บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูน หมายถึง ศิลปะซึ่งเป็นบ่อเกิดแห่งอารมณ์ขันเป็นสำคัญ (ลอย หลังศิลป์, 2519: 49)

พิมล กาฬสีห์ (2518: 37 อ้างถึงใน ณรงค์ ทองปาน, 2524: 117) เจ้าของนามปากกา "ตุ๊กตา" กล่าวถึงการ์ตูนโดยสรุปไว้ดังนี้ เป็นภาพเขียนที่ผิดจากความเป็นจริง น้อยกว่าความจริงหรือเกินความจริง เป็นภาพที่เขียนเพื่อจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง เป็นภาพที่เขียนด้วยตนเองมิใช่ลอกเลียนแบบผู้อื่นหรือดัดแปลงต่อเติม เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ความเป็นจริงอยู่บ้าง แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวาง

การ์ตูน ในความหมายของพจนานุกรมเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ. 2530 (2531: 51) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก (ที่เขียนเป็นภาพหรือเรื่องราวก็ได้)

การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ที่เขียนจากคำว่า Cartoon ในภาษาอังกฤษ โดยคนเรียกว่า "การ์ตูน" ซึ่ง Cartoon ในความหมายของพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด (Oxford Advanced Learn's Dictionary of Current English, 1974: 129) หมายถึง การวาดภาพเหตุการณ์ด้วยความขบขันหรือเป็นการล้อเลียนหรือการวาดภาพร่างบนกระดาษ ผนัง ผ้า หรืออื่นๆ เพื่อใช้ระบายสี

Cartoon ในความหมายของพจนานุกรมลองแมน (Longman Dictionary of American English, 1983: 98) หมายถึง ภาพขบขันที่เขียนเพื่อล้อเลียนเรื่องที่สนใจในข่าว

การ์ตูน ในภาษาญี่ปุ่น เรียกว่า "มังกะ(manga)" ในความหมายของนาทูเมะ ฟูซาโนสุเกะ (สิทธิพงศ์ อุรุวาทิน, ผู้แปล, 2541; 2) หมายถึงวรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแยกย่อยชนิด เพื่อตอบสนองชนทุกชั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอ็คชั่นเลือดพร่าน การ์ตูนแสนหวานที่มีนางเอกตากลมโต การ์ตูนโป๊วาบหวาม และการ์ตูนที่ต้องอาศัยการตีความทางจิตวิทยา

กล่าวโดยสรุป การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ โดยอ้างอิงจากความเป็นจริง เพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง โดยเขียนเป็นลายเส้นให้มองรู้ว่าเป็นอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก เรื่องราวโดยอาศัยรูปแบบแสดงสีหน้าท่าทาง เครื่องแต่งกาย บรรยากาศ

การ์ตูน เป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับเด็กๆ มีการผลิตออกมาหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ หนังสือ วิดีโอเทป (Video Tape) แผ่นซีดี (Cassette Digetal) ภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ จนถึงภาพยนตร์ที่ฉายทางอินเตอร์เน็ต สำหรับผู้ใหญ่แล้วคงจะไม่มีใครที่เติบโตมาโดยไม่รู้จักตัวการ์ตูน ไม่ว่าเป็นการอ่าน หรือการดูผ่านทางจอโทรทัศน์

การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารกับจินตนาการของเด็กได้ดีที่สุด เพราะการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดอันแปลกต่างจากโลกในความเป็นจริงของผู้ใหญ่ได้อย่างไร้ขีดจำกัด เช่น ช้างสีชมพูติดปีกบินไปบนท้องฟ้า(Dumbo) จระเข้เล่นสเก็ตริมชายหาด หรือหนูตัวเล็กที่คอยแต่จะแกล้งแมวตัวโต(Tom and Jerry) ล้วนเกิดขึ้นได้ในโลกของการ์ตูน(แววมยุรา, นามแฝง, 2541: 8)

จริงๆ แล้ว การ์ตูนหาใช่สิ่งไร้สาระเช่นหลายๆ คนคิด อย่างน้อยๆ ก็ช่วยละลายความขุ่นข้อง ความขึ้งเคียดของคนเราได้ แม้จะเพียงชั่วระยะหนึ่ง เหนืออื่นใดการ์ตูนสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไป รวมถึงแสดงวัฒนธรรม และวิถีชีวิต สะท้อนความคิด สะท้อนเหตุการณ์ของบุคคลหรือกลุ่มคนหนึ่งๆ สู่กลุ่มผู้อ่านด้วยภาษาสากลที่ไม่จำกัดชาติพันธุ์ได้เป็นอย่างดี (ลายเส้นสื่ออารมณ์, 2538: 16)

ตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย มีมูลค่าตลาดในปี 2538 ไม่ต่ำกว่า 3,000 ล้านบาท และมีอัตราการขยายตัวในปี 2539 ถึงร้อยละ 30 (ที่มา: บริษัทศูนย์วิจัยกสิกรไทยจำกัด) ประเมินว่าการ์ตูนญี่ปุ่นครองส่วนแบ่งตลาดถึงร้อยละ 70 ที่เหลือเป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนจากสหรัฐอเมริกาที่มีสาระปนอยู่ในความบันเทิง อาทิ ซุปเปอร์แมน(Superman), แบทแมน(Batman), โดนัลด์ดั๊ก (Donald Duck), การ์ฟิลด์(Garfield) เป็นต้น แต่การ์ตูนฝรั่งยังไม่สามารถเข้ามายึดครองตลาดได้ไม่เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่สนุกตื่นเต้น ประการสำคัญภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นดังๆ ในอดีต อาทิ หน้ากากเสือ โดราเอมอน นินจาฮาโตริ เป็นต้น เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมในประเทศไทย หนังสือการ์ตูนไทยที่คงความนิยมอยู่ได้ ส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนประเภทตลกเบาสมอง อาทิ ขายหัวเราะ มหาสนุก เบบี้ เป็นต้น (หนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์หรือมอมเมาเยาวชน, 2540: 36)

ตลาดภาพยนตร์การ์ตูนซบเซาเป็นเวลานาน จนกระทั่งวอลต์ดิสนีย์สามารถพลิกฟื้นสถานการณ์ขึ้นมาได้อีกครั้ง อาทิ Beauty and the Beast (1991) เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่ได้เข้าชิงรางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม แต่ได้เพียงรางวัลเพลงประกอบยอดเยี่ยมและเพลงนำภาพยนตร์ยอดเยี่ยม Aladin (1992) ได้รางวัลเพลงประกอบยอดเยี่ยมและเพลงนำภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากข้อมูลเรื่องรายได้ของดาราฮอลลีวู้ดประจำเดือนมิถุนายน 2541 (ดาราทองของฮอลลีวู้ด, 2541: 37-40) The Lion King (1994) ประสบความสำเร็จในเรื่องรายได้ ทำรายได้ในสหรัฐอเมริกาถึง 312.8 ล้านดอลล่าร์ กลายเป็นภาพยนตร์ทำเงินหนึ่งในสิบเรื่องของฮอลลีวู้ด โดยอยู่ในอันดับที่ 6 รองจาก Titanic(1997), E.T. the Extra-Terrestrial(1982), Jurassic Park(1993) Forrest Gump(1994), Star Wars(1977)

หลังจากนั้นดิสนีย์ก็ยังคงผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมาเรื่อยๆ แม้จะทำรายได้ไม่เทียบเท่า The Lion King จนมาถึงภาพยนตร์เรื่องปัจจุบัน Mulan(1998) ภาพยนตร์อันดับที่ 36 ของดิสนีย์ และยังคงมีโครงการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนใหม่ๆ อีกหลายเรื่อง รวมทั้งผลงานภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชั่นเรื่องยาวอย่าง Toy Story(1995) และ A Bug's Lift(1998) ภาพการ์ตูนที่วาดโดยระบบคอมพิวเตอร์กราฟฟิก นอกจากดิสนีย์ซึ่งเป็นผู้ผลิตรายใหญ่แล้ว ยังมีบริษัทผลิตภาพยนตร์รายอื่นที่มีผลงานภาพยนตร์การ์ตูนออกมาเพื่อขอส่วนแบ่งตลาด อาทิเช่น The Land Before Time ผลงานของสตีเว่น สปีลเบิร์ก เจ้าของแอมบลิน เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ Anastasia (1997) ผลงานของทเวนติ้ธ เซ็นจูรี่ ฟ็อกซ์ ซึ่งได้เข้าชิงรางวัลออสการ์สาขาดนตรีประกอบภาพยนตร์ ปี 2540 แข่งกับเรื่อง Hercules ของดิสนีย์ แม้จะไม่ได้รับรางวัลใดๆ แต่ก็เป็นการปลุกตลาดภาพยนตร์ให้ขยายตัวเพิ่มขึ้น ทำให้มีผู้ผลิตรายใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างเช่น Quest for Camelot (1998) ผลงานของวอเนอร์ บราเธอร์ สตูดิโอ และ The Prince of Egypt(1998) และ Ant Z ภาพยนตร์การ์ตูน และภาพยนตร์อนิเมชั่น ผลงานของดรีมเวิร์ก แอนนิเมชั่น

