

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการ์ตูน

ในบทที่ ๒ นี้ เป็นการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น ความหมายของการ์ตูน รูปแบบของการ์ตูน ประเภทของการ์ตูน ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน และบทบาทของการ์ตูนด้านการศึกษา ตลอดจนความสำคัญของการ์ตูนพุทธประวัติในสังคมไทย

๒.๑ ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน

ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ ๑๓ ช่วงเรเนซองส์ การ์ตูนมีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาลีเลียน cartone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ และ ในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบเพรสโก (เป็นงานภาพพวกสีน้ำมัน) โดยเฉพาะผลงานของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี และ ราฟาเอลนั้นจะมีราคาสูงมาก และจากนั้น การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เราเห็นกัน ก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วยหรือเรียกกันว่า คอมีค

๑) การ์ตูนฝรั่ง

ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ ๑๘ มีการค้นพบภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี ๑๘๔๓ นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และ ถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วยซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆอย่างเยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆด้วย

ในปี ๑๘๘๔ นิตยสาร Ally Sloper's Half Holiday เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วยในคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่ ๒๐ ในอเมริกา ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวฮาซัน

ในปี ๑๙๒๘ ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีขาวดำในขณะนั้น ส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น ก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐ และ The Funnies ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ช่วงสงครามโลกครั้งที่ ๒ คนทั่วโลกก็ปั่นป่วน สังคมเริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่อการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น และในปัจจุบันนั้น การ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วยในปี ๑๙๘๐^๑

^๑ History of Cartoon, แหล่งข้อมูล <http://cartoons-608.weebly.com/index.html>, (๒๐ พฤษภาคม ๒๕๕๓).

๒) การ์ตูนญี่ปุ่น^๑

พัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ มังงะ (Manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งมังงะนั้น ก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน คำว่า มังงะ นั้นก็แปลตรงๆว่า ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือโฮคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ จิงงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน ๑๒ ท่าน ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่าง สหรัฐฯและญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะสไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกัน เป็น มังงะ หรือ การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่มีรัฐบาลสั่งยกเลิก การคว่ำบาตรสื่อต่างๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนากาตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ปรมจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น และนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่องไปสร้างสรรค์ จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบ และความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆ ทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูน ญี่ปุ่นด้วย

๒.๒ ความหมายของการ์ตูน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔^๒ ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกรำคาญ บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยาว

พจนานุกรม Webster^๓ ได้อธิบายว่า Cartoon มาจากภาษาละตินว่า Carta และภาษาฝรั่งเศสว่า Cartoon การ์ตูนหมายถึง ภาพแสดงความคิดที่ต้องการเสียดสี ล้อเลียนชวนให้ตลกขบขัน หรือแสดงการกระทำในสถานการณ์บางอย่างของบุคคลที่น่าสนใจ

^๑ เรื่องเดียวกัน.

^๒ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๒๕, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, ๒๕๓๙), หน้า ๙๐.

^๓ Webster, Webster's New Twentieth Century Dictionary, 2nd ed. New York: The World Publishing Company, 1983.

กวาดล สุวรรณดี^๑ ให้ความหมายว่า การ์ตูนคือภาพวาดง่ายๆ ที่มีลักษณะบูตๆ เบี้ยวๆ ไม่เหมือนจริงหรือเกินความจริงหรือน้อยกว่าความจริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสี หรือเห็นแบบบุคคลหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม

จินตนา ไบยาซูยี^๒ กล่าวว่า การ์ตูนคือ ภาพวาดง่ายๆ ซึ่งมักไม่เหมือนภาพธรรมชาติทั่วไป อาจมีรูปร่างตามลักษณะธรรมชาติ ตามรูปทรงเขาคณิตหรือรูปทรงอิสระ อย่างไรก็ตามแต่ก็มีรูปร่างเกินเลยหรือลดรายละเอียดของภาพที่ไม่จำเป็นออกไปเสีย เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายหรือแสดงออกหรือมุ่งหวังให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคมหรืออาจใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้งบันเทิงและสารคดี

Wittich and Schuller^๓ ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า เป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิด เข้าใจถึงเรื่องราวต่างๆ และในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย

Chan^๔ ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่าหมายถึงภาพวาดที่แสดงความคิดของบุคคลหรือสถานการณ์ที่เกินความจริงเพื่อใช้ล้อเลียนหรือแสดงความตลกขบขัน

