐานทางจิตใจดี ชื่อสัตย์ กตัญญูคือจุดมุ่งหมายที่เราเขียนตั้งแต่แรกว่าคนที่ เป็นแม่บ้านต้องมีความซื่อสัตย์สุจริตอดทน และต้องรักอาชีพนี้ก็เลยอยากให้รู้ว่าพื้นฐานหนูนินเป็นคนยังไง ก็เลยเขียนหนูนินนินนินนินแห่ยกว๊านมา เขียนพ่อแม่หนูนินเป็นคนยังไง ญาติพี่น้องเป็นไง ชุมชนเป็นไงวิถีชีวิตเป็นไง...จากนั้น

มาก็เริ่มเรื่องว่าเป็นมาอย่างไร เนื้อหาตกลง่ายเพื่อสำหรับเด็กและทุกคน คือคนเราต้องขอความ
 สนุกเราอยากให้อะไรเค้าต้องมอบความสนุกสนานไปก่อนส่วนสาระและความรู้ ขนบธรรมเนียมวิถี
 ชีวิตค่อยๆ สอดแทรกเข้าไป” (ผดุง ไกรศรี,สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

ทำให้การตูนเรื่องหนูหิ้นอินโนนินนินแห่งชุดนี้เล่าถึงวิถีชีวิตหนูหิ้นอินโนนินนินแห่ง และผอง
 เพื่อน และวิถีชีวิตของคนอีสานในชนบทที่ใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการดำรงชีวิต ความสุขตาม
 ธรรมชาติของคนไทย โดยสอดแทรกเกร็ดชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อของชาวอีสานในชนบท ผ่าน
 สายตาของหนูหิ้นในวัยเด็ก

การ์ตูนไทยแนวนี้ถึงแม้ว่าจะไม่ได้นำเนื้อเรื่องมาจากวรรณคดี หรือจากเรื่องนิทานพื้นบ้าน
 แต่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่จากชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมชนบทในภาคอีสานของคนไทย ผู้อ่านส่วน
 ใหญ่เป็นกลุ่มชนชั้นกลางจนถึงชนชั้นผู้ใช้แรงงาน ซึ่ง“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏได้ชัดเจน คือ เป็น
 ตัวละครไทย การดำเนินชีวิต วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการคิดโครงเรื่องของผู้แต่งที่ต้องการให้ผู้อ่าน
 ได้รับรู้ถึงชีวิตของคนในสังคมชนบทโดยผ่านตัวละคร ที่มีนิสัยความเชื่อสัจธรรมมีน้ำใจ เป็นค่านิยม
 และอุปนิสัยของคนไทย ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ “ความเป็นไทย” ได้เป็นอย่างดี

5. เรื่องความรัก (Love Interest) เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์เวอร์ชัน จำนวน 1 เล่ม

เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์เวอร์ชัน เป็นการตูน
 ประเภทแนวโรแมนติก คอเมดี้ และมิตรภาพ ได้นำเค้าโครงเรื่องมาจากภาพยนตร์ โดยนำมา
 ถ่ายทอดเป็นลายเส้นการ์ตูนโดยได้รับความร่วมมือจากบริษัท จีทีเอช จำกัด ซึ่งเป็นการปรับตัว
 ของการ์ตูนไทยแนวใหม่ของวงการการ์ตูนไทย ที่นำสื่ออื่นจากเดิมที่นำเอาโครงเรื่อง เนื้อเรื่องมา
 จากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน แต่ในปัจจุบันนำเรื่องจากภาพยนตร์มาเขียนเป็นการ์ตูน ซึ่งเรื่อง
 SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์เวอร์ชัน เนื้อเรื่องทั้งหมดเชื่อมโยง
 กับชื่อเรื่องที่เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงฤดูกาล ก็เหมือนกับชีวิตของคนที่ต้องเติบโต เรียนรู้
 เข้าใจชีวิตตามลำดับ ที่มาของการทำการ์ตูนเรื่องนี้

“...ทางค่ายเครือจีเอ็มเอ็ม จีทีเอชอยากได้ให้ภาพยนตร์เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่อยู่ในสื่อรูปแบบ
 ของการ์ตูนหมายความว่าเราจะกระจายไปสู่ผู้อ่านอีกกลุ่มหนึ่งได้ภาพยนตร์ก็กลุ่มนั้น ใครที่อ่าน
 การ์ตูนก็อีกกลุ่ม ส่วนเรื่องที่เราทำกับจีทีเอชมาเรื่อยๆก็เพราะว่าเป็นสัญญา กระแสตอบรับก็โอเค
 บางเรื่องก็ล้ม ใช้ระยะเวลาในการทำงาน คือเป็นการทำงานแนวทางที่มีอะไรให้เราทำอยู่แล้ว

พร้อม คือเขามีเนื้อเรื่องอยู่แล้ว เราไปคิดพล็อตเรื่อง เรียกว่า Sup plot หรือ side story อีกรึ...”
(ฉัตรพร ปรียารัตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

เนื้อเรื่องแนวความรักนี้ในบ้านเราส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องความรักคู่สาวมากกว่า แต่เรื่องความรักในปัจจุบันที่ปรากฏในตลาดหนังสือได้ปรับจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาววัยรุ่น ตามกลุ่มของผู้อ่านการ์ตูน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักในการ์ตูนญี่ปุ่น จะอยู่ในสถานศึกษาเช่นกัน การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นในโรงเรียนชั้นประถม หรือมัธยม การ์ตูนแนวนี้ที่นักเรียนในมหาวิทยาลัยของประเทศญี่ปุ่นก็ชอบอ่าน

แต่การปรับตัวของเรื่องแนวนี้ยังเป็นลักษณะรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) แต่การนำเนื้อเรื่องมาทำเป็นหนังสือการ์ตูน คือช่องทางการเลือกสื่อ ได้มีการมองหาช่องทาง และปรับตัวใหม่จากเนื้อหาเดิมที่เป็นเรื่องวรรณคดีไทย เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักในสถานศึกษาแต่ยังคงค่านิยมของคนไทยสอดแทรกลงไปเนื้อเรื่อง ตัวอย่างเช่น ครอบครัวไทยต้องการให้ลูกศึกษาเล่าเรียนสูงๆ มีอาชีพที่คนในสังคมนับถือ เช่น หมอ วิศวกร จะไม่ชอบให้ลูกเรียนดนตรี การแสดง เพราะถือเป็นอาชีพที่ไม่มั่นคง

“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในเรื่องประเภทนี้ คือชีวิตในช่วงวัยรุ่นของเด็กไทย ที่แสดงออกให้เห็นถึงความรักของหนุ่มสาวในรั้วโรงเรียนและความมุ่งมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถึงแม้ว่าเนื้อเรื่องจะยังไม่แสดงให้เห็นความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน แต่ด้วยการนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของคนไทยมาผูกเรื่องเขียนเป็นการ์ตูนให้ผู้อ่านติดตาม ถือเป็นทางเลือกใหม่ของวงการการ์ตูนไทยที่สามารถสร้างโครงเรื่องใหม่ๆ หรือการนำโครงเรื่องใหม่มาเขียนเป็นการ์ตูนที่ทำให้อ่านมีส่วนร่วมมากขึ้น

6. เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic) เรื่อง รามาวตาร จำนวน 30 เล่ม

“รามาวตาร” เป็นผลงานการสร้างสรรค์ที่มีเค้าโครงมาจากสุดยอดวรรณคดีไทย เรื่อง “รามเกียรติ์” และมหากาพย์อันยิ่งใหญ่ของโลก “รามายณะ” ผสมผสานจนเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาดึงดูด ด้วยเรื่องรามเกียรติ์ จะเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหามาก ซึ่งจะเป็นหนังสือที่มีเป็นในรูปแบบของตัวอักษรที่ต้องอ่านและใช้เวลานาน ทำให้ผู้เขียนเรื่องต้องการที่จะนำเสนอเรื่องรามเกียรติ์ ในแบบฉบับที่อ่านง่าย เหมาะแก่เด็กๆ จึงเป็นที่มาของการเขียนการ์ตูนเรื่องนี้

“...สมัยผมเป็นนักเรียน เราจะอ่านเรื่องรามเกียรติ์ตอนสองตอนคือไม่ต่อเนื่องกัน ทำให้รู้สึกที่เราไม่รู้จริงๆ แล้วเริ่มต้นยังไงและจบยังไง เรารู้แต่ว่าช่วงหนุมานถมนน เราก็หาหนังสือ

ที่อ่านยาวจบต่อเนื่องไปเลย ก็มีแต่เป็นตัวหนังสือ ตัวการ์ตูนนี้ไม่มีใครทำเลย ก็เลยคิดว่าอยากทำหนังสือรวมเกียรติให้เป็นการดูให้เด็กอ่านง่าย ๆ เข้าใจง่ายขึ้นหน้าตาก็ดูน่ารักตาแบบนี้ กุมภกรรณหน้าตาแบบนี้เด็กจะได้ไม่สับสน เพราะถ้าอ่านตัวหนังสือเด็กก็จะเบื่อไม่ยอมอ่านต่อเนื่อง ความคิดที่เราอยากอ่านรวมเกียรติฉบับการ์ตูน และยาวตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบให้สมบูรณ์ ก็เลยมีความคิดที่จะเขียนเรื่องรวมเกียรติที่เป็นการ์ตูนจบสมบูรณ์ แต่เนื่องจากว่าบทมีการดัดแปลงนิดหน่อยเพิ่มเติมให้มันสนุกเพราะถ้าจะใช้ชื่อรวมเกียรติก็ไม่เหมาะสมก็เลยใช้ชื่อว่า “รามาวตาร” ที่ปรับปรุงเนื้อหาเป็นการเพิ่มแก่นิดหน่อยให้มีความสนุกสนานไม่ได้อ่านเป็นวรรณคดีเสียทีเดียวแทรกมุขตลกไปด้วย (อารีเฟน สะซานี, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

ในเนื้อเรื่องผู้เขียนได้ปรับเรื่องจากเดิมที่เป็นเรื่องอ่านยาก เด็กๆ ไม่สนใจ ได้ปรับเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจเนื้อเรื่อง โดยแบ่งออกเป็นตอนๆ และสอดแทรกบทบาทของตัวละครให้มีหลากหลายอารมณ์ มีความสนุกสนาน ผู้เขียนยังได้สอดแทรกมุขตลกเพื่อให้เยาวชนสามารถอ่านวรรณกรรมเรื่องนี้ได้อย่างเพลิดเพลิน เข้าใจง่าย โดยที่ไม่เป็นอุปสรรคในการซึมซาบเนื้อหาของวรรณกรรมยอดเยี่ยมเรื่องนี้แต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 31: ภาพมุขตลกในเรื่องรามาวตาร เล่มที่ 1 หน้า 25

ดังนั้นการนำเรื่องรวมเกียรติมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูน โดยใช้ข้อมูลจากรวมเกียรติและค้นคว้าเพิ่มเติมจากรamayana รวมไปถึงตำราอื่นๆ อีกหลายเล่มที่เกี่ยวข้องจนมาเป็นเรื่องรามาวตารที่มีเนื้อหาครบถ้วน เล่าที่มาที่ไปของตัวละครและเรื่องราวต่าง ๆ ได้ค่อนข้างละเอียดอ่านแล้วเข้าใจง่าย ด้วยการเพิ่มบทตลกแทรกเพื่อเพิ่มความสนุกสนานตามแบบฉบับการ์ตูนอีก

ด้วย ทำให้ที่น่าสนใจมากขึ้น มีการดัดแปลงและเพิ่มเติมเนื้อเรื่อง แต่ยังคงตัวละครหลักๆไว้ เพื่อให้ดำเนินเรื่องไปได้อย่างสนุกสนานเข้าใจตื่นเต้นสไตล์การ์ตูน การดัดแปลงในการ์ตูนแนววรรณคดีนี้เป็นลักษณะการปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ซึ่งคือการนำเนื้อเรื่องเดิมที่มีอยู่แต่เดิมมาดัดแปลงเพิ่มเติมในเรื่องความสนุกสนาน และน่าสนใจ ซึ่งเป็นที่มาของการทำการ์ตูนเรื่องนี้

“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในเรื่องจากวรรณคดี จะเห็นได้ชัดเจน เพราะเป็นเรื่องที่นำมาจากวรรณคดีไทยอยู่แล้ว แต่ด้วยเนื้อเรื่องจากเรื่อง รามายณะนั้น มีหลายตอนทำให้ผู้อ่านแต่เดิมจะเป็นผู้ใหญ่ แต่ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวจากตัวอักษร มาสู่ภาพการ์ตูนให้กลุ่มผู้อ่านใหม่คือเด็กได้รู้จักวรรณคดีไทยเรื่องนี้ แต่จะเห็นได้ว่าในเนื้อเรื่องดังกล่าวผู้วาดได้สอดแทรกมุขตลกไว้ในเนื้อเรื่อง และบทสนทนาของตัวละคร จึงเป็นการผสมผสาน (Hybrid) เนื้อเรื่องและมุขตลก เพื่อไม่ให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย และสร้างการดำเนินเรื่องให้ดูน่าสนใจเพิ่มขึ้น

7. เรื่องสงคราม (War) เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร จำนวน 2 เล่ม

อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร ได้นำเนื้อหาอิงประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1 มาเป็นโครงเรื่องเป็นการนำเรื่องประวัติศาสตร์จริงมาปรับเปลี่ยนด้วยเนื้อหาแนวแอ็คชั่นกึ่งผจญภัยแฟนตาซี แต่ยังคงเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงสงครามสมัยอยุธยาซึ่งก็ยังคงมีรูปแบบการปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ที่มาของการทำหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้

“...อัศวินดำคือแต่งเนื้อเรื่องฉบับคอมมิคของเดิมเป็นนิยายจึงนำมาทำเป็นการ์ตูนเรื่องแนวแฟนตาซีย้อนยุคมัน โดยมีเนื้อหาหนักๆ คือเรื่องในประวัติศาสตร์ของพระนเรศวรมหาราช” (ธเนตร ปรีดาร์ตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

แต่หากเป็นการ์ตูนประเภทเรื่องสงครามของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจุบันการ์ตูนแนวนี้ก็ยังมีปรากฏอยู่แต่เป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยเป็นเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เทคโนโลยี ซึ่งจะต่างจากของการ์ตูนไทยที่ยังคงนำเนื้อหาและโครงเรื่องเดิม ที่ผู้อ่านคุ้นเคยและรู้จักดี มาดัดแปลงเนื้อหาให้มีความน่าสนใจและชวนติดตามเพิ่มขึ้นจากเดิม

ด้วยเรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เป็นเรื่องที่น่าเอาประวัติศาสตร์การทำสงครามสมัยอยุธยามาเป็นโครงเรื่อง และผูกเรื่องจากยุคปัจจุบันไปสู่ยุคสมัยอยุธยา และการดำเนินเรื่องที่เป็นการย้อนอดีตกลับไปของตัวละคร “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏให้เห็นได้จาก การที่นำเรื่องประวัติศาสตร์มาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่อง และผูกเรื่อง แต่ก็มีผสมผสานความสมัยใหม่

ของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่มีอยู่ให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของคนไทย ในแต่ละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 2 แหล่งที่มาของเนื้อเรื่องในการ์ตูนไทย

ประเภทเนื้อเรื่อง	แหล่งที่มา	การปรับเปลี่ยน
1. เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)	แต่งขึ้นใหม่ นำโครงเรื่องมาจากตะวันตกและญี่ปุ่น	-
2. เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure)	วรรณคดีไทย	เพิ่มเติมเนื้อหาและตัวละคร ให้มีความทันสมัย
3. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography)	ประวัติของสมเด็จพระนเรศวร	เพิ่มเติมเนื้อหาและตัวละคร ให้มีความน่าสนใจจากเดิม
4. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)	ชีวิต ความเป็นอยู่ของคนอีสาน	-
5. เรื่องความรัก (Love Interest)	ชีวิตวัยรุ่นของเด็กมัธยม ความรักของหนุ่มสาวในโรงเรียน	นำเรื่องมาจากภาพยนตร์ มาเขียนเป็นการ์ตูน
6. เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic)	วรรณคดีไทย	เพิ่มเติมมุขตลกและตัวละคร ให้มีความสนุกสนาน น่าสนใจ
7. เรื่องสงคราม (War)	ประวัติศาสตร์ไทย	การผูกเรื่องและดำเนินเรื่อง ย้อนกลับไปสู่อดีต

จากตารางสรุปได้ว่าเนื้อหาก์ตูนไทยในยุคปัจจุบันมีหลากหลายประเภทจะเห็นได้ว่าแหล่งที่มาของการคิดเนื้อเรื่องมีหลากหลาย เช่นมาจากเรื่องจริง เรื่องแต่ง เพื่อพยายามไม่ให้เนื้อหามีแต่เนื้อเรื่องเดิมๆ เนื้อหาส่วนใหญ่ที่นำมาเขียนเรื่องยังคงเป็นเรื่องที่นำมาจากวรรณคดี ประวัติศาสตร์ไทย และชีวิตวัฒนธรรมของคนไทยในชนบท ที่ผู้อ่านคุ้นเคยมาปรับเปลี่ยนเป็นการ์ตูนในรูปแบบใหม่ที่ น่าสนใจ ทันสมัย สนุกสนานและชวนติดตามให้อ่าน นอกจากนี้แหล่งของการนำเรื่องมาเขียนเป็นการ์ตูน มีการนำเนื้อเรื่องจากสื่ออื่นๆ เช่น สื่อจากภาพยนตร์มาเขียนใหม่ในรูปแบบของการ์ตูน แต่ก็ยังคงโครงเรื่องเดิมไว้

ข้อสังเกตที่เห็นได้ คือในยุคปัจจุบันดำเนินรอยตามแนวทางการสร้างเนื้อหาของการ์ตูนไทยในยุคแรกโดยการนำเนื้อเรื่องประเภทวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ มาเขียนเป็น

การ์ตูนที่เหมือนกันแต่แตกต่างกันในส่วนของภาพและการนำเทคนิค การนำเสนอ เมื่อดูจากประเภทเนื้อหาของเรื่องจะเห็นได้ว่า ผู้ผลิตส่วนใหญ่จะนำโครงเรื่องเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านใกล้ชิดและรู้จัก เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนไทยแล้วพบว่า การปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภทมีลักษณะรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ซึ่งการนำเค้าโครงเดิมของ Global content และ Global form มาดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในรูปแบบของ Local form และ Local content

ภาษา

องค์ประกอบสำคัญที่หนังสือการ์ตูนจะขาดไม่ได้คือ “บทสนทนา” ลักษณะเด่นเฉพาะของการ์ตูนเรื่อง คือการผสมผสานระหว่างภาพและถ้อยคำสนทนาเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หากนักวาดการ์ตูนสามารถวางบทสนทนาให้เด่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับภาพได้แล้ว ถือว่านักเขียนการ์ตูนผู้นั้นจะประสบความสำเร็จในการเขียนการ์ตูน ซึ่งการใช้ภาษาของแต่ละชาตินั้นไม่เหมือนกันย่อมขึ้นอยู่กับระบบการเขียนและการอ่าน ซึ่งแบ่งออกได้เป็น

1. ระบบการเขียน

ในการ์ตูนญี่ปุ่น ในส่วนของภาษา ภาษาญี่ปุ่นมีระบบการเขียนที่แตกต่างกันถึง 4 ระบบ คือ ตัวอักษรที่นำมาจากประเทศจีน (อักษรคันจิ) อักษรฮิรางานะ อักษรคาตากานะ และอักษรโรมัน เวลาเขียนนั้นโดยปกติคนญี่ปุ่น จะใช้อักษรเหล่านี้ปนกันไป สำหรับนักเขียนการ์ตูนมักจะใช้เลือกใช้อักษรที่มีระบบต่างกันไป เพื่อแสดงถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันในขณะนั้นของเรื่อง ตัวอย่างเช่น เมื่อมีคนจีนปรากฏขึ้นในเรื่อง คำพูดของตัวละครนี้จะมีรูปแบบแสดงให้เห็นว่าเขาเป็นคนจีน โดยใช้ตัวอักษรคันจิ ถ้ามีคนตะวันตกปรากฏในเรื่องคำพูดของเขาก็จะเขียนในแนวนอนในอักษรคาตากานะ หรือบางครั้งถ้าเป็นคำสั้นๆ ง่ายๆ อาจเขียนภาษาอังกฤษลงไปเลยก็ได้ เสียงประกอบปกติจะใช้อักษรคาตากานะ แต่ถ้าเป็นเสียงประกอบที่ค่อนข้างจะนุ่มนวลจะใช้อักษรฮิรางานะ

ส่วนใหญ่การ์ตูนเรื่องจะใช้ภาษาของประเทศนั้นๆ และอาจใช้ภาษาเฉพาะที่คิดขึ้นมาเอง คำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร จะเขียนในกรอบหรือวงกลม มีปลายเรียวแหลม ไปที่ตัวละครผู้พูด เป็นการแสดงว่าคำพูดนั้นๆ เป็นของตัวละครนั้นๆ ถ้อยคำและบทสนทนาสั้น กระชับรัด แต่ได้ใจความกระชับ เพราะเนื้อที่ภายในกรอบหรือวงกลมมีน้อยจึงใช้ภาษาฟุ่มเฟือยไม่ได้ คำพูดส่วนใหญ่จะเป็นถ้อยคำแสดงอารมณ์และเสริมคำบรรยาย

2. รูปแบบภาษาที่ใช้

แหล่งที่มาของเนื้อหาเดิมของการ์ตูนไทย เป็นเรื่องวรรณคดีซึ่งรูปแบบภาษาเป็นกลอน สัมผัส ซึ่งการใช้ภาษาในลักษณะนี้ปัจจุบันไม่มีใช้แล้ว ทำให้ผู้อ่านไม่อาจเข้าใจความหมายของผู้เขียน และต้องใช้เวลาในการตีความ และเป็นประเด็นหลักของผู้อ่านการ์ตูนไทยที่ไม่ยอมรับผู้ผลิตจึงพัฒนาภาพจากเนื้อเรื่องเดิมเป็นวรรณคดีที่อยู่ในรูปแบบของตัวอักษร มาดัดแปลงให้เป็นการ์ตูนช่องสไตล์การวาดแบบมังงะ ตามกลุ่มเป้าหมายของผู้อ่านซึ่งคือกลุ่มวัยรุ่น วัยเรียนในยุคปัจจุบันนิยม และการดัดแปลงนี้ผู้เขียนได้พยายามปรับแต่งไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการดัดแปลงที่ผู้เขียนสอดแทรกเข้ามาแน่นมากเกินไป ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้มีครบทุกแนวทั้งแอ็คชั่น โรแมนติก คอเมดี้ ดราม่า และมีตรรกภาพ มาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว

3. วิธีการใช้ภาษา

ในการ์ตูนไทย “ความเป็นไทย” ที่เห็นได้ชัดคือ การใช้ภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาประจำชาติ ที่มีเอกลักษณ์ และมีรูปแบบการเขียนที่ชัดเจน แต่ปัจจุบันการใช้ภาษาในบทของการ์ตูน ได้มีการปรับรูปแบบจากเดิม คือจะเป็นบทบรรยาย หรือบทสนทนาที่ยืดเยื้อ หรือเป็นคำกลอน ทำให้ผู้อ่านเบื่อหน่าย ไม่ติดตามอ่าน ผู้เขียนจึงปรับรูปแบบของภาษาที่ใช้ในการ์ตูนใหม่ โดยนำเสนอบทสนทนาให้สั้นกระชับ และใช้กริยาอาการของตัวละครแสดงอารมณ์แทนการใช้บทบรรยาย ทำให้การใช้ภาษาในการ์ตูนไทยเป็นในลักษณะการผสมผสานตามแนวคิดของ Paul S.N. Lee คือ รูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) การคงความหมายของเนื้อเรื่องไว้แต่แปลตามรูปแบบของการใช้คำในภาษาไทย แต่คำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร จะเขียนในกรอบหรือวงกลม มีปลายเรียวแหลม ไปที่ตัวละครผู้พูด เหมือนกับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นกัน ในบทสนทนาหากเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศก็จะใช้เป็นคำทับศัพท์

เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับลักษณะการนำเสนอบทสนทนาของตัวละครที่อยู่ช่องบัลลูน หรือกรอบสี่เหลี่ยมนั้น ตัวอักษรที่อยู่ในช่องนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ดังเช่น ในการ์ตูนญี่ปุ่น ตัวอักษรที่ใช้ในการ์ตูนจะเป็นตัวอักษรคันจิ ผสมอักษรคาตากานะ ซึ่งจะเป็นตัวพิมพ์ ยกเว้นหากเป็นคำที่แสดงกริยาอาการเฉพาะ จะเป็นตัวอักษรเขียนแทน เพื่อให้ทราบความหมายของเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 32: ภาพจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่แสดงตัวอักษรการพิมพ์

ข้อสังเกตในการ์ตูนไทย ในเรื่องหนูหิ่นอินโนนินหันแห่ ตัวอักษรที่ใช้จะเป็นตัวเขียนลายมือ เพื่อแสดงถึงลักษณะเฉพาะของการ์ตูนและสื่อความหมายของเนื้อหาโดย ไม่ใช้ตัวพิมพ์แบบ การ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ ซึ่งจะต่างจากการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ใช้ตัวอักษรคาตากานะ หรือคันจิ ในการพิมพ์ หนังสือการ์ตูนทำให้การ์ตูนไทย และการ์ตูนญี่ปุ่น มีความแตกต่างเรื่องการใช้ตัวอักษรพิมพ์ (font) ซึ่งข้อแตกต่างนี้ทำให้การ์ตูนไทยมีลักษณะ “ความเป็นไทย” ในแบบที่ที่การ์ตูนญี่ปุ่นไม่มี ในเรื่อง ของตัวอักษรเขียน

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการใช้ภาษาในการ์ตูนที่การ์ตูนไทยและการ์ตูนญี่ปุ่นมีการใช้ เหมือนกัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

- ก. การใช้ภาษาภาพแทนเสียง หรือกิริยาอาการของตัวละครเพื่อสื่อความหมายแทนภาษา
- ข. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด หรือคำบรรยาย
- ค. การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์พูด

ก. การใช้ภาษาภาพแทนเสียง หรือกิริยาอาการของตัวละครเพื่อสื่อความหมายแทนภาษา
ภาษาภาพเป็นภาษาที่นักวาดการ์ตูนใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก ภาพที่นักเขียนวาดออก ที่ เราเรียกว่า “การ์ตูน” นั้นมีลักษณะพิเศษที่เห็นได้ชัดคือ เน้นภาษาภาพการเขียนภาพให้เกินจริง (Exaggeration) การ์ตูนสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับความรู้สึกต่างๆ ได้มากมายด้วยภาพ แต่ การใช้ภาษา (Encoding) ของผู้เขียน กับการตีความ (Decoding) ของผู้อ่าน ก็ต้องอาศัยความ เข้าใจในบริบท (Context)

นอกจากนี้ถ้อยคำการแสดงอารมณ์ของตัวละครในเนื้อเรื่องก็จะใช้ภาษาแทนเสียง หรือ กิริยาอาการของตัวละครเพื่อสื่อความหมายแทนภาษาพูดเช่นเดียวกับการ์ตูนญี่ปุ่น และมีบางฉากบางตอนที่ใช้ภาษาให้สอดคล้องกับกิริยาอาการของตัวละคร โดยจะวิเคราะห์การใช้ภาษา ภาพแทนเสียงตามประเภทของการ์ตูนไทย ดังนี้

(1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH

ในเนื้อเรื่องก็จะใช้ภาษาแทนเสียง บางฉากบางตอนที่ใช้ภาษาให้สอดคล้องกับกิริยาอาการของตัวละคร ในการใช้อาวุธต่อสู้ ตัวอย่างเช่นเสียงยิงปืน



ภาพที่ 33: ภาพตัวอย่างเสียงยิงปืน “ปัง ปัง”
จากเรื่อง WORDLESS the DEATH หน้า 96

(2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซาก้า
ฉากเสียงเหรียญกระทบกับวัตถุ



ภาพที่ 34: ภาพแสดงเสียงเหรียญกระทบกับวัตถุ
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่มที่ 13 หน้า 121

ภาพเสียงคลื่นทะเล



ภาพที่ 35: ภาพแสดงเสียงคลื่นทะเล
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่มที่ 2 หน้า 55

(3) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู้แผ่นดิน

ในเรื่องมหากาพย์กู้แผ่นดิน พบการใช้ภาษาที่เลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงระเบิดดัง “ตูม” เสียงการสู้รบ เสียงยิงปืน เสียงควมม่า “กุกกับ” เสียงฟ้าร้อง “เปรี้ยง” ซึ่งเป็นการผสมผสานถ้อยคำและภาพให้กลมกลืนกัน



ภาพที่ 36: ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้ เสียงระเบิด
จากเรื่อง มหากาพย์กู้แผ่นดิน ตอนอิสราภาพสู้แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 28-29

หรือ เสียงเดิน ใช้คำว่า “ตึก ตึก”



ภาพที่ 37: ภาพแสดงเสียงเดิน

จากเรื่อง มหาเทพกู้แผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี เล่ม 1 หน้า 180

(4) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหิ่นอินโนนินแห่

ในเรื่องหนูหิ่นอินโนนินแห่ ใช้ภาษาอีสานซึ่งเป็นภาษาท้องถิ่นใช้ในบทสนทนาซึ่งเป็นหนึ่งในภาษาท้องถิ่นของคนไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทำให้ผู้อ่านทราบถึงภูมิลำเนาของตัวละคร เป็นการสร้างความแะคเตอร์ตัวละครได้อย่างหนึ่งจากการใช้ภาษา



ภาพที่ 38: ภาพตัวอย่างภาษาท้องถิ่นคือภาษาอีสาน ที่ใช้ในบทสนทนา

จากเรื่อง หนูหิ่นอินโนนินแห่ เล่ม 2 หน้า 65

หรือการใช้ภาษาแทนเสียงเป่าลม “ฟู่”



ภาพที่ 39: ภาพแสดงเสียงเป่าลม
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม1 หน้า 29

เสียงเทน้ำ “ซู่”



ภาพที่ 40: ภาพแสดงเสียงเทน้ำ
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม1 หน้า 50

(5) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น

ในเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น พบใช้ภาษาแทนเสียงดนตรี ตัวอย่าง เสียงตีกองไข่ “เสียงตุ้ม ตุ้ม” เสียงกีตาร์ “แด้ว แด้ว”



ภาพที่ 41: ภาพตัวอย่างภาษาแทนเสียงดนตรี

จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 13 และ 35

(6) เรื่องจากรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร

ในเรื่องรามาวตาร พบการใช้ภาษาที่เลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงการสู้รบ



ภาพที่ 42: ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้
จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 15 หน้า 62

(7) เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

ภาษาภาพแสดงเสียงการต่อสู้



ภาพที่ 43: ภาพตัวอย่างเสียงการต่อสู้ โดยมีบทสนทนาที่สั้นและมีถ้อยคำแสดงอารมณ์
จากเรื่อง อัศวินดำทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 100-101

หรือ เสียงฟ้าร้อง “เปรี้ยง” “ครืน ครืน”