ปัจจุบันรายการโทรทัศน์ของไทย มีภาพยนตร์การ์ตูนบรรจุอยู่ในผังรายการแทบทุกช่อง อาทิ ช่อง 3 มีการ์ตูนเรื่อง ชินจังจอมแก่น, มารูโกะจอมกวน, เณรน้อยเจ้าปัญญา, ขบวนการนินจาคาคุเรนเจอร์ (ที่มา: ผังรายการช่อง 3 ประจำเดือนกันยายน 2541) ช่อง 5 มีรายการนิทานนิทรา (ที่มา: ผังรายการช่อง 5 ประจำเดือนกันยายน 2541) ช่อง 7 มีการ์ตูนเรื่อง การ์กอยส์ ทีมอสูรพันปี, รายการดิสนีย์คลับ มีการ์ตูนเรื่อง วินนี่เดอะฟูร์และขบวนการเป็ดเป็ด, ผีน้อยแคสเปอร์ (ที่มา: ผังรายการช่อง 7 ประจำเดือนกันยายน 2541) ช่อง 9 ซึ่งประกาศตัวเป็นช่องการ์ตูนสำหรับเด็ก มีการ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน, มือปราบซิตี้ฮันเตอร์, สไปเดอร์แมน, การ์ตูนมหาสนุก, แสบ แสบ แบบเดนนิส, คนเหล็กไอออนลิค, ขบวนการไรจินโอ และรายการช่อง 9 การ์ตูน เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างเช่น โมจัคโกะ เพื่อนรักต่างดาว, เซเลอร์มูน เอส เอส, Lets&Go นักซิ่งสายฟ้า และ

โกลด์ นักเตะเทวดา (ที่มา: ผังรายการช่อง 9 ประจำเดือนสิงหาคม-กันยายน 2541) สำหรับช่อง 11 ไม่มีภาพยนตร์การ์ตูนแม้แต่เรื่องเดียว ไอทีวี มีการ์ตูนเรื่อง ซุปเปอร์แมน (ที่มา: ผังรายการช่องไอทีวีประจำเดือนกันยายน 2541) สำหรับทีวีระบบบอกรับเป็นสมาชิก ในปัจจุบันเหลือเพียง UBC ซึ่งเป็นบริษัทเดียวในตลาด ก็มีช่องสำหรับฉายภาพยนตร์การ์ตูนถึง 2 ช่อง คือ ช่อง UBC Kids ที่ออกอากาศตั้งแต่เวลา 6.00-20.00 มีทั้งการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น, สหรัฐอเมริกา, และประเทศอื่นๆ และช่อง TTNT ที่ออกอากาศตั้งแต่เวลา 4.00-20.00 น. เป็นผลงานการ์ตูนของค่าย MGM, Warner Bros. และ Hanna-Barbera (ที่มา: ผังรายการช่อง UBC Movies & Kid และ TNT ประจำเดือนกันยายน 2541)

จากผลการสำรวจของศูนย์วิจัยกสิกรไทย ในเรื่องพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน ในเดือนกุมภาพันธ์และเมษายน 2540 จำนวน 1,982 กลุ่มตัวอย่าง พบว่าการ์ตูนที่เลือกซื้อ แยกเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น 62.6% การ์ตูนไทย 33.6% และการ์ตูนฝรั่ง 3.8% โดยเด็กประถมจะชอบอ่านการ์ตูนไทยและญี่ปุ่นในสัดส่วนใกล้เคียงกัน แต่เด็กมัธยมจะชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นถึง 79.1% โดยที่การ์ตูนประเภทตลกได้รับความนิยมมากที่สุด ตามด้วยบู๊, สืบสวน/ลึกลับ และสยองขวัญ (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2540: 38) พฤติกรรมผู้บริโภคการ์ตูนของไทยในปัจจุบันแบ่งออกเป็นการ์ตูนฝรั่ง มีเป้าหมายหลักจะเป็นเด็กอายุตั้งแต่ 5 ขวบ แต่ผู้ใหญ่เป็นผู้ตัดสินใจในการเลือกซื้อ สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้อ่านอายุ 9 ขวบขึ้นไปจนถึงผู้ใหญ่ และการ์ตูนไทยนั้นกลุ่มผู้อ่านมีได้ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ในตลาดการ์ตูนของประเทศไทยจะมีการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นตัวหลักในการสร้างยอดขายและมีแนวโน้มการขยายตัวสูง (อีกย่างก้าวของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทย, 2538: C3) และจากการสำรวจความคิดเห็นเด็ก 4,061 คน ของสวนดุสิต เรื่อง "การ์ตูน" ที่มาจากสื่อทุกประเภททั้ง หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ วิดีโอ ซีดี หรืออินเตอร์เน็ท เมื่อ กุมภาพันธ์ 2540 เด็กคิดว่าการ์ตูนมีความสำคัญถึงสำคัญมากต่อเขา 91.25% อีก 8.75% คิดว่าการ์ตูนไม่สำคัญ นอกจากนี้เด็กให้ทัศนะว่าการ์ตูนที่ดีทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้พักผ่อน และคลายเครียด 71.37% ส่วนความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ข้อคิด คติสอนใจ และพัฒนาสมองได้จากการ์ตูน 28.63% และทางตรงข้ามถ้าการ์ตูนไม่ดี ทำให้เสียการเรียน เสียสายตา เสียเวลา 64.86% มีผลต่อการเรียนแบบมอมเมาและหมกมุ่น 36.38% (นิพนธ์ นาคสมภพ, 2540: 108) จะเห็นได้ว่าเด็กๆ เห็นว่าการ์ตูนมีความสำคัญต่อพวกเขามากกว่าจะก่อให้เกิดผลเสีย

การที่การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมของเด็กและวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก นอกจากเรื่องราวที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนซึ่งมีส่วนสำคัญ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะของนิยายที่นำเสนอด้วยภาพ บทสนทนาน้อย ใช้ประโยคสั้นๆ ได้ใจความ รูปเล่มขนาดกระทัดรัด สะดวกแก่การ

พกพา ภาพปกสวยงามล่อใจ จึงเป็นที่ถูกใจเด็กๆ และกลุ่มวัยรุ่น และมีองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านเนื้อหาสาระมีความใกล้ชิดกับชีวิตของวัยรุ่น มีความทันสมัย มีจินตนาการอิงวิทยาศาสตร์ และเนื้อเรื่องอันหลากหลายเป็นสากลชวนให้ติดตาม

บริษัทญี่ปุ่นยังทำกิจกรรมด้านการตลาดอย่างการขายไลเซนซิ่ง (Licensing) โดยการให้บริษัทใดบริษัทหนึ่งที่ต้องการจะผลิตและจำหน่ายสินค้าที่ใช้คาแรคเตอร์ของการ์ตูนที่มีอยู่ในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ในตัวการ์ตูนใดตัวหนึ่ง ทางบริษัทจะต้องขอลิขสิทธิ์จากบริษัทที่เป็นเจ้าของ ซึ่งต้องเสียค่าลิขสิทธิ์การ์ตูน สัญญาต่อกันประมาณ 3 ปี โดยทุกอย่างของการผลิตสินค้าจะอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเจ้าของลิขสิทธิ์ทุกอย่าง จากนั้นจึงนำมาผลิตและจำหน่ายได้แต่เพียงผู้เดียว สำหรับธุรกิจประเภทเมอร์เชนไดซิ่งการ์ตูน มีมูลค่าตลาดปีละกว่า 1 พันล้านบาท และมีอัตราการเติบโตไม่ต่ำกว่า 20-25% (สมบุญ รุจิขจรและประนับดา ทองมาลา, 2540: 26-27) ตัวอย่างเช่น บริษัทซานริโอ โค ของญี่ปุ่น ที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์การ์ตูนอย่าง ฮัลโหล คิทตี้ แมวเหมียวสีขาว ในปัจจุบันส่งออกไปจำหน่ายถึง 40 ประเทศทั่วโลก ได้ขยายกลุ่มสินค้าออกจากตลาดเด็กสู่ตลาดผู้ใหญ่ได้ เพราะมีทั้งเครื่องสำอาง โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือแม้แต่กล้องถ่ายรูป ประมาณกันยายน 2540 บริษัทประเมินตัวเลขกำไรจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากตัวการ์ตูนทั้งหลายเป็นเงิน 396 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (โศรยา โอสถานนท์, 2540: 7)

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศเดียวในเอเชียที่ประสบผลสำเร็จอย่างแท้จริงในตลาดการ์ตูน การ์ตูนที่ผลิตจากญี่ปุ่นได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศในรูปของวิดี โอเทป และหนังสือการ์ตูน สถิติการส่งออกของการ์ตูนญี่ปุ่นมีสูงมากในฮ่องกง ไต้หวัน และจีน ลูกค้าประจำของการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ใช่มีเฉพาะในเอเชียเท่านั้น แต่มีอเมริกาและยุโรปด้วย คำตอบที่ดีที่ย้ำความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่น ก็คือความสำเร็จของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังอย่าง เซเลอร์มูน และดราก้อนบอล ของบริษัทโตเอะ แอนนิเมชั่น จำกัด (Toei Animation Co., Ltd.) ซึ่งคนไทยก็เป็นแฟนอย่างเหนียวแน่นไม่แพ้คนญี่ปุ่น เป็นลูกค้าประจำทั้งหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ ทางโทรทัศน์ และบางครั้งก็ยังเป็นลูกค้าประจำแผงสินค้าที่มีตัวการ์ตูนเหล่านี้ ที่ถูกแปรรูปเป็น แหวน ตุ๊กตา ของเล่น เสื้อผ้า ปากกา ดินสอ ฯลฯ บริษัทการ์ตูนญี่ปุ่นยังไม่หยุดความสำเร็จอยู่แค่นั้น การ์ตูนของสตูดิโอทั้ง 3 แห่งในญี่ปุ่นคือ โชชิคุ(Shoshiku) โตโฮ (Toho) และโตเอะ(Toei) พยายามมองหาลูกค้านอกถิ่นโดยให้ตัวละครเอกทำหน้าที่สื่อวัฒนธรรมกับผู้ชมทั้งกับวัยรุ่นและผู้ใหญ่ (การ์ตูนตะวันตกรุกคืบเอเชีย, 2529: 29-30; Bolaji Ojo, 1994: 36-39)

ประวัติและความเป็นมาของการ์ตูนญี่ปุ่น

สชอดท์ (Frederik L.Schodt, 1984: 28-67 อ้างถึงใน สุวรรณา สันคติประภา, 2532: 57-65) ได้อธิบายประวัติศาสตร์ของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า ญี่ปุ่นมีการ์ตูนเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ประเทศญี่ปุ่นรับอิทธิพลทางศาสนาพุทธจากประเทศจีน โดยพบจากภาพล้อเกี่ยวกับคนและสัตว์บนเพดานวัดโฮเรียวจิ (Horyuji) ที่เมืองนารา (Nara) เมื่อ ค.ศ. 1935 ได้พบผลงานการ์ตูนชิ้นสำคัญชิ้นแรก สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 12 เป็นภาพที่วาดโดยพระชื่อ **"โทบะ (Toba)"** และผลงานนั้นก็คือ "โชจุกิกะ (Chojugiga)" หมายถึงม้วนกระดาษภาพสัตว์ เป็นศิลปะแบบจีนที่แทรกอารมณ์ขันของญี่ปุ่นเข้าไป มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ยุคต่อมาการเขียนภาพการ์ตูนได้แพร่หลายมากขึ้น เนื้อหาก็เปลี่ยนจากเรื่องศาสนาไปบ้าง จนถึงยุคกลางศตวรรษที่ 17 มีการ์ตูนเรื่อง "เซ็น(Zen)" เป็นภาพเชิงปรัชญา ใช้เทคนิคการวาดลายเส้นง่ายๆ เรียบๆ เริ่มมีการทำภาพพิมพ์ขาว-ดำ โดยใช้แม่แบบที่แกะจากไม้เป็นแม่พิมพ์ และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในยุคนั้น

ในปี ค.ศ. 1853 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อญี่ปุ่นจำต้องเปิดประเทศรับอารยธรรมต่างชาติเข้ามา แนวการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกก็เข้ามามีบทบาทต่อการเขียนการ์ตูน ตลอดจนการที่ชาวต่างชาติเริ่มเข้ามาทำกิจการหนังสือพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่น ก็นำการ์ตูนเข้ามาด้วยและมีการสอนศิลปะแบบตะวันตกในโรงเรียน คนญี่ปุ่นก็ได้โอกาสในการเรียนรู้ เทคโนโลยีใหม่ๆ ช่วยให้ระบบการพิมพ์พัฒนา ทันสมัยขึ้น จนถึงปี ค.ศ. 1922 นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นเริ่มเดินทางไปต่างประเทศโดยเฉพาะอเมริกา และผู้หนึ่งก็คือ **"อิปเปอิ โอกาโมโต้ (Ippei Okamoto)"** เมื่ออิปเปอิกลับมาก็นำการ์ตูนอเมริกาเข้ามาเผยแพร่จนมีชื่อเสียงในญี่ปุ่น

เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1930 หนังสือการ์ตูนโชเนนคลับ (Shonen Club) ของบริษัทโคดันชา (Kodancha Co., Ltd.) ก็เริ่มพิมพ์การ์ตูนเป็นตอนๆ ออกมา ภายในประกอบด้วยการ์ตูนหลายๆ เรื่อง เมื่อการ์ตูนเรื่องใดจบก็พิมพ์เป็นการ์ตูนรวมเล่มออกจำหน่าย เนื้อหาการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความเข้มแข็งของเด็กผู้ชาย แต่ภาพและเรื่องยังไม่มีจินตนาการมากนัก

ในปี ค.ศ. 1947 นับเป็นช่วงเวลาที่สำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่น **"เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)"** ผู้เคยศึกษาด้านแพทย์ศาสตร์ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "ชินทาคาราจิม่า (Chintakarajima)" หมายถึงเกาะมหาสมบัติใหม่ การ์ตูนของเทสึกะมีรูปแบบใหม่ต่างจากการ์ตูนแบบเก่า คือรูปเล่มมีลักษณะแปลกตา มีเสียงประกอบภาพที่วาด จนเหมือนกับการดูภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นต้นแบบของการ์ตูนเรื่องต่อมา จนกลายเป็นรูปแบบของการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ในตอนนั้นการ์ตูนเรื่องนี้ประสบ

ความสำเร็จในด้านยอดขาย มีจำนวนพิมพ์มากถึง 400,000-800,000 เล่ม มากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ในยุคนั้น เทสึกะจึงกลายเป็นนักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและผลิตผลงานออกมามากมาย ได้แก่ แอสโทร บอย (Astro Boy) หรือญี่ปุ่นเรียกว่า เจ้าหนูปรมาณู (Tetsuwan Atomu) เป็นต้น

ในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนโดยดูจากผู้อ่านเอาไว้ดังนี้ (Schodt, 1984: 68-105 อ้างถึงใน สุวรรณา สันคติประภา, 2532: 57-65)

1. การ์ตูนสำหรับผู้ชาย

ช่วงก่อนสงคราม และระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ฟื้นฟูลัทธิบูชิโดเพื่อให้ประชาชนเชื่อฟังรัฐบาล การ์ตูนในยุคนี้จึงมีแต่เรื่องของซามูไรเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล เนื้อเรื่องจะซับซ้อน เน้นความกล้าหาญและเสียสละ โดยดัดแปลงเนื้อเรื่องจากวรรณคดีในยุคศักดินา ที่พบได้ในโรงละครคาบูกิ (Kabuki Theater) จนกลายเป็นแบบแผนของการ์ตูนผู้ชายในปัจจุบัน ภายหลังญี่ปุ่นแพ้สงคราม การ์ตูนที่ออกมาก็ เปลี่ยนไปเน้นเรื่องจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว ไม่มีเนื้อหาของสงครามและทหาร กลับเป็นเรื่องของการกีฬา ช่วงนี้จึงมีการ์ตูนเกี่ยวกับ กีฬายูโด เคนโด้ เบสบอล มวยปล้ำ วอลเล่ย์บอล และมวย อาจเป็นเพราะญี่ปุ่นเริ่มได้รับชัยชนะจากการแข่งขันกีฬานานาชาติมากขึ้น คนญี่ปุ่นจึงถือว่ากีฬาเป็นสิ่งที่สร้างชื่อเสียง และความภูมิใจให้คนในชาติ เด็กๆ ชาวญี่ปุ่นจึงมีความใฝ่ฝันว่าโตขึ้นจะเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง เนื้อหาของการ์ตูนกีฬาของญี่ปุ่นมีลักษณะสำคัญ คือการอุทิศตนเพื่อกลุ่ม ฝึกซ้อมอย่างหนัก และแทรกด้วยแนวชีวิต มีการหลั่งเลือดและน้ำตา หรือจบลงด้วยความตายของตัวเอก เพื่อสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้อ่าน

นอกจากนี้ เนื้อหาของการ์ตูนบางส่วนจะเกี่ยวกับเรื่องของกลุ่มผู้มีอิทธิพล หรือพวกมาเฟียญี่ปุ่น (ยากูซ่า) แต่ดัดแปลงให้อยู่ในรูปของอันธพาลประจำโรงเรียนที่มีความประพฤติเกเร มีรูปแบบความคิดที่ใกล้เคียงกับยากูซ่าเป็นปมหลัก เนื้อเรื่องจะเป็นการต่อสู้ระหว่างสองฝ่ายโดยฝ่ายพระเอกต้องมีหน้าตาหล่อเหลาและเป็นผู้ชนะ ผู้ร้ายก็จะมีใบหน้าที่น่าเกลียดและเป็นผู้แพ้ จนถึงปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนซามูไรก็กลับมานิยมอีกครั้ง แต่เป็นลักษณะการเขียนที่ง่ายๆ ออกแนวตลกขบขัน มีเรื่องของความรุนแรง เรื่องเพศ และปรัชญาผสมผสานเข้าไปแทนที่ เรื่องความดีความชั่ว และการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีเรื่องราวเกี่ยวกับ “นินจาญี่ปุ่น” ที่เป็นนิยายปรัมปรามาตั้งแต่โบราณตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษยอดมนุษย์ (Superhero) แต่มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์ธรรมดา

2. การ์ตูนสำหรับผู้หญิง

ลักษณะพิเศษของการ์ตูนสำหรับผู้หญิง จะเป็นการแสดงความนึกคิดภายในตัวการ์ตูนเสียส่วนมาก โดยใช้ภาพที่เหลื่อม ซ้อนกันมากกว่าจะตีช่องอย่างชัดเจน แต่ก็กระตุ้นให้เกิดอารมณ์คล้อยตามได้ จะเขียนภาพใบหน้าอย่างชัดเจน เพื่อเน้นอารมณ์เศร้า หรืออารมณ์สุข การแต่งตัวของตัวการ์ตูน จะเขียนให้ตรงยุคสมัยนั้น โดยตัวการ์ตูนที่หน้าเหมือนกันจะดูเป็นคนละคนกันได้ด้วยเสื้อผ้า และทรงผม ตัวเอกของการ์ตูนผู้หญิงจะวาดคิ้วให้เรียวบาง มีขนตายาว และดวงตาที่กลมโต มีประกายดาวอยู่ในนัยน์ตาเพื่อสะท้อนความฝัน ความปรารถนา และความโรแมนติก ตัวการ์ตูนชายจะเขียนให้มีรูปร่างผอมบาง อ้อนแอ้น ต่างจากตัวการ์ตูนหญิงตรงเสื้อผ้า และรูปร่างใหญ่กว่า มีรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตกอยู่ในการ์ตูนสำหรับผู้หญิงมากกว่าการ์ตูนสำหรับผู้ชาย ผู้เขียนการ์ตูนก็สามารถเขียนฉากและแฟชั่นที่ต่างไปจากญี่ปุ่น และเนื้อเรื่องก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเฉพาะสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น เพราะค่านิยมทางตะวันตกจะถูกผสมผสานจนเป็นค่านิยมของญี่ปุ่นในปัจจุบัน

ในอดีตการ์ตูนสำหรับผู้หญิงจะเน้นตัวเอกที่เป็นผู้หญิงเท่านั้น แต่ในค.ศ. 1976 นักเขียนการ์ตูนผู้หญิง เคะอิโกะ ทาเคะมิยา (Keiko Takemiya) เริ่มเขียนให้ผู้ชายเป็นตัวเอกด้วย ตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่อง "คาเซะโตะ คิโนะอุตา (Kazeto Kinouta)" หมายถึงเพลงของลมและต้นไม้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างเด็กผู้ชายด้วยกัน เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะการชอบเพศเดียวกัน ในช่วง 15-20 ปีที่ผ่านมา ฉากการ์ตูนที่มีบทจูบ ถือเป็นเรื่องน่าอับอาย แต่สำหรับปัจจุบันเรื่องของการทำแท้ง การคลอดที่ผิดกฎหมาย การร่วมประเวณีระหว่างหญิงชาย และพฤติกรรมรักร่วมเพศกลับวาดและพรรณนาได้เปิดเผย รวมถึงฉากเปลือย ฉากการร่วมรักบนเตียงก็ถือเป็นเรื่องธรรมดา การ์ตูนสำหรับผู้หญิงนอกจากจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก แต่ก็มีเรื่องเกี่ยวกับกีฬา เรื่องลึกลับ และเรื่องแนววิทยาศาสตร์ด้วยเช่นกัน กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงเป็นนักเรียนโรงเรียนมัธยม จนถึงผู้อ่านวัย 30 ปีด้วย และผู้อ่านชายบางคนที่เบื่อหน่ายการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ก็เริ่มอ่านการ์ตูนผู้หญิง บางคนก็ต้องการรู้เรื่องของผู้หญิง และบางคนก็ชอบเพราะเนื้อเรื่องให้อารมณ์มากกว่าการ์ตูนผู้ชาย

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย

การ์ตูนไทยเริ่มมีในประเทศไทยมาตั้งแต่สมัยพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 และพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4โดยแฝงอยู่ตามภาพวิจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่างๆ ในสมัยนั้น

"ขรัวอินโข่ง" เป็นจิตรกรที่มีฝีมือ วาดภาพได้สวยงาม ภาพมีลักษณะเป็นภาพแบบสมจริง ภายในจะสอดใส่อารมณ์ขัน และมีการล้อเลียนไว้เสมอ อันเป็นคุณสมบัติหนึ่งของภาพการ์ตูนนั่นเอง ต่อมาสมัยพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพ มักทรงวาดการ์ตูนล้อเลียนบรรดาข้าราชการที่ประพฤติไม่เหมาะสม ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต การที่พระองค์ทรงโปรดการวาดภาพ ทำให้ยุคนี้การวาดภาพล้อจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายอย่างกว้างขวาง "ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น)" เป็นคนไทยที่จบวิชาการทำแม่พิมพ์จากยุโรป เป็นผู้ริเริ่มการทำแม่พิมพ์ (บล็อก) รับพิมพ์ภาพจากรูปวาด รูปถ่ายจากบล็อกเป็นครั้งแรกในเมืองไทย ทำให้ภาพหรือการ์ตูนเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น (ก่อนหน้านี้ใช้วิธีแกะจากไม้ หรือส่งภาพไปที่อินเดียแล้วนำกลับมาพิมพ์) และเป็นนักเขียนคนหนึ่งที่มีชื่อเสียงในเรื่องการวาดภาพล้อของยุคนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 27; ย้อนรอยการ์ตูนไทย, 2538: 10; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 52)

ในสมัยปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนก็เริ่มซบเซาเนื่องจากสภาพเศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก ทำให้หนังสือไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย เมื่อเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 วงการการ์ตูนก็กลับเฟื่องฟูขึ้นอีก และมีเสรีภาพอย่างมากในการแสดงความคิดเห็น นักเขียนการ์ตูนสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ จนต้องมีกฎหมายออกจำกัดขอบเขต และในยุคนี้มีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อหลายท่าน ในวงการหนังสือพิมพ์ มีนักเขียนชื่อ "สวัสดิ์ จูฑะรพ" เป็นนักเขียนการ์ตูนเรื่องยาวคนแรกของไทย โดยนำแบบมาจากวรรณคดีไทย ทำการดัดแปลงบทเสียใหม่ แต่คงโครงเรื่องไว้ อย่างเช่น เรื่องกากี สังข์ทอง รณจักร พระอภัยมณี และอื่นๆ นักเขียนการ์ตูนในยุคแรกๆ มักเขียนเลียนแบบการ์ตูนต่างประเทศ และเมื่อมีความชำนาญก็จะเริ่มมีแนวทางเป็นของตนเอง อย่างสวัสดิ์เองก็สร้างตัวการ์ตูนชื่อ "ขุนหมื่น" โดยมีต้นแบบจากป๊อบอาย และมิคกี้เม้าส์ และกลายเป็นสัญลักษณ์ไปในที่สุด และตัวละครสองตัวนี้ก็กลายเป็นต้นแบบของนักเขียนการ์ตูนยุคต่อมา (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 27-29; การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี, 2533: 79-80)

ในยุคนี้นอกจากสวัสดิ์ จูฑะรพ แล้วนักเขียนการ์ตูนในยุคนี้ที่มีผลงานเด่นอีกคนคือ "จำนง รอดอริ" ผู้วาดเรื่องการ์ตูนจากเรื่องระเด่นลันได และพญาน้อยชมตลาด ในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์ และ มีนักวาดการ์ตูนได้แก่ "เฉลิม วุฒิโฆษิต" และ"ฉันท์ สุวรรณบุณย์" เป็นผู้ริเริ่มการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นคนแรก มีผลงานการ์ตูนชุด "ป๋อง-เปรียว" ซึ่งได้รับความนิยมมาก (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 27-29)

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ปี พ.ศ. 2481 เมืองไทยก็มีนักเขียนที่มีชื่อเสียงมากอีกคนหนึ่งคือ"ประยูร จรรยาวงษ์" ได้เขียนการ์ตูนเรื่องจันทะโครพ ลงพิมพ์ในหนังสือสุภาพบุรุษประชามิตร และใน พ.ศ. 2489 เขียนเรื่อง หลวิชัย-คาวี ในหนังสือพิมพ์ไทย ประยูรเป็นผู้วาดได้ทั้งการ์ตูนขำขัน และการ์ตูนการเมือง จนมีฉายาว่า "ราชาการ์ตูนไทย" และเคยได้รับรางวัลแมกไซไซ โดยยกย่องว่าเป็นผู้ใช้ภาพด้วยอารมณ์ขันเพื่อป้องกันผลประโยชน์ของสาธารณชนอย่างเที่ยงตรง ผลงานที่มีชื่อได้แก่ พระสุธน พระรถเมรี และยังมีผลงานเรื่อง ขบวนการแก้จนในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ เป็นต้น (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 29-33; การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี, 2533: 80)

ใน พ.ศ. 2490 "เหม เวชกร" เป็นนักเขียนการ์ตูนผู้หนึ่งมีผลงานเรื่อง ราชาธิราช ลงตีพิมพ์เต็มในส่วนบนสุดของหน้าหลังสุดของหนังสือพิมพ์รายวัน มีเอกสารบางแห่งอ้างว่า ผลงานชุดนี้ นับเป็นการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพเรื่องแรกของเมืองไทย เพราะแสดงความสมจริงได้อย่างสมบูรณ์ และยังมีผลงานเรื่องต่อมาอย่างศรีธนญชัย (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 29-33; การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี, 2533: 80)

ในปี พ.ศ. 2495 "พิมล กาพสีห์ (ตุ๊กตา)" ได้ออกหนังสือเพลินจิต ฉบับ "ตุ๊กตา" เน้นเนื้อหาสาระสำหรับครอบครัว การอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้อง ที่เป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กฉบับแรกของเมืองไทย จนกลายมาเป็นต้นแบบของหนังสือการ์ตูนในยุคปัจจุบัน (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 29-33; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 52-53)

นอกจากนี้ก็มีนักเขียนคนอื่นๆ อย่าง "ราช เลอสรวง" มีผลงานเรื่อง แม่นาคพระนคร ที่ตีพิมพ์ในนิตยสาร นิตยสารฉบับแรกที่ริเริ่มให้มีการ์ตูนลงเป็นประจำคือหนังสือฟ้าเมืองไทย จนถึงปี พ.ศ. 2509 ราช เลอสรวงและ "จุลศักดิ์ อมรเวช" ก็มีผลงานในนิตยสารจักรวาลรายสัปดาห์ฉบับเพชรพระอุมา ได้ตีพิมพ์การ์ตูนเรื่อง 2 เรื่องในเล่ม (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 29-33; การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี, 2533: 80)

ในปี พ.ศ. 2498 มีคนไทยที่สร้างหนังการ์ตูนไทยชื่อ "ปยุต เงากระจ่าง" จนได้ฉายาว่าวอลท์ ดิสนีย์เมืองไทย ปยุตเริ่มงานจากการทำหนังโฆษณายาทัมใจให้เด็กเฮงหยู จนมาถึงหนังการ์ตูนเรื่องแรกของเมืองไทยก็คือ เหตุมหัศจรรย์ เป็นหนังการ์ตูนสี 16 ม.ม. ความยาว 20 นาที ในขณะที่สร้างหนังการ์ตูนเรื่องนี้ ญี่ปุ่นยังไม่มีหนังการ์ตูนเลย หนังเรื่องนี้สร้างชื่อเสียงเป็นที่

เลื่องลือในหมู่คนต่างชาติ แต่คนไทยไม่ได้ให้ความสนใจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ หลังจากนั้นปยุตก็เดินทางไปดูการทำหนังการ์ตูนที่ญี่ปุ่น ได้เห็นเทคโนโลยีใหม่ๆ รวมทั้งระบบการสร้างหนังการ์ตูนแบบธุรกิจอุตสาหกรรม ต่อมาไม่กี่ปี ญี่ปุ่นก็สร้างหนังการ์ตูนเรื่องแรกออกมาและใช้เวลาไม่กี่ปีหนังการ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาก้าวหน้าไปไกลมาก ในขณะที่หนังการ์ตูนไทยหยุดนิ่ง และในปี 2522 คุณปยุตก็สร้างหนังการ์ตูนเรื่อง "สุดสาคร" เป็นภาพยนตร์การ์ตูนของไทยเรื่องสุดท้ายให้คนไทยได้ชม (ปรมัตถ์, 2537: 141-143; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 53-54)

ประเทศไทยมีบริษัท กันตนาแอนิเมชั่น จำกัดที่นับได้ว่าเป็นบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของไทย ที่มีผลงานโดยรับผลิตการ์ตูนให้กับบริษัท โตเอะ แอนิเมชั่น จำกัด (Toei Animation Co., Ltd.) ของประเทศญี่ปุ่น ที่เป็นผู้ผลิตการ์ตูนรายใหญ่ที่สุดของโลก เป็นผู้ให้การสนับสนุนเทคโนโลยีการผลิตทั้งหมด ในช่วงแรกทางกันตนาได้ส่งพนักงานเพื่อไปรับการฝึกอบรมขั้นตอนการผลิตการ์ตูนในขั้นตอนต่างๆ ทุกกระบวนการ จนถึงปี พ.ศ. 2532 ทางกันตนาแอนิเมชั่นก็มีผลงานออกมาได้แก่ Dr. Slump, Kinniku Man, Sally เป็นต้น จนถึงปัจจุบันนี้ได้ผลิตผลงานไปแล้วมากกว่า 40 เรื่อง แม้ว่าขณะนี้ทีมงานของกันตนาแอนิเมชั่นสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้แล้ว แต่ปัจจุบันก็ยังไม่มีผลงานภาพยนตร์การ์ตูนไทยออกมา (ฝีมือคนไทยในการ์ตูนดังของญี่ปุ่น, 2539: 5) ในปัจจุบันเหลือเพียงบริษัทเดียวที่ยังทำงานด้านผลิตภาพยนตร์การ์ตูน คือ บริษัทไทยหวังฟิลม์โปรดักชั่น จำกัด ซึ่งตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2532 โดยในระยะแรกมีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนให้กับบริษัทผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขนาดใหญ่ในประเทศสหรัฐ-อเมริกา โดยรับผลิตงานเป็นบางส่วนบางขั้นตอน เช่น งานการวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) ซึ่งภาพแอนนิเมชั่นหลัก (Key Animation) จะส่งมาจากบริษัทผู้ว่าจ้าง การวาดภาพตัดเส้นแน่นอน (Clean Up) การลอกภาพลงแผนเซล (Tracing) และระบายสีลงเซล (Painting) ตามลำดับ เคยมีผลงานอย่าง ไทนี่ทูน (Tiny Toon) เดอะแมส (The Mask) อื่นๆ และยังมีผลงานออกมาอีกเรื่อยๆ แต่บริษัทก็ยังไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับโทรทัศน์ในประเทศไทย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2538: 5)

การ์ตูนสำหรับเด็กได้วิวัฒนาการมาเรื่อยๆ จนถึงปี พ.ศ. 2510 เป็นยุคทองของธุรกิจหนังสือการ์ตูนไทย ที่เป็นเหมือนครูสอนศิลปะ วัฒนธรรม และวิทยาการต่างๆ มีบทบาทของการสร้างสรรค์สังคมไทย จากนั้นความนิยมการ์ตูนไทยเริ่มเปลี่ยนไป เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศทั้งอเมริกันและญี่ปุ่นเข้ามาฉายทางโทรทัศน์ ด้วยเนื้อหาสาระที่ตื่นเต้นเร้าใจ สร้างสรรค์จินตนาการของเด็ก บทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวันโดยสอดแทรกอารมณ์ขัน จึงทำให้การ์ตูนต่างประเทศเข้ามาครองใจของเด็กและเยาวชนทุกเพศและวัย จากเหตุนี้สำนักพิมพ์ต่างๆ

ของไทยจึงพยายามปรับปรุงให้ทันสมัย และสู้กับการ์ตูนต่างประเทศได้ ในระยะแรกๆ เนื้อเรื่องจะเลียนแบบการ์ตูนญี่ปุ่น โดยออกเป็นเนื้อเรื่องประเภทอภินิหาร เจ้าชาย สัตว์ประหลาด และของวิเศษต่างๆ โดยดัดแปลงให้เข้ากับลักษณะของไทยๆ เช่น"หนูเล็ก-ลุงโกร่ง" ของ"อดิเรก อารยะมนตรี", "จอมอภินิหาร" ของ "หลังฉากหรือชุมพร แก้วสาร", "อัศวินสายฟ้า" ของ **"พ.บางพลี"** , "เจ้าชายดำรงฤทธิ์" ของ**"มงคล วงศ์อุดม"** , "เจ้าชายผมทอง" ของ**"จุก เบี้ยวสกุล"**, "เจ้าชายหงษ์ทอง" ของ ราช เลอสรวงหรือนิวัฒน์ ธราพรรค์ และ"กระสือสาว" ของ**"ทวี วิษณุกร"** เป็นต้น แต่เนื่องจากลักษณะการดำเนินเรื่อง ฉาก ภาพ และบทสนทนายังคงเหมือนการ์ตูนไทยแบบเดิมทุกประการ จึงได้รับความสนใจจากผู้อ่านน้อยมาก และในช่วงหลังการ์ตูนไทยยิ่งเสื่อมความนิยมลง การ์ตูนจึงมีการปรับตัวเป็นการ์ตูนเล่มละบาท เนื้อหาก็ยังวนเวียนอยู่กับเรื่องจักร์ๆ วงศ์ๆ เหมือนนิยายยุคก่อนๆ ต่อมาก็เริ่มมีเนื้อหาเรื่องผี โหด ตลก ลึกลับ รักประโลมโลก การ์ตูนเหล่านี้ก็ได้รับความนิยมเฉพาะในกลุ่มผู้อ่านที่มีกำลังซื้อต่ำอย่างผู้ใช้แรงงาน ส่วนเด็กและวัยรุ่นหันไปอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 32-33; การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี, 80-81; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 54-56)

ปี พ.ศ. 2524 มีผู้นำหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเข้ามาพิมพ์จำหน่าย ได้แก่ ไอ้มดแดง, จัมโบ้เอ, หุ่นกายสิทธิ์, แคนดี้จอมแก่น, ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเร่ และการ์ตูนชุดที่เป็นที่นิยมที่สุด คือ"โดราเอมอน" มีหนังสือพิมพ์และวารสารหลายฉบับเขียนถึงคุณค่าของโดราเอมอน มีการเขียนล้อเป็นการ์ตูนการเมืองใน "ไทยรัฐ" โดยชัย ราชวัตร โดราเอมอนกลายเป็นการ์ตูนที่เข้าถึงจิตใจเด็กได้เป็นอย่างดี เนื้อเรื่องตอบสนองความใฝ่ฝันของเด็ก ภาพวาดสวยงามเหมือนมีชีวิตจิตใจ และบทสนทนาที่เหมือนชีวิตประจำวัน สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจได้พิมพ์หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนออกมาขายก่อนปี พ.ศ. 2524 และเป็นผู้แนะนำให้ อ.ส.ม.ท. ซื้อมาแพร่ภาพ เพราะเป็นหนังสือขายดีในประเทศไทย ช่วงนั้นกระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เพิ่มขึ้น หนังสือมียอดขายสูง ทางช่อง 9 ในขณะนั้นไม่ประสบความสำเร็จกับรายการอื่นๆ ทางโทรทัศน์ ก็เริ่มนำการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนมาฉายทางโทรทัศน์ ทำให้วงการโฆษณาและโทรทัศน์ต้องบันทึกเป็นประวัติศาสตร์หน้าสำคัญว่าในเดือนกันยายน 2524 โดราเอมอนสร้างปรากฏการณ์แรกที่พิสูจน์ว่าการ์ตูนเป็นรายการที่มีโฆษณาเต็มและสร้างกำไรให้กับทางสถานีฯ ทำให้ช่อง 9 เป็นสถานีโทรทัศน์ช่องแรกที่มีรายได้หลักจากหนังการ์ตูน ต่อจากนั้นการ์ตูนทุกเรื่องของช่อง 9 ก็ประสบความสำเร็จแทบทั้งหมด อาทิเช่น อิกคิวซัง นินจาฮาโตริ ดราก้อนบอล ตลอดจนเซลเลอร์มูน ช่อง 9 จึงกลายเป็นจ้าวตลาดทางด้านหนังการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ในประเทศไทยที่ไม่มีผู้ใดทาบได้ และเมื่อเทียบจากปริมาณหนังการ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ตลอดปี 2539 มีจำนวนมากถึง 17 เรื่อง หลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จ อาทิเช่น ไยบะ ซามูไรวัยกระเตาะ, รันม่า1/2 ไอ้หนุ่มซามูไร, มือปราบซิตี้ฮันเตอร์, เซลเลอร์มูนอาร์, ดราก้อนบอล, ยูยู ฮากูโช

คนเก่งทะลุโลก อื่นๆ ถือว่ามีสถานีฯ ที่มีหนังการตูนปริมาณมากที่สุดเมื่อเทียบกับการ์ตูนของสถานีอื่นๆ (เดือนเพ็ญ ลิ้มศรีตระกูล, 2538: 134-135; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 54-56; นิพนธ์ นาคสมภพ, 2540: 102-103)

"ธีร์ ทิวดอย" ได้กล่าวถึงการ์ตูนของช่อง 9 (สยามโพสต์, 2535: 10) ว่า "การ์ตูนช่อง 9 ถือว่าเป็นเจ้าแห่งการ์ตูนทางจอทีวีบ้านเรา ถ้าไม่เป็นเจ้าการ์ตูน คนพากย์อย่างน้าต๋อย เซมเบ้ คงไม่สามารถที่จะเปิดคอนเสิร์ตส่วนตัวในงานวันเด็กได้ทุกๆ ปี"

เมื่อหันกลับมามองผู้ประกอบการด้านหนังสือการ์ตูนไทยที่ไม่สามารถทนต่อความกดดันทางเศรษฐกิจได้ ก็เริ่มหันมาจับธุรกิจแปลการ์ตูนญี่ปุ่นพิมพ์ขายโดยไม่มีลิขสิทธิ์ ผู้ริเริ่มพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น คือ "พิริยะสาส์น" ของ ตะวัน แสนยากร หลังจากที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในโปรแกรมฉายทางโทรทัศน์ ได้รับความสนใจจากเด็กเป็นจำนวนมาก ธุรกิจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็เติบโตตามไปด้วย ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใดที่ได้รับความนิยม หนังสือการ์ตูนก็มียอดจำหน่ายที่ดีตามไปด้วย รวมไปถึงหนังสือการ์ตูนเรื่องไหนที่ได้รับความนิยม ก็จะมีการนำเข้าภาพยนตร์เรื่องนั้นเข้ามาฉายในประเทศไทย นอกจากนี้สินค้าเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนั้นก็ได้รับการตอบรับจากผู้ชมด้วยเช่นกัน นับว่าการ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในตลาดการ์ตูนสำหรับเด็กของไทย ประกอบกับแนวเนื้อหาที่มีความหลากหลายมากกว่าจนเด็กไทยมองข้ามการ์ตูนไทย ผลงานของการแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทวียอดจำหน่ายสูงขึ้น โดยเฉลี่ยพิมพ์ต่อวันประมาณ 40,000-50,000 เล่มในปัจจุบัน จนทำให้หนังสือการ์ตูนไทยก็เงียบหายไป และการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นจึงครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนของไทยมาโดยตลอดจนถึงปัจจุบัน (ประนับดา ทองมาลา และปฏิคม พลับพลึง, 2537:136-137; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 54-56)

ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์

ในหนังสือพิมพ์คู่แข่งรายวัน(อีกย่างก้าวของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทย-2 มือเก่าในวงการ, 2538: C3) นิตยสารคู่แข่งรายปักษ์ (ประนับดา ทองมาลา และปฏิคม พลับพลึง, 2537:136-144) และผู้จัดการรายเดือน (เดือนเพ็ญ ลิ้มศรีตระกูล, 2538: 160-165; ปิยาณี รุ่งรัตน์ธวัชชัย 2539: 161, 170-171) กล่าวถึงความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์ โดยสรุปว่า เมื่อ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ออกมามีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 21 มีนาคม 2538 มีผลอย่างมากกับโฉมหน้าของตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยเปลี่ยนแปลงไปมาก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีการละเมิดลิขสิทธิ์มานานก็เกิดการตื่นตัวในหมู่สำนักพิมพ์หลายแห่ง แต่เนื่องจากผู้ประกอบการด้านนี้

ส่วนมากได้เริ่มปฏิกริยาตอบสนองกับเรื่องลิขสิทธิ์มาตั้งแต่ปลายปี 2535 แล้ว จึงมีสำนักพิมพ์หลายๆ แห่ง เช่น สยามอินเตอร์ คอมมิกส์, วิบูลย์กิจ, นิวเจนเนเรชั่น พับลิชชิ่ง ฯลฯ ต่างออกมาประกาศว่าสำนักพิมพ์ของตนได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ใดบ้างจากประเทศญี่ปุ่น เพื่อป้องกันสำนักพิมพ์ที่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ให้หยุดพิมพ์

สำหรับการติดต่อขอลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของแต่ละสำนักพิมพ์จะต่างกันไป แต่ส่วนใหญ่ ต้องผ่านการตอบคำถามอันเกี่ยวกับการขอลิขสิทธิ์การผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายในการผลิต มีการสอบประวัติความเป็นมาของบริษัทเพื่อตรวจสอบในเรื่องของความน่าเชื่อถือ ตลอดจนการนำแบบสอบถามจากทางญี่ปุ่นมาใช้สำรวจตลาดการ์ตูนในประเทศไทย และรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ก็ขึ้นกับสำนักพิมพ์นั้นๆ ตัวอย่างเช่น ชูเอฉะ (Shoeisha) จะเน้นคุณภาพการผลิต ห้ามปรับแต่งต้นฉบับ อย่างโทคุมะ โชเต็น (Tokum Shoten Publishing) นอกจากให้ลิขสิทธิ์แล้ว ก็เข้ามาช่วยดำเนินการปราบปรามผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ร่วมกับผู้ผลิตในประเทศไทย นอกจากนี้เรื่องที่เป็นปัญหาสำคัญก็คือ ทางสำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ของญี่ปุ่นจะมีผู้รู้ภาษาอังกฤษน้อยมาก สำนักพิมพ์ไทยจึงต้องจัดคนที่มีความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่น เพื่อเป็นล่ามช่วยให้เกิดความสะดวกในการติดต่อ ตลอดจนส่งผู้บริหาร พนักงานไปเรียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน บางแห่งก็ได้ใช้หุ้นส่วนชาวญี่ปุ่นเข้ามาช่วยเหลือ และบางส่วนก็มีเอเจนซี่เป็นตัวแทนในประเทศไทย ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อ

สำหรับการขอลิขสิทธิ์นั้นจะต้องยื่นขอเป็นเล่มๆ โดยค่าลิขสิทธิ์อยู่ระหว่าง 6-10% ของยอดพิมพ์คูณด้วยราคาจำหน่าย โดยต้องพิมพ์อย่างต่ำ 5,000 เล่มขึ้นไป อายุลิขสิทธิ์ประมาณ 2-3 ปี รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาไทยก็เปลี่ยนไป คุณภาพของกระดาษปก การแปลก็พิถีพิถันและดีขึ้นมาก แต่ราคาก็สูงขึ้นด้วยเช่นกัน และค่ายที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนเหล่านี้ ก็ต้องหันมาเน้นหนักในกิจกรรมด้านการทำตลาดอย่างจริงจัง เพื่อเพิ่มกลุ่มเป้าหมาย ขยายฐานตลาด เพื่อรายได้ที่คุ้มค่าในการลงทุน และมีกำไรด้วย เพราะการทำการ์ตูนลิขสิทธิ์ต้องลงทุนสูงมากตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์กำหนดในเรื่องคุณภาพของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งค่าลิขสิทธิ์ที่ต้องเสียต่อเรื่องหรือต่อปีแล้วแต่เงื่อนไขอีกด้วย

หจก. วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป เป็นสำนักพิมพ์แรกของประเทศไทยที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่น จากเดิมวิบูลย์กิจ เป็นผู้นำในตลาดการ์ตูนที่ไม่ได้ลิขสิทธิ์มาหลายสิบปี และเมื่อเกิดปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ ทางวิบูลย์กิจก็เตรียมตัวรับการเปลี่ยนแปลงนี้โดยการประกาศปิดตัวเอง 1 เดือน เพื่อติดต่อเจรจาขอลิขสิทธิ์การ์ตูนที่ถูกต้องจากประเทศญี่ปุ่น

ทางวิบูลย์กิจได้รับลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นจากบริษัทหลายๆ แห่ง อาทิ เช่น โคดันฉะ (Kodansha), ชูเอฉะ (Shoeisha), อากิตะ โชเต็น (Akita Shoten) เป็นต้น มีทั้งการ์ตูนเด็กและการ์ตูนผู้ใหญ่ ได้แก่ ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ, ไยบะ, แคนดี้, ข้าชื่อโคทาโร่ อื่นๆ นอกจากนี้ ทางบริษัทฯ ยังสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนไทยโดยจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนไทยที่ทำโดยคนไทยทั้งสิ้น ชื่อ "ไทยคอมิกส์"

พร้อมๆ กับการปรับตัวของวิบูลย์กิจ บริษัท สยามอินเตอร์ คอมิกส์ จำกัด บริษัทในเครือสยามสปอร์ต พริ้นติ้ง จำกัด (เจ้าของหนังสือพิมพ์สยามกีฬา)ก็เริ่มดำเนินการขอลิขสิทธิ์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน จนปัจจุบันนี้มีเพียง สำนักพิมพ์ทั้งสองนี้เท่านั้นที่ยังอยู่รอดในธุรกิจหนังสือการ์ตูนเรื่องแปลจากญี่ปุ่น จัดเป็นสำนักพิมพ์ รายที่สองที่ดำเนินการผลิตหนังสือการ์ตูนเรื่องแปลภาษาญี่ปุ่นที่มีผลงานตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน สำหรับลิขสิทธิ์การ์ตูนที่ได้ ได้แก่เรื่อง หน้ากากแก้ว (นักรักโลกมายา), กัปตันซึบาสะ,ไดตะลุยแดนเวทมนตร์ (ดราก้อนเควสท์), จอมเกบลู, มืออสูรล่า-ปีศาจ, จอมคนขุนพลเงา, ซามูไรพเนจร อื่นๆ

นอกจากนี้ก็ยังมีผู้ได้รับลิขสิทธิ์รายใหญ่อีกรายที่เป็นหน้าใหม่ในวงการนี้ คือ **บริษัท ธนาชัย แอนด์ เอ็นพีจี กรุ๊ป หรือค่ายเดอะเนชั่น** แต่เนื่องจากบริษัทอยู่ในธุรกิจสิ่งพิมพ์มานาน เมื่อเริ่มทำธุรกิจผลิตการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่น ก็ประสบความยุ่งยากมา ตั้งแต่การเริ่มติดต่อขอลิขสิทธิ์ เนื่องจากไม่เคยทำหนังสือการ์ตูนมาก่อน การขอลิขสิทธิ์จึงต้องผ่านการทดสอบไม่น้อยกว่าบริษัทอื่นๆ หรืออาจจะมากกว่าด้วยซ้ำ และผลที่ได้รับก็คือลิขสิทธิ์การ์ตูนที่เป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงทั้งในเมืองไทยและในต่างประเทศด้วย ได้แก่ ดราก้อนบอล, สแลมดั้ง, โจโจล่าข้ามศตวรรษ,.บอย, จ่าวป่าริจัง, ลักกี้แมน อื่นๆ

นั่นก็เป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ใครๆ หันมาสนใจศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการ์ตูน เมื่อเริ่มทำการค้นคว้าก็พบว่ามีผลงานการค้นคว้าเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นมากมายพอสมควร ทั้งนักศึกษาจากหลายๆ สาขาวิชา และจากสถาบันต่างๆ อาทิเช่น

1. "การ์ตูน" ของ สังเขต นาคไพจิตร ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปี พ.ศ. 2530

2. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ เรื่อง "บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน" ของ พรพนิต พ่วงภิญโญ ปี พ.ศ. 2531

3. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เรื่อง "พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร" ของ สุวรรณา สันคติประภา ปี พ.ศ. 2532

4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์บัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น" ของ "ลลิตา ยุวนากร" ปี พ.ศ. 2533

5. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง "การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โดราเอมอน" ของ ดวงรัตน์ กมโลบล ปี พ.ศ. 2535

6. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง " ระดับความชอบและพฤติกรรมในการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร" ของธรรมจักร อยู่โพธิ์ พ.ศ. 2539

โดยผู้วิจัยได้ติดตามการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน และวิดีโอ ก็เห็นว่าการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นหลายๆ เรื่องที่ประสบความสำเร็จ นอกจากมีเนื้อเรื่องที่สนุกสนานเร้าใจ มีการสร้างภาพของคนเก่ง หรือวีรบุรุษที่เด็กๆ จดจำ และชื่นชอบเป็นพิเศษ จนบางครั้งก็ยึดเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติตาม รวมทั้งการตั้งความหวังที่จะเป็นในอนาคต และเมื่อลองพิจารณาในตัววีรบุรุษของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็มีองค์ประกอบหลายๆ อย่างที่น่าสนใจ ทั้งที่เป็นคนปกติ ยอดมนุษย์ หรือพวกอัจฉริยะ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษาวิเคราะห์หาภาพของวีรบุรุษที่คนญี่ปุ่นสร้างขึ้นว่าเป็นอย่างไรทำให้เกิดความนิยมได้

ปัญหานำวิจัย

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยมีวิธีการนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในรูปแบบอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย ในเรื่องของลักษณะทางกายภาพ พฤติกรรม คุณธรรม และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ

2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญในการดำเนินเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3. เพื่อศึกษาภารกิจและหน้าที่ที่วีรบุรุษปฏิบัติในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ขอบเขตของการวิจัย

หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาเพื่อทำการศึกษามีคุณสมบัติดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษา ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์

2. หนังสือการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาผลิตในประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2536-2540 เนื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในรูปแบบลิขสิทธิ์ต่างๆ ของประเทศไทยได้เริ่มผลิตขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2536

ผู้วิจัยเลือกหนังสือการ์ตูนที่ผลิตในช่วงปี พ.ศ. 2536-2540 จำนวน 10 เรื่อง ดังนี้

1. สแลมดั๊งค์ (Slam Dunk) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยทาเคฮิโกะ อิโนอุเอะ (Takehiko Inoue) เป็นลิขสิทธิ์ ของบริษัท ชูเอฉะ โตเกียว ญี่ปุ่น (Shueisha Inc., Tokyo) โดยบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

2. กัปตันซึบาสะ (Captain Tsubasa) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยโยอิจิ ทาคาฮาชิ (Yoichi Takahashi) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ชูเอฉะ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Shueisha Inc.,Tokyo) โดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมมิกส์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

3. ข้าชื่อโคทาโร่ (Kotaro Makaritoru) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยทัตซึยะ ฮิรุตะ (Tatsuya Hiruta) เป็นลิขสิทธิ์ ของบริษัท โคดันฉะ โตเกียว ญี่ปุ่น (Kodansha Ltd. Tokyo) โดย ห.จ.ก. วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

4. ดราก้อนบอล (Dragon Ball) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยอากิระ โทริยาม่า (Akira Toriyama) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ชูเอฉะ (Shueisha Inc.) ประเทศญี่ปุ่น โดยบริษัท ธนาชัย แอนด์ เอ็นพีจี กรุ๊ป จำกัดของสำนักพิมพ์เดอะเนชั่น ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

5. ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ (Fist of the North Star "Hokuto No Ken") แต่งเรื่องโดย บุรอนซอน (Buronson) และวาดภาพโดย เท็ตสุโอะ ฮาร่า (Tetsuo Hara) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ชูเอฉะ(Shueisha Inc., Tokyo) เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น โดย ห.จ.ก. วิบูลย์กิจการพิมพ์ ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

6. ไยบะ (Yaiba) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยโกโช อาโอยาม่า (Gosho Aoyama) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท โชกาคุคัน (Shogakukan Inc.) โดย ห.จ.ก. วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

7. ได..ตะลุย!!แดนเวทมนตร์ (Dragon Quest Dai-No-Daiboken) แต่งเรื่องโดยริคุ ซันโจ (Riku Sanjo), วาดภาพโดย โคจิ อินาดะ (Koji Inada) และผู้ช่วย ยูจิ โฮริอิ (Yuji Horii) เป็นลิขสิทธิ์ ของบริษัท ชูเอฉะ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Shueisha Inc.,Tokyo) โดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

8. คนเก่งทะลุโลก (Yu Yu Hakusho) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยโยชิฮิโระ โทกาชิ (Yoshihiro Togashi) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ชูเอฉะ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Shueisha Inc., Tokyo) โดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

9. รันม่า1/2 ไอ้หนุ่มกังฟู (Ranma Nibunnoichi) แต่งเรื่องและวาดภาพโดย รูมิโกะ ทาคาฮาชิ (Rumiko Takahashi) เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ชูเอฉะ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Shueisha Inc.,Tokyo) โดยบริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

10. คิทาโร่ คุณผีจอมทีเด็ด (Ge Ge Ge No Kitaro) แต่งเรื่องและวาดภาพโดยชิเงรุ มิซึกิ (Shigeru Mizuki) เป็นลิขสิทธิ ของบริษัท จูโอโครอนฉะ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Chuokoron-Sha, Inc., Tokyo, Japan) โดย บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด ได้ลิขสิทธิ์การแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

ข้อสันนิษฐาน .

หนังสือการ์ตูนที่สำนักพิมพ์ในประเทศไทยได้ลิขสิทธิ์ในการพิมพ์และจัดจำหน่ายมีการนำเสนอรูปแบบของวีรบุรุษในลักษณะที่แตกต่างกัน

<u>นิยามศัพท์</u>

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง หนังสือที่มีการนำเสนอเรื่องด้วยภาพการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนภาษาญี่ปุ่น และคำบรรยายในเรื่องได้รับการแปลเป็นภาษาไทยเรียบร้อยแล้ว โดยได้รับลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย

ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตและออกฉายทางโทรทัศน์

วีรบุรุษ หมายถึง พระเอกของการ์ตูนเรื่องนั้นๆ

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็ก ที่มีการผลิตทั้งในรูปหนังสือการ์ตูนที่ได้รับลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์

ลักษณะ หมายถึง เครื่องแสดง คุณภาพ และประเภท

ลักษณะของวีรบุรุษ หมายถึง ลักษณะทางกายภาพ พฤติกรรม คุณธรรม และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบลักษณะที่แท้จริงเกี่ยวกับวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2. การศึกษาลักษณะวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจ ในการทำความเข้าใจกับเด็กๆ เกี่ยวกับจินตนาการของเด็กๆ ต่อภาพของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูน และให้คำแนะนำเพื่อให้เด็กๆ เรียนรู้ว่าสิ่งใดจริง สิ่งใดเป็นภาพที่สร้างขึ้น จะ ได้ปฏิบัติตัวได้เหมาะสมต่อไป

3. เป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจในการนำข้อมูลมาพัฒนาหนังสือการ์ตูนของไทยให้ถูกใจผู้บริโภคโดยเฉพาะเด็กๆ ในอนาคต