นอกจากนี้ คำว่า การ์ตูน Cartoon ยังมีศัพท์ใกล้เคียงที่สามารถอธิบายได้ดังนี้คือ

๑) Comic หมายถึง การ์ตูนเรื่องที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ อาจเป็นตอนๆ ตอนละ ๒-๔ ภาพหรือมากกว่า เรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strip) ถ้าการ์ตูนเรื่องมีความยาวเป็นเล่มๆ เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Book) ลักษณะของภาพการ์ตูน Comic จะไม่เน้นความสมจริงของสัดส่วน แต่เน้นที่อารมณ์ขันจากเนื้อเรื่อง หรือภาพล้อเลียนที่มีสัดส่วนผิดปกติจากธรรมชาติทั่วไป^๕

^๑ กวาดล สุวรรณดี, “การ์ตูนอารมณ์ขันที่ไม่มีวันตาย”, **ศิลปวัฒนธรรม**, ๑๖,๙ (กรกฎาคม ๒๕๓๘), หน้า ๔๙-๕๘.

^๒ จินตนา ไบยาซูยี, “หนังสือการ์ตูน: ประโยชน์ในการเรียนการสอน”, ใน **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, ๒๕๓๔), หน้า ๕๗-๘๐.

^๓ Wittich, Walter A., and Charles F. Schuller, **Audio Visual Their Natures and Use**, 4th ed. (Tokyo: John Weatherhile, 1968), p. 154-155.

^๔ Chan, Fai Bing, **Audio-Visual Aid in Teaching**, (Singapore: Academic Art & Printing Service, 1963), p.116.

^๕ วิวรรณ จันทรเทพย์, **วิชาเทคโนโลยีการศึกษา**, (ราชบุรี: ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, ๒๕๔๐), หน้า ๑๓๔.

๒) Illustrated Tale นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพ แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจังเขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้ายไม่ข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี^๑

๓) Caricature หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริงแต่ไม่ประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญเช่น รูปร่างสูงแก่ง้างหรือหัวโตตัวเล็ก ฯลฯ แต่สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางการเมือง^๒

ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคนิทร์^๓ ให้ความหมายว่า คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone (คาโตนเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้จะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

สำหรับการตูนในความหมายสำหรับคนไทยโดยทั่วไป คือ ภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ Cartoon, Comic, Illustrated tale และ Caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะลักษณะเด่นชัดลงไปเหมือนรากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริงเป็นภาพล้อเลียนหรือภาพเขียนที่เป็นนิยายภาพต่างๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่เหมือนจริง คนไทยรวมเรียกเป็นการตูนทั้งสิ้น^๔

จากแนวคิด ทฤษฎีดังกล่าวมาทั้งหมดนี้ มีนัยที่สอดคล้องกับการศึกษาและการรวบรวมข้อมูลเรื่องการ์ตูนของ **ณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี**^๕ ที่สรุปความหมายไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคลทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่างๆ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนมาจากภาษาลาติน Charta ซึ่งหมายถึงผ้าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพ ลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้าม่าน หรือเขียน

^๑ ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคนิทร์, “การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ”, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตน, ๒๕๓๓), หน้า ๗.

^๒ ภูวดล สุวรรณดี, **อ้างแล้ว**, หน้า ๕๐.

^๓ ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคนิทร์, **อ้างแล้ว**, หน้า ๗.

^๔ ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคนิทร์, **เรื่องเดียวกัน**, หน้า ๘.

^๕ ณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี, **การ์ตูนคืออะไร? ให้อะไรบ้าง?**, แหล่งข้อมูล: <http://fantastic-d.spaces.live.com/blog/cns!29BD83B99E34A41A!230.entry>, (๒๐ พ.ค. ๕๗).

ลวดลาย หรือภาพลงบนกระจกและโมเสก คำว่า การ์ตูน ในภาษาไทยนั้นใช้แทนคำและความหมายจากภาษาอังกฤษ ๒ คำคือ Cartoon และ Comic ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ว่า Cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือตลกขบขัน วาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น ๆ Comic หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษานุคลิกภาพต่าง ๆ ไว้ในภาพลำดับต่างๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ การ์ตูนเป็นสื่อภาพพิมพ์ที่ใช้รูปภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าโดยลำดับ การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องโดยลำดับโดยใช้ธรรมชาติของภาพซึ่งเป็นการคาบเกี่ยวกันระหว่างสื่อสองชนิด การ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยรูปภาพและคำพูดที่มักจะอยู่ในรูปแบบของบอลูนคำบรรยายภาพ มีการแสดงเนื้อหาผ่านรูปภาพและบอลูนคำดังกล่าว

นอกจากนี้ในการประชุมครั้งที่ ๒๑ ของ IFLA(2009)^๑ ที่กรุงมิลาน ประเทศอิตาลี ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนคืองานศิลป์ โดยลำดับซึ่งนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปภาพ การ์ตูนประกอบด้วยข้อความและรูปภาพที่แตกต่างออกไป การอ่านการ์ตูนต้องใช้ทักษะด้านความสามารถในการอ่านและเขียนรวมถึงความสามารถในการเข้าใจเรื่องราวที่เป็นลำดับเหตุการณ์ ผู้อ่านต้องสามารถตีความจากการแสดงท่าทางของตัวแสดง สามารถสังเกตเห็นเค้าโครงของเรื่องราว และสามารถสรุปเรื่องราวได้ การ์ตูนจึงเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลในสังคม การ์ตูนเป็นสื่อที่เป็นที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในทุกวัฒนธรรม หลายปีมาแล้วที่การ์ตูนถูกมองว่าเป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิง แต่ปัจจุบันการ์ตูนกำลังเป็นที่ยอมรับให้เป็นงานศิลปะและงานวรรณกรรม การ์ตูนกำลังถูกนำไปใช้ในชั้นเรียน โดยที่ IFLA (2009) ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า หนังสือภาพและการ์ตูนช่วยกระตุ้นความสามารถในการอ่านและเขียนโดยใช้ภาพ เด็กๆ เรียนรู้การอ่านจากภาพก่อนที่จะสามารถอ่านสิ่งพิมพ์ได้ การ์ตูนเป็นสื่อภาพที่ประกอบด้วยภาษาเขียนและกรอบความคิดเชิงภาพ ซึ่งรูปภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้ตรงตัวกว่าภาษาเขียน นักอ่านการ์ตูนมักต้องเรียนรู้ที่จะอ่านการ์ตูนไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาทักษะความสามารถในการอ่านและเขียนการ์ตูน การอ่านการ์ตูนต้องอาศัยทักษะกระบวนการคิดและการอ่านเพื่อทำความเข้าใจ การอ่านการ์ตูนจำเป็นต้องเข้าใจถึงการใช้อย่างที่แปลกออกไปซึ่งต้องอาศัยทักษะขั้นพื้นฐานในการรู้จักคำศัพท์ การเข้าใจรูปภาพและสัญลักษณ์ต่างๆ

จึงอาจสรุปความหมายได้ว่า การ์ตูน คือสื่อแห่งจินตนาการที่ถ่ายทอดเรื่องราวเสียดสีแฝงนัยมีความเรียบง่าย การสื่อสารอันกระชับรัดกุม รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ทำให้เกิดความสนุกสนาน

^๑ การประชุมบรรณารักษ์นานาชาติแห่งสหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด (International Federation of Library Associations and Institutions)

ข้อชอบ การ์ตูนเป็นภาษาสากลของโลกทุกชาติทุกภาษา สามารถเข้าใจโดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาสูงส่งแต่ประการใด การ์ตูน ยังหมายถึงภาพวาดที่มีลักษณะง่ายๆ เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ที่ผู้วาดได้ถ่ายทอดแนวคิดสู่ผู้อ่านและผู้ดูที่สามารถสื่อความหมายได้ อาจเป็นภาพที่บิดเบือนไปจากความจริง เน้นลักษณะให้ความสามารถสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ โดยการแสดงออกในภาพเหล่านั้น ทั้งขบขัน ล้อเลียน สวຍงาม โฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องและประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน อาจเป็นภาพเดียวหรือหลายภาพเป็นเรื่องเป็นราวก็ได้ สื่อการ์ตูน ตามแนวคิดทฤษฎีที่กล่าวอ้างมาข้างต้นทั้งหมดนี้ ล้วนแล้วแต่มีความหมายและนัยที่สอดคล้องกัน แต่รายละเอียดปลีกย่อยในลักษณะของการทำสื่อการ์ตูนอาจแตกต่างกันตามวัตถุประสงค์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความรู้ความสามารถและแนวคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตสื่อการ์ตูน

๒.๓ รูปแบบของการ์ตูน

แนวคิดเกี่ยวกับการกำหนดรูปแบบของการ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

๑. **การ์ตูนธรรมดา (Cartoon)** ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคลสถานที่ สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

๒. **การ์ตูนเรื่อง (Comic Strips)** หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ โดยการตูนเรื่องแบ่งตามวิธีการนำเสนอออกเป็น ๓ แบบ คือ

(๑) **การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips)** คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาเป็นตอนๆ ตอนละ ๒-๕ กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันไป

(๒) **หนังสือการ์ตูน (Comic Book)** คือการ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่มมีเรื่องราวคล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ

(๓) **ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon)** คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำมาจากภาพ

การ์ตูนจำนวนมากเวลาฉายผู้ดูจะมีความรู้สึกว่าการ์ตูนในภาพยนตร์นั้น มีชีวิตเคลื่อนไหวได้การสร้างภาพการ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่ยากอย่างหนึ่งนักเขียนการ์ตูนจะต้องเขียนภาพจริงถึง ๒๔ ภาพใน ๑ วินาทีสำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงท่าทางเดียว การ์ตูนคือรูปแบบของศิลปะเชิงภาพซึ่งประกอบด้วยรูปภาพหลายๆ รูปผสมผสานกับข้อความที่มาในรูปแบบของบอลลูนคำบรรยายผู้เขียนการ์ตูนต้องใช้รูปแบบเฉพาะตัวในการนำเสนอเรื่องราวผ่านการ์ตูน โดยจำแนกได้เป็น ๒ ลักษณะคือ รูปแบบเสมือนจริง และรูปแบบที่เป็นตัวการ์ตูน

(๑) **รูปแบบที่เป็นตัวการ์ตูน** จะใช้ภาพการ์ตูนและลายเส้นที่เด่นชัด ตัวแสดงมักจะมีรูปลักษณะที่ไม่สมส่วนและมีองค์ประกอบรูปร่างที่ไม่ยุ่งยาก

(๒) **รูปแบบเสมือนจริง** จะเน้นภาพที่มีองค์ประกอบรูปร่างและสัดส่วนที่สมจริงกว่าแบบแรก ภาพในการ์ตูนเปรียบได้กับเรื่องเล่าเชิงภาพและข้อความในการ์ตูนเปรียบได้กับเรื่องราวเชิงถ้อยคำ ซึ่งการ์ตูนสามารถจำแนกเป็นการ์ตูนที่ประกอบด้วยข้อความและรูปภาพโดยมีความสัมพันธ์ของข้อความอยู่เพียงจำนวนหนึ่ง และการ์ตูนที่ลำดับเรื่องราวโดยใช้ภาพในการจัดลำดับเรื่องราว องค์ประกอบของการ์ตูนในหนังสือ *The Language of Comics: Unit 1* ดังนี้

๑) ช่องการ์ตูน (Panels): ในแต่ละหน้าของการ์ตูนจะประกอบด้วยช่องการ์ตูนหลายจำนวน
 ๒) ช่องว่าง (Gutter): ในแต่ละช่องการ์ตูนจะมีช่องว่างเพื่อแบ่งสัดส่วนของภาพ
 ๓) บอลลูนคำ บรรยาย (Balloon): บอลลูนคำ บรรยายจะประกอบด้วยข้อความที่ใช้รูปแบบภาษาตรงตัวแต่ให้ความหมายที่ตรงกับเนื้อหา ใช้แสดงคำ พูดของตัวการ์ตูนโดยกำหนดลำดับของภาพในช่องการ์ตูนแต่ละช่อง

๔) คำ บรรยายใต้ภาพ (Caption): มักอยู่ระหว่างช่องว่าง เหนือช่องการ์ตูน หรือใต้ช่องการ์ตูนเพื่ออธิบายหรือชี้แจงเพิ่มเติมในการใช้คำ ในภาพหรือในบอลลูนคำ บรรยายซึ่งคำ บรรยายใต้ภาพมักใช้แสดงเสียงพูดของผู้เขียนการ์ตูน^๑

จากตัวอย่างแนวคิดทฤษฎีทั้งหมดข้างต้นจึงเห็นได้ชัดว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งสามารถพิจารณาได้หลายรูปแบบ เช่น รูปแบบการ์ตูนและการใช้ภาษาซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจต่อผู้อ่านเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

๒.๔ ประเภทของการ์ตูน

ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูน ได้จัดประเภทของการ์ตูนตามลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นตัวการ์ตูน ดังนี้

Stephen Becker ได้กล่าวไว้ว่า สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนในค.ศ.๑๙๔๓ และแบ่งการ์ตูนออกเป็น ๑๐ ชนิด คือ

- ๑) เรื่องเกี่ยวกับผจญภัย
- ๒) เรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยในความคิดฝัน
- ๓) เรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรมและการสืบสวน
- ๔) เรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยในป่า
- ๕) เรื่องการ์ตูนสัตว์

^๑ Saraceni, M., **The Language of comics**, (Intertext; London and New York, Routledge, 2003).

- ๖) เรื่องชีวิตจริงประวัติบุคคล
- ๗) เรื่องตลกขบขัน
- ๘) เรื่องเกี่ยวกับความรัก
- ๙) เรื่องจากหนังสือวรรณคดี
- ๑๐) เรื่องเกี่ยวกับสงคราม^๑

เบญจา บุญสนธิกุล^๒ ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนเป็น ๕ ประเภท ดังต่อไปนี้

- ๑) การ์ตูนประกอบนิทาน ได้แก่ นิทานสุภาษิต นิทานอีสป ตำนานนิทานที่สร้างขึ้นคล้าย ตำนานและนิยาย
- ๒) การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษา ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ศาสนา
- ๓) การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย
- ๔) การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวและความรัก
- ๕) การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม

จึงอาจสรุปได้ว่า การจัดประเภทของการ์ตูนตามลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นการแบ่งตามชนิดของหนังสือการ์ตูน สามารถแบ่งออกได้เป็น ๑๐ ประเภทดังกล่าวมา และหาแบ่งตามประเภทของการ์ตูนที่ใช้ประกอบในหนังสือ ก็อาจแบ่งเป็น ๕ ประเภทดังที่กล่าวมา อย่างไรก็ตาม ยังมีการจัดแบ่งประเภทของการ์ตูน ที่สอดคล้องกับลักษณะของการ์ตูนคือ^๓

๑) **การ์ตูนภาพนิ่ง** (Static Cartoons) หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถเป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

๒) **การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว** (Dynamic Cartoons) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

ในบริบทสังคมไทย มีการแบ่งประเภทของการ์ตูนเป็น ๕ ประเภท ได้แก่

๑) **การ์ตูนการเมือง** (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสีประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะการ์ตูน ชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่ก็ได้

๒) **การ์ตูนขำขัน** (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็น

^๑ Stephen Becker (อ้างอิงใน ปิยธิดา สังฆะโณ, พ.ศ. ๒๕๕๐), หน้า ๒๙-๓๐.

^๒ เบญจา บุญสนธิกุล, (อ้างอิงใน ปิยธิดา สังฆะโณ, พ.ศ. ๒๕๕๐), หน้า ๓๐.

^๓ “ความเป็นมาของการ์ตูน”, แหล่งข้อมูล <http://cartoons-608.weebly.com/index.html>, (๒๖ พฤษภาคม ๒๕๕๗).

หลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย

๓) **การ์ตูนเรื่องยาว** (Comic or serial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้น นิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เป็นต้น

๔) **การ์ตูนประกอบเรื่อง** (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา

๕) **การ์ตูนมีชีวิต** (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวมีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

๒.๕ ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน

สิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาษาแตกต่างคือ รูปแบบของภาษา (Language style) รูปแบบคือวิธีการในการแสดงลักษณะเฉพาะทางภาษาซึ่งใช้เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกและความคิดผ่านภาษานั้น ๆ โดยสามารถจำแนกเป็น ๗ รูปแบบ ดังนี้

- ๑) รูปแบบภาษาที่แสดงการสื่อสารระหว่างกันอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ
- ๒) รูปแบบภาษาที่บอกผู้อ่านว่าอะไรเกิดขึ้นอย่างไรเช่นเรื่องเศร้า เรื่องตลกขบขัน เรื่องสยองขวัญ
- ๓) รูปแบบภาษาที่แสดงถึงวิธีการตีความหมายจากข้อความ
- ๔) รูปแบบภาษาที่แสดงการจา กัดระบบการสื่อสารในตัวภาษา
- ๕) รูปแบบภาษาที่แสดงคุณลักษณะเชิงภาษาต่าง ๆ เช่น น้ำ เสียง การออกเสียงที่ต่างกัน การเลือกคำ หรือหลักไวยากรณ์มาใช้
- ๖) รูปแบบภาษาที่ควบคุมการปฏิสัมพันธ์
- ๗) รูปแบบภาษาที่แสดงถึงช่วงเวลาทางสังคมซึ่งชี้ให้เห็นว่า หากสิ่งหนึ่งไม่ดำเนินไป อีกสิ่งหนึ่งก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้^๑

๒.๖ บทบาทของการ์ตูนด้านการศึกษา

ปัจจุบันได้มีผู้ศึกษาหลายท่านได้นำการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการ์ตูนมีความสามารถในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี ดังนั้นจึงมีผู้ศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

^๑ Alatas,M., *An Analysis of Language Style Use in Garfield Comic*, Retrieved from <http://www.scribd.com/doc/24154892/An-Analysis-of-Language-Style-Use-in-Garfield-Comic>, (2009).

ดวงพร วิมเนศ^๑ ได้กล่าวถึงการนำการ์ตูนมาใช้ประกอบการสอนจะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งประโยชน์ของการ์ตูน มีดังต่อไปนี้

- สามารถกระตุ้นหรือสร้างความสนใจของผู้เรียน
- สร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายในชั้นเรียน
- ประกอบการอธิบายความรู้ให้เห็นความจริงเชิงรูปธรรม
- สร้างความประทับใจและก่อให้เกิดความจดจำได้นานยิ่งขึ้น
- สร้างเสริมความสามารถในการอ่านภาพได้ของผู้เรียน
- สร้างทัศนคติ ค่านิยม และจิตสำนึกที่ดีแก่ผู้เรียน
- สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และโลกทัศน์ที่กว้างไกลแก่ผู้เรียน

ดังนั้น การ์ตูนจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทในช่วยส่งเสริมการสอนของครูการสอนสาระความรู้ ทำให้บทเรียนน่าสนใจ กระตุ้นและสร้างความสนใจของผู้เรียนโดยนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพ และคำบรรยายที่สามารถดึงดูดความสนใจ สนุกสนานในการเรียนโดยไม่น่าเบื่อแต่เกิดการเรียนรู้ที่ดี สามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ ตลอดจนสามารถพกติดตัวไปได้ทุกหนทุกแห่ง และจะหยิบมาอ่านเมื่อไหร่ เวลาไหนก็ได้

อุษณีย์ กรมเมือง^๒ ได้สรุปประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนของครูไว้ ดังนี้

- (๑) การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้บทเรียนน่าสนใจและทำให้ผู้เรียน เรียนโดยไม่เบื่อหน่าย
- (๒) การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจเร็วขึ้น
- (๓) การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจสนุกสนาน และติดตามการสอนของครูโดยตลอด
- (๔) การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตามโดยไม่เบื่อ

ทฤษฎีดังกล่าวนี้สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ **บรรเจิด พรศิริรัตน์^๓** เรื่อง ศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับประถมศึกษาต่อหนังสือการ์ตูนซึ่งมีผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนระดับประถมศึกษา มีเจตคติต่อหนังสือการ์ตูนโดยรวมหนังสือการ์ตูนไทย หนังสือการ์ตูนฝรั่งและหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดย

^๑ ดวงพร วิมเนศ, “การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนวิชาสังคมศึกษาเรื่องทวีปออสเตรเลียสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๓”, **วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๕).

^๒ อุษณีย์ กรมเมือง, “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เรื่อง โจทย์ปัญหาหระคน ระหว่างวิธีสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนกับวิธีสอนแบบปกติ”, **วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**, สาขาวิชาการประถมศึกษา (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๓๘).

^๓ บรรเจิด พรศิริรัตน์, “เจตคติของนักเรียนระดับประถมศึกษาต่อหนังสือการ์ตูน”, **วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๔๕).

ภาพรวม ด้านการจัดรูปแบบด้านเนื้อหาของเรื่อง ด้านสำนวนภาษาและด้านรูปภาพอยู่ในระดับชอบมาก ยกเว้นมีเจตคติต่อด้านรูปภาพของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอยู่ในระดับชอบปานกลาง

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ **จำเนียร อินผูก** ซึ่งได้ศึกษาการใช้การ์ตูนเรื่องในการเรียนการสอนโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ ๗๔.๖๓ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๖๐ ของโรงเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้การ์ตูนเรื่องประกอบการสอนนั้นเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ และแปลกใหม่ นักเรียนมีโอกาสดูร่วมกิจกรรม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันและจากการสังเกตขณะดำเนินการสอน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้การ์ตูนเรื่องในการเรียนการสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง^๑

๒.๗ การ์ตูนพุทธประวัติในสังคมไทย

พัฒนาการของการ์ตูนไทย เริ่มมาจากการวาดบนกำแพงตามวัดต่างๆ หลังจากที่เรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง

ในปีพ.ศ. ๒๕๐๐ ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และ วารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุก เปี่ยมสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วย การ์ตูนแก๊ก เน้นตลก อย่าง ขายหัวเราะ มหาสนุก หนูจำ และ เบบี ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไต์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัว โดยจุดเริ่มต้นมาจากนิตยสารไทยคอมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้นในสไต์ที่หลากหลาย เช่น การ์ตูนแปลงจากวรรณคดี บุคคลสำคัญ การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ๆ อย่าง HeShelt นายหัวแดงโม รวมไปถึง การ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนกและคุณทองแดง^๒

การผลิตสื่อการ์ตูนพุทธประวัติมีพื้นฐานมาจากความศรัทธาทางศาสนาประกอบกับการได้รับอิทธิพลมาจากองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์การสร้างการ์ตูนในอดีตของผู้ผลิตสื่อการ์ตูน และจากการศึกษาพบว่า เรื่องราวต่างๆ ของพระพุทธเจ้า ตลอดถึงเรื่องราวต่างของบุคคลและสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้า นอกจากจะมีเนื้อหาที่ประวัติของพระพุทธเจ้าแล้ว ยังมีเนื้อหาที่เป็นประวัติ

^๑ จำเนียร อินผูก, “การใช้การ์ตูนเรื่องในการเรียนการสอนโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖”, วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๔๗).

^๒ อ้างแล้ว, เรื่องเดียวกัน.

พระสาวก ประวัติสถานที่ เหตุการณ์และประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนาหลังจากพระพุทธเจ้าปรินิพพาน เหตุการณ์ในพุทธประวัติ มีเนื้อหาที่กระจายอยู่ในพระวินัยบั้ง พระสูตรบั้ง เป็นเรื่องราวติดต่อกันไปตามเหตุการณ์จริง การนำเนื้อหาจากคัมภีร์อรรถกถาเข้ามาเสริมบั้งจะทำให้เกิดความสุขสมบูรณ์ขึ้น ในอดีตภาพเหตุการณ์ ในพุทธประวัติส่วนใหญ่จะเป็นจิตรกรรมฝาผนังตามอุโบสถ ศาลา และวิหาร ส่วนใหญ่จะเป็นภาพบานเดียว มีคำบรรยายสั้นๆ ถ้าอยากรู้เนื้อหาที่มากกว่านั้นต้องอ่านพระไตรปิฎก แม้ว่าจะขึ้นชื่อว่าเป็นหนังสือที่เป็นหัวใจของพระพุทธศาสนา แต่จะมีสักกี่คนที่เคยอ่านพุทธประวัติจากหนังสือพระไตรปิฎก ด้วยความเจริญของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ทำให้การเข้าถึงเรื่องราวในพุทธประวัตินั้นเป็นเรื่องง่าย มีทั้งสื่อภาพยนตร์ ทั้งที่เป็นการ์ตูน และคนแสดงจริง นอกจากนี้ยังมีการเขียนออกมาในรูปหนังสือการ์ตูนธรรมะ ซึ่งมีอยู่หลายสำนักพิมพ์ แต่ที่โดดเด่นคือการ์ตูนธรรมะ "ชุด Box Set พุทธประวัติและอัครสาวก ฉบับการ์ตูนสีสี่" ผลงานของ "โอม รัชเวทย์"

ดังนั้น เพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการสอนเยาวชนไทยให้เข้าใจธรรมะได้อย่างลึกซึ้งผ่านสื่อการ์ตูนพุทธประวัติ ผู้วิจัยจึงนำเสนอแนวคิดของ โอม รัชเวทย์ ผู้มีผลงานโดดเด่นในเรื่องนี้มาเป็นข้อพิจารณาให้เห็นถึงคุณค่าของการเรียนการสอนธรรมะแก่เยาวชนผ่านสื่อการ์ตูนพุทธประวัติ ดังต่อไปนี้

"ผมอยากให้การ์ตูนพุทธศาสนาที่มีทั้งความรู้ ความสนุกสนาน ความสวยงามและคงไว้ซึ่งธรรมะ เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อจะได้ใช้เป็นแบบอย่างทั้งในด้านการศึกษาและการใช้ชีวิต นำเสนอผ่านการ์ตูนประกอบภาพสี่สีลายเส้นสวยงามตลอดเล่ม เนื้อหาอ่านสนุก เข้าใจง่าย เพื่อให้เด็กๆ สามารถใช้อ่านเสริมในการเรียนวิชาพุทธศาสนาได้ และเพื่อให้ผู้ใหญ่ได้ตระหนักถึงคุณค่าแห่งพระธรรมและยึดถือเป็นหลักในการครองตน"

"มีสิ่งหนึ่งที่ผมอยากบอกคนอ่านซึ่งไม่อาจบอกเป็นตัวหนังสือได้ คือในยุคสมัยของพระพุทธองค์ การสอนคนในเมื่อกว่า ๒,๕๐๐ ปี โดยเฉพาะอินเดียดินแดนแห่งเทพและปาฏิหาริย์ การสอนคนต้องอาศัยเรื่องปาฏิหาริย์เข้าสอดแทรกคนถึงเข้าใจ มาถึงยุคนี้เช่นกันเมื่อเด็กชอบอ่านการ์ตูน แม้ว่าภาพของหนังสือการ์ตูนจะเป็นเรื่องไร้สาระ แต่เราก็สามารถใส่สาระไปได้มันขึ้นอยู่กับว่าเราจะใส่อะไรลงไปบ้าง ทั้งนี้จะไม่ให้เด็กที่อ่านการ์ตูนรู้สึกที่กำลังอ่านหนังสือธรรมะอยู่ แต่จะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นผู้สอน"

"โลกการอ่านปัจจุบันนี้ถือว่าหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้ดีที่สุดเมื่อเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น เนื่องจากอิทธิพล

ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เข้ามามีบทบาทในสังคมการอ่านของเยาวชนไทยอย่างต่อเนื่อง และหยั่งรากลึกมายาวนาน ซึ่งถือว่าเป็นกุญแจดอกสำคัญที่เปิดประตูสู่โลกแห่งการอ่านของเยาวชน ผมอยากให้เยาวชนเข้าถึงธรรมะหรือเรื่องราวในพุทธศาสนาได้ง่ายและมากขึ้น และในรอบหลายสิบปีที่ผ่านมาการ์ตูนแนวคอมมิคส์ของพุทธศาสนาในเมืองไทยยังไม่มี "

"การ์ตูนแนวคอมมิคส์ของพุทธศาสนาในบ้านเรายังไม่มี จึงอยากให้ลองหยิบเปิดอ่าน ครั้งแรกอาจจะแปลกใจกับแนวการเขียนการ์ตูนไทยที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนแนวญี่ปุ่น ด้วยความสนุกสนาน การเดินเรื่องที่ น่าติดตาม ก็จะทำให้เราชอบ และสามารถรับรู้พระธรรมที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องได้อย่างเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยกระตุ้นสนับสนุนให้การ์ตูนธรรมะพระพุทธศาสนา เผยแพร่ออกไปในวงกว้างขึ้น"^๑

จากแนวคิดดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่า การ์ตูน เป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้ดีที่สุดและสามารถนำไปปรับใช้เป็นสื่อการสอนธรรมะแก่เยาวชนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการมีคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนไทยในปัจจุบันและอนาคต ในประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยมองว่าตามแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อการ์ตูนพุทธประวัติเป็นสื่อการสอนธรรมะแก่เยาวชนที่มีข้อจำกัดด้วยความรู้และประสบการณ์ การที่เยาวชนจะเข้าใจธรรมะได้ลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนในสังคมยุคใหม่ที่มีดำเนินชีวิตในสิ่งแวดล้อมอันล่อแหลมและยั่วให้ละเมิดต่อคุณธรรมศีลธรรมอันดีงามของครอบครัวและสังคม เช่น ปัญหาเด็กติดเกมส์ ปัญหาเด็กมีสมาธิสั้น ปัญหาเด็กทะเลาะตีกัน เป็นต้น การประยุกต์ใช้สื่อการสอนธรรมะแก่เยาวชนจึงต้องมีความหลากหลายเพื่อให้ได้ผลตามที่ต้องการ การสอนเยาวชนให้เข้าใจธรรมะผ่านการ์ตูนพุทธประวัติ นับว่าแง่มุมหนึ่งที่ผู้วิจัยคิดว่ามีความสำคัญ เพราะจากการศึกษาและสืบค้นในแง่ความหมาย ความสำคัญ ประเภท และบริบทอื่นๆ ของการ์ตูนเพื่อการศึกษาพบว่า ตามทฤษฎีที่ศึกษามาในบทนี้ สื่อการ์ตูนเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงดึงดูดให้เด็กสนใจและเข้าใจในเรื่องที่ต้องการ การใช้สื่อการ์ตูนที่มีภาพประกอบการสอนช่วยให้เด็กสนใจอยากรู้ อยากเห็นมากขึ้นจนนำไปสู่การมีสมาธิและมีจิตใจเป็นสมาธิในเรื่องนั้นๆ

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในบทที่ ๒ นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนที่ปรากฏในวรรณกรรม รายงานการวิจัย ตำราวิชาการ ซึ่งได้ให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อการ์ตูน

^๑ โอม รัชเวทย์, “แนวคิดการผลิตสื่อการ์ตูนพุทธประวัติ”, หนังสือพิมพ์คม-ชัด-ลึก ออนไลน์ , (ฉบับวันอังคารที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๕๖).

ที่มีการนิยามความหมาย จัดแบ่งประเภท บอกคุณลักษณะต่างๆ ของการตุน รวมถึงแนวคิดเด่นๆ เกี่ยวกับการสร้างสื่อการตุนเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเด็กให้เข้าใจธรรมะในพระพุทธศาสนา ผ่านสื่อการตุนพุทธประวัติ ในบทต่อไปผู้วิจัยจะศึกษาเนื้อหาสาระของการตุนพุทธประวัติ “พุทธประวัติประกอบภาพ” และหลักธรรมที่สอดแทรกในพุทธประวัติ พร้อมทั้งหัวข้อการวิจัยที่เกี่ยวข้องตามวัตถุประสงค์ต่อไป