ภาพที่ 44: ภาพแสดงเสียงฟ้าร้อง

จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 24

อนึ่งแม้ภาษาของการ์ตูนจะมีความจำเป็นไม่มากนัก เนื่องจากใช้ภาษาภาพบรรยาย แต่ไม่ใช่จะขาดความสำคัญ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนเรื่อง ยังคงต้องให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา อยู่มีทั้งการใช้ภาษาทั่วไปและภาษาเฉพาะ แต่ยังคงเป็นภาษาที่อ่านเข้าใจง่าย ประโยคสั้น กระชับและได้ใจความ “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏคือ การใช้ตัวอักษรภาษาไทย กำกับแทนแทน เสียงที่แสดงลักษณะกริยาอาการของตัวละครในฉากนั้นๆ ด้วยข้อจำกัดขนาดของกรอบภาพ และ ตัวอักษรที่จะต้องใส่ในกรอบของภาพ การแสดงลักษณะอาการของตัวละคร และเหตุการณ์ จึง จำเป็นที่จะต้องให้ภาษาแทนเสียงคำบรรยายให้ผู้อ่านได้เห็นภาพและจินตนาการได้


ข. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด หรือคำบรรยาย

1. กรอบสี่เหลี่ยม การใช้กรอบสี่เหลี่ยม () ใช้แทนบทบรรยาย ทำให้ทราบเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นๆ หรือเป็นการทบทวนเรื่องราวก่อนหน้าที่ผ่านมาในเรื่อง หรือใช้บรรยายความนึกคิดของตัวละครที่ไม่ใช่เป็นคำพูด ซึ่งในผู้วาดการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลจาก การ์ตูนญี่ปุ่น เป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนเข้าใจความหมายของภาพในฉากนั้นๆ ว่าผู้เขียน เรื่อง และผู้วาดต้องการจะสื่อความหมายอะไรให้กับผู้อ่านได้ทราบ

พบการใช้สัญลักษณ์กรอบสี่เหลี่ยมในการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภท ดังตัวอย่าง




ภาพที่ 45: ภาพการใช้กรอบสี่เหลี่ยมแทนบทบรรยาย
จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอน องค์ดำแห่งหงสาวดี เล่มที่ 1 หน้า 8

2. การใช้ช่องคำพูดหรือบัลลูนแทนการพูด () มีไว้ใช้สำหรับเป็นคำพูดของตัวละคร เนื่องจากเป็นการดูที่มือบทสนทนา บัลลูนที่ใช้มากคือบัลลูนโปร่งใสที่ล้อมรอบคำพูดไว้ และมีปลายแหลมข้างหนึ่งโยงออกมาจากปากของตัวละครผู้เป็นเจ้าของคำพูดในบัลลูนนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจว่าส่วนไหนเป็นคำพูดของตัวละครใดบ้าง และทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความสับสนพบการใช้ช่องคำพูดหรือบัลลูนแทนการพูด ในการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภท ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 46: ภาพแสดงช่องคำพูด (บัลลูน) ของตัวละคร
จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 178

ถ้าผู้เขียนต้องการแสดงให้ผู้อ่านทราบว่าขณะนั้นตัวละครนั้นอยู่ () หรือแสดงความคิดของตัวละครหรือเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จะใช้บัลลูนที่กลายเป็นฟองเรียงจากเล็กไปใหญ่ พบในการ์ตูนไทยเรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซาก้า และเรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร




ภาพที่ 47: ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละคร
จากเรื่อง WORDLESS the DEATH หน้า 42



ภาพที่ 48: ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละคร
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 1 หน้า 156



ภาพที่ 49: ภาพสัญลักษณ์แสดงความคิดของตัวละคร
จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 15 หน้า 62

ผู้เขียนยังใช้บัลลูนที่มีลักษณะหยักไปหยักมา () แทนคำพูดด้วยเสียงค่อนข้างดัง จนถึงการตะโกนของตัวละคร ยิ่งถ้ามีหยักมากแสดงว่าเป็นการตะโกนด้วยเสียงอันดังมาก พบการใช้บัลลูนที่มีลักษณะหยักไปหยักมา ในการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภท ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 50: ภาพแสดงสัญลักษณ์ ที่แสดงแทนคำพูดด้วยเสียงดัง
จากเรื่อง WORDLESS the DEATH หน้า 192



ภาพที่ 51: ภาพแสดงสัญลักษณ์ ที่แสดงแทนคำพูดด้วยเสียงดัง
จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี เล่ม1 หน้า 84

ซึ่งรูปแบบของบัลลูน หรือช่องคำพูดนั้นจะมีลักษณะไม่ตายตัวผู้ส่งสารสามารถเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมในการใช้

ค. การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์พูด

การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ มีปรากฏในการ์ตูนไทยบ้าง เพื่อช่วยในการแทนเสียง หรือแทนการแสดงออกทางความคิด หรือความรู้สึกในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เนื่องจากการแสดงอารมณ์ของตัวละครไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้ แต่ต้องสามารถทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ ซึ่งการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลการใช้สัญลักษณ์นี้มาจากการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากการลดทอนตัวอักษรและบทสนทนาที่ใส่ในกรอบภาพ หรือช่องคำพูดในบัลลูน

สัญลักษณ์ที่ผู้เขียนนำมาใช้ประกอบในภาพการ์ตูนซึ่งผู้เขียนนำรูปแบบมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งพบในการ์ตูนไทยดังนี้

1. การ์ตูนที่ใช้การแสดงความคิดภายในของตัวการ์ตูนจะใช้ภาพที่เหลื่อมซ้อนกัน เป็นการเน้นถึงอารมณ์เศร้าหรือสุขในขณะนั้น



ภาพที่ 52: ภาพแสดงการใช้ความคิดของตัวละคร
จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 56

2. การใช้สัญลักษณ์รูปหัวใจ หมายถึงตัวละครกำลังตกหลุมรัก



ภาพที่ 53: ภาพแสดงตัวละครกำลังตกหลุมรัก โดยใช้สัญลักษณ์รูปหัวใจ

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 10 หน้า 40-41

รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน

รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนโดยทั่วไป นิยมให้มีรูปเล่มขนาดกระทัดรัด หยิบถืออ่านได้สะดวก หากเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กด้วยแล้ว ควรจะมีขนาดที่เหมาะสมกับวัย และภาวะกล้ำมเนื้อนิ้วมือเด็กที่ยังไม่แข็งแรงพอที่จะรับของที่เล็กไป ของใหญ่ หรือของที่หนักเกินไปได้

รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในช่วงทศวรรษที่ 30 หนังสือการ์ตูน “โชเนนคลับ” ของบริษัทโคดันงา ได้เริ่มลงพิมพ์การ์ตูนทยอยลงเป็นตอนๆ ตอนละประมาณ 20 หน้า หลายๆ เรื่อง และเมื่อการ์ตูนจบเรื่องจะมีการนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวรวมเล่ม เล่มหนึ่งๆ หนาประมาณ 150 หน้า มีทั้งเป็นภาพสี แต่ส่วนใหญ่จะเป็นภาพขาวดำ รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่พบมากที่สุดในการ์ตูนญี่ปุ่นคือการ์ตูนเรื่อง (Story Comic) ซึ่งพิมพ์ลงเป็นตอนๆ ในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ก่อน แล้วนำมารวมเป็นหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องนั้นๆ อีกครั้ง ลักษณะรูปเล่มของนิตยสารการ์ตูนโดยทั่วไปมีขนาดใหญ่ และหนาใกล้เคียงกับสมุดโทรศัพท์เข้าเล่มโดยใช้กาว ราคาประมาณ 140-180 เยน (ประมาณ 28-35 บาท) มีความหนาประมาณ 350 หน้า มีการ์ตูนเรื่องยาวลงตีพิมพ์เป็นตอนๆ มีทั้งหมดประมาณ 15 เรื่อง มีหน้าโฆษณาประมาณ 10-20 หน้า แต่หากเป็นการ์ตูนรวมเล่ม จะมีขนาด 12.8x18 เซนติเมตร ภาพในการ์ตูนเกือบทั้งหมดเป็นสีขาวดำ มีภาพสีเฉพาะแผ่นแรกของเรื่องที่ได้รับค่านิยม กระดาษที่ใช้พิมพ์หยาบและเป็นกระดาษที่นำมาใช้หมุนเวียนซ้ำ (Re-Cycle Paper)

ในส่วนของการ์ตูนไทยในช่วงที่ 1 การ์ตูนที่รวมเล่มจะมีทั้งขนาดใหญ่ คือ ขนาด 20x27 ซม. และขนาดเล็ก 12.8x18 ซม. หรือ ขนาด 14.5x21 ซม. กระดาษที่ใช้จะเป็นกระดาษรีไซเคิล หรือกระดาษปอนด์ เข้าเล่มมุงหลังคา (เย็บด้วยลวด) หรือเข้าเล่มไสกาว ต่อมาในช่วงที่ 2 ที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย ขนาด 12.8x18 ซม. หรือ ขนาด 14.5x21 ซม. ปกกระดาษอาร์ตหน้าปกพิมพ์สี่สี (หุ้มแจ็กเก็ต) เนื้อในพิมพ์สีเดียว ใช้กระดาษรีไซเคิล เข้าเล่มไสกาว ในการ์ตูนบางเรื่องเนื้อในก็พิมพ์สี่สี ทั้งเล่ม หรือพิมพ์สี่สีเพียงยกแรกของหน้า (12 หน้า) หนังสือเพื่อความสวยงาม ในกรณีถ้าพิมพ์สี่สีจะใช้กระดาษปอนด์พิมพ์เนื้อใน และจำนวนหน้าไม่เกิน 200 หน้าต่อเล่ม ซึ่งลักษณะหรือขนาดของหนังสือการ์ตูนดังกล่าว ทั้งของการ์ตูนญี่ปุ่นและไทยมีขนาดเท่ากัน เนื่องจากข้อจำกัดของการพิมพ์ การทำเพลทภาพให้เท่ากับขนาดกระดาษที่พิมพ์ ทำให้ขนาดรูปเล่มหนังสือส่วนใหญ่จะใกล้เคียงกัน และใช้เป็นรูปแบบขนาดเดียวกันมาจนถึงปัจจุบัน

การจัดหน้า

การจัดหน้าในหนังสือการ์ตูนเรื่อง มีความสัมพันธ์กับขนาดรูปเล่มหนังสือ แต่หน้าจะต้องประกอบด้วยรูปภาพ มีคำบรรยาย (อยู่ข้างบนหรือข้างล่างรูปภาพ) ภายในภาพมีคำพูดโต้ตอบของตัวละครอยู่ในวงกลมที่มีปลายเรียวแหลม การจัดหน้าของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Layout) นั้นมีความต่อเนื่องกันเป็นอย่างดี มีการใช้ภาพประกอบขนาดใหญ่และเทคนิคของภาพยนตร์เข้ามาช่วย เช่น การวาดภาพให้ดูเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวเข้าไปหรือไกลออกมา การใช้ภาพที่เหมือนกันหลายๆ ภาพ เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง มีการ์ตูนหลายๆ เรื่องที่สามารถสื่อความหมายของเรื่องได้โดยใช้ภาพเพียงอย่างเดียวเท่านั้นนอกจากนี้ตัวหนังสือที่ใช้บรรยายจะมีข้อความง่ายๆ กระชับรัดกุมด้วย การต่อสู้กันด้วยดาบบางครั้งใช้จำนวนหน้าติดต่อกันถึง 30 หน้า โดยมีเพียงเสียงประกอบ คือเสียงใบมีดกระทบกันเท่านั้น

การจัดหน้าของการ์ตูนญี่ปุ่น จะจัดตามลักษณะการอ่านของชาวญี่ปุ่นคือจะอ่านจากข้างหลังมาข้างหน้า โดยเรียงช่องการ์ตูนจากขวาไปซ้าย ส่วนบทสนทนาที่อยู่ในวงกลมรูปบอลลูนซึ่งจะอ่านจากข้างบนลงข้างล่าง และจากขวาไปซ้าย สำหรับเสียงประกอบเรื่องสามารถเขียนบริเวณใดก็ได้ของภาพ

แต่การจัดเรียงภาพในหนังสือการ์ตูนไทย ที่ยังคง “ความเป็นไทย” ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ด้วยตามลักษณะการอ่านของไทย กรอบภาพเริ่มจากซ้ายไปขวา และลักษณะการอ่านจะอ่านจากด้านบนลงล่าง กรอบภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม การวางภาพใช้รูปแบบสตอรี่บอร์ด

ด้วยลักษณะขนาดเล่มของหนังสือทำให้หนังสือการ์ตูนหน้าหนึ่งมีภาพตั้งแต่ 1-6 กรอบภาพ การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหน้าแบ่งออกเป็นหลายๆ กรอบภาพ เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของฉาก ช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดีและสามารถลดคำสนทนาของตัวละครในแต่ละกรอบ เป็นการผสมผสานการจัดหน้าในลักษณะรูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) โดยเปลี่ยนรูปแบบการจัดวางให้ตรงตามลักษณะการอ่านของคนไทย แต่ยังคงนำเทคนิคของการจัดหน้าแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้ เพื่อให้ภาพมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องและสมจริง



ภาพที่ 54: ภาพตัวอย่างการจัดการกรอบภาพในการ์ตูนที่แสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง
จากเรื่อง อภิมณีซาก้า เล่ม 1 หน้า 94-95

ภาพ / ลายเส้น

ในการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพ ลายเส้น นิยามวาดรายละเอียดบนใบหน้าซึ่งแสดงให้เห็นถึงอารมณ์หรือสถานการณ์ในขณะนั้น รูปแบบนำเสนอด้วยลายเส้นการวาดภาพและสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แต่ไม่นิยมที่จะเขียนพื้นภาพข้างหลังให้ละเอียดชัดเจน ซึ่งจะต่างจากนักเขียนการ์ตูนประเทศแถบตะวันตก

แต่ในการ์ตูนไทย ผู้วาดภาพให้รายละเอียดกับภาพสมจริง กับรายละเอียดของฉากและตัวละคร ในการวิเคราะห์ภาพ ลายเส้นนี้ จะวิเคราะห์รหัส (Code) และกระบวนการสร้างรหัส (Codification) ที่มี “ความเป็นไทย” ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งจะวิเคราะห์ตามเกณฑ์ประเภทของเรื่อง โดยแบ่งการวิเคราะห์ ออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้
2. Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
3. Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ
4. Personal codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล

Product codes รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ

รหัสประเภทนี้ในการ์ตูนไทย ได้แก่

ก. วัตถุสิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้

(1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH

ไม่ปรากฏวัตถุสิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้ที่แสดง “ความเป็นไทย”

(2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซาก้า



ภาพที่ 55: ภาพขลุ่ยของอภัยมณี

จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 2 หน้า 108

ขลุ่ย เป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่า มีลิ้นทำด้วยไม้สักตัวขลุ่ยทำด้วยไม้รวกปล้องยาว ๆ เจาะทะลุข้อ แล้วใช้เชือกปอพันให้เป็นลวดลายแล้วเผาไฟให้เชือกปอไหม้ เมื่อเชือกปอไหม้หมดแล้ว ก็จะเกิดลวดลาย ตามที่เราได้พันเชือกปอไว้จากนั้นเจาะรูกลม ๆ เรียงแถวกัน 7 รู ระยะห่างประมาณ 1 นิ้ว ในแต่ละรูเปิดเพื่อเปลี่ยนเสียง ผู้เป่าขลุ่ยจะใช้ริมฝีปากสัมผัสด้านล่างของลิ้น และเปิดริมฝีปากให้ลมเป่าผ่านเข้าไปในเลา ประวัติ ขลุ่ย เป็นเครื่องดนตรีที่มีมาแต่โบราณ นิยมใช้เป่าเพื่อความบันเทิงใจเป็นการสวนตัวต่อมา จึงใช้ร่วมกับวงเครื่องสาย วงมโหรี และวงปี่พาทย์ จังหวัดที่นิยมบรรเลง ทุกจังหวัดในภาคกลางโอกาสที่บรรเลง งานมงคล งานเทศกาลต่างๆ และความบันเทิงเฉพาะตัว

แต่ขลุ่ยของอภัยมณี ในเรื่อง “อภัยมณีซาก้า” ได้ดัดแปลงให้มีความทันสมัยเข้าเนื้อเรื่องที่ได้เพิ่มเติมไว้ทำให้รูปร่างลักษณะของขลุ่ยเปลี่ยนแปลง แต่ผู้เขียนยังคงโครงเรื่องหลักตามต้นฉบับเดิมอยู่ ทำให้ “ความเป็นไทย” ได้ถูกผสมผสานเกิดขึ้น เหลือเพียงแต่โครงหลักของคือขลุ่ย คือเครื่องดนตรีที่ใช้เป่า แต่รูปร่างได้เปลี่ยนแปลงไป

(3) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography):

เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน



ภาพที่ 56: ภาพเสื่อ และหมอนอิง

จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนอิสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 47

วิถีชีวิตของชาวบ้านของคนไทย บ้านเรือนที่อยู่อาศัยยังคงปลูกเรือนด้วยไม้ไผ่หรือไม้เนื้อแข็ง เกือบทุกบ้านเรือนจะใช้เสื่อหรือสาตปูนั่ง ปูนอน ตามกาลเทศะอันควร เสื่อในยุคนั้นมีทั้งเสื่อแบบหยาบๆ และเสื่อประณีต เสื่อเป็นของใช้สำหรับบ้าน และบางบ้านก็จะมีหมอนอิงที่ทำจากผ้าทอขัดด้วยนุ่นเป็นเครื่องเรือนที่มีติดอยู่กับบ้านของคนไทยในสมัยก่อน “ความเป็นไทย” ของสิ่งของเหล่านี้ คือเสื่อ และหมอนอิง ยังมีให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน

(4) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหินอินโนนหินแห่



ภาพที่ 57: ภาพโองใส่ น้ำดื่ม และกระบวยตักน้ำ

จากเรื่อง หนูหิน อินโนนหินแห่ เล่ม3 หน้า 27

ตามหน้าบ้านของชาวชนบท มักจะตั้งชุ่มโองน้ำหรือเรียกว่าโองน้ำเย็นไว้ ใครเดินผ่านเห็นดเหนี่ยอยเสื่อยล้ากระหายหิวจะแวะตีม้ำ การตั้งชุ่มโองน้ำหน้าบ้านเป็นการแสดงถึงความมี

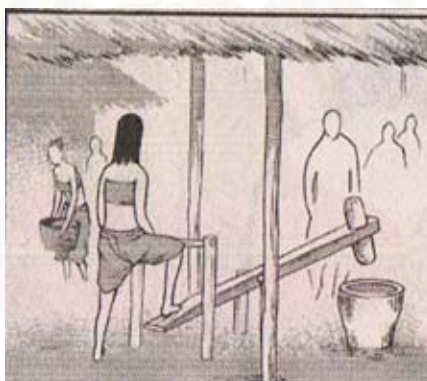
น้ำใจของชาวชนบทอย่างหนึ่ง และการใช้ภาชนะตักน้ำดื่มวางคู่กับโถ่งน้ำจะใช้กระบวย
กะลามะพร้าวมีด้ามถือ เพราะกะลามะพร้าวเป็นวัสดุที่หาง่ายในหมู่บ้าน เครื่องเรือน “ความเป็น
ไทย” ในภาพของโถ่งใส่น้ำดื่ม และกระบวยตักน้ำนี้ มีให้เห็นในตามต่างจังหวัด ซึ่งถือเป็นการ
แสดงน้ำใจของเจ้าของบ้านนั้นๆ ให้กับผู้ที่เดินทางผ่านไปมาเมื่อหิวกระหายน้ำ เป็นสิ่งที่แสดงถึง
ความมีน้ำใจของคนไทย และลักษณะสิ่งของชิ้นนี้ไม่มีปรากฏให้เห็นที่ใดนอกจากประเทศไทย

(5) **เรื่องความรัก (Love Interest):** เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศ
เปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน

ไม่ปรากฏวัตถุสิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้ที่แสดง “ความเป็นไทย”

(6) **เรื่องจากรรณคดี (Retold Classic):** เรื่องรามาวตาร
ไม่ปรากฏวัตถุสิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้ที่แสดง “ความเป็นไทย”

(7) **เรื่องสงคราม (War):** เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร



ภาพที่ 58: ภาพครกตำข้าว

จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 54

“ครกตำข้าว” เป็นเครื่องมือจากการทูปข้าวเอาเปลือก และพัฒนาให้ใหญ่ขึ้นเร็วขึ้นและไม่
ต้องใช้กำลังมากเป็นระบบคานงัด หรือเรียกอีกชื่อว่า “ครกมองหรือครกกระเดื่อง” สมัยก่อนนั้นครก
กระเดื่องจะมีทุกบ้านจะมีเฉพาะบ้านที่ครอบครัวใหญ่หรือมีฐานะเท่านั้น ครกกระเดื่องสมัยนั้นจะ
มีบทบาทมากเมื่อมีงานเทศกาล งานทำบุญ งานต่างๆในหมู่บ้าน เป็นที่หนุ่มสาวได้พบกัน ได้
พบปะพูดคุยกันโดยหนุ่มๆจะมาช่วยเหยียบหางกระเดื่องให้ส่วนสาวก็เป็นคนคอยพลิกกลับเมล็ด
ข้าวอยู่ที่หน้าครกครกกระเดื่องไม่ใช่จะตำเฉพาะข้าวได้เท่านั้น ทำขนมต่างๆ

ภาพครกตำข้าวในปัจจุบันจะพบเห็นได้น้อยมากเนื่องจากปัจจุบันชาวนาส่วนใหญ่มักจะนำข้าวที่เก็บเกี่ยวได้ส่งเข้าโรงสี เพื่อนำเปลือกออก เอกลักษณะความเป็นไทยของครกตำข้าวจึงปรากฏให้ผู้อ่านได้เห็นและรู้ว่าในอดีตคนไทยสมัยก่อนมีวิถี หรือภูมิปัญญาชาวบ้านอย่างไรในการหาเครื่องมือตำข้าว

ข. ยานพาหนะ

(1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH
ไม่ปรากฏยานพาหนะที่แสดง “ความเป็นไทย”

(2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซำก้า

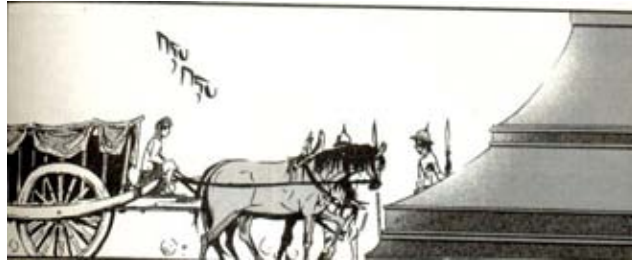


ภาพที่ 59: ภาพ “ม้า” ซึ่งใช้เป็นพาหนะ
จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 3 หน้า 57

(3) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน



ภาพที่ 60: ภาพ “ช้าง” ซึ่งใช้เป็นพาหนะในสมัยอยุธยา
จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี เล่ม1 หน้า 55



ภาพที่ 61: ภาพเกวียน

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน อีสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 187



ภาพที่ 62: ภาพม้าเป็นอีกพาหนะที่ใช้

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน อีสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 228

(4) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหิ่นอินโนนินหันแห่
ไม่ปรากฏยานพาหนะที่แสดง “ความเป็นไทย”

(5) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศ
เปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์เวอร์ชัน

ไม่ปรากฏยานพาหนะที่แสดง “ความเป็นไทย”

(6) เรื่องจากรวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร

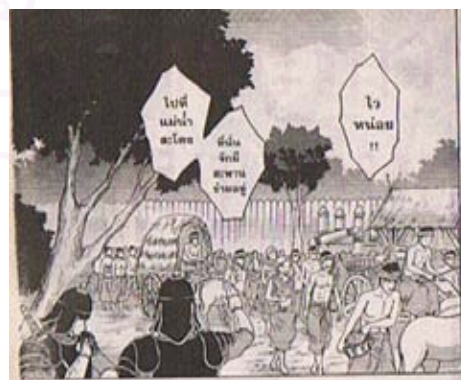


ภาพที่ 63: ภาพ “ช้าง” ซึ่งใช้เป็นพาหนะ
จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 5 หน้า 42

(7) เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร



ภาพที่ 64: ภาพม้าเป็นอีกพาหนะที่ใช้
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 92



ภาพที่ 65: ภาพเกวียน
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 88

เห็นได้ว่ายานพาหนะส่วนใหญ่ของคนไทยในอดีตที่ใช้คือ จะเป็นสัตว์ เช่น ช้าง ม้า วัว ลิงเหล่านี้นับเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยในอดีตที่ส่งผลให้เยาวชนรุ่นหลังได้เห็นถึงการคมนาคมในอดีตว่าเป็นอย่างไร เพราะนอกจากการเดินทางด้วยเท้าแล้ว การจะเดินทางอย่างรวดเร็ว ต้องใช้สัตว์เป็นพาหนะแทน

ซึ่งจะแตกต่างจากในปัจจุบัน ที่ยานพาหนะจะใช้เครื่องยนต์เป็นส่วนประกอบ แต่ในการ์ตูนไทยบางเรื่องในสะท้อนถึงการใช้นยานพาหนะที่ในอดีตก่อนเครื่องยนต์จะเข้ามาได้รับความนิยม มีใช้กันมานานก็คือ จักรยาน ที่แสดงให้เห็นความเป็นไทยในเรื่องการคมนาคมในอดีตเช่นกัน

Social codes รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในการ์ตูนไทยจะแบ่งความสัมพันธ์ออกเป็น 3 ประเภท คือ

- ก. ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว
- ข. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน
- ค. ความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส

ก. ความสัมพันธ์ในครอบครัว

- (1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง
- (2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซาก้า



ภาพที่ 66: ภาพความสัมพันธ์ของสินสมุทรที่มีต่ออภัยมณี ผู้เป็นบิดา จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 6 หน้า 100-101

ครอบครัวในสังคมไทย สามีจะเป็นหัวหน้าครอบครัว มีหน้าที่ออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนภรรยาจะทำหน้าที่ทำงานบ้านเลี้ยงดูบุตร ในการตูนจะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวที่แสดงบทบาทของสามีที่กลับจากการทำนา ส่วนภรรยาทำหน้าที่เป็นแม่บ้าน และดูแลสามีและลูก รหัสที่เป็นความสัมพันธ์ของครอบครัวในสังคมไทย ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมไทย หรือนัยความหมายเปรียบเทียบที่ว่า สามีเป็นช้างเท้าหน้า ส่วนภรรยาเป็นช้างเท้าหลัง ถือได้ว่าความหมายจากรหัสดังกล่าวในการตูนถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมไทย

(5) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น



ภาพที่ 69: ภาพความสัมพันธ์ในครอบครัว “ทานอาหารร่วมกัน”
จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 49

ในครอบครัวไทยในช่วงเวลาทานอาหารจะเป็นการอยู่รวมกันพร้อมหน้าพร้อมตาภายในครอบครัว ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์และการอยู่รวมกัน

(6) เรื่องจากรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร



ภาพที่ 70: ภาพความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส (น้องเคารพพี่)
จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 7 หน้า 16

ในสังคมไทย ระบบความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวพี่น้องมีความสำคัญมาก โดยจะได้รับ การอบรมปลูกฝังให้มีความรักใคร่ปรองดองระหว่างพี่น้องเครือญาติ การให้ความเคารพแก่ผู้ที่มี อายุมากกว่า เน้นในการให้ความเคารพผู้ใหญ่และยกย่องผู้อาวุโสที่สูงศักดิ์กว่า

- (7) **เรื่องสงคราม (War):** เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

ข. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน

- (1) **เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction):** เรื่อง WORDLESS the DEATH
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

- (2) **เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure):** เรื่องอภัยมณีซำก้า
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

- (3) **เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography):** เรื่องมหา กภาพ्यूแผ่นดิน



ภาพที่ 71: ภาพความสัมพันธ์ของเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับความเดือดร้อน จากเรื่อง มหาภาพ्यूแผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี เล่ม1 หน้า 115

(6) **เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic):** เรื่องรามาวตาร
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

(7) **เรื่องสงคราม (War):** เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

ค. ความสัมพันธ์ในระบบอาวูโส

(1) **เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction):** เรื่อง WORDLESS the DEATH
ไม่ปรากฏเรื่องความสัมพันธ์ในระบบอาวูโสที่แสดง “ความเป็นไทย” ในเรื่อง

(2) **เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure):** เรื่องอภัยมณีซาก้า



ภาพที่ 74: ภาพความรักและเคารพระหว่างลูกศิษย์ต่ออาจารย์
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 10 หน้า 105

ในครอบครัวและในสังคมไทยจะได้รับการอบรมสั่งสอนจากครอบครัว ที่จะต้องให้ความเคารพนับถือผู้ใหญ่ และมีความกตัญญูรู้คุณต่อผู้มีพระคุณ ผู้ให้ความรู้ครูบาอาจารย์

(3) **เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography):** เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน



ภาพที่ 75: ภาพความสัมพันธ์ของทหารที่มีต่อกษัตริย์

จากเรื่อง มหาเทพกัณฑ์แผ่นดิน ตอนองค์ดำแห่งหงสาวดี เล่ม 1 หน้า 182

จากเนื้อเรื่องแสดงถึงลักษณะเด่นของไทย ในเรื่องความจงรักภักดี นับถือ เคารพรัก ยกย่องพระมหากษัตริย์ ในฐานะองค์พระประมุขของประเทศ

(4) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหิ่นอินโนนินแห่



ภาพที่ 76: ภาพความสัมพันธ์ และความเคารพนับถือของชาวบ้านที่มีต่อครู

จากเรื่อง หนูหิ่น อินโนนินแห่ เล่ม 2 หน้า 10-11

จากเนื้อเรื่อง แสดงภาพความสัมพันธ์ของผู้ที่ชาวบ้านให้ความเคารพนับถือ คำนึงการช่วยเหลือเผื่อแผ่ในการช่วยขุดลอกบ่อปลา แสดงให้เห็นองค์ประกอบทางธรรมชาติ คือ เมืองไทยอุดมสมบูรณ์ “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” คนไทยไม่เคยอดอยาก ประกอบกับภาวะเศรษฐกิจแบบไร้ณา ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือช่วยเหลือกันมาก เน้นหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

(5) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น



ภาพที่ 77: ภาพความสัมพันธ์และการให้ความเคารพครูอาจารย์ของนักเรียน จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 23

(6) เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร

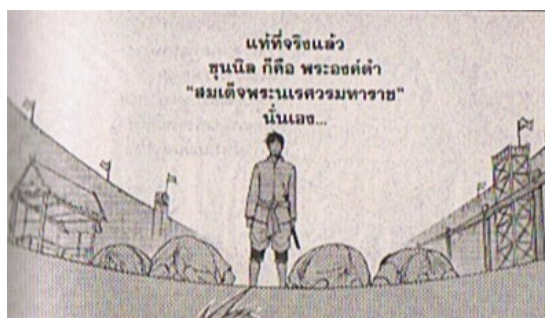


ภาพที่ 78: ภาพความสัมพันธ์ที่ลูกศิษย์เคารพนับถืออาจารย์

จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 1 หน้า 36

จากภาพที่ 77-78 แสดงให้เห็นค่านิยมทางด้านการให้ความสำคัญแก่บุคคล หรือการนับถือบุคคล (Personalism) ของคนไทยโดยทั่วไปมักจะสั่งสอนลูกหลานของตน ให้รู้จักเคารพคนที่ควรเคารพ โดยเฉพาะครูอาจารย์เพราะเป็นผู้ให้วิชาความรู้ นับเป็นค่านิยมที่เด่นมากอีกอันหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ปัจจุบันนี้เรายังยึดถือและปฏิบัติกันอยู่

(7) เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร



ภาพที่ 79: ภาพความสัมพันธ์ของทหารที่มีต่อกษัตริย์
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 9

จากเนื้อเรื่องแสดงถึงลักษณะเด่นของไทย ในเรื่องความจงรักภักดี นับถือ เคารพรัก
ยกย่องพระมหากษัตริย์

Cultural codes รหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ

เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ ซึ่งในการ์ตูนไทยได้สะท้อนให้เห็นถึงรหัสทาง
วัฒนธรรมในการดำเนินชีวิตของคนไทย ซึ่งปรากฏในเรื่องดังนี้

(1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH

ไม่ปรากฏ "ความเป็นไทย" ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ ในเรื่อง

(2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซำก้า

- การละเล่น

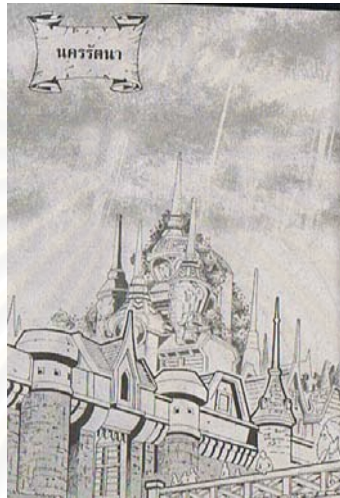


ภาพที่ 80: ภาพแสดงการละเล่น "ม้าก้านกล้วย"

จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 1 หน้า 25

จากภาพแสดงให้เห็นการละเล่นของเด็กไทย “ม้าก้านกล้วย” ซึ่งวัสดุที่นำประดิษฐ์เป็นม้าคือ ก้านกล้วย ตัดเลียนแบบหัวและคอม้า เด็กๆ จะขึ้นไปขี่บนหลังม้าก้านกล้วย ทำท่าเหมือนขี่ม้าจริง อาจแข่งขันว่าใครวิ่งเร็วกว่ากันห หรืออาจขี่ม้าก้านกล้วยวิ่งไปรอบบริเวณลานกว้าง ซึ่งเป็น การแสดง “ความเป็นไทย” ผ่านทางวัตถุคือการเล่น

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย



ภาพที่ 81: ภาพเมือง “นครรัตน” ซึ่งเป็นสถานที่ในเรื่องอภัยมณีซำก้า
จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 1 หน้า 18

จากภาพเมือง “นครรัตน” หนึ่งในฉากสถานที่ ในเรื่องอภัยมณีซำก้า ที่แสดง “ความเป็นไทย” บางส่วน จะเห็นได้จากหัวโดมที่เป็นรูปช้าง ซึ่งเป็นสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของไทย นอกนั้น ส่วนประกอบอื่นๆ ของอาคารสิ่งก่อสร้างจะเป็นแบบที่ดัดแปลงมาจากประเทศตะวันตก

- เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 82: ภาพเครื่องแต่งกาย
จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 12 หน้า 169



ภาพที่ 83: ภาพเครื่องแต่งกายของศรีสุวรรณ
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 3 หน้า 8

จากภาพที่ 82-83 แสดงเครื่องแต่งกายที่มี “ความเป็นไทย” ปรากฏอยู่บางส่วน ซึ่งจะเห็นจากเครื่องแต่งกายของผู้หญิงจะมีสไบ ผ้าถุง แต่จะมีลวดลายที่เป็นแบบตะวันตกมีขนนกประดับ ในส่วนเครื่องแต่งกายของผู้ชายในภาพศรีสุวรรณ จะปรากฏ “ความเป็นไทย” ลายกนกบริเวณด้านข้างของกางเกง ส่วนอื่นๆ จะมีส่วนผสมของบุคลิกตัวละครของญี่ปุ่นในเรื่องทองม้วนและการแต่งกายที่มีเงาของการ์ตูนตะวันตก

- พิธีกรรม



ภาพที่ 84: ภาพพิธีกรรมที่แสดงความจงรักภักดี
ของราชวงศ์ที่มีต่อกษัตริย์
จากเรื่อง อภัยมณีซาก้า เล่ม 1 หน้า 70

เป็นการแสดงพิธีกรรมที่แสดงถึง “ความเชื่อของคนไทย” ในการทำงานเป็นข้าราชการใช้ให้กับพระมหากษัตริย์ ที่จะต้องมีการสาบานตน แสดงความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์

- ความเชื่อ



ภาพที่ 85: ภาพพิธีกรรมที่แสดงความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางทะเล
จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 2 หน้า 154

เป็นพิธีกรรมที่บวงสรวงต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ในทะเล เป็นความเชื่อของคนที่ต้องอาศัย ทำมาหากินทางทะเล ให้คุ้มครองป้องกันภัย ซึ่งคติความเชื่อของคนไทยนั้น ประกอบด้วยความเชื่อต่างๆ ผสมผสานกัน ทั้งความเชื่อดั้งเดิม และความเชื่อที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางศาสนาอื่น ๆ ที่มีอยู่ในประเทศไทย โดยเฉพาะศาสนาพุทธ หรือศาสนาฮินดูเท่านั้น แม้ศาสนาอื่นที่เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทย คนไทยก็รับและนำมาปรับให้เข้ากับความเชื่อที่มีอยู่ดั้งเดิมได้ ส่วนการแสดงออกของความเชื่อดังกล่าวก็จะออกมาในรูปของประเพณีหรือพิธีกรรมที่ผสมผสานความแตกต่างเข้าด้วยกัน

(3) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน

- ศาสนา



ภาพที่ 86: ภาพพระสงฆ์ที่ปรากฏในเรื่อง
จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนอิสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 41

จากภาพได้แสดง “ความเป็นไทย” จากที่พระสงฆ์เป็นผู้ที่ดูแลเด็กๆ ที่กำพร้าพ่อแม่เมื่อเกิดศึกสงคราม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้คนที่ประกอบกันเป็นชาติไทยต่างก็นับถือศาสนา เพื่อเป็นหลักยึดเหนี่ยวทางใจ มีศาสนาเป็นศูนย์รวมใจคนไทยให้ผูกพันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน โดยมีพระสงฆ์เป็นผู้ที่ให้ความเคารพนับถือแก่ชาวบ้าน

- การละเล่น



ภาพที่ 87: ภาพการเล่นชนไก่

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน องค์ตำแหน่งหงสาวดี เล่ม 1 หน้า 85

“การชนไก่” ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้านของคนไทยโดยเฉพาะชายไทยในเวลาที่ว่างจากการทำนานั้นเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้เกิดการพบปะสังสรรค์ของคนในชุมชน เป็นการละเล่นดั้งเดิมของคนไทย ซึ่งยังพบอยู่ในปัจจุบัน และพบการเล่นชนไก่ในการ์ตูนไทยเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 88: ภาพการละเล่น “ม้าก้านกล้วย”

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 34

จากภาพแสดงให้เห็นการละเล่นของเด็กไทย “ม้าก้านกล้วย” ซึ่งวัสดุที่นำประดิษฐ์เป็นม้าคือ ก้านกล้วย ตัดเลียนแบบหัวและคอม้า เด็กๆ จะขึ้นไปขี่บนหลังม้าก้านกล้วย ทำท่าเหมือนขี่ม้าจริง อาจจะแข่งขันว่าใครวิ่งเร็วกว่ากัน หรืออาจขี่ม้าก้านกล้วยวิ่งไปรอบบริเวณลานกว้าง ซึ่งเป็นการแสดง “ความเป็นไทย” ผ่านทางวัตถุคือการเล่น และเครื่องแต่งกายของเด็กนุ่งโจงกระเบนไว้ผมจุก

- พิธีกรรม



ภาพที่ 89: ภาพประกอบพิธีหั่งน้ำทักษิโณทก

จากเรื่อง มหาकाพย์กู่แผ่นดิน ตอนอิสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 224-225

พิธีหั่งน้ำทักษิโณทก เป็นพิธีกรรมทางพุทธศาสนา คือการกรวดน้ำ แต่ในฉากนี้เป็นตอนที่สมเด็จพระนเรศวรประกาศอิสรภาพที่กรุงศรีอยุธยาจะไม่เป็นเมืองขึ้นต่อกรุงหงสาวดีของพม่า ซึ่งแสดงให้เห็นพิธีกรรมความเชื่อของคนไทย

- วัฒนธรรมการบริโภค



ภาพที่ 90: ภาพวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของกษัตริย์

จากเรื่องมหาकाพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 127

จากภาพแสดงให้เห็นวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของเจ้านาย ชนชั้นสูง ที่จะมีการตั้ง
สำหรับอาหารซึ่งแสดงภาพของภาชนะที่ใส่อาหาร ถ้วยชามที่แสดงความเป็นไทย

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย



ภาพที่ 91: ภาพพระราชวังในกรุงศรีอยุธยา

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน อิศรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 47 และ 132

ในสมัยอยุธยา มีการปลูกสร้างปราสาทราชวัง ด้วยการก่อสร้างที่แสดงให้เห็นถึงภาพหน้า
จั่ว ลายกนกที่ปรากฏอยู่ตามฝาผนัง มีรูปปั้นยักษ์ตั้งอยู่บริเวณประตูทางเข้าออก ซึ่งแสดงให้เห็นถึง
อำนาจและอิทธิพลของกษัตริย์ในยุคนั้นๆ ซึ่งพระราชวังนี้เป็นรหัสที่ได้ปรากฏเป็นฉากในการ์ตูน
ไทย ที่แสดงถึงยุคสมัยในการดำเนินเรื่อง และถือว่าเป็นรหัสที่ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย
แบบไทยเอง

- เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 92: ภาพเครื่องแต่งกายของนักรบไทยจะมีสัญลักษณ์

ซึ่งจะมีภาพการนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อเกราะ

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 22 และ 126



ภาพที่ 93: ภาพเครื่องแต่งกายผู้ชาย

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน อีสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 104



ภาพที่ 94: ภาพเครื่องแต่งกายของหญิงสาวที่อยู่โนวัง

จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนอีสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 143

จากภาพที่ 92-94 แสดงให้เห็นวัฒนธรรมการแต่งกายของคนไทยในชนชั้นเจ้านายจะสวมเสื้อซึ่งจะมีลายไทยอยู่บริเวณเสื้อ และนุ่งโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว ทรงผมไว้จุก ส่วนผู้หญิงจะสวมผ้าแถบ นุ่งผ้านุ่ง หรือโจงกระเบน แต่ในเรื่องจะมีการดัดแปลงเครื่องแต่งกายให้มีความทันสมัยจะเห็นได้จากทรงผมของแต่ละครจะไม่ได้อ้างอิงถึงความเป็นไทย เลย มีลักษณะคล้ายเส้นคล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่น

- วัฒนธรรมการสื่อความหมาย ในเรื่องการไหว้และนั่งพับเพียบ



ภาพที่ 95: ภาพการไหว้และนั่งพับเพียบ

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 142

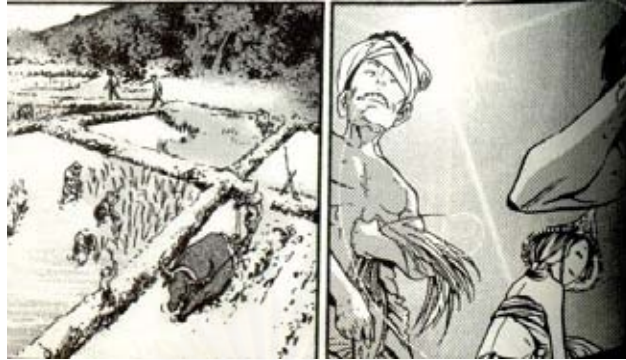
การไหว้ และนั่งพับเพียบ เป็นกิริยาอาการนั่งที่นิยมกันในหมู่ชาวพุทธว่าเป็นกิริยาอาการที่สุภาพเรียบร้อยสวยงาม น่าดูน่าชมเหมาะสมแก่มารยาทของชาวไทย การนั่งพับเพียบนี้ อริยابถที่ชาวต่างชาติ ต่างศาสนากระทำตามได้ยาก การนั่งพับเพียบนี้ชาวไทยเรานิยมใช้ปฏิบัติเป็นประจำทั้งทางโลกและทางธรรม ในขณะนี้เข้าร่วมประชุม ณ สถานที่ซึ่งต้องนั่งอยู่กับพื้นการแสดง ความเคารพอันเป็นมารยาทของคนไทย นิยมการประนมมือการไหว้ และการกราบ

- อาชีพ



ภาพที่ 96: ภาพอาชีพค้าขาย

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 34



ภาพที่ 97: ภาพอาชีพกสิกรรม

จากเรื่อง มหากาพย์กู่แผ่นดิน ตอนนิสรภาพสู่แผ่นดิน เล่ม 3 หน้า 48

จากภาพที่ 96-97 แสดงให้เห็นอาชีพหลักของคนไทยคืออาชีพกสิกรรม ทำไร่ทำนา และค้าขายเพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าที่ต้องการ

- ความเชื่อ



ภาพที่ 98: ภาพความเชื่อขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์

จากเรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์ เล่ม 2 หน้า 142-143

ตามความเชื่อและค่านิยมของไทย มักจะใช้พุทธศาสนาเป็นที่พึ่งยึดเหนี่ยวจิตใจเมื่อเกิดความทุกข์ หรืออธิษฐาน ขอพรให้แก่ครอบครัว และคนที่รักเคารพ

(5) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหิ้นอินโนนหิ้นแห่
- การละเล่น



ภาพที่ 99: ภาพการเล่นซี้ม้าส่งเมือง
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนหิ้นแห่ เล่ม 1 หน้า 123

“ซี้ม้าส่งเมือง” เป็นการละเล่นอย่างหนึ่งของเด็กไทย เป็นการแข่งขันกันแบบสนุกๆ โดยให้เด็กคนหนึ่งนั่งคล่อมหลังเด็กอีกคนหนึ่งแล้ววิ่งแข่งกัน ใครถึงเส้นชัยก่อนถือว่าชนะ ผู้เล่นมีจำนวน 6-8 คน ซึ่งผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆกัน และจะมีผู้เล่น 1 คนเป็น “เจ้าเมือง” แต่ละฝ่ายจะผลัดกันเดินมากระซิบบอกชื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามคนหนึ่งกับเจ้าเมือง จากนั้นอีกฝ่ายหนึ่งก็ต้องส่งผู้เล่นคนหนึ่งออกมาหาเจ้าเมืองบ้าง หากคนที่ออกมาตรงกับชื่อที่อีกฝ่ายมาบอกไว้ เจ้าเมืองก็จะร้องว่า “โป้ง” ผู้เล่นที่ถูกโป้งต้องตกเป็นเชลยและฝ่ายใดถูกจับเป็นเชลยหมดก่อน ก็ต้องแพ้ไปกลายเป็น “ม้า” ให้ฝ่ายชนะขี่หลัง เป็นการละเล่นดั้งเดิมของเด็กไทย

- วัฒนธรรมการบริโภค



ภาพที่ 100: ภาพการเก็บเห็ดในป่ามาทำอาหาร
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนหิ้นแห่ เล่ม 1 หน้า 102-103

จากภาพในการ์ตูนไทย ที่แสดงถึงวัฒนธรรมการบริโภคของคนชนบทซึ่งมีภูมิปัญญาในการหาอาหารหรือหาสิ่งต่างๆ มาประกอบอาหาร โดยหาสิ่งที่ใกล้ตัวและกินได้ ซึ่งสิ่งที่นำมาประกอบอาหารจะขึ้นอยู่กับฤดูกาลของสิ่งมีชีวิตที่จะนำมาใช้ประกอบอาหาร รหัสที่เกี่ยวกับการรับประทานอาหารของคนไทยในชนบท ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนดังกล่าว ได้ถูกประกอบเกี่ยวกับการทำอาหาร ซึ่งถือว่าเป็นรหัสที่มาจากวัฒนธรรมการบริโภคของคนไทยในชนบท

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย



ภาพที่ 101: ภาพบ้านในชนบท

จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่ เล่ม 3 หน้า 16

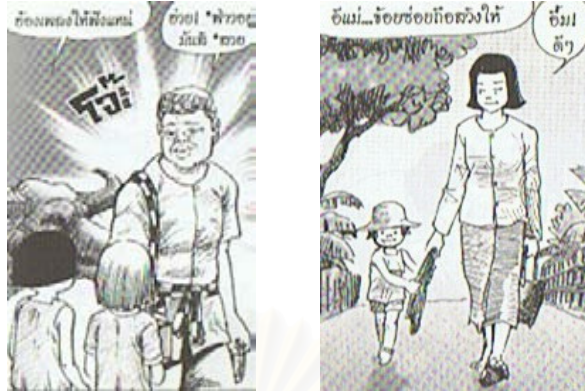
บ้านเรือนในชนบทมักจะปลูกสร้างด้วยไม้ มีใต้ถุนเพื่อไว้ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ หลังจากเสร็จสิ้นการทำไร่ทำนา ซึ่งแสดงให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทยในชนบท

- เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 102: ภาพเครื่องแต่งกายของเด็กชนบท

จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินินแห่ เล่ม 1 หน้า 73



ภาพที่ 103: ภาพเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในชนบท
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม 2 หน้า 89 และ 101

จากภาพที่ 102-103 แสดงให้เห็นเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในชนบทหญิงจะสวมเสื้อแขนกระบอกหรือเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าถุง หรือผ้าถุง ส่วนชายสวมเสื้อ มีผ้าขาวม้าคาดเอว

- วัฒนธรรมการสื่อความหมาย ในเรื่องการทำความเคารพ การไหว้



ภาพที่ 104: ภาพการทำความเคารพของเด็กเมื่อได้รับสิ่งของจากผู้ใหญ่
จากเรื่อง หนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม 2 หน้า 56

ด้วยลักษณะเด่นของคนไทยที่เป็นคนมีน้ำใจ เชื่อเพื่อเผื่อแผ่ เมื่อผู้ใหญ่ให้ของเด็กๆ จะทำความเคารพด้วยการไหว้เพื่อแสดงความขอบคุณ

- อาชีพ



ภาพที่ 105: ภาพอาชีพกสิกรรม

จากเรื่องหนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม 2 หน้า 90

ประเทศไทยเป็นประเทศกสิกรรม ถ้าจะกล่าวถึงอาชีพหลักของคนไทยตั้งแต่อดีตกาลถึงปัจจุบัน ก็จะต้องนึกถึง อาชีพหลักของคนไทยคือ อาชีพปลูกข้าว เนื่องจากสภาพภูมิอากาศและภูมิประเทศของประเทศไทยมีความเหมาะสม ทำให้สามารถเพาะปลูกข้าวได้ดี และข้าวจัดเป็นอาหารหลักมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ทำให้มีกินมีใช้และเกิดรายได้ในการเลี้ยงชีวิตและครอบครัว

- ความเชื่อ



ภาพที่ 106: ภาพความเชื่อเรื่องจันทรุปราคา

จากเรื่องหนูหิ้น อินโนนินแห่ เล่ม 3 หน้า 106

เรื่องจันทรุปราคา คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เมื่อดวงอาทิตย์, โลก และดวงจันทร์ เรียงอยู่ในแนวเดียวกันพอดี หากเกิดขึ้นในช่วงพระจันทร์เต็มดวง เมื่อดวงจันทร์ผ่านเงาของโลก จะ

เรียกว่า จันทรูปราคา ปราภฏการณจันทรูปราคาแม้จะเกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่มีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อในหลายวัฒนธรรมมาช้านาน รวมทั้งของไทยด้วย ซึ่งลักษณะของจันทรูปราคาขึ้นอยู่กับตำแหน่งของดวงจันทร์ที่เคลื่อนที่ผ่านเงาของโลกในเวลานั้นๆ ชาวบ้านในชนบทจะมีความเชื่อเมื่อเกิดปราภฏการณจันทรูปราคา จะยิงปืน เคาะต้นไม้ ตามความเชื่อแบบโบราณ เพื่อให้ดวงจันทร์ที่เคลื่อนที่บเงาของโลกคลายดวงจันทร์ออกมา

(6) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น

- วัฒนธรรมการบริโภค



ภาพที่ 107: ภาพการบริโภคอาหารของคนไทยในปัจจุบัน

จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 112

จากภาพในเรื่องแสดงให้เห็นวัฒนธรรมการกินของคนไทยจากอดีตที่มีวิวัฒนาการและกระแสนิยมของคนจีนที่มาอาศัยอยู่ในเมืองไทย อาหารที่นิยมทานคือก๋วยเตี๋ยวซึ่งถือเป็นอาหารชนิดหนึ่งของคนไทย มีอุปกรณ์คือตะเกียบใช้คีบอาหาร ซึ่งพบเห็นได้ตามวิถีชีวิตประจำวันของคนไทย ซึ่งแสดงให้เห็นชีวิตความอยู่ของคนไทยได้เป็นอย่างดี

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย



ภาพที่ 108: ภาพอาคารพาณิชย์ใช้ทำการค้า

จากเรื่อง SEASON CHANGE

เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น หน้า 10



ภาพที่ 109: ภาพอาคารพาณิชย์

จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน หน้า 114

จากภาพแสดงให้เห็นสิ่งก่อสร้างอาคารพาณิชย์ของไทยที่แสดงความเป็นไทย จะเห็นได้จากประตูไม้ บานหน้าต่าง ซึ่งมีลักษณะสถาปัตยกรรมที่แสดงถึงความเป็นไทย บ่งบอกให้รู้ได้ว่าเป็นคือตึกแถวของไทย

- เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 110: ภาพเครื่องแบบนักเรียน

จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน หน้า 120

จากภาพแสดงให้เห็นเครื่องแบบนักเรียนของไทยซึ่งมีชุดที่เป็นรูปแบบ ให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ชัดเจนว่าเป็นเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลาย ซึ่งเป็นชุดที่เห็นได้ในปัจจุบัน แสดงให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นไทย

- วัฒนธรรมการสื่อความหมาย ในเรื่องกรไหว้



ภาพที่ 111: ภาพแสดงให้เห็นเรื่องกรไหว้ทำความเคารพครูอาจารย์ จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน หน้า 23

ด้วยค่านิยมของคนไทยที่นับถือบุคคลที่เป็นผู้ให้ความรู้ ครูอาจารย์ และปลูกฝังให้เด็กทำความเคารพด้วยการไหว้

- อาชีพ



ภาพที่ 112: ภาพอาชีพค้าขาย จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน หน้า 20

ด้วยชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยปัจจุบันส่วนใหญ่จะมีอาชีพค้าขาย จะเห็นได้จากฉากในเรื่อง

(6) เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร

- การละเล่น ฟ้อนรำ



ภาพที่ 113: ภาพการฟ้อนรำ

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 1 หน้า 26

ค่านิยมของคนไทยที่มีนิสัยชอบสนุกสนานรื่นเริง (fun-loving) จึงมีการแสดงการฟ้อนรำ ซึ่งให้เห็นถึงวัฒนธรรมประเพณีไทย

- พิธีกรรม



ภาพที่ 114: ภาพการทำพิธีกรรม “พิธีขออาวูธวิเศษ”

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 60



ภาพที่ 115: ภาพการทำพิธีกรรม

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 16 หน้า 60

จากภาพที่ 114-115 ด้วย“ความเชื่อของคนไทย” ซึ่งเกี่ยวกับความเชื่อทางไสยศาสตร์ มีให้เห็นตั้งแต่สมัยอดีต จึงจะเห็นได้จากภาพของการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงพิธีกรรมต่างๆ ที่แสดงความเชื่อเหล่านี้

- วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย



ภาพที่ 116: ภาพที่อยู่อาศัย

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 1 หน้า 35

จากภาพแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยจากที่อยู่อาศัยที่มีลักษณะเป็นเรือนไทย มีจั่วสามเหลี่ยม ซึ่งแสดงให้เห็นเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมของไทย

- เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 117: ภาพเครื่องแต่งกาย

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 21

จากภาพแสดงให้เห็นเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูง หากเป็นหญิงจะสวมชฎา ผ้านุ่ง ส่วนชายจะสวมเสื้อ นุ่งโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว ที่แสดงถึงความเป็นไทย

- วัฒนธรรมการสื่อความหมาย ในเรื่องการไหว้ การทำความเคารพ



ภาพที่ 118: ภาพแสดงการไหว้ การทำความเคารพ
จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 15 หน้า 43

ในภาพแสดงความเคารพ จงรักภักดีของทหารที่แสดงต่อประมุข ด้วยการทำความเคารพ ด้วยการไหว้

- ความเชื่อ



ภาพที่ 119: ภาพแสดงความเชื่อโหราศาสตร์ คำทำนาย
จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 28

จากภาพจะเห็นได้ว่าคนไทยมีความเชื่อเรื่องโชคลาง เชื่อเรื่องการพยากรณ์โชคชะตา ซึ่งความเชื่อนี้ประกอบด้วยความเชื่อต่างๆ ผสมผสานกัน เป็นความเชื่อที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางศาสนาพราหมณ์



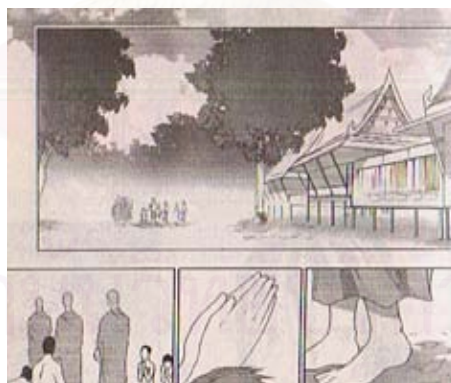
ภาพที่ 120: ภาพความเชื่อเรื่องการสาปแช่ง

จากเรื่องรามาวตาร เล่ม 7 หน้า 17

คำสาปแช่ง นั้นหมายถึง คำพูดที่ผู้พูดกล่าวด้วยประสงค์ร้ายมุ่งให้เกิดสิ่งเลวร้ายขึ้นกับฝ่ายตรงข้าม หรือประสงค์ให้ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบใจ ให้เป็นอันตรายอย่างร้ายแรง ตามความต้องการของตนเอง ซึ่งเป็นความเชื่อของคนไทยในอดีตเมื่อไม่พอใจฝ่ายตรงข้ามก็จะทำการกล่าวสาปแช่งว่าร้าย

(7) เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

- การทำบุญ



ภาพที่ 121: ภาพการทำบุญตักบาตร

จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 74

การทำบุญตักบาตรของคนไทย เป็นค่านิยมที่เป็นไปตามสังคม ความเชื่อ เป็นการทำบุญที่ชาวพุทธปฏิบัติกันมา ชาวพุทธไทยเชื่อว่าการบิณฑบาตของพระสงฆ์เป็นการช่วยโปรดสัตว์ให้ได้รับส่วนบุญ

- พิธีกรรม



ภาพที่ 122: ภาพพิธีหลั่งน้ำทักษิโณทก
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 73

พิธีหลั่งน้ำทักษิโณทก เป็นพิธีกรรมทางพุทธศาสนา คือการกรวดน้ำ แต่ในฉากนี้เป็นตอนที่สมเด็จพระนเรศวรประกาศอิสรภาพที่กรุงศรีอยุธยาจะไม่เป็นเมืองขึ้นต่อกรุงหงสาวดีของพม่า ซึ่งแสดงให้เห็นพิธีกรรมความเชื่อของคนไทย

- เครื่องแต่งกาย



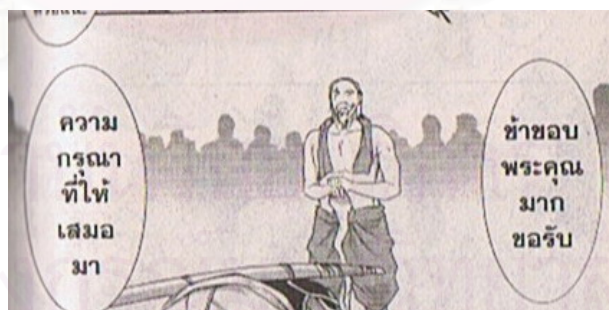
ภาพที่ 123: ภาพเครื่องแต่งกาย
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 142-143



ภาพที่ 124: ภาพเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในสมัยอยุธยา
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 42

จากภาพที่ 123-124 แสดงให้เห็นเครื่องแต่งกายของคนไทยในสมัยก่อน หากเป็นหญิงชาวบ้านจะสวมผ้าแถบ นุ่งผ้าถุงหรือโจงกระเบน ชายจะนุ่งโจงกระเบน ไม่สวมเสื้อ หากเป็นชายที่เป็นทหารจะสวมเสื้อ นุ่งโจงกระเบนแต่ก็จะมีลายไทยปรากฏอยู่บนลายเสื้อ ให้เห็นถึงความเป็นไทย แต่สิ่งที่คุณเขียนได้รับอิทธิพลจากการตุนญี่ปุ่น และดัดแปลงใหม่จะมีทรงผมของตัวละครชายที่มีลักษณะไม่เหมือนทรงผมคนไทย

- วัฒนธรรมการสื่อความหมาย ในเรื่อง การทำความเคารพ



ภาพที่ 125: ภาพการหมอบกราบ
จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 45

การกราบผู้ใหญ่ ใช้กราบผู้ใหญ่ที่มีอาวุโส รวมทั้งผู้มีพระคุณ ได้แก่ พ่อ แม่ ครูอาจารย์ และผู้ที่เราเคารพ กราบเพียงครั้งเดียว

- ความเชื่อ



ภาพที่ 126: ภาพความเชื่อของคนไทยในสมัยก่อนที่จะปรึกษาหารือกับพระในเรื่องต่างๆ จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 2 หน้า 70-71

ด้วยพระพุทธศาสนา เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนไทยมาตั้งแต่สมัยอดีตทำให้คนไทยมักจะเข้าหาพระสงฆ์เป็นที่พึ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อของคนไทย ซึ่งเป็นความเชื่ออันเนื่องมาจากศาสนา



ภาพที่ 127: ภาพความเชื่อเรื่องเครื่องรางคุ้มครอง “ผ้าประเจียด” จากเรื่อง อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 90

“ผ้าประเจียด” เป็นผ้าลงเลขยันต์ และอักขระมนตร์ ถือกันว่าเป็นเครื่องรางคุ้มกันตัว ใช้ผูกต้นแขนหรือคล้องคอ นิยมทำจากผ้าดิบสีแดง ตัดเป็นผืนสามเหลี่ยม อักขระเลขยันต์ที่เขียนลง

บนผืนผ้า และกำหนดว่ามีอาถรรพณ์เป็นอำนาจทางไสยศาสตร์นั้นส่วนใหญ่จัดอยู่ในชุดของวิชา คงกระพันชาตรี แคล้วคลาด มหาอุด กำบังตัว คຸ້มกำลัງ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายๆอย่าง รวมกัน ภาษาที่ใช้เขียนมักเป็นอักษรโบราณ เช่นขอมไทย ความศักดิ์สิทธิ์ หรืออาถรรพณ์ ที่เป็น อำนาจไสยศาสตร์ของเลขยันต์อักษร



ภาพที่ 128: ภาพความเชื่อเรื่องเครื่องรางคຸ້มครอง “ตะกรุด”
จากเรื่อง อัสวินดำ ทหารเอกนเรศวร เล่ม 1 หน้า 91

“ตะกรุด” เป็นเครื่องรางอีกประเภทหนึ่งที่นักนิยมเครื่องรางต่างแสวงหาตะกรุดของพระ เกจิจอมขมังเวทย์วิทยาคมที่หายากมาเป็นเครื่องรางคຸ້มครองจากภัยอันตราย

Personal codes รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล

เป็นรหัสเกี่ยวกับบุคคล ในการ์ตูนไทยได้สะท้อนให้เห็นบุคคลที่อยู่ในสังคมไทย ที่มี ค่านิยมความเชื่อแฝงอยู่ในเนื้อหา ซึ่งจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ค่านิยมของ คนชนบทที่จะต้องเข้าไปหางานทำในกรุงเทพฯ เนื่องจากในชนบทไม่มีอาชีพให้ทำมาหากิน เนื่องจากความแห้งแล้ง และยอมของคนพ่อแม่ยุคสมัยก่อนที่ต้องการให้ลูกเรียนหนังสือจบมามีการ งานที่มั่นคงเช่น อาชีพหมอ วิศวกร แต่ไม่คิดถึงความต้องการของลูกที่ต้องการเรียนอะไรต้องการ ทำอะไร ไม่ต้องการให้มีอาชีพที่ไม่มั่นคง เช่น การเล่นดนตรี ซึ่งมีปรากฏอยู่ในการ์ตูนดังนี้

(1) เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH

ไม่ปรากฏรหัสเกี่ยวกับบุคคล ที่แสดง “ความเป็นไทย”

(2) เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซำก้า



ภาพที่ 129: ภาพที่แสดงค่านิยมของคนไทยที่ต้องตอบแทนบุญคุณผู้มีพระคุณ
จากเรื่อง อภัยมณีซำก้า เล่ม 6 หน้า 81

(3) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน

ไม่ปรากฏรหัสเกี่ยวกับบุคคล ที่แสดง “ความเป็นไทย”

(4) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหินอินโนนินแห่



ภาพที่ 130: ภาพที่แสดงค่านิยมของคนชนบทที่ต้องจากถิ่นที่อยู่มาทำงานในกรุงเทพ
จากเรื่อง หนูหินอินโนนินแห่ เล่ม 1 หน้า 33

(5) เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน



ภาพที่ 131: ภาพค่านิยมของพ่อแม่ที่ต้องให้ลูกเรียนแพทย์
โดยยึดจากค่านิยมของคนในสังคม

จากเรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิคส์เวอร์ชัน หน้า 20-21

(6) เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร



ภาพที่ 132: ภาพแสดงความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ
จากเรื่อง รามาวตาร เล่ม 15 หน้า 64-65

(7) เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร
ไม่ปรากฏรหัสเกี่ยวกับบุคคลที่แสดง“ความเป็นไทย”

ตารางที่ 3 ตารางแสดง “ความเป็นไทย” จากการวิเคราะห์รหัส (Code) และกระบวนการสร้างรหัส (Codification) ในหนังสือการ์ตูนไทย

รายละเอียด	1. เรื่องวิทยาศาสตร์: WORDLESS the DEATH	2.เรื่องผจญภัยแฟนตาซี: อภิมณีซาก้า	3. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล: มหากาพย์กู่แผ่นดิน	4. เรื่องตลกขบขัน: หนูหิ่นอินโนนินินแห่	5. เรื่องความรัก: SEASON CHANGE	6. เรื่องวรรณคดี: รามาวตาร	7. เรื่องสงคราม: อัศวินดาหารเอกราช
1. Product code							
1.1 วัตถุประสงค์ของ เครื่องมือเครื่องใช้	-	- ขลุ่ย มีการดัดแปลง จากเดิมให้มีความ เป็นตะวันตก	- เสื้อและหมอนอิง	- โถงใส่น้ำ และ กระบวยตักน้ำ	-	-	- ครกตำข้าว
1.2 ยานพาหนะ	-	- ม้า	- ช้าง ม้า เกวียน	- ม้า	-	- ช้าง	- ม้า เกวียน
2. Social code							
2.1 ความสัมพันธ์ ในครอบครัว	-	-ความสัมพันธ์ระหว่าง สินสมุทรที่มีต่ออภิมณี (พ่อและลูก) ที่ช่วยเหลือ ให้หนีออกจากคุกสมุทร	- ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ และลูกในตอนท้องคำจะต้อง ไปเป็นตัวประกันอยู่ที่หงสาวดี	- สามีจะไปทำงานนอก บ้านเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว อาหารร่วมกัน ส่วนภรรยาจะเลี้ยงลูก และดูแลบ้าน	- ครอบครัวจะทาน อาหารร่วมกัน	- ความสัมพันธ์ระหว่าง พี่น้อง โดยผู้เป็นน้องจะ ให้ความเคารพผู้เป็นพี่	-
2.2 ความสัมพันธ์ ระหว่างเพื่อน	-	-	- ในตอนที่เพื่อนๆ ขององค์คำ ไปช่วยทำความสะอาดหนังสือ ที่หอคำหลวงเมื่อครั้งถูกลงโทษ	- ในตอนที่หนูหิ่นนำ ข้าวหลามมาแบ่งให้ เพื่อนๆ ได้ทานกัน	- ในตอนที่เพื่อนๆ ช่วยเล่นดนตรีเพื่อ หาเงินมาใช้ให้พ่อคำ	-	-
2.3 ความสัมพันธ์ ระบบอาวุโส	-	-ลูกศิษย์ที่มีความ เคารพอาจารย์	- ทหารที่มีความจงรัก ภักดีต่อกษัตริย์	- ชาวบ้านที่เคารพ นับถือครู	- ลูกศิษย์ที่มีความ เคารพอาจารย์	- ลูกศิษย์ที่มีความ เคารพอาจารย์	- ทหารที่มีความจงรัก ภักดีต่อกษัตริย์

3. Cultural code

-	- การละเล่น ม้าก้านกล้วย	- ศาสนา พระสงฆ์จะมีบทบาท ในเรื่องการให้ความช่วยเหลือ	- การละเล่น ชีผ้าส่งเมือง - วัฒนธรรมการบริโภค ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ของชาวชนบทที่จะเก็บ ของป่ามาทำอาหาร	- วัฒนธรรมการบริโภค ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ลักษณะของอาหาร ได้รับอิทธิพลมาจากจีน	- การละเล่นฟ้อนรำ - พิธีกรรม ความเชื่อ ทางไสยศาสตร์	- การทำบุญตักบาตร - พิธีกรรม พิธีหลังน้ำ ทักซิโงทก	
-	- ที่อยู่อาศัย มีความผสม ผสานให้มีความทันสมัย แบบตะวันตก	แก่ผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน เป็นที่พึ่งให้กับชาวบ้าน	- ที่อยู่อาศัย เป็นบ้านไม้ มีได้ถุนสูง	ได้รับอิทธิพลมาจากจีน ในเรื่องการใช้ตะเกียบ	- ที่อยู่อาศัย เรือนไทย - เครื่องแต่งกายทรงผม มีการผสมผสานรูป แบบทรงผมมาจาก	- ที่อยู่อาศัย เรือนไทย - เครื่องแต่งกายทรงผม มีการผสมผสานรูป แบบทรงผมมาจาก	
-	- เครื่องแต่งกายผสมผสาน ระหว่างเครื่องแต่งกายของ และตะวันตก ในเรื่องของ เสื้อผ้าและทรงผม	- การละเล่น การเล่นชนไก่ และการเล่นม้าก้านกล้วย	- ที่อยู่อาศัย เป็นบ้านไม้ มีได้ถุนสูง	- ที่อยู่อาศัย เปลี่ยน แปลงจากเดิมจากเป็น	- เครื่องแต่งกาย เรือนไทย สวมผ้าคาดเอว	- เครื่องแต่งกาย เรือนไทย สวมผ้าคาดเอว	
-	- พิธีกรรม พิธีแสดง ความรักภักดีของราช องค์ราชันที่มีต่อกษัตริย์	- พิธีกรรม พิธีหลังน้ำ จัดเป็นสำหรับอาหาร	- ที่อยู่อาศัย ภาพปราสาทราชวัง - เครื่องแต่งกายเสื้อผ้า แต่ทรงผมมีการผสมผสาน รูปแบบผมจากการตุนญี่ปุ่น	- เครื่องแต่งกาย เรือนไทย สวมเสื้อและกางเกงผ้าฝ้าย	- พิธีกรรม พิธีหลังน้ำ เป็นตึกแถว แต่ยังมีควม เป็นไทยในเรื่องส่วนผสม	- พิธีกรรม พิธีหลังน้ำ เป็นตึกแถว แต่ยังมีควม เป็นไทยในเรื่องส่วนผสม	
-	- การไหว้ และนั่งพับเพียบ - อาชีปกสิกรรม และค้าขาย - ความเชื่อเรื่องการขอพรจาก สิ่งศักดิ์สิทธิ์ พุทธศาสนา	- ที่อยู่อาศัย ภาพปราสาทราชวัง - เครื่องแต่งกายเสื้อผ้า แต่ทรงผมมีการผสมผสาน รูปแบบผมจากการตุนญี่ปุ่น	- การไหว้ และนั่งพับเพียบ - อาชีปกสิกรรม และค้าขาย - ความเชื่อเรื่องการขอพรจาก สิ่งศักดิ์สิทธิ์ พุทธศาสนา	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่
-	- การไหว้ และนั่งพับเพียบ - อาชีปกสิกรรม และค้าขาย - ความเชื่อเรื่องการขอพรจาก สิ่งศักดิ์สิทธิ์ พุทธศาสนา	- ที่อยู่อาศัย ภาพปราสาทราชวัง - เครื่องแต่งกายเสื้อผ้า แต่ทรงผมมีการผสมผสาน รูปแบบผมจากการตุนญี่ปุ่น	- การไหว้ และนั่งพับเพียบ - อาชีปกสิกรรม และค้าขาย - ความเชื่อเรื่องการขอพรจาก สิ่งศักดิ์สิทธิ์ พุทธศาสนา	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	- การไหว้ขอบคุณเมื่อได้รับ สิ่งของจากผู้ใหญ่	

4. Personal code

-	- ตอบแทนผู้มีพระคุณ	-	- การอพยพของคนชนบท ที่เข้ามาทำงานในกทม.	- ค่านิยมของพ่อแม่ ที่ให้ลูกเรียนหมอ	- ความกตัญญูต่อ บิดามารดา	-
---	---------------------	---	--	---	------------------------------	---

การสร้างรหัสมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ซึ่งวัฒนธรรมถือว่าเป็นระบบของการสร้างรหัสที่มีบทบาทสำคัญของมนุษย์ ความรู้เรื่องรหัสจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งในแต่ละสังคมจะมีวัฒนธรรมแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์ แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนไทยมีรหัส สัญลักษณ์ แฝงอยู่ในตัวบท (Text) อยู่มากมาย สัญลักษณ์ในการ์ตูนไทยประกอบด้วยภาพเหมือน (Icon) เป็นภาพที่สามารถเข้าใจได้ ทั้งปรากฏในลักษณะที่เป็นสิ่งก่อสร้าง หรือสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ การแสดงอารมณ์ หรือท่าทางของตัวการ์ตูน รวมทั้งการใช้แสง-สีของฉาก เป็นต้น และสัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการแสดงอารมณ์ ใช้แทนเสียง และแทนคำพูดและคำบรรยายที่เป็นลักษณะเฉพาะของการ์ตูนไทย นอกจากนั้นรหัสต่างๆ ในการ์ตูนไทย ได้สะท้อนมาจากวัฒนธรรมของไทยอีกด้วย รหัสทางวัฒนธรรมนี้เป็นเครื่องมือในการกำกับและถ่ายทอดความหมายในการผลิตการ์ตูนไทย จึงถือได้ว่าการ์ตูนไทยเป็นสินค้า หรือผลผลิตทางวัฒนธรรมชนิดหนึ่ง

ตัวละครหรือตัวการ์ตูน

ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนไทย มีลักษณะที่คล้ายกัน โดยแบ่งออกเป็น

1. พระเอก (Hero)

ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นพระเอกมีลักษณะเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการ์ตูนแนวรักนั้นพระเอกจะมีลักษณะบุคคลในอุดมคติ คือต้องหน้าตาดี เป็นคนดี มั่นคงในความรัก เป็นคุณลักษณะของตัวเอกที่เป็นแบบ (Righteous hero) เป็นพระเอกที่มีคุณธรรมสูง สะท้อนให้เห็นถึงความหวังของผู้หญิง ซึ่งก็คือนักเขียนได้เข้าใจถึงความต้องการของผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงได้ดี หรือบางเรื่องไม่ได้เป็นคนในอุดมคติ ไม่ต้องเป็นคนหล่อ แต่มีความสามารถเฉพาะตัว และนอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นแนวเรื่องที่ผู้ชายนิยมอ่านนั้น พระเอกจะเป็นคนที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าคนดู เช่นเหาะเหินเดินอากาศได้ มีพลังสูง และพระเอกอีกประเภทหนึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นก็คือพระเอกที่มีพลังอำนาจต่ำกว่าคนดู ไม่เอาไหน ซึ่งพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นได้สะท้อนความคิดฝันของผู้รับสารและผู้ส่งสารได้เป็นอย่างดี

ในการ์ตูนไทย จะแตกต่างจากพระเอกการ์ตูนญี่ปุ่น พระเอกในการ์ตูนไทยจะหน้าตาดี เป็นผู้มียศฐาบรรดาศักดิ์ หรือมีความสามารถทางด้านการทำงาน มีคุณธรรม หรือมีพรสวรรค์ในด้านอื่นๆ

2. นางเอก (Princess)

นางเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นผู้หญิงเรียบร้อย น่ารัก อ่อนหวาน เป็นคนดีต้องประสบปัญหาเกี่ยวกับความรัก นางเอกในการ์ตูนผู้ชายมักไม่ได้แสดงบทบาทมากนัก มักเป็นตัวละครเสริมเรื่อง อย่างไรก็ตามการ์ตูนที่มีนางเอกทำให้เรื่องน่าติดตาม และน่าสนใจกว่าเรื่องที่ไม่มีนางเอก ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนไทยนางเอกเป็นผู้หญิงสวย เรียบร้อย น่ารัก เป็นเพศที่อ่อนแอ ต้องให้พระเอกช่วยเหลือ หรือได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น มักจะไม่ได้มีปรากฏทุกเรื่องแล้วแต่เนื้อหา เช่นเรื่อง หนูหิ่นอินโนนินหนั เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในวัยเด็กของหนูหิ่น

3. ผู้ช่วย / ผู้ให้ (Helper / Donor)

ตัวการ์ตูนในญี่ปุ่นสามารถแสดงบทบาทได้มากกว่า 1 บทบาท เป็นทั้งผู้ช่วยและผู้ส่งสาร ซึ่งจากการที่ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแสดงบทบาทได้หลายบทบาทในคราวเดียวกัน เป็นการแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของบทบาทตัวละคร ไม่ได้มีบทบาทเฉพาะบทบาทใด บทบาทหนึ่งอย่างเดียว

ในการ์ตูนไทยตัวละครที่เป็นผู้ช่วยและผู้ให้ พบในการ์ตูนบ้างซึ่งจะแสดงบทบาทเป็นผู้ช่วยเหลือพระเอก หรือเป็นผู้ส่งสารเหมือนกับในการ์ตูนญี่ปุ่น เช่นกัน

4. ผู้ร้าย (Villan)

ผู้ร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้จำกัดเฉพาะว่าเป็นเพศชายหรือเพศหญิง แล้วแต่แนวเรื่อง ถ้าแนวเรื่องเป็นการต่อสู้ส่วนใหญ่ผู้ร้ายจะเป็นเพศเดียวกับตัวเอก แต่สังเกตได้ว่าในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ผู้ร้ายของเรื่องมักเป็นเพศชาย ในการเดินทางของพระเอกแต่ละครั้งนั้นจะต้องเผชิญหน้ากับผู้ร้ายตลอดเวลา ซึ่งเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้ชายมักเป็นผู้ร้ายมากกว่าผู้หญิง เนื่องจากผู้ชายมีอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง ตัวละครผู้ร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นแล้วตัวละครผู้ร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นมักเป็นผู้ร้ายกลับใจคอยช่วยเหลือพระเอกภายหลัง

ในการ์ตูนไทยตัวละครผู้ร้ายส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย เนื่องจากแนวเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องสงคราม การต่อสู้ เหตุผลที่ทำให้ผู้ชายมักเป็นผู้ร้ายมากกว่าผู้หญิง ก็คือเนื่องจากผู้ชายมีอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง ทั้งด้านร่างกาย และอารมณ์ และส่วนใหญ่ตัวละครผู้ร้ายในการ์ตูนไทยจุดจบของเรื่องจะได้รับการโทษจากการกระทำไม่ดี ตามความเชื่อแนวคือนิยมของไทยที่ว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว หรือธรรมะย่อมชนะอธรรม

5. ผู้ช่วยเหลือ (Helper)

ในการ์ตูนญี่ปุ่นตัวละครที่เป็นผู้ช่วยมักจะมีอยู่ทุกเรื่อง จะพบผู้ช่วยทำหน้าที่คอยช่วยเหลือนางเอก หรือพระเอก เนื่องมาจากลักษณะทางสังคมของคนญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มมากกว่าบุคคล ดังนั้นพระเอกจะชนะผู้ร้ายได้ต้องได้รับการช่วยเหลือจากผู้ช่วย

การ์ตูนไทยพบตัวละครนี้ผู้ช่วยเหลือเกือบทุกเรื่อง จะคอยช่วยเหลือพระเอก หรือนางเอก เช่นเดียวกัน เพื่อสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่องชวนติดตามในการอ่าน และช่วยสร้างปมประเด็นในการดำเนินเรื่อง และนำไปสู่การช่วยเหลือตัวละครพระเอกและนางเอก

6. ผู้ให้ (Donor)

ผู้ให้ในการ์ตูนญี่ปุ่นมักเป็นตัวละครที่อายุมาก มีประสบการณ์มาก หรือเป็นเพื่อนกับพระเอก หรือนางเอก สังเกตได้ว่าผู้ให้จะเป็นเพศเดียวกับตัวเอก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้ให้ที่เป็นเพศเดียวกับตัวเอกนั้นจะเข้าใจปัญหาของตัวเอกได้ดี และสามารถช่วยแนะนำแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ลุล่วงไปได้

ในการ์ตูนไทย ตัวละครผู้ให้พบมากส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่มีอายุมาก ประสบการณ์มาก เช่นเดียวกับในการ์ตูนญี่ปุ่น คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ กับพระเอก ให้แก้ไขปัญหาต่างๆ ได้

7. ผู้ส่งสาร (Dispatcher)

ในการ์ตูนญี่ปุ่นมักพบตัวละครที่เป็นผู้ส่งสารน้อย เนื่องจากส่วนใหญ่ตัวเอกจะเป็นผู้ดำเนินเรื่อง และเป็นผู้พบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง บางครั้งผู้ส่งสารจะมักพบในบางแนวเรื่อง

ส่วนการ์ตูนไทยพบตัวละครนี้น้อยมากเนื่องจากตัวละครที่เป็นพระเอกจะเป็นผู้ดำเนินเรื่อง แต่จะมีบางเรื่องที่มีตัวละครนี้อยู่เช่น เรื่องหนูหิ่นอินโนนินหันแห่ ที่หนูหิ่นเป็นตัวละครบอกเล่าความเป็นอยู่ในชนบท ผ่านการเล่าให้เจ้านายสาวคุณมิลค์ฟัง

8. พระเอกจอมปลอม (False Hero)

ในการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะไม่พบตัวละครประเภทนี้ นอกจากบางแนวเรื่อง เช่น สืบสวน สอบสวนที่พระเอกจอมปลอมถูกพระเอกเปิดเผยความจริงว่าตัวเองเป็นคนร้าย ส่วนในการ์ตูนไทยก็ไม่ค่อยพบตัวละครนี้ในการ์ตูนไทยเช่นกัน

ตัวละครในการ์ตูนไทยผู้ผลิตได้นำเนื้อหาเดิมคือ “ความเป็นไทย” ของวรรณคดีไทย เช่น พระเอกมีภรรยาหลายคน เป็นคนเจ้าชู้ หน้าตาดี เป็นลูกกษัตริย์ ยังคงไว้จากเนื้อหาเดิมของวรรณคดีได้ ยังคงตัวละครหลักๆ ไว้แต่ก็นำเอาตัวละครที่ผู้อ่านไม่รู้จัก หรือไม่คุ้นเคยชื่อในวรรณคดีมาใส่ในการ์ตูนให้อ่านได้เข้าใจง่ายขึ้น และเพิ่มตัวละครใหม่ๆ เข้าไปในเนื้อเรื่องโดยนำมาดัดแปลงใหม่ ตัวอย่างเช่น การให้อภิมณีนึกจ้องจำอยู่ในคุกสมุทร แทนการที่ให้อยู่ในถ้ำในป่าเขาตามเนื้อเรื่องแต่ผู้เขียนได้ปรุงแต่งให้มีความสนุกสนานตื่นเต้น และสร้างปมของเนื้อเรื่องใหม่ นอกจากนี้ผู้ผลิตยังได้นำเสนอจุดเด่นของตัวละครไทยในอดีตไว้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้อ่านรู้จักตัวละคร และตัวละครอื่นๆ ในเรื่องนอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมโดยสร้างตัวละครใหม่ๆ ดังที่คุณอิศเรศได้กล่าวไว้ว่า

“...เพราะจากเดิมที่ไม่มีใครรู้จักเลย คนจะรู้จักอภิมณีนี่คำว่าซีเจ๊อก ซีนางยักษ์ แล้วก็เป่าปี่ เด็กจะไม่รู้ว่าจริงๆ มีนางละเวง...เรามองว่าที่เราทำไปมันดีไม่มันไม่ใช่การทำลายวัฒนธรรมไทย เป็นการปลุกกระแส ...ตอนแรกเราก็คุยกันว่าเอาแบบไหนดี ตามต้นแบบเลยมัย แต่คุยไปตามลักษณะของพระเอกไทยยุคเก่าพระเอกไทยเจ้าชู้ หลายเมีย เป่าปี่ฆ่าเมียเก่า หนีไปกับเมียใหม่ มันเป็นเรื่องที่ขายไม่ได้ คนยุคปัจจุบันไม่ยอมรับ...เพราะฉะนั้น หนึ่งเราจะดัดแปลงมันแค่ไหนดี ลงท้ายเอาเป็นว่าด้วยคุณสมบัติของอภิมณีนี่เป็นแฟนตาซีอยู่แล้ว สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ได้รับการยกย่องมากก็คือจินตนาการที่ล้ำเลิศ แต่ว่าพอปัจจุบันตัวจินตนาการนั้นขายไม่ได้ เพราะมันมีหมดแล้วอย่างกดปุ่มแล้วรถเลื่อนมา เรือดำน้ำ คนไม่รู้สึกถึงความแปลกใหม่ เพราะฉะนั้นถ้าจะขาย ส่วนที่เป็นบทกลอนมันก็ขายไม่ได้ มันก็ต้องตีความโดยใช้เค้าโครงเดิม ใช้ความเป็นแฟนตาซีเดิมมาตีความอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อเรียกร้องความสนใจจากคนอ่าน เป็นการคุยกันระหว่างนักเขียน บรรณาธิการแล้วหาจุดตรงกลาง...บางทีการแตกโครงเรื่องไม่ได้วางแบบนั้นมาตั้งแต่ต้น พอมาสะดุดอะไรที่เป็นปมมาแตกโครงเรื่องใหม่ได้...” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนไทยมาทั้งหมด ทำให้ดูการปรับตัวและความ เป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภทซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้
2. ประเภทของการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ
3. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

1. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้

ด้วยยังมีประเภทของการ์ตูนไทยบางส่วนที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้ได้เกือบทั้งหมด คือ เป็นการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งและวาดเรื่องโดยสอดแทรกความเป็นไทยไว้ให้กับผู้อ่าน ไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัวละคร ลายเส้น ภาษา และรหัสทางวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งปรากฏอยู่ในแนวเรื่องประเภทการ์ตูน

- เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหีนฮินฮินโนฮินแห่

2. ประเภทของการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ

เนื่องจากผู้วาดภาพได้รับอิทธิกรอ่านจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลานาน ทำให้การ์ตูนไทย ส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีลักษณะของภาพที่วาดออกมา ยังคงมีลักษณะคล้ายกับภาพการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลของเรื่องลายเส้น สัญลักษณ์ต่างๆ แต่ผู้วาดและผู้เขียนเรื่องก็ยังคงมีสอดแทรก “ความเป็นไทย” ผสมผสานอยู่ในเนื้อเรื่อง ภาพ ตัวละคร ผ่านรหัส และสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างไม่ ติดขัด เพื่อสร้างรูปแบบการนำเสนอให้ทันสมัย และถูกใจกลุ่มเป้าหมายของผู้อ่านคือกลุ่มเด็กและ วัยรุ่น ซึ่งปรากฏอยู่ในแนวเรื่องประเภทการ์ตูน ดังนี้

- เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซำก้า
- เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู่ แผนดิน
- เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิक्सเวอร์ชัน
- เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร
- เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

3. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนไทยทั้งหมดมีประเภทการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือ ความเป็นไทยอยู่ในเนื้อเรื่อง ภาพ ลายเส้น ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย คือแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH เนื่องจากปัญหาส่วนใหญ่ของการผลิตการ์ตูน แนวนี้จะต้องอาศัยผู้ที่มีจินตนาการ และประสบการณ์ในการเขียน ซึ่งในประเทศไทยยังมีการ์ตูน ประเภทนี้น้อยมากทำให้ความเป็นไทยที่จะปรากฏในเรื่องแนวนี้ไม่มีให้เห็น

จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยใน ปัจจุบันนั้น ส่วนใหญ่จะมีการผสมผสานจากหลากหลายวัฒนธรรม ซึ่งผู้เขียนได้ใส่ความเป็นไทย ไม่ว่าจะโดยทางตรง หรือทางอ้อม โดยผ่านรหัสและสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างลงตัว จะด้วยการดัดแปลง

โครงเรื่อง หรือเนื้อเรื่อง แต่จุดประสงค์ก็เพื่อจะแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาติพันธุ์ของงาน ซึ่งนักเขียนและนักวาดภาพต้องพยายามแสดง “ความเป็นไทย” ผ่านการ์ตูนไทยให้มากขึ้น ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เป็นไทยแท้แต่ก็มีลักษณะที่บ่งบอกถึงความเป็นไทยให้ผู้อ่านได้สัมผัสจากภาพการ์ตูนเพื่อมุมมองของบุคคลภายนอกวงการที่ต้องการเห็นผลงานของนักเขียนมีเอกลักษณ์แตกต่างจากการ์ตูนชาติอื่นๆ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือก และตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนในตลาดต่างๆไป ได้รับอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนต่างประเทศ โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น และฝรั่งอย่างมาก ทำให้หนังสือการ์ตูนไทยมีอยู่บนแผงหนังสือน้อยมาก ทั้งนี้เนื่องจากปัจจัยต่างๆมากมายทำให้เป็นสาเหตุที่การ์ตูนไทยไม่พัฒนาไปถึงจุดหมายได้

การพัฒนางานการ์ตูนไทยนั้น จำเป็นที่จะต้องศึกษารายละเอียดในการปรับตัวและพัฒนาในองค์ประกอบต่างๆ และความต้องการของผู้บริโภคที่จะต้องนำเสนอในรูปแบบใด จากการวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนไทย และองค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ในบทที่ผ่านมาจะส่งผลให้การวิเคราะห์และพัฒนาการ์ตูนไทยให้มีความน่าสนใจ และนำไปสู่การพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทยให้มีคุณภาพ

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย โดยนำผลจากการสัมภาษณ์บรรณาธิการและผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อสรุปและผลว่าอะไรคือปัจจัยเบื้องหลังอย่างไรที่นำเสนอรูปแบบหนังสือการ์ตูนไทย

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการปรับตัวของการ์ตูนไทย

1. ผู้ส่งสาร (Sender)

ผู้ส่งสารในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มแรก นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทย ในช่วงที่ 1 นี้ เกิดจากการเขียนภาพล้อ ซึ่งต่อมาพัฒนามาเป็นการ์ตูนเรื่องยาวรวมเล่ม และการ์ตูน-นิตยภาพ กลุ่มที่สอง คือสำนักพิมพ์ ผู้ผลิตและจำหน่ายหนังสือการ์ตูน

ปัญหาของผู้วาดและนักเขียน

1.1 ในยุคแรก นักวาดภาพมีระบบการทำงานทั้งหมดแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว คือการคิดเนื้อเรื่องและวาดรูปเอง ผู้วาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จะมีฝีมือเชิงศิลป์ แต่ไม่มีจินตนาการ

1.2 ค่าตอบแทนของนักวาดภาพการ์ตูนไทยมีอัตราที่ต่ำทำให้นักวาดภาพไม่ค่อยมีแรงจูงใจในการทำงาน

สาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนไทยไม่ค่อยได้รับความนิยม เนื่องจากผู้เขียนขาดทักษะในการคิดโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องใหม่ๆ ทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อเรื่องเดิม และปัญหาอีกประการหนึ่งคือค่าตอบแทนของนักเขียนที่ต่ำด้วยระบบการทำงานการเขียนการ์ตูนหนึ่งเล่ม จะต้องมียิมงาน บุคลากรที่แบ่งหน้าที่กันทำงาน คิดโครงเรื่อง วาดภาพ ลงสี ตัดเส้น ฯลฯ แต่ในอดีตผู้เขียนการ์ตูนคนเดียวทำหน้าที่ทั้งหมดเพียงคนเดียว ทำให้ไม่สามารถผลิตงานได้ตามความต้องการและทันกำหนดให้แก่ผู้อ่านได้ ทำให้การ์ตูนไทยไม่พัฒนา

“...ในส่วนตัวผมคิดว่าที่ถามว่าการ์ตูนไทยถ้าเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นคือถ้าเรื่องการวาด การแต่งเรื่อง คือเราต้องยอมรับว่าเราตามหลังเขามาสิบปีอย่างเรื่องพัฒนาการการวาดเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือเนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องก็คือของเขาก็แต่งมานาน ตอนแรกอาจจะมียิมคร่ำ บู้ ก็ฟ้า ไม้ก็แบบแต่ที่นี้พอวงจรมันเริ่มตีบตันเขาก็จะหาทางแต่งเรื่องในแบบอื่นๆ ออกมา ผมว่ามันคงยากและทำให้เราโตแบบไม่แข็งแรงถ้าอย่างตอนนี้ของเรามันยังเป็น three in one ของไทย เขาคิดเอง ตัดเส้นแต่งภาพเขียนเนื้อเรื่องเอง อันนั้นคือข้อแตกต่างของไทยกับญี่ปุ่นซึ่งเราหวังว่ากระแสตอบรับมันเริ่มดีขึ้นมันก็น่าจะทำให้หลายๆ คนหันมามองในวงการนี้ ผมมองว่าในส่วนของเราเราก็ทำหน้าที่ให้ดีที่สุดคืออย่างตอนนี้ในฐานะผู้ผลิต ผู้เขียนก็มีความมุ่งมั่นที่จะถ้าเขียนไปแล้วคนอ่านต้องสนุก คนอ่านต้องชอบ” (ถนเศรษฐ์ ปรีดารัตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

สิ่งสำคัญที่จะทำให้การ์ตูนไทยพัฒนาได้นั้นบุคลากรเป็นสิ่งสำคัญ ระบบการทำงานของการ์ตูนไทย เมื่อดูจากช่วงแรกจะเห็นได้ว่าเป็นการทำงานแบบวันแมนโชว์ คือทำคนเดียวไม่มีทีมช่วยทำ ช่วยในการเขียนหรือแม้แต่วิจัย ค้นหา ถึงความสนใจของผู้บริโภค การทำงานคนเดียวต้องอาศัยความเป็นอัจฉริยะอย่างรอบด้าน ในเชิงการ์ตูน ซึ่งปัจจุบันปัญหานี้ก็ยังคงมีอยู่ ทำให้เห็นได้ว่านักวาดภาพ นักเขียนการ์ตูนของไทยยังขาดคุณภาพ และทักษะอยู่มาก การที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทยให้มีคุณภาพก็ต้องพัฒนาที่นักเขียนการ์ตูนให้สามารถคิดและเขียนเรื่องขึ้นเองได้ หรือการสร้างทีมงานที่มีการทำงานเป็นทีม เมื่อสามารถพัฒนาในสิ่งเหล่านี้ได้ หนังสือการ์ตูนที่ผลิตออกมาก็มีคุณภาพ

“...นักเขียนการ์ตูนไทยจะมีอยู่สองแบบคือคนเขียนเรื่องเก่ง กับคนวาดภาพเก่ง จะหาคนเก่งทั้งสองอย่างยาก ส่วนมากคนที่วาดภาพเก่งก็จะดึงมาวาดเรื่องสั้น ขณะคนที่คนเขียนเรื่องเก่งก็ตายพอเด็กอ่านบ๊อบภาพไม่ดึงดูดใจเด็กก็ปิด” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

และปัญหาสำคัญของนักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนอีกประการหนึ่งคือ ค่าตอบแทนที่ยังคงมีอัตราต่ำอยู่มาก ทำให้บุคคลเหล่านี้ไม่สามารถยึดเป็นอาชีพหลักได้ ทำให้นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่ทำงานแบบอาชีพอิสระ และต้องมีการพัฒนาบุคลากรในด้านนี้ให้มีความสามารถและมีจำนวนมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ตลาดหนังสือการ์ตูนไทยเป็นในรูปแบบอุตสาหกรรม

“...ค่าตอบแทน...แต่หัวใจของไม่ว่าจะเป็นของการ์ตูน นิยาย หนังสือ เรื่องที่ดีมีบทที่ดี การนำเสนอในรูปแบบที่ไม่สะดุด...เพราะมีหลายคนที่ประสบความสำเร็จไม่ใช่วาดรูปเก่งอย่างเดียว หลายคนที่ว่าวาดรูปได้มาตายตรงที่คิดมุข คิด plot เรื่องไม่ได้ แต่หลายคนที่เป็นนักเขียนการ์ตูนที่ยังเขียนรูปไม่ค่อยสวย อย่างพี่ต่าย เขาก็ไม่ได้เขียนสวยมากแต่มุขเขาดีมาก เขาประสบความสำเร็จ นักเขียนระดับต้นๆ ของเมืองไทย เราไม่ได้เรียนศิลปะมาด้วย มันบ่งบอกได้ว่าถ้ามี plot เรื่องที่ดี เขียนบทที่ดี อย่างอื่นพัฒนาได้ ตัวการ์ตูนพัฒนาได้” (ผดุง ไกรศรี, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

ปัญหาของสำนักพิมพ์

1.3 ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ราคากระดาษ และหมึกพิมพ์มีราคาสูง ทำให้เกิดภาวะของการชะงักของตลาดหนังสือการ์ตูนไทยไปในช่วงเวลาหนึ่ง เนื่องจากวัตถุดิบสำคัญของการผลิตหนังสือการ์ตูนคือกระดาษหากกระดาษมีราคาแพง ก็จะทำให้หนังสือการ์ตูนมีราคาแพงตามราคาวัตถุดิบ

1.4 ธุรกิจหนังสือการ์ตูนไทยยังไม่ได้ทำในระบบธุรกิจอย่างจริงจัง จะเห็นได้จากหากการ์ตูนประเภทใดเป็นการ์ตูนที่อยู่ในช่วงกระแสที่ผู้อ่านสนใจ นายทุนหรือสำนักพิมพ์ต่างๆ ก็จะมีหันมาผลิตหนังสือการ์ตูนแนวกระแสทันที ทำให้คุณภาพของงานที่ออกมาต่ำ ไม่มีการค้นคว้าหาสิ่งใหม่ๆ มานำเสนอให้กับผู้อ่าน

ในที่นี้คือผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย เดิมผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 4 จะพบว่าการ์ตูนไทยช่วงที่ 1 ผู้ผลิตการ์ตูนไทยจะสรรหาและดัดแปลงโครงเรื่องจากการ์ตูนอเมริกา เป็นโครงเรื่องที่นำติดตามและไม่เคยมีมาก่อนในการ์ตูนไทย และยังคงสอดแทรกความเป็นไทยในเรื่องลายเส้นที่มีลายไทย เน้นภาพความสมจริงของฉาก และความเชื่อของคนไทย ซึ่งได้กระแสการตอบรับจากผู้อ่านทั้งเด็กและผู้ใหญ่เป็นอย่างดี

ส่วนของสำนักพิมพ์ที่พิมพ์หนังสือการ์ตูนนั้นทำหน้าที่อยู่ 2 อย่างคือ การทำการค้า และทำหน้าที่ผลิตผลงานที่มีคุณภาพสร้างสรรค์สังคม ซึ่งส่วนใหญ่สำนักพิมพ์จะทำหน้าที่เพียงเพื่อการค้า เพื่อความอยู่รอดขององค์กรจนละเลยสิ่งที่จะต้องสร้างสรรค์สังคม และหนังสือที่ผลิตออกมา

ให้มีคุณภาพ การที่จะทำให้ผู้ผลิตสามารถผลิตหนังสือที่มีคุณภาพออกมาได้นั้นจะต้องอาศัยการสนับสนุนจากภาครัฐ และพัฒนาให้ตลาดหนังสือการ์ตูนไทยเป็นไปในรูปแบบอุตสาหกรรม คือการขยายฐานผู้อ่านหนังสือให้มีจำนวนมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ต้นทุนการผลิตต่ำลงเพราะการผลิตมีจำนวนมากขึ้นและมีผู้บริโภคมากขึ้น วงจรของตลาดหนังสือก็จะสามารถอยู่ได้

และนอกจากนี้วัตถุประสงค์ในการผลิตที่สำคัญของการผลิตหนังสือคือ กระจาย ภาครัฐต้องสนับสนุนการลดภาษีกระดาษให้ต่ำลงเพื่อที่จะได้ลดต้นทุนและส่งผลให้เกิดการขยายฐานผู้อ่านหนังสือมากขึ้น เพราะส่วนหนึ่งหากวัตถุประสงค์ที่ผลิตมีราคาต่ำ การตั้งราคาหนังสือก็จะต่ำตามไปด้วย ประกอบกับจำนวนที่ผลิตออกเมื่อมีจำนวนผู้อ่านมาก สิ่งเหล่านี้จะทำให้ตลาดหนังสือการ์ตูนไทยเป็นไปในรูปแบบอุตสาหกรรม

2. ตัวสาร (Message)

ปัญหาสำคัญของการผลิตหนังสือการ์ตูน ประกอบด้วย

2.1 เนื้อหา

หากการ์ตูนไม่มีความหลากหลายของเนื้อหาแล้วผู้อ่านก็จะไม่ให้ความสนใจ ดังนั้นผู้ผลิตจึงพัฒนาเนื้อหาให้น่าสนใจ เป็นการสร้างโอกาสให้การ์ตูนไทยหลายเรื่องได้ผ่านสู่สายตาผู้อ่าน และสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ผลิตหันมาสนใจพัฒนาการ์ตูนไทยก็คือ เรื่อง “ลิขสิทธิ์” การนำเข้าของการ์ตูนจากต่างประเทศเข้ามาแปลในเมืองไทย ทำให้ผู้ผลิตมองเห็นความสำคัญของการปรับตัวและพัฒนาทั้งเนื้อหาให้มีความหลากหลายเพื่อเป็นตัวเลือกให้กับกลุ่มผู้อ่านทุกเพศทุกวัยและรูปแบบการนำเสนอ โดยให้ผู้วาดการ์ตูนไทยเริ่มปรับตัวในส่วนของเนื้อเรื่องซึ่งอาจจะเป็นเรื่องที่ผู้อ่านคุ้นเคยเช่นเรื่องจากวรรณคดี ประวัติศาสตร์และปรับเนื้อหาให้เข้ากับยุคสมัย เพิ่มตัวละคร การดำเนินเรื่องต้องกระชับ เพื่อความสนุกสนานของเนื้อหาให้ผู้อ่านติดตาม และลายเส้นปรับแบบที่ผู้อ่านให้การตอบรับและต้องการจนถึงขั้นพัฒนาไปเป็นลายเส้นของผู้เขียนเอง ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนเริ่มกลับมาสู่ตลาดการ์ตูนไทยอีกครั้ง จนเกิดกระแสการตอบรับจากผู้อ่านเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยนำเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านคุ้นเคยโดยดัดแปลงเพิ่มเติมให้มีความสนุกและทันสมัยเข้าไปในเนื้อเรื่อง

ความหลากหลายของโครงเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งปัจจุบันที่มาของการ์ตูนไทยในการนำมาเขียนอาจไม่จำเป็นต้องมาจาก เรื่องวรรณคดี ประวัติศาสตร์ หรือนวนิยาย แต่อาจมาจาก ภาพยนตร์ หรือแต่งขึ้นใหม่จากประสบการณ์ชีวิตของคนในชนบท มาเขียนในรูปแบบของ

การ์ตูน โดยการผูกเรื่องที่สนุกสนานแปลก ๆ ใหม่ ๆ มีหลายประเภท

“...หลังจากนั้นการ์ตูนไทยยุคใหม่ต่อมาเป็นลักษณะการ์ตูนไทยกึ่งการ์ตูนญี่ปุ่น จากตอนเริ่มแรกลงเรากการ์ตูนไทยในบูมนี้เด็กไม่ยอมอ่าน แล้วด่าด้วยเอามาทำไม แม้กระทั่งเริ่มยอมรับมากขึ้นเรื่อยๆ จนแยกไม่ออกว่าเขาไหนการ์ตูนไทย การ์ตูนญี่ปุ่น ถือว่าประสบความสำเร็จระดับหนึ่ง ตอนนั้นคนอ่านก็รู้แล้วว่าเขียนโดยคนไทยไม่เปิดข้ามแล้ว เปิดอ่านด้วย แต่ก็ยังมีไม่มากนักที่แบบอ่านการ์ตูนไทยก่อน อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นก่อนแล้วอ่านการ์ตูนไทยทีหลัง ที่คนไทยยอมรับการ์ตูนไทยเพราะลายเส้น และเนื้อเรื่อง ลายเส้นมันเป็นเหมือนหน้าตาที่จับคนอ่าน คือถ้าเปิดมาบีบลายเส้นไม่ดีก็ปิดแล้วไม่อ่าน แต่พอเห็นลายเส้นบีบหลังจากนั้นเนื้อเรื่องจะเป็นตัวจับว่าเขาจะอยู่กับเรามั้ย ถ้าเนื้อเรื่องไม่ดีแค่รวมเล่มแรกก็จบแล้ว ไม่ต้องพูดเล่มต่อไป แต่ถ้าเนื้อเรื่องดีโอเคเขาก็ให้ทำไปเรื่อย แต่ตรงนี้เป็นจุดอ่อน... การที่เอาวรรณคดีไทยมาส่วนหนึ่งไม่ได้ขายความเป็นไทย แต่ขายความเป็น Local มากกว่า คือเป็นส่วนหนึ่งที่ได้เปรียบ คือการทำการ์ตูนก็เหมือนกับการทำหนังเราแข่งเทคนิคเหมือนกับเขาได้ไหม ไม่ได้ แข่งด้าน Plot ด้านภาพเราสู้เขาได้มั้ย โอเคอาจจะสู้ได้แต่ก็ยังไม่เต็มที่เพราะงั้นส่วนหนึ่งที่จะเอามาขายให้คนไทยด้วยกัน ส่วนที่เอาชนะกันก็คือว่าความเป็น Local เวลาทำหนังไทยหรือการ์ตูนไทย ถ้าขายในส่วนที่คนอ่านมีส่วนร่วม คือจุดนี้จะเป็นจุดที่จะเข้าไปแข่งขันกับเขาได้ การให้คนอ่านมีส่วนร่วมคือเป็นสิ่งที่เขาเคยชิน คຸນชินอยู่แล้ว (อิศเรศ ทองปัสโนวี, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“...อีกอย่างเนื้อหาของการ์ตูนไทยเรากวน มันไม่ฉีกรูปแบบไปกว่านี้สักเท่าไร พอไปฉีกไปป๊อป ต้องเป็นนิทานไทย นิทานพื้นบ้าน วรรณคดี ถ้าอย่างนี้ผู้ปกครองก็ถือว่าเป็นการ์ตูนที่มีสาระ ถ้าจะฉีกไปในลักษณะที่เป็นหุ่นยนต์มัง เป็นเกี่ยวกับเรื่องวัยรุ่นหวานแหววบ้าง ซึ่งของญี่ปุ่น ของต่างชาติเขาจะมีหลากหลายแนวนะแต่เป็นการ์ตูนแล้วมีให้เลือก อย่างดราม่าบออลลูคุดและดุเดือด ถ้าให้ผู้ปกครองไทยอ่านบอกเป็นหนังสือไร้สาระ แต่ถ้าพูดถึงความนิยมเป็นความนิยมมหาดล ขนาดไปทำโลโก้ติดเครื่องบิน ไปทำเป็นหนัง เพราะความหลากหลายของเนื้อหาของการ์ตูนต่างชาติมากกว่า และอีกอันคือ ทศนคติของผู้ใหญ่เราว่าต้องเป็นนิทานพื้นบ้าน อะไรอย่างนี้ พอทางแตกป๊อป รุนแรงบ้างละ หวานแหววบ้างละ กลัว แต่ที่สุดเด็กก็ต้องหาอ่านเอง” (อารีเพน ฮะซานี, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

จากบทสัมภาษณ์หากเนื้อหาของการ์ตูนมีความหลากหลายและได้รับการส่งเสริมไปสู่สื่ออื่น เช่นภาพยนตร์ โทรทัศน์ แต่ทัศนคติของผู้ใหญ่มักจะมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ ถ้าเป็นการ์ตูนก็ต้องเป็นเรื่องที่ให้คุณธรรม จริยธรรม แต่การ์ตูนในชาติอื่นๆ มีหลากหลายที่เป็นการ์ตูน

กึ่งสารคดี การ์ตูนประวัติศาสตร์ การ์ตูนส่งเสริมการอ่าน ฯลฯ มีมากมายที่สามารถนำการ์ตูนไปประกอบในเนื้อหาเหล่านี้ได้

“...การ์ตูนไทยแทนที่จะมองตลาดนี้ด้านเดียวก็ต้องหาทางสอดแทรกเข้าไปในตลาดอื่นอย่างพวกการ์ตูนประกอบเรื่อง การ์ตูนลักษณะที่เรียกว่า comic essay คือเป็นการ์ตูนกึ่งสารคดี คือมีการ์ตูนเข้าไปประกอบเรื่อง มันต้องมองหลากหลายรูปแบบ ถ้ามองรูปแบบเดียวค่อนข้างจะแจ้งเกิดยาก” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“ในเชิงของโจทย์ธุรกิจยังคืออยู่และก็ปรับปรุงมาตลอดเรื่อยๆ พอเป็นการ์ตูนอารมณ์ขันสิ่งหนึ่งคืออารมณ์ร่วมสมัย ถ้าสังเกตดูในแก๊กจะพูดถึงเหตุการณ์ทั่วไป อย่างสมัยก่อนเป็นแก๊กบนรถเมล์เสมอ แต่ปัจจุบันต้องเป็นรถไฟฟ้า แก๊กมือถือซึ่งถ้าไปเปิดการ์ตูนเมื่อ 15 ปีก่อนไม่มีใครเล่นแก๊กนี้ มันบอกเล่าความเป็นไปของสังคมนี้ว่าถ้าสมมติการ์ตูนมีการล้อเลียนเรื่อง chat แสดงว่าช่วงนี้ chat อาละวาดใน พ.ศ.นี้มันบอกเล่าความเป็นไป เพราะมันมีความร่วมสมัยสูง เพราะว่าคนมันจะซ่า กับเหตุการณ์ที่คนมีส่วนร่วมด้วย” (โชติกา อุตสาหจิต, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

สำนักพิมพ์ต้องควบคุมการผลิตให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดด้วยการออกหนังสือมาหลากหลายเรื่องคละกันไป เพื่อให้เกิดการขายจำนวนมาก มากกว่าการหวังยอดขายในแต่ละเล่มให้เพิ่มมากขึ้นรวมถึงนำเรื่องที่ได้รับการนิยมนในอดีตนำมาผลิตพิมพ์ใหม่ (reprint)

2.2 ตัวละคร

อีกองค์ประกอบหนึ่ง ที่จะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะดึงดูดให้การ์ตูนน่าสนใจคือ การสร้างตัวเอก หรือคาแรคเตอร์ ดีไซน์ตัวละคร การสร้างตัวเอกขึ้นมาจะเป็นปัจจัยสำคัญของคนที่คิดเขียนการ์ตูน เพราะถ้าผู้อ่าน “ติด” ตัวเอกในการ์ตูนนั้นแล้วผู้เขียนก็จะสามารถสร้างโครงเรื่องต่อไปได้ ซึ่งตัวเอกที่ได้รับความนิยมส่วนใหม่ จะต้องมีความ “ไม่ธรรมดา” เป็นมนุษย์วิเศษ และมีพรสวรรค์อย่างได้อย่างหนึ่ง

สรุปแล้วปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ผลิตการ์ตูนไทยต้องแก้ไขและปรับตัว “สาร” คือ

1. เนื้อหาของการ์ตูนต้องมีความหลากหลาย ร่วมสมัย ตอบรับกับกลุ่มผู้อ่านทุกอายุทุกเพศ
2. การสร้างคาแรคเตอร์ของการ์ตูนให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้อ่าน

นอกจากเนื้อหาของการ์ตูนที่จะต้องสร้างสรรค์ให้มีความหลากหลายแล้วผู้ผลิตจะต้องปรับกลยุทธ์รับมือด้วยการระดมจัดพิมพ์หนังสือรูปเล่มใหม่สร้างความหลากหลายในตลาดเพื่อคละกันไป การสร้าง คาแร็กเตอร์การ์ตูนไทยสากลขึ้นมาเอง เพื่อต่อยอดไปยังธุรกิจเกี่ยวเนื่อง เกมออนไลน์ แอนิเมชัน หรือผลิตสินค้าโดยใช้คาแร็กเตอร์ของการ์ตูนไทยมาเป็นวัตถุดิบในการต่อยอดสินค้าและธุรกิจ ซึ่งถือว่าเป็นการปรับตัวของการผลิตหนังสือการ์ตูนไทยให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และอาจจะขยายฐานกลุ่มผู้อ่านไปยังกลุ่มอื่นๆ และตลาดการ์ตูนในต่างประเทศ

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่รู้จักเริ่มแรกคือการตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ ซึ่งต่อมาเมื่อได้รับกระแสการตอบรับที่ดีจากผู้อ่าน ผู้ผลิตก็จะทำรวมเล่มจำหน่าย จากที่กล่าวไปในบทที่ 4 การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทย ตลาดของหนังสือการ์ตูนจะมีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ด้วยเนื้อหาที่น่าสนใจ ทำให้อ่านแล้วเพลิดเพลินมีอยู่ในแหล่งของผู้ผลิตคือสำนักพิมพ์ นอกจากนี้ร้านเช่าก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ผู้อ่านสมัยก่อนที่ไม่ค่อยมีฐานะที่มีเงินมาซื้อหนังสืออ่าน ก็จะอาศัยร้านเช่าหนังสือหามาเช่าอ่านกัน

แต่เมื่อถึงช่วงยุคที่สองตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย โดยผ่านสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ทำให้การแพร่หลายของการ์ตูนมีมากขึ้น ซึ่งส่งผลมายังหนังสือการ์ตูน เพราะสำนักพิมพ์ต่างนำเรื่องที่กำลังออกอากาศอยู่ในขณะนั้นมาตีพิมพ์แปลงในหนังสือ ทำให้ขายดีเป็นจำนวนมาก ซึ่งจากกระแสความนิยมของการผลิตหนังสือการ์ตูนนี้ เป็นในลักษณะลูกคลื่นเมื่อการ์ตูนแนวไหนเป็นที่นิยม เหล่านายทุนก็จะแห่ตามกันมาลงทุนและผลิตจนผู้อ่านเบื่อหน่ายเนื่องจากเนื้อหาคล้ายๆ กัน

“ตลาดการ์ตูนไทยมันจะมาเป็นลูกคลื่น เวลากระแสมาทีก็จะมีผู้เล่นใหม่ๆ กระโดดเข้าไปหาที แล้วก็บูมขึ้นมาที แล้วหลังจากนั้นพอเล่นกันเยอะมากๆ ตลาดก็รับไม่ทัน ก็จะไปตายไปที แต่ตัวหลักก็อยู่ต่อเล่นไปเรื่อยๆ อย่างกระแสที่มาทีคือรัฐเข้าไปส่งเสริมความเป็นไทยหรือบางทีตลาดการ์ตูนขยายตัวมากๆ ก็มีช่องให้การ์ตูนไทยใหม่มากขึ้น มีนายทุนใหม่ๆ แต่ว่ามันอายุไม่ค่อยยืนส่วนหนึ่งก็คือ ตลาดหนังสือเมืองไทยยังแคบ เรียกว่ากลุ่มคนอ่านอยู่ในเมืองใหญ่....ตัวการ์ตูนไทยที่จะเข้าไปแทรกตลาดมันก็แคบตามคือถ้าพิจารณาว่าการ์ตูนหนึ่งเล่มถ้าจะขายให้เท่าทุนคุณต้องขายให้ได้หมื่นเล่ม สำหรับการ์ตูนต่อเรื่องต่อเล่ม มียอดขายหมื่นเล่ม ในตลาดที่สโคมมันแคบแสนเล่ม ถ้าเข้าไปแย่งมันยากเพราะมันศักยภาพการ์ตูนไทยถ้าจะให้มันโตมันโดยยาก เป็นลักษณะเฉพาะของตลาดการ์ตูนมากกว่าส่วนหนึ่งถ้าจะให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนมากขึ้น ส่วน

หนึ่งก็คือสังคมเมืองต้องขยายมากกว่า หากไปเทียบกับญี่ปุ่นอย่างหนังสือไซเนนจัม ยอดขายอยู่ที่ 6 ล้านเล่ม เทียบกับหนึ่งแสนเล่มกับบ้านเราฟ้ากับเหว” (อิศเรศ ทองปัสโนว์, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“คิดว่าการ์ตูนไทยสู้การ์ตูนญี่ปุ่นได้มั๊ย เราตอบไปว่าคือ ณ ตอนนั้นมันยังสู้ไม่ได้เพราะมีปัจจัยหลายอย่าง เพราะธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นมันมีค่าตอบแทนมหาศาล ทั้งในเรื่องของ print เป็นพ็อกเก็ตบุ๊คพอตั้งปั๊บถูกนำไปทำสินค้าอื่นๆ อาจเป็นละครทีวี คอนเสิร์ตวงจรรยา บางทีอาจจะไม่ได้เริ่มจากการ์ตูนอาจเริ่มจากนิยายหรือหนังก่อน หรือเริ่มจากการ์ตูนก่อนแล้วกระจายไปอย่างอื่น ไปทั้งของเล่น เกมส์ อนิเมชั่น และเริ่มกระจายไปต่างประเทศบางทีก็เริ่มแตกกลายเป็นการ์ตูนอย่างอนิเมะเรื่องหนึ่งถ้าเขาเห็นมีตัวละครตัวหนึ่งดังแต่ตัวอื่นมันไม่ work เขาอาจจะเอาตัวนี้มาแตก line เพิ่มเรามันจะครบวงจรเพิ่มไปเรื่อยๆ (ธเนตร ปรีดาร์ตน์, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2550)

นอกจากนี้ช่องทาง การสื่อสารที่จะพัฒนาให้การ์ตูนไทยนำไปสู่ผู้อ่านได้เพิ่มมากขึ้น ไปจนถึงการขยายผลงานออกสู่ตลาดต่างประเทศ ในปัจจุบันมีผลงานการ์ตูนไทยได้รับการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์ไปยังต่างประเทศหลายเรื่อง ซึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นแรงผลักดันให้นักเขียน และผู้ผลิตสำนักพิมพ์ได้ปรับตัวและพัฒนาการ์ตูนไทยให้มีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับของต่างประเทศ

และช่องทาง การสื่อสารแบบใหม่ในปัจจุบันที่ผู้ผลิตจะมองข้ามไม่ได้คือสื่อ e-book ที่มีการพัฒนานำเนื้อหาในหนังสือลงใน PC ที่พกพาได้ หรือเว็บไซต์ ซึ่งในอนาคตสื่อนี้อาจมีผลที่จะทำให้ผู้ผลิตปรับตัวในรูปแบบการผลิต เป็นอีกช่องทาง การสื่อสารหนึ่ง ที่จะนำเสนอให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มใหม่ที่เป็นกลุ่มของคนรุ่นใหม่

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ผู้บริโภคหนังสือการ์ตูนไทยมีหลากหลายช่วงอายุตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้ใหญ่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาประเภทของเรื่องว่าเหมาะกับช่วงอายุใด และเนื้อหาที่น่าสนใจมากน้อยแค่ไหน แต่จะมีคนบางกลุ่มที่คิดว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กเพียงอย่างเดียวทำให้ มองการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ แต่กลุ่มของนักอ่านการ์ตูนนั้นจะมีแฟนประจำติดตามกันตั้งแต่เด็กๆ จนถึงช่วงวัยทำงาน

“...ตัวการ์ตูนไทยปกติจะมีลูกคำ 2 แบบ แบบหนึ่งเป็นขาประจำ แพนประจำ อีกแบบหนึ่งคือขาจร สาเหตุที่ทำให้การ์ตูนบูมอยู่ได้คือขาประจำมากกว่า ขาจรเห็นเรื่องอะไรเข้าทำก็จะซื้อ จะขึ้นอยู่กับจำนวนเงินในกระเป๋า...” (อิศเรศ ทองปัสโนวี, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2551)

“...กลุ่มเป้าหมายผมวันนี้คือเด็ก เพราะฉะนั้นผมต้องรู้ว่าเด็กชอบแบบไหน ถ้าเด็กชอบแบบเกาหลีผมก็ต้องค่อยๆเอาเกาหลีมาใส่บ้าง เอาความเป็นไทยใส่เข้าไปบ้าง ตบๆ ให้มันกลืนกัน คราวนี้เอาความจะกลืนหรือไม่กลืนขึ้นอยู่กับนักเขียนคนนั้นมีประสบการณ์มากน้อยแค่ไหนเก่งแค่ไหนฝึกคิดฝึกดัดแปลงมามากน้อยแค่ไหนเท่านั้นเอง” (สุรินิตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2550)

“..เราเคยจ้างบริษัททำ research เขาว่า range คนอ่านชายหัวเราะมันกว้างมากแล้วก็ไปทุกอาชีพด้วย ตั้งแต่เด็กที่เพิ่งอ่านหนังสือออก จนกระทั่งคนเกษียณอายุอยู่กับบ้าน อาชีพก็หลากหลาย...” (โชติกา อุตสาหจิต, สัมภาษณ์ 1 กุมภาพันธ์ 2551)

ด้วยกลุ่มผู้เป้าหมายผู้อ่านการ์ตูนไทยส่วนใหญ่เป็นเด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้ใหญ่ช่วงอายุต้นๆ ซึ่งมีความสนใจการ์ตูน เป็นลูกคำประจำ เพื่อให้ “สื่อ” ที่ผลิตออกมาตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

จากการนำเสนอข้อมูลดังกล่าวทำให้วิเคราะห์ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

1. คำตอบแทนของผู้วาดภาพประกอบ และการแบ่งทีมทำงานผลิตหนังสือการ์ตูน เนื่องจากตลาดหนังสือการ์ตูนไทยไม่ได้ทำเป็นระบบธุรกิจจริงจัง การสร้างสรรค์ผลงานยังไม่เป็นธุรกิจลูกโซ่เหมือนอย่างในต่างประเทศ ที่นอกจากเป็นหนังสือการ์ตูนแล้ว ยังต่อยอดสร้างเป็นละคร ภาพยนตร์ คาแรคเตอร์ของตัวเองมาทำเป็นของที่ระลึก ทำให้การต่อยอดทางธุรกิจอยู่ในวงกว้างครบวงจร ซึ่งตลาดธุรกิจของไทยยังอยู่ในวงแคบ จึงทำให้คำตอบแทนที่ส่งผลกลับมาไม่คุ้มต้นทุน ทำให้ผู้ลงทุนนิยมหาต้นทุนการผลิตใกล้ๆ ตัวคือการนำเนื้อหาที่ผู้อ่านรู้จัก คือเรื่องที่มาจากรรณคดี ประวัติศาสตร์

2. ตัวเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจ เนื้อหาของการ์ตูนต้องมีความหลากหลาย ร่วมสมัย ตอบรับกับกลุ่มผู้อ่านทุกอายุ ทุกเพศ และสร้างคาแรคเตอร์ของตัวละครให้เป็นที่รู้จัก และที่มาของเนื้อหา โครงเรื่องจะต้องหลากหลาย ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านมีเนื้อเรื่องอ่านที่หลากหลาย และติดตามอ่านได้ตั้งแต่เด็กจนถึงวัยทำงาน และวัยเกษียณ ซึ่งข้อจำกัดของเนื้อหาของการ์ตูนก็จะหมดไป เพราะเนื้อหาของการ์ตูนมีหลากหลายและทุกกลุ่มอายุ

3. เหตุผลในเชิงธุรกิจ โดยผู้ผลิตการ์ตูนไทยต้องดูกระแสตลาดของผู้อ่านในช่วงนั้นๆ ว่ามีความต้องการแนวการ์ตูนประเภทใด หรือนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงเวลานั้น เพื่อให้มีความทันสมัย และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เพื่อหวังผลกำไรจากยอดขายหนังสือการ์ตูน ด้วยต้นทุนการผลิตที่สูงทำให้ผลกำไรของการผลิตหนังสือการ์ตูนจะเพิ่มขึ้น ก็จะต้องมาจากการเพิ่มจำนวนผู้อ่าน ขยายฐานผู้อ่าน และ ประเภทของการ์ตูน ให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อส่งผลการนำไปขายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ และเป็นการเผยแพร่ “ความเป็นไทย” ผ่านตัวการ์ตูนไทย

4. กลุ่มของผู้อ่านเป็นประเด็นหลักในการผลิตหนังสือการ์ตูน ทำให้ผู้ผลิตจะต้องตอบโจทย์ในสิ่งที่ผู้อ่านต้องการโดยการผลิตเนื้อหา (content) หรือเลือกเนื้อหาที่ให้อ่านมีส่วนร่วมและเข้าถึง เข้าใจง่าย เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวมากที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงเนื้อหา และเลือกผลิตเนื้อหาไม่ให้ซ้ำซ้อนกับการ์ตูนในท้องตลาดที่มีอยู่ จึงนำเรื่องที่คิดว่าผู้อ่านสามารถเข้าถึงและรับรู้ได้ง่าย และหนังสือการ์ตูนเป็นการสื่อสารด้วยภาพ ทำให้ผู้เขียนการ์ตูนได้แปลงจินตนาการจากตัวอักษรในรูปแบบของวรรณคดี หรือเรื่องราวประวัติศาสตร์ ซีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่น ให้เป็นภาพที่มีความชัดเจนเพื่อให้ผู้อ่านได้มีความเข้าใจ และมีส่วนร่วมไปกับเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งได้เพิ่มสีสันความสนุกสนานตามแบบฉบับของการ์ตูน ทั้งในด้านรูปแบบ เนื้อหา ภาพลายเส้นให้ดูสมจริง และเป็นการขยายฐานผู้อ่าน หากมีผู้อ่านการ์ตูนมากขึ้น ธุรกิจการผลิตหนังสือการ์ตูนก็จะกว้างและต้นทุนการผลิตจะต่ำลงเนื่องจากมีฐานผู้อ่านมาก ซึ่งจะสามารถแบ่งสัดส่วนค่าใช้จ่ายให้ต่ำลงได้ตามลำดับ

5. การผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ที่ทำให้การ์ตูนไทยมีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล ด้วยการ์ตูนไทยในปัจจุบันส่วนใหญ่เกิดจากการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการยอมรับจากผู้อ่านการ์ตูน กับ “ความเป็นไทย” ในด้านเนื้อหา ภาพลายเส้น ให้มีความเป็นสากล (Globalization) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนตะวันตก ทำให้การ์ตูนไทยมี

ความหลากหลายที่ประกอบขึ้นจากวัฒนธรรมของความเป็นไทยแท้ นักเขียนการ์ตูนไทยและผู้ผลิตจึงเริ่มค้นหาแนวทางที่ทำให้ผลงานของตนมี “เอกลักษณ์” ที่ไม่เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยสอดแทรกเนื้อหา “ความเป็นไทย” ในด้านคติความเชื่อ ประเพณี การดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ไว้ในการ์ตูนในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้อ่านมีความคุ้นเคย โดยไม่เกิดความขัดแย้งในเนื้อเรื่องที่จะสื่อให้กับผู้อ่าน พร้อมกับรูปแบบของลายเส้นที่พัฒนาจากการ์ตูนญี่ปุ่นให้เกิดภาพที่ดูสมจริง

ดังนั้นหากต้องการให้การ์ตูนไทยได้รับความนิยม สิ่งสำคัญที่ต้องทำและให้การสนับสนุนคือ ไม่กีดกันห้ามเด็กอ่านการ์ตูน เพราะการ์ตูนมีอิทธิพลและเป็นสื่อที่จะเป็นบันไดก้าวแรกที่ช่วยให้เด็กนำไปสู่ความสนใจใคร่รู้ในเรื่องอื่นๆ และพัฒนาต่อยอดในการอ่านหนังสือในอนาคต เป็นการส่งเสริมการสร้างจินตนาการให้กับเด็ก

ในส่วนของผู้ผลิตก็ต้องมีการพัฒนานักเขียน บุคลากรให้มีคุณภาพ ในส่วนของภาพรวมใหญ่ การสนับสนุนจากภาครัฐในเรื่องของวัตถุดิบการผลิตให้มีต้นทุนที่ต่ำ และการส่งเสริมการอ่านให้แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งจะส่งผลให้ตลาดหนังสือการ์ตูนอยู่ในรูปแบบอุตสาหกรรมมากขึ้น

สิ่งสำคัญที่สุดนั่นคือ การปรับเปลี่ยนไลฟ์สไตล์ผู้อ่านโดยเฉพาะวัยรุ่นทั่วๆ ไปให้หันมาสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนไทยทดแทนการ์ตูนญี่ปุ่น หรือจากยุโรปและอเมริกาแทน ส่วนระยะเวลาที่คาดว่าจะสามารถทำให้สถานการณ์การ์ตูนไทยมีส่วนแบ่งในตลาดดีขึ้นได้นั้น คงต้องใช้ระยะเวลาปลูกฝังให้กับเด็กไทยได้เห็นภาพการ์ตูนไทยที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน ในเวลาไม่นานการ์ตูนไทยก็จะกลับมาเป็นที่นิยมในหมู่นักอ่านคนไทย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย เป็นการศึกษาถึงการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบัน วิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ที่มีการปรับตัวและพัฒนาในลักษณะต่างๆ จนมาถึงปัจจุบันที่ส่งผลนำไปสู่ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งทั้งนี้การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยก็ยังคงสิ่งที่แสดง “ความเป็นไทย” จากการที่ถือว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่ใช้ภาพในการสื่อความหมาย ที่ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ยังประกอบด้วยรหัสและสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมไทย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งได้อาศัยแหล่งข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 7 เรื่อง ตีพิมพ์จำหน่ายระหว่างปี พ.ศ. 2545 – 2550 การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทข้อมูลหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมหนังสือการ์ตูน โดยเป็นของสำนักพิมพ์ที่เป็นสมาชิกของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นการอ้างอิงแหล่งผลิตและจัดจำหน่ายได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย มีจำนวนทั้งสิ้น 57 เล่ม โดยสุ่มเลือกหนังสือการ์ตูน ซึ่งแบ่งตามประเภทหนังสือการ์ตูนได้ 7 ประเภทได้แก่

1. เรื่องวิทยาศาสตร์ : WORDLESS the DEATH
2. เรื่องผจญภัยแฟนตาซี : อภัยมณีซาก้า
3. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล : มหาเทพกู้แผ่นดิน
4. เรื่องตลกขบขัน : หนูหิ่นอินโนนินแห่
5. เรื่องความรัก : SEASON CHANGE
เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อยคอกอริกส์เวอร์ชั่น
6. เรื่องจากวรรณคดี : รามาวตาร
7. เรื่องสงคราม : อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

และยังได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์บรรณาธิการ หรือผู้แต่งและวาดการ์ตูนไทยที่ผลิตหนังสือการ์ตูนทั้ง 7 ประเภทดังกล่าวโดย ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) ซึ่งมีสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ บริษัท บรรลือสาส์น จำกัด สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และสำนักพิมพ์คลีนทีฟ (อี.คิว.พลัส)

โดยนำแนวคิดการวิเคราะห์วิเคราะห์การปรับตัว องค์ประกอบของการ์ตูน และปัจจัยในการเลือก และตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย อาศัยกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้ แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน แนวคิดการสื่อสารการ์ตูน แนวคิดเชิงสัญญาวิทยา (Semiology) และ ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ผลของการศึกษาวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

สรุปผลการวิเคราะห์

1. การปรับตัวของการ์ตูนไทย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง ดังนี้

ในช่วงที่ 1 ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย

1. ผู้ส่งสาร (Sender) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มแรกคือ การ์ตูนไทยก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทยในช่วงก่อนที่จะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศนั้น รูปแบบลายเส้นการวาดภาพการ์ตูนยังคงมีลักษณะเหมือนจริง ซึ่งผู้วาดอาจจะได้รับอิทธิพลจากการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง และภาพที่ออกมาจะมีลักษณะให้รายละเอียดของภาพบุคคลตัวละครได้อย่างชัดเจน ภาพที่วาดจะเป็นภาพเดี่ยว หรือภาพการ์ตูน 3-4 ช่อง ซึ่งจะลงในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน แต่จะมีประเภทการ์ตูนตลกที่มีการผสมผสานระหว่างเทคนิคการวาดภาพล้อ และภาพเหมือนจริงมาใช้ในการวาดภาพ

กลุ่มที่สอง คือ การ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศ

นักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนไทย ในช่วงที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนต่างประเทศนั้น ผู้วาดภาพจะนำโครงเรื่องมาจากการ์ตูนอเมริกัน หรือการ์ตูนจีน ซึ่งภาพที่วาดยังคงมีลักษณะลายเส้น และความเป็นไทยอยู่

ปัญหาของผู้วาดและนักเขียนในยุคแรกๆที่พบคือ การทำงานทั้งหมดแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว คือการคิดเนื้อเรื่องและวาดรูปเอง ผู้วาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จะมีฝีมือเชิงศิลป์ แต่ไม่มีจินตนาการ ซึ่งเป็นสาเหตุใหญ่ที่ทำให้การ์ตูนไทยมีการผลิตที่ล่าช้าและเนื้อเรื่องจะวนเวียนซ้ำไปมา จะต่างระบบการทำงานของนักเขียนต่างประเทศ ที่จะแบ่งงานกันคือมีคนคิดเรื่อง และผู้วาดภาพคนละส่วน และค่าตอบแทนของนักวาดภาพการ์ตูนไทยมีอัตราที่ต่ำ ทำให้นักวาดภาพไม่ค่อยมีแรงจูงใจในการทำงาน

2. ตัวสาร (Message)

ลักษณะของการ์ตูนในช่วงนี้ ได้รับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา ในเรื่องของรูปแบบการวาด ได้แก่ ภาพล้อ การนำโครงเรื่องประเภท ซูเปอร์ฮีโร่ ผจญภัย เรื่องผี หรือการ์ตูนที่มีสัตว์เป็นตัวเอก จากการ์ตูนอเมริกา และการนำเอาวรรณกรรมจากจีนมาเขียนเป็นการ์ตูน

นอกจากนี้เนื้อหาของการ์ตูนไทยยังนำมาจากนวนิยาย มาเขียนเป็นนิยายภาพ และเนื้อเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆ วงศ์ และเรื่องชาดก และมีเรื่องที่เขียนและแต่งคิดขึ้นใหม่

จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การ์ตูนไทยในช่วงนี้จะมีลักษณะการปรับตัวในรูปแบบปะการัง (Coral pattern) คือ เป็นการนำ Global form มาใส่ Local content ในที่นี้หมายถึงนักเขียนไทยนำเรื่องแนวการ์ตูนจากต่างประเทศ แต่เอามาเฉพาะโครงเรื่อง บุคลิกของตัวเอก มาดัดแปลงเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องราวให้เข้ากับวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนไทย

ในส่วนของการ์ตูนจีนนั้นจากในช่วงเริ่มแรกจะเป็นในลักษณะรูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ คือไม่มีการดัดแปลงทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูน ยังคงเอกลักษณ์ของการ์ตูนจีนไว้คงเดิม แต่ต่อมาเมื่อมีการนำการ์ตูนจีนมาแปลเป็นภาษาไทย ก็จะมีลักษณะการปรับตัวในอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form คือการปรับในส่วนของคุณลักษณะของรูปแบบการนำเสนอให้เหมือนกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนไทย แต่ยังคงเนื้อหาของการ์ตูนจีนไว้อยู่ เช่นเรื่อง ไซอิ๋ว ตามที่กล่าวมาข้างต้น รวมทั้งประเภทการ์ตูนตลกที่นักเขียนไทยนำมาข (Gag) มาจากการ์ตูนจีน แต่มาปรับให้มีลักษณะที่เข้ากับวิถีชีวิตของคนไทยในยุคนั้น

แต่ยังคงมีการ์ตูนไทยที่ยังคงลักษณะรูปแบบความเป็นไทย ได้แก่ การ์ตูนเรื่องยาว โดยนำเรื่องมาจากวรรณคดีพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ ชาดก ฯลฯ หรือนวนิยายที่เขียนเป็นนิยายภาพ และการ์ตูนตลกที่มีแก่นแบบชาวบ้านที่เข้าใจง่าย

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

การ์ตูนไทยสื่อที่เผยแพร่การ์ตูนให้กับผู้อ่านได้คือ ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และการรวมเล่มจากที่ลงในหนังสือพิมพ์ และนิตยสาร เป็นหนังสือการ์ตูนฉบับรวมเล่ม

เช่นเดียวกันกับการ์ตูนอเมริกันที่ส่วนใหญ่ยังคงนำคอมิกส์สตริป (Comic Strips) จากหนังสือพิมพ์รายวันมารวมเป็นเล่ม ส่วนที่การ์ตูนไทยต่างจากการ์ตูนอเมริกันคือ การ์ตูนอเมริกันไม่มีการนำเอานิยายมาเขียนเป็นภาพและพิมพ์ขนาดพ็อกเก็ตบุ๊กส์ (16 หน้ายก) แต่จะมีขนาดพิเศษคือ ขนาด 3.5 x 4.5 นิ้ว

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงยุคเริ่มแรก ผู้รับสารจะเป็นผู้ใหญ่ เพราะการ์ตูนส่วนใหญ่จะเป็นประเภทหนังสือภาพล้อ ภาพแทรก ที่อยู่ในหนังสือพิมพ์ หรือการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพ ที่เป็นเรื่องนำมาจากโนนวนิยาย แต่ต่อมาเมื่อการ์ตูนมีเนื้อหาที่หลากหลายทั้งประเภทตลก การ์ตูนที่มีเนื้อหาจากวรรณคดี หรือจากโครงเรื่องต่างประเทศซึ่งเป็นสื่อใหม่ในช่วงนั้น ประกอบกับการปรับตัวในด้านเนื้อหาที่ทำให้ดูน่าสนใจ ทำให้เด็กและผู้ใหญ่สนใจและให้กระแสดการตอบรับที่ดี แต่ก็ยังคงมีการ์ตูนบางประเภทที่เป็นกลุ่มเฉพาะของผู้อ่าน คือ การ์ตูนล้อเลียนทางการเมือง กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มผู้ใหญ่ และการ์ตูนจีน กลุ่มเป้าหมายก็จะเฉพาะคนจีน หรือผู้ใหญ่

ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย

1. ผู้ส่งสาร (Sender) ผู้ส่งสารสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรก เป็นสำนักพิมพ์ที่นำเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย เป็นกลุ่มใหม่ที่ต้องการนำเสนอหนังสือที่ผู้อ่านต้องการและเป็นที่ยอมรับในช่วงระยะเวลานั้น

กลุ่ม 2 กลุ่มผู้วาดและเขียนประเภทการ์ตูนตลก ที่ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน ที่เข้าถึงผู้อ่านโดยนำเนื้อเรื่องเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นมาเป็นรายละเอียดของภาพ โดยภาพลายเส้นยังมีลักษณะเป็นภาพล้อผสมอยู่

กลุ่ม 3 กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนเล่มละบาท กลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนเก่าจากเดิมที่เคยวาดการ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพมาในช่วงยุคแรก แต่เมื่อนิยายภาพเริ่มเสื่อมความนิยม ผู้วาดนิยายภาพ ได้ผันตัวมาเป็นผู้เขียน และวาดภาพการ์ตูนเล่มละบาทแทน

ในส่วนของผู้วาดและเขียนการ์ตูนเล่มละบาท ได้มีการปรับตัวและแก้ปัญหาจากที่นักเขียนไทยในยุคแรกประสบคือการทำงานที่ต้องคิดโครงเรื่องแต่งเรื่องและวาดภาพเอง มาสู่การพัฒนาปรับตัวมีการแบ่งทีมทำงานแยกออกเป็นสัดส่วนคือ ในส่วนคิดโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง เป็นทีมหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งทีมผู้วาด แยกออกมาชัดเจน ทำให้การทำงานมีระบบมากขึ้น อันเนื่องมาจากสำนักพิมพ์ต้องการให้หนังสือออกมาทันกำหนดวางตลาด และให้ทันความต้องการของผู้อ่าน

2. ตัวสาร (Message)

ลักษณะของการ์ตูนไทยที่ยังคงอยู่ในตลาดมาตั้งแต่ยุคแรกจะเป็นแนวการ์ตูนตลกที่ยังคงอยู่ได้ และการเกิดปรากฏการณ์ของการ์ตูนเล่มละบาท เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องชีวิต เรื่องผี เรื่องตลก นิทาน นิยายรัก ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้อ่านมาก แต่ด้วยเมื่อมีความต้องการมากทำให้อ่านนักพิมพ์ผลิตการ์ตูนเล่มละบาทออกมามากมีการแข่งขันสูงและเร่งรีบด้านการผลิต ทำให้ในระยะหลังการ์ตูนเล่มละบาทประสบปัญหาเนื่องจากคุณภาพด้านการจัดทำเนื้อเรื่องที่ต่ำลงทำให้การ์ตูนเล่มละบาทเริ่มเสื่อมความนิยม

นอกเหนือจากการ์ตูนไทย ก็จะเป็นการ์ตูนจากญี่ปุ่น ที่สำนักพิมพ์นำเข้ามาแปลกัน ซึ่งมีเนื้อหาประเภทการ์ตูนบู๊ สัตว์ประหลาด มนุษย์วิเศษ การ์ตูนรักๆ ใดๆ ของหนุ่มสาว ฯลฯ จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การปรับตัวในช่วงยุคที่สองนี้มีลักษณะรูปแบบอะมีบา (Ameba pattern) หมายถึงการคง Global content ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ Global form ในที่นี้หมายถึงนักเขียนไทยนำเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปล แต่เปลี่ยนแปลงเฉพาะรูปแบบองค์ประกอบในเรื่องของ form ที่แตกต่างกันในเรื่องการอ่าน ซึ่งลักษณะการอ่านของคนญี่ปุ่นจะอ่านจากข้างหลังมาข้างหน้า และการเรียงภาพการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะเรียงช่องการ์ตูนจากขวาไปซ้าย ซึ่งการ์ตูนไทยที่นำมาแปลจึงต้องปรับรูปแบบให้เข้ากับลักษณะการอ่านของคนไทยคือจะอ่านจากด้านซ้ายไปด้านขวา

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

การ์ตูนในยุคที่ 2 นี้มีช่องทางการส่งสารเน้นในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนเล่ม และนิตยสาร ในส่วนของนิตยสารยังคงมีการ์ตูนลงเป็นตอนอยู่ หากได้รับความนิยมก็จะนำมารวมเล่มตีพิมพ์จำหน่ายอีกครั้ง ในส่วนที่ลงในหนังสือพิมพ์จะมีเพียงแต่การ์ตูนภาพล้อทางการเมือง ซึ่งจะต่างจากในยุคแรกที่มีการนำเอาการ์ตูนที่ลงในหนังสือพิมพ์มารวมเป็นเล่ม นอกจากนี้ก็มีสื่ออื่นๆ ที่เป็นช่องทางการส่งสารของการ์ตูนเข้ามาแทนที่หนังสือและนิตยสาร คือสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่นำเอาการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาฉาย

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงยุคที่ 2 จะแบ่งผู้รับสาร ได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

- 4.4 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องแนวรักๆ ใดๆ ของหนุ่มสาว เรื่องต่อสู้ แอ็คชั่น หรือ แนวเรื่องมนุษย์วิเศษ ฯลฯ

4.5 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก จะเป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่

4.6 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาท กลุ่มผู้อ่านจะเป็นผู้ใหญ่ เป็นกลุ่มตลาดผู้ใช้แรงงานส่วนใหญ่

กลุ่มผู้อ่านในยุคที่ 2 นี้จะเห็นได้ว่ามีทุกกลุ่มช่วงอายุ และมีหลายชนชั้นในสังคมตั้งแต่ระดับกลุ่มผู้ใช้แรงงานไปจนถึงเด็ก และผู้ใหญ่

ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน

1. ผู้ส่งสาร (Sender) ผู้ส่งสารสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรก เป็นสำนักพิมพ์ที่นำเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย เป็นกลุ่มที่ยังคงอยู่ตั้งแต่ในช่วงที่ 2

กลุ่ม 2 กลุ่มผู้วาดและเขียนประเภทการ์ตูนตลก ที่ยังคงเอกลักษณ์การนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน และนำเนื้อเรื่องเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นมาเป็นประกอบการเขียนและวาดภาพ โดยภาพลายเส้นยังมีลักษณะเป็นภาพล้อผลสมอยู่ แต่ใส่บุคลิกลักษณะของตัวละครให้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วาดแต่ละคน นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนตลกที่รวมเล่ม หรือพิมพ์เป็นตอนๆ จำหน่ายนอกเหนือจากที่จำหน่ายเป็นรายสัปดาห์

กลุ่ม 3 กลุ่มผู้เขียนและวาดการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิค กลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเขียนนักวาดภาพการ์ตูนรุ่นใหม่ที่มีความคุ้นเคยกับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ได้นำสไตล์การวาดภาพของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้แต่ยังคงพยายามหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

2. ตัวสาร (Message)

เนื้อหาหรือสารที่เกิดขึ้นในช่วงที่ 3 นี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

2.1 เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น ที่เป็นแนวสืบสวน เรื่องรักวัยรุ่น ยังคงได้รับความนิยม

2.3 เนื้อหาของการ์ตูนไทย ผู้เขียนส่วนใหญ่ได้นำเรื่องของวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน

เรื่องประวัติศาสตร์ มาเป็นโครงเรื่องในการเขียนการ์ตูน แต่มีการดัดแปลงเพิ่มเติมจากโครงเรื่องเดิม ให้มีความสนุกสนานน่าติดตาม นอกจากนี้ยังนำเรื่องที่เคยฉายเป็นภาพยนตร์มาเขียนเป็นการ์ตูน

จากแนวคิดของ Paul S.N. Lee การปรับตัวในช่วงที่ 3 นี้มีลักษณะรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) คือการนำเค้าโครงเรื่องเดิม ซึ่งปัจจุบันนักเขียนไทยนำเรื่องที่คนอ่านรู้จักกันดี คือการนำเรื่องวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เรื่องประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ มาเป็นโครงเรื่อง และนำลักษณะของ Global form คือการหยิบยืมสไตล์รูปแบบการเขียนการวาดการนำเสนอแบบสตอรี่

บอร์ดของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้ในการ์ตูนไทย และการนำเทคนิคของการ์ตูนฝรั่งในเรื่องการให้รายละเอียดภาพที่สมจริง มาผสมผสานดัดแปลงนำเสนอใหม่ในรูปแบบของการ์ตูนไทยจนมีลักษณะเป็น Local form และ Local content คือเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อเรื่องของไทยที่ผู้อ่านรู้จักกันดีโดยปรับเปลี่ยนเนื้อหา เพิ่มเติมความทันสมัยให้กับเนื้อเรื่องที่มีอยู่เดิมแต่ไม่ถึงกับทำลายแนวคิดหรือโครงเรื่องต้นฉบับเดิมเพียงแต่ปรับให้เข้ากับยุคสมัย จนกลายเป็นการ์ตูนแนวแฟนตาซี แต่ยังคงรักษารูปแบบการนำเสนอในเรื่องของวัฒนธรรมการอ่านของไทยอยู่

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)

ในยุคนี้ยังเป็นหนังสือการ์ตูนเล่ม นิตยสาร เช่น นิตยสารบูม ชีคิตส์ เป็นต้น ในส่วนของโทรทัศน์และภาพยนตร์ก็ยังคงมีอยู่ นอกจากนี้ยังมีพวกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามามีบทบาทในการนำเสนอสื่อการ์ตูนผ่านในรูปแบบของE-Book (Electronic Book) แต่ยังไม่ค่อยแพร่หลายมากนัก หรือนำการ์ตูนไทยไปทำเป็นการ์ตูนอนิเมชัน หรือเกมออนไลน์

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ในการ์ตูนไทยในช่วงยุคที่สาม ผู้รับสารสามารถแบ่งตามประเภทของผู้อ่านหนังสือการ์ตูนในแต่ละประเภทดังนี้

- 4.1 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่จะเป็นเด็ก วัยรุ่นและกลุ่มคนทำงานตอนวัยต้นที่เป็นแฟนประจำตั้งแต่สมัยเด็กๆ
- 4.2 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนตลก จะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่
- 4.3 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนเล่มละบาท ยังเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ กลุ่มผู้ใช้แรงงาน
- 4.4 กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนไทยแนวคอมมิค จะเป็นเด็กและวัยรุ่น

2. องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนไทยมาทั้งหมด ทำให้ดูการปรับตัวและความ เป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภทซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้

ด้วยยังมีประเภทของการ์ตูนไทยบางส่วนที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้ได้เกือบทั้งหมด คือ เป็นการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งและวาดเรื่องโดยสอดแทรกความเป็นไทยไว้ให้กับผู้อ่าน ไม่ว่าจะ เป็นภาพ ตัวละคร ฉาก ภาษา และรหัสทางวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งปรากฏอยู่ในแนวเรื่องประเภทการ์ตูน

- เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor): เรื่องหนูหีนฮินฮินหนั

2. ประเภทของการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ

เนื่องจากผู้วาดภาพได้รับอิทธิกรอ่านจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลานาน ทำให้การ์ตูนไทยส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีลักษณะของภาพที่วาดออกมายังคงมีลักษณะคล้ายกับภาพการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลของเรื่องลายเส้น สัญลักษณ์ต่างๆ แต่ผู้วาดและผู้เขียนเรื่องก็ยังคงมีสอดแทรก “ความเป็นไทย” ผสมผสานอยู่ในเนื้อเรื่อง ภาพ ตัวละคร ผ่านรหัส และสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างไม่ติดขัด เพื่อสร้างรูปแบบการนำเสนอให้ทันสมัย และถูกใจกลุ่มเป้าหมายของผู้อ่านคือกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งปรากฏอยู่ในแนวเรื่องประเภทการ์ตูน ดังนี้

- เรื่องผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure): เรื่องอภัยมณีซาก้า
- เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real Stories and Biography): เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน
- เรื่องความรัก (Love Interest): เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชั่น
- เรื่องจากวรรณคดี (Retold Classic): เรื่องรามาวตาร
- เรื่องสงคราม (War): เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

3. ประเภทของการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนไทยทั้งหมดมีประเภทการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทยอยู่ในเนื้อเรื่อง ภาพ ลายเส้น ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย คือแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction): เรื่อง WORDLESS the DEATH เนื่องจากปัญหาส่วนใหญ่ของการผลิตการ์ตูนแนวนี้จะต้องอาศัยผู้ที่มีจินตนาการ และประสบการณ์ในการเขียน ซึ่งในประเทศไทยยังมีการ์ตูนประเภทนี้น้อยมากทำให้ความเป็นไทยที่จะปรากฏในเรื่องแนวนี้ไม่มีให้เห็น

3. ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

1. คำตอบแทนของผู้วาดภาพประกอบ และการแบ่งทีมทำงานผลิตหนังสือการ์ตูน เนื่องจากตลาดหนังสือการ์ตูนไทยไม่ได้ทำเป็นระบบธุรกิจจริงจัง การสร้างสรรค์ผลงานยังไม่เป็นธุรกิจลูกโซ่เหมือนอย่างในต่างประเทศ ที่นอกจากเป็นหนังสือการ์ตูนแล้ว ยังต่อยอดสร้างเป็นละคร ภาพยนตร์ คาแรคเตอร์ของตัวละครมาทำเป็นของที่ระลึก ทำให้การต่อยอดทางธุรกิจอยู่ในวงกว้างครบวงจร ซึ่งตลาดธุรกิจของไทยยังอยู่ในวงแคบ จึงทำให้คำตอบแทนที่ส่งผลกลับมาไม่คุ้มต้นทุน ทำให้ผู้ลงทุนนิยมหาต้นทุนการผลิตใกล้ๆ ตัวคือการนำเนื้อหาที่ผู้อ่านรู้จัก คือเรื่องที่มาจกวรรณคดี ประวัติศาสตร์

2. ตัวเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจ เนื้อหาของการ์ตูนต้องมีความหลากหลาย ร่วมสมัย ตอบรับกับกลุ่มผู้อ่านทุกอายุ ทุกเพศ และสร้างคาแรคเตอร์ของตัวละครให้เป็นที่รู้จัก และที่มาของเนื้อหา โครงเรื่องจะต้องหลากหลาย ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านมีเนื้อเรื่องอ่านที่หลากหลาย และติดตามอ่านได้ตั้งแต่เด็กจนถึงวัยทำงาน และวัยเกษียณ ซึ่งข้อจำกัดของเนื้อหาของการ์ตูนก็จะหมดไป เพราะเนื้อหาของการ์ตูนมีหลากหลายและทุกกลุ่มอายุ

3. เหตุผลในเชิงธุรกิจ โดยผู้ผลิตการ์ตูนไทยต้องดูกระแสตลาดของผู้อ่านในช่วงนั้นๆ ว่ามีความต้องการแนวการ์ตูนประเภทใด หรือนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงเวลานั้น เพื่อให้มีความทันสมัย และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เพื่อหวังผลกำไรจากยอดขายหนังสือการ์ตูน ด้วยต้นทุนการผลิตที่สูงทำให้ผลกำไรของการผลิตหนังสือการ์ตูนจะได้เพิ่มขึ้น ก็จะต้องมาจากการเพิ่มจำนวนผู้อ่าน ขยายฐานผู้อ่าน และ ประเภทของการ์ตูน ให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อส่งผลการนำไปขายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ และเป็นการเผยแพร่ “ความเป็นไทย” ผ่านตัวการ์ตูนไทย

4. กลุ่มของผู้อ่านเป็นประเด็นหลักในการผลิตหนังสือการ์ตูน ทำให้ผู้ผลิตจะต้องตอบโจทย์ในสิ่งที่ผู้อ่านต้องการโดยการผลิตเนื้อหา (content) หรือเลือกเนื้อหาที่ให้อ่านมีส่วนร่วมและเข้าถึง เข้าใจง่าย เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวมากที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงเนื้อหา และเลือกผลิตเนื้อหาไม่ให้ซ้ำซ้อนกับการ์ตูนในท้องตลาดที่มีอยู่ จึงนำเรื่องที่คิดว่าผู้อ่านสามารถเข้าถึงและรับรู้ได้ง่าย และหนังสือการ์ตูนเป็นการสื่อสารด้วยภาพ ทำให้ผู้เขียนการ์ตูนได้แปลงจินตนาการจากตัวอักษรในรูปแบบของวรรณคดี หรือเรื่องราวประวัติศาสตร์ ซีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่น ให้เป็นภาพที่มีความชัดเจนเพื่อให้ผู้อ่านได้มีความเข้าใจ และมีส่วนร่วมไปกับเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งได้เพิ่มสีสันความสนุกสนานตามแบบฉบับของการ์ตูน ทั้งในด้านรูปแบบ เนื้อหา ภาพลายเส้นให้ดูสมจริง และเป็นการขยายฐานผู้อ่าน หากมีผู้อ่านการ์ตูนมากขึ้น ธุรกิจการผลิตหนังสือการ์ตูนก็จะกว้างและต้นทุนการผลิตจะต่ำลงเนื่องจากมีฐานผู้อ่านมาก ซึ่งจะสามารถแบ่งสัดส่วนค่าใช้จ่ายให้ต่ำลงได้ตามลำดับ

5. การผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ที่ทำให้การ์ตูนไทยมีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล ด้วยการ์ตูนไทยในปัจจุบันส่วนใหญ่เกิดจากการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการยอมรับจากผู้อ่านการ์ตูน กับ “ความเป็นไทย” ในด้านเนื้อหา ภาพลายเส้น ให้มีความเป็นสากล (Globalization) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนตะวันตก ทำให้การ์ตูนไทยมี

ความหลากหลายที่ประกอบขึ้นจากวัฒนธรรมของความเป็นไทยแท้ นักเขียนการ์ตูนไทยและผู้ผลิตจึงเริ่มค้นหาแนวทางที่ทำให้ผลงานของตนมี “เอกลักษณ์” ที่ไม่เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยสอดแทรกเนื้อหา “ความเป็นไทย” ในด้านคติความเชื่อ ประเพณี การดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ไว้ในการ์ตูนในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้อ่านมีความคุ้นเคย โดยไม่เกิดความขัดแย้งในเนื้อเรื่องที่จะสื่อให้กับผู้อ่าน พร้อมกับรูปแบบของลายเส้นที่พัฒนาจากการ์ตูนญี่ปุ่นให้เกิดภาพที่ดูสมจริง

อภิปรายผล

หากพิจารณาถึงการปรับตัวของการ์ตูนไทย พบว่า มีพัฒนาการที่ปรับเปลี่ยนจากการที่รับกระแสวัฒนธรรมของต่างชาติเข้ามา โดยดัดแปลงให้เข้ากับเนื้อหา และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย จนกระทั่งการเขียนเนื้อเรื่องนั้นผู้วาดไม่มีเนื้อหาที่จะสามารถมาต่อยอดหรือคิดโครงเรื่องได้เหมือนกับต่างประเทศ ทำให้การ์ตูนไทยหยุดชะงักไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง แต่เมื่อการ์ตูนไทยเริ่มมีผู้ผลิตหันมาให้ความสนใจและพัฒนารูปแบบให้มีความทันสมัย และรูปภาพลายเส้นที่สมจริง ประกอบกับพัฒนาเนื้อเรื่องที่มีอยู่เดิมให้มีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้น ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มพัฒนาในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและได้รับกระแสตอบรับจากผู้อ่านคือคนไทยเพิ่มขึ้น แต่การพัฒนาของการ์ตูนไทยยังคงต้องมีการส่งเสริมให้บุคลากรให้มีการสร้างสรรค์ผลงานการคิดโครงเรื่องเนื้อหาที่หลากหลายเหมาะกับกลุ่มผู้อ่านทุกช่วงวัยเพื่อเป็นการขยายฐานตลาดของผู้อ่านการ์ตูนให้มากขึ้น

ในปัจจุบันองค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทยไว้ได้มากที่สุดคือแหล่งที่มาของเนื้อเรื่อง โดยเป็นเรื่องที่น่าสนใจจากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ ถึงแม้จะมีการเพิ่มเติมดัดแปลงเนื้อเรื่องแต่ผู้เขียนก็ยังคงสร้างรหัส และสัญลักษณ์ “ความเป็นไทย” ไว้ในเนื้อเรื่อง และสิ่งที่คุณผลิตและสำนักพิมพ์พยายามสร้างสรรค์การ์ตูนให้แสดง “ความเป็นไทย” อีกประการหนึ่งคือการขยายแหล่งที่มาของเนื้อหา สร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้มีความหลากหลาย นำเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทย เป็นเรื่องใกล้ตัวและผู้อ่านมีส่วนร่วมและเป็นวิถีชีวิตที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันของคนไทยมานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนและส่วนของภาพและลายเส้น “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏคือ ผู้วาดเน้นความสมจริงของภาพซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทย โดยผสมผสานส่วนเด่นๆ ของการ์ตูนแต่ละชาติ มาสร้างเป็นเอกลักษณ์ของผู้วาดแต่ละคน

ดังนั้น ผู้เขียนจึงพยายามแทรก “ความเป็นไทย” ผ่านสัญลักษณ์ และรหัสที่ผู้เขียนได้สอดแทรกเอาไว้ในตัวละคร หรือฉาก ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการแต่งกาย อุปกรณ์สิ่งของ ที่

ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยและค่านิยม ประเพณี ความเชื่อของคนไทย โดยใช้ภาพเป็นสื่อผ่านให้กับผู้อ่านในทางตรง ส่วนในทางอ้อมคือผู้เขียนสอดแทรกแนวคิดของเรื่องที่มีประเด็นเนื้อหา ค่านิยมเกี่ยวกับความเป็นไทย

และปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย คือผู้อ่าน เนื้อหา และกระแสของการแข่งขันในตลาดการ์ตูน การปรับตัวและผสมผสานรูปแบบการเขียน และภาพลายเส้นที่ทำให้การ์ตูนไทยมีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล เพราะการผลิตการ์ตูนออกมาหนึ่งเรื่องผู้ผลิตต้องมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน ต้องมีจุดเด่นของเนื้อเรื่อง และเนื้อหาต้องมีความทันสมัย ที่ทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมและติดตามอ่าน

จากการศึกษาเรื่อง มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงการปรับตัวของผู้ผลิตการ์ตูนไทย (Sender) ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้อ่านการ์ตูนไทย (Receiver) ว่ารู้สึกอย่างไรกับการปรับตัวของการ์ตูนไทย เพื่อที่ผู้ผลิตจะได้ทราบและเข้าใจความต้องการของผู้อ่าน
2. ในการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งเป็นงานการ์ตูนซึ่งนำเสนอผ่านกระบวนการพิมพ์เท่านั้น ซึ่งปัจจุบันในโลกของการ์ตูน มีการนำเสนอการ์ตูนผ่านสื่ออื่นๆ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อละครโทรทัศน์ สื่อโฆษณา จึงน่าจะมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงการสร้างสัญลักษณ์ และรหัส ความเป็นไทย ผ่านสื่อการ์ตูนต่างๆ เหล่านี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์, 2549.

กาญจนา แก้วเทพ. **สื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

การ์ตูนไทยสตูดิโอ. **อัศวินดำทหารเอกนเรศวร (เล่มที่ 1-2)**. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2549-2550.

การ์ตูนไทยสตูดิโอและจีทีเอช. **Seasons Change เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์ เวอร์ชัน**. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2549.

จินตนา ไบกาชฎี. **“แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กอ่าน”** เอกสารโรเนียว 33 หน้า พิมพ์เผยแพร่โดยหน่วยศึกษานิเทศก์ สป.จ.สมุทรสาคร. 2532.

จุลศักดิ์ อมรเวช. **ตำนานการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544.

ชยาพร เพชรโพธิ์ศรี. **กระบวนการเลือกและนำเสนอ “ความเป็นไทย” ในนิตยสาร “สวีสวี”**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ชไมพร สุขสัมพันธ์. **การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

โชติกา อุตสาหจิต. **รองกรรมการผู้จัดการบก.บรรลือสาส์น . สัมภาษณ์**, 1 กุมภาพันธ์ 2551.

ดวงรัตน์ กมโลบล. **การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด“โดเรมอน”**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ธเนตร ปรีดาร์ตน์. **บรรณาธิการการ์ตูนไทยสตูดิโอ. สัมภาษณ์**, 15 ธันวาคม 2550.

ธิดารัตน์ รักประยูร. **การเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นผ่านสื่อในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์. **การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย**.

วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. **ตามหากำรตูน**. กรุงเทพฯ: มติชน, 2546.
- ผดุง ไกรศรี. **สัมภาษณ์**, 1 กุมภาพันธ์ 2551.
- พรพนิต พ่วงภิญโญ. **บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- เฟิน สตุติโอ. **รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร (ฉบับที่ 1-30)**. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น, 2547-2549.
- ภาณุ ลีลีสาย. **"WORD LESS: THE DEATH"**. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์, 2549.
- มนตรี คุ้มเรือน. **สัมภาษณ์**, 12 ธันวาคม 2550.
- มลินี นิลมาลี. **การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตกจากสื่อนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of the Damned**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- เมญาพิมพ์ สมประสงค์. **ความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่อง "ความเป็นไทย" ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- ลักษณะไทย : คืออะไร อย่างไร และทำไม**. สมุดสังคมนาสาตร์ ฉบับจักรวาลวิทยา ปีที่ 12 ฉบับที่ 3-4, (ม.ป.ท.), 2533.
- วรรษัญ วานิชวัฒนากุล. **การสื่อสารความหมายใน "การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่"**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- ศักดา วัฒนจันทร์. **เข้าใจการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: เรือนแก้ว, 2548.
- ศักดา วัฒนจันทร์. **เจาะใจการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: เรือนแก้ว, 2549.
- สมสุข หินวิมาน และกำจร หลุยยะพงศ์. **"พฤติกรรมกรรมการสื่อสารโลกาภิวัตน์."** ในเอกสารการ **สอนชุดวิชาทฤษฎีและพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร หน่วยที่ 8-15**. กรุงเทพฯ: บัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2546.
- สังเขต นาคไพจิตร. **การ์ตูน**. มหาสารคาม : ปริดาการพิมพ์, 2530.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. **พุทธสังคมนาสาตร์**. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาการพิมพ์, 2533.

- สุตริก จรรยาวงศ์. **กลยุทธ์การสื่อสารการตูน “ขบวนการแก้จน”**. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2539.
- สุทธิณี ละไมเสถียร. **กลยุทธ์การสื่อความหมาย “ความเป็นไทย” ในชิ้นงานโฆษณาทางสื่อ
สิ่งพิมพ์ของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน) ในช่วงปี พ.ศ. 2530-2537.**
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- สุพจน์ อนุวัชชกร และทีมงาน factory. **อภัยมณีซาก้า (เล่มที่ 1-16)**. กรุงเทพฯ:
เนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์, 2545-2549.
- สุนิตย์ ชุมสาย ณ อยุธยา. กรรมการผู้จัดการบก. อี.คิวพลัส.กรู๊ป. **สัมภาษณ์**, 12
ธันวาคม 2550.
- อรุณทิศา วชิรพรพงศา และมนตรี คุ่มเรื่อน. **“มหากาพย์กู่แผ่นดิน บทที่ 1: องค์ดำ”**.
กรุงเทพฯ: คลิเนทีฟ, 2549.
- อรุณทิศา วชิรพรพงศา และมนตรี คุ่มเรื่อน. **“มหากาพย์กู่แผ่นดิน บทที่ 2: จิ้งจอก พัดหมา
พญาราชสีห์”**. กรุงเทพฯ: คลิเนทีฟ, 2550.
- อรุณทิศา วชิรพรพงศา และมนตรี คุ่มเรื่อน. **“มหากาพย์กู่แผ่นดิน บทที่ 3: อิศราภาพ
แผ่นดิน”**. กรุงเทพฯ: คลิเนทีฟ, 2550.
- อรุณทิศา วชิรพรพงศา. **สัมภาษณ์**, 12 ธันวาคม 2550.
- อานันท์ กาจนพันธุ์. **วัฒนธรรมทางเศรษฐกิจในเศรษฐกิจไร้วัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: โครงการ
จัดพิมพ์คปไฟ, 2549.
- อารีเฟน สะธานี. **สัมภาษณ์**, 1 กุมภาพันธ์ 2551.
- อิสเรศ ทองบัวโนวี. บรรณาธิการนิตยสารบูม. **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2551.
- เอื้อะ. **หนูหีนฮินโนนฮินแห่ (เล่มที่ 1-4)**. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชั่นส์, 2548-2549.

ภาษาอังกฤษ

- Ames, Winslow. And Maurice Horn. “Caricature, Cartoon and Comic Strip” *The new
encyclopedia Britanica*. 15 (1993): 539-552.
- Maurice Horn. “Comics” in *Collier’s Encyclopedia with Bibliography and Index*. Vol.7,
New York : Macmillan Education Company, 1992. 53.
- Frederik L. Schodt. “The World of Japanese Comics”. Japan : Kodansha International,
2006 :25.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อการ์ตูนไทย 7 เรื่อง

1. เรื่องย่อประเภทเรื่องวิทยาศาสตร์: WORDLESS the DEATH

อัศวินรูปงาม “อาเรียส” ผู้สูญเสียคนรักและในขณะที่กำลังตัดสินใจฆ่าตัวตายอยู่นั้น เขาได้พานพบกับเด็กคนหนึ่งซึ่งตกลงมาจากฟากฟ้าและสูญเสียความทรงจำไป ยิ่งกว่านั้นเด็กคนนี้ยังมีหน้าตาคล้ายคลึงกับคนรักของเขาอย่างเหลือเชื่อ การเดินทางเพื่อมีชีวิตอยู่ค้นหาความสำคัญของอดีตและทบทวนความหมายของความรัก

2. เรื่องย่อประเภทเรื่องผจญภัยแฟนตาซี: อภิมณิชาเก้า

พระอภิมณิ และศรีสุวรรณสองพี่น้องที่ชอบเอาแต่ความสำราญซึ่งเป็นลูกชายของเจ้าเมืองรัตนฯ ถูกท่านพ่อส่งให้พวกเขา 2 คนนั้นไปศึกษาวิชาที่ตักศิลา โดยพระอภิมณิศึกษาวิชาขลุ่ย และศรีสุวรรณเรียนวิชาการรบที่เขาถนัด แต่ทว่า 2 ปี ผ่านไปหลังจากที่ทั้งสองสำเร็จการศึกษา ขณะที่ทั้งสองกำลังเดินทางกลับก็พบว่าเมืองรัตนฯ นั้นถูกทำลายโดยกองทัพแมลง และเห็นผู้คนกำลังหลบหนีอย่างหิวซุกหิวซุน และจากนั้นเขาก็ได้พบกับสามพี่น้องร่วมสาบานอย่าง วิเชียร เจ้าแห่งธนู และระเบิด โมรา เจ้าแห่งไฟ และ ซานน เจ้าแห่งน้ำ และพวกเขาก็ช่วยกันต่อสู้จนได้รับชัยชนะ แต่ก็ต้องแลกไปกับการสูญเสียพระอภิมณิที่พลาดท่าตกลงในมหาสมุทร จากนั้นศรีสุวรรณกับพรรคพวกก็ออกเดินทางไปยังเมืองโรมจักร และได้พบกับเจ้าหญิงแก้วเกษรา ซึ่งเป็นลูกสาวของเจ้าเมืองนี้ โดยพวกเขาก็ได้เข้าพบกับเจ้าเมืองโรมจักร และได้รู้ว่า ทำวอุเทนซึ่งเป็นเจ้าเมือง ต้องการที่จะได้ตัวแก้วเกษรามาก และพวกศรีสุวรรณก็อาสาที่จะคุ้มกันแก้วเกษราและชาวเมืองนี้ด้วย ซึ่งต่อมาก็เกิดการรบกันระหว่างเมือง โดยศรีสุวรรณก็สู้กันตัวต่อตัวกับทำวอุเทน และศรีสุวรรณก็ทำสำเร็จ และจากนั้นศรีสุวรรณและพรรคพวกก็ตัดสินใจออกทะเลไปเพื่อตามหาพระอภิมณิ

อีกด้านหนึ่ง พระอภิมณิก็ตื่นขึ้นมาพบว่า เขาอยู่ใต้ทะเลและถูกกักขังในปราสาทของผีเสื้อสมุทร และที่นั่นเขาก็มีบุตรด้วยกันกับนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งมีชื่อว่า สิ้นสมุทร และ พระอภิมณิก็สามารถหนีออกไปได้จากการช่วยเหลือของ โมรา เจ้าหญิง และ ชาวมนุษย์เรือทั้งหลาย จากเหตุการณ์นั้นทำให้นางผีเสื้อสมุทรแทบคลั่งและทำให้ท้องทะเลนั้นปั่นป่วน ชนิดที่จอมเวทย์ที่เก่งกาจยังไม่สามารถหยุดได้ แต่ก็ได้พระอภิมณิมาช่วยเอาไว้ จนทำให้ท้องทะเลสงบ และ ร่างของผีเสื้อสมุทรมันก็หายไป

3. เรื่องย่อประเภทเรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล: มหาเทพกัญแผ่นดิน

เล่มที่ 1 องค์ดำแห่งหงสาวดี

หลังจากที่สงครามช้างเผือกจบลงโดยหงสาวดีได้ชัยชนะเหนือกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระนเรศวรหรือองค์ดำต้องจากบ้านเมืองของตนไปอยู่ที่กรุงหงสาวดี ในฐานะตัวประกัน และที่หงสาวดีนี่เองที่พระองค์ได้พบกับเหล่าเพื่อนพ้องและเริ่มต้นเรียนรู้วิชาการต่อสู้รวมทั้งตำราพิชัยสงครามต่างๆมากมาย จนกระทั่งเมื่ออายุได้ 15 ปี องค์ดำก็ได้เข้าร่วมสงครามระหว่างหงสาวดีกับกรุงศรีอยุธยาอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งผลสุดท้ายกรุงศรีอยุธยาก็ถูกหงสาวดีตีแตกในที่สุด และมุมมองที่องค์ดำมีต่อสงครามการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1 และจบที่พระสุพรรณกัลยายอมเป็นองค์ประกันของหงสาวดีแทน เพื่อให้องค์ดำได้กลับมาอยู่ที่กรุงศรีอยุธยา

เล่มที่ 2 จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์

หลังจากที่พระนเรศวรได้เป็นพระมหาอุปราชครองเมืองพิษณุโลกได้ 10 ปี เมื่อพระองค์มีพระชนมายุได้ 24 พรรษา พระเจ้าหงสาวดีบุเรงนองก็สิ้นพระชนม์ พระนเรศวรได้นิวัตย์หงสาวดีอีกครั้ง เพื่อเข้าร่วมพิธีขึ้นครองราชย์เป็นเจ้าหงสาวดีของนันทบุเรง แต่เจ้าฟ้าไทใหญ่เมืองคังไม่มาเข้าร่วมพิธี และประกาศแข็งเมือง พระเจ้าหงสาวดีนันทบุเรงโกรธมาก จึงสั่งให้พระมหาอุปราชมังยกยอขวา (มังสามเกียด) พระนเรศวร และนั้ดจิ้นหน่องโอรสแห่งตองอูนำทัพไปปราบเมืองคังด้วยความเก่งกาจของพระนเรศวรและแผนการของนั้ดจิ้นหน่องผลปรากฏว่าทัพกรุงศรีอยุธยาของพระนเรศวรเป็นฝ่ายที่ปราบเมืองคังได้สำเร็จ เมื่อพระเจ้าหงสาวดีมองเห็นถึงความเก่งกาจของพระนเรศวร พระองค์ก็เริ่มตระหนักว่าพระนเรศวรจะต้องกลายเป็นศัตรูที่ร้ายกาจของหงสาวดีในอนาคตเป็นแน่

เล่มที่ 3 อิศราภาพสุแผ่นดิน

เมื่ออั้งวะก่อกบฏขึ้น พระเจ้าหงสาวดีจึงรับสั่งให้เมืองขึ้นซึ่งรวมถึงกรุงศรีอยุธยานำกองทัพมาช่วยทำศึกกับอั้งวะ ระหว่างที่กองทัพหยุดพักที่เมืองแครง พระนเรศวรทรงรู้ถึงแผนร้ายของพระเจ้าหงสาวดี และตัดสินใจพระทัยประกาศตัดขาดไมตรีระหว่างกรุงศรีอยุธยาและหงสาวดีในทันที กล่าวถึงเหตุการณ์กบฏเมืองอั้งวะ แผนการกำจัดองค์ดำของฝ่ายหงสาวดี การประกาศตัดขาดไมตรีกับหงสาวดีอีกต่อไปขององค์ดำ และเหตุการณ์พระแสงปืนต้นข้ามแม่น้ำสะโตง

4. เรื่องย่อประเภทเรื่องตลกขบขัน: หนูหินอินโนนินแห่

หนูหินอินโนนินแห่ เป็นเรื่องราวชีวิตในวัยเด็กของหนูหินที่บ้านเกิดคือ โนนหินแห่ วิถีชีวิตของคนอีสานในชนบทที่ใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการดำรงชีวิต การหาอาหารจากผืนแผ่นดินที่แห้งผาก เพื่อสู้ชีวิตโดยไม่ต้องซื้อหาซึ่งกินได้แทบทุกอย่าง ตั้งแต่แมลงตัวเล็กตัวน้อยไต่ดินในกองขี้ควาย ไต่ขึ้นไปตามลำต้นตามกิ่งตามใบของต้นไม้ ไปจนถึงในหนองในห้วย เรื่อยไปจนถึงป่า เห็ด ผัก หน่อหวาย หน่อไม้ สารพัดที่จะนำมากินได้ ขอให้ชิมข้าวเหนียวอยู่แล้วกับข้าวก็ไม่มีปัญหาเพียงแค่นั่น แนวกินแนวอยากมีทั้งกลางวันและกลางคืน เวลาใดที่คนอีสานเผชิญกับความแห้งแล้งอดอยากปากแห้ง ไม่มีน้ำทำอุดมสมบูรณ์ให้ได้ทำการเกษตรต่อจากการทำนา คนหนุ่มสาวบางส่วนก็จะเข้ามาหางานทำ แต่บางส่วนก็ยังยินดีที่จะอยู่กับคนแก่ และเด็กน้อยหากินกันตายบนผืนแผ่นดินอันแห้งแล้ง วันที่เจยหน้าขึ้นฟ้าก็จะพบกับกะปอม ไข่มดแดง ยอดผักหวาน ฯลฯ ก้มหน้าลงมาก็กินหาปูหาปลา จี๋โป่ม จี๋นูน กบ เขียด กูดจี ฯลฯ สารพัดกินแล้วอิ่มสารอาหารครบ ชัยน้มมากอิ่มมาก ชัยน้มน้อยก็ไม่ค่อยอิ่ม วิถีชีวิตแบบนี้วันจะหดหายเพราะอยากได้อะไรก็หาเจอที่ตลาด เวลาผ่านไปทำให้ไม่เห็นวิถีชีวิตในชนบทแบบนี้

5. เรื่องย่อประเภทเรื่องความรัก: SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมิกส์เวอร์ชัน

หลังจากจบมัธยมต้นแล้ว ป้อม ตัดสินใจสมัครเข้าเรียนมัธยมปลาย ที่วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล สาขาเตรียมดนตรี เพราะต้องการอยู่ใกล้กับ ดาว เด็กสาวจากโรงเรียนเดียวกัน ที่เขาแอบหลงรัก

ในขณะที่พ่อของป้อมเข้าใจว่า ลูกชายเรียนสาขาเตรียมแพทยศาสตร์ โดยที่ป้อมเองก็ไม่กล้าบอกความจริง เนื่องจากพ่อของป้อมเห็นว่า ดนตรีเป็นวิชาชีพที่ไม่มั่นคง ขณะเดียวกันป้อมก็ได้พบกับ อ้อม ลูกสาวของเพื่อนพ่อ ที่ถึงแม้ด้านปฏิบัติจะไม่เอาไหน แต่ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีเป็นเลิศ และสอบเข้าที่วิทยาลัยฯ เช่นกัน เมื่อทราบเรื่อง อ้อมก็เข้าใจว่า ป้อมรักดนตรีเหมือนกัน จึงสัญญาจะช่วยป้อมเก็บความลับ

ถึงแม้จะตามผู้หญิงที่แอบรักมาเรียน แต่ป้อมกลับค้นพบว่า ตัวเขามีพรสวรรค์ในการตีกลองชุดที่เป็นเลิศ ทำให้ เจด และ ฉัตร สองหนุ่ม ผู้กำลังมองหาหม้อกลอง ให้กับวงดนตรีของตัวเองเลือกป้อมเข้าร่วมวง เพื่อเข้าประกวด การแข่งขันวงดนตรี ฮอทเวฟมิวสิคคอร์ด โดยตั้งชื่อวงว่า Ass-Ho-Le (แอสโฮลลี่)

นอกจากนี้ ฝีมือการตีกลองของป้อม ยังไปเข้าตา จิทาโร่ อาจารย์ชาวญี่ปุ่น ผู้สอนเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ (เพอร์คัชชัน) อาจารย์จิทาโร่ จึงมักจะเรียกใช้ป้อม ให้มาช่วยทำวิทยานิพนธ์ของเขาอยู่เสมอ

อย่างไรก็ตาม ป้อมกลับเลือกสมัครเป็นมือกลองทีมปะนี ในวงออร์เคสตราของโรงเรียน แทน เพราะต้องการอยู่ใกล้ซิดดาว ซึ่งเป็นมือไวโอลินของวง ส่วนอ้อม ซึ่งเคยเป็นมือไวโอลินเช่นกัน ต้องเปลี่ยนไปเล่นฉาบแทน เนื่องจาก ฝีมือการเล่นเครื่องดนตรีอื่นไม่เอาไหนจริงๆ

เนื่องจาก วงออร์เคสตรา ใช้การเคาะจังหวะด้วยกลองไม่มาก ป้อมจึงต้องรออย่างเบื่อหน่าย กว่าที่จะถึงช่วงเล่นของตนแต่ละครั้ง ต่างกับอ้อม ที่มีความสุขกับดนตรี แม้ทั้งเพลงจะได้เล่นน้อยมาก ป้อมจึงเริ่มนึกถึงความรู้สึกของตนเอง ที่เปลี่ยนแปลงไปมาอยู่เสมอ ทั้งเรื่องดนตรี การเรียน ความรัก และชีวิตของตนในอนาคต รวากับอากาศที่เปลี่ยนแปลงบ่อย

6. เรื่องย่อประเภทเรื่องจากวรรณคดี: รามาวตาร

นนทกเป็นยักษ์ที่มีหน้าที่คอยล้างเท้าเทวดาที่มาเฝ้าพระอิศวร แต่เนื่องจากถูกเทวดาแก้มขกหัวตบหัวอยู่เป็นประจำ ทำให้โกรธแค้นจึงไปขอพรวิเศษจากพระอิศวร ให้ตนมีนิ้วเพชรซึ่งใครเป็นต้องตาย นนทกใช้นิ้วเพชรชี้เทวดาที่เคยแก้มขกหัวจนตายไปมากมาย จนพระนารายณ์ต้องมาปราบ ก่อนตายนนทกหาว่าที่แพ้เพราะมีฤทธิ์น้อยกว่า พระนารายณ์จึงให้นนทกไปเกิดใหม่มี 10 หน้า 20 มือ และให้มีฤทธิ์เหาะเหินได้ ส่วนพระองค์จะลงไปเกิดเป็นมนุษย์เดินดินตามไปฆ่าให้จงได้

นนทกลงไปเกิดใหม่บนโลกมนุษย์ มี 10 หน้า 20 มือ นามว่าทศกัณฐ์เป็นโอรสของท้าวลัสเตียนแห่งกรุงลงกา เมื่ออายุได้ 14 ปี ท้าวลัสเตียนส่งทศกัณฐ์เข้าป่าไปร่ำเรียนวิชาคาถาอาคมและศาสตร์จากฤาษีโคบุตร จนมีฤทธิ์เดชมากมาย แล้วลากลับมากรุงลงกา

เวลาผ่านไปหลายปีก่อนที่ท้าวลัสเตียนสิ้นชีวิตได้แบ่งเมืองต่างๆ ให้ลูกๆ ทุกคนไปครอง ส่วนทศกัณฐ์ได้ครองกรุงลงกาสืบแทนตน วันหนึ่งมียักษ์ชื่อวิรุฬหกเหาะไปเฝ้าพระอิศวร แต่ถูกตีแก้มที่เชิงบันไดหัวเราะเยาะเย้ยจึงนึกโกรธใช้สายสร้อยสังวาลย์ฟาดตีกแก้มตายและพลอยทำให้เขาโกรธสาหัสยิ่ง พระอิศวรจึงให้ทศกัณฐ์มาช่วยยกเขาโกรธสาหัสให้ตั้งตรงได้เช่นเดิม จึงทำให้ได้นางมณฑิลาผู้เป็นนางกำนัลมาเป็นรางวัล แต่ระหว่างทางที่อุ้มนางมณฑิลาเหาะข้ามกรุงขีดขินของ

พญาพาลี ทำให้พาลีไม่พอใจที่เหาะข้ามหัวตน จึงเหาะขึ้นไปต่อว่าทศกัณฐ์และทำให้เกิดการต่อสู้กัน

เรื่องราวในรามาวตารเล่าเรื่องตั้งแต่กำเนิดนหนก ไปจนถึงตอนอภิเษกพระรามกับนางสีดา ในส่วนตั้งแต่เล่มที่ 29 เป็นเรื่องราวผจญภัยของหนุมานก่อนพบพระราม ในส่วนนี้ผู้เขียน (คุณอารีเฟน สะซานี แต่งเรื่องเพิ่ม) และเล่ม 30 เป็นเรื่องรามเกียรติ์ในฉบับรามายณะของอินเดีย ความยาว 3 ตอนจบ

7. เรื่องย่อประเภทเรื่องสงคราม: อัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร

หนุ่มนักศึกษาภาควิชาโบราณคดีคนหนึ่งซึ่งมีชื่อว่า "หาญ" บังเอิญได้ค้นพบประติมากรรมอันเป็นประติมากรรมเก่าแก่ที่เชื่อกันว่าเป็นประติมากรรมขังจันทน์โบราณเข้าในระหว่างที่กำลังทำการสำรวจโบราณสถานขังจันทน์แห่งเมืองพิษณุโลก แล้วจู่ๆ ก็เกิดปาฏิหาริย์ลึกลับทำให้เขาถูกดูดเข้าไปในยุค 400 กว่าปีที่แล้ว ซึ่งเป็นยุคของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ซึ่งกำลังรวบรวมกำลังพลเพื่อออกบุกเอกราชมาจากการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1 ให้กับประเทศพม่า

หาญรู้สึกตัวอีกครั้งในบ้านของ "จัน" นางเอกสาวของเรื่อง และจำต้องใช้ชีวิตอยู่ในยุคอดีตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะมันไม่ใช่เรื่องง่ายๆ เลยที่จะเข้าไปในเขตพระราชวังเพื่อกลับสู่โลกปัจจุบันด้วยประติมากรรมขังจันทน์อย่างเช่นที่เขาบังเอิญเดินทางข้ามภพมา

"พ่อกำนันเพชร" พ่อปู่เลือดร้อนของจัน จึงได้เสนอแนะให้หาญฝึกปรีชาไหวพริบเพื่อจะได้ลงสมัครเข้าคัดเลือกเป็นขุนทหารแห่งสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จับพลัดจับผลูได้เป็นทหารในวังจะได้มีโอกาสเข้าไปใกล้ประติมากรรมขังจันทน์ซึ่งชาวบ้านธรรมดาๆ ทั่วไปคงยากนักที่จักมีโอกาสได้สัมผัส

เมื่อเหตุการณ์เป็นดังนั้นแล้ว ทฤษฎี "Butterfly Effect" จึงเป็นสิ่งที่หาญกังวลเป็นที่สุด เนื่องจากคำพังแคะเพียงผีเสื้อขยับปีกยังสะเทือนไปถึงดวงดาว แต่สิ่งที่หาญกำลังจะทำนั้นคือการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับหน้าประวัติศาสตร์อย่างเต็มตัว ดังนั้นผลของมันจึงอาจสามารถเปลี่ยนแปลงอนาคตที่มีแม่กับน้องสาวของตนอยู่ไปอย่างใหญ่หลวงชนิดหน้ามือเป็นหลังมือได้

แต่ก็ใช่ว่าจะเป็นเช่นนั้นเสมอไป... ปาฏิหาริย์ครั้งนี้เกิดขึ้นจากสิ่งเร้นลับซึ่งไม่ใช่ความตั้งใจในการย้อนอดีต จึงอาจไม่ใช่การ "เปลี่ยนแปลง" ประวัติศาสตร์ แต่หากอาจเป็นการ "เติมเต็ม" ประวัติศาสตร์ให้สมบูรณ์แบบตามที่ฟาลิซิติก็เป็นได้

หาญและ "กล้า" เพื่อนสนิทในยุคนั้นของเขา ตัดสินใจเข้าร่วมประลองเพื่อคัดเลือกขุนทหารโดยมีลุงเพชรเป็นผู้ขัดเกลาวินัยให้ ทำให้เมื่อถึงวันประลองพวกเขาสามารถฝ่าฟันการ

ประลองช่วงแรกๆ มาได้อย่างไม่ยากเย็นอะไรนัก แต่ระหว่างวันประลองนั้นพวกเขาได้รู้จักกับ "ขุนนิลกาฬ" ผู้ที่ดูเหมือนว่าจะรู้จักกับลุงเพชรมาก่อน หน้าซ้ำขุนนิลกาฬยังได้ช่วยสอนวิชาการต่อสู้ให้กับหาญและกล้าเพิ่มเติมอีกด้วย เนื่องจากในงานประลองนั้นมีชายผู้ลึกลับฝีมือดี 2 คน ที่โหดร้ายผิดวิสัยคนทั่วไปเข้ามาร่วมประลอง

ถึงแม้ว่าวิสัยที่โหดเหี้ยมของ 2 ผู้ประลองนั้นจะมีผลอย่างร้ายแรงต่อการร่วมแรงร่วมใจกันรบของเหล่าทหารต่อไปในภายภาคหน้า แต่ก็มีวิสัยของขุนนิลกาฬหรือใครที่จะกีดกันไม่ให้พวกเขาได้เข้าร่วมเป็นขุนทหาร ถ้าหากว่าพวกเขาสามารถฝ่าฟันจนเอาชนะการแข่งขันเข้ามาเป็น 4 คนสุดท้ายได้... ดังนั้นขุนนิลกาฬจึงเลือกสอนวิชาให้หาญและกล้าแทน

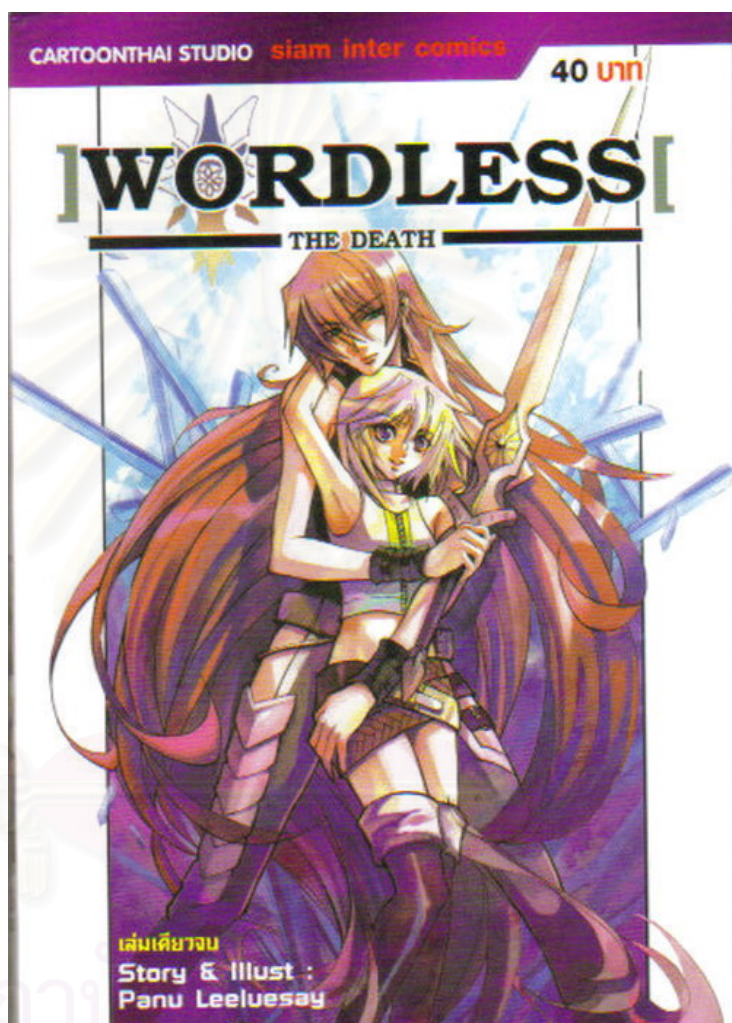
สุดท้ายแล้วหาญและกล้าจึงสามารถเอาชนะการประลองขึ้นเป็น 1 ใน 4 ขุนทหารได้อย่างที่ตั้งใจ นอกจากนี้ก็ยังมีเด็กหนุ่มผู้มีฝีมืออย่าง "มั่ง" และ "ศรี" ที่ต้องชะตาไปกับหาญและกล้ามาร่วมทีม 4 ขุนทหารอีกด้วย

เขาจะทำอย่างไรเมื่อพบว่าหนทางเดียวในการที่จะกลับมายังยุคปัจจุบันได้คือการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของหน้าประวัติศาสตร์

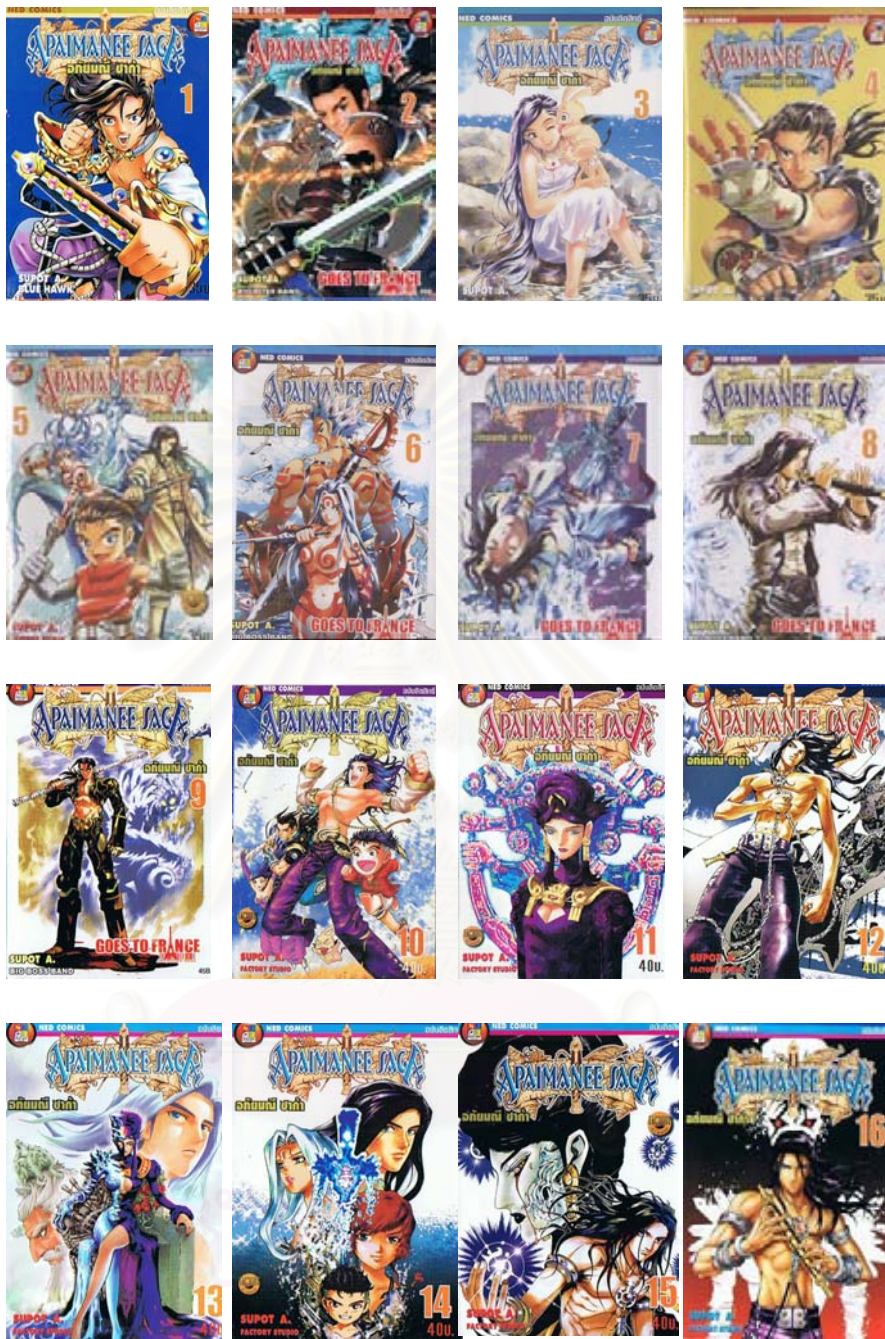
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างปกหนังสือการ์ตูนที่ใช้ในการวิจัย



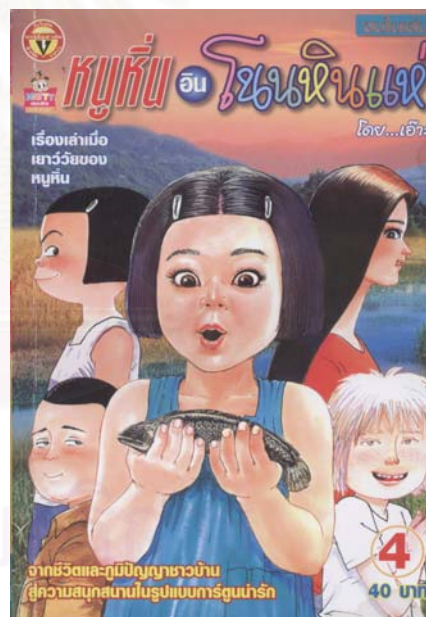
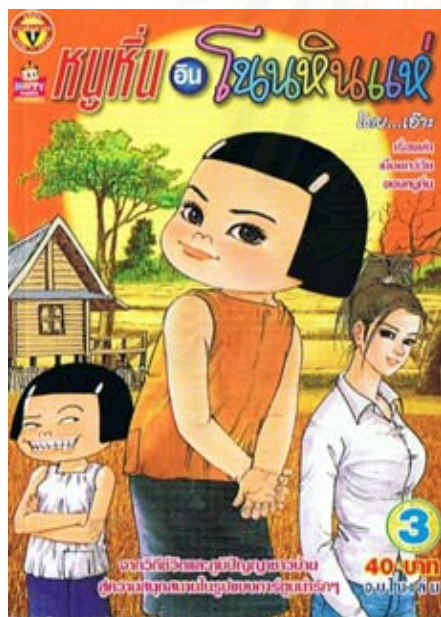
ปกหนังสือการ์ตูน เรื่อง WORDLESS the DEATH: สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์



ปกหนังสือการ์ตูน เรื่องอภัยมณีชาเก้า: สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์



ปกหนังสือการ์ตูน เรื่องมหากาพย์กู่แผ่นดิน: สำนักพิมพ์คลื่นทีวี (อี.คิว.พลัส)



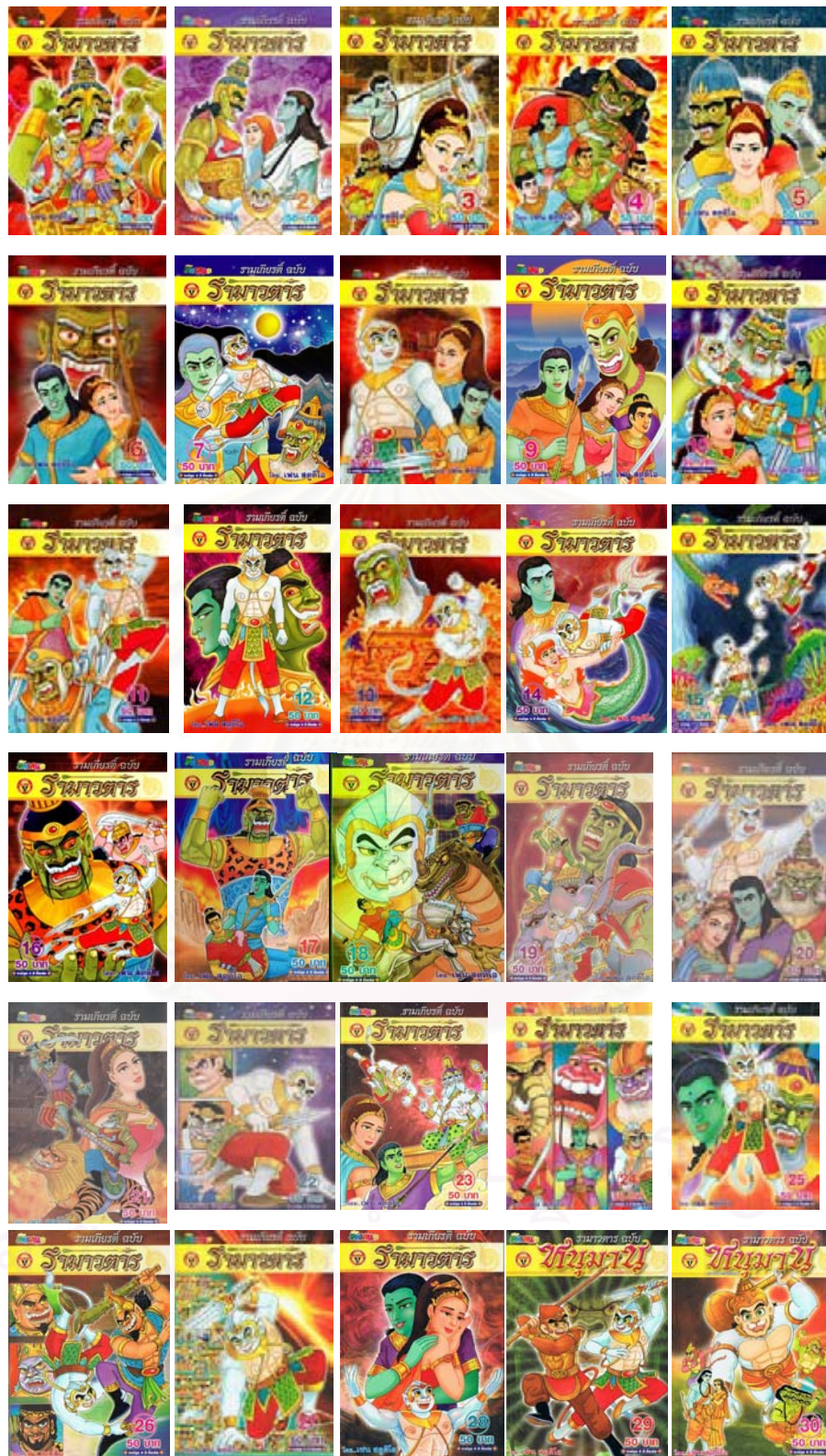
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปกหนังสือการ์ตูน เรื่องหนูนิดในชนบท: สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น



ปกหนังสือการ์ตูน เรื่อง SEASON CHANGE เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย คอมีกส์เวอร์ชัน:
สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ปกหนังสือการ์ตูน เรื่อง รามาวตาร: สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น



ปกหนังสือการ์ตูน เรื่องอัศวินดำ ทหารเอกนเรศวร: สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

ภาคผนวก ค

ประวัติบรรณาธิการบริษัท และสำนักพิมพ์ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย

1. คุณธนตร ปรีดาร์ตน์

บรรณาธิการการ์ตูนไทยสตูดิโอ

สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

เกิดที่จังหวัดชัยภูมิมีความใฝ่ฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กเติบโตมากับการ์ตูนญี่ปุ่นและนิยายภาพเล่มละบาทของไทย ศึกษางานจากนิตยสาร “ฟ้าเมืองไทย” คอลัมน์สอนวาดการ์ตูนของ อาจารย์ จุก เบี้ยวสกุล ผลงานการ์ตูนนิยายภาพเล่มแรกเขียนตอนประมาณมัธยมศึกษาปีที่ห้า และเป็นเรื่องแรกที่ได้ตีพิมพ์ผ่านสำนักพิมพ์สยามอักษร หลังจากนั้นได้เข้ามาเริ่มงานเขียนนิยายภาพในกรุงเทพฯ โดยยังคงมีความชื่นชอบในการเขียนแบบคอมิกส์ของฝั่งญี่ปุ่น หลังจากนั้นได้เข้ามาช่วยกลุ่มกับเพื่อน ๆ เพื่อทำงานอย่างที่เคียววาดหวังเอาไว้ตั้งแต่แรก



โดยการรวมตัวกันของนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ที่ต้องการนำเสนอผลงานการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมิกส์ (comics) ในช่วงประมาณปี 2535 ซึ่งเป็นช่วงการ์ตูนลิขสิทธิ์กำลังจะเข้ามาในประเทศไทย โดย นิวัติ สิงห์สมาน และชานู บุญไชยะ ที่รวบรวมนักวาดนิยายภาพรุ่นใหม่ที่มีพื้นฐานการวาดในแบบคอมิกส์โดยสมาชิกยุคแรกประกอบด้วย จุง ชากูระ(นามปากกา) ประจักษ์ ผุดผ่อง และ ธนตร ปรีดาร์ตน์ โดยผลงานชิ้นแรกคือนิตยสารการ์ตูนไทย Advance Comics ในเครือบริษัท Advance ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์ของค่าย Marvel หลังจากนั้นนิตยสารฉบับดังกล่าวได้ปิดตัวลงทั้งหมดได้แยกย้ายกลับไปทำงานในสายของตนก่อนที่จะกลับมารวมตัวกันอีกครั้งประมาณปี 2536 ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ คอมิกส์ โดยเรียกแผนกนี้ว่า แผนกการ์ตูนไทยมีผลงานลงตีพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นรายสัปดาห์ C-Kids ที่ได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ ชูเอฉะ ประมาณปี พ.ศ. 2538 สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ได้ย้ายที่ทำการจากย่านคลองเตยไปที่ลาดพร้าว 80 และปลายปีเดียวกันทางสำนักพิมพ์ก็ได้เปิดตัวนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์หัวใหม่ Vision Weekly Comics เป็นนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ โกดันฉะ โดยมีการ์ตูนไทยและการ์ตูนญี่ปุ่นลงตีพิมพ์อย่างละครึ่ง ประมาณปี พ.ศ. 2540 ทุก ๆ สำนักพิมพ์เจอวิกฤติค่ากระดาษที่เพิ่มขึ้นเกินร้อยเปอร์เซ็นต์ปลายปีเดียวกันทาง

สำนักพิมพ์จึงได้ยุติการผลิตนิตยสารฉบับดังกล่าว พร้อมสมาชิกแผนกการ์ตูนไทยที่เริ่มแยกย้ายออกไปทำงานในสายงานของตนเองเหลือเพียง นิวัติ สิงห์สมานและ ธเนตร ปรีดาวัฒน์ พร้อมกับรับสมาชิกใหม่เข้ามาคือ วัชรระ ส่งสมบุญ(จอร์จ) ทั้งสามทำผลงานรวมกันคือเรื่อง Highest Cards ภายใต้อีโก้ ลงแขกสตูดิโอ ก่อนจะเปลี่ยนมาเป็น การ์ตูนไทยสตูดิโอ ตามชื่อแผนกที่เรียกมาตั้งแต่ต้น ช่วงปี 2541 สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ได้ย้ายสำนักงานอีกครั้ง มาอยู่รวมกับบริษัทแม่ที่ซอยลาดพร้าว 48 พร้อมกับสมาชิกที่เหลือเพียง ธเนตร ปรีดาวัฒน์ เพียงคนเดียวแต่ยังคงทำงานร่วมกับสมาชิกที่เหลืออยู่จนถึงประมาณปี 2542

ปี พ.ศ. 2546 คือปีที่ชื่อ Cartoon Thai Studio ปรากฏสู่สายตาผู้อ่านในผลงานการ์ตูนจากภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน โดยความร่วมมือของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์และค่ายผู้ผลิตภาพยนตร์ จีทีเอช และในปีเดียวกันนี้ทางสำนักพิมพ์ได้ให้กำเนิดนิตยสารการ์ตูนไทย Fusion Comics ที่รวบรวมนักเขียนรุ่นใหม่ไว้หลายคน โดยแต่ละคนต่างก็เคยมีผลงานตีพิมพ์ผ่านคอลัมน์บนนิตยสารดาวรุ่งมาก่อน ซึ่งถือได้ว่าเป็นการรวบรวมทีม การ์ตูนไทยสตูดิโอ ขึ้นมาอีกครั้งเป็นรุ่นที่สองและก็เป็นทีมเดียวกันมาจนถึงปัจจุบัน ปี พ.ศ. 2547 การ์ตูนไทยสตูดิโอได้สร้างอีกผลงานที่ถือเป็นรูปแบบใหม่ของวงการการ์ตูนนั่นก็คือการจับเอาประวัติของน้องวิว เยาวภา บุรพลชัย นักกีฬาเทควันโดเหรียญทองจากเอเธนส์ 2004 กลางปี 2549 นิตยสาร Fusion Comics ต้องปิดตัวลงแต่หลังจากนั้นผลงานที่เคยลงตีพิมพ์ในนิตยสารฉบับดังกล่าวได้ทยอยตีพิมพ์รวมเล่มออกมา พร้อมด้วยผลงานอีกมากมายที่ถูกนำเสนอออกมาภายใต้อีโก้ โลโก้ Cartoon Thai Studio

2. คุณอิสระ ทองปัสโนว์

บรรณาธิการนิตยสารบูม สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์
ประวัติการศึกษา & การทำงาน

-2527 - 2531 ปริญญาตรีสาขาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- 2531 - 2532 พนักงานฝ่าย Reservation โรงแรมสยามอินเตอร์คอนติเนนตัล

- 2532 - 2533 มัคคุเทศก์ บริษัทเวิร์ล ทราเวล เซอร์วิส จำกัด

- 2533 - 2535 ศึกษาภาษาญี่ปุ่นที่โรงเรียนคันริน สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น Noryoku Shiken ผ่านขั้นที่ 1 (ขั้นสูงสุด)

- 2535 - 2536 นักศึกษาเข้าฟังที่มหาวิทยาลัยงาคูเงอิ ไดงาคู



- 2536 - 2537 ผู้ช่วยบรรณาธิการ กองบก.การ์ตูนอังกฤษ บจก.ธนาชัย & NPG (ในเครือเนชั่น)
- 2537 - 2546 ผู้ช่วยบรรณาธิการกองบก.การ์ตูนญี่ปุ่น บจก.เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์
- 2546 - ปัจจุบัน บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน BOOM บจก.เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

3. คุณโชติกา อุตสาหจิต

รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท บันลือบุ๊คส์ จำกัด

เกิด 26 มีนาคม 2508

ระดับการศึกษา

ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปริญญาโท Northrop University USA.

ประวัติการทำงาน

2547 – ปัจจุบัน กรรมการผู้จัดการ บริษัท บันลือ พับลิเคชันส์ จำกัด

2540 – 2546 ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ บริษัท ไชเบอร์พรีนซ์ จำกัด

2542 – 2539 ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการศรีสยาม พรีนซ์แอนด์แพคเกจ จำกัด



คุณผดุง ไกรศรี หรือในนามปากกาพี่เอ๊ะ

นักเขียนและนักวาดการ์ตูน เรื่อง “หนูหิ้นอินโนนินหนั”

เกิดเมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2503 ที่ อำเภอตระการพืชผล จังหวัดอุบลราชธานี จบการศึกษาจาก วิทยาเขต เพาะช่าง กรุงเทพฯ เข้าสู่วงการการ์ตูนโดยเขียนนิยายภาพลงในการ์ตูนเล่มละบาท ต่อมาได้เขียนนิยายภาพในหนังสือรายสัปดาห์ “มหัศจรรย์” ของ สำนักพิมพ์จินดาสาส์น นาน 10 ปี ต่อมาได้เข้ามาเขียนการ์ตูนให้กับ สอนเด็ก ชายหัวเราะ และ มหาสนุก ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น เมื่อ พ.ศ. 2535 โดยเขียนทั้งนิยายภาพสะท้อนชีวิตเด็กชนบท และการ์ตูนสี่ชุด อะตุ๊กะ (ตีพิมพ์ในสวนเด็ก) และการ์ตูนตลก 3 ช่อง (ตีพิมพ์ในชายหัวเราะและมหาสนุก) รวมทั้งการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอน ชุด หนูหิ้นอินเตอร์ ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกในมหาสนุกช่วงปลายปี พ.ศ. 2538 และกลายเป็นผลงานสร้างชื่อขึ้นสำคัญของผดุง ภายหลังผดุงได้เขียนเรื่องนี้ลงในหนังสือหนูหิ้นอินเตอร์ โดยเฉพาะ และยังเขียนเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ผลงานอื่นๆ เคนนี่หอยบ๊อยอินเตอร์ ชน-แสบ-ใส



คุณอารีเฟน สะซานี หรือในนามปากกา เฟน สตูดิโอ นักเขียนและนักวาดการ์ตูน เรื่อง “รามาวตาร”

อารีเฟนเกิดเมื่อ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2500 ที่ กรุงเทพมหานครและไปเติบโตที่จังหวัดยะลา เป็นชาวมุสลิม จบ การศึกษาระดับม.ศ.3 ที่โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา และ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (โฆษณา) ที่วิทยาลัยเพาะช่างเขียนการ์ตูนครั้งแรกในขณะที่เรียนอยู่ ชั้น ปวช.ที่วิทยาลัยเพาะช่างเมื่อปี พ.ศ. 2520 เริ่มจากการเขียน การ์ตูนเล่มละบาท ถึงแม้ว่าจะสำเร็จการศึกษาแล้ว และได้ทำงานในด้านอาชีพต่าง ๆ หลากหลาย อาชีพ เมื่อมีเวลาว่างก็ยังคงเขียนการ์ตูนส่งสำนักพิมพ์ต่าง ๆ อยู่เป็นระยะ ๆ



ต่อมาได้มีโอกาสมาเขียนการ์ตูนลงในการ์ตูนหนูจ๋า เบบี๋ ชายหัวเราะ และมหาสนุกบ้าง ตามโอกาส จนกระทั่งปี พ.ศ. 2533 ก็ได้เข้ามาเป็นนักเขียนการ์ตูนอาชีพอย่างเต็มตัว และมี ผลงานประจำที่สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นตลอดมาจนถึงทุกวันนี้ ผลงานปัจจุบันในหนังสือการ์ตูน มหาสนุก สวาดดอกไม้กะนายกล้วยไข่ รามาวตาร และ คีลมหาภรรต๊ะ

4. คุณสุรณิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา

กรรมการผู้จัดการบริษัท อี.คิว.พลัส กรุ๊ป จำกัด

สำนักพิมพ์การ์ตูนความรู้ที่จัดตั้งมากกว่า 3 ปี นับรวมปัจจุบันก็ ทำงานในวงการการ์ตูนไทยมากกว่า 10 ปีเริ่มตั้งแต่ตำแหน่งนักเขียน การ์ตูน , เขียนคอลัมน์ , จัดอาร์ตเวิร์ค , กราฟฟิก , ภาพปก , บรรณาธิการบริหาร , ผู้จัดการบริษัท ฯลฯ นับว่าทำมาครบทุกตำแหน่ง ครบถ้วนในกระบวนการทำงานการ์ตูนไทย หรือนิตยสารการ์ตูนก็ตาม ปัจจุบันกำลังมุ่งมั่นสู่ความ ผืนอีก 2 อย่างคือ



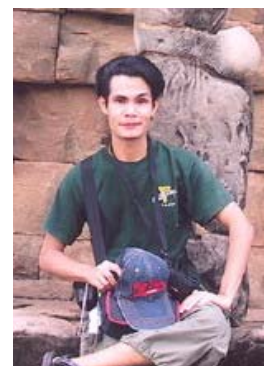
1. ทำให้การ์ตูนไทยเป็นที่ยอมรับอย่างมากในตลาดเมืองไทย และ
2. นำนักเขียนการ์ตูนไทยไปเปิดตัวในดินแดนนอกประเทศบ้าง แต่จะสำเร็จหรือไม่ต้องลุ้น กันต่อไป

คุณอรุณทิวา วชิรพรพงศา
นักเขียน เรื่อง “มหากาพย์กู่แผ่นดิน”



เริ่มต้นเขียนการ์ตูนตั้งแต่ชั้นประถม และมีผลงานเรื่องสั้นครั้งแรกขณะเรียนอยู่ชั้นมัธยมปีที่ 3 จากนั้นก็เขียนการ์ตูนสั้นส่งไปยังหนังสือการ์ตูนต่างๆอีกหลายเรื่องด้วยกัน จนกระทั่งได้เข้าศึกษาในคณะสังคมศาสตร์ เอกภูมิศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แต่พอเรียนไปได้ 2 ปี ก็ลาออกเพราะไม่ถนัดวิชาคำนวณ จากนั้นจึงได้เขียนการ์ตูนต่อไปเรื่อยๆรวมทั้งได้ไปเป็นผู้ช่วยนักเขียนการ์ตูนอยู่ครึ่งปี ในที่สุดก็มีนิตยสารการ์ตูนเล่มหนึ่งติดต่อเข้ามา คือคอมมิคเควส จึงได้เป็นนักเขียนการ์ตูนให้กับนิตยสารการ์ตูน CX และปัจจุบันทำงานอยู่กับสำนักพิมพ์คลื่นที่ฟ โดยทำหน้าที่แต่งเรื่องและเขียนสตอรี่บอร์ดให้กับการ์ตูนไทยเรื่อง “มหากาพย์กู่แผ่นดิน” ซึ่งออกมาแล้ว 3 เล่ม และกำลังเตรียมงานสำหรับเล่ม 4 อยู่

คุณมนตรี คุ่มเรือิน
นักวาดการ์ตูน เรื่อง “มหากาพย์กู่แผ่นดิน”



จบการศึกษาชั้นมัธยมปลายที่บ้านเกิด(นครราชสีมา)
 จบปริญญาตรีศิลปกรรมที่ ม.ราชภัฏธนบุรี เริ่มเขียนการ์ตูนจริงจังตอนเรียนมหาวิทยาลัย ส่งงานประกวดตามแมกกาซีน มีผลงานลงบ้างเป็นบางเรื่อง จนได้ทำงานการ์ตูนอาชีพหลังเรียนจบในนิตยสารการ์ตูน CX งานเรื่องแรกคือ บางระจัน Spirit จนมาถึง E.Q.Plus มีผลงานออกมาประมาณสิบกว่าเล่ม งานเขียนปัจจุบันคือ หนังสือการ์ตูนไทยเรื่อง “มหากาพย์กู่แผ่นดิน” ซึ่งออกมาแล้ว 3 เล่ม ตอนนี้อยู่กำลังเขียนเล่ม 4 อยู่

สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวจากรุณี สุขชัย เกิดเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2522 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในปีการศึกษา พ.ศ. 2543 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา นิเทศศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2549



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย