



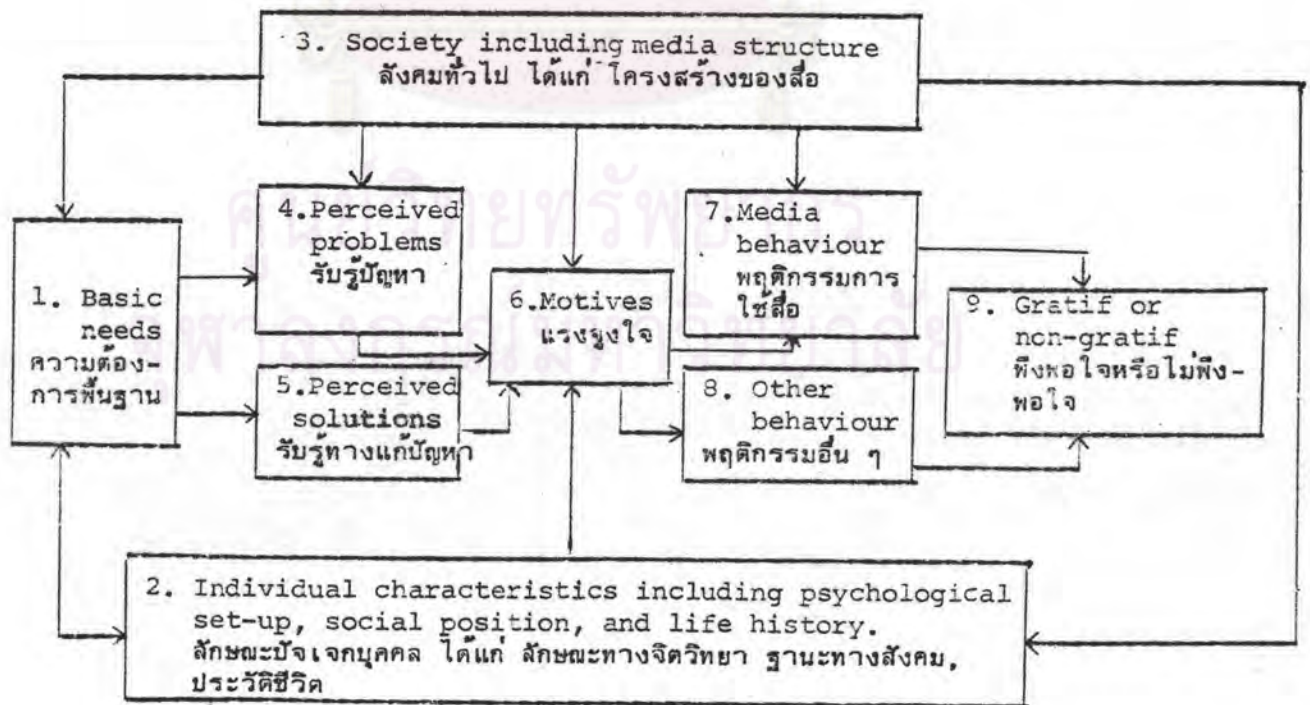
ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาเป็นการวิเคราะห์สาร (Message) หรือสิ่งที่ผู้สื่อสารต้องการส่งให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งรวมถึงลักษณะและความหมายของสารที่ใช้ให้เห็นความตั้งใจของผู้ส่งสาร

ส่วนที่ 2 เป็นการสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นเป็นไปในแนวเดียวกันกับแบบจำลองของผู้รับสาร เป็นศูนย์กลางในการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสาร (The Uses and Gratification Approach) ของโรเซนเกรน (Rosengren, 1974)

แผนภูมิที่ 1 : ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ตามแนวคิดการใช้และความพึงพอใจในการรับสารของโรเซนเกรน (Rosengren: 1974 อ้างใน เสรี วงษ์มณฑา, 2529: 40)



แนวคิดนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับ จุดกำเนิดทางสังคมและจิตวิทยาของความต้องการจำเป็นต่าง ๆ ได้แก่ ความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่รูปแบบต่าง ๆ กันของการมีโอกาสได้รับสารจากสื่อมวลชน (หรือเกี่ยวข้องกับกิจกรรมอื่น ๆ) อันก่อให้เกิดผลลัพธ์คือการได้รับความพึงพอใจสนองความต้องการจำเป็นและผลที่ตามมาอื่น ๆ อีกซึ่งบางครั้งก็เป็นผลที่ไม่ได้เจตนาเลยเป็นส่วนใหญ่ แนวคิดดังกล่าวมีข้อยอมรับเบื้องต้น ได้แก่

- มนุษย์จงใจเสาะแสวงหาข่าวสาร ไม่ได้ถูกยัดเยียดให้อ่าน, ดู หรือฟัง มนุษย์มีทางเลือกที่จะหลบหลีกข่าวสารได้ถ้าต้องการ
- การใช้สื่อมวลชนของมนุษย์มีจุดหมาย (Goal-directed)
- สื่อมวลชนต้องแข่งขันกับสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกหลายอย่างที่อาจตอบสนองความต้องการรู้ (Needs of Orientation) ของมนุษย์ได้
- มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตัวเองจากความสนใจ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่าง ๆ กัน
- มนุษย์ทุกคนเป็นปัจเจกบุคคลที่มีความต้องการส่วนตัว (เสรี วงษ์มณฑา 2529: 37-39 ; สวัสดิ์ ยมาภัย และระวีวรรณ ประกอบผล 2528: 149)

แนวคิดการใช้และความพึงพอใจในการรับสารนี้สอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างของบุคคล (The Individual Differences Theory) ของแคลปเปอร์ (Klapper 1967: 49) ซึ่งเสนอแนวความคิดว่า บุคคลจะมีกระบวนการเลือกสรรของตนเอง (Selective Process) คือ บุคคลจะเลือกเปิดรับสาร (Selective Exposure) ที่ตรงกับความคิดเห็นที่มีอยู่ก่อนแล้วของเขา เลือกรับรู้ (Selective Perception) เฉพาะสารที่มีความหมายสอดคล้องกับความคิดเห็นของเขา รวมทั้งเลือกที่จะเก็บรักษาสาร (Selective Retention) ที่สอดคล้องกับความคิดมากกว่าสิ่งที่ไม่เห็นด้วย

นั่นคือ เด็กและเยาวชนมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ซึ่งจะเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนตามความพึงพอใจของตนและตามแรงจูงใจที่เกิดขึ้นต่าง ๆ กันไปแต่ละปัจเจกบุคคล ได้แก่ เพื่อลดความเครียด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน สนองความอยากรู้อยากเห็น ฯลฯ การอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กนั้นไม่ได้ถูกยัดเยียดหรือถูกบังคับให้อ่าน ท่ามกลางสื่อมวลชนและสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ หรือการเล่น เมื่อเด็กเลือกรับสารจากการอ่านหนังสือการ์ตูน แสดงว่าในขณะนั้นเด็กคาดหวังว่าจะได้รับความพึงพอใจจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งเมื่ออ่านแล้วอาจจะได้รับ

ความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจก็ได้ ถ้าหนังสือการ์ตูนจะมีอิทธิพลต่อเยาวชนได้ ก็ย่อมเกิดจากความแตกต่างของบุคคลทั้งในเรื่องกระบวนการเลือกสรร และความคิดที่มีอยู่ก่อน (Predisposition) เป็นปัจจัยสำคัญ (สรรครวี ศษาชีวะ และ พัฒนาวดี ชูโต 2529: 55-56)

อย่างไรก็ตาม ลักษณะต่าง ๆ ของบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับรายได้ การศึกษา ที่อยู่อาศัยในเมืองหรือชนบท และศาสนา ฯลฯ ที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกัน ตามทฤษฎีลำดับชั้นทางสังคม (Social Categories Theory อ้างใน De Fleur 1970: 122-124) นั้น บุคคลที่มีพฤติกรรม (เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ การฟังวิทยุ การดูโทรทัศน์) คล้ายคลึงกันมักจะอยู่ในกลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน นั่นคือบุคคลที่อยู่ในลำดับชั้นทางสังคมเดียวกันจะเลือกรับเนื้อหาข่าวสาร และตอบสนองต่อเนื้อหาข่าวสารในแบบเดียวกัน เมื่อพิจารณาถึงเด็กและเยาวชนที่เปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ จะพบว่า การที่เยาวชนแต่งกายตามแบบวัฒนธรรมตะวันตก โดยดูรูปแบบจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร และมีการแต่งกายที่คล้ายคลึงกันเป็นกลุ่ม ๆ ทั้งนี้เนื่องจากเยาวชนเหล่านั้นอยู่ในวัยเดียวกัน มีระดับการศึกษาเท่า ๆ กัน หรือการที่เด็กชายสนใจเรื่องเกี่ยวกับการสงคราม และการผจญภัย และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ จะต่างจากเด็กหญิงที่สนใจหนังสือการ์ตูนประเภทนี้น้อยกว่า ทั้งนี้เป็นเพราะความแตกต่างระหว่างเพศ เป็นต้น อิทธิพลของหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง จึงต้องแปรไปตามลำดับชั้นทางสังคมที่ไม่เหมือนกันด้วย

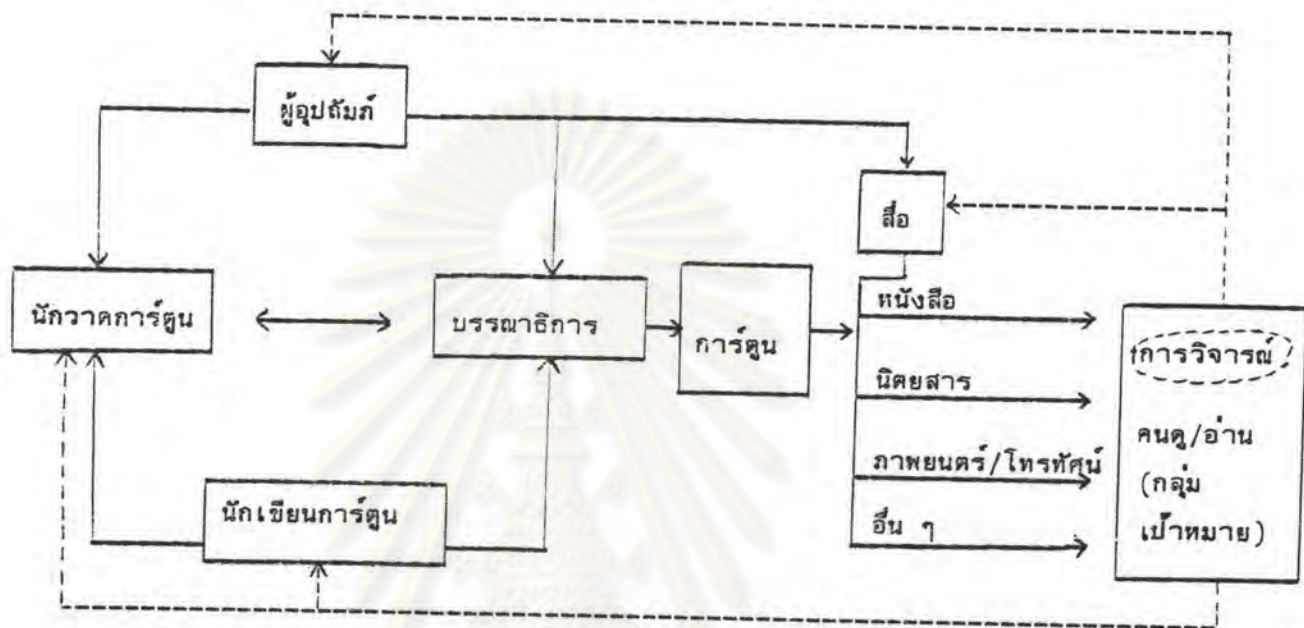
กรอบของการสื่อสารของการ์ตูน (Frame of Cartoon Communication)

องค์ประกอบพื้นฐานของกรอบการสื่อสารของการ์ตูน (Harrison 1981: 32-48)

มีดังต่อไปนี้

- นักวาดการ์ตูน (Cartoonist)
- นักเขียนการ์ตูน (Writer) ซึ่งอาจจะเป็นนักวาดการ์ตูนหรือไม่ก็ได้
- บรรณาธิการ (Editor) ซึ่งเป็นผู้เลือกเรื่องการ์ตูนและให้คำแนะนำผู้วาดภาพ และผู้เขียนเรื่องการ์ตูนในแง่ต่าง ๆ (Gatekeeper)
- ผู้อุปถัมภ์ (Sponsor) เป็นบุคคลหรือคณะบุคคลซึ่งให้ความช่วยเหลือด้านการเงิน, การพิมพ์และการจัดจำหน่าย
- การ์ตูน (Cartoon)
- ตัวกลางการสื่อสาร (Media) ได้แก่หนังสือ, ภาพยนตร์, หนังสือพิมพ์, นิตยสาร ฯลฯ

- กลุ่มผู้อ่านหรือกลุ่มผู้ดู (Audience)
- ช่องทางการสื่อสารซึ่งแสดงปฏิกิริยาสะท้อนกลับ (Channel of feedback) อันจะทำให้ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนได้ทราบถึงความสำเร็จ หรือความล้มเหลวซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการผลิตครั้งต่อไป



แผนภูมิที่ 2 : แบบจำลองการสื่อสารของการ์ตูน (A Cartoon Communication Model) ของ Harrison (1981: 33)

1. ผู้อุปถัมภ์ (Sponsor)

การ์ตูนในปัจจุบันมีลักษณะของการสื่อสารมวลชน ดำเนินกิจการในรูปแบบของธุรกิจ ซึ่งจะต้องมีการจ่ายเงินให้แก่นักวาดการ์ตูน และการจ่ายเงินเพื่อการผลิตการ์ตูนออกมาจำหน่าย เป็นจำนวนมากในการนี้แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์อย่างง่าย เกิดขึ้นได้ 3 ลักษณะคือ

ลักษณะแรก คือ กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้จ่ายค่าใช้จ่ายเอง กรณีนี้เกิดขึ้นเมื่อนักคนหนึ่งซื้อการ์ตูนโดยตรงจากนักวาดการ์ตูน ตัวอย่างเช่น นักท่องเที่ยวซื้อการ์ตูนที่เป็นภาพล้อจากริมทางเดิน หรือนักสะสมภาพการ์ตูน ซื้อภาพการ์ตูนของดั่งเดิมหลังจากที่ได้มีการผลิตออกไปเป็นจำนวนมากแล้ว

ลักษณะที่ 2 คือผู้อุปถัมภ์เป็นผู้จ่ายค่าใช้จ่าย เกิดขึ้นในการโฆษณาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหวังผลในการขายสินค้าเป็นสำคัญ

ลักษณะที่ 3 คือ ผู้อุปถัมภ์และกลุ่มเป้าหมายร่วมกันจ่ายค่าใช้จ่าย เกิดขึ้นในกรณีของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือการ์ตูนเรื่อง, นิตยสารการ์ตูน, หนังสือพิมพ์ ซึ่งในสิ่งพิมพ์เหล่านี้จะมีโฆษณาเมื่อผู้ซื้อสื่อสิ่งพิมพ์ดังกล่าวก็ถือว่าได้ช่วยรับภาระค่าใช้จ่ายนี้ด้วย

การควบคุมของผู้อุปถัมภ์ต่อการสร้างสรรค์งานการ์ตูนนั้นมีสูงมาก ผู้อุปถัมภ์หลายรายไม่ได้ให้ความสนใจต่อสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนได้คิดขึ้น โดยเห็นความสำคัญของผลกำไรและตลาดมากกว่า บางครั้งทำให้การ์ตูนที่ดีและมีคุณค่าเป็นจำนวนมาก ไม่มีโอกาสออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน

2. นักวาดการ์ตูน (Cartoonist)

นักวาดการ์ตูนจะต้องมีพื้นฐานและความชำนาญในการวาดภาพและโดยทั่วไปจะเรียนรู้การวาดโดยอาศัยประสบการณ์ที่สะสมจากการทำงาน ส่วนใหญ่จะได้เข้ามาจากผู้ช่วยนักวาดการ์ตูน นักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่จะจบจากโรงเรียนศิลปะโดยตรง

3. คนเขียนเรื่องการ์ตูน (Writer)

แนวความคิดในการเขียนการ์ตูนแต่ละเรื่องเริ่มมาจากคนเขียนการ์ตูน จากนั้นคนวาดจะถ่ายทอดความคิดของผู้แต่งออกมาเป็นภาพ บางกรณีคนแต่งเรื่องกับคนวาดภาพเป็นคน ๆ เดียวกัน และบางกรณีเป็นที่มงานที่ทำงานประสานกัน ส่วนใหญ่การ์ตูนสั้น ๆ คนแต่งเรื่องและคนวาดภาพมักเป็นคน ๆ เดียวกัน ส่วนการ์ตูนในหนังสือหรือภาพยนตร์ คนแต่งเรื่องและคนวาดภาพมักเป็นคนละคนกัน บางครั้งการ์ตูนที่มีความยาวมาก ๆ ที่แต่งและวาดภาพโดยคน ๆ เดียวกัน เมื่อผู้เขียนถึงแก่กรรมหรือออกจากงาน จะมีทีมงานแต่งเรื่องและวาดรูปทำต่อไป ตัวอย่างของการ์ตูนในลักษณะนี้ได้แก่ เรื่องบลอนด์ (Blondie) เป็นต้น

4. บรรณาธิการ (Editor)

เป็นผู้อยู่ที่กลางระหว่างนักเขียนการ์ตูนและผู้อ่านกลุ่มเป้าหมาย มีหน้าที่รับผิดชอบคัดเลือกแนวเรื่องของการ์ตูนที่จะตีพิมพ์ บางครั้งคอยควบคุมดูแลแนวความคิดของนักเขียนการ์ตูนอย่างห่าง ๆ บรรณาธิการอาจมาจากนักเขียนการ์ตูนก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ไม่เป็นเช่นนั้น

5. การ์ตูน (Cartoon)

เมื่อพูดถึงการ์ตูน คนส่วนใหญ่มักนึกถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความตลกขบขัน แต่การ์ตูนนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องตลกเสมอไป เบอร์เกอร์ (Berger 1976: 113 อ้างใน Harrison 1981: 44) ให้ความเห็นว่า อารมณ์ขันในการ์ตูนนั้นส่วนใหญ่เกิดจากการวิพากษ์วิจารณ์สังคม

การเล่นคำ การล้อเลียนเสียดสี บางครั้งใช้เทคนิคการจบอย่างพลิกความคาดหมาย

6. สื่อที่ใช้ผ่านการดู (Media)

ในยุคแรก ๆ นี้เป็นการดูถูกตีพิมพ์ในหน้าหนังสือพิมพ์ในลักษณะของการดูล้อการเมือง ส่วนในนิตยสารนั้น จะมีการดูประกอบบทความสั้น ๆ เพื่อความขบขันและความเข้าใจง่าย หรือมีการดูเรื่องลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ส่วนด้านของภาพยนตร์นั้น การทำภาพยนตร์การ์ตูนฉายตามโรงภาพยนตร์ ได้รับความนิยมน้อยกว่าภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ นอกจากนี้การ์ตูนยังเข้าไปมีบทบาทในหลายแห่ง เช่น ที่โรงเรียน ที่ทำงาน ร้านขายเสื้อผ้าสำเร็จรูป ล่าสุดการ์ตูนถูกออกแบบให้อยู่ในคอมพิวเตอร์ เทคนิคพิเศษประกอบเรื่องในการดูจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์สามารถสอนวิธีการวาดการ์ตูน แสดงผลงานการ์ตูนบนจอ และอาจเป็นนักวาดการ์ตูนได้เองในอนาคตอันใกล้

7. กลุ่มผู้อ่าน/ ผู้ดูเป้าหมาย (Audience)

กลุ่มเป้าหมายกลุ่มแรกของการดูคือ ผู้ที่มีความสามารถชื่องานศิลปะของบุคคลต่าง ๆ ได้ เมื่อถึงยุคของการพิมพ์การ์ตูนจึงมีผู้อ่านแพร่กระจายออกไป ต่อมาเมื่อมีการคิดประดิษฐ์โทรทัศน์ขึ้น กลุ่มเป้าหมายก็เพิ่มขึ้นอีกหลายเท่า จนกระทั่งปัจจุบันการ์ตูนได้แทรกซึมเข้าไปสู่กลุ่มคนเป็นจำนวนมากแทบทุกมุมของโลก

8. ปฏิริยาสะท้อนกลับ (Feedback)

โดยแท้จริงแล้วนักวาดและนักเขียนการ์ตูนได้รับปฏิริยาสะท้อนกลับโดยทันที นั่นคือการพึงพอใจในผลงานของตัวเอง ปฏิริยาสะท้อนกลับลำดับต่อไปได้จากครอบครัวและเพื่อนฝูง นักวาดการ์ตูนจะได้รับปฏิริยาสะท้อนกลับทางเศรษฐกิจด้วย นั่นคือ จะทราบว่ารายได้ของเขาเพิ่มขึ้นมากน้อยเท่าใด ส่วนในกรอบของการสื่อสารที่กว้างขึ้นนั้น ปฏิริยาจากผู้อุปถัมภ์ บรรณาธิการ และกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนทีมงานที่ร่วมวาดหรือเขียนเรื่อง ทำให้มีการแก้ไขปรับปรุง การออกแบบ เรื่องและภาพการ์ตูนเพื่อให้กระบวนการทั้งหมดถูกส่งออกไปอีกครั้ง

เป้าหมายของการสื่อสารโดยทั่วไปคือ ก่อให้เกิดความสนใจ, การเข้าใจ การยอมรับ และการนำไปใช้ ในแง่ของการได้รับความสนใจนั้นค่อนข้างง่ายต่อการวัดและปฏิริยาสะท้อนกลับค่อนข้างจะแน่นอน การ์ตูนที่อยู่ในรูปภาพยนตร์หรือหนังสือมักจะได้รับปฏิริยาสะท้อนกลับทางการตลาดอย่างรวดเร็ว และมักจะได้รับคะแนนสูงจากการวัดความสนใจ ทั้งนี้อาจเป็น

เพราะการ์ตูนเป็นวรรณกรรม มีหลักประกันในตัวว่าจะสนุกสนาน และใช้ความพยายามในการอ่านน้อย

ชแรมม์ (Schramm, 1955 อ้างใน Harrison 1981: 49) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเลือกรับข่าวสารไว้ว่า กลุ่มเป้าหมายมีแนวโน้มที่จะให้ความสนใจต่อสารที่ตนคาดว่าจะได้รับรางวัลสูงและใช้ความพยายามในการเข้าถึงต่ำ และในการ์ตูนก็เช่นกันนักสื่อสารพบว่าการ์ตูนเหมาะที่จะเรียกร้องให้เกิดความสนใจ แต่จะมีความน่าเชื่อถือน้อยเมื่ออยู่ในรูปของการบอกกล่าว การให้ความรู้ และการโฆษณาชวนเชื่อ

กระบวนการในการวาดลายเส้นภาพการ์ตูน

Allport และ Postman (1945 อ้างใน Harrison 1981: 55) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการแพร่กระจายของข่าวลือในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยใช้ภาพวาดในลักษณะการ์ตูนที่ค่อนข้างซับซ้อน ให้นักทดลองหนึ่งดูภาพแล้วบอกต่อกับคนอื่น เป็นการบอกต่อกันไปเรื่อย ๆ ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในภาพ ซึ่งผู้วิจัยจะสังเกตการเปลี่ยนแปลงของข่าวสารเมื่อถูกส่งต่อออกไป จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปกระบวนการที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการรับรู้และการระลึกได้ 3 กระบวนการ ซึ่งสามารถใช้อธิบายหลักในการวาดลายเส้นภาพการ์ตูนได้เป็นอย่างดี คือ การรับรู้ในระดับกว้าง (Leveling) การมุ่งสู่รายละเอียดเพื่อความชัดเจน (Sharpening) และการทำให้ประสานสอดคล้องกัน (Assimilation)

ในขั้นแรกนั้น นักวาดการ์ตูนจะเขียนภาพการ์ตูนอย่างง่าย ๆ เป็นการใช้กระบวนการ Leveling กับสิ่งที่บุคคลปกติมองเห็นในสนามของการรับรู้ (Field of Perception) อย่างกว้าง ๆ เป็นการเขียนเฉพาะโครงร่างหยาบ ๆ โดยรวม ละเว้นรายละเอียดที่ไม่สำคัญและใช้ลายเส้นน้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้

ในระดับที่ลึกมากขึ้น คือ Sharpening ภาพจะเด่นชัดขึ้นจากพื้นภาพรวม (Background) สีระจะขยายใหญ่อย่างไม่เป็นสัดส่วนกับลำตัว การแสดงออกทางสีหน้า ดวงตา ปาก จะมีความสำคัญมากขึ้น

ขั้นสุดท้าย คือ Assimilation เป็นการทำให้เกินจริง (Exaggeration) และเพื่อยืนยันเนื้อหาให้เกินความจริง (Interpolation) ตัวร้ายของเรื่องจะวาดให้หน้าตาน่าเกลียด

น่ากลัว เกินจริง ดูแล้วทราบดีทันทีว่าไม่ใช่คนดี เป็นต้น

แนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน

เนื่องจากสื่อมวลชนเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มชนในสังคมจำนวนมาก มีบุคคลากรและอุปกรณ์ที่สามารถผลิตและส่งสารได้ด้วยตัวเองจึงมีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของประชาชนอย่างกว้างขวาง (ชำนานู รอดเทศภัย 2522: 111-113) อิทธิพลของสื่อมวลชนได้แก่

1. อิทธิพลทางด้านสติปัญญา คือทำให้สติปัญญาของประชาชนเฉียบแหลมแตกฉานกว้างขวางมากขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต
2. อิทธิพลทางด้านค่านิยมและทัศนคติ สื่อมวลชนมีอิทธิพลที่จะน้อมนำความรู้สึกนึกคิดของประชาชนได้โดยง่าย เพราะประชาชนโดยทั่วไปมีความศรัทธาสูงในสื่อมวลชนและมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามความคิดเห็นของสื่อมวลชนอยู่ก่อนแล้ว
3. อิทธิพลทางด้านอารมณ์ สื่อมวลชนสามารถผ่อนคลายจิตใจของประชาชนให้มีความเพลิดเพลินสนุกสนาน มีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันสื่อมวลชนก็สามารถทำให้มวลชนเกิดความบึ้งตึง จนถึงกับระเบิดออกมาเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาได้เช่นกัน
4. อิทธิพลด้านคุณธรรม สื่อมวลชนที่มีคุณภาพสามารถที่จะช่วยยกระดับจิตใจของประชาชนให้มีระดับของคุณธรรมสูงขึ้นโดยไม่ยากจนเกินไป ในทางตรงกันข้ามสื่อมวลชนที่ปราศจากความรับผิดชอบต่อสังคมก็อาจจะดูชักพาให้ศีลธรรมเสื่อมไปจากจิตใจของประชาชนได้
5. อิทธิพลด้านพฤติกรรม ประชาชนทั่วไปโดยเฉพาะเยาวชนของชาติมักมีพฤติกรรมเลียนแบบพฤติกรรมที่ปรากฏในสื่อมวลชน จากการวิจัยของนักศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศพบว่า เด็กในชั้นประถมศึกษา มีความประทับใจในพฤติกรรมของซูเปอร์แมนหรือวีรบุรุษในโทรทัศน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีฐานะปานกลางจะชอบมนุษย์มหัศจรรย์มากที่สุด และมีความหลงใหล เพราะเป็นวัยที่ถูกชักนำทางความคิดได้มากจนถึงกับแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็กได้ ส่วนผู้ใหญ่เองก็เช่นเดียวกัน มักมีพฤติกรรมเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว พฤติกรรมที่เลียนแบบนี้มีทั้งแง่บวกและแง่ลบ ขึ้นอยู่กับว่าพฤติกรรมอย่างไรในสื่อมวลชนจะสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ดูหรือผู้อ่านได้มากกว่ากัน
6. อิทธิพลด้านการใช้ภาษา สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อประชาชนทั่วไปทางด้านการใช้ภาษาเป็นอย่างมาก ประชาชนเรียนรู้ภาษาจากสื่อมวลชนโดยไม่รู้สีกตัวและมักใช้ตามอย่างไป

โดยอัดโนมัติ ภาษาที่เรียนรู้ส่วนใหญ่มักเป็นภาษาพูด ภาษาจากสื่อมวลชนนับได้ว่ามีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมากโดยเฉพาะภาษาสะแลง (Slang) เด็ก ๆ จะจดจำ นำเอามาใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดเป็นปัญหาเพราะเด็ก ๆ มักนำมาใช้โดยไม่ถูกกาลเทศะ สื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์เป็นสื่อประเภทที่ถาวร ปรากฏต่อสายตาของผู้รับสารเป็นเวลานาน และก่อให้เกิดความประทับใจได้มากกว่าการฟัง ภาษาเขียนที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นั้น เป็นแบบอย่างให้ผู้อ่านพลอยใช้ตามไปด้วย โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาที่ยังไม่มีทักษะในการใช้ภาษา มักเข้าใจเอาเองว่าภาษาที่ปรากฏในสื่อมวลชนเป็นภาษาที่ถูกต้องไพเราะสละสลวย และอาจยึดถือปฏิบัติตามได้จึงพากันใช้ภาษาชนิดนั้นตามไปด้วย

นอกจากนี้ สื่อมวลชนยังมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในหมู่เยาวชน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เยาวชนเป็นพลเมืองดีต่อไปในอนาคต นอกจากนี้จะช่วยส่งเสริมความรู้ให้มีความรู้ทันต่อเหตุการณ์ มีความทันสมัย (Modernization) และช่วยก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมแล้ว สื่อมวลชนยังเสริมสร้างให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นลักษณะความคิดอย่างกว้างขวาง หรือความคิดหลายแง่หลายมุมที่เรียกว่า ความคิดแบบขอบอก (Divergent Thinking) ทำให้สามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ของสิ่งต่าง ๆ ความสำเร็จในการคิดแก้ปัญหา ตลอดจนการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ขึ้นได้ด้วย (บำรุง สุขพรรณ 2524: 115-116)

หนังสือการ์ตูนนั้น เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ซึ่งนับวันจะมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อเด็กวัยเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อม หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่ให้ความรู้และความบันเทิงแก่เด็ก วีระ พุฒกลาง (2514: 45-46 อ้างใน ไพเราะ เรื่องศิริ 2523: 28) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนว่าได้ให้สิ่งต่าง ๆ ต่อเด็ก พอสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการขึ้นได้
2. ทำให้เกิดความสนใจในการอ่านมากขึ้น หนังสือการ์ตูนทั่วไป มีสิ่งเร้าอยู่ในตัว เช่น ตัวพระเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ เด็กส่วนใหญ่มีแรงจูงใจที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูนเป็นเสมือนสะพานที่เชื่อมระหว่าง "การไม่อ่าน" กับ "การอ่านอย่างสนุกสนาน"

3. ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าเด็กได้อ่านหนังสือที่ให้คติแนวคิดที่ดี จะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดที่ดีให้เกิดขึ้นกับเด็กทีละเล็กละน้อยด้วย

4. หนังสือการ์ตูนบางเล่มบางเรื่อง จะทำให้เด็กจดจำวิธีการ หรือคำสอนที่แปลกใหม่ ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กก็จะจดจำในสิ่งที่ดีมีสาระไป

แนวความคิดเกี่ยวกับการปลูกฝังคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน

คำว่า "คุณธรรม" หมายถึง หลักของความดี ความควรกระทำ และความถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์ทางจริยธรรมและทางวัฒนธรรม บุคคลยึดมั่นคุณธรรมไว้เป็นหลักประจำใจเพื่อใช้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติตน ทั้งนี้โดยมีความเชื่อว่า การประพฤติปฏิบัติเช่นนั้นจะนำมาซึ่งความสุขความเจริญให้กับตนเองและผู้อื่น เพื่อให้สังคมเป็นระเบียบและเป็นสุข (นวลเพ็ญ วิเชียรโชติ และวีรยุทธ วิเชียรโชติ 2518: 24 อ้างใน เบญจมา บุญสนธิกุล 2525: 11)

คุณธรรมเป็นส่วนหนึ่งของจริยธรรม จริยธรรม คือแนวทางในการประพฤติตนเพื่ออยู่ร่วมกันได้อย่างร่มเย็นในสังคม จริยธรรมมีโครงสร้างอย่างน้อย 2 ประการคือ ศีลธรรม (Moral Value) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ควรดเว้น สิ่งไม่ควรปฏิบัติ และคุณธรรม (Ethical Value) คือสิ่งที่เราควรปฏิบัติ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2522: 8 อ้างในสุรางค์ รุ่งเรือง 2525: 10) จริยธรรมเป็นธรรมประจำบุคคลที่ช่วยควบคุมความประพฤติให้ตั้งอยู่ในแนวทางที่พึงงาม ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม เป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้ทีละเล็กละน้อยตั้งแต่เกิดตราบจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กจะเรียนรู้คุณธรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองและด้วยการกระทำของผู้ใหญ่ ทั้งที่กระทำต่อเด็กและที่แสดงออกโดยทั่วไป ทุกสถาบันมีความสำคัญต่อการกำเนิดของจริยธรรมในเด็กทั้งสิ้น (สุภา มาลากุล ณ อยุธยา 2518: 16 อ้างใน เบญจมา บุญสนธิกุล 2525: 11) จากความหมายดังกล่าวจะเห็นได้ว่า คุณธรรมและจริยธรรมมีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทึก ได้แสดงความเห็นในเรื่องการปลูกฝังจริยธรรมแก่เด็กและเยาวชนว่า การปลูกฝังจริยธรรมของเด็กควรเริ่มตั้งแต่วัยทารกและวัยเด็กเล็ก ในช่วงแรกของชีวิตนี้เด็กจะได้รับการปลูกฝังทางจริยธรรมมากกว่าในช่วงอื่น ๆ

ของชีวิต กลุ่มบุคคลที่รับผิดชอบในการปลูกฝังทางจริยธรรมให้แก่เด็กมากที่สุด คือ สมาชิกในครอบครัวของเด็กเอง รองลงมาคือโรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษา นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสารและหนังสือต่าง ๆ ซึ่งจะมีส่วนปลูกฝังจริยธรรมให้แก่เด็กด้วย สำหรับหนังสือนั้นเป็นเครื่องสะท้อนของสังคม เด็กเมื่ออ่านหนังสือย่อมจะได้เรียนรู้ถึงแบบอย่าง และบรรทัดฐานของสังคมที่หนังสือในสังคมนั้น ๆ สะท้อนรูปแบบให้เห็นการกระทำข้อควรปฏิบัติ กฎเกณฑ์ ศิลธรรม จรรยา มารยาท รวมไปถึงแบบแผนการปกครอง กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่คนในสังคมนั้น ๆ กำหนดขึ้น เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้ เลียนแบบและสะสมไปทีละเล็กทีละน้อยเรื่อย ๆ ไปจนกระทั่งยึดเป็นแนวปฏิบัติเมื่อเขาเจริญวัยขึ้น ดังนั้นหนังสือที่เด็กอ่านจึงมีบทบาทเป็นตัวกำหนดทางสังคมที่สำคัญประการหนึ่ง ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในการปูพื้นฐานแนวความคิดและค่านิยมต่าง ๆ แก่เด็ก (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันต์จันติก 2520: 8 ; กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523: 52)

หนังสือเด็กมีหลายประเภทด้วยกัน รวมทั้งหนังสือการ์ตูนด้วย หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมทั้งจากเด็กและผู้ใหญ่ หนังสือการ์ตูนที่ดีจึงมีส่วนที่จะปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน และในขณะเดียวกันหนังสือการ์ตูนที่ไม่ดีก็สามารถที่จะสร้างภาพพจน์และค่านิยมที่ไม่ดีให้แก่เด็กและเยาวชนได้มากเช่นเดียวกัน ดังนั้น เด็กและเยาวชนจึงควรได้รับความสนใจจากครูและผู้ปกครองในการติดตามความสนใจของเด็กในการอ่านหนังสือการ์ตูน มีการพูดคุยกับเด็กถึงหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เด็กอ่าน ชี้แนะแนวทางว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี เพื่อให้เด็กได้รู้ตัดสินใจเองได้ในภายหลัง เด็กจะได้ไม่รับเอาค่านิยมที่ไม่ดีมาจากหนังสือการ์ตูนที่ไม่ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรมที่พึงประสงค์ของสังคม

คุณธรรมที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย

ในการสอนจริยศึกษาซึ่งเป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดคุณธรรมไว้ 30 ประการ ได้แก่

1. การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย
2. ความเมตตา กรุณา
3. การไม่โลภและไม่ขโมย
4. ความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่และเสียสละ

5. การไม่ละเมิดของรักผู้อื่น
6. การรู้จักความพอดี
7. การไม่พูดปดและพูดบิดเบือน
8. การมีสัจจะและความจริงใจ
9. การไม่ลองและเสทสิ่งเสทติด
10. ความเป็นผู้มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ
11. ความเป็นผู้มีเหตุผล
12. ความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว
13. ความขยันหมั่นเพียร
14. ความอดทน อดกลั้น
15. ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตนเอง
16. ความกตัญญูทดแทน
17. ความซื่อสัตย์สุจริต
18. การทำให้สงฆ์มีสมาธิ
19. ความไม่เห็นแก่ตัว
20. ความประณีตและละเอียดถี่ถ้วน
21. ความรับผิดชอบ
22. ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
23. ความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา
24. การยอมรับความเปลี่ยนแปลง
25. มารยาทและนิสัยส่วนบุคคล
26. มารยาทในการแสดงความเคารพ
27. หลักธรรมในการอยู่ร่วมกัน
28. ความเป็นผู้มีวัฒนธรรม
29. ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
30. การแก้ไขข้อบกพร่อง การปฏิบัติด้านจริยะต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ

2520 : 280-323)

พรพิมล สันติพิชญภาค (2522: 34-35) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเสนอคุณธรรม 30 คุณธรรม ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 26 คน เลือกคุณธรรมที่เด่น ๆ 10 ประการ ผู้ทรงคุณวุฒิได้เลือกคุณธรรมดังต่อไปนี้คือ

1. ความรับผิดชอบ
2. ความซื่อสัตย์สุจริต
3. ความมีเหตุผล
4. ความกตัญญูกตเวที
5. การรักษาระเบียบวินัย
6. ความเสียสละ
7. ความสามัคคี
8. การประหยัดและการออมทรัพย์
9. ความยุติธรรม
10. ความอดสาหัส

จากการวิจัย ซึ่งเป็นโครงการร่วมกันของ กรรณิกา ศรีเจริญ , เบญจา บุญสนธิกุล และสุรางค์ รุ่งเรือง (2525) ทำการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท ได้แก่ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท หนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงจากต่างประเทศราคาเล่มละ 3-10 บาท หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท ตามลำดับ แจกแจงคุณธรรมเป็นพฤติกรรมทั้งด้านส่งเสริมและด้านทำลายคุณธรรม แล้วนำไปให้พระเถระชั้นผู้ใหญ่พิจารณาความเหมาะสมถูกต้อง นำมาแก้ไขเพื่อให้ได้เกณฑ์วิเคราะห์ที่เหมาะสม รวม 28 คุณธรรม ดังต่อไปนี้

1. การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย
2. ความเมตตากรุณา
3. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
4. การไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น
5. การรู้จักความพอดี ความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่
6. ความซื่อสัตย์สุจริต
7. การไม่ลองและเสหสิ่งเสหคิด
8. ความ เป็นผู้มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ
9. ความ เป็นผู้มีเหตุผล

10. ความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว
11. ความอดสาหัส ความขยันหมั่นเพียร
12. ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง
13. ความกตัญญูทดแทน
14. ความประณีตและละเอียดถี่ถ้วน
15. ความยุติธรรม ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
16. ความรับผิดชอบ
17. ความมีระเบียบวินัย การตรงต่อเวลาและหน้าที่
18. ความสุภาพอ่อนน้อม
19. การถือประโยชน์ส่วนรวม
20. ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
21. ความสามัคคี
22. ความมัตยัสถ์
23. การคบมิตร
24. ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
25. การละเว้นจากการพนัน
26. การไม่ประพฤตินอกใจ
27. การให้ความรักและความห่วงใย
28. การไม่ดูถูกเหยียดหยาม

ดังมีรายละเอียดของคุณธรรมแต่ละข้อ ตามตาราง ก. ต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง ก : คุณธรรม ความหมาย พฤติกรรมด้านส่งเสริมและด้านทำลายคุณธรรม

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
1. การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย	<p>การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิต คือการเว้นจากการฆ่าสัตว์หรือทำลายชีวิตคนและสัตว์ให้ตกลงไป</p> <p>การไม่ประทุษร้ายต่อร่างกาย คือ การไม่ทำร้ายร่างกายให้บาดเจ็บหรือพิการ การกักขัง ทรมาน การใช้งานเกินพอดี การไม่บำรุงเลี้ยงดูให้เหมาะสมแก่ฐานะ ตลอดจนแสวงหาความสุขหรือความสนุกสนานจากความทุกข์ร้อนของผู้อื่น ไม่ว่าคนหรือสัตว์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่ฆ่าคนหรือสัตว์ 2. ไม่ทำร้ายร่างกายคนหรือสัตว์ 3. ไม่ทำลายชีวิตตนเอง 4. ไม่ทำร้ายร่างกายตนเอง 5. ไม่วางแผนหรือจ้างวานให้ฆ่าหรือทำร้ายผู้อื่น 6. ไม่ทรมานคนหรือสัตว์ 7. เลี้ยงดูคนงาน/ลูกจ้างหรือสัตว์เลี้ยงตามความเหมาะสมแก่ฐานะ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฆ่าคนหรือฆ่าสัตว์ 2. ทำร้ายร่างกายคนหรือสัตว์ 3. ฆ่าตัวตาย 4. ทำร้ายร่างกายตนเอง 5. วางแผนหรือจ้างวานให้ฆ่าหรือทำร้ายผู้อื่น 6. ทรมานคนหรือสัตว์ 7. ไม่เลี้ยงดูคนงาน/ลูกจ้างหรือสัตว์เลี้ยงตามความเหมาะสม
2. ความเมตตากรุณา	<p>ความเมตตา คือ ความรักใคร่ ปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข ในเมื่อตนได้รับความสุขสำราญแล้ว ก็ต้องการให้ผู้อื่นได้รับบ้าง เป็นการแสดงอัธยาศัย จิตใจกว้างขวางต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์ทั่วหน้ากัน</p> <p>ความกรุณา คือ ความสงสาร ปรารถนาจะช่วยให้พ้นทุกข์ ใฝ่ใจในอันจะปลดเปลื้องบาปผิดความทุกข์ยาก</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช่วยผู้ประสบภัยด้านกำลังกาย เช่น ช่วยชีวิตคนหรือสัตว์ เช่น ช่วยคนตกน้ำ 2. ช่วยผู้ประสบภัยด้านกำลังทรัพย์ เช่น บริจาคทรัพย์ ให้ที่อยู่อาศัย 3. ให้ทาน 4. ให้อภัยผู้ที่ทำผิด 5. ช่วยรักษาทรัพย์ เช่น ช่วยขนของหนีไฟ เห็นขโมยเข้าบ้านผู้อื่นแจ้งตำรวจให้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่ช่วยเหลือผู้กำลังประสบภัยด้านกำลังกาย 2. ไม่ให้ความช่วยเหลือผู้กำลังประสบภัยด้านกำลังทรัพย์ 3. ไม่ทำทาน 4. ไม่ให้อภัยผู้ที่ทำผิด 5. ไม่ช่วยบ้องก้นทรัพย์ของผู้อื่น

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
<p>3. ความเอื้อเพื่อพ่อแม่และเสียสละ</p>	<p>เคียดแค้นของมนุษย์และสัตว์</p> <p>ความโอบอ้อมอารี คือการแสดงความเห็นใจผู้อื่นด้วยน้ำใจ แบ่งปันความสุข ความสะดวกสบายให้แก่ผู้อื่น เช่น ช่วยเหลือการงานของผู้อื่นให้สำเร็จ ช่วยผู้ตกทุกข์ได้ยากให้พ้นทุกข์โดยไม่ต้องรอให้เขาออกปาก</p> <p>ความเอื้อเพื่อพ่อแม่ คือ การให้สิ่งของหรือสิ่งที่เรามีมากกว่าหรือแม้ไม่มีมากแก่ผู้อื่น</p> <p>ความเสียสละ คือ ความไม่โลภ มีจิตใจกว้างขวาง เอื้อเพื่อพ่อแม่ช่วยเหลือเกื้อกูล สละกิเลส สละความสุขสบาย และผลประโยชน์ส่วนตน ไม่คับแคบเห็นแก่ตัว</p>	<p>6. ไม่ขูขริตเอารัดเอาเปรียบผู้อื่น</p> <p>1. ให้ปันสิ่งของแก่เพื่อนหรือเพื่อนบ้านในโอกาสอันควร</p> <p>2. ช่วยดูแลเด็ก คนชรา และผู้เจ็บป่วย เช่น จูงคนตามอดข้ามถนน สละที่นั่งในรถเมล์</p> <p>3. ช่วยการงานผู้อื่นให้สำเร็จ โดยไม่ต้องรอให้เขาออกปาก</p> <p>4. ให้ข่าวสารความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น</p>	<p>6. ไม่ขูขริตเอารัดเอาเปรียบผู้อื่น</p> <p>1. ไม่ให้สิ่งของแก่เพื่อนหรือเพื่อนบ้านในโอกาสอันสมควร</p> <p>2. ไม่ช่วยดูแลเด็ก คนชราและผู้เจ็บป่วย</p> <p>3. จิตใจคับแคบ ไม่คิดช่วยเหลือกิจการงานของผู้อื่น</p> <p>4. ปิดบังข่าวสารความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น</p>
<p>4. การไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น</p>	<p>การไม่ลุแก่อำนาจของตน ไม่ล่วงเกินในสิ่งที่เจ้าของหวงแหนได้แก่ การไม่แตะต้องขมขะของที่ผู้อื่นแอบดู ของที่ผู้อื่นปกปิด เช่น แอบอ่านจดหมาย ไม่พรวดหรือทำลายสิ่งๆที่ผู้อื่นรัก รวมทั้งการแอบฟังความลับ</p>	<p>1. ไม่หยิบฉวยหรือเบียดดูสมุด หนังสือ จดหมาย สมุดบันทึก บัญชีของรักของผู้อื่น ฯลฯ ที่เจ้าของไม่ประสงค์จะให้ดู</p> <p>2. ไม่ทำลายของรักของผู้อื่น เช่น ของเล่น จดหมาย รูปภาพ ฯลฯ</p>	<p>1. แอบดูหรือล่วงละเมิดของที่เจ้าของไม่ประสงค์จะเบียดเผย</p> <p>2. ทำลายของรักของผู้อื่น</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
5. การรู้จักความพอดี ความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่	<p>ของผู้อื่น</p> <p>ความเพลิดเพลน ยินดี พอใจ ในสมบัติที่ตนหามาได้ด้วย ความสุจริต ด้วยหยาดเหงื่อ แรงงานของคน ยินดีหรือพอใจของที่ตนมีอยู่ เช่น ยินดีในอาหารในบ้าน- เรือหรือ เงินทองอันเป็นของตนเอง ไม่คิดโลภอยากได้ของผู้อื่น ถ้าอยากได้ก็ต้องพยายามทำงานให้ได้เงินมาซื้อหาเอาภายหลัง ความพอใจนี้มีใช้แต่ระหว่างคนกับวัตถุ แต่ระหว่างคนกับคนด้วย เช่นพอใจและภูมิใจในเพื่อนของเรา ภูมิใจในครูอาจารย์ของเรา ภูมิใจในบิดามารดาของเรา ภูมิใจในสามีภรรยา</p>	<p>3. ไม่แอบฟังความลับของผู้อื่น</p> <p>1. พอใจในสิ่งที่ตนหามาได้ด้วย ความสุจริต</p> <p>2. ไม่โลภอยากได้ของผู้อื่น</p> <p>3. ไม่อิจฉาริษยาผู้มีฐานะดีกว่าตน</p> <p>4. ภาคภูมิใจในฐานะตำแหน่งและความ เป็นอยู่ของตนและบุคคลที่ใกล้ชิด เช่น บิดา มารดา เพื่อน ครู อาจารย์ สามี ภรรยา บุตร เป็นต้น</p>	<p>3. แอบฟังความลับของผู้อื่น</p> <p>1. ไม่พึงพอใจในสิ่งที่ตนหามาได้</p> <p>2. โลภอยากได้ของผู้อื่น</p> <p>3. อิจฉาริษยาผู้มีฐานะดีกว่าตน</p> <p>4. ไม่พอใจในฐานะตำแหน่งและความ เป็นอยู่ของตนและบุคคลที่ใกล้ชิด</p>
6. ความซื่อสัตย์สุจริต	<p>ความซื่อสัตย์สุจริต เป็นการประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมาทั้งกาย วาจา ใจ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น รวมทั้งไม่ทำความเดือดร้อนให้แก่ผู้ใดแม้ในเรื่องเล็กน้อย เช่น ไม่โกหก หลอกลวง ไม่ลักขโมย ไม่นินทาว่าร้ายผู้อื่น</p>	<p>1. รักษาความลับสัญญาที่ให้ไว้</p> <p>2. ไม่พูดเท็จ</p> <p>3. ไม่คดโกงหรือใช้เล่ห์เหลี่ยม</p> <p>4. ไม่ลักขโมย</p> <p>5. ไม่ถือเอาของผู้อื่นเป็นของตน เช่น เก็บของคคนำส่งคืนเจ้าของ</p>	<p>1. ไม่ปฏิบัติตามความลับสัญญา</p> <p>2. พูดเท็จ</p> <p>3. คดโกง</p> <p>4. ลักขโมย</p> <p>5. ถือเอาของผู้อื่นเป็นของตน</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
7. การไม่ลองและเสพสิ่งเสพติด	<p>สิ่งเสพติดคือวัตถุที่ได้จากสารในธรรมชาติหรือจากการสังเคราะห์ เมื่อเสพเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าโดยทางกิน สูบ ฉีด หรือสูดกลิ่นแล้วจะก่อให้เกิดความต้องการในลารนั้นมากขึ้น ทั้งด้านปริมาณและความถี่ของการใช้สารนั้น สิ่งเสพติดได้แก่ เฮโรอีน มึน กัญชา สุรา บุหรี่ หมาก ยานัตถ์ ฯลฯ การหลีกเลี่ยงจากสิ่งเสพติดให้โทษ คือการไม่มีสิ่งเสพติดไว้ในครอบครอง การไม่ใกล้ชิดกับสิ่งเสพติดทั้งโดยการผลิตและการเสพ</p>	<p>6. เมื่อทำผิดแล้วยอมรับผิด 7. ไม่ใส่ความนินทาว่าร้ายผู้อื่น 1. ไม่เสพสิ่งเสพติด 2. ไม่ทดลองเสพสิ่งเสพติด 3. ไม่ผลิตหรือจำหน่ายสิ่งเสพติด 4. ไม่แนะนำหรือหลอกลวงให้ผู้อื่นเสพยาเสพติด 5. แนะนำและช่วยเหลือผู้ติดสิ่งเสพติดให้พ้นจากความเป็นทาสของสิ่งเสพติด 6. ไม่ช่วยเหลือด้านการเงินหรือทรัพย์สินเพื่อนำไปใช้ในการเสพสิ่งเสพติด</p>	<p>6. ทำผิดแล้วไม่ยอมรับผิด 7. ใส่ความนินทาว่าร้ายผู้อื่น 1. เสพสิ่งเสพติด 2. ทดลองเสพสิ่งเสพติด 3. ผลิตหรือจำหน่ายสิ่งเสพติด 4. แนะนำหรือหลอกลวงให้ผู้อื่นเสพยาเสพติด 5. ไม่แนะนำและช่วยเหลือผู้ติดสิ่งเสพติดให้พ้นจากความเป็นทาสของสิ่งเสพติด 6. ช่วยเหลือด้านการเงินหรือทรัพย์สินเพื่อนำไปใช้ในการเสพสิ่งเสพติด</p>
8. ความเป็นผู้มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ	<p>ความเป็นผู้มีสติ หมายถึงการรู้ตัว ระลึกได้ว่าตนเป็นใคร กำลังทำอะไร อยู่ในสิ่งแวดล้อมอย่างไร สามารถควบคุมตนเองได้ และตัดสินใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างดี ความอดทน ออกคลื่นหรือขันติ หมายถึง การ</p>	<p>1. ไม่ทำร้ายคำวาบุคคลอื่น ซึ่งทำให้ตนเองโกรธหรือไม่พอใจ 2. สามารถข่มใจของตนไม่ให้โกรธต่อการว่ากล่าวเสียดลีของบุคคลอื่นหรือเมื่อประสบกับเหตุการณ์หรือสิ่งที่ไม่</p>	<p>1. ทำร้ายคำวาบุคคลอื่น ซึ่งทำให้ตนโกรธหรือไม่พอใจ 2. แสดงความโกรธเมื่อถูกกล่าวเสียดลีหรือประสบกับเหตุการณ์หรือสิ่งที่ไม่พอใจ</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
๑. ความเป็นผู้มีเหตุผล	หมายถึง ความสามารถในการใช้ปัญญาในการคิดหาคำอธิบาย คำตอบเกี่ยวกับความเชื่อ การปฏิบัติ และประเพณีต่าง ๆ ทางธรรมชาติ รวมทั้งการควบคุมจิตใจให้อยู่ในอารมณ์ที่ไม่หวั่นไหว คั่นรน ทะเยอทะยาน	<p>พอใจ</p> <p>๓. ควบคุมตนเองได้ด้วยควมมีสติ และรู้จักยับยั้งชั่งใจเมื่อประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันอย่างกระทันหันและตัดสินใจเหตุการณ์นั้นๆ ได้ด้วยดี</p> <p>4. รู้ดีว่าควรพูดเรื่องใดกับใคร เช่น ไม่พูดเพื่อเจ้อ</p> <p>1. ยอมรับความคิดอันถูกต้องและมีเหตุผลของผู้อื่นอันแตกต่างจากของตน</p> <p>2. ปรับตัวให้เข้ากับสภาพที่เปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวันในทางที่ถูกที่ควร</p> <p>3. ไม่หลงเชื่อหรือมงายในสิ่งที่ไม่มีความดี (เช่น เชื้อไขกลาง ของขลัง ฯลฯ)</p> <p>4. พิจารณาไตร่ตรองเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลและรอบคอบ</p>	<p>๓. ไม่รู้จักควบคุมตนเอง เช่น แสดงความโมโห หงุดหงิด ฉุนเฉียว</p> <p>1. ไม่ยอมรับฟังความคิดของคนอื่น ยึดมั่นในความคิดของตน แม้จะรู้ว่าผิด</p> <p>2. ไม่ยอมปรับตัวให้เข้ากับสภาพที่เปลี่ยนแปลง</p> <p>3. เชื่องมงายในสิ่งที่ไม่มีความดี</p> <p>4. ไม่พิจารณาไตร่ตรองเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลและรอบคอบ</p>
10. ความละเอียดและ เกรงกลัว	ความละเอียด คือการละเอียดใจตนเองที่จะ	1. แสดงอาการรังเกียจบาปทุกชนิด	1. มีความชื่นชมยินดีต่อการกระทำที่เป็น

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
ต่อการกระทำชั่ว	<p>กระทำความชั่วทั้งในที่ลับและที่แจ้ง มีความรู้สึกละเอียดใจตนเองในการกระทำสิ่งที่ไม่สมควร มองเห็นความชั่วเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ</p> <p>ความเกรงกลัว คือ ความรู้สึกเกรงกลัว ไม่กล้า ความขลาดต่อการทำความชั่ว กลัวจะเสื่อมเกียรติและชื่อเสียง กลัวจะเลวทราม ตกต่ำ เพราะการทำชั่วทำให้ไม่กล้าทำความชั่วทั้งในที่ลับและที่แจ้ง</p>	<p>โดยไมื่อยอมกระทำสิ่งที่เป็นบาป</p> <p>2. พยายามหลีกเลี่ยงบาปกรรมและอารมณ์ สิ่งที่น่าจะทำให้เกิดบาปกรรมต่าง ๆ</p> <p>3. ไมื่อยอมทำบาปเพราะคำจ้างรางวัลหรือการข่มขู่จากคนอื่น</p>	<p>บวป เช่น นิยมในการฆ่า</p> <p>2. ชอบดู ฟัง เรื่องร้าย รุนแรงต่าง ๆ เช่น การต่อสู้ การสงคราม การทรมาน หรือเบียดเบียนคนและสัตว์</p> <p>3. พร้อมทั้งจะทำบาปแม้ด้วยคำจ้างวานเพียงเล็กน้อย หรือได้รับคำชักชวนขอร้องจากคนอื่น</p>
11. ความอดกลั้น ความขยันหมั่นเพียร	<p>ความพยายาม ความบากบั่น ไม่ท้อแท้ต่อการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งเพื่อความสำเร็จ โดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยลำบากและพร้อมที่จะฟันฝ่าอุปสรรคด้วยตนเอง</p>	<p>1. ขยันในการเรียนและทำงาน</p> <p>2. อดทนในการทำงานให้บรรลุผลสำเร็จ และมีความเพสิดเพลินในการทำงาน</p> <p>3. กระตือรือร้นในการริเริ่มทำสิ่งใหม่ ๆ</p> <p>4. ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง</p>	<p>1. เกียจคร้านในการเรียนและการทำงาน</p> <p>2. ไม่มีความอดทนในการทำงานให้เป็นผลสำเร็จ ชอบอ้างเหตุผลต่าง ๆ เพื่อจะได้ไม่ต้องทำงาน</p> <p>3. ขาดความกระตือรือร้นในการคิดริเริ่มทำสิ่งใหม่ ๆ</p> <p>4. ผัดวันประกันพรุ่ง</p>
12. ความกล้าหาญ และเชื่อมั่นในตนเอง	<p>ความมีใจเด็ดขาด เข้มแข็ง ไม่หวาดหวั่นต่อความลำบากและอันตรายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้น มีจิตใจมั่นคงเมื่อเผชิญหน้ากับอันตราย</p>	<p>1. กล้าพูดในสิ่งที่มีเหตุผล</p> <p>2. ไม่ประหม่า กระดากอายเมื่ออยู่ต่อหน้าบุคคลจำนวนมาก</p>	<p>1. ขลาดกลัวในการพูดในสิ่งที่มีเหตุผล</p> <p>2. ประหม่า กระดากอายเมื่ออยู่ต่อหน้าบุคคลจำนวนมาก</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านล่าง เสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
	กล้าทำทุกอย่างที่ถูกต้องและมีเหตุผลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและตนเอง	3. กล้าแสดงความสามารถของตนในสิ่งที่เป็นประโยชน์ 4. กล้าช่วยชีวิตของผู้ที่ตกอยู่ในอันตรายในเมื่อตนสามารถช่วยได้ 5. ไม่หวาดกลัวและสามารถแก้ไขเหตุการณ์เมื่อมีภัยหรืออันตรายเกิดขึ้นอย่างกระตือรือร้น 6. มีจิตใจหนักแน่น	3. ไม่กล้าแสดงความสามารถของตนในสิ่งที่เป็นประโยชน์ 4. ไม่กล้าเสี่ยงชีวิตช่วยผู้ตกอยู่ในอันตรายในเมื่อตนสามารถช่วยได้ 5. หวาดกลัวและไม่สามารถแก้ไขเหตุการณ์เมื่อมีภัยหรืออันตรายเกิดขึ้นอย่างกระตือรือร้น 6. จิตใจโลเล ไม่หนักแน่น ใครว่าอะไรจะดีหรือไม่ดีก็คล้อยตาม
13. ความกตัญญู กตเวที	ความกตัญญู คือความรู้สึกสำนึกในอุปการคุณหรือคุณความดีที่ผู้อื่นหรือสิ่งอื่นมีต่อเราอันแสดงออกมาจากความศรัทธาของแต่ละคน กตเวที คือการแสดงออกและการตอบแทนบุญคุณต่อความดีที่ผู้อื่นทำนั้น โดยการแสดงออกทางการกระทำและคำพูด ดังนั้น ความกตัญญู กตเวทีจึงหมายถึงความเป็นผู้มีความสำนึกในความช่วยเหลือของผู้อื่นที่ให้คุณแก่ตนแม้เพียง เล็กน้อย	1. ตอบแทนบุญคุณ เช่น ให้การเลี้ยงดูผู้มีบุญคุณ เป็นต้น 2. ให้การยกย่องสรรเสริญผู้มีบุญคุณ 3. ช่วยกิจการของผู้มีบุญคุณ 4. เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้มีบุญคุณ 5. ไม่คิดนินทาผู้มีบุญคุณที่อาวุโสกว่าตน 6. ทำบุญอุทิศให้ผู้มีบุญคุณ เมื่อดวงลับ	1. ไม่ตอบแทนบุญคุณผู้มีบุญคุณ 2. ลบหลู่พระคุณผู้มีบุญคุณ 3. ไม่ช่วยกิจการของผู้มีบุญคุณ 4. ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้มีบุญคุณ 5. คิดนินทาผู้มีบุญคุณที่อาวุโสกว่าตน 6. ไม่ทำบุญอุทิศให้ผู้มีบุญคุณ เมื่อดวงลับ

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
14. ความประณีต และละเอียดถี่ถ้วน	<p>และ/หรือในประโยชน์ที่คนได้รับจากสัตว์หรือสิ่งของและสนองคุณตามสถานภาพความเป็นผู้มี ความสำนึกในความช่วยเหลือของผู้ที่ทำความแก่คนแม่เพียงเล็กน้อย และ/หรือในประโยชน์ที่คนได้รับจากสัตว์หรือสิ่งของและสนองคุณตามสถานภาพ</p> <p>เป็นการกระทำที่มีการวางแผน มีข้อกำหนด และสามารถดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างเรียบร้อยถูกต้อง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีการวางแผนในการทำงานและปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนนั้น ๆ 2. ตรวจสอบผลงานที่ทำไปแล้วว่ามีสิ่งบกพร่องอย่างไร 3. มีความระมัดระวังในการทำงาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่รู้จักวางแผนในการทำงาน 2. ไม่ตรวจสอบผลงานที่ทำไปแล้ว 3. สะเพร่าในการทำงาน
15. ความยุติธรรม ความมีน้ำใจ เป็นธรรม ไม่ลำเอียง	<p>การปฏิบัติด้วยความเที่ยงตรง สอดคล้องกับความจริงและเหตุผล ไม่ลำเอียง เพราะรักใคร่กัน เพราะไม่ชอบกัน เพราะความเขลา เพราะความกลัว</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. คัดสินความหรือกรณีพิพาทอย่างมีเหตุผล โดยไม่มีความลำเอียง 2. ให้ความเป็นธรรม ไม่ลำเอียงต่อบุคคลในครอบครัว เช่น รักลูกเท่ากันทุกคน ให้สิ่งของหรือเงินอย่างเหมาะสมตามความจำเป็นของแต่ละคน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. คัดสินความด้วยความลำเอียง 2. ลำเอียงในการให้ความรักความเป็นธรรมต่อบุคคลในครอบครัว

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
16. ความรับผิดชอบ	<p>การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพัน ด้วยความเพียรและละเอียด รอบคอบ ยอมรับความผิดหรือความชอบในการปฏิบัติหน้าที่ของตน ทั้งพยายามที่จะปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น</p>	<p>3. มีใจเที่ยงธรรมต่อผู้ใต้บังคับบัญชา (การพิจารณาความดีความชอบ)</p> <p>4. ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยใจเป็นธรรม เช่น การตัดสินใจรับคนเข้าทำงานหรือศึกษาต่อ</p> <p>1. ยอมรับผลของการกระทำไม่ว่าผลนั้นจะดีหรือไม่ดีก็ตาม</p> <p>2. ควบคุมการปฏิบัติงานของผู้ใต้บังคับบัญชา</p> <p>3. ปฏิบัติหน้าที่หรือบทบาทที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่ต้องมีการบังคับควบคุมจากผู้อื่น</p> <p>4. ปรับปรุงภาระหน้าที่ตามบทบาทของตนให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น</p> <p>5. ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุจริต ไม่เห็นแก่อำมีสสินจ้าง</p>	<p>3. เข้าข้างผู้ใต้บังคับบัญชาที่เป็นพวกพ้องหรือสนิทสนมกับคน</p> <p>4. พิจารณาโดยเห็นแก่พวกพ้องของคน ไม่พิจารณาจากความสามารถของบุคคล</p> <p>1. ไม่ยอมรับ เมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น</p> <p>2. ไม่ควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของผู้ใต้บังคับบัญชา</p> <p>3. ไม่ปฏิบัติภาระหน้าที่หรือบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ถ้าไม่มีการบังคับควบคุมจากผู้อื่น</p> <p>4. ไม่ปรับปรุงงานในหน้าที่ให้เจริญก้าวหน้า</p> <p>5. ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความไม่สุจริต เห็นแก่อำมีสสินจ้าง</p>
17. ความมีระเบียบวินัย	<p>ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การปฏิบัติให้ถูกต้องตามแบบแผน กฎข้อบังคับที่กำหนดให้คนในหมู่คณะปฏิบัติ</p> <p>การตรงต่อเวลา คือ การปฏิบัติกิจการต่าง ๆ</p>	<p>1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนดและได้ผลงานที่ดีตามที่ต้องการ</p> <p>2. ปฏิบัติหน้าที่หรือเมื่อนัดหมายกับใครไว้ก็</p>	<p>1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จทันเวลาหรือผลงานที่ได้ไม่ดีตามต้องการ</p> <p>2. ปฏิบัติหน้าที่หรือเมื่อนัดหมายกับใคร ไม่</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
18. ความสุภาพ อ่อนน้อม	<p>ตรงตามเวลาที่กำหนด อย่างสม่ำเสมอ ตลอด จนปฏิบัติตามเวลาที่นัดหมายไว้กับผู้อื่น</p> <p>การตรงต่อหน้าที่คือ การทำหน้าที่ของตนให้ ถูกต้อง ไม่หลีกเลี่ยง ละเลยและไม่ก้าวก่าย ในหน้าที่ของผู้อื่น</p> <p>ความสุภาพหมายถึง กิริยาเรียบร้อยที่แสดง ออกต่อคนทั่วไป</p> <p>อ่อนน้อม หมายถึง ลักษณะที่ผู้น้อยแสดงต่อ ผู้ใหญ่ หรือผู้ที่อยู่ในฐานะ ที่ควรยกย่อง</p>	<p>ไม่ได้ทันเวลาที่ กำหนด</p> <p>3. ไม่ก้าวก่ายในหน้าที่ การงานของคนอื่น</p> <p>4. ไม่หลีกเลี่ยงหน้าที่ที่ ตนควรปฏิบัติ เช่น การเสียภาษี การ เกณฑ์ทหาร</p> <p>5. ปฏิบัติตนตาม ระเบียบ กฎข้อบังคับ ในหมู่คณะของตน เช่น นักเรียนต้อง ปฏิบัติตามระเบียบ ข้อบังคับของ โรงเรียน</p> <p>1. แสดงความเคารพ ต่อผู้ใหญ่หรือผู้ที่ควร ยกย่อง</p> <p>2. กล่าวคำขอบคุณเมื่อ ได้รับความเอื้อเฟื้อ หรือการช่วยเหลือ จากผู้อื่น</p> <p>3. มีกิริยาวาจาสุภาพ เรียบร้อย เช่น ไม่ ใช้น้ำคำพูดหยาบคาย</p> <p>4. ถ้าจะทำล่วงเกินผู้ ไคควรขออนุญาต ก่อน ถ้าทำพลาด- หลังต้องกล่าวคำ ขอโทษ</p>	<p>ทันตามเวลาที่ กำหนด</p> <p>3. ก้าวก่ายงานใน หน้าที่ของคนอื่น</p> <p>4. หลีกเลี่ยงหน้าที่ที่ ตนควรปฏิบัติ</p> <p>5. ไม่ปฏิบัติตนตาม ระเบียบ กฎข้อ บังคับในหมู่คณะ ของตน</p> <p>1. ไม่เคารพผู้ใหญ่หรือ ผู้ที่ควรยกย่อง</p> <p>2. ไม่รู้จักกล่าวคำ ขอบคุณ เมื่อได้รับ ความเอื้อเฟื้อหรือ จากผู้อื่น</p> <p>3. กิริยาวาจาหยาบ กระด้าง</p> <p>4. ไม่ขออนุญาตหรือ ขอโทษ เมื่อทำสิ่ง ล่วงเกินผู้อื่น</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
19. การถือ ประโยชน์ส่วน รวม	การบำเพ็ญประโยชน์ คือส่วนรวม เช่น การ รักษาสาธารณสมบัติ อัน ได้แก่ สะพาน ถนน ฯลฯ มีความคิดริเริ่มที่ก่อให้เกิด เกิดความเจริญต่อส่วน รวม ให้ความร่วมมือกับ ทางราชการที่จะเอื้อ อำนวยให้เกิดความสุข และความมั่นคงของ ประเทศ	1. รักษาความสะอาด ความเป็นระเบียบ เรียบร้อยของชุมชน 2. ร่วมมือกันสร้างและ ซ่อมแซมสาธารณ- สมบัติโดยการอุทิศ แรงงานหรือ ทรัพย์สิน 3. ดูแลป้องกันไม่ให้มี การทำลาย หรือนำ เอาสาธารณสมบัติ และทรัพยากรไป เป็นประโยชน์ส่วน ตน 4. ไม่ถือเอาสาธารณ- สมบัติมาใช้ประโยชน์ เฉพาะตน 5. รู้คุณค่าของทรัพยากร และสาธารณสมบัติ ตลอดจนการใช้อย่าง ประหยัดและถูกวิธี	1. ไม่รักษาความสะอาด และความเป็น ระเบียบเรียบร้อย ของชุมชน 2. ไม่ให้ความร่วมมือใน การสร้างและ ซ่อมแซมสาธารณ- สมบัติโดยการอุทิศ แรงงานหรือทรัพย์สิน 3. ไม่ช่วยป้องกันการ ทำลายหรือนำเอา สาธารณสมบัติและ ทรัพยากรไป เป็น ประโยชน์ส่วนตน 4. ถือเอาสาธารณ- สมบัติมาใช้ ประโยชน์เฉพาะตน 5. ไม่รู้คุณค่าของ ทรัพยากรและ สาธารณสมบัติ ตลอดจนการใช้อย่าง ประหยัดและถูกวิธี
20. ความจงรัก ภักดีต่อชาติ ศาสนา และ พระมหากษัตริย์	การรักษาชาติหมายถึง การปฏิบัติตามสิทธิและ หน้าที่ภายใต้ขอบเขตของ กฎหมายและลำนีกันดี งามที่จะช่วยส่งเสริม ความเจริญของประเทศ ความศรัทธาคือ ศาสนา คือปฏิบัติตาม คำสอนด้วยความเลื่อมใส	1. ปฏิบัติตามกฎหมาย และสิทธิของตน 2. เสียสละความสุข ทรัพย์สินตลอดจน ชีวิตของตนเพื่อป้องกัน เอกราชและ อธิปไตยของชาติ 3. ดำรงรักษาไว้ซึ่ง วัฒนธรรมและ	1. ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย และสิทธิของตน 2. ไม่เสียสละความสุข ทรัพย์สิน ตลอดจน ชีวิตของตน เพื่อป้องกัน เอกราชและ อธิปไตยของชาติ 3. ทำลายวัฒนธรรมและ ประเพณีที่ดีงามของ

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
	<p>ไม่ลบหลู่ ละเลยต่อการเป็นศาสนิกชนที่ดี</p> <p>ความภักดีต่อพระมหากษัตริย์ ถวายอาภักษาและพร้อมใจกันปฏิบัติตามพระราชประสงค์อันมุ่งความเจริญและความสงบเรียบร้อยของบ้านเมือง</p>	<p>ประเพณีที่ดงามของชาติ เช่น การใช้ภาษา การแต่งกาย</p> <p>4. ไม่คิดทำร้ายหรือทำลายความมั่นคงของประเทศชาติ</p> <p>5. แนะนำตักเตือนผู้ที่หลงผิดคิดทำลายประเทศชาติให้กลับตัว</p> <p>6. ปฏิบัติตามคำสอนของศาสนา ข้อบัญญัติหรือหลักปฏิบัติของศาสนา</p> <p>7. ทำนุบำรุงศาสนา โดยการบริจาคทรัพย์ ทำบุญตักบาตร เหยื่อแผ่ศาสนา</p> <p>8. ถวายความจงรักภักดี ฐานะเป็นปุชนิยบุคคล เช่น ไม่ลบหลู่ดูหมิ่น ไม่ล่วงเกิน</p> <p>9. ป้องกันและยอมสละชีพของคนเพื่อรักษาราชบัลลังก์</p>	<p>ชาติ</p> <p>4. คิดมุ่งร้ายและทำลายความมั่นคงของประเทศชาติ</p> <p>5. ล้ง เสริมชักชวนให้ผู้อื่นทำลายประเทศชาติ</p> <p>6. ไม่ปฏิบัติตามคำสอนของศาสนา ข้อบัญญัติหรือหลักปฏิบัติที่ตนเคารพนับถือ</p> <p>7. ไม่ทำนุบำรุงศาสนา</p> <p>8. ไม่ถวายความจงรักภักดีในฐานะเป็นปุชนิยบุคคล</p> <p>9. ไม่ป้องกันและยอมสละชีวิตเพื่อรักษาราชบัลลังก์</p>
21. ความสามัคคี	<p>การรวมกำลังของหน่วยต่าง ๆ ซึ่งทำให้มีพลังในการปฏิบัติงานสูงขึ้น</p> <p>"กำลัง" ในที่นี้หมายถึง กำลังกาย</p>	<p>1. ร่วมมือกันทำงานเพื่อประโยชน์ของหมู่คณะ</p> <p>2. มีความรักใคร่ปรองดอง ไม่ก่อกอง</p>	<p>1. ไม่ให้ความร่วมมือกันทำงานเพื่อประโยชน์ของหมู่คณะ</p> <p>2. ก่อการทะเลาะวิวาท หรือยุยงให้</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
22. ความมัธยัสถ์	<p>กำลังสติปัญญา ความรู้ กำลังใจ กำลังทรัพย์</p> <p>ความสามัคคีเป็นการมารวมกันเพื่อสร้างประโยชน์และความสุข ไม่ใช่รวมกันเพื่อทำลายหรือสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น</p> <p>การประหยัดในการใช้จ่าย ใช้อย่างปานกลาง พอให้ความสุขตามความจำเป็นของชีวิต รู้จักแบ่งส่วนรายได้และเก็บทรัพย์เงินส่วนหนึ่งไว้ใช้ในเวลาจำเป็นหรือเป็นทุนรอนสำรองต่อไป</p>	<p>การทะเลาะวิวาท</p> <p>3. ไม่อิจฉาริษยา</p> <p>แก่งแย่งชิงดีชิงเด่นกัน</p> <p>1. ใช้จ่ายทรัพย์ที่หามาได้อย่างประหยัด</p> <p>ตามฐานะและความจำเป็นของตน</p> <p>2. เก็บออมทรัพย์ส่วนหนึ่งไว้ใช้เมื่อจำเป็น หรือเป็นทุนรอนต่อไปในวันข้างหน้า</p> <p>3. รู้จักใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่างระมัดระวัง และสามารถซ่อมแซมเมื่อชำรุดเสียหาย</p> <p>4. รู้จักประดิษฐ์ เครื่องใช้ภายในบ้านจากวัสดุเหลือใช้</p>	<p>แตกสามัคคี</p> <p>3. อิจฉาริษยาแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นกัน</p> <p>1. ใช้จ่ายทรัพย์อย่างฟุ่มเฟือย</p> <p>2. ไม่รู้จักเก็บออมทรัพย์ที่หามาได้</p> <p>3. ใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่างไม่ระมัดระวัง และไม่รู้จักซ่อมแซมเมื่อชำรุดเสียหาย</p> <p>4. ไม่รู้จักประดิษฐ์ เครื่องใช้ภายในบ้านจากวัสดุที่มีอยู่</p>
23. การคบมิตร	<p>มิตร คือ ผู้ที่เป็นเพื่อนแท้ เมื่อรู้จักสนิทสนมตกลงเป็นมิตรของผู้ใดแล้ว ย่อมปฏิบัติในทางที่เกิดประโยชน์แก่ผู้นั้น มิตรแท้มี 4 จำพวก</p>	<p>1. ดักเตือนหรือบ้องกันเพื่อนเมื่อดกอยู่ในความประมาทหรืออันตราย</p> <p>2. บ้องกันและรักษาทรัพย์สินของเพื่อน</p>	<p>1. ปกป้องทรัพย์สินของเพื่อน</p> <p>2. ประจบ</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
	คือ มิตรมีอุปการะ มิตร ร่วมทุกข์ร่วมสุข มิตร แนะนำประโยชน์ มิตร มีความรักใคร่ การคบมิตร หมายถึง การรู้จักคบหาสมาคมกับ เพื่อน ถ้าคบคนชั่วก็มัก พลอยเดือดร้อน ถ้าคบ คนดีย่อมชักนำให้เป็น คนดีไปด้วย	3. ห้ามเพื่อนไม่ให้ทำ ชั่ว แนะนำให้ทำแต่ ความดี 4. ไม่ละทิ้งเพื่อนเมื่อ ตกอยู่ในอันตรายหรือ ต้องการความช่วยเหลือ และอาจสละ ชีวิตแทนเพื่อนได้ 5. เป็นทุกข์เมื่อเพื่อนมี ความทุกข์ และยินดี เมื่อเพื่อนมีความสุข 6. ไม่ปกปิดความลับ ของคนแก่เพื่อน แต่ ช่วยปกปิดความลับ ของเพื่อน 7. โต้แย้งแทนเพื่อน เมื่อมีผู้ติเตียนและ รับรองว่าเป็นจริง เมื่อมีผู้สรรเสริญ 8. แสดงน้ำใจดีต่อ เพื่อน	3. ชักชวนเพื่อนทำความ ชั่ว 4. ละทิ้งเพื่อนเมื่อตกอยู่ใน อันตราย 5. เห็นแก่ตัว เอาแต่ได้ ฝ่ายเดียว 6. ต่อหน้าสรรเสริญ ลับหลังนินทา 7. ไม่โต้แย้งแทนเพื่อน เมื่อมีผู้ติเตียน 8. ขาดน้ำใจต่อ เพื่อน
24. ความมีน้ำใจ	ความเป็นผู้มีจิตใจ เข้มแข็ง ไม่กลัวความ พ่ายแพ้ รู้จักแพ้ รู้จักชนะ เมื่อแพ้ไม่เสียใจหรือ แสดงความเคียดแค้น ผู้ชนะ เมื่อชนะไม่ สิงโลดเห่อเหิม รวมทั้ง ไม่เอาเปรียบผู้อื่น	1. ยอมรับความพ่ายแพ้ ด้วยความเต็มใจ 2. ไม่แสดงอาการ เยาะเย้ยผู้แพ้ 3. ไม่อาฆาตพยายาบาท ผู้อื่น 4. ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ทั้งในด้านกีฬาและ การดำเนินชีวิต	1. ไม่ยอมรับว่าตนเป็น ผู้พ่ายแพ้ 2. เยาะเย้ยผู้แพ้ เมื่อ คนชนะ 3. อาฆาตพยายาบาทผู้อื่น 4. เอาเปรียบผู้อื่นทั้งใน ด้านกีฬาและการ ดำเนินชีวิต
25. การละเว้นจาก การพนัน	การพนัน คือ การ เล่นเอาเงิน หรือทรัพย์สิน	1. ไม่เล่นการพนันทุก ชนิด	1. เล่นการพนัน

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
26. การไม่ประพฤตินิดในกาม	<p>กันด้วยการเลี้ยงชีพหรือฝีมือ</p> <p>ความสำรวมในกามไม่เป็นคนเจ้าชู้ ไม่เล่นหูเล่นตา ไม่พูดจาหยยาบไลนในทำนองขู้สาว เมื่อมีคู่ครองแล้วก็ยินดีเฉพาะในคู่ครองของตน มีความซื่อตรงต่อกันและกัน</p>	<p>2. ไม่ตั้งบ่อนการพนัน</p> <p>3. ไม่ชักชวนให้ผู้อื่นเล่นการพนัน</p> <p>4. ไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสถานที่ที่เล่นการพนัน</p> <p>1. ไม่ดูคร่ำหรือข่มขืนหญิงสาวหรือภรรยาผู้อื่น</p> <p>2. ไม่ประพฤติตนอนาจารในที่สาธารณะ</p> <p>3. ไม่เกี่ยวพาราสิหรือพูดจาหยยาบไลนในทำนองขู้สาวกับภรรยาผู้อื่นหรือสตรีที่เขาไม่พึงใจ</p> <p>4. ไม่ประพฤตินิดในทำนองขู้สาวต่อภรรยาหรือสามีของผู้อื่น</p> <p>5. ซื่อตรงและรักใคร่ต่อคู่ครองของตน</p> <p>6. ข่มใจหรือบังคับใจตนเองไม่ให้คิดประพฤตินิดในกาม เช่น คิดที่จะไปดูคร่ำข่มขืน</p> <p>7. ห้ามปรามเมื่อรู้เห็นว่ามีผู้คิดประพฤตินิดในกาม</p>	<p>2. ตั้งบ่อนการพนัน</p> <p>3. ชักชวนผู้อื่นเล่นการพนัน</p> <p>4. นิยมชมชอบในการดูคนอื่นเล่นการพนัน</p> <p>1. ดูคร่ำหรือข่มขืนหญิงสาวหรือภรรยาผู้อื่น</p> <p>2. ทำอนาจารในที่สาธารณะ</p> <p>3. เกี่ยวพาราสิหรือพูดจาหยยาบไลน</p> <p>4. ประพฤตินิดในทำนองขู้สาวต่อภรรยาหรือสามีของผู้อื่น</p> <p>5. นอกใจคู่ครองของตน</p> <p>6. ปลอ่ยใจให้ตกอยู่ในความคิดหรือความต้องการในการประพฤตินิดในกาม</p> <p>7. ชักชวนให้ผู้อื่นประพฤตินิดในกาม</p>
27. การให้ความรักและความห่วงใย	<p>การต้องการให้บุคคลในครอบครัวมีความสุข</p>	<p>1. รักและเลี้ยงดูบุตรหลานของคนอย่างดี</p>	<p>1. ไม่ให้ความรักและการเลี้ยงดูบุตรหลาน</p>

คุณธรรม	ความหมาย	พฤติกรรมด้านส่งเสริม	พฤติกรรมด้านทำลาย
	สบาย ด้วยการให้ความรัก ความสนใจในความเป็นอยู่ และต่างก็รับผิดชอบในหน้าที่ของคนครอบครัว	1. ตามสมควรแก่ฐานะของตน 2. แนะนำสั่งสอนบุตรหลานไม่ให้ประพฤติชั่ว 3. จัดการให้บุตรหลานได้รับการศึกษาตามควรแก่ฐานะทางเศรษฐกิจและความสามารถของแต่ละคน 4. สนใจและเอาใจใส่ในทุกข์สุขและสุขภาพของบุคคลในครอบครัว 5. มอบทรัพย์สินสมบัติให้ตามความเหมาะสมในเวลา 6. จัดหาเครื่องที่ เหมาะสม หรือจัดการแต่งงานตามประเพณีให้บุตรหลานของตนในเวลาอันสมควร	ของคนตามสมควรแก่ฐานะของตน 2. ส่งเสริมบุตรหลานให้ประพฤติชั่ว 3. ไม่ส่งเสริมให้บุตรหลานได้รับการศึกษาตามควรแก่ฐานะทางเศรษฐกิจและความสามารถของแต่ละคน 4. ไม่สนใจและเอาใจใส่ในทุกข์สุขและสุขภาพของบุคคลในครอบครัว 5. จัดการทรัพย์สินสมบัติอย่างไม่เป็นธรรม 6. ไม่จัดหาเครื่องที่ เหมาะสมหรือกีดกันขัดขวางเมื่อบุตรหลานต้องการมีครอบครัว
28. การไม่ดูถูกเหยียดหยาม	ความเป็นผู้มีน้ำใจดี ไม่แบ่งชั้นวรรณะ ไม่รังเกียจผู้อื่น ให้การยกย่องสรรเสริญผู้อื่นเมื่อเขากระทำในสิ่งที่ควรสรรเสริญ	1. ไม่พูดเสียดสีเยาะเย้ยผู้อื่น 2. ไม่แสดงความรังเกียจผู้มีฐานะด้อยกว่าตน 3. ยกย่องสรรเสริญผู้ทำความดี 4. ไม่นับสนุนบุคคลที่ชอบดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น	1. พูดเสียดสีเยาะเย้ยผู้อื่น 2. แสดงความรังเกียจผู้มีฐานะด้อยกว่าตน 3. นิเหาว่าร้ายผู้ที่ทำความดี 4. นับสนุนบุคคลที่ชอบดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น

บทบาทของหนังสือการ์ตูนกับการใช้ภาษา

ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญของมนุษย์ และที่สำคัญยิ่งก็คือภาษาเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่เป็นเอกราช นอกจากนั้นชาติใดหรือสังคมใดที่มีอารยธรรมสูงชาตินั้น หรือสังคมนั้นก็มักจะมีการปรับปรุงภาษาให้ทันกาลเวลาอยู่เสมอ (จำนง วิบูลย์ศรี และดวงทิพย์ วรพันธุ์ 2526: 8)

ปรีชา ช้างขวัญยืน (2517: 5-7 อ้างใน ชฎา เปรมโยธิน 2527: 28) กล่าวว่า "ภาษา" ทำหน้าที่เป็นสื่อความคิด คือเป็นสะพานเชื่อมความคิดมนุษย์ให้ถึงกันได้ และยังกล่าวด้วยว่า หน้าที่พื้นฐานของภาษามี 3 ประการคือ

1. ให้ข้อเท็จจริง คือ บอกหรือยืนยันว่าอะไรเป็นอะไร สิ่งที่ยืนยันนั้นอาจจะจริงหรือเท็จก็ได้
2. แสดงความรู้สึก คือ เราอารมณ์ของผู้อ่านหรือผู้ฟังให้คล้อยตามและให้เกิดอารมณ์อย่างเดียวกับผู้พูดหรือผู้เขียน
3. ชี้นำ คือ ให้เกิดหรือไม่ให้เกิดการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

หนังสือการ์ตูนนอกจากจะมีอิทธิพลทางด้านเนื้อหาแล้ว ยังมีอิทธิพลทางด้านภาษาอีกด้วย บทบาทของหนังสือการ์ตูนนั้นนอกจากจะทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชนโดยตรงแล้ว เราอาจจะพิจารณาหนังสือการ์ตูนในฐานะวรรณกรรมของเยาวชนได้ด้วยซึ่งนับเป็นวรรณกรรมที่มีผู้อ่านกระจัดกระจายไปทั่วประเทศ

การใช้ภาษาของหนังสือการ์ตูนนั้น มีลักษณะที่แตกต่างไปจากภาษาในงานพิมพ์ชนิดอื่น ๆ หรือแตกต่างไปจากภาษามาตรฐานมิใช่น้อย กล่าวได้ว่า หนังสือการ์ตูนมีลักษณะภาษาจำเพาะ เป็นของตนเอง ลักษณะสำคัญของภาษาหนังสือการ์ตูนนั้นคล้ายคลึงกับลักษณะของภาษาหนังสือพิมพ์ ดังต่อไปนี้คือ

1. ใช้ภาษาที่มีความกระชับ กระทัดรัด เพื่อให้สะดุดตาสะดุดความสนใจของผู้อ่านมากกว่าการเขียนธรรมดา
2. ใช้คำสำนวนแปลก ๆ เพื่อเร้าความสนใจให้ติดตามอ่าน
3. ใช้ภาษาที่มีลักษณะง่าย ๆ ระดับภาษาปากและภาษาถิ่นแบบแผนมากกว่าภาษาระดับมาตรฐาน เพื่อให้สามารถเป็นสื่อได้ถึงคนทุกระดับความรู้

ปัญหาเรื่องการใช้ภาษาไทยในหนังสือการ์ตูน น่าจะมีสาเหตุคล้ายคลึงกับปัญหาในหนังสือพิมพ์เช่นกัน ดังนี้คือ

1. ความรีบร้อนในการเขียน เพื่อแข่งขันกันในเชิงธุรกิจการค้า จึงทำให้ไม่ประณีต สะสວຍเท่าที่ควร
2. ความต้องการให้เด่น เรา้ใจให้ซื้ออ่าน จึงใช้ถ้อยคำสำนวนที่โลดโผน บางครั้งออกจะหยาบโผน หรือรุนแรงก้าวร้าว ผู้ผลิตการ์ตูนที่มีความสำนึกในความ เป็นพลเมืองดีและ จรรยาบรรณ ควรลดความต้องการในแง่นี้ให้น้อยลงบ้าง
3. ความไม่รู้หรือความขาดทักษะในการใช้ภาษา ข้อบกพร่องอันเกิดจากความไม่รอบรู้ในการใช้ภาษานี้ปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ หนังสือการ์ตูนบางเล่มน่าจะให้ความสนใจและให้ความสำคัญเกี่ยวกับ เรื่องนี้ให้มากยิ่งขึ้น ไม่ควรปล่อยให้เกิดการใช้ภาษาผิดพลาด ทั้งในแง่ของการใช้ถ้อยคำ และสำนวนตลอดจนความเหมาะสมอื่น ๆ
4. ความละเลยไม่เอาใจใส่ หนังสือการ์ตูนบางเล่มถือว่าตนเองมีหน้าที่แต่เพียงเสนอความบันเทิงเท่านั้น หากหนังสือของคนทำได้สำเร็จก็ถือว่าได้บรรลุ เป้าหมายของหนังสือการ์ตูนแล้ว ความเข้าใจเช่นนี้นับได้ว่าเป็นอันตรายอย่างมาก และสมควรที่จะได้รับการแก้ไขอย่างรีบด่วน (ชำนานู รอดเทศภัย 2522: 114-116)

ลักษณะการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งน่าจะแบ่งได้เป็น 5 ลักษณะใหญ่ ๆ (จำนง วิบูลย์ศรี และดวงทิพย์ วรพันธุ์ 2526: 186) ดังต่อไปนี้

- ก. การสะกดการันต์ผิดพลาด ซึ่งอาจจะเกิดจากความไม่รู้จริงของผู้เขียน หรือเกิดจากการผิดพลาดของผู้เรียงพิมพ์ เจ้าหน้าที่พิสูจน์อักษร อาจทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ภาษาที่ผิด ๆ
- ข. คำทับศัพท์และสำนวนต่างประเทศ ทั้ง ๆ ที่มีคำไทยและสำนวนไทยใช้อยู่แล้ว
- ค. ภาษาที่จะนำไปสู่ความคิดสองแง่สองมุม เช่น ภาษาสะแลง คำผวน ที่ให้ความหมายสองแง่สองง่าม ความหมายหยาบโผน
- ง. การใช้คำผิดความหมาย ซึ่งมีผลทำให้ผู้อ่านโดยเจตนาอย่างยิ่งคือเยาวชนเกิดความเข้าใจผิด และนำคำเหล่านั้นไปใช้โดยคิดว่าเป็นคำที่ถูกต้อง เป็นการใช้คำที่ไม่ตรงความหมายหรือผิดความหมาย ไม่ใช่ลักษณะนามหรือใช้ลักษณะนามไม่ถูกต้อง ใช้ถ้อยคำรวบรัดเกิน

ไปจนไม่เข้าใจหรือทำให้เข้าใจผิดความหมาย

จ. คำเสียดสีคำหยาบประมาท หมายถึง คำสรรพนามซึ่งหนังสือตั้งให้แก่บุคคลโดยการคัดแปลงให้บุคคลได้รับความเสียหาย อาจทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนเกิดความไขว้เขวหรือเห็นคล้อยตาม เพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และอาจจะเลียนแบบการใช้คำเสียดสีหรือหยาบประมาทเหล่านั้น

ความสนใจในการอ่านของเด็กและเยาวชน

ปราณี เชียงทอง (2526: 78 อ้างใน สมคิด ปลอดโปร่ง 2527: 37) ได้สรุปความสนใจของเด็กในวัยต่าง ๆ ไว้ดังนี้

ก. เด็กเล็ก ส่วนใหญ่ชอบเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติและสัตว์ เครื่องยนต์ เพื่อน และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และเรื่องที่สะท้อนให้เห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัว เด็กเล็กจะชอบเรื่องที่จบด้วยความสมปรารถนา

ข. เด็กวัย 6-7 ปี ต้องการความอิสระ ชอบเรื่องที่มีการเคลื่อนไหวเต็มไปด้วยกิริยาอาการ การกระทำต่าง ๆ เรื่องตลกขบขัน มีความอยากรู้อยากเห็นความเป็นไปของโลก

ค. เด็กวัย 7-9 ปี ต้องการรู้และเข้าใจเรื่องต่างๆ มากขึ้น อยากรู้อะไรเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติ สิ่งแปลกใหม่ เรื่องผจญภัย นิทาน และเรื่องตลกขบขัน

ง. เด็กวัย 9-11 ปี ต้องการความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องการความเข้าใจเรื่องเพศ และความเป็นไปของชีวิตครอบครัว

จ. เด็กวัยรุ่น เป็นวัยที่มีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง เด็กหญิงและเด็กชายเริ่มสนใจอ่านหนังสือตามความสนใจของแต่ละเพศ ซึ่งมีความแตกต่างกันบ้าง เด็กชายชอบเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย เรื่องลึกลับ ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ที่สะท้อนอารมณ์ และเริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ บางคนสนใจเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ บทละคร และคำประพันธ์

สำหรับเด็กวัยรุ่น รัญจวน อินทรกำแหง (2525: 128-129 อ้างใน ชฎา เปรมโยธิน 2527: 31-32) ได้สรุปความสนใจในการอ่านของเด็กในวัยดังกล่าว ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้คือ

1. เด็กชายและเด็กหญิงมีความสนใจในการอ่านที่แตกต่างกัน น้อยครั้งที่เด็กชายจะชอบอ่านหนังสืออย่างเดียวกับเด็กหญิง

2. วัยรุ่นชายมักพอใจหนังสือที่มีความเคลื่อนไหวเร็ว เอาจริงเอาจังและไม่ชวนสะเทือนใจ ส่วนเด็กหญิงค่อนข้างชอบเรื่องของการความรัก
3. วัยรุ่นหญิงบางคนชอบอ่านหนังสือที่เขียนสำหรับเด็กชาย แต่วัยรุ่นชายน้อยคนที่จะชอบอ่านหนังสือที่เขียนสำหรับเด็กหญิง
4. เด็กหญิงในวัยรุ่นกลาง (13-15 ปีขึ้นไป) ส่วนมากจะอ่านนวนิยาย แต่วัยรุ่นชายในวัยเดียวกันจะชอบอ่านเรื่องสารคดี
5. เมื่อวัยรุ่นทั้ง 2 เพศ ใกล้เคียงของผู้ใหญ่ขึ้น ความสนใจในการอ่านที่แตกต่างกันอยู่มากนั้นจะค่อย ๆ ลดลง
6. วัยรุ่นหญิงและหญิงส่วนใหญ่มักไม่ชอบอ่านเรื่องทารุณโหดร้าย แต่เด็กชายและชายไม่ชอบเรื่องที่ดูเป็น "ผู้หญิง" ในระยะที่เป็นผู้ใหญ่ ผู้หญิงจะนิยมอ่านนวนิยาย ส่วนผู้ชายจะชอบชีวประวัติและสารคดีมากกว่า แต่ความแตกต่างทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับความเคยชินและรสนิยมของแต่ละบุคคลด้วย
7. ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเพศเดียวกัน สนใจอ่านแตกต่างกันคือ อายุ
8. ปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้การอ่านแตกต่างกันคือ สติปัญญา ซึ่งจะเห็นได้ชัดในระยะวัยรุ่น เมื่อเขาเลือกอ่านหนังสือ
9. อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม อันเนื่องมาจากที่บ้าน โรงเรียน เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดการอ่านแตกต่างกัน และในกรณีนี้เรื่องของเพศจะไม่ใช้ประเด็นที่ทำให้แตกต่างกัน
10. รูปแบบ (Format) ของหนังสือมีส่วนที่ส่งเสริมหรือบั่นทอนความสนใจในการอ่านของวัยรุ่น ถ้าเลือกได้วัยรุ่นจะชอบหนังสือเล่มที่ไม่หนาและไม่ใหญ่จนเกินไป ขนาดประมาณ 200 หน้า คิวหนังสือโปรงตา มีบทสนทนามากกว่าบทพรรณนาหรือบรรยาย การดำเนินเรื่องรวดเร็ว รูปภาพไม่จำเป็นมากนัก และลักษณะรูปแบบไม่ควรมองดูเป็นหนังสือสำหรับเด็กเกินไป เพราะมันจะทำให้ "ศักดิ์ศรี" ของความเป็น "เด็กโต" ของเขาลดลง

ในส่วนของความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้น กลุ่มผู้อ่านมีตั้งแต่เด็กจนกระทั่งถึงผู้ใหญ่ อาจจำแนกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก: เทปดลิบ)
 ดังนี้คือ

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 3-5 ปี)

มักมีความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพแสดงการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน ไม่จำเป็นต้องวาดสวยแต่ต้องวาดให้ดูง่าย ๆ อาจวาดภาพที่ไม่สมบูรณ์เพื่อให้เด็กได้เสริมจินตนาการของคนบ้างก็ได้

2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน (อายุ 6-12 ปี)

มักมีความสนใจในเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้แพ้ ผู้ชนะอย่างชัดเจน แต่ผู้ชนะค่อนข้างมีคุณธรรม ภาพแสดงการเคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อหาที่มีความยาวมากขึ้น มีการให้ติดตามในตอนต่อไป ซึ่งเด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่อ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้

3. กลุ่มวัยรุ่น (อายุ 13-19 ปี)

สนใจในเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้ชนะ ผู้แพ้ชัดเจน และเน้นในเชิงรักใคร่ กลุ่มนี้สนใจลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ซึ่งเรื่องจะมีลักษณะโหดเหี้ยมความเป็นจริงมากขึ้น

4. กลุ่มผู้ใหญ่ (อายุ 20 ปีขึ้นไป)

กลุ่มนี้จะอ่านการ์ตูนเพื่อการผ่อนคลายความเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือเป็นการหลบหนีจากความเป็นจริงเข้าไปสู่โลกของความเพ้อฝัน ลักษณะเนื้อหาที่มีความหลากหลายมากขึ้น อยู่กับความชอบและจุดประสงค์ของการอ่านในขณะนั้นของแต่ละบุคคล

ความหมายของการ์ตูน

คำว่า "การ์ตูน" สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) กับการ์ตูนเรื่อง หรือนิยายภาพ (Comics) (Kinder 1959: 152) The Encyclopedia Americana (1972: 728) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูนว่า การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาอิตาลีว่า คาโตน (Carton) และจากภาษาละตินว่า (Carta) มีความหมายว่ากระดาษ เพราะในสมัยนั้นการ์ตูนเป็นการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้าม่าน หรือการเขียนลวดลายลงบนกระจก และลายกระเบื้องเคลือบสี (Mosaic) การ์ตูนหมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขัน และให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ The Random House Dictionary of the English Language (ณรงค์ ทองป่าน 2526: 117) ให้ความหมายว่า การ์ตูนหมายถึง

การร่างภาพหรือเขียนภาพหลายเส้น โดยทั่วไปมักจะให้ความซับซ้อนตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือวารสาร อาจเป็นสัญลักษณ์ ประชดประชัน หรือล้อเลียนการกระทำ เรื่องราวหรือบุคคลที่อยู่ในความสนใจ ของคนทั่วไปในขณะนั้น

สำหรับการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ (Comics) นั้น ในหนังสือ Colier' s Encyclopedia (1963: 53 อ้างใน ไพเราะ เรื่องศิริ 2523: 12) ได้ให้ความหมายของ นิยายภาพว่า คือสิ่งตีพิมพ์เป็นเล่ม เป็นชุด หรือมีกำหนดการออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพชวนชั้น เป็นเครื่องเ้าในการอ่านอย่างสูง อารมณ์ชั้นในภาพนั้นมีใช้เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการเมือง ส่วน สมพงษ์ ศิริเจริญ ได้กล่าวถึงนิยายภาพว่าคือการที่ผู้เขียนใช้วิธีสมมุติตัวชูโรงและตัวประกอบใน เรื่องขึ้น แล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูนให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ 2506: 59) ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ คือการผสมผสาน ภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐาน เป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ (ส่วนใหญ่เป็น สีเหลี่ยม) แต่ละกรอบแยกจากกันและสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) ที่ส่วนมากเราจะเรียกกันว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อภาพเรียงมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) เข้าลักษณะเป็นการ์ตูน เรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงกลมรอบคำพูด เหนือศีรษะตัวละครหรือมีการใช้รูปสื่อความหมาย แทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟหมายถึงเกิดความคิด ๆ รูปควันดำเหนือศีรษะหมายถึงเกิดอารมณ์ ขุ่นมัว (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523: 12) การดำเนินเนื้อหาและเรื่องราวโดยแบ่ง ออกเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งออกจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่ก็ได้ ภายในช่อง เป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ ฯลฯ มีการบรรยายเรื่องราวเหตุการณ์สถานที่ด้วย ตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง มีบทสนทนาและคำพูดของตัวละครบรรจุอยู่ในวงบอลูน (Balloon) การ์ตูนเรื่องที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เร้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ (ไพเราะ เรื่องศิริ 2523: 35)

อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนเรื่อง (Comics) คือหนังสือที่ดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูน แทนที่จะมีตัวหนังสือบรรยายเป็นหน้า ๆ อย่างหนังสือธรรมดา ก็กลายเป็นภาพทั้งหมด คำบรรยายหาก จะมีก็เป็นเพียงข้อความสั้น ๆ ให้รู้ว่าใคร ที่ไหน ส่วนจะทำอะไรอย่างไรมัน จะบรรยายเป็น คำพูดของตัวละคร ขณะอ่านผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนกับดูละคร การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพสี หรือขาวดำก็ได้ กล่าวโดยสรุป การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ คือการเขียนตัวเลขของสตอรี่บอร์ด

(Short-hand of Storyboard) และสตอรี่บอร์ดคือ การเขียนตัวเลขของภาพยนตร์ (Short-hand of Movie) นั่นเอง อนึ่ง การ์ตูนเรื่องแม้จะเป็นภาพนิ่งอย่างต่อเนื่อง แต่สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามได้ด้วยภาพลายเส้นที่ดงาม มุมภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเกือบทุกช่อง (จุลศักดิ์ อมรเวช 2527 ค : 31)

เมื่อศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการ์ตูน นอกจากจะพบคำว่า Cartoon และ Comics แล้วยังมีคำที่เกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิดอีกคำหนึ่งคือ Caricature ซึ่งหมายถึงภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขันโดยเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความจริง แต่ไม่มีจุดมุ่งหมายแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ การเขียนภาพล้อบุคคลในลักษณะนี้มีมาแต่โบราณ ปัจจุบันนิยมเขียนล้อเลียนบุคคลทางการเมือง (Political Caricature) ทำให้ภาพล้อบุคคลมีลักษณะเป็นการ์ตูนการเมืองไป (The Encyclopedia Americana 1974: 724 อ้างใน เรื่องสิริ นิษรัตน์ 2526: 22)

ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

หทัย ดันหยง (2525: 324) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ใช้ภาพเขียนที่มีเจตนาให้ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงด้วยศิลปะชั้นต้น
2. ใช้ความคิดผิดเพี้ยนนั้นให้เกิดภาพพจน์ทางความคิด เช่น การล้อเลียน เสียคติชวนหัว จี้เส้น เข้าแหย่ เป็นต้น
3. ย่อและประหยัดตัดตอนทั้งภาพและภาษาที่แสดงออก เช่น คำว่าการ์ตูนก็เขียนว่า ดูน ดุ้นดุ้น คำว่า สนุกเขียนว่า หนุก หนุก
4. ใช้ภาษาพูดและภาษาชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่ไม่ถึงหยาบโลน
5. ใช้ภาพ ภาษา และพฤติกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์แวดล้อมปัจจุบันเป็นหลัก
6. มุ่งเขียนภาพอย่างหนึ่งให้สะท้อนไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปสัตว์ให้มีอาการ เป็นมนุษย์เขียนภาพมนุษย์ให้มีอาการเป็นสัตว์ เป็นต้น
7. มุ่งให้ความบันเทิงใจ เสมือนเป็นยาอายุวัฒนะ ชายหัวเราะ

การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือ ต้องง่าย (Simplify) และเกินความเป็นจริง (Exaggerate) (กลุ่มส่งเสริมมวลชนเพื่อเด็ก 2523: 12 ; Harrison 1981: 12)

ลักษณะง่าย ๆ (Simplify) เนื่องจากการดูส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (Outline) มีการดูบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) ส่วนใหญ่ภาพในการดู อาทิ ภาพใบหน้าคน จะวาดบิดเบือนไปจากความจริง เช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การดูบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (Spider-Man) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ลักษณะ "Exaggeration" ในที่นี้ จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการเกินความเป็นจริงในภาพ ซึ่งการเกินความจริงในการกระทำนี้มักปรากฏในการดูเรื่องเป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการดูอยู่ที่ความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ ความรู้สึก หรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการดูต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ขำขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการดูที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการดูเพราะต้องการดูมุขตลกหรือความคิดที่แอบแฝงในการดูนั้น การอ่านการดูสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายความเครียดด้วยการ "อ่านเล่น ๆ" แต่การอ่านการดูของเด็กเป็นการอ่านที่ "เอาจริงเอาจัง" มากกว่า การดูจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้จากทั้งผู้ใหญ่และเด็ก

ประเภทของการดู

การดูสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้หลายลักษณะ เกจแก้ว (เกจแก้ว นามแฝง 2519: 49) ได้แบ่งประเภทของการดูออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

"สมาคมศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา" (Child Study Association of America อ้างใน สุรางค์รัตน์ ณ พัทลุง 2521: 17-18) ได้สำรวจหนังสือการดูในปี 1943 และแบ่งหนังสือการดูออกเป็น 10 ชนิดคือ

1. เรื่องผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝันเกินจริง (Fantastic Adventure)
3. เรื่องสงคราม (War)
4. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
5. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคลสำคัญ (Real Stories and Biography)
6. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
7. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)
8. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
10. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)

การ์ตูนที่เราได้อ่านหรือดูอยู่ในทุกวันนี้ สามารถจัดเข้าอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่ง ดังที่กล่าวมาแล้ว ส่วนการแบ่งประเภทของการ์ตูนออกตามวัยของผู้อ่านนั้น แบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายภาพหรือคำพูดของตัวละครใช้ถ้อยคำและคำศัพท์ที่เด็กเล็กซึ่งยังอ่านหนังสือไม่คล่องจะอ่านเข้าใจได้ เพราะมีภาพเป็นตัวเร้าความสนใจ ภาพเป็น "ข้อความ" ที่อ่าน เพราะสำหรับเด็กเล็ก เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ แม้เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ แต่ก็ดูภาพที่มีรายละเอียดไม่มากได้ออกแล้ว ถ้าผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟังโดยเด็กดูภาพไปด้วย เด็กจะเกิดความสุขและจำภาพ จำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น
2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกันกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลกิณผจญภัย และสิ่งไกลตัวมากขึ้น สำหรับเด็กชาย
3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ไกลตัวมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับ สำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสต์ เรื่องพิเศษ 2520: 2-3)

สุวนิช ศรีสง่า (2516: 19) ซึ่งได้ศึกษาเรื่องความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8-10 ปี ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับการผจญภัย
2. เกี่ยวกับสัตว์
3. เกี่ยวกับความรัก
4. เกี่ยวกับผี
5. เกี่ยวกับอาชญากรรม
6. เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
7. ประกอบวรรณคดีและนิทาน
8. ขำขันตลกทั่วไป
9. เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด
10. เกี่ยวกับสงคราม

สำหรับประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526: 18-22) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียวและโอซาก้า พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อาจแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF. Manga)

ประมาณ 40% ของการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ซึ่งวางขายในตลาดหนังสือญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกในอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับมักจะมียานอวกาศกับพระเอกหุ่นยาวเป็นตัวละคร นอกจากหนังสือการ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ที่ตีพิมพ์เป็นเฉพาะเรื่อง ๆ แล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนอีกประมาณ 6 ฉบับที่ตีพิมพ์เฉพาะการ์ตูนแนวนี้เท่านั้น

2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถานศึกษา (Gakuen Manga)

การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนชั้นประถมหรือมัธยม อย่างไรก็ตาม นักเรียนในมหาวิทยาลัยของประเทศญี่ปุ่นก็ชอบอ่านการ์ตูนแบบนี้ด้วยเช่นกัน สาเหตุสำคัญอาจเป็นเพราะสามารถ "เรียกความหลัง" (Nostalgia) ได้อย่างดี นอกจากบท "รัก ๆ ใคร่ ๆ" ของเด็กประถมหรือเด็กมัธยมแล้วก็มีบท "แอ็คชั่น" เกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะเน้นเป็นภาพการ์ตูนแถมต่าง ๆ โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายขึ้น ตามปกติพระเอกในการ์ตูนชนิดนี้มักมีรูปร่างหน้าตาดีหรือบางครั้งทำทางทะเล้น มีความสามารถในทางกีฬาประเภทต่าง ๆ นางเอกของเรื่องอาจเป็น "เซียร์ลิตเตอร์" ให้กับทีมของพระเอก แต่ก็มิ้น้อยครั้งมากที่จะพูดถึงการเรียนหนังสือ การ์ตูนประเภท "Boy meets Girl" ในญี่ปุ่นนี้ได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้อ่านรุ่นเยาว์

3. แนวเรื่องผีसाงหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

ผี (Obake) จะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะน่าร้กน่าเอ็นดู มีคุณธรรมและเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก เป็นผีที่ไม่หลอกเด็ก การ์ตูนนี้ในญี่ปุ่นมักถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ให้เด็ก ๆ ใ้ดูด้วย

4. แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga)

ในสมัยที่ญี่ปุ่นยังไม่แพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิ มักได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี ปัจจุบันการ์ตูนแนวนี้ก็ยังมียุคอยู่ หากแต่เปลี่ยนจากการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดินรถถังขรรถถัง กลายมาเป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าสนใจคือความรักชาติความเสียสละ และการเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga)

เป็นการ์ตูน "ซามูไร" "นินจา" หรือการ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่าง ๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เช่น มีเลือดพุ่งกระชูด การใช้อาวุธทำร้ายจนใบหน้าฉีกออกเป็นซีก ๆ มีบท "พิศวาส" ผสมผสานเป็นบางส่วน

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)

นักวาดการ์ตูนแนวนี้มักเป็นผู้หญิง การดำเนินเรื่องเป็นแบบ "โรแมนติก" ระหว่างนางเอกวัยซบเหมาะกับพระเอกหนุ่มรูปงาม สีสากการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่ว ๆ ไป การ์ตูนชนิดนี้จะเต็มไปด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมเป็นเส้น ๆ ที่พัดหอบใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโด่ง และมีผมสีทอง การดำเนินเรื่องใช้ฉากต่างแดนในประเทศแถบยุโรปเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับ "หนุ่มนักเรียนนอกพมรัก" หรือ "สาวนักเรียนนอกไม่สมหวังในความรัก"

7. แนวเรื่องแบบปลุกใจเลือบ่า (Ero Manga)

คนอ่านในญี่ปุ่นมักเป็นผู้ใหญ่ประเภทมีงานทำแล้ว ซึ่งต้องใช้เวลาเดินทางโดยรถไฟวันละประมาณ 2-3 ชั่วโมง เนื้อหามักเป็นความคิดเพื่อสันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) ของคนโดยสารรถไฟ หรือชีวิตประจำวันของคนทำงานตามบริษัท และเมื่อ 2-3 ปี

ที่ผ่านมา มีการ์ตูนลักษณะใกล้เคียงกันเรียกว่า การ์ตูนแบบ "โลลิคอน" (Lolicon) ตีพิมพ์ออกมาขาย การ์ตูนแบบนี้จะมีเด็กผู้หญิงอายุ 7-15 ปีเป็นตัวนำเรื่อง แม้จะไม่มีทโป้แบบโจ่งครีမ် แต่ก็ดูหวาดเสียว การ์ตูน "โลลิคอน" ที่ฉายทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2526 มีทั้งหมดเกือบ 10 เรื่อง นางเอกเด็ก ๆ จะนุ่งน้อยห่มน้อยทุกเรื่อง

8. แนวเรื่องแบบล้ำยุค (Avant Grade Manga)

การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มักไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้่านมากนักเพราะเข้าใจยาก ผลงานการ์ตูนประเภทนี้ที่ได้รับการยกย่องคือ ผลงานของ จือเคะ จิสะรุ (Tsuge Giharu) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นจิตให้สำนักสะท้อนให้เห็นสภาพแท้จริง ภาวะอันเป็นสากลของสังคมโลกและสังคมญี่ปุ่นเอง

ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา

ถ้าถือว่าการ์ตูนคือสื่อการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพและถ้อยคำประกอบกันแล้ว เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) น่าจะเป็นคนแรกที่ได้ริเริ่มในเรื่องนี้ โดยพยายามผสมผสานภาพกับถ้อยคำ แต่ผู้บุกเบิกและตีพิมพ์ผลงานที่แสดงเอกภาพของข้อความและรูปภาพเป็นคนแรกได้แก่ วิลเลียม ไฮการ์ท (William Hogarth) ศิลปินชาวอังกฤษ

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้มีการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์ใหม่ ทำให้การเล่าเรื่องประกอบภาพได้รับความนิยมแพร่หลายมาก ผู้ที่มีงานที่มีอิทธิพลสำคัญในวงการการ์ตูน ได้แก่ วิลเฮล์ม บุชซ์ (Wilhelm Busch) เจ้าของเรื่อง "แมกซ์และโมริตซ์" (Max and Moritz) ที่เป็นแบบฉบับของนักเขียนการ์ตูนรุ่นต่อ ๆ มา ยุคนี้เองที่นับเป็นยุคแรกแห่งการเล่าเรื่องตามลำดับภาพ การรักษาบุคลิกของตัวการ์ตูนและการใส่คำพูดได้ครบรวมไว้ในภาพ งานที่มีชื่อเสียงในยุคนั้นเป็นผลงานของ ริชาร์ด เฟลตัน เอาท์คอล์ท (Richard Felton Outcault) ในเรื่อง "เยลโลว์ คิต" (Yellow Kid) ตีพิมพ์เป็นใบแทรกในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ของนิวยอร์ก เวิลด์ (New York World) ซึ่งในเวลาดังกล่าวการ์ตูนเรื่อง และการ์ตูนช่องจะมีเสนอเป็นรายวันในหน้าหนังสือพิมพ์เกือบทุกฉบับ ในปี ค.ศ. 1912 จอร์จ เฮอริแมน (George Heriman) และ จอร์จ แมกมานุส (George Magmanus) ได้เขียนเรื่อง "เครซี่ แคท" (Krazy Cat) และ "บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์" (Bringing Up Father). "เครซี่ แคท" เป็นเรื่องของจินตนาการและการแสวงหา ส่วน "บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์" เป็นการให้คำตอบที่เป็นเรื่องพื้น ๆ ตรงไป

ตรงมา และแสดงออกถึงหลักปฏิบัตินิยมซึ่งการ์ตูนทั้ง 2 เรื่อง ได้รับความนิยมนอย่างมาก

ทศวรรษที่ 20 เป็นยุคแห่งความเฟื่องฟูของโลกการ์ตูน นักเขียนการ์ตูนในยุคนี้หลายคนเลือกแนวเรื่องเกี่ยวกับความวิปริตของสังคมและความทารุณของไซเคเซดา แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนมิได้แยกต่างหากจากความคิดของยุคสมัย ซึ่งในขณะนั้นตกอยู่ในสภาพหวาดระแวง ประมาณปี ค.ศ. 1925 การ์ตูนได้กลายมาเป็นเรื่องของธุรกิจ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1928 ความนิยมการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา นับได้ว่ามาถึงจุดสูงสุดจุดหนึ่ง และการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั่วโลก นอกเหนือจากประเทศที่เคยมีการผลิตการ์ตูนมาแต่เดิม เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลี แล้ว ญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ เช่น สเปน ประเทศในกลุ่มลาตินอเมริกา ออสเตรเลียและจีน ก็มีการผลิตการ์ตูนที่มีคุณภาพ ทำให้ดูเหมือนว่าการ์ตูนได้มาถึงจุดแห่งความสำเร็จและมั่นคงถาวรแล้ว แต่ปรากฏว่าในมีดั่งกล่าวได้มีการเปลี่ยนรูปแบบการเขียนการ์ตูนจากการล้อเลียนและความขบขันมาเป็นเรื่องผจญภัย รอย เครน (Roy Crane) นักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกันเป็นคนแรกที่เสนอการ์ตูนผจญภัยชุด วอช ทูบส์ (Wash Tubbs) หลังจากนั้นไม่นานการ์ตูน "ทาร์ซาน" ของชาโรลด์ ฟอสเตอร์ (Harold Foster) และของคนอื่น ๆ ก็เข้ามามีบทบาทมากขึ้น การ์ตูนผจญภัยหลายเรื่องนำเอานิยายที่มีอยู่เดิมมาเล่าใหม่ เช่น คำนำน เทพนิยาย นิทานปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน ต่อมาในปี ค.ศ. 1931 เชสเตอร์ กลาวด์ (Chester Gould) ได้สร้างการ์ตูนนักสืบชุด ดิค เทรซี่ (Dick Tracy) ขึ้น โดยใช้ฉากเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน และหลังจากนั้นไม่นานการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัยที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุด เรื่องหนึ่งก็ติดตามมาได้แก่การ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ชุด แฟลช กอร์ดอน (Flash Gordon) ของ อเล็กซ์ เรมอนด์ (Alex Raymond) การ์ตูนชุดนี้มีชื่อเสียงไปทั่วโลก แม้ว่า เรมอนด์จะเสียชีวิตไปแล้วในปี ค.ศ. 1951 แต่ แดน บาร์รี่ (Dan Barry) ก็ได้รับงานการเขียนการ์ตูนผจญภัยเรื่องนี้ต่อมา กระแสความนิยมของการ์ตูนผจญภัยได้แทรกเข้าไปในการ์ตูนมุขตลกแบบดั้งเดิมด้วย เช่นการ์ตูนชุด "พอปอาย" (Popeye) ของ เอลซี เซการ์ (Elsie Segar) การ์ตูนชุด "มิกกี้ เมาส์" (Mickey Mouse) เป็นต้น การ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของยุโรปในเวลานั้นได้แก่ การ์ตูนชุด "แต็งแต็ง" (Tintin) ของ แฮร์เซ (Herge)

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ช่วงปี ค.ศ. 1950-1959 การ์ตูนในสหรัฐอเมริกา กลับเสื่อมความนิยมไปอย่างมาก แต่ในประเทศอื่น ๆ ในระหว่าง ค.ศ. 1960-1975 การ์ตูนกลับเฟื่องฟูขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น ในประเทศอังกฤษมีการ์ตูนขบขันที่มีชื่อเสียง เรื่อง Bristow

ซึ่งล้อเลียนชีวิตในท้องทำงาน และการ์ตูนผจญภัยเรื่อง Modesty Blaise ในประเทศฝรั่งเศส มีการ์ตูนประเภทขบขันเรื่อง Achille Talon การ์ตูนประเภทผจญภัยเรื่อง Liertenant Blueberry ในประเทศเบลเยียมมีการ์ตูนที่เด่น ๆ ได้แก่ การ์ตูนที่เกี่ยวกับการผจญภัย เช่น เรื่อง "Bernard Prince" "Camanche" เป็นต้น

การ์ตูนชุดที่มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดจนถึงปัจจุบัน คือชุด "พีนัท" (Peanuts) ซึ่งตีพิมพ์อยู่ในหนังสือพิมพ์กว่า 1,000 ชื่อ (Title) ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา กับอีกกว่า 100 ชื่อใน 41 ประเทศ การ์ตูนชุดนี้เป็นแนวความคิดของ ชาร์ล เอช สจูลส์ ซึ่งเป็นผู้เขียนด้วยตนเองมาตั้งแต่เริ่มต้น การ์ตูนชุดนี้เป็นชุดที่อ่านกันได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ตัวละครเป็นเด็กที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากลักษณะทั่วไปของเด็กอเมริกัน คือ รักกีฬา โดยเฉพาะเบสบอล รักดนตรี และมีสุนัขชื่อ "สนูปปี้" (Snoopy) ที่มีการกระทำที่น่าขบขัน น่าเอ็นดู และยังมีแนวความคิดที่เป็นปรัชญาอีกด้วย สนูปี้ตัวนี้เป็นทั้งสัตว์เลี้ยงของครอบครัวอเมริกัน โดยเฉพาะคนชรา ตลอดจนเป็นเพื่อนคุยของผู้อ่านอีกด้วย ได้มีการนำเอาตัวละครชุดนี้ไปจัดทำเป็นของระลึกและสินค้าออกขายมากมาย เช่น ปฏิทิน แผ่นภาพ กระจกเขียนจดหมาย มีตรวยพร ของเล่น หมอน ผ้าคลุมเตียง ฯลฯ

ในปัจจุบันมีผู้อ่านจำนวนหนึ่งได้สนใจการ์ตูนในแง่การศึกษา วิจารณ์ และการอนุรักษ์มากขึ้น ได้มีผู้รวมกลุ่มกันจัดประชุมนานาชาติเป็นครั้งแรกที่ประเทศอิตาลี ใน ค.ศ. 1965 และจัดนิทรรศการที่ปารีส ในปี ค.ศ. 1967 ที่นิวยอร์ก ในปี ค.ศ. 1971 และเมื่อปี ค.ศ. 1966 ได้มีการจัดสร้างพิพิธภัณฑ์การ์ตูนขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ในประเทศสหรัฐอเมริกาหนังสือภาพขบขันหรือหนังสือการ์ตูนเป็นที่ต้องการของผู้เก็บสะสมเป็นงานอดิเรก หนังสือการ์ตูนสามารถทำเงินให้แก่ผู้ที่สะสมเช่นเดียวกับแสตมป์ เหรียญเงิน หรือธนบัตร และบางคนยังสามารถยึดเป็นอาชีพได้ด้วย การ์ตูนชุดที่ยังเป็นที่นิยมกันในสหรัฐอเมริกา เช่น ชุดมนุษย์อภินิหาร (Superman) ซึ่งลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสารการ์ตูน แอคชั่น คอมิกส์ (Action Comics) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1939 ปัจจุบันซื้อขายกันถึงเล่มละประมาณ 2 พันบาท (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523: 1-42 ; เรื่องลิริ นิซรัคน์ 2526: 35-46 ; สวัสดิ์ เรื่องวิเศษ 2520: 1-6)

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น จิตรกรเอกในสมัยนั้นคือ ขวออินโข่ง ซึ่งเป็นศิลปินคนแรกที่เขียนภาพฝาผนังด้วยลักษณะที่เหมือนจริง ซึ่งเชื่อกันว่าได้รับ

อิทธิพลจากหนังสือภาพวาดของต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงนั้น จนเป็นที่ ยกย่องว่าขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรล้ำสมัย ภาพวาดของขรัวอินโข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขันและ ล้อเลียนคนในยุคนั้น ลักษณะดังกล่าวจัดว่าเป็นลักษณะของการ์ตูนอย่างหนึ่ง การ์ตูนเริ่มเป็นที่ นิยมในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพ เมื่อ มีเวลาว่างจากพระราชภารกิจจะทรงวาดภาพดึกเดือน ล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติคนไม่ดี ฉ้อราษฎร์บังหลวง ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต จากการที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัว ทรงโปรดการวาดภาพ จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง การวาด ภาพล้อเลียนจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายอย่างกว้างขวาง ในยุคนี้นักเขียนภาพล้อเลียนที่มีชื่อเสียง มากคนหนึ่งคือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งเคยเดินทางไปทวีปยุโรปได้นำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน ของต่างประเทศมาใช้วาดการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองในประเทศไทย ซึ่งผลงานของเขา ปรากฏในหนังสือพิมพ์เดลิเมลวันจันทร์รายสัปดาห์ในยุคนั้นเป็นประจำ

ในสมัยรัชกาลที่ 7 เศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก วงการการ์ตูนจึงซบเซา เพราะหนังสือ ไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย จนกระทั่งปี พ.ศ. 2475 เมื่อเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้ว การ์ตูนก็เริ่มมีบทบาทมากขึ้น เนื่องจากนักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดมากขึ้นกว่าเดิม การเขียนการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองแพร่หลายในหมู่ประชาชน นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียง ท่านหนึ่ง คือ สวัสดิ์ จูฑะรพ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องสั้นในเมืองไทย เรื่องที่เขียนได้แก่ สังข์ทอง ไกรทอง และเรื่องอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง ซึ่งเป็นที่นิยมกันมาก และมีตัวละครเอก ตัวหนึ่งที่ สวัสดิ์ จูฑะรพ สร้างขึ้นเพื่อความขบขัน โดยให้ชื่อว่า "ขุนหมื่น" ทั้งนี้ได้รับอิทธิพล มาจากการ์ตูน Pop Eye นักเขียนการ์ตูนรุ่นเดียวกับ สวัสดิ์ จูฑะรพ ได้แก่ ฉันท์ สุวรรณบุญย์ ผู้สร้างการ์ตูนชุด "บ๋อง-เปรี้ยว" ใช้เค้าโครงเรื่องจากโคลงโลกนิติ เสนอเป็นการ์ตูนเรื่อง สั้น ๆ ลงเป็นประจำในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ นอกจากนี้ยังเขียนเรื่อง สังข์ศิลป์ไชย พระอภัยมณี เวสสันดรชาดก เมื่อตีพิมพ์ในสยามราษฎร์จบชุดแล้ว บริษัทศรีกรุง ได้จัดพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูน เล่มออกจำหน่าย

นอกจาก สวัสดิ์ จูฑะรพ และ ฉันท์ สุวรรณบุญย์ แล้วนักเขียนการ์ตูนร่วมสมัยที่มี ผลงานเด่นอีกคนหนึ่ง คือ จำนงค์ รอดอรุ ซึ่งได้เขียนการ์ตูนจากเรื่องระเด่นลันได และ พญาน้อยชมตลาด ลงในศรีกรุงและไทยราษฎร์ ต่อจากนักเขียนการ์ตูนรุ่นนี้แล้วก็มาถึงรุ่น ประยูร จรรย์าวงษ์ โดยในปี พ.ศ. 2481 ได้เขียนการ์ตูนเรื่องจันทะโครพ ลงพิมพ์ในหนังสือสุภาพ

บุรุษประชามิตร และใน พ.ศ. 2489 เขียนเรื่อง หลวิชัย ในพิมพ์ไทย ประมาณปี พ.ศ. 2490 มีผลงานภาพวิจิตรของ เหม เวชกร เรื่องราชาธิราช ลงตีพิมพ์เต็มส่วนบนสุดของหน้า หลังสุดของหนังสือพิมพ์รายวัน เอกสารบางแห่งอ้างว่า ผลงานชุดนี้ นับเป็นการ์ตูนเรื่องหรือ นิยายภาพเรื่องแรกของเมืองไทย เพราะแสดงความสมจริงได้อย่างสมบูรณ์ เทียบเคียงได้กับ เรื่อง ปรีณซ์ วาลเลียนท์ (Prince Valliant) ของ ฮาโรลด์ ฟอสเตอร์ (Harold Foster) ซึ่งเท่าที่ผ่านมา การ์ตูนในยุคก่อนหน้านี้นักเป็นการ์ตูนลิเกแฝงล้อการเมืองและวาด ไม่สมจริงสมจัง อย่างไรก็ตามเรื่องราชาธิราชนี้ยังขาดองค์ประกอบของนิยายภาพหลายประการ เช่น ไม่มีวงกลมรูปบอลลูนล้อมคำพูดของตัวละคร แต่ใช้ตัวพิมพ์บรรยายเหตุการณ์และคำพูดของ ตัวละคร ซึ่งอยู่นอกกรอบภาพ ไม่มีการต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว และเขียนภาพระดับเสมอตา แสดงความใกล้เคียงเท่านั้น ไม่มีการเล่นมุมภาพสูงต่ำแต่อย่างใด ต่อมาในปี พ.ศ. 2495 ทิมล กาสีห์ ได้ออกหนังสือการ์ตูนเพลินจิต ฉบับ "ตุ๊กตา" เน้นเนื้อหาสาระสำหรับครอบครัว การอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้อง คือชุด หนูนิค หนูไก่ หนูหน้อย และหนูแจ๋ว นอกจากนี้ยังมีความรู้ รอบตัวประกอบในเล่ม เหมาะสำหรับผู้่านทุกเพศทุกวัย (ตามมาด้วยหนังสือการ์ตูน หนูจำ เบบี คุณหนูเติกดี ฯลฯ ในยุคหลัง)

สำหรับการ์ตูนเรื่องที่ตีพิมพ์ในนิตยสารนั้น นิตยสารฉบับแรกที่ริเริ่มให้มีการ์ตูนเรื่อง (นิยายภาพ) ลงเป็นประจำ คือ "ฟ้าเมืองไทย" ได้แก่เรื่อง "นางนาคพระนคร" เขียนภาพโดย ราช เลอสรวง เริ่มลงตั้งแต่ฉบับปฐมฤกษ์ ต่อมาประมาณปี พ.ศ. 2509 นิตยสาร "จักรวาล" รายสัปดาห์ฉบับ "เพชรพระอุมา" ฉบับปฐมฤกษ์ ได้ตีพิมพ์การ์ตูนเรื่อง 2 เรื่องในเล่ม เขียนโดย ราช เลอสรวง และจุลศักดิ์ อมรเวช นักเขียนการ์ตูนทั้งสองได้รับการจัดสรรหน้าให้คนละ 2 หน้า และรับผิดชอบงานเขียนของตนอย่างอิสระทั้งในรูปแบบและเนื้อหา

นอกจากการ์ตูนที่เขียนขึ้นเองโดยนักเขียนการ์ตูนของไทยแล้ว ยังได้มีการนำเอาการ์ตูนชุดที่มีชื่อเสียงของอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น และประเทศอื่น ๆ มาแปลและตีพิมพ์ในประเทศไทยอีกด้วย ในปี พ.ศ. 2463 มีการ์ตูนญี่ปุ่นชื่อ "ไซจังกับกระรอก" แปลลงในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นครั้งแรก ต่อมา หลังจากปี พ.ศ. 2475 สำนักพิมพ์บางกอกได้ผลิตหนังสือการ์ตูนโดยนำเอาการ์ตูนจาก ประเทศอังกฤษมาแปล จากต้นฉบับฉบับเดิมมีขนาดเท่ากับหนังสือ 16 หน้ายก (ขนาดฉบับกระเบา) นำมาตีพิมพ์โดยแผ่นหน้าที่ละคู่ สภาพหนังสือจึงเหมือนสมุดวาดเขียนขนาดปกติที่นักเรียนใช้กันใน ปัจจุบัน ดูแปลกตาไปจากธรรมดา เรื่องที่โด่งดังได้แก่เรื่อง "บ๊อคโจนส์" และ "คิด คาร์สัน"

ซึ่งทั้ง 2 เรื่องมีแนวเรื่องแบบภาพยนตร์ความยาวตะวันตก ความสำเร็จของการ์ตูนแปลทั้ง 2 เรื่องนี้ ทำให้สำนักพิมพ์ผลิตหนังสือการ์ตูนที่เขียนโดยคนไทยออกมาอีกมากมาย เช่น "หนูเล็ก-ลุงไกร่ง" โดย อติเรก, "จอมอภินิหาร" โดย หลิ่งฉาก และ "เดชผีพราย" ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีเรื่อง "แฟลช กอร์ดอน" (Flash Gordon) ตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษในหนังสือพิมพ์บางกอกโพสต์ การ์ตูนชุด "ดินดิน" และ "แฟลช กอร์ดอน" พิมพ์ภาคภาษาไทยในนิตยสาร "วีรธรรม" การ์ตูนแนวสยองขวัญจากนิตยสารการ์ตูนชื่อ "ครีปี้" (Creepy) และ "แวมไพร์เรลล่า" (Vampirella) ถูกนำมาแปลและตีพิมพ์ลงในหนังสือการ์ตูน "ซ็อก" และ "สยองขวัญ"

เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2510 เป็นต้นมา ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมาก และให้ความสนใจมากกว่านิตยสารการ์ตูน ทำให้นิตยสารการ์ตูนหลายเล่มต้องพยายามปรับปรุงคุณภาพเพื่อให้เป็นที่สนใจของผู้อ่าน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีสำหรับนิตยสารการ์ตูนมาฉบับแล้ว ยังก่อให้เกิดหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องเลียนแบบการ์ตูนญี่ปุ่นหรือแปลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่งเป็นเรื่องอภินิหาร สัตว์ประหลาด และการผจญภัย หรือเรื่องความรักของวัยรุ่น เช่น ชุด "ไอ้มดแดง" "จัมโบ้เอ" "หุ่นกายสิทธิ์" "ตากล้องที่รัก" "ดร.สลัมป์และหนูน้อยอาราเร่" และชุดที่เป็นที่นิยมมากที่สุด เมื่อปี พ.ศ. 2525-2526 คือ ชุด "แมวมหัศจรรย์ โดราเอมอน" ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน (พ.ศ. 2523-2525) ยังเกิดมีการ์ตูนที่เน้นเรื่องผีสางไสยศาสตร์ เช่น "ผีแหกกอก" "นางพรายล้างแค้น" มีราคาเล่มละ 1 บาท ซึ่งได้รับความนิยมจากเด็กเช่นเดียวกัน เนื่องจากราคาถูกและมีจำหน่ายแพร่หลาย ภายหลังเริ่มมีการสอดแทรกเรื่องราวที่ค่อนข้างหยาบคาย เรื่องลามกอนาจารลงในการ์ตูนเล่มเล็กนี้ โดยมีมังงะขยายตลาดแก่ผู้ใหญ่ด้วย

ต่อมาไม่นาน "การ์ตูนเล่มละบาท" ได้ถูกโจมตีอย่างหนักจากนักศึกษาและหลาย ๆ ฝ่ายว่า "มอมเมา" และ "มีพิษภัย" ต่อเด็กและเยาวชน ประกอบกับเนื้อหาที่ซ้ำซากในแนวเดิม ผู้อ่านจึงเริ่มเกิดความเบื่อหน่าย ในช่วงนี้เองที่หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาสู่ตลาด เนื่องจากภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องที่หลากหลายประทับใจผู้อ่าน ทำให้ประสบความสำเร็จในเวลาอันรวดเร็ว สำนักพิมพ์การ์ตูนเล่มละบาทบางสำนักพิมพ์ได้หันมาพิมพ์การ์ตูนดังกล่าวแทนตลาดของ "การ์ตูนเล่มละบาท" จึงซบเซาลงไปตามลำดับ ประกอบกับนิตยสารการ์ตูนไทยที่มีมาแต่เดิม เช่น หนูจ๋า เบบี ฯลฯ มีการพัฒนาการทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาน้อยมากทำให้การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทยมาโดยตลอดจนกระทั่งปัจจุบัน (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523: 43-46 ; จุลลศักดิ์ อมรเวช 2526 ก : 36 , 2526 ข : 31,

2526 ค : 31, 2527 ก : 48, 2527 ข : 31; ประเสริฐ มาสุปรีดี 2524: 65-70 ;
มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก: เทปดลั ; วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร แผนกประถมศึกษา
และแผนกบรรณารักษศาสตร์ 2516: 89-91)

กำเนิดและพัฒนาการของการตุ๋น

ประวัติศาสตร์ของการตุ๋น

สชอคท์ (Schodt 1984: 28-67) ได้อธิบายประวัติศาสตร์ของการตุ๋นไว้ว่า ประเทศตุ๋นมีการตุ๋นมาตั้งแต่ช่วงสมัยคริสตศตวรรษที่ 6 และ 7 ซึ่งในยุคนั้น ราชสำนักของจักรพรรดิตุ๋นได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของประเทศจีน ได้มีการรับเอาศาสนาพุทธเข้ามานับถือและมีการสร้างวัดขึ้นเป็นจำนวนมาก มีการพบภาพลัทธิเกี่ยวกับคนและสัตว์ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกที่หลังกำแพงและเพดานของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 2 แห่ง คือวัดโทโชดาจิและวัดโฮเรียวจิ ในเขตเมืองนารา สันนิษฐานว่า เป็นการวาดขึ้นเล่น ๆ ในยามเบื่อกของอาลักษณ์และคนงานก่อสร้างวัดซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพร่างหายาก ๆ ของใบหน้าคน

งานการตุ๋นชิ้นสำคัญชิ้นแรก ปรากฏในศตวรรษที่ 12 ศิลปินผู้วาดเป็นพระชื่อโทบะ กับงานของท่านที่ชื่อ "โซจูกิเกะ" หรือ "ม้วนกระดาษภาพสัตว์" ซึ่งใช้ศิลปะของจีนและสอดแทรกอารมณ์ขันแบบตุ๋นเข้าไป ภาพดังกล่าวไม่มีช่องเป็นกรอบแต่ละภาพ เช่นการตุ๋นปัจจุบัน แต่จะเขียนต่อเนื่องกันไปตลอด มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก ต่อมาได้เริ่มวาดกันอย่างแพร่หลาย และไม่ได้ยึดเนื้อหาดังกล่าวอีกต่อไป กลับปรากฏลักษณะของอารมณ์ขันที่คล้ายกับการตุ๋นในปัจจุบัน เข้ามาแทน เช่น เรื่อง "โฮชิ กาเซ็ง" (ประกวดหาลม) เรื่อง "โยนุทสึ คุราเบะ" (ประกวดอวัยวะเพศ) ไม่มีหลักฐานยืนยันแน่นอนว่าเป็นฝีมือของศิลปินท่านใด แต่หลักฐานบางแห่งอ้างว่า เป็นฝีมือของพระโทบะ เช่นเดียวกัน

ในช่วงกลางของคริสตศตวรรษที่ 17 ได้มีการตุ๋น "เซ็น" เกิดขึ้นเป็นภาพที่ตึงดี ความเชิงปรัชญา ใช้เทคนิคการวาดลายเส้นง่าย ๆ เรียบ ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้สืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน ต่อมาไม่นานก็มีภาพพิมพ์สี่ขาวดำจากแม่แบบที่แกะด้วยไม้ (Woodblock Print) เป็นศิลปะที่สวยงามและราคาถูกที่คนยุคนั้นนิยมซื้อหาอย่างแพร่หลาย

จนกระทั่งปี ค.ศ. 1853 ญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อารยธรรมตะวันตกจึงได้เข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศเป็นอย่างมาก ในช่วงนี้แนวการเขียน

การ์ตูนแบบตะวันตกได้ถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่นโดย ชาร์ล วิกแมน (Charles Wirgman) และ จอร์จ บิโกท์ (George Bigot)

สำหรับ วิกแมน นั้นเป็นเจ้าหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ "อิลลัสเตรทเทด ลอนดอน นิวส์" (Illustrated London News) ที่ถูกส่งมาประจำยังญี่ปุ่น ในปี ค.ศ. 1862 เขาพิมพ์หนังสือการ์ตูนแนวตลกชื่อ "เดอะ จาแปน พินช์" (The Japan Punch) มีกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มคนต่างประเทศที่อาศัยอยู่ในเมืองโยโกฮาม่า ส่วน บิโกท์ นั้นเข้ามาในญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1862 และสอนศิลปะที่โรงเรียนของกองทัพในปี ค.ศ. 1867 เขาออกหนังสือการ์ตูนชื่อ "โทปะเอะ" (ตามรอยพระโทปะ) เนื้อหาเป็นการเสียดสีสังคมญี่ปุ่นและรัฐบาล จากการติดต่อกับคนตะวันตกนี้เอง ทำให้คนญี่ปุ่นได้รับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทางการ์ตูนแทนการ์ตูนด้วยแม่แบบแกะจากไม้ ซึ่งใช้เวลานานมากและราคาแพงขึ้น ในปี ค.ศ. 1877 มีหนังสือการ์ตูนตลกที่ได้รับความนิยมอีกฉบับหนึ่งเกิดขึ้นคือ "มารูมารุ ซิมบุน" ภายใต้มือเขียนอักษรกำกับทั้งภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ

เมื่อถึงช่วงต้นปี ค.ศ. 1920 นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นหลายคนได้เดินทางไปต่างประเทศ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเทศสหรัฐอเมริกา หนึ่งในจำนวนนี้มี อิบเปอิ โอคาโมโต้ ซึ่งเมื่อกลับมาเขาได้แนะนำ และเล่าให้ผู้อ่านรู้จักการ์ตูนของอเมริกาที่มีชื่อเสียงได้แก่ เรื่อง "บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์" (Bringing Up Father) และ "มัท แอนด์ เจฟ" (Mutt and Jeff) ต่อมาปี ค.ศ. 1923 "บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์" จึงถูกลดพิมพ์เป็นตอน ๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ชื่อ "อะซาฮี กราฟ" ซึ่งในปี ค.ศ. 1924 ได้มีการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรกชื่อเรื่อง "โซซัง โนะ โยคัง" (การผจญภัยของโซน้อย) แต่งโดย คาสึชิ คาบาชิม่า

ในช่วงทศวรรษที่ 30 หนังสือการ์ตูน "โชเนนคลับ" ของบริษัท "โคดันซา" ได้เริ่มลงพิมพ์การ์ตูนทยอยลงเป็นตอน ๆ ตอนละประมาณ 20 หน้า หลาย ๆ เรื่อง และเมื่อการ์ตูนจบเรื่อง จะมีการนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวรวมเล่ม เล่มหนึ่ง ๆ หนาประมาณ 150 หน้า ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม จรรยา เน้นเรื่องความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความเข้มแข็งของเด็กผู้ชาย เมื่อเปรียบเทียบกับหนังสือการ์ตูนในยุคปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนในยุคนั้นมีการดำเนินเรื่องที่ช้า การจัดองค์ประกอบภาพยังไม่มีการใช้จินตนาการมากนัก แต่มีหลายเล่มที่เป็นภาพสี ต่างจากการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นภาพขาวดำ

ในช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนรายเดือนชื่อ "มังงา" มีบรรณาธิการคือ อิเคโซ คอนโคะ เป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเดียวที่ยังออกอย่างสม่ำเสมอช่วงที่สงครามเกิดขึ้น ซึ่ง

ช่วงนั้นกระดาศพิมพ์ขาดแคลนในตลาดอย่างมาก หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง ญี่ปุ่นได้รับความเสียหายอย่างหนัก ประชาชนต้องการฟื้นฟูสภาพความเป็นอยู่และจิตใจของคน การ์ตูน 4 ช่องจบ ในหนังสือพิมพ์อะซาฮี ชื่อเรื่อง "ซาซาเอะ ชัง" เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงคนหนึ่งที่ยพยายามทำทุกอย่างให้ดีที่สุดในชีวิตประจำวัน สนองความต้องการลึก ๆ ของคนญี่ปุ่น จึงได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่มถึง 68 เล่มจบ ส่วนการ์ตูนสำหรับเด็ก ปรากฏขึ้นอีกครั้งในหนังสือการ์ตูน "โซเนน คลับ" และในหน้าสี่พิเศษของหนังสือพิมพ์รายวัน อาจเป็นเพราะคนญี่ปุ่นต้องการลืมอดีตที่ขมขื่นในช่วงสงคราม แนวเรื่องวิทยาศาสตร์จึงได้รับการต้อนรับอย่างมากด้วย ในปี ค.ศ. 1974 โอซามุ เทสิกะ อดีตนักศึกษาแพทย์ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "ชินทาคาราจิมา" (เกาะมหาสมบัติใหม่) ความยาว 200 หน้า มีการวางรูปหน้าอย่างแปลกตา ใช้เสียงประกอบภาพอย่างฉลาด ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนกับการดูภาพยนตร์ มีการประมาณว่าการ์ตูนเล่มนี้มียอดขาย 400,000-800,000 เล่ม เทสิกะ ได้มีผลงานออกมาอีกมากมายที่มีชื่อเสียงรู้จักกันดีอีกเล่มหนึ่งคือเรื่อง "แอสโตร บอย" (Astro Boy)

การ์ตูนสำหรับผู้ชาย

อาจกล่าวได้ว่านักกรบซามูไรนั้น เป็นวีรบุรุษสำหรับคนญี่ปุ่นมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ การ์ตูนช่องสำหรับเด็กที่พบในปี ค.ศ. 1920 เป็นเรื่องเกี่ยวกับซามูไรรุ่นเยาว์ เนื้อหาค่อนข้างซับซ้อน เน้นในเรื่องความกล้าหาญและเสียสละ เนื้อเรื่องนำมาจากวรรณคดีในยุคศักดินาซึ่งมีการเล่นอย่างแพร่หลายในโรงละคร คาบูกิ อิทธิพลของซามูไรนั้น สืบทอดต่อมาถึงการ์ตูนสำหรับผู้ชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในปัจจุบัน

ในยุคที่ญี่ปุ่นมีระบบการปกครองในระบบศักดินาเป็นระยะเวลาอันยาวนานนั้น ชนชั้นในสังคมถูกแบ่งเป็น 4 กลุ่มได้แก่นักรบ, ชาวนา, ช่างฝีมือ, และพ่อค้า นักรบหรือซามูไรนั้นถือว่าเป็นชนชั้นสูงในสังคม ซามูไรยึดถือในลัทธิ "บูชิโด" ซึ่งเป็นลัทธิที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างศาสนาพุทธนิกายชินโต และลัทธิขงจื้อ ลัทธิดังกล่าวเน้นถึงความจงรักภักดีต่อเจ้านายของตน ความอดทน เสียสละ และไม่ยึดติดกับวัตถุทางโลก

ในช่วงก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ลัทธิ "บูชิโด" ได้ถูกนำมาฟื้นฟูโดยรัฐบาลญี่ปุ่น ซึ่งเน้นถึงการเชื่อฟังต่อรัฐโดยสิ้นเชิง ในยุคนี้การ์ตูนเกี่ยวกับซามูไร ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและการรณรงค์ของรัฐบาล มีจำหน่ายอย่างแพร่หลาย เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลงและญี่ปุ่นเป็นฝ่ายแพ้ การ์ตูนเกี่ยวกับซามูไรได้หยุดชะงักไป แต่มีการ์ตูนลักษณะคล้าย ๆ กันออก

มาแทน เป็นเรื่องเกี่ยวกับจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับสงครามหรือทหาร
อีกต่อไป การ์ตูนดังกล่าวคือ การ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาการฟันดาบหรือเคนโด นั้นเอง

ในปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนซาบูไร ได้ทวนกลับมาเป็นที่นิยมของกลุ่มผู้อ่านรุ่นเด็กอีกครั้ง
ซึ่งเป็นการวาดในลักษณะง่าย ๆ มีเนื้อหาเป็นแนวตลกขบขัน จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1982
นิยายปร่ำปราเกี่ยวกับซาบูไรตามความนิยมที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้อ่าน ได้ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรก
ในหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ชาย เนื้อหาหลักไม่เกี่ยวกับ "ความดีชนะความชั่ว" อีกต่อไป แต่
เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง, เรื่องเพศ และมีปรัชญาผสมผสานอยู่ด้วยเป็นบางส่วน เข้ามาแทนที่

สำหรับเรื่องราวเกี่ยวกับ "นินจา" (นักจารกรรมและนักฆ่า) นั้น มีปรากฏในนิยาย
ปร่ำปรามาแต่โบราณ ในปี ค.ศ. 1959 ได้มีการนำเอาเรื่องดังกล่าวมาเขียนเป็นหนังสือการ์ตูน
รวมเรื่องขึ้นมีความยาว 17 เล่มจบ ต่อมาในปี ค.ศ. 1970 มีการ์ตูนเกี่ยวกับนินจา ชื่อเรื่อง
"โคชูเรโอคามิ" (หมาป่าและเด็ก) เขียนโดย โทเซกิ โคจิมา และ คาซุโอะ โคอิเกะ ความ
ยาว 28 เล่มจบ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ เพื่อมีชีวิตอยู่รอด เช่นเดียวกับการ์ตูนนินจาในยุคก่อน
แต่มีเรื่องของความรักแค้นอยู่ด้วย แนวโน้มที่ว่าวีรบุรุษในการ์ตูนจะต้องเป็นซาบูไรนั่นค่อย ๆ
เปลี่ยนไป นักเขียนการ์ตูนคนอื่น ๆ เริ่มที่จะใช้ตัวเอก ที่ไม่ใช่ซาบูไรแทน

จากผลของสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ประชาชนในญี่ปุ่นเกลียดชังในสงครามลักษณะที่
สืบทอดต่อมาเกี่ยวกับซาบูไร จึงไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับการทหารหรือสงครามอีกต่อไป การ์ตูนใน
แนวนี้มีลักษณะแนวเรื่อง เกี่ยวกับกลุ่มผู้มีอิทธิพลหรือมาเฟียของญี่ปุ่น (กลุ่มยาอุซ่า) แนวเรื่อง
เกี่ยวกับ "ยาอุซ่า" นี้ บางเรื่องได้ถูกดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของกลุ่มอันธพาลประจำโรงเรียนที่
มีความประพฤติเกเร ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่านที่เป็นนักเรียนเป็นอย่างมาก กลุ่มนักเรียน
อันธพาลในการ์ตูนดังกล่าวจะมีรูปแบบการคิดในเรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียงกับรูปแบบของกลุ่มยาอุซ่า
จุดหลักของการ์ตูนแนวนี้ คือการต่อสู้กันระหว่างสองฝ่าย ซึ่งอาจเป็นบนเวทีหรือที่โล่ง ฝ่ายพระเอก
ซึ่งเป็นฝ่ายชนะจะต้องมีหน้าตาที่หล่อเหลา ฝ่ายผู้ร้ายจะต้องมีใบหน้าที่น่าเกลียดน่ากลัว

สำหรับลักษณะอภิมหาวีรบุรุษ (Superhero) ของญี่ปุ่นนั้น มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์
ธรรมดาามาก ไม่เหมือนลักษณะ "ซูเปอร์แมน" (Superman) ของอเมริกา กล่าวคือ มีรูปร่าง
หน้าตาดี แต่จะเหาะด้วยตัวเองไม่ได้ (เว้นแต่จะมียานพิเศษ) อคตุน พุดแต่น้อย (เป็นลักษณะ
ของซาบูไรในสมัยโบราณ) และจะมีลักษณะที่เกือบจะเป็นอมตะ นักเขียนการ์ตูนพบว่า โสภนาฏกรรม

หรือความตายที่เกิดขึ้นกับตัวเอกของเรื่องในตอนท้าย มักประทับใจผู้อ่าน นอกจากนี้ยังสะดวกและง่ายต่อการจบเรื่องยาว ๆ ด้วย

ในปี ค.ศ. 1969 มีการ์ตูนเรื่องยาวสำหรับผู้ใหญ่ ที่ได้รับความนิยมมากเรื่องหนึ่ง ตีพิมพ์ลงในหนังสือการ์ตูน "บิก คอมิก" ชื่อเรื่อง "ไกลโก้ 13" เรื่องและภาพโดยทาเคโอะ ชิได เป็นเรื่องเกี่ยวกับนักชกมืออาชีพ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับ "เจมส์ บอนด์" ของอเมริกาเป็นอย่างมาก

สำหรับการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา นั้น ในช่วงทศวรรษที่ 40 ซึ่งเป็นช่วงที่ญี่ปุ่นถูกครอบครองโดยฝ่ายพันธมิตรหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น กีฬาของคนญี่ปุ่นเช่นยูโด คาราเต้ และเคนโด ถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของลัทธิ "บูชิโด" ซึ่งลัทธิดังกล่าวถูกประกาศให้ห้ามสอนในสถาบันการศึกษา ต่อมาเมื่อ นายพลแมคอาเธอร์ได้ยกเลิกห้ามคำสั่งดังกล่าว ในปี ค.ศ. 1950 ผลก็คือ ความสนใจและความนิยมเกี่ยวกับกีฬาพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่เพียงแต่กีฬาประจำชาติในสมัยโบราณเท่านั้น แต่ครอบคลุมไปยังกีฬาทุกประเภทรวมถึงการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาด้วย ในปี ค.ศ. 1952 มีการ์ตูนเกี่ยวกับ นักกีฬาโยโด ซึ่งมีความสามารถสูง มีการใช้ท่าพิสดารในการทำให้คู่ต่อสู้ล้ม จากนั้นก็ตามมาด้วยการ์ตูนที่เกี่ยวกับ เบสบอล มวยปล้ำ วอลเลย์บอล และมวย และเมื่อมีนักกีฬาญี่ปุ่นได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันกีฬานานาชาติเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ กีฬาจึงกลายเป็นความภาคภูมิใจของคนในชาติ เป็นช่องทางการระบายความก้าวร้าวที่ได้รับการยอมรับและสนุกสนานเด็ก ๆ ญี่ปุ่นจึงไม่มีความไม่พอใจที่จะเป็นนักรบหรือทหารเมื่อเติบโตขึ้นอีกต่อไป แต่อยากจะเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียงแทน

เอกลักษณ์ของการ์ตูนกีฬาญี่ปุ่น คือ การอุทิศตนเพื่อกลุ่ม การฝึกซ้อมที่หนัก แทรกด้วยเรื่องแนวชีวิต มีการหลังเลียดและน้ำตา บางครั้งมีความตายที่สะเทือนใจเกิดขึ้นด้วย การ์ตูนกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน คือ การ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาเบสบอล ในปี ค.ศ. 1966 มีการ์ตูนเกี่ยวกับเบสบอลที่ได้รับความนิยมมาก ชื่อเรื่อง "เคียวจิน โนะ โซชิ" (ดาวของทีมใจแอนท์) เรื่องภาพโดย อิกกิ คาจิวาร่า และ โนโบรุ คาวาซากิ เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายที่ไม่มั่นคงเข้าร่วมทีมใจแอนท์ซึ่งเป็นทีมเบสบอลที่มีชื่อเสียงที่สุดของประเทศ การ์ตูนกีฬาที่เป็นอมตะตลอดกาลของญี่ปุ่น คือ เรื่อง "อะซึตะ โนะ โจ" (ใจของวันพรุ่งนี้) โดย เทดชิยา ซิมะ และ อะซาโอะ ทากาโมริ เป็นเรื่องเกี่ยวกับกีฬามวย ตีพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสาร "โชเนน แมกกาซีน"

เรื่องนี้จบลงด้วยชัยชนะครั้งสุดท้ายและความตายของตัวเอง ในปี ค.ศ. 1973

ประมาณช่วงปี ค.ศ. 1977 ตลาดการ์ตูนมีการแข่งขันสูง มีการ์ตูนแนวเรื่องเกี่ยวกับความรักเกิดขึ้น วีรบุรุษในการ์ตูนแนวเรื่องเกี่ยวกับความรักนี้ ไม่ได้มีใบหน้าที่ดูดี คนน้อย เครื่องเครียดกับชีวิต เช่นเดียวกับวีรบุรุษในการ์ตูนยุคที่ผ่านมามีอีกต่อไป แต่มีลักษณะของความนุ่มนวล และดูคล้ายผู้หญิงเข้ามาแทนที่ ลักษณะความเปลี่ยนแปลงนี้ มาจากการ์ตูนสำหรับผู้หญิงนั่นเอง (Schodt 1984: 68-87)

การ์ตูนสำหรับผู้หญิง

ช่วงปี ค.ศ. 1940-1960 ในอเมริกามีการ์ตูนเรื่องยาวสำหรับเด็กผู้หญิงได้แก่ เรื่อง "เฟลมมิง เลิฟ" (Flaming Love), "โรแมนติก ทริลล์" (Romantic Thrills), "ทีนเอจ ไดอารี่ ซีเครตส์" (Teenage Diary Secrets) ซึ่งล้วนแต่แต่งโดยผู้ชายทั้งสิ้น สำหรับการ์ตูนเรื่อง "วอนเดอร์ วูแมน" (Wonder Woman) ซึ่งได้รับความนิยมมาจนทุกวันนี้ นั้น เป็นผลสืบเนื่องจากการ์ตูนสำหรับเด็กชายที่ได้รับความนิยมมาก่อนหน้านี้ และผู้อ่านเรื่องนี้ส่วนใหญ่ก็เป็นชาย ส่วนในเมกซิโกและฟิลิปปินส์ ซึ่งการ์ตูนแนวเรื่องเกี่ยวกับความรักได้รับความนิยม นั้น ก็มียอดชายที่จำกัดและผู้แต่งก็เป็นชายเช่นกัน สำหรับญี่ปุ่นในเดือนหนึ่ง ๆ โดยเฉลี่ยแล้วมีการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงออกสู่ตลาดประมาณ 45 ชื่อ (Title) ได้แก่หนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์, รายปักษ์ และรายเดือน บางฉบับมียอดขายมากกว่า 1 ล้านเล่ม เนื้อหา มักจะ เน้นเกี่ยวกับ ความกล้าหาญ ความอดทน การดำเนินเรื่องช้า และเป็น เรื่องเกี่ยวกับความไม่ฝันเสียส่วนใหญ่

ลักษณะของการ์ตูนประเภทนี้ การแสดงความคิดภายในของตัวการ์ตูนส่วนใหญ่จะใช้ ภาพที่เหลื่อมหรือซ้อนกันมากกว่าจะแบ่งเขตชัดเจนเป็นช่อง ๆ อย่างตายตัว เช่น ภาพใบหน้าของ นางเอกเต็มหน้ามีดอกไม้และนกอยู่รอบ ๆ สिरະ และมีใบไม้ซึ่งค่อย ๆ ปลิวลงมา ซึ่งดูเหมือนกับว่าไม่สัมพันธ์กับเรื่อง แต่เมื่อมองภาพโดยรวมจะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ขึ้นได้ ภาพใบหน้าในระยะใกล้ที่เขียนอย่างชัดเจน (Close up) มีความสำคัญมาก เป็นการเน้นถึงอารมณ์เศร้าหรือ มีความสุขในขณะนั้น ส่วนดอกไม้และกลีบดอกไม้ ใบไม้ที่กำลังหล่นนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความ เป็นผู้หญิง และความไม่แน่นอนของชีวิต แพ้ขนันนับว่ามีอิทธิพลต่อการวาดการ์ตูนในแนวนี้เช่นกัน ผู้อ่านคาดหวังว่าคนเขียนการ์ตูนจะต้องเขียน เสื้อผ้าและทรงผมของการ์ตูนให้เข้ากับยุคสมัยที่ เรื่อง นั้นเกิดขึ้น เสื้อผ้าที่สวมใส่จะแสดงให้เห็นถึงฤดูกาลที่ต่างกันไป และตัวละครอาจเปลี่ยน เสื้อผ้า

ที่สวมใส่แทบทุกหน้า ถ้าหน้าตาของตัวการ์ตูนคล้ายกันมากจะสามารถแยกความแตกต่างได้จากทรงผม

ในการ์ตูนสำหรับเด็กชายนั้น ตัวการ์ตูนที่เป็นชายจะมีคิ้วที่ตรงและหนาแบบละคร คาบูกิ และมีดวงตาที่คมกล้า ส่วนตัวเอกในการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงนั้นจะวาดคิ้วให้เรียวบาง มีขนคิ้วยาว และดวงตาที่กลมโต มีประกายดาวอยู่ในนัยน์ตาด้วยซึ่งอาจจะสะท้อนถึงความฝัน ความปรารถนา และความโรแมนติก โดยทั่วไปสตรีญี่ปุ่นมักมีดวงตาที่เล็กและชั้นเดียว การเขียนตัวการ์ตูนที่มีดวงตากลมโตกว่าปกติจึงเป็นที่พอใจของผู้อ่านส่วนใหญ่ ส่วนตัวการ์ตูนชายนั้นมักวาดให้มีรูปร่างผอมบางค่อนข้างอ้วนแอ่น แตกต่างจากตัวการ์ตูนหญิงตรงเสื้อผ้าที่สวมใส่ และมีเท้าที่ใหญ่กว่า

จากการอยู่ภายใต้การปกครองของตะวันตกมาก่อน รูปแบบของวัฒนธรรมของตะวันตก ทำให้การ์ตูนหลาย ๆ เรื่องมีฉากอยู่ในยุโรปและอเมริกา มากกว่าการ์ตูนผู้ชาย ซึ่งช่วยให้ผู้เขียนสามารถเขียนฉากและแพชชั่นแปลกตาออกไป นอกจากนี้ทำให้เนื้อเรื่องไม่จำเป็นต้องมีความเป็นไปได้ในสังคมญี่ปุ่น และส่วนใหญ่ค่านิยมทางตะวันตกจะถูกผสมผสานกับค่านิยมของญี่ปุ่นเอง

ย้อนหลังไปเมื่อศตวรรษที่ 10 สุภาพสตรีชั้นสูงในเมืองเกียวโต มักนิยมถ่ายทอดความรู้สึกและชีวิตความเป็นอยู่ทั้งงดงามของตนลงในสมุดบันทึก โดยใช้อักษรฮิรางานะต่อเนื่องกันไปทั้งหมด (ขณะที่ผู้ชายเขียนด้วยตัวอักษร คันจิ ของจีน) ต่อมาในศตวรรษที่ 11 สุภาพสตรีในราชสำนัก ชื่อ ชิกินู มูราชากิ ได้แต่งหนังสือขึ้นเล่มหนึ่ง โดยนำวิธีเขียนดังกล่าวมาใช้ ถือกันว่าเป็นนวนิยายเชิงจิตวิทยา เรื่องแรกของโลกชื่อเรื่อง "เจนจิโมโนทากาจิ" หรือ "ตำนานของเจนจิ" ต่อมามีการเขียนภาพประกอบก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมมากขึ้น ซึ่งพบว่ามีลักษณะที่ไม่แตกต่างจากการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงในปัจจุบันมากนัก นั่นคือการเน้นในเรื่องของความรัก ความสวยงาม และความปรารถนาที่จะได้มาซึ่งความงาม

การ์ตูนเรื่องแรก ๆ ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงโดยเฉพาะนั้นลงพิมพ์เป็นคอน ๆ ในนิตยสารสำหรับผู้หญิงชื่อ "โชโจคลับ" นักเขียนที่มีผลงานก่อนช่วงสงครามได้แก่ คุซึโฮ ทากาวา และโชชูเกะ คุซึคาเนะ ซึ่งนักเขียนท่านหลัง ภายหลังสงครามในปี ค.ศ. 1949 ได้เขียนเรื่อง "อัมมิทสึ อิเมะ" (เจ้าหญิงอัมมิทสึ) ลงในหนังสือการ์ตูนรายเดือนชื่อ "โชโจ" ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ต่อมาในปี ค.ศ. 1953 โอซามุ เทสิกะ ได้เขียนเรื่อง "ริบบอนโนะ คิชิ" (เจ้าหญิงอัศวิน) ลงในหนังสือการ์ตูน "โชโจคลับ" ซึ่งอาจถือได้ว่ามีอิทธิพลอย่างมาก

ต่อหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงในปัจจุบัน เนื้อเรื่องมีองค์ประกอบที่เอื้อต่อความสำเร็จของหนังสือการ์ตูนผู้หญิงหลายประการ ได้แก่ เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก มีฉากต่างประเทศ ตัวเอกเป็นวีรสตรีที่มีดวงตากลมโต และมีบุคลิกภาพคล้ายกับผักไฟ้ในทั้งสองเพศ (Bi-Sexual) มีทั้งผู้หญิงและผู้ชายหลงรัก

ช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 นักเขียนการ์ตูนที่เป็นผู้หญิงมีผลงานปรากฏน้อยมากในจำนวนนั้นได้แก่ มิทลี อะราอิ ซึ่งเขียนการ์ตูนสั้น ๆ และการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก และ มาชิโกะ ซาเซกาว่า ซึ่งมีผลงานสั้น ๆ ลงเป็นตอน ในหนังสือการ์ตูน "ไซโจคลับ" เมื่อสงครามสงบลงผู้หญิงได้รับอนุญาตให้มีสิทธิเท่าเทียมชายตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญ ซาเซกาว่า จึงได้เริ่มวาดการ์ตูน 4 ช่องจบ ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน มีตัวเอกเป็นผู้หญิงชื่อ "ซาซาเอะซัง" ซึ่งได้รับความสำเร็จอย่างมาก ช่วงก่อนปี ค.ศ. 1960 หลังจากที่นักเขียนการ์ตูนชาย ประสบความสำเร็จในการเขียนการ์ตูนสำหรับเด็กหญิง ก็มีผู้หญิงหลายคน เริ่มทำงานด้านนี้อย่างจริงจัง ได้แก่ ฮิเดโกะ มิซึโนะ, มียาโกะ มากิ และ มาซาโกะ วาดานาเบ้ และในช่วงต้น ๆ ของทศวรรษที่ 60 หนังสือการ์ตูนชื่อ "ไซโจเฟรนด์" ของสำนักพิมพ์ "โคดังซา" และหนังสือการ์ตูนชื่อ "มากาเร็ด" ของสำนักพิมพ์ "ชูเออิชา" ซึ่งออกเป็นรายสัปดาห์ก็ได้ถือกำเนิดขึ้น เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวหลายเรื่องรวมกันลงเป็นตอน ๆ ค่อยมานักเขียนการ์ตูนที่เป็นผู้หญิงเกิดขึ้นมากมาย ในจำนวนนี้มี ริโยโกะ อิเกตะ, โมโต้ ยังจิโอะ และคนอื่น ๆ ซึ่งเป็นนักเขียนการ์ตูนชั้นนำในปัจจุบัน

ในปี ค.ศ. 1968 การ์ตูนกีฬาสำหรับผู้หญิงได้กำเนิดขึ้น จากการที่ญี่ปุ่นได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันวอลเลย์บอลในกีฬาโอลิมปิก เมื่อปี ค.ศ. 1964 ฮิโกะ อูราโนะ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "แอทแทค นัมเบอร์วัน" (Attack no 1) ขึ้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล ซึ่งเป็นยุคแรกเริ่มที่ทำให้เกิดการ์ตูนกีฬาเรื่องอื่น ๆ ตามมามากมาย เช่นกีฬาบิลเลียด, เทนนิส เป็นต้น

ตั้งแต่ดั้งเดิมมาการ์ตูนสำหรับเด็กหญิง มักจะเน้นตัวเอกที่เป็นผู้หญิงด้วยกันเท่านั้น แต่ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 70 นักเขียนการ์ตูนผู้หญิงเริ่มเขียนให้ผู้ชายเป็นตัวเอกบ้าง ในปี ค.ศ. 1976 เคอิโกะ ทาเคมิยะ ได้เขียนเรื่อง "คาเซโตะ คิโนะอุตา" (เพลงของลมและต้นไม้) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักระหว่างเด็กผู้ชายด้วยกัน ความสัมพันธ์ในลักษณะการชอบเพศเดียวกันนี้ เมื่อเขียนออกมาในลักษณะที่งดงาม ทำให้ได้รับความนิยมจากผู้อ่านที่เป็นหญิงอย่างกว้างขวาง

เมื่อประมาณ 15 ปีที่ผ่านมา ฉากที่มีบทบาทถูกมองว่าเป็นเรื่องที่น่าอับอาย แต่ในปัจจุบัน เรื่องเกี่ยวกับการทำแท้ง การคลอดที่ผิดกฎหมาย การร่วมประเวณีระหว่างหญิงชาย และพฤติกรรมรักร่วมเพศ ถูกวาดและพรรณนาลงในหนังสือการ์ตูนดังกล่าว ฉากเปลือย และฉากของผู้รักกัน เที่ยงนอนเป็นเรื่องธรรมดา ซึ่งพบในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายคือ เด็กอายุระหว่าง 11-13 ปี ด้วย อย่างไรก็ตามมีนักเขียนหลายคนที่ยยายามเลี่ยงการเขียนภาพอย่างโจ่งแจ้ง แต่จะใช้สัญลักษณ์ให้ผู้อ่านจินตนาการเอง เช่นภาพมือของทั้งสองฝ่ายที่บีบซึ่งกันและกันไว้ ผมที่ยุ่งเหยิง และใบหน้าที่ยิ้มขึ้นไปด้วยเหงื่อ เป็นต้น

แม้ว่าเรื่องเกี่ยวกับความรัก จะเป็นเรื่องที่เน้นมากเป็นพิเศษในนิตยสารการ์ตูนประเภทนี้ก็ตาม แต่เรื่องเกี่ยวกับกีฬา ความลึกลับ และเรื่องแนววิทยาศาสตร์ ก็พบจำนวนไม่น้อย กลุ่มเป้าหมายดั้งเดิมของการ์ตูนสำหรับเด็กหญิง คือนักเรียนโรงเรียนมัธยม ซึ่งต่อมาผู้อ่านในวัย 30 ปีด้วย ทำให้ในปี ค.ศ. 1980-1981 มีการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่เป็นหญิงโดยเฉพาะเกิดขึ้น ได้แก่ "บี อิน เลิฟ" (BE in Love) ของสำนักพิมพ์ "โคดิงซา" และ "บิก คอมิก ฟอร์ เลดี้" (Big Comic for Lady) ของสำนักพิมพ์ "ไซกุ๊กัง" เรื่องส่วนใหญ่ที่แต่งขึ้นมักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นเอง และมีการวาดใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น เช่น การวาดสภาพของดวงตาให้เล็กลงกว่าเดิม เป็นต้น มีกลุ่มผู้อ่านที่เป็นชายจำนวนไม่น้อยที่เบื่อหน่ายการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ ได้หันมาอ่านการ์ตูนสำหรับผู้หญิง บางคนอ่านเพื่อจะได้ทราบเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิง และบางคนชอบเพราะเน้นในเรื่องอารมณ์ได้มากกว่าการ์ตูนสำหรับผู้ชาย ในเดือนกันยายน ค.ศ. 1981 จึงมีหนังสือการ์ตูนชื่อ "ดูโอ" (DUO) เกิดขึ้น มีเป้าหมายเพื่อเป็นการ์ตูนที่อ่านได้สำหรับทั้งเด็กชายและเด็กหญิง แต่ในปลายปี ค.ศ. 1982 นั้นเอง หนังสือการ์ตูนดังกล่าวก็เปลี่ยนแนวของตนมาเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงเท่านั้น ปัจจุบันพบว่ามีนักเขียนการ์ตูนผู้ชายน้อยมากที่เขียนการ์ตูนลงในนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิง (Schodt 1984: 88-105)

การ์ตูนเกี่ยวกับการทำงานและการเล่นเกมต่าง ๆ

ตั้งแต่ยุคโบราณเป็นต้นมา เด็ก ๆ โดยเฉพาะเด็กผู้ชาย ได้รับการสั่งสอนว่าการทำงานและความพยายามที่ทุ่มเทให้กับงานเป็นสิ่งที่มีคุณค่าของมนุษย์ ในการ์ตูนสำหรับเด็กชาย จึงมีเรื่องที่เน้นเกี่ยวกับความอดทนในการทำงาน ที่พบบ่อยมากคือ เรื่องของชายหนุ่มที่มีพื้นเพด้อยกว่าคนอื่นแต่ได้มีโอกาสได้เข้าไปเป็น "ระดับแนวหน้า" ในงานที่ตนทำ และในที่สุดกลายเป็น "ที่หนึ่งในญี่ปุ่น"

"คู๊กชิ ซามูยัง" (ซามู ศิลปินผู้ติดลูก) เรื่องโดย จีโร่ จิยู และภาพโดย โจ บิกกุ เป็นการ์ตูนยุคแรก ๆ ในเรื่องทำนองนี้ โดยลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ใน "โชเนน แมกกาซีน" เป็นเวลาถึง 3 ปีติดต่อกัน เริ่มตั้งแต่ช่วงต้นของปี ค.ศ. 1970 เป็นเรื่องของชายหนุ่มชื่อ ซามู ซึ่งทำงานในร้านเล่นเกม "ปาจิงโกะ" (การกดปุ่มบังคับให้ลูกบอลเล็ก ๆ ไหลไปตามช่องที่ต้องการ มีรางวัลเป็นปากกาหรือช็อกโกแลต ฯลฯ พบได้ทั่วไปตามเขตชุมชน เป็นเล่นเกมที่ถูกกฎหมาย แต่มักมีการแอบพนันกันด้วย) ผู้เขียนไม่เพียงจะบอกวิธีการเล่นเท่านั้น แต่ยังให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการเล่น "ปาจิงโกะ" สอดแทรกเข้าไปด้วย จากความสำเร็จในการ์ตูนเรื่องนี้ จีโร่ จิยู และ โจ บิกกุ ได้มีผลงานที่โด่งดังอีกเรื่องหนึ่งร่วมกันคือ "โฮโซนิโน อะจิเฮอิ" (อะจิเฮอิ พ่อครัว) เป็นเรื่องของชายหนุ่มที่ได้เข้ามาเป็นพ่อครัวที่มีชื่อเสียง ซึ่งผูกเรื่องสลับซับซ้อน ทั้งยังแทรกเทคนิคการปรุงอาหารต่าง ๆ ไว้ในเรื่องอย่างเหมาะสมเจาะ การ์ตูนเรื่องนี้เมื่อนำมารวมเล่มแล้วมีความยาวถึง 23 เล่มจบ ด้วยความหนาเกือบ 4,600 หน้า ค่อมารถูกนำไปทำเป็นละครวิทยุในปี ค.ศ. 1978 และมีรายขายมะหมี่ญี่ปุ่นจำนวนมากที่ตั้งชื่อร้านว่า "อะจิเฮอิ" เกิดขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีการ์ตูนเกี่ยวกับการเล่นไพ่หงกระจอก (Mah jongg) ซึ่งมีเรื่องชีวิตเข้ามาแทรกให้ติดตามเช่นกัน ปัจจุบันมีนิตยสารการ์ตูนรายเดือน 6-7 เล่ม ตีพิมพ์การ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องการเล่นไพ่ดังกล่าวเป็นจุดหลัก และยังมีการ์ตูนเรื่องเกี่ยวกับช่างไม้ คนทำ "ซูชิ" (ข้าวห่อสาหร่ายญี่ปุ่น) ช่างภาพ พนักงานขายของ นอกเหนือไปจากการ์ตูนเรื่องชุดเกี่ยวกับ "คนทำงาน" (Salary man) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการประชดประชันเสียดสีชีวิตการทำงานอันเคร่งเครียดของคนญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นการ์ตูน 4 ช่องจบ ลงพิมพ์ในหนังสือการ์ตูน สิบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันอีกด้วย (Schodt 1984: 106-109)

จริยธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนสำหรับเด็กส่วนใหญ่ยังอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของศีลธรรมและศาสนา ต่อจากนั้นเป็นต้นมา จากอิทธิพลของภาพยนตร์ตลกของอเมริกาที่ด้อยในเชิงศิลปะ ฟุจิโอะ อะกาชิเกะ จึงได้เริ่มเขียนการ์ตูนช่องลงเป็นตอน ๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ชื่อ "มังกาแอคชั่น" (Manga Action) ในปี ค.ศ. 1960 คาซุโยชิ โทริอิ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "โตอิเรได้ ทาคาเซะ" (ศาสตราจารย์ ห่องน้ำ) ในหนังสือการ์ตูน

"โซเนนจิมท์" เป็นเรื่องของนักวิทยาศาสตร์ ซึ่งทำงานในห้องทดลองที่มีรูปร่างเหมือนห้องน้ำ
ในปีเดียวกัน มิทสึโตะชิ พูรูย่า ได้เขียนเรื่อง "ซาเรนชิคาสุเอ็ง" (โรงเรียนที่ไม่จะอายุ)
เป็นเรื่องเกี่ยวกับความลามกบัดสี ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน

ในปี ค.ศ. 1974 อาจกล่าวได้ว่าจริยธรรมในการเขียนการ์ตูนสำหรับเด็กที่มีมา
แต่เก่าก่อนได้ถูกละเลยจากบรรดานักเขียนเป็นอย่างมาก อันที่จริงแล้วฉากเกี่ยวกับความ
รุนแรง เช่น ฉากเกี่ยวกับขามูโรรุ่นเยาว์ ที่ฆ่าตัดหัวฝ่ายตรงข้ามนั้น ปรากฏตั้งแต่ช่วงต้นของปี
ค.ศ. 1920 แล้ว แต่การวาดในยุคนี้ ไม่ได้แสดงให้เห็นเลือดแต่อย่างใด ในช่วงปี ค.ศ.
1960 นักเขียนที่ทำงานกับตลาดหนังสือเช่า (Pay-library Market) ได้เป็นผู้ให้กำเนิดการ
วาดภาพรุนแรงที่เหมือนจริงขึ้น จากการที่ได้รับความนิยมน้อย และไม่เป็นที่รู้จักของผู้อ่าน จึง
เขียนเรื่องที่ละเลยศีลธรรมและจินตนาการต่าง ๆ เกี่ยวกับความรุนแรง เช่นการเขียนเลือดลงไป
เพื่อให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น การ์ตูนเรื่อง "นินจา นูเกอิโซ" (ค.ศ. 1959-1962) ของ
เซมเบ้ ชิราโตะ เป็นเรื่องที่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่ามีฉากรุนแรงมาก เช่นแสดงให้เห็นดวงตา
ที่ทะลุเบ้าออกมา สिरณะที่หมุนได้ และเลือดที่พุ่งกระฉูด เป็นต้น เมื่อตลาดหนังสือเช่าซบเซาลง
ในช่วงทศวรรษที่ 60 นักเขียนที่เขียนเรื่องลักษณะดังกล่าวได้ย้ายมาเขียนลงในหนังสือการ์ตูน
รายสัปดาห์และรายเดือน และยังคงเขียนภาพที่แสดงความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้งเช่นเดิม ผลก็คือ
ลักษณะที่เลือดพุ่งกระจายกลายเป็นภาพธรรมดาที่พบในหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชายไป

สำหรับการควบคุมทางกฎหมายและทางสังคมนั้น ประมาณ ปี ค.ศ. 1955 มีการ
รณรงค์ให้เลิกอ่านหนังสือภาพลามกปราศจาก และมีการเผาหนังสือดังกล่าวด้วย อย่างไรก็ตาม
มีผู้อ่านบางส่วนแอบอ่านอยู่ ในปี ค.ศ. 1963 กลุ่มตัวแทนของหนังสือการ์ตูน และสำนักพิมพ์
การ์ตูนได้ให้คำปฏิญาณว่าจะสร้างสรรค์การ์ตูนสำหรับเด็กอย่างมีจริยธรรม และมีจิตสำนึกของ
นักเขียนที่ดีมากขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1979 มีนักการศึกษาชื่อ มิทสึโอะ มัทสึชิวาว่า ได้เขียน
หนังสือชื่อ "นิฮงจิน โนะ อะตามะโอะ คามาเมะ นิ ชิคา มังกา เกกิกา" (การ์ตูนที่ทำให้สภาพ
จิตใจของคนที่อ่านต้องย่าแย่ลง) ซึ่งไม่เน้นเฉพาะผลที่เกิดขึ้นกับเด็กเท่านั้นแต่รวมไปถึงผู้ใหญ่ด้วย

ระบบตรวจตรา สิ่งห้าม (Censorship) ซึ่งมีบัญญัติในรัฐธรรมนูญของญี่ปุ่นนั้น ในบทที่
175 ระบุว่าถือเป็นการผิดกฎหมายในการจำหน่าย ขาย จัดแสดงภาพพิมพ์ลามก หวาดเสียว
ซึ่งมุ่งบังคับใช้สำหรับหนังสือลามกของผู้ใหญ่เป็นสำคัญ ส่วนในระดับจังหวัดจะมี "คณะกรรมการ

บ๊องกันผู้เยาว์” คอยตรวจตราหนังสือการ์ตูนอย่างกว้าง ๆ หากพบว่าล่อแหลมและอาจเป็นอันตรายต่อเด็ก จะทำการรณรงค์และแจ้ง เรื่องไปยังสถานีตำรวจท้องถิ่น ซึ่งทางตำรวจจะส่งคำร้องไปยังผู้พิมพ์ และจะบังคับลงโทษด้วยกฎหมายของท้องถิ่น มีผลทำให้ยอดขายลดลงได้

การควบคุมหนังสือการ์ตูนที่ได้ผลมากที่สุด น่าจะเป็น “ตลาดหนังสือ” (Market place) ซึ่งมีแยกย่อยออกไปหลายกลุ่ม ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนมีแนวโน้มที่จะเสาะหาแนวเรื่องระดับความรุนแรง ความก้าวร้าว และเรื่องเพศ เท่าที่คนอ่านจะรับได้ ซึ่งต้องมีการลองผิดลองถูก และมีการทดสอบรสนิยมผู้อ่านที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา อันที่จริงนักเขียนการ์ตูนและสำนักพิมพ์ได้เคยผ่านประสบการณ์อันยาวนาน เกี่ยวกับการถูกสั่งปิดหนังสือ ตั้งแต่สมัยโซกุใน ช่วงยุคศักดินา และระหว่างสงครามโลกครั้งที่สองโดยนักการทหาร นอกจากนี้ในช่วงหลังสงครามโลกก็ยังถูกตรวจตราอย่าง เข้มงวดโดยสหรัฐอเมริกาก็ด้วย ส่วนการวาดภาพแสดงความรุนแรงให้เห็นเลือดและการตายอย่างโจ่งแจ้งนั้น อาจถือได้ว่าเป็นเรื่องธรรมดาซึ่งเกิดขึ้นเมื่อหลายร้อยปีมาแล้ว ตัวอย่างเช่นฉากในละครคาบูกิ และภาพลามกอนาจารนั้นก็พบในภาพพิมพ์จากแม่แบบที่แกะด้วยไม้ ในระหว่างศตวรรษที่ 18 และ 19 เป็นจำนวนมาก อาจเป็นได้ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนนั้น เป็นสิ่งที่ชดเชยในสังคมที่สงบและปราศจากความรุนแรงอย่างญี่ปุ่น รัฐธรรมนูญญี่ปุ่นนั้นไม่อนุญาตให้มีสงครามและมีการควบคุมการใช้อาวุธปืนอย่างเข้มงวด นอกจากนี้อัตราการเกิดอาชญากรรมซึ่งรวมไปถึงอาชญากรรมทางเพศพบน้อยมาก เมื่อเด็กผู้ชายในกรุงโตเกียวอ่านการ์ตูนที่เกี่ยวกับความรุนแรงนั้น เป็นสิ่งที่ยากมากที่จะทำให้เลียนแบบในสภาวะแวดล้อมดังกล่าวซึ่งแตกต่างจากเด็กในกรุงนิวยอร์กในกรณีเดียวกัน

การ์ตูนลามกในญี่ปุ่นนั้น ส่วนใหญ่จะออกเป็นรายเดือนโดยเฉลี่ย 70-100 ชื่อ (Title) ที่เน้นในเรื่องนี้โดยเฉพาะ แต่ละฉบับจะประกอบด้วยการ์ตูนที่ลงเป็นตอน ๆ 6-7 เรื่อง ส่วนใหญ่เป็นจินตนาการเกี่ยวกับ เรื่องเพศของผู้ชายญี่ปุ่น และมีโอกาสเป็นจริงได้น้อย เช่นการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กนักเรียนชั้นมัธยม หรือภรรยาของเพื่อนบ้าน นักเขียนมักเป็นผู้ชาย สำนักพิมพ์ส่วนใหญ่จะพยายาม เลี่ยงการถูกสั่งปิดหนังสือให้มากที่สุดเท่าที่กฎหมายจะเอื้ออำนวยและ ปิดช่องโหว่ให้เมื่อมีการตีคดีกฎหมาย เกิดขึ้นกรมตำรวจจะแจ้งให้บรรณาธิการไปพบที่สถานีตำรวจ ถ้าบรรณาธิการยอมรับผิดและสัญญาว่าจะไม่ประพฤติน้ำอีกจะมีการลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน และเรื่องนั้นก็จบไป มีข้อยกเว้นอยู่ข้างคือถ้าหาก เป็นกรณีที่รุนแรงมากหนังสือหรือนิตยสารฉบับนั้นจะ ถูกปิดกิจการทันที กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนประเภทนี้มัก เป็นชายวัยกลางคนที่ไม่มีความสุขกับชีวิตสมรส กรรมกร

และนักเรียนชายโรงเรียนมัธยม ซึ่งอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Schodt 1984: 120-137)

อุตสาหกรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น

ในปี ค.ศ. 1980 ยอดขายของหนังสือการ์ตูนและการ์ตูนเรื่องรวมเล่ม มีมูลค่ารวมกันทั้งหมดประมาณ 224 พันล้านเยน หรือ 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐอเมริกา ซึ่งตัวเลขดังกล่าว ยังไม่ได้รวมการนำเรื่องในหนังสือการ์ตูนไปทำเป็นการ์ตูนทางโทรทัศน์ ของเล่น โปสเตอร์ พวงกุญแจ สติกเกอร์ และอื่น ๆ อีกมาก

นักเขียนการ์ตูน

ในญี่ปุ่นนั้นนักเขียนการ์ตูนจะทำงานอย่างอิสระไม่ขึ้นกับใคร มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการวางแผนคิดและเนื้อหาของเรื่อง คนเขียนการ์ตูนจะมีฐานะร่ำรวยและมีชื่อเสียงมาก ส่วนใหญ่จะเขียนการ์ตูน 5-6 เรื่องในเวลาเดียวกันส่งไปยังหนังสือการ์ตูนต่างฉบับกัน ทำให้บางครั้งค่อนข้างถูกละทุกเมื่อถึงกำหนดส่งเรื่องแต่ละตอน นักเขียนการ์ตูนบางคนวาดการ์ตูนมากกว่า 500 หน้า ภายในหนึ่งเดือน ซึ่งลักษณะการวาดที่เรียบง่ายนั้นช่วยได้มาก นอกจากนี้ยังมีผู้ช่วยซึ่งคอยช่วยเหลือในการวาดรายละเอียดพื้นข้างหลังภาพ (Background) อีกด้วย

มีหนุ่มสาวหน้าใหม่เป็นจำนวนมากที่ต้องการเข้ามาทำงานในวงการการ์ตูน นักเขียนหน้าใหม่ที่เขียนการ์ตูนสำหรับเด็กชาย สามารถทำเงินได้ 50,000 ดอลลาร์ต่อปี โดยสำนักพิมพ์จะจ่ายเงินให้คิดเป็นเงิน ตั้งแต่ 15-250 ดอลลาร์ต่อหน้า ขึ้นอยู่กับสถานภาพของนักเขียนการ์ตูน แต่ปกติจะเท่ากันระหว่างหญิงและชาย นอกจากนี้นักเขียนจะได้เงินเพิ่มอีก 10% จากการรวมเล่ม ค่าลิขสิทธิ์ของตัวการ์ตูนในการนำไปทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ และการจำหน่ายสินค้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวการ์ตูนอีกด้วย ในปี ค.ศ. 1978 ซินจิ มิซึชิม่า สามารถทำเงินได้ประมาณ 1.3 ล้านดอลลาร์ จากการการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาเบสบอล ชื่อ "โดกาเบน" ซึ่งทำให้เขาคิดอันดับ ผู้ทำรายได้สูงสุดคนหนึ่งของประเทศในปีนั้น 3 ปีต่อมาฟูจิโอะ ฟูจิโกะ นักเขียนการ์ตูนคู่หู สามารถทำเงินได้ในปี ค.ศ. 1980 สูงเกือบ 1.7 ล้านดอลลาร์จากความสำเร็จในการ์ตูนเกี่ยวกับแมวหุ่นยนต์ชื่อ "โคราเอมอน" และในปี ค.ศ. 1981 อากิระ โทริยาม่า อายุ 27 ปี ได้ทำลายสถิติของนักเขียนการ์ตูนทั้งหมด เขามีรายได้มากกว่า 2.4 ล้านดอลลาร์จากการ์ตูนเรื่อง "ดอกเตอร์สลัมป์" (ดอกเตอร์สลัมป์กับหนูน้อยอะระเร่)

มีนักเขียนการ์ตูนน้อยมากที่จบจากโรงเรียนสอนศิลปะโดยตรงและมีจำนวนมากที่ไม่จบโรงเรียนมัธยม การคิดเนื้อหาโดยย่อของการ์ตูนเรื่องหนึ่ง ๆ นั้นนักเขียนการ์ตูนส่วนมากจะพยายามอ่านหนังสือหรือดูภาพยนตร์ให้มากที่สุด เพื่อที่จะเกิดแรงบันดาลใจนำมาประยุกต์กับความคิดสร้างสรรค์ของตน ผูกเป็นเรื่องการ์ตูนขึ้น แต่บางคนก็มีวิธีการเฉพาะของตนซึ่งแตกต่างกันไป

ทาคาโอะ โชไต ผู้เขียนการ์ตูนเรื่อง "ไกลโก้ 13" ได้ตั้งบริษัทรับเขียนการ์ตูนขึ้น มีพนักงานจำนวน 15 คน ที่ทำงานประจำ และอีก 8 คน มีหน้าที่หาแนวเนื้อหาของเรื่องการ์ตูนโดยเฉพาะ เมื่อมีงานจากสำนักพิมพ์สั่งเข้ามาจะมีการทำงานเป็นทีม มีการอภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่จะทำ และลักษณะภาพประกอบ เรื่องที่จะวาด บริษัทมีห้องสมุดสำหรับเก็บหนังสืออ้างอิงและรูปถ่ายต่าง ๆ จากนักถ่ายรูปมืออาชีพเพื่อนำมาช่วยเสริมการคิดและเขียนภาพให้สมบูรณ์ โชไต จะร่างด้วยดินสอที่ใบหน้าของตัวละครที่สำคัญ ส่วนเพื่อนร่วมงานจะช่วยวาดรายละเอียดต่าง ๆ ที่เหลือ

นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่มีผู้จัดการซึ่งทำหน้าที่ติดต่อในด้านธุรกิจกับสำนักพิมพ์ ตัวนักเขียนการ์ตูนจะอุทิศเวลาให้กับการสร้างสรรค์เรื่องแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

สำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูน

ในปี ค.ศ. 1980 มีสำนักพิมพ์ประมาณ 60 แห่ง พิมพ์หนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ รายบิษั และรายเดือน และเกือบ 30 สำนักพิมพ์ พิมพ์การ์ตูนรวมเล่มจำหน่ายด้วย สำนักพิมพ์ใหญ่ ๆ ได้แก่ "โคดังซา", "โชกุกัง" ผูกขาดการพิมพ์หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ที่มียอดจำหน่ายสูง

สำนักพิมพ์ "โคดังซา" ออกหนังสือการ์ตูน จำนวน 12 ชื่อ (Title) และรวมหนังสือการ์ตูนเรื่อง เป็นเล่มประมาณ 20-30 เล่มต่อเดือน มีกองบรรณาธิการจำนวน 20 คน ต่อหนังสือการ์ตูนแต่ละชื่อ (Title) ทำหน้าที่ตรวจสอบพิสูจน์อักษร ตรวจสอบการจัดรูปหน้า วางแผนการตลาด จัดการเกี่ยวกับโฆษณา เลือกรูปแบบและประเภทของเรื่องที่เหมาะสม เลือกนักเขียนการ์ตูน ฯลฯ

เมื่อการจัดองค์ประกอบหน้าของหนังสือการ์ตูนสมบูรณ์ (รวมทั้งโฆษณา) ต้นฉบับจะถูกส่งไปยังบริษัทย่อยในเครือเพื่อทำการพิมพ์ ซึ่งศูนย์กลางการพิมพ์อยู่ในโตเกียว จากนั้นใช้รถบรรทุกขนส่งเพื่อทำการเย็บเล่ม แล้วส่งไปยังโกดังเก็บสินค้า รอการจำหน่ายต่อไป การกระจายของ

หนังสือการ์ตูนไม่หยุดอยู่เพียงเฉพาะร้านขายหนังสือการ์ตูนเท่านั้น แต่ยังส่งไปถึงร้านเล็ก ๆ ตามสถานีรถไฟ ตู้หยอดเหรียญซื้อหนังสือการ์ตูนอัตโนมัติในเขตชุมชนซึ่งเปิดบริการ 24 ชั่วโมง ร้านขายไอศกรีมและขนมปัง ร้านขายลูกกวาด ร้านขายผักและผลไม้ ร้านขายเครื่องเขียน ทั่วประเทศ และยังถูกส่งทางเครื่องบินไปยังที่อื่น ๆ ทั่วโลก

หนังสือการ์ตูน "ไซเนนจิมป์" นั้นในเดือนมกราคม ค.ศ. 1981 มียอดพิมพ์ถึง 3.2 ล้านเล่มต่อสัปดาห์ หนังสือการ์ตูนดังกล่าวเล่มหนึ่ง ๆ หนาประมาณ 1 นิ้ว เมื่อนำมาต่อกันขึ้นเป็นชั้นให้สูงขึ้นไป จะทำให้เกิดความสูงจากพื้นดินถึง 50 ไมล์ (80 กม.) ซึ่งจำหน่ายได้เกือบทั้งหมด

กำไรจากการจำหน่ายหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนชื่อ "ไซเนนจิมป์" ซึ่งออกเป็นรายสัปดาห์มียอดจำหน่ายประมาณ 3 ล้านเล่ม ด้วยความหนา 300 หน้าต่อเล่ม มีอัตราการผลิตกลับมากินยังสำนักพิมพ์ต่ำเพียง 5-10% (เมื่อเทียบกับหนังสืออื่น ๆ มีอัตราดังกล่าวประมาณ 20%) จากการแข่งขันในตลาดหนังสือการ์ตูนที่สูงทำให้ราคาของหนังสือการ์ตูนต่ำมาก (ประมาณ 30 บาท)

ลักษณะปกติที่เกิดขึ้นกับการ์ตูนเรื่องที่ประสบความสำเร็จคือ แรกเริ่มจะตีพิมพ์เป็นตอนในหนังสือการ์ตูนก่อน จากนั้นนำมารวมเป็นเล่มซึ่งส่วนใหญ่จะหลายเล่มจบ ต่อมาจะถูกนำไปเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นตอน ๆ และถ้ายังได้รับความนิยมจะทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฉายในโรงภาพยนตร์ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ที่ได้รับความนิยมเมื่อไม่นานมานี้คือเรื่อง "แคนดี้ แคนดี้" ซึ่งเริ่มลงตีพิมพ์เป็นครั้งแรก เป็นตอน ๆ ในปี ค.ศ. 1975 ในหนังสือการ์ตูน "นากาโยชิ" ต่อมาถูกทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังได้รับคำลิขสิทธิ์จากการผลิตของเล่น เครื่องเขียน เสื้อผ้า แผ่นเสียง และลูกกวาด ฯลฯ รวมทั้งหมดเป็นมูลค่า 650 ล้านดอลลาร์

ก้าวใหม่ที่น่าสนใจ สำหรับอุตสาหกรรมการ์ตูนก็คือ สำนักพิมพ์ใหญ่ ๆ เริ่มจับตามองบริษัท "โคดิงซา" ที่เป็นคู่แข่ง ซึ่งกำลังผลิตการ์ตูนรูปแบบใหม่ออกจำหน่ายคือ "อะนิเมะ โคมิคคูลู" (การ์ตูนจากแผ่นฟิล์มภาพยนตร์) เป็นการ์ตูนเรื่องรวมเล่มและใช้ภาพสีประกอบ ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้วาดจากเรื่องการ์ตูนดั้งเดิม แต่มาจากภาพที่พิมพ์ออกมาจากฟิล์มภาพยนตร์การ์ตูน ฟิล์มแต่ละช่องจะถูกนำออกมาคัดเลือกและนำมาขยายให้ใหญ่ขึ้น นำมาพิมพ์ แล้วจัดรูปแบบหน้า (Lay out) ลงในหนังสือ สำหรับคำสนทนาจะเขียนภายในวงกลมรูปบอลูนที่วาดใส่ลงไป ราคาของหนังสือการ์ตูนประเภทนี้มีราคาแพงกว่าหนังสือการ์ตูนธรรมดาถึงสองเท่า เป็นการปิดช่องว่างระหว่างหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (Schodt 1984: 138-147)

อ่านเท่านั้น ผู้ใหญ่จะอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่า หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง รูปแบบการ
 คำเนิน เรื่องของนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กมีการพัฒนามากขึ้น เด็ก ๆ รุ่นใหม่ซึ่งเติบโตขึ้น
 ปฏิเสธที่จะเลิกอ่านการ์ตูน และผู้ใหญ่ก็หันมาอ่านการ์ตูนที่ผลิตขึ้นสำหรับเด็ก ในยุคแรกนั้นกลุ่ม
 เป้าหมายของหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นเป็นเด็กอายุประมาณ 10-11 ปี แต่ปัจจุบันผู้อ่านมีตั้งแต่เด็ก
 จนถึงวัยกลางคน รูปแบบความต้องการการอ่านการ์ตูนที่เปลี่ยนไปนี้ กระตุ้นให้เกิดการผลิตการ์ตูน
 สำหรับผู้ใหญ่ขึ้น ในปีเดียวกันมีการพิมพ์หนังสือการ์ตูนมากกว่า 1,000 ล้านเล่ม แต่ละเล่ม
 คาดหมายว่าจะมีการอ่านหมุนเวียน ภายในกลุ่มเพื่อนฝูง หรือการส่งต่อให้อ่าน ในอัตรา 1 เล่ม
 ต่อ 10 คน

จากการสำรวจของสำนักพิมพ์การ์ตูน "โคดิงซา" พบว่า ในการอ่านหนังสือการ์ตูนให้จบ
 320 หน้า นั้น ผู้อ่านจะใช้เวลา 20 นาที หรือประมาณ 16 หน้า/นาที หรือ 3.75 วินาที/หน้า
 ซึ่งเป็นการใช้เวลาในการอ่านค่อนข้างน้อย สาเหตุประการหนึ่งคือ ทักษะในการอ่านของคนญี่ปุ่น
 เอง อีกประการหนึ่งก็คือ การจัดหน้าของหนังสือการ์ตูน (Lay out) นั้นมีความต่อเนื่องกันเป็น
 อย่างดี มีการใช้ภาพประกอบขนาดใหญ่ และเทคนิคของภาพยนตร์เข้ามาช่วย เช่นการวาดภาพให้
 ดูเคลื่อนไหวเข้าไปหรือไกลออกมา การใช้ภาพที่เกือบจะเหมือนกันหลาย ๆ ภาพ เพื่อแสดงการ
 เคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง มีการ์ตูนหลาย ๆ เรื่องที่สามารถสื่อความหมายของเรื่องได้โดยใช้ภาพ
 เพียงอย่างเดียวเท่านั้น นอกจากนี้ตัวหนังสือที่ใช้บรรยาย จะมีข้อความง่าย ๆ กระชับรัดอีกด้วย
 การต่อสู้กันด้วยดาบบางครั้งใช้จำนวนหน้าติดต่อกันถึง 30 หน้า โดยมีเพียงเสียงประกอบ คือเสียง
 ใบมีดกระทบกันเท่านั้น

นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนใหญ่จะนิยมวาดรายละเอียดคนใบหน้า ซึ่งแสดงให้เห็นถึง
 อารมณ์หรือสถานการณ์ในขณะนั้น แต่ไม่นิยมที่จะเขียนพื้นภาพข้างหลังให้ละเอียดชัดเจน เหมือน
 นักเขียนการ์ตูนประเทศแถบตะวันตก และลักษณะเฉพาะของภาษาญี่ปุ่นก็ช่วยเอื้อต่อการอ่านได้
 อย่างรวดเร็วด้วย การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นอ่านจากข้างหลังมาข้างหน้า เรียงช่องการ์ตูนจากขวาไปซ้าย
 ส่วนบทสนทนานั้นอยู่ในวงกลมรูปบอลูน ซึ่งจะอ่านจากข้างบนลงข้างล่าง และจากขวาไปซ้าย
 สำหรับเสียงประกอบเรื่องสามารถเขียนบริเวณใดก็ได้ของภาพ ภาษาญี่ปุ่นมีระบบการเขียนที่
 แตกต่างกันถึง 4 ระบบ คือ ตัวอักษรที่นำมาจากประเทศจีน (อักษรคันจิ) อักษรฮิรากาณะ
 อักษรคาตากาณะ และอักษรโรมัน เวลาเขียนนั้นโดยปกติคนญี่ปุ่นจะใช้อักษรเหล่านี้ปนกันไป
 สำหรับนักเขียนการ์ตูนมักจะเลือกใช้อักษรที่มีระบบต่างกันนี้ เพื่อแสดงถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันใน

ขณะนั้นของเรื่อง ตัวอย่างเช่น เมื่อมีคนจีนปรากฏขึ้นในเรื่อง คำพูดของตัวละครตัวนี้จะมีรูปแบบ แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นคนจีน โดยใช้ตัวอักษรคันจิ ถ้ามีคนตะวันตกปรากฏในเรื่องคำพูดของเขา ก็จะเขียนในแนวนอน ในอักษรคาตากานะ หรือบางครั้งถ้าเป็นคำสั้น ๆ ง่าย ๆ อาจจะเขียนภาษาอังกฤษลงไปเลยก็ได้ เสียงประกอบปกติจะใช้อักษรคาตากานะ แต่ถ้าเป็นเสียงประกอบที่ค่อนข้างจะนุ่มนวลจะใช้อักษรฮิราทานะ ลักษณะการอ่านนั้น ผู้อ่านชาวญี่ปุ่นมักใช้สายคาบองกวาดผ่านไปแต่ละหน้า มากกว่าจะเก็บรายละเอียดส่วนปลีกย่อย ซึ่งตรงกันข้ามกับการ์ตูนของอเมริกา ผู้อ่านชาวอเมริกันจะอ่านอย่างช้า ๆ เพราะมีคำอธิบายภาพและเรื่องมากกว่า และมีรายละเอียดของภาพมากกว่า

ผู้อ่านที่เป็นเด็กในญี่ปุ่นนั้นอ่านหนังสือการ์ตูนด้วยเหตุผลเดียวกับเด็กอื่น ๆ ทั่วโลก คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่สำหรับเด็กโต วัยรุ่น และผู้ใหญ่ การ์ตูนนั้นอ่านได้ง่าย และอ่านได้เร็วกว่านวนิยาย พกไปไหนมาไหนได้สะดวกกว่าโทรทัศน์ และเป็นแหล่งที่ก่อให้เกิดความบันเทิง ในสังคมที่มีระเบียบวินัยเข้มงวดเช่นสังคมญี่ปุ่น การ์ตูนช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้เป็นอย่างดี

ในปี ค.ศ. 1979 สำนักนายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น ได้สำรวจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กอายุ 10-15 ปี ของชาติต่าง ๆ กัน พบว่าเด็กอเมริกันมีเวลาว่างมากเป็นสองเท่าของเด็กญี่ปุ่น และใช้เวลาดังกล่าวในการเล่นนอกร้านมากเป็นสองเท่าด้วย เด็กญี่ปุ่นจำนวนมากกว่าเกือบ 3 เท่าของเด็กอเมริกันชอบอ่านหนังสือการ์ตูนในเวลาว่างมากกว่าทำอย่างอื่น เหตุผลที่สำคัญคือ ประเทศญี่ปุ่นมีประชากรหนาแน่นมาก และมีพื้นที่สนามเด็กเล่นเหลือน้อยมากสำหรับเด็กในเมืองหลวง นอกจากนี้ ระบบการศึกษาของญี่ปุ่นนั้นเด็กต้องเรียนหนักมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเตรียมตัวสำหรับการสอบ ดังนั้นหลังจากการเรียนแล้วการอ่านการ์ตูนจะช่วยให้เด็กได้หลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความเพ้อฝัน ซึ่งใช้สมาธิน้อยกว่าการอ่านนวนิยาย และการอ่านหนังสือการ์ตูนภายใน 10 นาที ได้รับอรรถรสทางภาพและการดำเนินเรื่องรวดเร็วกว่าการใช้เวลา 10 นาทีเท่ากันในการดูละครซึ่งมีความยาวตอนละ 1 ชั่วโมงทางโทรทัศน์ นอกจากนี้การอ่านการ์ตูนเป็นกิจกรรมที่ใช้ความเจียมเพียงลำพัง ไม่รบกวนคนข้างเคียงอีกด้วย (Schoetz 1984: 12-27)

คนญี่ปุ่นพบว่าการใช้การ์ตูนสามารถช่วยเอื้อให้เกิดการส่งข่าวสารที่นุ่มนวลและมีประสิทธิภาพ จึงมีการใช้ภาพการ์ตูนอย่างแพร่หลายทั่วไป เช่น บ้ายตามท้องถนน แผนที่ คู่มือต่าง ๆ หรือ

แม้แต่สมุดโทรศัพท์ คนญี่ปุ่นมีการหัดถือพู่กันและเขียนตัวหนังสือจีนตั้งแต่ยังเด็ก เมื่ออยู่โรงเรียนมัธยมก็มีสโมสรทำกิจกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน โดยให้มีการลองผลิตหนังสือการ์ตูนเอง สำหรับผู้ใหญ่มีสโมสรการ์ตูนเช่นกันในระดับมหาวิทยาลัย ในปี ค.ศ. 1973 ประมาณกันว่ามีสำนักพิมพ์การ์ตูนสมัครเล่นกว่า 4,000 แห่ง ได้กำเนิดขึ้นและทดลองส่งขาย เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ภายในวงการการ์ตูนนั้น นักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ยังคงวนเวียนสลับเปลี่ยนกันเข้ามาอยู่เสมอ ๆ และสำนักพิมพ์ต่างต้องแข่งขันกันเพื่อได้มาซึ่งส่วนแบ่งของตลาด (Market Share) ให้มากที่สุด ดังนั้นเมื่อการ์ตูนเรื่องในหนังสือการ์ตูนฉบับหนึ่งประสบความสำเร็จ แทบทุกฉบับจะเลียนแบบแนวเรื่องดังกล่าว และยังมีแนวการวาดที่คล้ายคลึงกันมากด้วย ผู้อ่านจึงเริ่มเบื่อนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ก็ประสบปัญหาที่ไม่สามารถมีแนวการเขียนที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองได้ หลังจากยอดขายของหนังสือการ์ตูนที่เพิ่มขึ้นตลอดมาเป็นเวลานาน 10 ปี ในปี ค.ศ. 1981 ยอดขายของการ์ตูนทั้งหมดลดลง 0.4% การ์ตูนในญี่ปุ่น อาจจะต้องถึงจุดที่เรียกว่า "อึมครึม" ก็เป็นไปได้

ผลข้างเคียงของความนิยมในการ์ตูนเรื่อง คือ การลดปริมาณของการ์ตูนช่องเดียวจบหรือการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีทางการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสาร พื้นที่ดังกล่าวในบางฉบับหายไป และนักเขียนการ์ตูนแนวดังกล่าวหลายคนหันมาเขียนการ์ตูนเรื่องแทน

จากการที่มีนักการศึกษาหลายท่านวิพากษ์วิจารณ์ผลเสียของการ์ตูนที่อาจเกิดขึ้นได้ในแง่ของการทำให้เด็กเสียการเรียน และการได้รับการถ่ายทอดแนวคิดต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม ทำให้กลุ่มผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนมีความตื่นตัวที่จะพัฒนาภาพพจน์ของหนังสือการ์ตูนให้ดีขึ้น หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่มียอดขายสูงเล่มหนึ่งได้แทรกเกร็ดความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และสุขภาพอนามัยลงในพื้นที่ตอนท้ายของทุกหน้า ซึ่งเกร็ดความรู้เหล่านี้ไม่เกี่ยวกับเรื่องการ์ตูนคอนบนของหน้าเดียวกันแต่อย่างใด นักเขียนบางคนเมื่อเขียนเรื่องที่ยาวประวัติศาสตร์ จะอ้างที่มาของหนังสืออ้างอิงด้วย นอกจากนี้มีการส่งเสริมการผลิตหนังสือการ์ตูนเพื่อการศึกษา ได้แก่การสอนวิธีการทำการบ้านวิชาคณิตศาสตร์ วิธีอ่านหนังสือให้มีประสิทธิภาพ บทเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ฯลฯ

การที่การ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นสินค้าชนิดหนึ่งออกขายทั่วโลก เช่นเดียวกับการ์ตูนซูเปอร์แมนของอเมริกา ซึ่งส่งออกขายมากกว่า 45 ประเทศ นั้น มีปัจจัยที่ต้องพิจารณาหลายประการ ประการหนึ่งก็คือ การพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในภาษาอื่น ๆ เกือบทุกภาษา การจัดทำหน้าจะต้องมี

การวาดใหม่ เพื่อที่จะสามารถอ่านได้จากซ้ายไปขวา และวงกลมรูปบอลูนจะต้องถูก เปลี่ยนให้ บรรจุข้อความในแนวนอนได้พอดี (บางครั้งตัวอักษรญี่ปุ่น เขียนแนวตั้ง) และหนังสือการ์ตูนหลายเล่ม ที่มีคุณค่าต่อการนำมาแปลนั้น มีความยาวมากกว่า 1,000 หน้าขึ้นไป นอกจากนี้หนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นจำนวนมาก มีเรื่องราวซึ่งอาจจะไม่น่าสนใจสำหรับคนที่ไม่คุ้นเคยกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น เช่น เรื่องเกี่ยวกับการทำซูชิ (ข้าวห่อสาหร่ายญี่ปุ่น) หรือ เรื่องเกี่ยวกับการทำงานของคนในสำนักงาน (Salary Man) เป็นต้น การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการวาด ภาพบางภาพสื่อสัญลักษณ์เฉพาะซึ่งคนอ่านที่ไม่ใช่คนญี่ปุ่นอาจไม่เข้าใจ เช่น เมื่อมีวงกลมรูปบอลูนออกมาจากจมูกของตัวการ์ตูนแสดงว่าเขากำลังหลับและกรน และเมื่อตัวการ์ตูนผู้ชายมีเลือดกำเดา ออกจากจมูกในทันทีทันใด แสดงว่ากำลังมีความตื่นเต้นทางเพศ ผู้แปลการ์ตูนญี่ปุ่นจะต้องสื่อความหมายนี้ไปยังผู้อ่านให้ได้ ซึ่งบางครั้งเป็นงานที่ยาก

ในปี ค.ศ. 1965 มีการ์ตูนเรื่อง "แอสโตรบอย" (Astro Boy) ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูน "โกลด์คีย์" (Gold Key) ในสหรัฐอเมริกา น้อยคนที่จะทราบว่าการ์ตูนเรื่องนี้เขียนโดยคนญี่ปุ่น ชื่อ โอซามุ เทสึกะ การ์ตูนเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่น เรื่องแรกในปี ค.ศ. 1963 และลิขสิทธิ์จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ถูกส่งไปขายมากกว่า 20 ประเทศ การ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ของญี่ปุ่นที่ตีพิมพ์ในอเมริกาได้แก่เรื่อง "ฮาดาดชิ โนะ เจน" (เจนคนเท้าเปล่า) ของ เคอิจิ นากาซาว่า ซึ่งเขียนขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 70 เป็นเรื่องเกี่ยวกับผลของระเบิดปรมาณูที่เมืองฮิโรชิมา การ์ตูนเรื่องนี้ผู้อ่านในอเมริกาจำนวนมากวิจารณ์ว่ามีความยาวมาก เป็นภาพขาว-ดำ และมีฉากรุนแรงเกินไป ต่อมาในปี ค.ศ. 1983 มีการนำการ์ตูนเรื่องนี้มาปรับปรุงใหม่ ใช้ชื่อเรื่องว่า "ไอ ซอว์ อิท" (I Saw It) มีความยาว 50 หน้า และเป็นภาพสี นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นคนอื่น ๆ ที่มีผลงานลงในหนังสือการ์ตูนของอเมริกาได้แก่ อากิระ นาริตะ, บารอน โยชิโมโด้ และ ชิโนบุ คาเซ่ เป็นต้น ในปี ค.ศ. 1982 สำนักพิมพ์โตเกียว ได้ออกหนังสือการ์ตูนชื่อ "มังงา" (Manga) มีการเขียนและแปลเป็นภาษาอังกฤษ ส่งไปขายยังอเมริกา ซึ่งหากประสบความสำเร็จก็จะเป็นหนังสือการ์ตูนที่ออกรายสม่ำเสมอ แต่ปรากฏว่าฉากที่วาดยังมีความรุนแรงอยู่มาก

ในช่วงปี ค.ศ. 1978-1979 นั้น สำนักพิมพ์ Marvel ของอเมริกาได้พิมพ์การ์ตูนชื่อ "โชกุน วอร์ริเออร์ส" (Shogun Warriors) ในลักษณะของการ์ตูนเรื่องรวมเล่ม แนวเรื่องมาจากภาพยนตร์การ์ตูนเกี่ยวกับหุ่นยนต์ญี่ปุ่น ผลจากการ์ตูนเรื่องดังกล่าวทำให้หุ่นยนต์ของเล่น

ในเรื่องนี้ (ผลิตในประเทศญี่ปุ่น) ถูกส่งไปจำหน่ายยังอเมริกาเป็นมูลค่าถึง 75 ล้านดอลลาร์

นักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกาหลายคนยอมรับว่า ได้แนวคิดในการเขียนเรื่องมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นไม่เพียงมีอิทธิพลในอเมริกา แต่มีอิทธิพลในยุโรปด้วย การ์ตูนเรื่อง "แคนดี้ แคนดี้" ได้รับความสำเร็จอย่างงดงามในอิตาลี แม้ว่าต้นฉบับจากญี่ปุ่นจะจบไปแล้วก็ตาม แต่สำนักพิมพ์ในอิตาลีได้จ้างนักเขียนการ์ตูนท้องถิ่นให้วาดภาพในแบบของต้นฉบับเดิม และยึดเรื่องออกไป ในอิตาลีมีการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวน 109 เรื่องที่ตีพิมพ์โดยทำให้เป็นภาพสี เมื่อเทียบกับประเทศแถบอื่นทั่วโลก การ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในประเทศแถบเอเชียมากที่สุด ในประเทศที่มีวัฒนธรรมใกล้เคียงกับญี่ปุ่น เช่น ฮองกง ไต้หวัน และเกาหลีใต้ การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่ยอมรับได้โดยง่าย ภาษาของชาติเหล่านี้สามารถเขียนได้ในลักษณะเดียวกันกับภาษาญี่ปุ่น คือจากขวามาซ้าย จากบนลงล่าง จึงอาศัยการแปลแค่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น นอกจากนี้ปกหนังสือการ์ตูนในประเทศดังกล่าวก็เป็นภาพขาว-ดำ เช่นเดียวกับของญี่ปุ่น แต่เป็นที่น่าเสียดายสำหรับนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นที่หนังสือการ์ตูนแปลในประเทศแถบเอเชียส่วนใหญ่ ลักลอกแปลโดยมิได้เสียค่าลิขสิทธิ์แต่อย่างใด ในปี ค.ศ. 1980 การ์ตูนโทรทัศน์ของญี่ปุ่นเรื่อง "แอสโตร บอย" (Astro Boy) เป็นภาพยนตร์ทางโทรทัศน์เรื่องแรกที่ฉายในประเทศจีน ซึ่งต่อมาได้มีการพิมพ์หนังสือการ์ตูนเล่มดังกล่าวจำหน่ายด้วย

การ์ตูนญี่ปุ่นอาจมีความเด่นและดังไปทั่วโลก ก็ต่อเมื่อประสบความสำเร็จในการฝ่าฟันอุปสรรคในเรื่องความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก นอกจากนี้การ์ตูนเรื่องนั้นจะต้องมีแนวเนื้อหาหลัก ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับสากล นักเขียนชาวญี่ปุ่นอาจต้องทำงานร่วมกับชาวตะวันตกหรือมีแนวคิดสร้างสรรค์โดยมีจิตสำนึกถึงกลุ่มเป้าหมายชาวตะวันตกด้วย อย่างไรก็ตามภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น หนังสือภาพ วิดีโอเกม ของเล่นต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในหลาย ๆ ประเทศนั้นนับเป็นผลสืบเนื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาโดยตลอด แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้แพร่กระจายไปในระดับนานาชาติ (Schodt 1984: 148-256)

กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย

จุดกำเนิดของการ์ตูนญี่ปุ่นแปลเป็นภาษาไทย เริ่มขึ้นราว พ.ศ. 2504-2505 เป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์กำลังเริ่มได้รับความนิยม คือเรื่อง "เจ้าหนูปรมาณู" และ "เจ้าหนูลมกรด" มีผู้แปลและจัดทำออกมาเป็นการ์ตูนเพียงรายเดียวคือ "การ์ตูนเด็ก" โดย

ไพบุลย์ วาศรี ต่อมาเมื่อมีภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด "ยอดมนุษย์" ซึ่งเป็นเรื่องราวของหุ่นยนต์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่ฝ่ายอธรรมส่งเข้ามายึดครองโลกและเรื่องของมนุษย์แปลงผู้มีพลังฤทธิ์เหนือมนุษย์ธรรมดา เช่น "ไอ้มดแดง" เข้ามาฉายในประเทศไทย ปรากฏว่าได้รับความนิยมอย่างมาก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีวางจำหน่ายในร้านตัวแทนขายหนังสือภาษาญี่ปุ่น ถูกผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนหลายราย นำมาแปลและตีพิมพ์เป็นฉบับภาษาไทยโดยลบตัวหนังสือญี่ปุ่นออก เขียนตัวหนังสือภาษาไทยลงไปแทน และผู้ผลิตบางรายก็ใช้วิธีการวาดเลียนแบบต้นฉบับเดิม หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนมากตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องเดียวกับที่ฉายอยู่ทางโทรทัศน์ขณะนั้น จึงได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี เป็นเพราะผู้ชมทางโทรทัศน์ไม่จู้จี้กับการรอกอยชมสัปดาห์ละ 1 ครั้ง แม้ภาพในหนังสือการ์ตูนจะไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่อรรถรสด้วยความบันเทิงยังมีอยู่ครบครัน แนวทางของหนังสือการ์ตูนจึงเปลี่ยนไปเป็นการเสนอเรื่องประหลาด มหัศจรรย์ ทำลายล้าง ตามความนิยมดังกล่าว (จุลศักดิ์ อมรเวช 2526 ข : 31, 48 : แมงมุมสีม่วง 2525 : 7)

ช่วงนี้เองมีผู้ผลิตการ์ตูนแปลมาจากภาษาญี่ปุ่นหน้าใหม่เกิดขึ้น มีการใช้ระบบการพิมพ์ที่ทันสมัย รูปแบบการจัดทำเริ่มเปลี่ยนไปจากการวาดเลียนแบบต้นฉบับเดิม เป็นการแปลเพียงข้อความเพียงอย่างเดียว และถ่ายฟิล์มกลับซ้ายไปขวาเพื่อถ่ายต่อความเข้าใจของคนไทย เพราะคนญี่ปุ่นอ่านหนังสือจากขวามาซ้าย สำนักพิมพ์การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในขณะนั้นได้แก่ สำนักพิมพ์อุดมศึกษา มีการ์ตูน "คุณหนู" ซึ่งพิมพ์ 2 สี และสำนักพิมพ์ ศิริสาสน์ ซึ่งมีการจัดรูปแบบหน้าทันสมัยขึ้น ต่อมาทีมงานผู้จัดทำการ์ตูนชุดนี้ได้แยกตัวเองออกไปทำการ์ตูน "คอสมิก" ซึ่งการ์ตูน "คอสมิก" นี้เองที่เป็นต้นแบบของการวางรูปเล่มและการเขียนตัวหนังสือของนักทำการ์ตูนรุ่นหลัง ๆ ต่อมาจนถึงปัจจุบัน กลุ่มผู้อ่านเป้าหมายระยะแรกของหนังสือการ์ตูนเป็นเด็กเท่านั้น ต่อมาจึงมีการริเริ่มเสนอการ์ตูนสำหรับนักอ่านระดับวัยรุ่นขึ้น เป็นการ์ตูนประเภทโรแมนติก เพื่อฝัน โดยเจาะกลุ่มเป้าหมาย เฉพาะเด็กผู้หญิง เริ่มต้นด้วยเรื่อง "แคนดี้" มีขนาดรูปเล่มฉบับกระเป๋าคู่ด้วยพลาสติกจัดทำโดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ขายราคาเล่มละ 10 บาท ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก

จากความสำเร็จนี้เอง สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจจึงหันมาผลิตหนังสือการ์ตูนฉบับกระเป๋าคู่ในเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น จนกระทั่งถึงยุคของหนังสือการ์ตูนที่สามารถมีช่องว่างระหว่างเด็กเล็กกับวัยรุ่นได้ นั่นคือ หนังสือการ์ตูนชื่อ "โคราเอมอน"

การ์ตูนเรื่อง "ไตราเอมอน" ในประเทศไทย

การ์ตูนเรื่องไตราเอมอน ผลิตขึ้นในปี พ.ศ. 2512 โดยบริษัท โชกาคุกัง แต่งโดย ฟุจิโอะ ฟุจิโกะ ได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบันและยังมีการผลิตออกมาอย่างต่อเนื่องทั้งในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ซึ่งมีมากกว่า 680 ตอน (ตอนละ 10 นาที) มีการสร้างเป็นภาพยนตร์ฉายในโรงอย่างน้อย 3 เรื่อง สำหรับหนังสือการ์ตูนนั้นมีการจัดพิมพ์ตอนใหม่ ๆ ขึ้นเสมอ

สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นสำนักพิมพ์แห่งแรกที่นำเอาเรื่องไตราเอมอนมาทดลองพิมพ์ออกมาเป็นเล่ม เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2520 แต่ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรเพราะขณะนั้นผู้อ่านให้ความสนใจกับการ์ตูนเรื่องอื่นมากกว่า จนกระทั่งกลางปี พ.ศ. 2524 ได้มีการนำเอาการ์ตูนเรื่องนี้มาแปลทำเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องอีกครั้ง ประจวบกับความซบเซาของ "การ์ตูนเล่มละบาท" เมื่อการ์ตูนไตราเอมอนซึ่งมีเนื้อหาที่แปลกใหม่และสนุกสนานเข้ามาแทนที่ การ์ตูนเรื่องนี้จึงติดตลาดในเวลาอันรวดเร็ว นอกจากสำนักพิมพ์การ์ตูนรายใหญ่ เช่น สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และสำนักพิมพ์มิตรไมตรี ซึ่งได้นำเรื่องนี้มาพิมพ์แล้ว ยังมีสำนักพิมพ์อื่น ๆ อีก 7 แห่ง ที่พิมพ์เรื่องนี้จำหน่าย รวมทั้งหนังสือพิมพ์ไทยรัฐด้วย

ปี พ.ศ. 2525 เป็นช่วงปีที่การ์ตูนไตราเอมอนได้รับความนิยมสูงมากเป็นประวัติการณ์ สามารถสร้างกระแสเงินให้เกิดขึ้นกับธุรกิจประเภทต่าง ๆ นับตั้งแต่ธุรกิจหนังสือการ์ตูน ธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์และที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ธุรกิจเทป ของเด็กเล่น และการนำเอาสัญลักษณ์ของไตราเอมอนไปโฆษณาขายสินค้า (Merchandising) ทั้งหมดเป็นเงินไม่ต่ำกว่า 1 พันล้านบาท หรือประมาณ 100-150 ล้านบาทต่อเดือน (รายละเอียดเพิ่มเติม ดูที่ภาคผนวก ก)

ในช่วงปลายปีเดียวกัน แต่ละสำนักพิมพ์มียอดพิมพ์การ์ตูนเรื่องไตราเอมอนอยู่ระหว่าง 30,000-50,000 เล่ม ด้วยความหนาแน่นและร้อยหน้าเศษ มีการพิมพ์ออกมาแข่งกันถึงลำดับที่ 2 เล่ม ซึ่งต้นฉบับของผู้เขียนเดิมนั้นมีประมาณ 5,500 หน้า จะนำมาพิมพ์เป็นหนังสือรวมเล่มได้ไม่เกิน 50 เล่มเศษ แม้ว่าผู้แต่งชาวญี่ปุ่นจะเขียนตอนใหม่ ๆ ออกมาทุกเดือน ๆ ละ 10-12 ตอน (ตอนละประมาณ 10-12 หน้า) ก็จะสามารถนำมาทำหนังสือการ์ตูนได้เพียงเดือนละ 1 เล่ม นอกจากบรรดาสสำนักพิมพ์ต่าง ๆ นำต้นฉบับเก่ามาพิมพ์ซ้ำ ซึ่งทำได้จำกัด ความสำเร็จในการพิมพ์จึงค่อย ๆ ลดลง อย่างไรก็ตาม ขณะที่ยอดจำหน่ายการ์ตูนเรื่องนี้ยังสูงมากอยู่นั้น

สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจร่วมกับบริษัทโซโยภาพยนตร์ โดยสมโภชน์ แสงเดือนฉาย ได้สั่งการตูนเรื่องนี้เข้ามาฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง แต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากการเลือกโรงฉายที่ไม่เป็นที่นิยมของผู้ชมและขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีพอ ในเวลาไล่เลี่ยกัน สถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อสมท. ได้สั่งซื้อภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เข้ามาฉาย เป็นตอนสั้น ๆ ตอนละ 10 นาที ซึ่งปรากฏว่าต้องมีการจัดสรรเวลาสำหรับการโฆษณาให้กับบริษัทโฆษณาถึง 10 แห่ง ด้วยอัตราค่าโฆษณาที่สูงขึ้นจากเดิม 8,000 บาทต่อนาที เป็น 15,000 บาทต่อนาที (วารสารธุรกิจการเงิน 2525: 19-21)

ปัจจุบันการ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ยังมีพิมพ์ออกมาจำหน่ายนาน ๆ ครั้ง และยอดพิมพ์ลดลงจากเดิมเนื่องจากปัญหาเกี่ยวกับต้นฉบับดังกล่าวมาแล้ว และ "ความเบื่อ" ของหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ที่ผลิออกมาจำนวนมากเกินไปในยุคที่ผ่านมา การจำหน่ายจึงมักเป็นไปในลักษณะของการลดราคา นอกจากนี้การนำเอาเรื่องตอนเดิมที่เคยพิมพ์แล้ว มาพิมพ์ซ้ำร่วมกับเรื่องตอนใหม่ในเล่มเดียวกัน ทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย นักการตลาดบางท่านให้ความเห็นว่าปรากฏการณ์ทางการตลาดที่เกิดขึ้นกับการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนเป็นเรื่องของวงจรอายุของผลิตภัณฑ์ (Life Cycle of Product) อย่างไรก็ตาม การ์ตูนเรื่องนี้ก็ยังเป็นที่ประทับใจของผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนไทยอย่างที่ไม่มีการ์ตูนคู่แข่งเรื่องใดเทียบได้ (วารสารธุรกิจการเงิน 2525: 26-28 ; Bangkok Post 1987: 54)

สภาพปัจจุบันของหนังสือการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่น

รูปแบบหนังสือการ์ตูนที่พบมากในปัจจุบัน มีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นคือ ลงพิมพ์การ์ตูนเรื่องยาว (Story Comic) เป็นตอน ๆ ใน นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ แล้วนำมารวมเป็นหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องนั้น ๆ อีกครั้ง. ซึ่งหนังสือการ์ตูนรวมเฉพาะเรื่องนี้โดยทั่วไปมีประมาณ 15-25 เล่มจบแต่บางเรื่องยาวกว่า 40 เล่มจบ การ์ตูนเรื่อง "นักรักโลกมายา" พิมพ์โดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ นั้น แปลจากเรื่อง "หน้ากากแก้ว" ของ ชูชูเอะ มิอุชิ ลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนรายเดือนของญี่ปุ่น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2519 จนกระทั่งปัจจุบันยังไม่จบแม้จะมีการรวมเป็นชุดแล้วในญี่ปุ่นกว่า 32 เล่ม และถูกนำมารวมเป็นชุดโดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจกว่า 42 เล่มแล้ว ก็ตาม (ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์ 2530: 14) อีกรูปแบบหนึ่งก็คือ หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้นความยาวเล่มเดียวจบ ซึ่งมักเสนอเรื่องเกี่ยวกับความรักซาบซึ่งเป็นส่วนใหญ่

สำหรับนิตยสารการ์ตูนแปลที่ออก เป็นรายสัปดาห์นั้น นอกจากจะมีการ์ตูนเรื่องยาวลงพิมพ์ เป็นตอน ๆ มีทั้งหมด 4-5 เรื่องแล้ว มักมีหน้าคุยกับผู้อ่านและตอบจดหมาย ส่วนหน้าโฆษณา มีประมาณ 1-2 หน้า เป็นการโฆษณาหนังสือในเครือมากกว่าจะเป็นสินค้าอื่น ส่วนนิตยสารการ์ตูนรายเดือน มักมีความหนากว่า 200 หน้า มีคอลัมน์ต่าง ๆ เพิ่มขึ้น เช่นแบบทดสอบเกี่ยวกับเรื่องความรัก ฯลฯ นิตยสารการ์ตูนทั้ง 2 แนวนี้นี้ได้แก่ กิฟท์ ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ, "เลมอน" ของสำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพับลิชชิง, "ซีโร่" ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ, "ซีวังก์วิคส์" ของสำนักพิมพ์มิตรไมตรี ฯลฯ ซึ่งต่างก็มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะแตกต่างกันไป เช่น สำหรับเด็กชายที่ชอบอ่านเรื่องแนวมูวี่ แนววิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กหญิงที่ชอบอ่านเรื่องแนวความรัก เป็นต้น

หนังสือการ์ตูนเรื่องยาวและนิตยสารการ์ตูนหลายเล่ม มักมีระบบสมาชิก สมัครเป็นราย 6 เดือน หรือรายปี สมาชิกจะได้รับสิทธิพิเศษ เช่น ได้ส่วนลดจากการซื้อหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ได้รับภาพการ์ตูนสีขนาดโปสการ์ด ฯลฯ

ขนาดรูปเล่มของหนังสือ และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น มีขนาดเท่ากัน และเล็กกว่าต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นมาก คือมีขนาดประมาณ 5" x 6" ราคาตั้งแต่ 10-25 บาท ความหนาประมาณ 128-200 หน้า ปกเป็นภาพสี ส่วนภาพการ์ตูนภายในเป็นสีขาว-ดำ และกระดาษที่ใช้พิมพ์คุณภาพค่อนข้างต่ำ

เนื่องจากการ์ตูนดังกล่าวมีราคาค่อนข้างสูง นักอ่านการ์ตูนจึงใช้เงินเพื่อการซื้อการ์ตูนในเดือน ๆ หนึ่งมีใช้น้อย อย่างไรก็ตาม สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีกำลังซื้อ (Purchasing Power) ค่อนข้างต่ำ สามารถได้รับความบันเทิงจากการอ่านการ์ตูนได้โดยการยืมเพื่อนอ่าน การเช่ายืมจากร้านหนังสือการ์ตูนเช่าซึ่งมีแพร่หลายในเขตชุมชนเมือง ด้วยอัตราค่าเช่าวันละ 1 บาท การซื้อหนังสือการ์ตูนเก่า หรือหนังสือการ์ตูนที่ค้างจากแผง จากตลาดนัดหนังสือราคาถูก ซึ่งเปิดขายทุกวัน (ในเขตกรุงเทพมหานครได้แก่ ในห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่บางแห่ง และบริเวณตลาดนัดสวนจตุจักร) ด้วยราคา 3 เล่มต่อ 10 บาทหรือถูกกว่านี้ และซื้อโดยตรงจากร้านขายหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์เอง ด้วยราคาลด 20% จากราคาปกสำหรับหนังสือการ์ตูนเล่มใหม่ นอกจากนี้ห้องสมุดของบางโรงเรียนก็มีหนังสือการ์ตูนดังกล่าวไว้ให้นักเรียนอ่าน หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจึงแพร่กระจายไปสู่ผู้อ่านที่เป็น เด็กและ เยาวชนหลายระดับอย่างกว้างขวาง

การดำเนินงานของหนังสือการ์ตูน เรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย

เริ่มตั้งแต่ต้นฉบับ ได้จาก 2 แหล่งใหญ่ ๆ คือ ฝ่ายต่างประเทศของกองบรรณาธิการ ซึ่งประจำอยู่ที่ญี่ปุ่น ส่งการ์ตูนเรื่องมายังกองบรรณาธิการโดยตรงทางเครื่องบิน อีกแหล่งหนึ่งคือ หาซื้อจากร้านตัวแทนจำหน่ายหนังสือญี่ปุ่นภายในประเทศ การ์ตูนเรื่องที่เลือกมาแปลมักเลือกจาก เรื่องที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ยอดนิยมชื่อ "โชเนนจัมป์" ของญี่ปุ่นนั้น ถูกนำมาแปลและตีพิมพ์อย่างน้อย 80% ของจำนวนเรื่องในนิตยสารดังกล่าว ได้แก่ เรื่อง ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ (หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ) กับต้นชิบาสะ (เจ้าหญิงสิงห์นักเตะ) ซิตัสันเตอร์ ดรากอนบอล คินนิคุแมนจอมพลัง เป็นต้น

กรณีค่าลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนแปลนั้น ตามปกติสำนักพิมพ์ต่าง ๆ มิได้จ่ายค่าลิขสิทธิ์แก่ผู้แต่งต้นฉบับ และบริษัทหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นเองก็ไม่ได้ติดตามทวงค่าลิขสิทธิ์ย้อนหลังแต่อย่างใด ทั้งนี้มีเหตุผลที่เป็นไปได้ 2 ประการใหญ่ ๆ คือ

1. ผู้แต่งเรื่องต้องการให้การ์ตูนเรื่องของตนแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยหนังสือการ์ตูนแปลเป็นสื่อ ส่งผลถึงการขายสินค้าต่อเนื่อง (Merchandising) ตลอดจนภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายตามโรงซึ่งผู้แต่งและบริษัทการ์ตูนได้รับผลประโยชน์จากค่าลิขสิทธิ์อยู่แล้ว

2. ในการเก็บค่าลิขสิทธิ์ย้อนหลังนั้นทำได้ยาก เนื่องจากมีทางเลือกเสี่ยงได้เพราะรูปแบบการจัดหน้า (Layout) และการวางภาพการ์ตูนต่างจากต้นฉบับเดิม ซึ่งอ่านจากขวาไปซ้าย สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ใช้วิธีกลับฟิล์ม เพื่อให้อ่านได้จากซ้ายมาขวา ภาพจึงกลับด้าน เช่น ตัวการ์ตูนตามต้นฉบับยกแขนซ้าย แต่ในหนังสือการ์ตูนแปลจะดูเป็นยกแขนขวา เป็นต้น

จากการที่สำนักพิมพ์นำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลโดยมิได้จ่ายค่าลิขสิทธิ์นี้เอง ทำให้การ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมากมีโอกาสดูถูกแปลซ้ำกันโดยหลาย ๆ สำนักพิมพ์ โดยเฉพาะเรื่องที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่าน เช่น เรื่องฤทธิ์หมัดดาวเหนือ (หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ) ถูกนำมาแปลโดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สำนักพิมพ์มิตรไมตรี และสำนักพิมพ์รายย่อยอีกไม่ต่ำกว่า 2 แห่ง แต่ละสำนักพิมพ์มักประกาศว่าเป็นผู้นำมาแปลเป็นรายแรก ("ขนานแท้และดั้งเดิม") ในช่วงระยะเวลาที่ทำการศึกษา พบการ์ตูนเรื่องเพียง 2 เรื่องที่สำนักพิมพ์ประกาศว่าได้รับลิขสิทธิ์ในการแปลอย่างถูกต้องตามกฎหมายจากบริษัทการ์ตูนในญี่ปุ่น คือการ์ตูนเรื่อง "คำสาปฟาโรห์" และ "เจ้าสาวซาตาน" โดยสำนักพิมพ์ซุณหสาสน์ (ยอดธิดา) ซึ่งหากเป็นเช่นนั้นจริง จะต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ให้แก่บุคคล

๓ ฝ่ายด้วยกัน ประกอบด้วยผู้แต่งเรื่อง ผู้วาดภาพประกอบเรื่อง และโรงพิมพ์

เมื่อผ่านเข้าสู่ขั้นตอนของการแปล บางสำนักพิมพ์มีทีมงานประจำเพื่อรับหน้าที่แปลโดยเฉพาะ โดยผู้แปลจะได้รับ เป็นเงินเดือนทุกเดือน แต่ก็มีหลายสำนักพิมพ์ที่ใช้นักแปลอิสระ ซึ่งนักแปลเหล่านี้ปกติทำอาชีพอื่นอยู่ก่อนแล้ว เช่น เป็นครู นักศึกษามหาวิทยาลัย โดยสำนักพิมพ์เป็นผู้กำหนดเรื่องที่จะแปล อัตราค่าแปลประมาณ 7 บาทต่อหน้าหรือมากกว่านั้น (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก : เทปดลับ)

หลังจากแปลเป็นภาษาไทยเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะมีการตกแต่งต้นฉบับ โดยอาศัยเทคนิคต่าง ๆ เช่น ใช้สีทำการลบตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่นออก ถ่ายฟิล์มให้กลับเป็นด้านตรงข้ามกับภาพต่าง ๆ (ที่เรียงเป็นช่อง ๆ) ของต้นฉบับ เพื่อสามารถอ่านได้จากซ้ายไปขวา (ซึ่งปกติ ภาษาญี่ปุ่นอ่านจากขวามาซ้าย) ในขั้นตอนการถ่ายฟิล์มนี้ เส้นร่างภาพการ์ตูนบางเส้นอาจจะขาดหายไปหรือพรา่เลือน ไม่คมชัดเท่าที่ควร จะมีการตกแต่งฟิล์ม โดยใช้ฟุ้งกันและหมึกสีดำเติมเส้นต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ดังเช่นภาพต้นฉบับ จากนั้นนำมาเขียนคำบรรยายลงในวงกลมรูปบอลูนในภาพ ถ้าพื้นสีของวงกลมรูปบอลูนเป็นสีดำ จะเขียนบนกระดาษไขเพื่อให้ตัวหนังสือเป็นสีขาวเด่นออกมาจากพื้น ตามมาด้วยขั้นตอนการเขียนภาพปก ซึ่งเป็นภาพสีและเขียนคำโปรยหน้าปก (เช่น เรื่องรักหวานซึ่งที่สุดที่คุณต้องไม่พลาด ฯลฯ) แล้วนำไปพิมพ์ตรงหน้าให้ติดกันด้วยกาวอัดห่อด้วยพลาสติกแต่ละเล่มและจัดจำหน่ายต่อไป ซึ่งการจัดจำหน่ายทำได้ 2 วิธี คือ

1. จัดจำหน่ายเอง โดยส่งไปตามจุดต่าง ๆ ซึ่งมีร้านค้าอยู่ทั่วประเทศหรือร้านขายหนังสือการ์ตูน ของสำนักพิมพ์เอง (เช่น สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นต้น)

2. จัดจำหน่ายผ่านรวมห่อหรือสายส่ง ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวกลางกระจายหนังสือออกไป รวมห่อส่งไปยังส่วนภูมิภาค และสายส่งในเขตกรุงเทพมหานคร

สำนักพิมพ์คิดส่วนลดให้แก่ร้านค้า รวมห่อหรือสายส่ง 30% แต่สำนักพิมพ์ต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าขนส่งทั้งเที่ยวไปและเที่ยวกลับ (เมื่อหนังสือขายไม่หมด) ในกรณีที่จัดจำหน่ายเองซึ่งหนังสือส่วนใหญ่มักขายไม่หมด ที่ขายจริงจริง ๆ ก็ขายได้ไม่เกิน 95% ที่เหลืออีก 5% มักเป็นหนังสือที่ตกค้าง ดากแดดตากฝน ผู้ซื้อไม่นิยมซื้อ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523 : 18)

สำหรับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ แต่ละเดือนจะพิมพ์หนังสือการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นประมาณ 15-20 ชื่อ (Title) ซึ่งเมื่อประเมินจากสำนักพิมพ์อื่น ๆ ด้วยแล้ว หนังสือการ์ตูน

ผู้ไม่จะถูกผลิตในเดือนหนึ่งไม่ต่ำกว่า 50 ชื่อ (Title) เท่าที่ทราบ ขณะนี้สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ มีหนังสือการ์ตูนในเครือ (ทั้งที่ออกเป็นรายสัปดาห์ รายเดือน และรายสะดวก) 30 ชื่อ (Title) ส่วนสำนักพิมพ์หุสเสถียรมีประมาณ 50 ชื่อ (Title) (ศิริวรรณ เดิมผาติ 2527: 13)

งานวิจัยและการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนและคุณธรรม

ในสหรัฐอเมริกาได้มีการศึกษาเกี่ยวกับความนิยมของผู้อ่านคือนิตยสารการ์ตูน (Comic Magazines) โดยมีการสำรวจทั่วประเทศจัดทำโดยสำนักพิมพ์ฟอว์เซตต์ (Fawcett) ใน ค.ศ. 1943 (สุรางค์ รุ่งเรือง 2525: 31) ผลการสำรวจมีดังนี้

ผู้อ่านระหว่างอายุ 6-11 ปี	เป็นชายร้อยละ 95	หญิงร้อยละ 91
ผู้อ่านระหว่างอายุ 12-17 ปี	เป็นชายร้อยละ 87	หญิงร้อยละ 80
ผู้อ่านระหว่างอายุ 18-30 ปี	เป็นชายร้อยละ 41	หญิงร้อยละ 28
ผู้อ่านอายุ 31 ปีขึ้นไป	เป็นชายร้อยละ 16	หญิงร้อยละ 12

จากตัวเลขดังกล่าว แม้ว่าจะเป็นการสำรวจที่ผ่านมาเป็นเวลานานแล้วก็ตาม แต่ก็ชี้ให้เห็นถึงความนิยมของผู้อ่านวัยต่าง ๆ ที่มีคือนิตยสารการ์ตูน ฮิลเดรท (Hildreth 1958: 524-525) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนกับเด็กอายุ 6-16 ปี ในประเทศอังกฤษ พบว่าเด็กในวัยนี้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำ และความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราร้อยละ 90 และ สโคเนลล์ (Schonell 1961: 219) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กระหว่างอายุ 5 ถึง 10 ปี พบว่า เด็กช่วงอายุ 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด

ฮาร์ริสัน (Harrison 1981: 120-121, 125, 126) ได้รวบรวมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนไว้เป็นจำนวนมาก ที่น่าสนใจได้แก่ การศึกษาของ โฮลท์ (Hault, 1949) วอลฟ์ และฟิสก์ (Wolf and Fiske, 1949) บาร์คัส (Barcus 1961, 1963) โบการ์ท (Bogart, 1964) แบนดูรา และคนอื่น ๆ (Bandura et al, 1963) เอกแมน และคนอื่น ๆ (Ekman et al, 1972) และ ทันเนนบาวม (Tannenbaum, 1972) ตามลำดับ

โฮลท์ (Hault, 1949) ได้ทำการศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กชายและเด็กหญิงที่ถูกควบคุมตัวฐานมีความประพฤติเกเร จำนวน 235 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่มี

ความประพุดิเกร เทพว่า กลุ่มแรกอ่านการ์ตูนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรมและ การผจญภัยที่น่ากลัวมากกว่ากลุ่มที่ 2 ไฮลท์ให้ข้อสังเกตว่า ไม่ได้ความว่า หนังสือการ์ตูนเรื่อง เป็นต้น เหตุของอาชญากรรมแต่หมายถึง เด็กที่พร้อมที่จะประพุดิตัว เกรจะมีแนวโน้มที่ชอบอ่าน การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม ในปีเดียวกัน วอล์ฟ และฟิสค์ (Wolf and Fiske, 1949) ได้ ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่องของ เด็กโดยการสัมภาษณ์พบว่าส่วนใหญ่เริ่มอ่าน การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ที่สนุกสนานก่อน และต่อมาจะอ่านการ์ตูนที่มีอิทธิพลวิรูษ เป็นตัวเอก เด็ก ที่มีการปรับตัวได้ดี ชอบอ่านการ์ตูน เรื่องซูเปอร์แมน มนุษย์ค้างคาว และการ์ตูนผจญภัยปน อาชญากรรม ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะ เปลี่ยนมาอ่านการ์ตูน เรื่องที่มีเนื้อหาใกล้เคียง กับชีวิตจริง ส่วนเด็กที่ปรับตัวได้น้อยกว่า จะยังคงอ่านการ์ตูนที่มีอิทธิพลวิรูษ เป็นตัวเอกต่อ ไปเรื่อย ๆ เพราะช่วยให้มีจินตนาการในเรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลก ของความฝันได้

บาร์คัส (Barcus 1961, 1963) ได้ศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนชั้นเคย์ คอมีกส์ (Sunday Comics) พบว่า "ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัว" พบเป็นอันดับที่ 1 (มากกว่า 30% ของเนื้อหาที่ศึกษา) "อาชญากรรม" รองลงมาเป็นอันดับที่ 2 (ประมาณ 17%) และ จากการศึกษเป็นเวลานานหลายปี (ค.ศ. 1943-1956) พบว่า "ความตลกขบขัน" ถูกใช้มากที่สุด (2 ใน 3) การ "ผจญภัย" รองลงมา (1 ใน 5) ตัวละครในการ์ตูนมีเป้าหมายใน การกระทำดังต่อไปนี้คือ เพื่อความเพลิดเพลิน (17 %) แสดงออกถึงพลังและอำนาจ (13%) เพื่อความรัก (12%) เพื่อความยุติธรรม (11%) ในการให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของคนนั้น ตัวละคร ใช้วิธีต่าง ๆ กัน ได้แก่ ท้างาน (27%), ใช้ไหวพริบ 15%, ใช้เสน่ห์ 13%, ใช้ความรุนแรง 10% ที่เหลือคือพึ่งพาอาศัยให้ผู้อื่นช่วย, ใช้อำนาจ และรอให้โชคมาถึงเอง

ต่อมาโบการ์ท (Bogart, 1964) ได้ศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่ของการ์ตูนที่มีต่อผู้ใหญ่พบว่า ในกลุ่มผู้ชายที่มีรายได้ต่ำและมีการศึกษาน้อย การ์ตูนเรื่องจะช่วยให้มีการสนทนากันทางสังคมได้ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 85% อ่านการ์ตูนเป็นประจำและในจำนวนนี้ 65% ได้นำเอาการ์ตูนที่อ่านมา เป็นหัวข้อการถกเถียง พูดคุยกันกับผู้ชายคนอื่น ๆ

แบนดูราและคนอื่น ๆ (Bandura et al, 1963) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบ พฤติกรรมของเด็กที่ (1) ได้ดูสิ่งที่ไม่ก้าวร้าวเลย (2) ดูความก้าวร้าวที่แสดงโดยตัวแบบที่เป็นคนจริง (3) ดูความก้าวร้าวที่แสดงโดยผู้แสดงในภาพยนตร์ (4) ดูความก้าวร้าวที่เกิด

จากตัวแบบที่เป็นการ์ตูน พบว่า คะแนนการแสดงความก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ได้ดูตัวแบบที่เป็นการ์ตูนมีมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มที่ 3, 2 และ 1 ตามลำดับ

เอกแมน และคนอื่น ๆ (Ekman et al, 1972) พบว่า การเห็นคนจริงทำพฤติกรรมที่รุนแรงนั้นกระตุ้นให้เด็กเกิดความวิตกกังวลซึ่งจะยับยั้งความก้าวร้าวได้ ส่วนการเห็นตัวการ์ตูนที่เป็นต้นแบบทำพฤติกรรมรุนแรงนั้นอาจไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล และนั่นอาจกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบขึ้นได้ ซึ่ง ทันเนนบวม (Tannenbaum, 1972) ได้ให้ความเห็นสอดคล้องเช่นเดียวกัน

สำหรับงานวิจัยและการศึกษาเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยนั้น ดำรง เพชรพลา (2504: 79 อ้างใน ชวลี เชื่อมทอง 2528: 28) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง อายุ 9-10 ปี พบว่า เด็กชายและเด็กหญิงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนคล้ายคลึงกัน และในปีเดียวกัน ลาวรรณ โฉมเฉลา (2504) ได้ศึกษาผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5-ป.7) พบว่า

1. เด็กชายจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง
2. ทั้งเด็กชายและเด็กหญิงชอบอ่านเรื่องสั้นที่จบในฉบับเดียว
3. เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนโดยดูทั้งรูปภาพและอ่านคำบรรยายไป พร้อมกันตลอดทั้งเล่ม แต่ถ้าตอนใดมีคำบรรยายยาว ๆ เด็กมักจะอ่านข้าม
4. เด็กชายชอบเรื่องโลดโผน มีการชกต่อยมากที่สุด ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเทพนิยายมากที่สุด
5. เด็กส่วนใหญ่ซื้อการ์ตูนอ่านโดยเลือกเอง วิธีเลือกการ์ตูน เด็กชายพลิกดูข้างในเสียก่อน จึงจะซื้อ ส่วนเด็กหญิงดูชื่อ เรื่องที่ตนถูกใจและเป็นเรื่องที่ติดตามอ่าน อย่างไรก็ตามเด็กส่วนใหญ่พลิกดูข้างในหนังสือก่อนแล้วจึงจะซื้อ
6. เด็กชายได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง เมื่อชอบคำพูดบางคำในการ์ตูนเด็กชายจะจำและนำมาพูดซ้ำบ่อย ๆ จนติดปาก ส่วนเด็กหญิงจำแต่ไม่นำไปใช้
7. เด็กนักเรียนชั้น ป.5 มักรู้สึกว่าตัวเองหรือเพื่อนทันสมัยมาก เมื่อพูดด้วยศัพท์สะแลงต่าง ๆ ซึ่งจำมาจากการ์ตูน
8. เด็กส่วนใหญ่มักสะกดคำภาษาไทย ตามที่พบเห็นจากการ์ตูนเสมอ ๆ
9. เด็กชายชอบวาดการ์ตูนที่ชอบ แต่เด็กหญิงมักลองทำทำให้เหมือนการ์ตูนที่ชอบ

10. เมื่ออ่านการ์ตูนแล้ว เด็กชายรู้สึกตื่นเต้นกว่าเด็กหญิง

ต่อมา สุวณิช ศรีสง่า (2516) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี, 9 ปี และ 10 ปี ปีการศึกษา 2515" สรุปประเด็นที่น่าสนใจได้ดังนี้

<u>นิสัยและรายละเอียดในการอ่านหนังสือการ์ตูน</u>	<u>คำตอบที่นักเรียนเลือกมากที่สุด</u>
นักเรียนได้อ่านหนังสือมาอ่านโดยวิธี	ซื้อ
นักเรียนเลือกหนังสือการ์ตูนอ่านเองหรือไม่	เลือกเอง
ถ้าซื้อเอง ซื้ออย่างไร	ก่อนจะซื้อพลิกดูข้างใน
จะซื้อหนังสือการ์ตูนจาก	ร้านขายหนังสือใกล้บ้าน
ผู้ร่วมอ่านหนังสือการ์ตูนคือ	พี่ ๆ น้อง ๆ
ผู้ไม่ชอบให้อ่านหนังสือการ์ตูน	ไม่มี
ได้เงินซื้อหนังสือการ์ตูนจาก	พ่อ หรือ แม่ให้พิเศษ
วิธีอ่านหนังสือการ์ตูน	อ่านตลอดทั้งเล่ม
วิธีอ่านคำบรรยาย	อ่านละเอียดทุกตอน
ชอบคำบรรยายที่มีลักษณะ	ตัวพิมพ์ใหญ่ชัดเจน
เวลาที่อ่านหนังสือการ์ตูน	อ่านที่บ้าน
อ่านจบแล้วรู้สึกอย่างไร	พอใจ ต้องการอ่านต่ออีก
เมื่ออ่านจบแล้วทำอย่างไรกับหนังสือการ์ตูน	เก็บไว้
นักเรียนเคยเขียนจดหมายถึงผู้จัดทำ	ไม่เคย
เขียนจดหมายเพื่อ	ส่งภาพเข้าประกวด

และต่อมาวงเดือน วรณโชย (2519) ได้ทำการศึกษาวิจัยในเรื่องความสนใจ

และความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับหนังสืออ่านประเภทต่าง ๆ เท่าที่มีอยู่ในห้องตลาด โดยส่งแบบสอบถามไปยังนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-7 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา และองค์การบริหารส่วนจังหวัดทั่วประเทศ รวมจำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามคืนมา 2,158 คน เป็นชาย 1,132 คน และหญิง 1,026 คน สรุปผลที่น่าสนใจคือ หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่นักเรียนอ่านและเข้าใจได้ดีที่สุดในหนังสือ 5 ประเภท (ร้อยละ

37.53) ในปีเดียวกันกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ได้สำรวจความสนใจและรสนิยมของเด็กและเยาวชนไทย ผลการศึกษาพบว่านักเรียนระดับประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 ข : ไม่มีเลขหน้า อ่างใน ชาวลี เชื่อมทอง 2520: 2)

ในปี พ.ศ. 2523 ได้มีการทำการวิจัยเรื่องความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดยไพเราะ เรื่องศิริ (2523) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 480 คน พบว่า เด็กส่วนใหญ่สนใจหนังสือการ์ตูนมาก และหาหนังสือการ์ตูนอ่านโดยการขอยืม หรืออ่านจากห้องสมุด ถ้าซื้อเด็กส่วนใหญ่จะนำเงินที่เหลือจากค่าขนมมาซื้อ หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านส่วนมากเป็นประเภทเล่มละ 1 บาท โดยเด็กเป็นผู้เลือกซื้อเอง เด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจลักษณะรูปเล่ม ภาพและคำบรรยายมากนัก แต่รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบคือ หนังสือแนวตั้งขนาดเล็ก (13 ซม. x 18 ซม.) เป็นภาพสีวาดแบบลายเส้นตลก ใช้คำบรรยายสั้น ๆ เข้าใจง่าย ตัวหนังสือแบบตัวพิมพ์ชัดเจน เด็กเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะเป็นหนังสือที่อ่านง่ายเข้าใจง่าย เมื่อมีเวลาว่างจะอ่านจนจบเล่มด้วยความเพลิดเพลิน และเก็บสะสมหนังสือการ์ตูนนั้นไว้อ่านอีก แต่เด็กมักไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนส่งเสริมการอ่านหนังสือการ์ตูนจากครู บิดามารดา หรือผู้ปกครอง เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากเป็นอันดับที่ 1 เรื่องสัตว์ประหลาดและเรื่องมหัศจรรย์กับเรื่องตลกและเรื่องสยองขวัญ เป็นอันดับที่ 2 เรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับที่ 3 เด็กชายสนใจอ่านเรื่องเกี่ยวกับสงครามและการต่อสู้มากเป็นอันดับที่ 1 ตรงกันข้ามกับเด็กหญิงมีความสนใจน้อยที่สุด แต่เด็กหญิงสนใจเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับที่ 1 และเด็กชายจะสนใจเรื่องเกี่ยวกับความรักและชีวิตครอบครัวน้อยที่สุด เด็กสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะน่าสนใจ อ่านแล้วได้ประโยชน์ทั้งในด้านความคิดเห็น ด้านการเรียนรู้โดยทั่วไป ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้านต่าง ๆ เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับเพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในปี พ.ศ. 2525 ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูน มีผู้ร่วมวิจัยสามคนได้แก่ กรรณิกา ศรีเจริญ สุรางค์ รุ่งเรือง และเบญจา มุขยสนธิกุล ทำการศึกษาหนังสือการ์ตูน 3 ลักษณะคือ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท (250 เล่ม) หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท (79 เล่ม) และหนังสือการ์ตูนที่ได้เข้าโครงจากต่างประเทศเล่มละ 3-10 บาท (80 เล่ม) ตามลำดับ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประเภทและจัดอันดับของคุณธรรม และเปรียบเทียบปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรมที่

ปรากฏในหนังสือการ์ตูนดังกล่าว คุณธรรมที่ใช้ในการวิเคราะห์มีทั้งหมด 28 คุณธรรม

ผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท พบว่า ในด้านส่งเสริมคุณธรรม คุณธรรมที่มีมากอันดับที่ 1 คือความเมตตากรุณา อันดับสองคือ การให้ความรักความห่วงใย อันดับสามคือ ความสุภาพอ่อนน้อม คุณธรรมด้านส่งเสริมที่ไม่ปรากฏคือ การไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น การถือประโยชน์ส่วนรวม และการละเว้นจากการพนัน สำหรับพฤติกรรมด้านทำลาย คุณธรรมที่มีมากอันดับที่ 1 คือการไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย อันดับสองคือ ความซื่อสัตย์สุจริต อันดับสามคือ ความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา เมื่อเปรียบเทียบผลรวมปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเล่มละบาททุกประเภท พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ ปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรม

ส่วนผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท พบว่าคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยมีทั้งสิ้น 27 คุณธรรม คุณธรรมที่ไม่ปรากฏมีหนึ่งคุณธรรม คือ คุณธรรมการไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมพบว่า คุณธรรมความเมตตา กรุณาปรากฏเป็นอันดับที่ 1 และอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนคุณธรรมอันดับรองลงมาคือ ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง และความสุภาพอ่อนน้อม พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมพบว่า การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายปรากฏเป็นอันดับที่หนึ่งและอยู่ในระดับปานกลาง อันดับรองลงมาคือ ความไม่ซื่อสัตย์สุจริต และการประทุษพินิตในกาม และพบว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงจากต่างประเทศเล่มละ 3-10 บาทพบว่า ปรากฏคุณธรรม ทั้งสิ้น 26 คุณธรรม คุณธรรมที่ไม่ปรากฏมี 2 คุณธรรม คือ คุณธรรม การไม่หลงและเสพสิ่งเสพติด และการไม่ประทุษพินิตในกาม คุณธรรมด้านส่งเสริมนั้นพบว่า คุณธรรมที่ปรากฏเป็นอันดับที่ 1 คือความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง และอยู่ในระดับปานกลาง คุณธรรมอันดับรองลงไปคือความเมตตากรุณาและการคบมิตร ส่วนพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏเป็นอันดับที่ 1 คือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย และอยู่ในระดับปานกลาง อันดับรองลงไปคือ ความไม่ซื่อสัตย์สุจริต และการไม่รู้จักความพอดี ความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ และพบว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมสูงกว่าด้านทำลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2526 เรืองสิริ นิษรัตน์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทรรศนะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลเขตกรุงเทพมหานครต่อนิตยสารการ์ตูน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบการ์ตูนตลกขบขัน ควรปรับปรุงภาพการ์ตูนและจำนวนคอลัมน์ เพศและชั้นเรียนไม่มีความสัมพันธ์ต่อความพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อนิตยสารการ์ตูน ในด้านรูปเล่ม ราคา ภาพการ์ตูน คอลัมน์ ประโยชน์และการใช้ภาษา และในเดือนเมษายน ของปีเดียวกันสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จัดประกวดวาดภาพของเด็กกระตือรือร้นอายุ 3-11 ปีขึ้นในหัวข้อ "การ์ตูนที่ฉันชอบ" จากจำนวนภาพวาดทั้งหมด 213 ภาพ แยกตามแหล่งที่มาได้ดังนี้

การ์ตูนญี่ปุ่น	152 ภาพ	ร้อยละ	71.36
การ์ตูนฝรั่ง	31 ภาพ	ร้อยละ	14.55
การ์ตูนไทย	13 ภาพ	ร้อยละ	6.10
อื่น ๆ	17 ภาพ	ร้อยละ	7.98

จากจำนวนดังกล่าวเห็นได้ชัดว่าการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถครองใจเด็กไทยได้มากกว่าการ์ตูนฝรั่งหรือของไทยหลายเท่า ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดภาพมากที่สุดคือ "โตเรมอน" "อึ๊กคิวซัง" รองลงไปได้แก่ "นินจาซาโดริ" "หนูน้อยอาราเร่" และ "แคนดี้แคนดี้" สำหรับการ์ตูนฝรั่งมักจะเป็นการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์ดั๊กส์ บ็อบบอย ส่วนภาพการ์ตูนไทยได้แก่ภาพสุดสาคร (จากภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์) นอกจากนั้นจะมาจากหนังสือการ์ตูนต่าง ๆ สำหรับภาพการ์ตูนอื่น ๆ นั้น เป็นการวาดภาพจากความคิดของเด็กเอง (สมคิด ปลอดโปร่ง 2527: 3)

ในด้านเกี่ยวกับคุณธรรมนั้น มีการศึกษาเรื่อง "การศึกษาความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองนักเรียนเกี่ยวกับค่านิยมทางจริยธรรมของนักเรียน โรงเรียนเบญจมราชาลัย" (จำนง วิบูลย์ศรี, 2527: 171-173) ครอบคลุมค่านิยมทางจริยธรรม 25 ด้าน พบว่าค่านิยมทางจริยธรรมที่ควรส่งเสริมอย่างรีบด่วน ตามความคิดของครูและผู้ปกครองคือ ความมีระเบียบวินัย ความเสียสละเพื่อส่วนรวม ความรับผิดชอบและความมีน้ำใจ ส่วนค่านิยมทางจริยธรรมที่ไม่เป็นปัญหาได้แก่ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสุ่มรอบคอบ ความยุติธรรม และความเมตตากรุณา เป็นต้น

ในปี พ.ศ. เดียวกัน ได้มีการวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของสื่อเด็กในกรุงเทพมหานคร" โดย สุภัทญา ศิระวนิช และนันทริกา คุ่มไพโรจน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1 -

มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 432 คน ในส่วนของหนังสือการ์ตูนพบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับประเภทหนังสือการ์ตูนที่ชอบที่สุด ระดับชั้นเรียนมีความสัมพันธ์กับการ์ตูนที่ชอบที่สุดและประเภทการ์ตูนที่ชอบที่สุด กลุ่มโรงเรียน (ระดับสูง, กลาง, ต่ำ) และเพศ ไม่มีความสัมพันธ์กับนิสัยการอ่านการ์ตูน ขณะที่ระดับชั้นเรียน พบความสัมพันธ์ดังกล่าว เด็กส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนนาน ๆ ครั้ง หนังสือการ์ตูนประเภทที่เด็กเคยอ่านมากที่สุดคือ เรื่องตลก การ์ตูนเรื่องที่ชอบมากที่สุดคือ เรื่องโดราเอมอน กลุ่มปลายทางของการ์ตูนตลกขบขัน คือเด็กโต เพศหญิง ทุกระดับ การ์ตูนต่อสู้ผจญภัย คือเด็กเล็ก เพศชาย ระดับสูง และการ์ตูนผีปิศาจ เทวดานางฟ้า คือเด็กเล็ก เพศชายและหญิงทุกระดับ (เน้นระดับสูง) บิดามารดาส่วนใหญ่ไม่แนะนำเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนที่เด็กควรอ่าน หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่เด็กชอบมากเป็นอันดับที่ 4 รองจากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ ตามลำดับ

ในปีเดียวกันเช่นกัน อรทัย ศรีสันติสุข (2527 อ้างใน สมคิด ปลอดโปร่ง 2527 : 63) ได้ให้เด็กชั้นประถมปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งเขียนเรียงความเรื่อง "ทำไมฉันจึงชอบการ์ตูนโดเรมอน" จากเรียงความของเด็ก 25 คน เหตุผล 2 ประการแรกที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และชอบที่แมวโดเรมอนมีของวิเศษมากมาย จากคำตอบของเด็กทั้ง 2 ประการนี้ผู้ทำการศึกษาได้ให้ความเห็นว่า ผู้สร้างการ์ตูนโดเรมอนจับจุดความสนใจของเด็กได้ถูกต้องเพราะ จากคำตอบแรก ความสนุกสนาน คือ เหตุผลแรกที่เด็กควรจะต้อง จะดู จะเล่น หรือจะทำสิ่งใด ๆ ส่วนคำตอบที่ 2 เป็นเพราะเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง ชอบนิทาน ชอบเรื่องอภินิหาร และชอบให้มีสิ่งวิเศษมาช่วยในยามคับขัน เมื่อการ์ตูนโดเรมอนมีลักษณะดังกล่าว จึงเป็นที่ถูกใจเด็กมาก เหตุผลที่ 3 เด็กชอบโดเรมอนเพราะน่ารัก นับเป็นลักษณะการมองของเด็กอีกแบบหนึ่ง เพราะสำหรับผู้ใหญ่อาจเห็นตรงข้ามว่าสัตว์ตัวนี้ไม่น่ารัก และไม่เหมือนแมว แต่บุคลิกของแมวที่อ้วนกลม กลับทำให้เด็กชอบ อาจเป็นเพราะทำให้จำง่าย และเด็กสามารถวาดรูปโดเรมอนได้โดยไม่ยากนัก เหตุผลที่ 4 และ 5 เด็กชอบเพราะโดเรมอนมีนิสัยชอบช่วยผู้อื่น และไม่มีตะมีลักษณะคล้ายตนเอง แสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมของสังคมจากการ์ตูนได้ เช่น เด็กแยกการกระทำได้ว่า อย่างไรดีหรือไม่ดี เช่น การมีน้ำใจ การช่วยเหลือกัน การบอกรักให้ผู้อื่น การเกียจคร้าน เหล่านี้มีอยู่ในการ์ตูนโดเรมอนทั้งสิ้น

ในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2530 หนังสือพิมพ์เสียงเด็ก ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนยอดนิยม (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก : เทปดลับ) พบว่า การ์ตูนที่เด็กทุกคน

(100%) ชอบอ่านคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เหตุผลเพราะ หน้าปกสีสัน อ่านสนุก เข้าใจง่าย การ์ตูนที่นิยมอ่านมากที่สุด คือ นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ชื่อ "ซีโร่" และ "อนิเมจ" ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นชายมากกว่าหญิง ประเภทของการ์ตูนที่ชอบอ่าน เด็กชายชอบเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย ส่วนเด็กหญิงจะอ่านเรื่องทั่ว ๆ ไป ในปีเดียวกันนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ "เดอะ ซีโร่" ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของผู้อ่าน โดยใช้แบบสอบถาม พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

การ์ตูนเรื่องยอดนิยมที่ตีพิมพ์ใน "เดอะ ซีโร่"	อันดับ 1	ซิดีฮันเตอร์ (2,037 คะแนน)
	อันดับ 2	ดราคอนบอล (2,019 คะแนน)
	อันดับ 3	ขุนพลประจันบาน (1,699 คะแนน)
	อันดับ 4	สองสิงห์เจ้าสำอางค์ (1,542 คะแนน)
เกณฑ์ในการเลือกซื้อหนังสือการ์ตูน		ดูจากปกและเนื้อกระดาษ (ส่วนใหญ่) ดูจากของแถมและรางวัล
อัตราการซื้อ/เดือน		กลุ่มที่มีมากที่สุดคือ 50-150 บาท/เดือน รองลงมาคือ 150-200 บาท/เดือน น้อยที่สุดคือ 10-50 บาท/เดือน
ความคิดเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันกัน ในการหนังสือการ์ตูน		ดีในแง่ที่ทำให้มีการพัฒนาคุณภาพมากขึ้น ไม่ดีในแง่ที่การ์ตูนเรื่องมักออกมาซ้ำ ๆ กัน และทำให้สิ้นเปลืองเงินในการซื้อ มากขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย