

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้แบ่ง เนื้อหาออกเป็น

3 ด้านคือ

1. ลักษณะของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
2. หนังสือการ์ตูน
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ลักษณะของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

จากการวิเคราะห์หลักสูตรของคณะกรรมการวิเคราะห์หลักสูตรประถมศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการเมื่อเดือน พฤษภาคม 2515 พบว่าหลักสูตรประถมศึกษา 2503 มีเนื้อหาสาระของการเรียนไม่ทันต่อสภาพของยุคปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจในสภาพแวดล้อมปัจจุบันและไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตได้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 ค : 4) ด้วยเหตุนี้หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 จึงได้ปรับปรุงเนื้อหาในหลักสูตรโดยการบูรณาการเนื้อหาต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับปัญหา และความต้องการของสังคมปัจจุบัน โดยจัดเป็นกลุ่มประสบการณ์ 5 กลุ่มด้วยกัน คือ กลุ่มทักษะ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย กลุ่มงานพื้นฐานอาชีพ และกลุ่มประสบการณ์พิเศษ

กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาของชีวิตและสังคม ปัญหาและความต้องการของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เพื่อการดำรงอยู่ และการดำเนินชีวิตที่ดี ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการอนามัย ประชากร การเมือง การปกครอง สังคม คำสอน วัฒนธรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การติดต่อสื่อสาร ฯลฯ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2525 : 127)

ลุ่มน อมรวิวัฒน์ (2526 : 15) ได้กำหนดขอบข่ายเนื้อหาของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เพื่อให้ครอบคลุมเรื่องใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาและความต้องการของชีวิตคนไทย อันได้แก่ เรื่องของสุขภาพอนามัย ทั้งทางกายและทางจิต การป้องกันและการรักษาโรคมัยไข้เจ็บ ปัญหาความยากจน อันได้แก่ การขาดความรู้พื้นฐานในการทำมาหากิน การใช้จ่ายและการเก็บออม รวมถึงความต้องการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติและปลอดภัย
2. การเรียนรู้เรื่องเมืองไทยให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม คำสอน การปกครองการเมือง และสังคมไทย รวมถึงหลักการ หน้าที่ สิทธิ ความรับผิดชอบของพลเมืองไทย ในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
3. การปรับตัวของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งที่เป็นมนุษย์ด้วยกัน สิ่งแวดล้อม ที่เป็นธรรมชาติ เช่น พืช สัตว์ ดิน น้ำ ลม แสง ดวงอาทิตย์ ดวงดาว ป่าไม้ ภูเขา หินแร่ ฯลฯ และสิ่งแวดล้อมที่เป็นเทคโนโลยี เช่น เครื่องผ่อนแรง สารเคมี พาหนะและเครื่องมือในการสื่อสารคมนาคม ฯลฯ เน้นการจัดความขัดแย้ง การสงวนรักษาและการใช้ประโยชน์สูงสุดและคุ้มค่า
4. กระบวนการแก้ปัญหาของชีวิต และสังคม ซึ่งหมายรวมถึงความรู้ ทักษะ และแนวปฏิบัติที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำรงและดำเนินชีวิตได้อย่างสงบสุข

จุดประสงค์ทั่วไป

1. ให้มีความเข้าใจพื้นฐานและปฏิบัติตนได้ถูกต้อง เกี่ยวกับสุขภาพอนามัย ทางร่างกายและจิตใจทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวม
2. ให้มีความรู้พื้นฐาน และความสามารถพอที่จะดำรงชีวิตได้
3. ให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลง นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
4. ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งที่เป็นทางธรรมชาติ เทคโนโลยีและทางสังคม
5. ให้มีความเข้าใจ เสื่อมใส่ในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
6. ให้เข้าใจหลักการของการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยให้ตระหนักในหน้าที่ความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามขอบเขตแห่งสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น
7. ให้ภาคภูมิใจในความเป็นไทยและความเป็นเอกราชของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ 2525 : 127)

การจัดเนื้อหาของกลุ่มวิชา

เนื้อหาของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตนั้น แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ลักษณะแรก คือ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตโดยตรง ได้แก่ สุขภาพอนามัย สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคม การทำมาหากิน ฯลฯ ส่วนลักษณะที่สองเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มีผลหรืออิทธิพลต่อชีวิตและจิตใจของเรา เช่นในเรื่องที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เทคโนโลยี สักการวัด และอวกาศ พลังงานและสารเคมี เป็นต้น เนื้อหาทั้ง 2 ลักษณะนี้ ต่างก็มีความสำคัญในการเตรียมประสบการณ์ชีวิตและจะต้องนำมาจัดผสมผสานอย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน โดยมุ่งที่คุณภาพชีวิตของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ

การจัดเนื้อหาของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตได้จัดเป็นหน่วย เริ่มจากเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียน และขยายวงกว้างออกไปสู่ชุมชน ชาติ ประเทศเพื่อนบ้าน โลก และจักรวาลกำหนดให้ชั้น ป.1-2 เรียน 5 หน่วย ใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 15 ของเวลาเรียนทั้งหมด ป.3-4 เรียน 8 หน่วย ใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 20 ของเวลาเรียนทั้งหมด และ ป. 5-6 เรียน 12 หน่วย ใช้เวลาเรียนร้อยละ 25 ของเวลาเรียนทั้งหมด วิธีการจัดเนื้อหา ดังตาราง 1 (เล่มม อมรวิวัฒน์ 2526 : 15-16)



ตารางที่ 1 แสดงวิธีการจัดเนื้อหาแบ่งออกเป็นหน่วยใน 3 ช่วงระดับชั้น

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	ช่วงระดับชั้น		
		ป.1-2	ป.3-4	ป.5-6
1.	สิ่งมีชีวิต	×	×	×
2.	ชีวิตในบ้าน	×	×	×
3.	สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา	×	×	×
4.	ชาติไทย	×	×	×
5.	ข่าวเหตุการณ์และวันสำคัญ	×	×	×
6.	การทำมาหากิน		×	×
7.	พลังงานและสารเคมี		×	×
8.	จักรวาลและอวกาศ		×	×
9.	ประเทศเพื่อนบ้าน			×
10.	การสื่อสารและคมนาคม			×
11.	ประชากรศึกษา			×
12.	การเมืองและการปกครอง			×

จากตาราง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เรียน หน่วยที่ 1 ถึงหน่วยที่ 5

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 เรียน หน่วยที่ 1 ถึงหน่วยที่ 8

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 เรียน หน่วยที่ 1 ถึงหน่วยที่ 12

ลักษณะการเรียนรู้การสอน

1. เป็นการสอนให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตในสังคม พร้อมทั้งรู้จักคิดหาวิธีการที่จะแก้ปัญหานั้น ๆ
2. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ตามวัยและความสามารถที่จะทำกิจกรรมนั้นได้ เช่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นกิจกรรมของนักเรียนประมาณ 40 % และกิจกรรมที่ครูเป็นผู้แนะนำประมาณ 60 % แต่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 กิจกรรมของเด็กจะมากขึ้น และกิจกรรมที่ครูเป็นผู้แนะนำจะลดลงตามลำดับ
3. ยืดหยุ่นเวลาเรียนได้ตามความสนใจของผู้เรียน และตามความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาวิชาแต่ละเรื่อง แต่ละตอน

การประเมินผล

การวัดและประเมินผลตลอดจนการติดตามผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้การสอน เป็นหน้าที่ของครูผู้สอนจะทดสอบเป็นระยะ หรือทดสอบเมื่อจบแต่ละบทเรียนตามลักษณะการวัดประเมินผลและการประเมินผลและเนื้อหาวิชา

2. การ์ตูน

ในปัจจุบันนี้ การ์ตูนมีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและนักเรียนเป็นอย่างมาก ถ้าหากได้สังเกตก็จะพบว่าสิ่งของเครื่องใช้เล็ก ๆ น้อย ๆ ประจำตัวของเด็ก เสื้อผ้าอาหาร วัสดุอุปกรณ์เครื่องเขียนและแบบเรียน เช่น สมุด หนังสือ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด กล้อง เครื่องเขียน เป็นต้น ล้วนแต่มีภาพการ์ตูนประกอบอยู่ด้วยแทบทั้งสิ้น แม้แต่ผู้ใหญ่โดยทั่วไปก็ยังสนใจการ์ตูนอยู่ ดังจะเห็นได้จากหนังสือประเภทต่าง ๆ ที่มีขายตามร้านขายหนังสือทั่วไป โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์รายวัน ถ้าเราเปิดดูจะพบว่ามีภาพการ์ตูนเกือบทุกฉบับเป็นภาพการ์ตูนที่ตลกขบขัน หรือภาพล้อการเมืองและสังคม บางทีเป็นเรื่องราวนวนิยาย ภาพการ์ตูนเหล่านั้นอาจจะอยู่ในลักษณะของภาพแทรกภาพเดี่ยวหรือ มีหลายภาพต่อเนื่องกันเป็นตอน ๆ หรือเป็นหนังสือการ์ตูนทั้งฉบับ

เด็กเล็ก ๆ ที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกเมื่อพบภาพการ์ตูนเหล่านั้นเข้าก็จะรีบร่ำให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง ทั้ง ๆ ที่บางทีเรื่องราวไม่เกี่ยวกับเด็กเลย ส่วนเด็กหรือนักเรียนที่อ่านหนังสือ

ออกแล้วก็จะเก็บสะสมหนังสือการ์ตูนไว้ สำหรับผู้ใหญ่ นั้น โดยปกติแล้วเป็นวัยที่ผ่านพ้นจากการชอบหนังสือการ์ตูนมาแล้ว แต่ถ้าพบภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ก็ยังไม่เชื่อที่จะดู บางคนติดตามภาพการ์ตูนล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นประจำ

ความหมายของการ์ตูน

คำว่า "การ์ตูน (Cartoon)" จากพจนานุกรม เวบสเตอร์ (Webster 1968 : 278) อธิบายไว้ว่ามาจากคำในภาษาฝรั่งเศสคำว่า "Carton" ภาษาอิตาลี "Cartone" และภาษาละตินว่า "Charta" และมีความหมายว่า กระดาษ (Paper)

ความหมายที่เป็นที่เข้าใจกัน คือ การเขียนภาพลงบนกระดาษ ฯลฯ โดยในสมัยแรก ๆ การ์ตูนเป็นเพียงการออกแบบ เพื่องานเขียนภาพผนังปูนเปียก (Fresco) การทาลวดลายบนม่าน หรือเขียนภาพสีน้ำมันตลอดจนการเขียนภาพประดับกระจกและภาพประดับกระเบื้องสี (Mosaie)

แต่ในปัจจุบันนี้ การ์ตูนได้เปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการไปมาก กลายเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นภาพหลายเส้นในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ภาพแทรกประกอบหนังสือ ภาพโฆษณา หนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

คินเดอร์ (Kinder 1959 : 399) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่าเป็นภาพที่ผู้อ่านสามารถจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่และส่วนใหญ่จะเป็นภาพเกินจริง เพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ทันที สำหรับวิททิชและชูลเลอร์ (Wittich and Schuller 1962 : 154-155) อธิบายความหมายของการ์ตูนว่าเป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคล หรือจำลองมาจากสถานการณ์ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิด เข้าใจถึงเรื่องราวต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกซาบซึ้งไปด้วย นอกจากนี้แล้วเบียร์โบล์ม (Beerbolm 1969 : 191) ก็ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนคือภาพวาดหรืออนุกรมของภาพวาด ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนอาจจะเป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน ภาพล้อเลียน หรือภาพที่เป็นเรื่องราวคล้ายละคร เฮลลอค (Hurlock 1942 : 464) เป็นอีกผู้หนึ่งให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นรูปภาพซึ่งเปรียบเทียบ เปรียบเปรย ภาพล้อที่เป็นเรื่องราวอันผู้เขียนเสียดสีหรือตั้งขึ้น โดยยึดถือเอาสัญลักษณ์รูปภาพเป็นสิ่งสำคัญกว่า เนื้อหาสาระในเรื่อง

กระทรวงศึกษาธิการ (2518 : 22) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็น
ทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุลายเส้น (Ceraphic Material)

จากความหมายของการ์ตูนในหลาย ๆ ทรรศนะดังกล่าว พอจะสรุปรวมได้ว่า
"การ์ตูน คือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิด อาจจะเป็นภาพที่เกินความจริง
ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเล่นอรรถ
คิดเห็นที่เกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวบุคคล หรือสถานที่"

กำเนิดและวิวัฒนาการของการ์ตูน

ในปี ค.ศ. 1942 สถาบันทางศิลปะแห่งอเมริกา (American Instituer of
Graphic Arts) ได้เป็นผู้บันทึกประวัติความเป็นมา และความหมายของภาพวาดชนิดที่ใช้
ชื่อว่า "Comic" หรือการ์ตูนไว้ว่า ภาพการ์ตูนตัวอย่างที่น่าออกแสดงให้ประชาชนในระยะ
เริ่มแรกนี้ เป็นภาพล้อเลียนแบบภาพลายเส้นที่มีชื่อว่า "A Rock Shelter in Cogul"
ของสเปน มีลักษณะของความคิดในสมัย Palecolithic ซึ่งสิ้นสุดลงที่ยุโรปตะวันตกประมาณ
2,500 มีก่อนคริสต์ศักราช ภาพดังกล่าวบรรยายถึงอารยธรรมสมัยดึกดำบรรพ์ ซึ่งแสดงให้เห็น
ความกล้าหาญเด็ดเดี่ยว และความเคารพยกย่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในหลุมฝังศพของกษัตริย์แห่งอียิปต์
(Egyptian Tombs) มีผู้ค้นพบภาพบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน และภาพเรื่องราวมหัศจรรย์
ต่าง ๆ ซึ่งในปัจจุบันนิยมเรียกกันว่าการ์ตูน (Cartoon) จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์
แสดงว่าในศตวรรษนี้มีนักเขียนการ์ตูนบันทึกความรู้สึกนึกคิดและท่าทางของบุคคลต่าง ๆ สะท้อน
ภาพชีวิตของมนุษย์ในสมัยนั้น นับตั้งแต่พิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อถือต่าง ๆ และเหตุการณ์
ทางประวัติศาสตร์

ในศตวรรษที่ 18 และ 19 เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนการเมือง (Caricaturists)
ซึ่งมีความชำนาญในการเขียนการ์ตูนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ หลายคน เช่น James Gillray
(1757-1838), Thomas Rowlandson (1756-1827) และ George Cruishank
(1792-1898) สำหรับการเขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ได้พัฒนาการขึ้นมากในระหว่างศตวรรษ
ที่ 19 ทั้งในยุโรปและอเมริกา โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะปรับปรุงให้เหมาะสมกับการตีพิมพ์ลงใน
หนังสือพิมพ์และสนองความต้องการของประชาชน

ใน ค.ศ. 1943 สหสมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูน และแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิดคือ

1. เรื่องผจญภัย (adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝัน (fantastic adventure)
3. เรื่องอาชญากรรมและการสอบสวน (crime and detective)
4. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (real stories and biography)
5. เรื่องการผจญภัยในป่า (jungle adventure)
6. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (animal cartoon)
7. เรื่องตลกขบขัน (fun and humor)
8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (love interest)
9. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (retold classics)
10. เรื่องสงคราม (war)

วิวัฒนาการของการ์ตูนในประเทศไทย

การ์ตูน เริ่มมีขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทยสมัยรัชกาลที่ 6 โดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวใช้เวลาว่างวาดภาพตลกเือนล้อเลียนบรรดาข้าราชการที่ประพฤติผิดวินัย ล้อราษฎรบังหลวง แล้วลงตีพิมพ์ในหนังสือดุสิตสมิต พระองค์ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง ทำให้การวาดภาพการ์ตูนล้อได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นักวาดภาพล้อที่มีชื่อเสียงคนแรกของไทยคือ เปเล้ง ไตรปิ่น ซึ่งมีโอกาสเดินทางไปทวีปยุโรป แล้วนำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศ มาใช้วาดภาพการ์ตูนล้อเลียนการเมืองในประเทศไทย โดยตัวการ์ตูนจะมีลักษณะเป็นคนตัวเล็ก ครีชะโต ผลงานของเปเล้ง ไตรปิ่น ได้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์วันจันทร์แทบทุกฉบับ

หนังสือการ์ตูนต้องหยุดการผลิตชั่วคราวในตอนต้นรัชกาลที่ 7 เพราะภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2475 ประเทศไทยเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชเป็นระบอบประชาธิปไตย การ์ตูนล้อเลียนการเมืองเริ่มแพร่หลายมากขึ้น ในช่วงนี้มีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งคือ สวัสดิ์ จุฑารพ โดยใช้นามปากกาว่า "ขุนหมื่น" ซึ่งนักอ่านการ์ตูนทั่วไปในยุคนั้นรู้จักกันแพร่หลาย สวัสดิ์ จุฑารพ. สร้างตัวการ์ตูนเอกขึ้น คือ

ขุนหมื่น โดยใช้หน้าของป๊อปปาย (Pop Eyes) เป็นหน้าของขุนหมื่นและใส่รองเท้าของ มิกกี้ เม้าส์ (Mickey Mouse) พ.ศ. 2469 สวัสดิ์ จุฑารพ จัดทำหนังสือเด็กเล่มหนึ่ง คือ ตระกูลเกษม ต่อมาในปี พ.ศ. 2475 สวัสดิ์ จุฑารพ เป็นคนแรกที่ใช้ภาพการ์ตูนในหนังสือ วรรณคดี ผลงานที่สำคัญคือเรื่องสังข์ทอง นอกจากนี้ยังมีนักการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคเดียวกัน อีกคือ คำณรงค์ รอดอร ซึ่งก็มีผลงานที่สำคัญคือ พญาน้อยข่มตลาด และระเด่นลันได

ในระยะต่อมา นักเขียนการ์ตูนนิยมเขียนเรื่องราวในแวดวงวรรณคดีนิยายปรัมปรา มากขึ้น นักเขียนการ์ตูนคนแรกที่บุกเบิกการ์ตูนเด็กในประเทศไทยคือ ฉันทน์ สุวรรณบุญ ผลงาน ลำดับแรกคือ ชุดป๋องแป๋ง และได้เขียนการ์ตูนประกอบโคลง โลกนิติ เพื่อบรรยายเนื้อหาของ โคลงให้คนอ่านเข้าใจความหมาย ในช่วงนี้จึงมีการ์ตูนอยู่ 2 ประเภท คือ การ์ตูนจากวรรณคดี และการ์ตูนสังคมาการเมือง ซึ่งส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน และรายสัปดาห์ และเริ่ม มีหนังสือการ์ตูนแบบรวมเล่มวางจำหน่ายทั่วไปมากขึ้น

ในปี พ.ศ. 2489 ประยูร จรรยาวงษ์ ได้เริ่มเขียนการ์ตูนเรื่อง หลวิชัย ใน หนังสือพิมพ์ พิมพ์ไทย และต่อมาก็ประสบผลสำเร็จในการเขียนการ์ตูนล้อเลียนการเมือง โดย ได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดการ์ตูนล้อการเมืองของโลกที่ประเทศอังกฤษและรางวัลแมกไซไซ จากประเทศฟิลิปปินส์

ในปี พ.ศ. 2493 ริมล กาฬสีห์ ซึ่งใช้นามปากกาว่า "ตุ๊กตา" ได้เขียนการ์ตูน เรื่องระเด่นลันได ขึ้นเป็นเรื่องแรกและต่อมาในปี พ.ศ. 2495 ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก คือ การ์ตูนตุ๊กตา ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

นับตั้งแต่ พ.ศ. 2500 จนถึงปัจจุบัน แนวโน้มของการ์ตูนแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง คือ ช่วงแรกเป็นช่วงที่การ์ตูนส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภินิหาร ของวิเศษ โดยได้รับอิทธิพล จากเทพนิยายของตะวันตก แต่ต่อมาถูกเรื่องเขียนใหม่ให้เป็นการ์ตูนแบบไทย เช่น เรื่องอัศวิน สายฟ้า ปีวีเศษ เจ้าชายมมทอง ลอมอภินิหาร ฯลฯ ช่วงต่อมาเป็นช่วงที่ภาพยนตร์โทรทัศน์ล้าพวก สัตว์ประหลาด มนุษย์วิเศษ ของญี่ปุ่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อเด็กไทย ทำให้การ์ตูนในท้องตลาด ส่วนใหญ่เปลี่ยนแนวมาเป็นการ์ตูนสัตว์ประหลาด ลอกเลียนแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ เช่น เรื่อง สัมโบ้เอ ซาโบก้า หุ่นกายสิทธิ์ เป็นต้น ในช่วงสุดท้ายเป็นช่วงที่ภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นมี อิทธิพลมากอีกเช่นกันแต่นวนเรื่องเป็นไปในทำนองเบา ๆ มิได้ตื่นเต้นโลดโผนหรือมีสัตว์ประหลาด

ที่ทรงอิทธิฤทธิ์แต่อย่างใด เช่น เรื่อง อีควิง โดราเอมอน ซินลาเบล ฯลฯ ทำให้การ์ตูนในท้องตลาดเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่อง โดราเอมอนมีผู้ผลิตจำหน่าย ถึง 7 สำนักพิมพ์ นอกจากนี้ยังมีหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเน้นหนักทางด้านโลยคำศัพท์ เรื่องรักโค้ก ออกวางจำหน่ายเพิ่มขึ้น

ประเภทของการ์ตูน

คินเดอร์ (Kinder 1959 : 152) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็นสองประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comic Strips)

การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคลสถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป (Shares 1960 : 193) ส่วนการ์ตูนเรื่อง (Comic Strips) นั้น หมายถึงการ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ (Kinder 1952 : 152) คุณลักษณะของการ์ตูนเรื่องสั้น เฟื่องเฟื่องที่ตัวบุคคล เรื่องราวก็พยายามผูกให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามความรู้สึกและการกระทำของตัวละครในภาพ และเปรียบเทียบเรื่องราวของการ์ตูนให้เข้ากับชีวิตของตนเอง ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้เกิดขึ้นจากสงครามปากกาบนหน้าหนังสือพิมพ์ระหว่าง วิลเลียม แรנדอล์ฟ เฮอร์ท (William Randolrh Hearst) กับ โจเซฟ พูลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer) เมื่อปลายปี ค.ศ. 1890 ซึ่งได้เขียนการ์ตูนโต้ตอบกันในวารสารชื่อ The New York Journal และ The New York World ซึ่งออกประจำวันอาทิตย์ ทำให้เกิดการแย่งชิงกันในท้องตลาดและในไม่ช้าในสหรัฐอเมริกาที่มีการวาดภาพการ์ตูนเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว (Wittich and Shuller 1962 : 140-141)

นิพนธ์ คู่ขปริติ (2517 : 33) อธิบายว่า การ์ตูนเรื่องคือ ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพวาดที่ผู้เขียน เขียนขึ้นตอนละ 2-3 ภาพลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันเป็นประจำทุกวัน เรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่ม ๆ เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Books) นอกจากนี้การ์ตูนยังมีลักษณะที่ดีอีก คือ การ์ตูนแสดงภาพให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้ ซึ่งภาพที่เขียนเป็นภาพง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่มีความซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป

ประเภทของหนังสือการ์ตูน

เก็ลแกว (2519: 49-51) ได้แบ่งหนังสือการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน ผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักรบ และเรื่องภายในครอบครัว

2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และคำสอน

ละเมียด ลิมอักษร (2518 : 24-30) ได้อ้างย่อสรุปของ Hefferman ซึ่งได้จำแนกหนังสือการ์ตูนออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น แสดงถึงอุปนิสัยใจคอต่าง ๆ กันของตัวละคร ในเรื่อง ทำให้เด็กเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ได้ดีขึ้น

2. เป็นเรื่องที่แสดงถึงกรรมวิธีต่าง ๆ ทางอุตสาหกรรม หรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

3. เป็นเรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี หรือละครต่อเนื่องกันจนจบเล่มหรือจบเป็นตอน ๆ

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูนก็ได้จัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนตามลักษณะ ออกเป็นดังนี้ (การ์ตูน ศิลปะของอารมณชั้น 2518 : 37)

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Carica ture)

2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)

3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Cartoon Strips) ซึ่งเป็นการ์ตูนยาวสั้นรูปเดี่ยวจบ

อาจเป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดแบบสั้นทวน หรือคำบรรยายประกอบก็ได้

4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon)

5. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

6. การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon)

7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

8. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)

9. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

10. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

ชม ภูมิภาค (2524 : 139) ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้ คือ

1. แสดงภาพได้ตรงกับจุดมุ่งหมายของผู้เขียน สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายได้ตรงกับจุดมุ่งหมายนั้น
2. ภาพที่เขียนต้องเป็นภาพง่าย ๆ แสดงแต่สัญลักษณ์ ไม่ซับซ้อนหรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป
3. การ์ตูนภาพหนึ่ง ๆ ควรแสดงเรื่องราวเพียงเรื่องเดียว และให้จุดหมายของเรื่องราวนั้น เป็นจุดเด่นของภาพ
4. คำบรรยายภาพการ์ตูน ควรเป็นคำบรรยายสั้น ๆ กระชับแต่มีความหมายลึกซึ้ง และครอบคลุมจุดหมายของภาพนั้นทั้งหมด

นอกจากนี้แล้วการ์ตูนที่ดีจะต้องมีแนวความคิดเดียว โดยอาจจะเป็นภาพเลียนแบบชีวิตจริง เรื่องล้อเลียนเสียดสี เรื่องราวอภินิหาร เรื่องราวประทับใจ และเรื่องตลกขบขัน การ์ตูนมีอิทธิพลเหนือความคิดของประชาชนโดยทั่วไป การ์ตูนเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดเนื้อหาออกมาโดยสร้างให้ง่ายแก่การเข้าใจ ซึ่งจะต้องอาศัยความชำนาญของผู้เขียนในการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย และมีความรู้สึกคล้อยตามการ์ตูนเป็นสิ่งแรกที่จะทำให้คนเข้าใจเรื่องราวสาระต่าง ๆ มีคนจำนวนมากที่อาจไม่ได้อ่านบทความในคอลัมน์ต่าง ๆ ในหนังสือพิมพ์ แต่ก็อาจรู้เรื่องราวเกี่ยวกับข่าวลือ หรือความเป็นไปของเหตุการณ์ในขณะนั้นได้ โดยการติดตามอ่านจากการ์ตูน ด้วยเหตุนี้เอง จึงทำให้นักเขียนการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อความคิดของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิดต่าง ๆ เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่นำเสนอและในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดความขบขันไปในตัวด้วย (Wittich and Shuller 1957 : 134-135) / จากที่กล่าวมาแล้วพอที่จะกำหนดลักษณะใหญ่ ๆ ของการ์ตูนได้ดังนี้ คือ (นิพนธ์ คู่ขปรีดี 2518 : 62)

1. มีรายละเอียดน้อย
2. ใช้สัญลักษณ์ที่คนทั่วไปรู้จักดี

3. สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็ว

สำหรับรูปแบบของภาพการ์ตูนนั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนธรรมดาหรือการ์ตูนเรื่องก็ตาม ถ้าพิจารณาตามคตินิยมทางศิลปะของนักเขียนการ์ตูนแล้ว จะพบว่า มีลักษณะใหญ่ ๆ อยู่สองแบบคือ

1. แบบเลียนของจริง (Realistic Type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะต่าง ๆ ท่าทาง และสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง

ลักษณะภาพการ์ตูนแบบเลียนของจริง (Realistic Type) พบมากในการ์ตูนเรื่องของอเมริกา หนังสือพิมพ์บางฉบับได้นำภาพการ์ตูนเรื่องเลียนของจริงตัดตอนมาลงพิมพ์ในหนังสือของตน เพื่อให้ผู้อ่านติดตามอ่านทุกวัน เช่นหนังสือพิมพ์เดลีไทมส์ นำเรื่อง "แพนทอม" และ "แฟลช กอร์ดอน" มาตีพิมพ์ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ก็นำเรื่อง "ทหารข่านเจ้าป่า" มาลงพิมพ์ควบคู่กับการ์ตูนไทยที่เป็นเรื่องแสดงถึงคุณธรรม และศีลธรรมสำหรับเยาวชนและเด็ก ๆ บางฉบับก็ลงเฉพาะวันอาทิตย์ นอกจากนี้ยังมีการพิมพ์ภาพการ์ตูนเป็นเล่ม โดยเฉพาะเป็นการ์ตูนเรื่องเกี่ยวกับนิทานของไทยและต่างประเทศ เช่น เกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติศาสตร์และสารคดี เป็นต้น

2. แบบล้อของจริง (Cartoon Type) เป็นภาพที่เขียนดัดแปลงไปจากความเป็นจริงมักเน้นเฉพาะลักษณะเด่น ๆ หรือที่สำคัญ ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะให้เป็นการล้อเลียน และให้เกิดอารมณ์ขำขันแก่ผู้อ่าน เช่น การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งเขียนภาพล้อหนูในการ์ตูนเรื่อง "มิกกี้เมาท์" ล้อเปิดในเรื่อง "โถนัลติก" ล้อคนกับสุนัขใน "ทรามวีย์กับไอ้ตูป" เป็นต้น ในโทรทัศน์ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนให้ดูขำขันอยู่เสมอ เรื่องที่ได้รับความนิยมมากเรื่องหนึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ชุด "ทอมกับเจอร์รี่" ซึ่งเป็นภาพยนตร์ล้อระหว่างแมวกับหนู สร้างอารมณ์ขำขันให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างมาก (สมัคร ผลจารย์ 2522 : 25)

ยังมีการ์ตูนอีกแบบหนึ่งซึ่งเขียนเป็นภาพลายเส้น เรียกว่า "การ์ตูนโครงร่าง" หมายถึง ภาพวาดลายเส้นขาวดำง่าย ๆ มีสัดส่วนลักษณะผิดไปจากของจริง (ลู่วิช แทนัน 2517 : 5) ภาพชนิดนี้ใช้เป็นภาพประกอบการสอนในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของรูปภาพ ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันระหว่างครูกับนักเรียน ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ภาพแบบนี้เรียกว่า "ภาพก้านไม้ขีด" (Match Stick) ซึ่งไม่ต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงความด้นลึกของภาพ อาจใช้เส้น

โดยเขียนลงกระดานดำเลย หรือวาดลงบนกระดาษติดหน้าชั้นให้นักเรียนดูก็ได้ (เรืองลักขณ์
มหาวิทยาลัยยมนตร์ 2517 : 98)

จะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องทั่วไปนั้นก็ได้อาศัยรูปแบบของภาพการ์ตูนแบบล้อ
ของจริงหรือแบบเลียนของจริงมาเป็นแบบในการเสนอเนื้อหาแทบทั้งสิ้น และการ์ตูนที่มีคำหมาย
ในท้องตลาดนั้นก็ยังมีมากมายหลายประเภท ซึ่งลาวรรณ โคมเจลา (2504 : 31) ได้จำแนก
ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีคำหมายตามท้องตลาดในประเทศไทยออกเป็นสามลักษณะ คือ

1. เป็นภาพแทรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์ รายปักษ์และ
รายเดือน โดยมากเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานไทย เรื่องในวรรณคดี เป็นต้น
2. เป็นรูปเล่มหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องเดี่ยวจบในฉบับ หรือมีติดต่อกันเป็นเล่ม
ซึ่งโดยมากเป็นเรื่องผจญภัย ตื่นเต้นหวาดเสียว บางทีก็ลอกหรือเลียนแบบมาจากการ์ตูนของ
ต่างประเทศ หรือเรื่องจากภาพยนตร์โทรทัศน์ เป็นต้น
3. เป็นรูปเล่มที่มีหลายเรื่อง หลายรล แบบเดียวกับนิตยสาร คือ มีการ์ตูนเรื่องยาว
ประจำฉบับ เรื่องสั้นจบเป็นตอน ๆ เรื่องตลกขำขันประกอบคำบรรยาย เรื่องที่ผูกเป็นแบบ
สนทนา และสาระอื่น ๆ ผสมรวมกัน เช่น การ์ตูน หนูจำ เบบี ตุ๊กตา เป็นต้น

ความสัมพันธ์ของหนังสือการ์ตูนกับเด็กและการศึกษา

ในอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1951 หนังสือการ์ตูนมากกว่า 400 เรื่อง ได้ถูกจำหน่าย
ไปรวมกันแล้วมากกว่า 900 ล้านเล่ม เกินกว่า 90 % ของเด็กชาย-หญิงที่มีอายุระหว่าง
8-13 ปี อ่านการ์ตูนตอนและหนังสือการ์ตูนเป็นประจำ เด็กในชั้นเกรด 4,5 และ 6 มี
ความต้องการที่จะอ่านมากที่สุด (Dale 1955 : 319) โดยเฉพาะเด็กวัย 9-11 ปี ชอบ
อ่านการ์ตูนกันมาก (ลัมประสงค์ ปิ่นจินดา 2516 : 82)

ลูน่าย์ คริสลิ่ง่า (2516 : 36-51) ได้ทำการศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือ
การ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี พบว่าเด็กส่วนใหญ่จะซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่าน
เอง ในวิธีการเลือกซื้อมักจะพลิกดูข้างในก่อน เวลาอ่านจะอ่านทั้งเล่ม อ่านคำบรรยายละเอียด
ทุกตอน ชอบอ่านที่บ้านเวลาเย็นหรือกลางคืน มีความรู้สึกพอใจที่ได้อ่านการ์ตูน เมื่ออ่านจบ
แล้วจะเก็บเอาไว้และต้องการมีอ่านทุกวัน

เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีทั้ง เด็กฉลาดที่ทำคะแนนการเรียนในโรงเรียนได้สูง และ เด็กเรียนอ่อนที่ทำคะแนนได้น่า แต่ดูเหมือนว่าหนังสือการ์ตูนกับระดับการเรียน จะมีความสัมพันธ์กันอยู่เพียงเล็กน้อย สำหรับสาเหตุที่เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนก็คือ (Larrick 1964 : 90-92)

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจ สมองตอบความชอบความต้องการของเด็กในด้านการดำเนินพฤติกรรมและการผลจูงย
2. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่ละบทตอนสั้นกระชับรัด ทำความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว
3. อ่านง่าย อันที่จริงคนที่อ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการดูรูปภาพ
4. หาอ่านได้ทุกแห่งหน
5. ใคร ๆ ก็อ่านการ์ตูนกัน เด็ก ๆ ทั้งชายและหญิงต้องการยอมรับในกลุ่มเด็กที่ไม่อ่านการ์ตูน อาจรู้สึกว่าเขากำลังแยกตัวออกจากกลุ่ม
6. เด็กหลายคนไม่มีหนังสืออะไรจะอ่าน เลยหันไปหาหนังสือการ์ตูน

ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนนอกจากจะเป็นหนังสือที่อยู่ในความสนใจของเด็กแล้ว ยังเป็นหนังสือที่มีประโยชน์ ซึ่งประยูร จรรย์วณิช (ม.ป.ป. : 7-9) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. นำไปใช้โฆษณาชวนเชื่อในสงคราม โดยใช้เขียนเป็นแผ่นใบปลิว โฆษณาเพื่อโน้มน้าวจิตใจฝ่ายตรงข้าม เพราะทุกคนสามารถสื่อความหมายจากภาพการ์ตูนได้โดยไม่ต้องอ่านข้อความก็สามารถเข้าใจได้
2. ใช้วิจารณ์การเมือง โดยวาดเป็นภาพล้อเลียนทางการเมือง ซึ่งพบอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์รายวันเป็นประจำ ซึ่งชั้นทุกระดับสามารถเข้าใจความหมายจากภาพนั้นตลอด โดยไม่ต้องอ่านข้อความหรือคำบรรยาย
3. นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิงและเป็นสิ่งโปรดปรานสำหรับเด็ก ปัจจุบันจะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนมีอิทธิพลเหนือจิตใจเด็กมาก

4. นำมาทำเป็นตุ๊กตาหุ่นเชิด สามารถนำมาใช้ประกอบการเล่านิทานและใช้ประกอบบทเรียนซึ่งในปลุณฉบับนิยมใช้กันมาก

5. ใช้ในการตกแต่งประดับประดา ในปลุณฉบับจะนำรูปการ์ตูนมาทำเป็นเครื่องประดับหรือใช้ตกแต่งเสื้อผ้าสตรีให้เพิ่มความน่ารักมากยิ่งขึ้น

6. ใช้ประกอบภาพยนตร์ ภาพยนตร์บางเรื่องจะนำภาพการ์ตูนมาประกอบ ทำให้ภาพยนตร์นั้นน่าดู น่าสนใจ และชวนติดตามมากยิ่งขึ้น ในปลุณฉบับจะพบมากในภาพยนตร์ญี่ปุ่น

วิระ พุฒกลาง (2514 : 45-46) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนว่า ได้ให้สิ่งต่าง ๆ ต่อเด็กพอสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรคให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ

2. ทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น หนังสือการ์ตูนทั่วไปต่างก็มีสิ่งเร้าอยู่ในตัวแล้ว เช่นตัวพระเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าตื่นเต้น ถ้าครูรู้จักเลือกหนังสือที่ดีมีสาระเหมาะสมแก่วัยของเด็กมาให้ให้อ่าน หรือแม้แต่ดูรูปภาพก็ยิ่งทำให้เด็กเกิดความรักที่จะอ่านยิ่งขึ้น

3. ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าครูเลือกหนังสือที่ให้เกิดแนวคิดที่ดีให้แล้ว จะเป็นการช่วยสร้างสรรคความคิดให้เกิดขึ้นกับเด็กที่จะเลือกที่ละน้อย

4. หนังสือการ์ตูนบางเล่มบางเรื่อง จะทำให้เด็กจดจำวิธีการ แม้แต่คำสนทนาที่แปลก ๆ ออกไปถ้าหนังสือที่ดีมีสาระเด็กก็จะจดจำในสิ่งที่ดีมีสาระไป

บุญเหลือ ทองเยี่ยม (2520 : 13-14) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. สำหรับเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียน เป็นเครื่องดึงดูดและสร้างความสนใจของนักเรียน และเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่าง ๆ

2. สำหรับใช้ประกอบคำอธิบายข้อความต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายขึ้น

เลิศ อานันทนะ (2523 : 79) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการการ์ตูนในการศึกษาไว้ดังนี้ คือ

1. ท้าเป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับเด็ก
2. ใช้ภาพการ์ตูนแทนคำอธิบายที่ยาก ๆ และสลับซับซ้อนให้เข้าใจง่าย
3. สามารถสอดแทรกกิจกรรม และคำสอนต่าง ๆ แก่เด็กได้โดยไม่รู้ตัว
4. ช่วยให้นักเรียนเป็นเรื่องง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ
5. สร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา
6. เป็นเพื่อนของเด็กในยามเหงา
7. มีลักษณะช่วยและท้าทายให้เด็กแสดงออกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
8. ขยายขอบเขตของความรู้ฝึกคิด จินตนาการที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจให้

ปรากฏออกมาเป็นรูปร่างที่มองเห็นได้

9. เปิดโอกาสให้เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ และทดลอง ค้นคว้า ด้วยตนเองได้
10. เด็กสามารถแปลความหมายจากภาพ เป็นการกระทำได้

ชม ภูมิภาค (2524 : 134-144) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนที่นำมาใช้

ประกอบการเรียนการสอน พอสรุปได้ดังนี้

1. เรียกร้องให้นักเรียนสนใจเรื่องที่เรียนยิ่งขึ้น
2. ช่วยฝึกฝนในการอ่าน และเพิ่มความสนใจในการอ่าน
3. ช่วยฝึกเด็กให้ใช้สมอง ใช้ความคิด เพราะเด็กจะต้องคิดสิ่งจะเข้าใจความ

หมายของการเรียนได้

4. ภาพการ์ตูนใช้สอนนักเรียนเป็นรายบุคคลได้

ถวัลย์ มาตจรัส (2525 : 4-8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียน ไว้ดังนี้

1. ใช้ประกอบการสอนในการแสดงท่าทาง อารมณ์ของสิ่งที่เรากล่าวถึง
2. ทำให้การสอนของครูมีชีวิตชีวา ตึกตัก ได้รับความสนใจได้ดี
3. การเรียนสามารถสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียนที่ยากให้ง่ายขึ้น
4. ครูสามารถใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอนได้ทุกกลุ่มวิชา ผู้เรียนสามารถ

แปลภาพออกมาเป็นภาษาได้

5. ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในบทเรียน

ข้อดีประการสำคัญของหนังสือการ์ตูนในการเรียนการสอน คงจะได้แก่ความสามารถในการสร้างความสนใจ ซึ่งครูรู้กันดีว่า ความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้อย่างมาก ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนอย่างถูกต้องเหมาะสมแล้ว หนังสือการ์ตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอน ที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง (Wittich and Schuller 1968 : 164)

จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูนต่าง ๆ เหล่านี้พอจะเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าการ์ตูนเป็นสิ่งที่มิใช่ประโยชน์ในด้านนี้ให้ความบันเทิง ใช้ประกอบการเล่าเรื่อง ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้อย่างน่าสนใจ และนอกจากนั้นการ์ตูนยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอีกด้วย ซึ่งเด็ก ๆ ชอบการ์ตูนเพราะใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายต่าง ๆ ที่ทำให้รู้เรื่องได้ดี การ์ตูนสามารถนำมาใช้ประกอบการเขียนกระดานดำ สดแสดงป้ายนิเทศ แผนภูมิ แผนลัทธิ เป็นต้น

หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนในการสอน

บุญเหลือ ทองเอี่ยมและสุวรรณ นาฏ (2520 : 13-14) ได้เสนอหลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนในการสอนและประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. การ์ตูนที่ใช้ความเหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยต้องคำนึงว่าผู้เรียนเคยศึกษาหรือมีพื้นฐานในสิ่งนั้น ๆ บ้างหรือไม่
2. การ์ตูนที่ใช้ไม่ควรเป็นนามธรรมมากเกินไป ควรเลือกแบบง่าย ๆ มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายได้ชัดเจน
3. การ์ตูนที่ใช้ควรมีสัญลักษณ์เฉพาะเรื่อง เช่นอาจเป็นการ์ตูนเสียดสีการเมือง หรือเป็นการ์ตูนโน้มน้าวจิตใจไม่ให้เด็กไปสนใจอบายมุข เป็นต้น
4. ภาพการ์ตูนนั้นควรมีขนาดเหมาะสม คือเหมาะสมทั้งขนาดของภาพสีสรร ความยาวของเรื่อง วัยของผู้เรียน และระดับของผู้ดูเป็นสำคัญ

ละเมียด ลิ้มอักษร (2518 : 24-30) ได้กล่าวถึงข้อที่ควรคำนึงในการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนในชั้นเรียน หรือเป็นเครื่องมือให้เด็กสนใจการอ่านหนังสือว่า จะต้องเป็นหนังสือที่มีคุณเลื่อมชัดดังต่อไปนี้

1. มีคุณค่าทางการศึกษา เช่น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวรรณคดี วิทยาศาสตร์
อุตสาหกรรม ชีวิตของสัตว์และพืช ประวัติบุคคลสำคัญ ประวัติศาสตร์ คำสอน ฯลฯ
2. ให้ความบันเทิง และคติธรรมในชีวิต เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องใน
ครอบครัว เป็นต้น
3. คำบรรยายภาพ หรือเล่าเรื่องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดเหมาะสม ตัวสะกดถูกต้อง และ
ชัดเจน
4. การดำเนินเรื่อง และภาษาส่ววนเข้าใจง่าย
5. ภาพถูกต้อง ชัดเจน
6. ลักษณะตัวละครมีชีวิตจิตใจ และน่าสนใจ
7. ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดี และความนิยมทางสังคมหรือคำสอน



เล่มนี้ กิ่งทอง และชาติ อายวัฒน์ (2522) ได้ให้หลักในการเลือกการ์ตูน
สำหรับนักเรียนไว้ ดังนี้

1. ภาพที่เขียนในการ์ตูนนั้น จะต้องส่งเสริมความรู้ ศีลธรรมจรรยาของนักเรียน
2. ลักษณะของตัวการ์ตูน จะเป็นคน สัตว์หรือสิ่งของก็ตาม จะต้องมีลักษณะใกล้เคียง
กับความเป็นจริง การ์ตูนที่ก่อให้เกิดการเพ้อฝันไม่ควรให้นักเรียนอ่าน เพราะทำให้นักเรียน
เกิดทัศนคติที่ไม่ต่อสู้กับอุปสรรค เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น
3. การ์ตูนที่ตัวละคร หรือส่นทนา คำพูดหรือบทสนทนา ควรจะพิมพ์ด้วยตัวเรียงพิมพ์ที่
สวยงาม น่าอ่าน
4. การ์ตูนที่เขียนในลักษณะลายเส้น จะต้องเป็นภาพเส้นที่มีลักษณะคมชัด ไม่มีลักษณะ
เลอะเลือน
5. จะต้องเหมาะสมกับวัยนักเรียน ไม่ล่อเจตนาหยาบโหลน
6. ภาษาที่ใช้บรรยายหรือบทสนทนา จะต้องเป็นภาษา ที่เป็นแบบอย่างที่ดีได้ ไม่
เป็นภาษาวิบัติ

Wittich และSchuller (1962 : 154-155) ได้ให้หลักเกณฑ์ในการเลือก การอ่านประกอบการเล่นไว้มันคือ

1. เลือกการอ่านที่เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน การอ่านที่ใช้สอนนั้นต้องเป็น การอ่านที่นักเรียนในชั้นเข้าใจความหมายได้ ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ด้วย
2. เลือกการอ่านที่ออกแบบง่ายไม่ซับซ้อน คือ มีลักษณะเฉพาะที่เป็นคำให้จำได้ง่าย ไม่ต้องมีรายละเอียดมาก
3. เลือกการอ่านที่มีสัญลักษณ์ ซึ่งให้ความหมายชัดเจนเป็นที่คุ้นเคย และเข้าใจง่าย สำหรับนักเรียน
4. เลือกการอ่านที่มีขนาดเหมาะสม

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวจึงพอสรุปได้ว่า การจะนำการอ่านมาใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือ ให้เกิดคุณค่าในการเรียนการสอนนั้น จำเป็นจะต้องพิจารณา และมีหลักเกณฑ์ในการเลือก หลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหา การดำเนินเรื่อง ภาพ ภาษาที่ใช้ ตัวละครต่าง ๆ ตลอดจนการคำนึงถึงศีลธรรม จรรยา ประเพณีที่ดีงาม รวมทั้งความเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ ของผู้เรียนด้วย

การวิจัยเกี่ยวกับความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

เกี่ยวกับความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูนนั้น ได้มีผู้วิจัยไว้มากมาย เช่น ฮิลเดรท (Hildreth 1958 : 525) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กชายและ เด็กหญิง โดยทำการวิจัยกับเด็กอายุ 6-16 ปี ในประเทศอังกฤษ ปรากฏว่าเด็กผู้ชายและ ผู้หญิง ร้อยละ 95 สนใจอ่านหนังสือการ์ตูน และโฮเนล (Schonell 1961 : 219) ได้ ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก อายุระหว่าง 5-10 ปี พบว่าเด็กที่มีอายุอยู่ใน ช่วงระหว่าง 8-10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งสิ้น ซึ่งผลการวิจัยนี้ได้สอดคล้องกับผล การวิจัยของมิด (Meed 1963 : 709) ที่ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก ชั้นประถมปีที่ 1 จำนวน 248 คน โดยการสัมภาษณ์ปรากฏว่า เด็กที่มีอายุประมาณ 8 ปี สนใจ การอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยและผลการวิจัยของเกเซล (Gesell 1966 : 317) ก็ได้ผลคล้ายคลึงกับการวิจัยของโฮเนลและมิด

สำหรับประเทศไทยนั้น ตำราง เพ็ชรพลาย (2504 : 79) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง โดยใช้เด็กอายุ 9-10 ปี เป็นกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่าเด็กชายและเด็กหญิงต่างมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กที่ลาวรรณ โจมเจลา (2504 : 75) ทำการวิจัยโดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่าเด็กทั้งสองเพศต่างก็สนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้น เพียงแต่มีความแตกต่างกันในประเภทที่ตนชอบเท่านั้น

ลูว์นีย์ ศรีล่งว่า (2516 : 54-69) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8-10 ปี ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศระดับอายุลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดา หรือผู้ปกครองต่างกัน มีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และพบว่านักเรียนในกลุ่มตัวอย่างสนใจการ์ตูนประเภทตลกขบขันทั่ว ๆ ไปมากที่สุด รองลงมาคือการ์ตูนเกี่ยวกับผีและสัตว์ประหลาด การ์ตูนที่นักเรียนสนใจน้อยที่สุด คือ การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก

การที่การ์ตูนตลกขบขันได้รับความนิยมจากเด็กมากนั้น แสดงว่าการ์ตูนตลกขบขันทั่ว ๆ ไป ที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของเด็กครองใจเด็กเป็นอันมาก เพราะธรรมชาติของเด็กนั้นปกติจะเห็นทุกสิ่งทุกอย่างเป็นเรื่องน่าขบขันไปหมด เมื่อมีผู้นำเรื่องธรรมดามาทำให้ขบขันเด็ก ๆ จึงชอบ

ลัมมคร ผลคำขวัญ (2522 : 74-76) ได้ศึกษารูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความชอบแบบของภาพการ์ตูน โดยจำแนกตามเพศระดับชั้น กลุ่มอายุ และความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 4 และ 6 พบว่านักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกัน แม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกัน ก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นที่ต่างกันทำให้มีผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบแบบของภาพการ์ตูนนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้นที่ต่างกัน มีผลทำให้ความชอบแบบของภาพการ์ตูนแตกต่างกันด้วย ส่วนในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบของภาพการ์ตูน กับผลการเรียนรู้นั้นมีความสัมพันธ์กันน้อยมาก

การวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอน

จากการที่มีผลงานการวิจัยของนักการศึกษาหลายคน ได้สรุปตรงกันว่าเด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน ทำให้เกิดมีแนวความคิดในการนำเอาหนังสือการ์ตูนมาทดลองใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ครูในสหรัฐอเมริกาต่างก็ทดลองนำมาใช้ประกอบการสอนในวิชาต่าง ๆ กัน เช่น วิชาภาษาต่างประเทศ วิชาวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษา เป็นต้น ปรากฏว่าได้ผลดีช่วยให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้นและทำให้การอ่านดีขึ้น (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ 2506 : 59) คินเดอร์ (Kinder 1959 : 399) กล่าวถึงความคิดเห็นของนักจิตวิทยา และนักการศึกษาเกี่ยวกับการนำภาพการ์ตูน ไปใช้ในการเรียนการสอนว่า การ์ตูนมีคุณค่าทางการศึกษาในแง่ของความกระชับและการดึงดูดความสนใจ เพราะเนื้อหาเพียงฉับน้อยการ์ตูนก็สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าคำยาว ๆ หลาย ๆ คำ

โซนส์ (Sones 1944 : 238-239) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนเกรด 6 และ 7 ขึ้นละ 400 คน โดยให้อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง "Wonder Woman" ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและงานของคลารา บาดัน (Clara Baton) สำหรับกลุ่มควบคุมให้อ่านแบบเรียนธรรมดา ผลการทดลองปรากฏว่า ในการทดสอบครั้งแรก คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอยู่ 10-30 เปอร์เซ็นต์ แต่เมื่อให้กลุ่มควบคุมได้อ่านหนังสือการ์ตูนนั้นบ้าง ปรากฏว่าคะแนนการสอบครั้งที่สองสูงยิ่งกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มทดลองที่ให้อ่านแบบเรียนธรรมดากลับทำคะแนนได้ไม่สูงกว่าครั้งแรกมากนัก โซนส์ ได้สรุปผลการทดลองไว้ประการหนึ่งว่า กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ไปมากที่ลุดเท่าที่จะสามารถเรียนได้แล้ว จากการอ่านหนังสือการ์ตูน ในครั้งแรกการอ่านแบบเรียนครั้งหลัง จึงไม่มีผลต่อการเรียนรู้และการทดสอบครั้งที่สองมากนัก ในขณะที่กลุ่มอ่านแบบเรียนธรรมดายัง เรียนรู้ได้ไม่ถึงจุดอิ่มตัว แต่ก็สามารถไปถึงจุดนั้นได้ เมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูน การทดลองของโซนส์แสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีกว่า การอ่านแบบเรียนธรรมดา

คินเดอร์ (Kinder 1965 : 68-69) ได้ทำการสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน

3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุด สำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และวิชาภาษา
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้เป็นภาพประกอบการดึงดูดความสนใจ การลงใจ การให้ความชัดเจน และการเน้นให้เกิดอารมณ์ขึ้น
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบโดยให้อ่านการ์ตูนเรื่อง

บราวน์ (Brown 1977 : 113) ได้ยกตัวอย่างการทดลองการศึกษารับรู้การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง ในสหรัฐอเมริกา โดยครูจะจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผ่นป้ายสาธิตหน้าห้องเรียน นักเรียนจะเลือกตัดการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์และวารสารมาติดไว้ที่มุมดังกล่าวพร้อมทั้งคำอธิบายจุดเด่นของการ์ตูนนั้น ในแต่ละสัปดาห์นักเรียนจะร่วมกันพิจารณาเลือก "การ์ตูนประจำสัปดาห์" ที่ยอดเยี่ยมและบรรยายข่าวหรือเหตุการณ์ที่สำคัญในรอบสัปดาห์ได้ดีที่สุด แล้วติดไว้ในป้ายประกาศพิเศษ วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์และวารสาร ซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ปัจจุบันของประเทศและของทั่วโลกได้ดีขึ้น เป็นการส่งเสริมการเรียนวิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี

สำหรับการวิจัยในประเทศไทยที่เกี่ยวกับการนำการ์ตูนมาใช้ประกอบการสอนนั้น ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515 : 37-39) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียน จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนและบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเป็นการ์ตูนเรื่องทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 90 คน เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2515 แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนที่ผูกเป็นการ์ตูนเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนประกอบด้วยภาพการ์ตูนและกลุ่มนักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีเฉพาะตัวอักษรล้วน ๆ

สุวิทย์ แทนปิ่น (2517 : 33-36) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในด้านความเข้าใจของนักเรียน จากการอ่านบทเรียนวรรณคดีไทยสี่ประเภท อันได้แก่บทเรียนที่มีแต่ตัวอักษร บทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน โครงร่าง การ์ตูนล้อของจริง และการ์ตูนล้อของจริง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 120 คน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ให้เวลานักเรียนอ่าน

บทเรียนแต่ละประเภทและทำข้อสอบในเวลาเท่า ๆ กัน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้
ของนักเรียนที่อ่านบทเรียนแต่ละประเภทไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่าง
นักเรียนชายและหญิง ในแต่ละกลุ่มปรากฏว่า ไม่แตกต่างกัน

สุรางรัตน์ ณ พัทลุง (2521 : ข) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน
วิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนแบบ
เดิม ใช้เวลาในการทดสอบเท่ากัน ปรากฏผลการทดลองว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้
หนังสือการ์ตูน แตกต่างจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการสอนตามแบบเดิม ซึ่งใช้วิธีการสอน
แบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลจากวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้วปรากฏผลแตกต่างกัน จะเห็นว่าการใช้การ์ตูน
ประกอบการเรียนการสอน อาจจะได้ผลว่าการสอนแบบปกติ หรืออาจจะได้ผลไม่แตกต่างจาก
การสอนแบบปกติก็ตามที่ การ์ตูนก็ยังคงเป็นสิ่งที่โปรดปรานสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็เด็กก่อน
วัยเรียน เด็กวัยเรียน หรือแม้แต่มัผู้ใหญ่เองก็ชอบอ่านการ์ตูนอยู่มึ้นน้อย นอกจากนั้นการ์ตูน
ยังสามารถใช้เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย