

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ความหมายและประเภทการ์ตูน
 - 1.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 1.2 ประเภทของการ์ตูน
2. การสร้างหนังสือการ์ตูน
 - 2.1 เอกสารการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก
 - 2.2 หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยา
 - 2.3 จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือการ์ตูน
 - 2.4 รูปแบบของการ์ตูน
3. หลักการสร้างและลำดับขั้นตอนการสร้างการ์ตูนเรื่อง
4. วิธีการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน
5. ความหมายของศิลปะและศิลปศึกษา
 - 5.1 ความหมายของศิลปะ
 - 5.2 โครงสร้างของวิชาศิลปศึกษา
6. เอกสารหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 6.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 6.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาระดับพื้นฐาน (สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ความหมายและประเภทของการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 116) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียน ตั้งใจล้อเลียนจะให้ผู้รู้สีกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน แบ่งหน้ากระดาษเป็น ช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทาน หรือนวนิยาย

นิภา เย็นน้ำ (2551, หน้า 9) ได้สรุปความหมายของการ์ตูน คือ ภาพหรือ สัญลักษณ์ ที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนความจริง หรือเป็นภาพที่เกินความจริงมี รูปร่างเกินเลย หรือลดรายละเอียดของภาพที่ไม่จำเป็นออกไปเสียแต่มีส่วนที่ทำให้ คู่ออกกว่าคืออะไร เช่น ลักษณะของบุคคลและภาพจะต้องเป็นภาพที่ดูแล้วให้ความคิด และอารมณ์ เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย การแสดงออก หรือใช้ประกอบในการเล่า เรื่องทั้งบันเทิงคดี และสารคดี

รุจิรา ไชยงาม (2551, หน้า 14-15) กล่าวสรุปว่า การ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูนนั้น มีบทบาทที่สำคัญมาก เพราะลักษณะพิเศษที่มีการใช้ภาพและภาษาที่สามารถเข้าใจ ได้ง่ายสามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน จะพบว่าปัจจุบันนี้หนังสือ การ์ตูนเป็นที่ได้รับความนิยมจากนักอ่านเกือบทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในระดับ ประถมศึกษา ทั้งนี้จึงขึ้นอยู่กับครูผู้สอนที่จะเลือกสรรนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการสอน ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งตามความเหมาะสม เช่น การสอนจริยธรรม ซึ่งถ้าครูจัดทำหรือหา หนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพเนื้อหาสาระตรงตามหลักสูตร ก็จะช่วยส่งเสริมการอ่าน ของเด็ก จะทำให้เด็กมีความรู้ เกิดจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้เป็น อย่างดี

ลัดดา อินทนนท์ (2551, หน้า 9) ได้สรุปว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะ ง่าย ๆ บิดเบี้ยวไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ทำนอง ตลกขบขันหรืออารมณ์ ล้อเลียน เสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจในทางการเมือง สังคม ในปัจจุบัน ดังนั้น หนังสือการ์ตูน หมายถึง หนังสือที่ดำเนินเรื่องราวโดยใช้ภาพวาด

ง่าย ๆ ประกอบคำบรรยายร้อยแก้วในทำนองการ์ตูน ตลกขบขัน น่ารัก แล้วให้ข้อคิด และที่เกินเลยไป จากความจริงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ แสดงแนวคิด หรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงเรื่องนั้น ๆ ได้

อัฐพร อารยานันท์ (2547, หน้า 21) ได้สรุปว่า หนังสือการ์ตูน หมายถึง หนังสือ ที่ดำเนินเรื่องราวโดยใช้ภาพวาดง่าย ๆ ประกอบคำบรรยายร้อยแก้วที่เขียนในทำนอง การ์ตูนและเป็นหนังสือที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น อาจไม่เหมือนความเป็นจริง แต่มีส่วนทำให้ผู้ออกเป็นลักษณะบุคคล เป็นภาพที่ดูแล้วให้ความคิดและอารมณ์ทำนองตลกขบขัน น่ารัก เศร้า หรือน่าเอ็นดู

สนธิ สัตโยภาส (2547, หน้า 20) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง หนังสือที่เขียนให้เด็กดู ฟัง และอ่าน ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ อาจพิมพ์เป็นเล่ม แผ่นพับ หรือเป็นงานเขียนที่แทรกอยู่ในหนังสือพิมพ์รายวันหรือนิตยสารสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งงานเขียนเหล่านี้จะมุ่งใช้ภาษาและให้เนื้อหาสาระที่ง่ายเหมาะกับเด็กแต่ละวัยเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินไปพร้อมกับการฝึกทักษะการอ่านและได้ความรู้ เกิดปัญญาได้แนวคิดในการดำเนินชีวิตไปด้วย

การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ (comics) นั้นในหนังสือ collier's Encyclopedia ได้ให้ความหมายของนิยายภาพว่า คือ สิ่งที่พิมพ์เป็นเล่ม เป็นชุดหรือมีการกำหนดการออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพขบขันเป็นเครื่องเร้าใจ ในการอ่านอย่างสูง อารมณ์ขันในภาพนั้น มิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง (ไพเราะ เรื่องศิริ, 2543, หน้า 12)

เชาวลิต ชำนาญ (2541, หน้า 217) นักวิชาการประจำโครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน (RIT) อธิบายว่า ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่เขียนขึ้นมาอย่างง่าย ๆ ไม่แสดงส่วนละเอียดเกินไปแสดงเฉพาะลักษณะเด่นของคน สัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายและเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียวถ้ามีคำบรรยายควรใช้คำบรรยายสั้น ๆ กระชับรัด ซึ่งจะช่วยให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า การ์ตูนเรื่อง (comics) คือ หนังสือที่ดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูน แทนที่จะมีตัวหนังสือบรรยายเป็นหน้า ๆ อย่างหนังสือธรรมดาที่กลายเป็นภาพทั้งหมด คำบรรยายหากจะมีก็เพียงข้อความสั้น ๆ ให้รู้ว่าใครที่ไหน ส่วนจะอย่างไรนั้น จะบรรยายหากจะมีก็เพียงข้อความสั้น ๆ ให้รู้ว่าใครที่ไหน ส่วนอย่างไรนั้น จะบรรยาย

เป็นคำพูดของตัวละครขณะอ่านผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนดูละคร การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพสี่หรือขาวดำก็ได้ กล่าวโดยสรุป การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ คือ การเขียน ชวเลขของสตอรี่บอร์ด (short-hand of storyboard) และสตอรี่บอร์ด คือ การเขียนชวเลขของภาพยนตร์ (short-hand of move) นั่นเอง การ์ตูนเรื่องแม้จะเป็นภาพนิ่งอย่างต่อเนื่องแต่สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามได้ด้วยภาพลายเส้นที่งดงาม มุมภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเกือบทุกช่อง

จากที่ได้ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า การ์ตูนหมายถึง ภาพวาดที่แสดงสัญลักษณ์ ลักษณะแทนตัวบุคคลที่วาดขึ้นเป็นลายเส้น หรือโครงร่างอย่างง่าย ๆ โดยมีคำสนทนาและคำบรรยายสัมพันธ์ต่อเนื่องเป็นเรื่องราว เพื่อถ่ายทอดให้ผู้อ่านมีความรู้สึกสนุกสนานรวมทั้งได้รับความรู้จากเรื่องราวที่อ่าน

ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูน แบ่งออกได้หลายประเภทตามเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง ซึ่งได้มีนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูนหลายท่าน ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

กนก ชวลิตชัย (2542, หน้า 4-6) แบ่งการ์ตูนตามลักษณะการแสดงออกของนักเขียนการ์ตูนเป็น 7 ประเภท คือ

1. การ์ตูนบทบรรณาธิการและการ์ตูนการเมือง (editorial cartoons and political cartoons) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการ หรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนช่องเนื้อเรื่องสั้นจบในตัว (comic strip and panels) เป็นการเล่าเรื่องราวของตัวการ์ตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ ซึ่งอาจจะเป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่บ้านหรือที่ทำงาน ฯลฯ คำพูดของตัวการ์ตูน จะอยู่ในวงที่เรียกว่า “บัลลูน” ข้าง ๆ ตัวผู้พูด

3. การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ (gag cartoons) เป็นการ์ตูนช่องเดียวที่เน้นความตลกขบขันเป็นหลักโดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของตัวการ์ตูน หรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลยให้ผู้อ่านตีความจากภาพการ์ตูนเองก็ได้

4. การ์ตูนเรื่องยาว (comics, serial cartoons) เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราว มีเนื้อหาต่อเนื่องกันไป อาจตีพิมพ์เป็นเล่ม หรือปรากฏในนิตยสาร หรือหนังสือพิมพ์ต่อเนื่องกันทุกฉบับก็ได้

5. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้เขียนประกอบเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ มักใช้ประกอบกับแบบเรียนเพื่อการสอนหรืออธิบาย หรือใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การ์ตูนประเภทนี้แบ่งย่อยได้อีกสามชนิด ได้แก่

5.1 การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อเกี่ยวกับสินค้านั้น ๆ

5.2 การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (public relations cartoons) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่วางที่วัตถุประสงค์ การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้เพื่อแจ้งข่าวให้ผู้อื่นได้ทราบ โดยมีได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoons) เป็นการทำให้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต โดยการนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว กลายเป็นกิริยา ท่าทางของตัวละคร แล้วบันทึกไว้บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นอาจต้องใช้ภาพ 10,000-15,000 ภาพ ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวอาจใช้ภาพถึง 200,000 ภาพ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้รวมถึงการ์ตูนทางโทรทัศน์ (television cartoons)

7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (critical cartoons) คือ การ์ตูนล้อบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีในสังคม ส่วนใหญ่เป็นบุคคลสำคัญทางการเมือง ดังนั้น อาจจัดการ์ตูนแบบนี้เข้าเป็นการ์ตูนการเมืองได้ ลักษณะการวาดจะเน้นที่ใบหน้า แต่ขยายให้ดูผิดเพี้ยนไปจากความจริง เช่นวาดจมูกใหญ่ คางยื่น หูกาง หัวล้าน คิ้วหนา เกินจริง เป็นต้น

การ์ตูนที่เราได้อ่านหรือดูอยู่ทุกวันนี้ สามารถจัดเข้าอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งดังกล่าวมาแล้ว ส่วนการแบ่งประเภทของการ์ตูนออกตามวัยของผู้อ่านแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายหรือคำพูดของตัวละคร ใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ที่เด็กเล็กซึ่งยังอ่านหนังสือไม่คล่องจะอ่านเข้าใจได้เพราะมีภาพเป็นตัวเร้าความสนใจ ภาพเป็น “ข้อความ” ที่อ่าน เพราะสำหรับเด็ก



เล็ก เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ แม้เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ แต่ก็ดูภาพที่มีรายละเอียดไม่มากได้ออกแล้วถ้าผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยให้ดูภาพไปด้วย เด็กจะเกิดความสุขและจำภาพจำเรื่องได้ในเวลาอันสั้น

2. การ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะยังคงเป็นแบบเดียวกันกับของเด็กเล็กแต่เนื้อหา ยากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่อง โศด โสณ ผจญภัยและสิ่งไกลตัวมากขึ้น สำหรับเด็กชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่อง ยากขึ้นไกลตัวมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม เรื่องลึกลับสำหรับผู้่านที่เป็นชายและเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้่านที่เป็นหญิง

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน (2545, หน้า 8-9) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนมี 2 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (static cartoons) หมายถึงลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง อิริยาบถ เป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่องต่อ

2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (dynamic cartoon) หมายถึง ลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่าง ๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

สำหรับในประเทศไทยได้เริ่มมีการเขียนหนังสือการ์ตูนมาตั้งแต่ พ.ศ. 2475 โดย สวัสดิ์ จุฑะรพ ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นนักเขียนการ์ตูนผู้บุกเบิก ได้มีการเริ่มใช้ภาพการ์ตูน ประกอบเรื่องจากวรรณคดีประเภทจักรวงศ์ เช่น สังข์ และประยูร จรรยาวงษ์ เป็นผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น “ราชาการ์ตูนเมืองไทย” ได้เริ่มเขียนการ์ตูนเมื่อ พ.ศ. 2499 โดยเขียนการ์ตูนเรื่อง “หลวิชัย” ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ “พิมพ์ไทย” จนปัจจุบันหนังสือ การ์ตูนในเมืองไทยมีมากมายขึ้น โดยสามารถแบ่งออกเป็นประเภท ตามรูปเล่มและ เนื้อหาได้ดังนี้

1. การ์ตูนเล่มใหญ่ เป็นการ์ตูนขนาด 18.5 X 26 เซนติเมตร หน้าปกพิมพ์ 4 สี เนื้อในเป็นกระดาษบุฟ พิมพ์สีเดียวหรือสองสี แบ่งออกเป็น

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ	
วันที่.....	19 มี.ค. 2555
เลขทะเบียน.....	246659
เลขเรียกหนังสือ.....	

1.1 การ์ตูนเนื้อหาทั่วไป เช่น ชัยพฤกษ์การ์ตูน หนังสือการ์ตูนตลกขายหัวเราะ ต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือรายเดือน มีจุดมุ่งหมายเพื่อความเพลิดเพลิน แทรกความรู้และคติธรรมบ้างแต่บางเล่มมุ่งเสนอเรื่องราวทางเพศบ้าง

1.2 การ์ตูนเฉพาะเนื้อหา ซึ่งส่วนใหญ่จะลอกเลียนมาจากการ์ตูนฝรั่งและการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น การ์ตูนกีฬา การ์ตูนสงคราม สยองขวัญ ฯลฯ

1.3 การ์ตูนความรู้ ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือการ์ตูนที่จัดพิมพ์โดยครูสภา มักจะเป็นสี่สีทั้งเล่ม เนื้อหาเป็นนิทานสอดแทรกความรู้และคติธรรมต่าง ๆ บางเล่มใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมมีขายเฉพาะร้านขายแบบเรียนไม่มีวางตามแผงหนังสือทั่วไป

2. การ์ตูนเล่มเล็ก เป็นหนังสือการ์ตูนขนาด 13.0 X 18.5 เซนติเมตร เป็นรูปเล่มการ์ตูนที่แพร่หลายในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น

2.1 การ์ตูนสี่สี เป็นการ์ตูนที่ใช้กระดาษปอนด์พิมพ์สี่สีทุกหน้ามีราคาค่อนข้างสูง เนื้อหาส่วนมากเป็นเรื่องสนุก ๆ ที่สอดแทรกความรู้และคติธรรม เพื่อส่งเสริมการอ่านของเด็ก

2.2 การ์ตูนต่างประเทศ เป็นการ์ตูน ที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ ทำให้ต้นทุนต่ำแต่ได้ภาพการ์ตูนที่มีคุณภาพดี เนื้อเรื่องสนุกสนานตื่นเต้นเป็นที่นิยมของเด็กไทยในสมัยนี้การ์ตูนต่างประเทศที่มีบทบาทมากที่สุด คือ การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งประกอบกับการเข้ามาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ ทำให้มีการผลิต (แปล) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นออกมาสนองความต้องการของเด็กไทยมากขึ้นจนถึงกับออกเป็นรายสัปดาห์ และจากการสำรวจของโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็กไทย พบว่า เด็กไทยชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด

ประเภทของการ์ตูนในไทยแบ่งได้ 5 ประเภท

1. การ์ตูนการเมือง (political cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์สำคัญ ในไทยนิยมล้อเลียนเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ มีความคิดเห็นใหม่ ๆ ลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนขำขัน (gag cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้นิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย

3. การ์ตูนเรื่องยาว (comic or serial cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มเรียกว่า Comics Book เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่นและฝรั่งเศส ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณกรรมคดีนิทานพื้นบ้าน จักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นต้น

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่น ๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา

5. การ์ตูนมีชีวิตร (animation) หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว มีการลำดับภาพ และเรื่องราวที่ต่อเนื่องคล้ายภาพยนตร์ปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่นิยมมาก และเผยแพร่ออกไปอีกหลายสื่อ ทั้งภาพยนตร์การ์ตูนและสื่อโฆษณาต่าง ๆ

การ์ตูน แบ่งออกได้หลายประเภทตามเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง ซึ่งสรุปได้ว่าการแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนนั้นมีลักษณะการแบ่งแตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์ในการเขียน ว่าเขียนเพื่ออะไร หรือต้องการสื่อความหมายด้านใดและกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้อ่าน โดยคำนึงถึงอายุ เพศ เป็นสำคัญ การ์ตูนมีคุณค่าและประโยชน์ จึงมีการนำไปใช้ในหลาย ๆ วงการอาชีพ เช่น วงการโฆษณา วงการภาพยนตร์ วงการหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ วงการศึกษาซึ่งได้มีการนำเอาการ์ตูนมาใช้ในการพัฒนาผลผลิตเพิ่มประสิทธิภาพของงาน โดยการคำนึงถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

การสร้างหนังสือการ์ตูน

เอกสารการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก

ประวัติการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา ต้นกำเนิดของการ์ตูนได้มีคนกล่าวว่า รูปเขียนฝีมือมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตามผนังถ้ำหรือหน้าผา เป็นการ์ตูนยุคเริ่มแรก และภาพวาดในสมัยนั้นยังได้ใช้สื่อสารแทนตัวอักษรก็อาจใช้เป็นตัวการ์ตูนได้เช่นกัน ซึ่งถ้าจะนับกันไปแล้วความเป็นมาตลอดจนถึงพัฒนาการของการ์ตูน อาจเก่าแก่เกินกว่าจะคาดเดา แต่ตามหลักฐานที่ได้มีการบันทึกไว้นั้น จุดเริ่มต้นของการ์ตูนจะอยู่ในราวศตวรรษที่ 15 อันเป็นช่วงเวลาที่รู้จักกันระบบการพิมพ์ขึ้นใช้กัน

การ์ตูนเป็นสื่อชนิดหนึ่งในการเล่าเรื่อง โดยใช้ทั้งภาพและถ้อยคำประกอบกัน เลโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) น่าจะเป็นคนแรกที่ริเริ่มในเรื่องนี้โดยพยายามผสมผสานภาพกับถ้อยคำ เพื่อลดการแปลกแยกของโลกหนังสือจากโลกแห่งความเป็นจริง แต่ผู้บุกเบิกและตีพิมพ์ผลงานที่แสดงเอกภาพของข้อความและรูปภาพเป็นคนแรกได้แก่ ศิลปินชาวอังกฤษชื่อ วิลเลียม โฮการ์ธ (William Hogarth ค.ศ. 1697-1764)

ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์ใหม่ มีผลให้การเล่าเรื่องประกอบภาพได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาก แต่ในผลงานเหล่านี้ภาพและคำบรรยายยังอยู่แยกกัน ผู้มีผลงานดีเด่นที่สุด ได้แก่ ชาวสวิส ชื่อ โรดอล์ฟ คอฟฟ์เฟอร์ แต่ถ้าจะกล่าวในแง่ผลงานที่มีอิทธิพลสำคัญในวงการการ์ตูน ก็ต้องเป็นชาวเยอรมันชื่อ วิลเฮล์ม บุชด์ (Willhelm Burch ค.ศ. 1832-1906) ซึ่งเป็นแบบฉบับต่อนักเขียนการ์ตูนรุ่นต่อ ๆ มา

การกำเนิดรูปแบบการ์ตูน ในตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินอเมริกันยังล่าหลังชาวยุโรปอยู่อย่างมาก ในการเล่าเรื่องราวโดยใช้รูปภาพ แต่อาศัยแรงผลักดันจากบรรดาสานักพิมพ์ ทำให้รูปแบบการ์ตูนได้กำเนิดพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในสหรัฐอเมริกา ริชาร์ด เอาโกลด์ (Richard Outcault ค.ศ. 1863-1928) ได้สร้างผลงาน ชื่อ เยลโลว์ คิด (Yellow Kid) ในปี ค.ศ 1896 ในใบแทรกฉบับวันอาทิตย์ของหนังสือพิมพ์ เดอะเวิลด์ (The World) ผลงานของเขายังมีชิ้นงานการ์ตูนในแบบฉบับที่นิยมกันในปัจจุบันทีเดียว

นัก แต่ก็มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่พร้อมมูล นั่นคือ การเล่าเรื่องตามดับภาพ การคงรักษาบุคลิกของตัวการ์ตูน และการใส่คำพูดโต้ตอบรวมไว้ในภาพ การรวมองค์ประกอบเหล่านี้ไว้ด้วยกัน และการสร้างรูปแบบและภาพการ์ตูนอย่างจริงจัง เป็นผลงานของศิลปินของสำนัก คือ อเมริกัน ฮิวเมอร์ริสต์ (The American Humorist) ซึ่งเป็นชื่อของใบแทรกของหนังสือพิมพ์ มอร์นิง เจอร์นัล (Morning Journal) ผู้มีผลงานดีเด่นที่สุด ได้แก่ เจมส์ สวินเนอร์ตัน (James Swinnerton ค.ศ. 1875-1974) และรูคอล์ฟ เดกส์ (Rudolph Dirks) ผลงานของพวกเขาเป็นผลงานที่สำคัญที่สุดแห่งประวัติศาสตร์แห่งการ์ตูน (อุทัย วรสุวรรณรักษ์, 2529, หน้า 24-25)

หลังจากยุคแห่งการบุกเบิกและทดลองหาแนวเรื่องอย่างหลากหลายและกว้างขวางได้ผ่านพ้นไปแล้ว ก็เป็นยุคแห่งการเสริมสร้างความมั่นคงให้แก่โลกการ์ตูน โดยมี เฟรเดอริค ออฟเฟอร์ (Frederick Opper ค.ศ. 1875-1937) เป็นผู้มียุทธยานำ

ประวัติการ์ตูนในประเทศไทย และหนังสือสำหรับเด็ก กำเนิดของการ์ตูนในประเทศไทย เท่าที่สามารถสืบค้นย้อนอดีตลงไป และมีหลักฐานปรากฏอยู่ จะพบลักษณะของการ์ตูนแทรกอยู่ในภาพจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่าง ๆ เท่าที่ชัดเจนมาก ได้แก่ ในยุคต้นของกรุงรัตนโกสินทร์นี้เอง ด้วยฝีมือของจิตรกรเอกของยุค ขรัวอินโข่ง ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าท่านเป็นผู้บุกเบิกคล้ายลักษณะภาพเหมือนจริง (realistic) ซึ่งผิดแผกไปจากลักษณะการเขียนภาพในลักษณะเหมือนจริงเช่นนี้ เพราะได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดจากต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยช่วงนั้น ภาพวาดของ ขรัวอินโข่งหลายภาพ ได้แทรกอารมณ์ขันและล้อเลียนคนในยุคสมัยนั้นไว้ ลักษณะวาดเช่นนี้จัดได้ว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของการ์ตูน แต่ในสมัยนั้นคำว่า การ์ตูนยังไม่มีคนรู้จักกัน จึงไม่มีการบันทึกไว้ว่า การ์ตูนได้กำเนิดขึ้นแล้วในประเทศไทย (ประเสริฐ มาสุปรีดี, 2524, หน้า 67)

การ์ตูน คือการมองโลกด้วยอารมณ์ขัน และความสดชื่นรื่นรมย์ คนไทยจัดว่าเป็นผู้มีอารมณ์ขันด้วยไม่น้อยหน้าชาติอื่นใดในโลกเลย จะเห็นได้จากหลักฐานด้านศิลปวัฒนธรรมของชนชาติไทยในอดีต ดังที่ ภูวคณ สุวรรณดี (2538, หน้า 51) กล่าวว่าทั้งนี้อารมณ์ขันปรากฏให้เห็นอยู่ในวรรณกรรมทั้งของหลวง และ ของราษฎร์ เพลงพื้นบ้าน โขน ละคร หนังสือตลก ฯลฯ อย่างมากมาย อันแสดงให้เห็นถึงความรุ่มรวย

อารมณ์ขันของคนไทย ภาพบุคคลบนแผ่นอิฐแบบทวารวดี ณ เจดีย์จุลประโทน จังหวัดนครปฐม ลักษณะเป็นภาพลายเส้น รูปใบหน้าด้านข้างของชาวอาหรับ มุสลิม สวมหมวกกุปีเยาะ ตาโปน จมูกโค้งงุ้ม โครงสร้างของศีรษะหนา และไว้เคราแผ่นอิฐนี้มีขนาดมาตรฐานตามแบบทวารวดี ซึ่งช่างที่ทำงานอยู่ในบริเวณก่อสร้างเจดีย์จุลประโทนคงได้นึกสนุก เมื่อได้เห็นบุคคลต่างถิ่นที่มีลักษณะต่างกับบุคคลพื้นเมืองผ่านมา จึงได้เขียน (สเก็ตช์) ใบหน้าของบุคคลนี้ไว้บนแผ่นอิฐใกล้มืออย่างรวดเร็ว แผ่นอิฐนี้จัดได้ว่าเป็นภาพลายเส้นสมัยทวารวดีชิ้นเดียวที่มีอยู่ในขณะนี้ อายุประมาณ พุทธศตวรรษที่ 12-14 ซึ่งถ้านำมาเปรียบเทียบกับการ์ตูนแล้ว อาจจัดอยู่ในการ์ตูนประเภท ล้อเลียนบุคคล (caricature) ได้

วรวิชญ เวชานุเคราะห์ (2536, หน้า 2-9) ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนไทยความว่า

ปี พ. ศ. 2460-2463 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยในศิลปะการเขียนภาพการ์ตูน และโปรดเกล้าฯ พระราชทานคำว่า Cartoon เป็นภาษาไทยว่า ภาพล้อ พระองค์ทรงวาดภาพล้อมากมายหลายภาพ ซึ่งเป็นภาพขุนนางที่รับราชการในราชสำนักในยุคนั้น

ปี พ. ศ. 2466 ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) วาดภาพการ์ตูนล้อการเมืองลงในหนังสือพิมพ์ เกราะเหล็ก กรุงเทพเดลิเมล์ ครั้นต่อมาหนังสือพิมพ์ ยามาโต ของนายไอคิ ยาคาวาซาว่าญี่ปุ่น ที่มาทำหนังสือพิมพ์ขายในเมืองไทย ก็ตีพิมพ์ภาพการ์ตูนล้อการเมืองขึ้นมาบ้าง ด้วยฝีมือวาดของ ชาญญะ อุทธกานนท์ ใช้นามปากกาว่า ชาญญะ

ในยุคเดียวกันนี้หนังสือดุสิตสมิต ก็มีภาพการ์ตูนประกอบ นวนิยาย ฝีมือของขุนอนุศาสนจิตรกร (จันทร์ จิตรกร)

ภาพการ์ตูนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น จากการ์ตูนล้อการเมืองมาเป็นการ์ตูนนิทาน เรื่องยาวลงติดต่อกันตามหน้าสุดท้ายของหนังสือพิมพ์รายวันหลายฉบับ นำโดย พัน รอดอิทธิ์ เจ้าของนามปากกา เคช ณ บางโคล่ ครู เหม เวชกร ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น จิตรกรมือเทวดา สูดยอดแห่งภาพวิจิตร ครูเหม ได้สร้างสรรค์ผลงานด้านภาพประกอบเรื่องราววรรณคดีไทย ไว้มากมายเช่น ขุนช้าง ขุนแผน ราชาริราช สังข์ทอง กากี กามนิธ อีเหนา ไกรทอง ฯลฯ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้ให้กำเนิดการ์ตูนตัว

สำคัญที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในอดีตรู้จักกันดี นั่นก็คือ ขุนหมื่น โดยเขาได้วาดลงในหนังสือพิมพ์ ศรีกรุง และ สยามราษฎร์ สวรรค์ จุฑะรพ ได้วาดภาพหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับวรรณคดีไทยไว้หลายเรื่อง เช่น พระอภัยมณี ไกรทอง สังข์ทอง สังข์ศิลป์ชัย พระสมุทร อิเหนา ชูชก ตอนได้นางอมิตดา เมืองแม่หม้าย ฯลฯ ซึ่งคำบรรยายในเรื่องล้วนแล้วแต่เป็นบทร้อยกรองทั้งสิ้น นักวาดการ์ตูนอีกท่านหนึ่งซึ่งไม่อาจจะลืมได้ก็คือฉันท สุวรรณบุญยวาดการ์ตูนชุด ป้อง กับ เปรี๊ยะ ประกอบโคลงโลกนิติ ลงในหนังสือพิมพ์ เดลิเมล์ ฉบับ วันจันทร์

ช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 วิตต์ สุทธเสถียร นามปากกา วิตามิน วาดภาพการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ สยามนิโครนิเกิล ดีพิมพ์ภาษาอังกฤษ ดังนั้นการ์ตูนของ วิตต์ จึงต้องบรรยายเป็นภาษาอังกฤษไปด้วย

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดขึ้น ทั้งในทวีปยุโรป และ เอเชีย เป็นผลให้กิจการหนังสือพิมพ์ต้องชะงักลงและหยุดกิจการไปหลายฉบับ หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลงเศรษฐกิจเริ่มฟื้นตัวขึ้นแล้ว ในช่วงนี้จึงมีนักวาดภาพการ์ตูนฝีมือดีเกิดขึ้นหลายคน เช่น พิมณกาพสีห์ นามปากกา ตึกตา สงบ แจ่มพัฒน์ นามปากกา แจ๋วแห้ว พนม สุวรรณบุญย นามปากกา ตึกตุ้ ประยูร จรรยาวงษ์ นามปากกา สุขเล็ก เป็นต้น

ก่อนปี พ. ศ. 2500 (ยุคทองของหนังสือการ์ตูนไทย) มีนิตยสารเกิดขึ้นหลายฉบับ เช่น ชาวกรุง กระดังทอง เกียรติศักดิ์รายเดือน กรุงเทพฯ แม็กกาซีน อาชญากรรม คนเมือง ฯลฯ เป็นสนามให้นักวาดหน้าใหม่ได้ประชันฝีมือกันอย่างคึกคัก นักวาดการ์ตูน เช่น ตึกตา วาดการ์ตูนในนิตยสารต่าง ๆ อยู่เป็นประจำ เมื่อรวบรวมผลงานได้มากพอสมควรแล้ว จึงได้นำไปพิมพ์เป็นเล่มจำหน่าย จนถึง พ. ศ. 2495 พิมณ กาพสีห์ ก็ตัดสินใจออกหนังสือการ์ตูนเอง ใช้ชื่อว่าการ์ตูนตึกตา เป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก หรือการ์ตูนสำหรับครอบครัว ที่ พิมณ กาพสีห์ ได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูน Little Lulu วาดโดย Majorie Handerson Buell นักเขียนการ์ตูนหญิง ชาวสหรัฐอเมริกาตัวละครในหนังสือการ์ตูนตึกตา เป็นเด็กน่ารัก ได้แก่ หนูนิค หนูไก่ หนูน้อย หนูแจ๋ว คุณพ่อคุณแม่ และสัตว์เลี้ยงในบ้านคือ เจ้าค้าง จอมยุ่ง และนั่งเหมียว แมวสาวตาคม นิยายภาพที่ตึกตาสร้างสรรค์ขึ้นได้รับความนิยมจากแฟน ๆ ผู้อ่านในยุคนั้นเป็นอย่างมาก มีหลายเรื่อง อาทิห้องสี่ชมพู จากรั้วมัลลิกา เพื่อนของชาติ ทหารเอกเจ้าหมื่นไวย เด็กคำพเนจร

วีรบุรุษน้อย เป็นต้นหนังสือการ์ตูนตึกตา เป็นต้นแบบให้มีผู้สร้างหนังสือการ์ตูนแนวนี้ตามมาอีกหลายเล่ม เช่น การ์ตูนหนูจำ (พ.ศ. 2502) ของ จุ่มจิม หรือ จำนุญ เล็กสมทศ การ์ตูน เบบี (พ.ศ. 2504) ของ อาวัฒน์หรือวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ

พ. ศ. 2495 บรรดาสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เคยพิมพ์แต่ง นวนิยายเรื่องยาว เรื่องสั้น ทั้งปวงก็แข่งขันกันผลิตหนังสือการ์ตูนกันอย่างเป็นล่ำเป็นสัน เช่น สำนักพิมพ์บางกอก ผดุงศึกษา 4 ประมวลสาส์น บรรลือสาส์น สกุลไทย ผ่านฟ้าพิทยา แพร่พิทยา และเพลินิจิตต์ เป็นต้น

ในช่วงนี้นับได้ว่าเป็นยุคทองของหนังสือการ์ตูนไทยอย่างแท้จริง เพราะนอกจากตามแผงหนังสือจะถูกยึดครองด้วยหนังสือการ์ตูนไทยทั้งเล่มใหญ่ เล่มเล็ก หลายขนาดแล้ว ตามหน้าหนังสือพิมพ์และ นิตยสาร ก็จะต้องมีภาพการ์ตูนแทรกอยู่ด้วยเกือบทุกฉบับ หากเป็นนักวาดภาพที่มีชื่อแล้วก็จะยังเป็นเสมือนแม่เหล็กดึงดูดผู้อ่านให้รีบตัดสินใจซื้อทันที

สำหรับเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนไทยในยุคทองนี้ จะเลียนแบบเนื้อเรื่องประเภท อภินิหาร เจ้าชาย เจ้าหญิง ซามูไรญี่ปุ่น จอมยุทธ์จากภาพยนตร์จีน ตัวละครหลากหลาย วิเศษต่าง ๆ และนิยายของนักเขียนในยุคนั้น โดยนำมาดัดแปลงให้เข้ากับบรรยากาศแบบไทย ๆ ซึ่งพอจะประมวลได้ดังนี้

จอมอภินิหาร เป็นเรื่องของซุเปอร์แมนแบบไทย ๆ ของ หลั่งฉาก หรือ ชุมพร แก้วสาย

เดชพิพราย ของ มนตรี ว. น. เป็นเรื่องของผู้ช่วยพระเอกที่เป็นอมมนุษย์

อัศวินสายฟ้า อัศวินลมกรด ขุนขวานทมิฬ เจ้าชายลีนดำ ปี่-นาก แสนชน ของ พ. บางพลี หรือ พิกุล ทองน้อย ลูกศิษย์ของ ครู เหม เวชกร

เจ้าชายกาลิ บทประพันธ์ของ ป. อินทรปาลิต วาดภาพโดย ฉลอง ธาราพรรค

เจ้าชายผมทอง ของ จุก เบี้ยวสกุล หรือ จุลศักดิ์ อมรเวช

เจ้าชายดำรงฤทธิ์ นิทานแต่งใหม่ โดย เสรี เปรมฤทัย วาดภาพโดย มงคล วงษ์อุดมต่อมา พรทิพย์ หรือ พนัส สุวรรณบุญ รับช่วงวาดภาพต่อ

เจ้าหญิงเมืองทอง บทประพันธ์ของ พิมพ์พัศตรา วาดภาพโดย สุภี ปสุตนาวิน

หนูเล็ก-ลุงไกร่ง ของ อติเรก อารยมนตรี ตัวละครถอดแบบมาจาก มิกกี้เมาส์ และกูปี้ ของ วอลท์ ดิสนีย์ ราชาการ์ตูนโลก

สุภาพบุรุษ เสือใบ สามเกลอ ชุปเปอร์แมนแกละ บทประพันธ์ของ ป. อินทรปาลิต วาดภาพโดย อาภรณ์ อินทรปาลิต น้องชายแท้ ๆ ของ ป. อินทรปาลิต

ขวาน้ำหนักร่ำ ดาบเจ็ดสี มณีเจ็ดแสง นิทานแต่งใหม่ ของ เสรี ประมฤทัย วาดภาพโดย เทพา หรือสมบุญ สว่างจันทร์ ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าวาดภาพผู้หญิง ได้สวยที่สุด

เล็บครุฑ ของ พนมเทียน วาดภาพโดย เนรมิตร หรือ พนม สุวรรณบุญย์ ต่อมา นลอง ชาราพรรค์ รับช่วงวาดต่อ

เจ้าชายหงส์ทอง สิงห์ดำ การ์ตูนแนวจอมยุทธ์จีน ของ ราช เลอสรวง หรือนิวัฒน์ ชาราพรรค์

จิ้งจอกलोंหน หรือจิ้งจอกขาว การ์ตูนแนวชาโมไร ญี่ปุ่น ของ ราชันย์ หรือ ไฉน ชาราพรรค์

เหยี่ยวเงิน การ์ตูนแนวจอมยุทธ์จีนประสมคาวบอย ของ ราชเชนทร์ หรือเชียร ชายทวีป

การ์ตูนแจ๋วแหว หรือ สิบตรี แจ่ม พัฒนกุล ซึ่งเป็นนามปากกาของ สงบ แจ่มพัฒน์ วาดเรื่อง เมาคี๊ ไชอิ้ว จัมปาทอง อัศวินม้าขาว ลูกมังกรไฟ กับสมบัติพระสุลิต เป็นต้น

การ์ตูนอภิมรย์ ของสำนักพิมพ์ อภิมรย์ เป็นผู้เริ่มการ์ตูนระบบจอกว้างชีเนมาส-โคป (หนังสือแนวนอน) ผลิตการ์ตูนคาวบอย อันได้แก่ คิค คาร์สัน บัค โจนส์ และ เซน จากการ์ตูนคาวบอย ก็มาถึง ชูด อินทรีดำ และตะลุยจักรวาล ตามด้วย มนุษย์लोंหน ซึ่งวาดภาพโดย สมบุญสว่างจันทร์

นอกจากจะเป็นยุคทองของหนังสือการ์ตูนไทยแล้ว ยังเป็นยุคทองของหนังสือ การ์ตูนจาก ยุโรป และสหรัฐอเมริกา อีกด้วย โดยมีนักแปล เช่น เสถียร หาญคุณตุลละ หรือลุงโจ จันตรี ศิริบุญรอด และกลุ่มสำนักพิมพ์ วีรธรรม นำเอาหนังสือการ์ตูนชั้นดี มีมาตรฐานมาแปลเป็นภาษาไทย การ์ตูนเหล่านี้ช่วยให้เด็กไทยมีหู ตา กว้างไกลขึ้นได้

รู้จักประเพณี และวัฒนธรรมของคนต่างชาติไปในตัว หนังสือการ์ตูนในชุดนี้ได้แก่วรรณคดี คำ ขุนธนูคำ หุ่นเหล็กวิเศษ เจ้าป่าธำมรงค์ เป็นต้น

หนังสือการ์ตูนไทยแนวครอบครัวในยุคทองมีการจัดรูปเล่ม และเรื่องราวที่เหมือนกันคือ ตลกเรื่องสั้นจบในฉบับ 1 เรื่อง ตลกช่อง และเรื่องเบ็ดเตล็ด ปกติดกะกละกัน สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นผลิตหนังสือการ์ตูนแนวนี้ ในปี พ. ศ. 2511 มาอีก 2 เรื่อง คือ

รวมรสสำราญ โดย ปิยะดา หรือประเวศ สุขสมจิตร เป็นผู้ดำเนินการมีนิยายภาพเรื่องยาวในเล่ม 3 เรื่อง คือ เคนชีวิต วาดภาพโดย ปิยะดา นางฉำ วาดภาพโดย จิงโจ้ และโอรสพระสุริยัน วาดภาพโดย ทวี วิญญกร หรือ ทวี เย็นฉ่ำ สำหรับนักวาดภาพการ์ตูนไทยท่านนี้มีชื่อเสียงโด่งดังในแนวเรื่อง ภูตผีปิศาจของไทย ท่านได้วาดนิยายภาพเรื่องกระสือสาว ลงในหนังสือการ์ตูนหนูจำตั้งแต่ปี พ.ศ. 2511-2516 ผู้อ่านในยุคนี้นิยมชมชอบนิยายภาพเรื่องนี้มากจนกระทั่งบริษัทศรีสยามภาพยนตร์นำนิยายภาพเรื่องกระสือสาว ไปสร้างเป็นภาพยนตร์ไทยทำรายได้ระดับหนังเงินล้าน เมื่อ 30 กว่าปีที่แล้ว

คุณหนูเด็กดี โดย พ. บางพลีหรือ พิกุล ทองน้อย และ พลังกร สุระเดช ลูกศิษย์ของพ. บางพลี ซึ่งปัจจุบันวาดภาพการ์ตูนการเมือง ลงใน หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ นิยายภาพเรื่องยาวที่โด่งดังของหนังสือการ์ตูนคุณหนูเด็กดี ได้แก่ น้องศรีธนญชัย เจ้าตูบจอมยุ่ง อีสป-ทาสทรนงนอกจากนี้ก็ยังมีการ์ตูนเบ็ดเตล็ด ที่ พ. บางพลี ทำออกมาอย่างดียิ่งเป็นความรู้นอกตำราที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน ได้แก่ ธรรมชาติของสัตว์ เรื่องของคน เรื่องของธรรมชาติ และ คติเตือนใจ ซึ่งนำเอาสุภาษิตไทย เช่น ถ่มน้ำลายรดฟ้า เลี้ยงช้างกินข้าวช้าง ฯลฯ มาอธิบายความหมายด้วยการวาดภาพการ์ตูนประกอบ

ยังมีหนังสือการ์ตูนไทย อีกประเภทหนึ่ง ที่จัดว่าเป็น การ์ตูนสร้างสรรค์ ได้แก่ ชัยพฤกษ์การ์ตูน และ ตื่นตูม ของสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช ซึ่งสร้างสรรค์โดยทีมงานของพีรพงศ์ หรือ ณรงค์ ปรภาสโนบล มีคณะทำงานคือ ปณัฏ เลิศสมบุญณ์ ปฐม พัวพิมล ซึ่งปัจจุบันเป็นผู้จัดทำนิตยสารรายเดือน เพื่อเพื่อนรัก สมชาย ปานประชา บัญญัติ คงจักร โอม รัชเวทย์และ เติร์ม ชาชุมพร (นามปากกา จิว เบี้ยวสกุล ตรีนารถภพ) เติร์ม ชาชุมพร เป็นลูกศิษย์ของ จุกเบี้ยวสกุล เขาเป็นนักวาดภาพการ์ตูนนิยายภาพที่มีฝีมือดีเยี่ยม ลายเส้นของ เติร์ม ชาชุมพร นั้นงดงาม มีเอกลักษณ์ และหาตัวจับได้ยาก

นิยายภาพที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขาได้แก่ นิยายภาพเรื่องเพื่อน

ส่วนราคาของหนังสือการ์ตูนไทยในยุคทองนี้ จำหน่ายกันในราคาเล่มละ 2.50-3 บาท ข้อความที่ จำนุญ เล็กสมทิส เจ้าของนามปากกา จุ่มจิม เขียนเป็นบทร้อยกรอง โฆษณาหนังสือการ์ตูนหนูจำ ของเขาไว้ว่า มีสิ่งพึงบรรจบให้ครบบาท ครบสามบาท วังตื้อซื้อหนูจำแต่ถ้าหากมีการออกหนังสือเป็นเล่มพิเศษราคาก็จะปรับเป็นเล่มละ 5 บาท เด็กก้าวหน้า (junior progress) ของสำนักพิมพ์ ก้าวหน้า เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหา ส่วนหนึ่งเป็นความรู้ เช่น แฉแนวสอน และ เกร็ดความรู้ทั้งไทยและเทศ เช่น ผู้ที่เสนอ ให้ คำว่าสวัสดิ เป็นคำทักทายปราศรัยกันเป็นครั้งแรกคือ พระยาอุปกิตศิลปสาร ฯลฯ นอกจากนี้ ก็มีนิทานทั้งเรื่องสั้นเรื่องยาว และเกมลับสมองลงปัญญาชิงรางวัล ส่วน การ์ตูนในเล่มมีทั้งการ์ตูนตลกช่องเดียวจบ และ หลายช่องจบ ขณะที่นิยายภาพเรื่องยาว มีให้อ่าน 2 เรื่อง เรื่องละ 5 หน้า กวาดภาพการ์ตูนของเด็กก้าวหน้า ได้แก่ กำนวน ชานัน โท และ อัสวิน อรุณแสง เด็กก้าวหน้าจำหน่ายเล่มละ 2 บาท วางตลาดเดือนละ 4 เล่ม กำหนดออกทุกวันที่ 1, 8, 15 และ 23 ของเดือน

สัณยยุคทอง ในขณะที่หนังสือการ์ตูนไทยจำนวนมาก ได้วางจำหน่ายบนแผง หนังสือนั้นความบันเทิงอีกรูปแบบหนึ่งก็เริ่มมีอิทธิพลต่อครอบครัวคนไทย สิ่งนั้นคือ โทรทัศน์ เมื่อสังคมไทยเริ่มเปลี่ยนความนิยมจากการอ่านหนังสือการ์ตูน มาเป็นการ ดูโทรทัศน์ จึงส่งผลให้ตลาดหนังสือการ์ตูนไทยมียอดขายลดลง สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เคยผลิต หนังสือการ์ตูนไทย ก็ทยอยกันปิดกิจการลง สถานการณ์เช่นนี้จึงทำให้นักวาด การ์ตูนต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอดของตนด้วยการละทิ้งงานวาดภาพการ์ตูน กลับเข้า ทำงานประจำตามบริษัทโฆษณา และสำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือตำราเรียน

ความบันเทิงสำหรับเด็กไทยที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ส่วนใหญ่ จะเป็นการดูญี่ปุ่น เช่น เรื่อง หน้ากากเสือ ไอ้มดแดง และเหล่าอัสวินจากต่างดาว ที่ผลิตเปลี่ยนกันเข้ามาคุ้มครองโลก พ.ศ. 2510-2520 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มนำ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามายึดครองแผงหนังสือ และแล้วในที่สุดเพียงเวลาไม่กี่ปี หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็สามารถยึดครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทยได้สำเร็จ

ดังนั้นทุกวันนี้เราจึงเห็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีคำบรรยายเป็นภาษาไทย แพร่หลายเกลื่อนกล่นทั่วประเทศ ในเด็กตั้งแต่วัยเริ่มเรียน นักเรียนชั้นประถม ชั้นมัธยม

แม้ชั้นอุดมศึกษาก็ถือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นควบคู่ไปกับตำราเรียน ซึ่งเรื่องนี้ ปยุต เงากระจ่าง (2546, หน้า 57) ได้แสดงความเห็นว่า ญี่ปุ่นสนับสนุนให้คนของเขาอ่านการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่บ้านเขาเห็นความสำคัญของการ์ตูนมากกว่าเรามาก เขาใช้ประโยชน์จากการ์ตูนอย่างเต็มที่อย่างเช่นตอนที่ญี่ปุ่นยกพลขึ้นบกที่ประจวบ-คีรีขันธ์ ทหารญี่ปุ่นเอาหนังสือการ์ตูนมาไล่แจกเด็ก ๆ หน้าปกเป็นรูปทหารไทยกับทหารญี่ปุ่นจับมือกัน เชิญชวนให้คนไทยมาร่วมวงศัพทมูลคดีต่อต้านอเมริกาทำอังกฤษ

ยุคปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนไทย ที่ยังคงดำเนินกิจการอยู่ได้แก่ หนังสือในเครือ บริษัทศรีสยามพริ้นท์เอนด์แพคเกจจิ้ง (บรรลือสาส์น) คือหนังสือการ์ตูนรายเดือน เบบี๋ ซึ่งได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2504 โดย วัฒนา เพชรสุวรรณ หรืออาวัฒน์ หนังสือการ์ตูนรายเดือน หนูจ๋า ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2502 โดย จำนุญ เล็กสมทิต หรือ จุ่มจิม นับว่าหนังสือการ์ตูนไทยทั้งสองเล่มนี้เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีอายุยืนนานมาก นอกจากนี้แล้วก็ยังมีหนังสือการ์ตูนไทยชุด หนูหิ้นอินเตอร์ของ ผดุง ไกรสิทธิ์ หรือเอ๊ะ สาวดอกไม้มะนาวกล้วยไข่ ของ อารีเฟน สะขานี หรือเฟนหนังสือการ์ตูนรายปักษ์ ได้แก่ ขายหัวเราะมหาสนุก ตลาดตลก

หนังสือการ์ตูนไทย อีกชนิดหนึ่ง ซึ่ง จุลศักดิ์ อมรเวช (2544, หน้า 619) กล่าวว่า ก่อนปี 2520 เล็กน้อย ได้มีปรากฏการณ์ใหม่เกิดขึ้นในวงการการ์ตูน นั่นคือ การ์ตูนเล่มละบาทหนังสือการ์ตูนไทยประเภทนี้เริ่มแรกจำหน่ายราคาเล่มละ 1 บาท มีขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 ซม. X 19 ซม. โดยประมาณ) ปัจจุบันขยับราคาขึ้นเป็นเล่มละ 5 บาท 12 บาท และ 15 บาท ซึ่งจำนวนหน้าก็เพิ่มขึ้นด้วย เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนไทยประเภทนี้ในยุคแรก จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ นิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก เรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ และ ภูตผีปีศาจ ปัจจุบันมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนร่วมสมัย และเรื่องที่ยังคงอยู่ไม่สูญหาย คือ เรื่องแนวภูตผีปีศาจหนังสือการ์ตูนไทย มีวิวัฒนาการไปตามลำดับ จากที่เคยรุ่งโรจน์ กลับกลายเป็นทรงตัวและเริ่มตกต่ำ ไม่ทัดเทียมกับหนังสือการ์ตูนต่างประเทศ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ยึดครองตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยได้เกือบหมด ที่เป็นเช่นนี้เพราะญี่ปุ่นเป็นชาติที่มองเห็นความสำคัญของการอ่าน และสร้างนิสัยคนในชาติของเขาให้รักการอ่านได้สำเร็จ และไปไกลกว่าชาติของเรามาก จะอย่างไรก็ตามยังมีหน่วยงานของไทยบางหน่วยงาน เริ่มเห็นความสำคัญของการนำหนังสือ

การดูมาส่งเสริมการอ่าน ได้มีการรณรงค์ให้คนไทยมีนิสัยรักการอ่าน ซึ่งยังไม่อาจเห็นผลได้ในเวลาอันสั้น นิสัยรักการอ่านนั้น คงต้องใช้เวลาในการสร้างที่เนิ่นนาน จึงจะเห็นผลสำเร็จบางทีอาจจะต้องใช้เวลานับศตวรรษก็เป็นได้

ช่วงหลังปี พ.ศ. 2520 เป็นต้นมาหนังสือสำหรับเด็กมีการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหวมาก มีนักเขียนหนังสือสำหรับเด็กมากขึ้น ได้แก่ กัลยาณี ภูธรวงษ์ พรจันทร์ จันทวิมล พูนเพชร บุญประเสริฐ สมใจ ทิพย์ชัยเมธา กรรณิการ์ สัจกุล เป็นต้น นอกจากนี้จะมีนักเขียนหนังสือสำหรับเด็กมากมายหลายท่านแล้วช่วงปี ยังมีนักวาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่พอจะกล่าวถึง คือ ประยูร จรรย์วงษ์ สวัสดิ์ จุฑาทพ เหม เวชกร จักรพันธ์ โปษยกิจ เฉลิม นาคีรักษ์ สมควร สกุลทอง เรืองยุทธ ธีระวนิช ไพโรจน์ ดาวประดับวงศ์ เป็นต้น

ในการจัดพิมพ์หนังสือสำหรับเด็กนี้ นอกจากกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ จัดพิมพ์หนังสืออ่านเพิ่มเติมเรียกว่า หนังสือเสริมประสบการณ์ สำหรับเด็กแล้วยังมีสำนักพิมพ์เอกชนที่จัดพิมพ์หนังสือสำหรับเด็กต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 หรือก่อนหน้านั้น ได้แก่ สำนักพิมพ์ สุริยะบรรณ อักษรเจริญทัศน์ อรุณสภา ดวงกมล บรรณกิจ อักษรสยาม ชมรมเด็ก นานมีบุ๊คส์ ปาณยา ธารปัญญา บันลือสาส์น หนังสือเด็กรักลูก ไทยวัฒนาพานิช ดันอ้อ และสำนักพิมพ์เกริกอุ้นพันธ์ เป็นต้น

จะสังเกตได้ว่าหนังสือสำหรับเด็กมีการพัฒนาต่อเนื่องมาโดยตลอด ทั้งหนังสือแบบเรียน หนังสืออ่านทั่วไปและหนังสือนิตยสาร และ วารสารสำหรับเด็ก ในปัจจุบันนี้หนังสือสำหรับเด็กมีจุดเปลี่ยนแปลงต่อไปอีกมากกว่าเดิมมากเพราะมีการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือจากต่างประเทศซึ่งเป็นหนังสือสำหรับเด็กที่ใช้ในประเทศของเขา นำเอามาแปลเป็นภาษาไทย เพื่อให้เด็กได้อ่านในภาคภาษาไทย ทำให้เด็ก ๆ มีโลกทัศน์ที่กว้างไกลยิ่งขึ้น (เกริก อุ้นพันธ์, 2545, หน้า 24)

จากการศึกษาค้นคว้าประวัติของการดูที่มีผู้กล่าวไว้ สรุปได้ว่า การดูเริ่มปรากฏในประเทศไทยนั้น ไม่ได้มีหลักฐานปรากฏที่แน่ชัด ไม่เหมือนกับทางยุโรปและอเมริกา ส่วนการริเริ่มการดูก่อนที่จะมีเข้ามาในประเทศไทยนั้นตามหลักฐานที่ปรากฏเป็นของชาวตะวันตกที่ริเริ่มคิดค้นเครื่องพิมพ์กระดาษซึ่งเป็นยุคบุกเบิก ราวศตวรรษที่ 15 เป็นต้นมา ก็ได้พัฒนาตลอดถึงศตวรรษที่ 20 ที่การดูนั้นปรากฏเป็นที่แน่ชัดและเป็น

ยุคของการ์ตูนที่เป็นที่นิยม ซึ่งเรียกว่าการ์ตูนแนวใหม่ โดยจะมีคำพูดของตัวการ์ตูนในบอลูนและการออกแบบตัวการ์ตูนก็เป็นศิลปะมากขึ้น ถ้าเปรียบเทียบกับประเทศไทย ในกีย้อยยุคสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ที่มีผู้มีฝีมือในการเขียนภาพหลายท่าน ยุคนี้ในประเทศไทยถือว่าเป็นยุคแห่งการบุกเบิกการ์ตูน ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับอิทธิพลจากหนังสือต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในช่วงนั้นแต่คำว่าการ์ตูนยังไม่มีผู้รู้จักจึงไม่ได้มีการบันทึกไว้ว่าการ์ตูนเริ่มมีในประเทศไทยแล้วจนกระทั่งใน ปี พ. ศ. 2460-2463 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยในศิลปะการเขียนภาพการ์ตูน และโปรดเกล้าฯ พระราชทานคำว่า Cartoon เป็นภาษาไทยว่า ภาพล้อ (caricature) ซึ่งถ้านำมาเปรียบเทียบกับการ์ตูนแล้ว จัดอยู่ในประเภท ล้อเลียนบุคคล พระองค์ทรงวาดภาพล้อมากมายหลายภาพ ซึ่งเป็นภาพขุนนางที่รับราชการในราชสำนัก ในยุคนั้น ซึ่งต่อมา ปี พ.ศ. 2466 ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิจิต (เปล่ง ไตรปิ่น) วาดภาพการ์ตูนล้อการเมือง (political cartoon) ลงในหนังสือพิมพ์ ในยุคเดียวกันนี้หนังสือดุสิตสมิต ก็มีภาพการ์ตูนประกอบ นวนิยาย (illustrated cartoons) ภาพการ์ตูนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น จากการ์ตูนล้อการเมืองมาเป็นการ์ตูนนิทานเรื่องยาว (comic strip) ลงติดต่อกันตามหน้าสุดท้ายของหนังสือพิมพ์รายวันหลายฉบับ

จะเห็นได้ว่า ความหมายของคำว่า การ์ตูนในยุคเริ่มแรกนั้นไม่ตรงกับความเข้าใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน คำว่าการ์ตูน เป็นความหมายเป็นภาพเชิงล้อ ที่มีลักษณะไม่เหมือนของจริง ผิดแผกแปลกไปจากธรรมชาติ ซึ่งแล้วแต่จิตรกรจะคิดประดิษฐ์ขึ้นตามจุดมุ่งหมายและการนำไปใช้ประโยชน์ในงานหลายต่าง ๆ หลายรูปแบบ หนังสือการ์ตูนไทยอีกชนิดหนึ่ง ได้มีปรากฏการณ์ใหม่เกิดขึ้นในวงการการ์ตูน นั่นคือ การ์ตูนเรื่อง (comic book) เป็นการ์ตูนไทยที่ยุคแรก ๆ เรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก แนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ปัจจุบันมีเนื้อหาเกี่ยวกับด้านต่าง ๆ มากมาย และเรื่องต่าง ๆ อีกมาก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำประเภทการ์ตูนเรื่อง (comic book) มาสร้างเป็นเครื่องมือ โดยมีเนื้อหา เรื่องศิลปะในชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการวิจัยในครั้งนี้

หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยา

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องและเป็นแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ดังนี้

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือกระทำของ Skinner (operant conditioning theory)

Skinner (อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2539, หน้า 43) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้คิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (operant conditioning theory หรือ Instrumental Conditioning หรือ Type-R Conditioning เขามีความคิดว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกนั้น จำกัดอยู่กับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนน้อยของมนุษย์ พฤติกรรมส่วนใหญ่แล้วมนุษย์จะเป็นผู้ปฏิบัติเอง ไม่ใช่เกิดจากการจับคู่ระหว่างสิ่งเร้าใหม่กับสิ่งเร้าเก่าตามการอธิบายของ Skinner ได้อธิบายว่า “พฤติกรรม” การเสริมแรง (reinforcement) หมายถึงสิ่งเร้าใดที่ทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้วมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นอีกมีความคงทนถาวร เช่น การกดคันและจิกเป็นสี่ของนกพิราบได้ถูกต้องการทุกครั้งเมื่อหิวหรือต้องการ

ในสมัยของ Skinner ปี1950 สหรัฐอเมริกาได้เกิดวิกฤตการณ์การขาดแคลนครูที่มีประสิทธิภาพเขาจึงได้คิดเครื่องมือช่วยสอนขึ้นมาเพื่อปรับปรุงให้ระบบการศึกษามีประสิทธิภาพ เครื่องมือที่คิดขึ้นมาสำเร็จเรียกว่าบทเรียนสำเร็จรูป หรือการสอนแบบโปรแกรม (program instruction or program learning) และเครื่องมือช่วยสอน (teaching machine) จนเป็นที่นิยมและแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน

ในการทดลอง Skinner การเสริมแรง (reinforcement) แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) หมายถึงสิ่งเร้าใดเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร เป็นต้น
 2. ตัวเสริมแรงทางลบ (negative reinforcement) หมายถึง การเปลี่ยนสภาพการณ์หรือเปลี่ยนแปลงบางอย่างก็อาจทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมได้
- การเสริมแรงทางลบเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใน 2 ลักษณะคือ
1. พฤติกรรมหลีกเลี่ยง (escape behavior)
 2. พฤติกรรมหลีกเลี่ยง (avoidance behavior)

จากการวิจัยเกี่ยวกับการเสริมแรง Skinner ได้แบ่งให้การเสริมแรงเป็น 2 ชนิดคือ

1. การเสริมแรงทุกครั้ง คือการให้แรงเสริมแก่บุคคลเป้าหมายที่แสดงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ทุกครั้ง
2. การเสริมแรงเป็นครั้งคราว คือไม่ต้องให้แรงเสริมทุกครั้งที่บุคคลเป้าหมายแสดงพฤติกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Guthrie (อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2539, หน้า 49-51) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขต่อเนื่องของ Guthrie (Guthrie's Continuous Conditioning Theory) Guthrie ศาสตราจารย์ทางจิตวิทยาชาวอเมริกันเขาได้แนวความคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้ของวัตสันคือ การศึกษาการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกหรือจากกิริยาสะท้อน (reflex) เป็นการเรียนรู้แบบต่อเนื่องโดยไม่ต้องกระทำซ้ำบ่อย ๆ

กฎการเรียนรู้ Guthrie มีแนวความคิดว่า พฤติกรรมของมนุษย์มีสิ่งเร้าควบคุม และการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเปลี่ยนไปตามกฎเกณฑ์ พฤติกรรมหลายอย่างมีจุดหมาย พฤติกรรมใดที่ทำซ้ำ ๆ เกิดจากกลุ่มสิ่งเร้าเดิมทำให้เกิดพฤติกรรมเช่นนั้น เขาจึงสรุปการเรียนรู้ว่า

1. เมื่อมีสิ่งเร้าเกิดขึ้นพร้อมกับการตอบสนอง และเมื่อสิ่งเร้าในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นอีก ก็จะมีแนวโน้มการตอบสนองในแนวเดิม
 2. หลักการกระทำครั้งสุดท้ายถ้าการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์จากการกระทำเพียงครั้งเดียวซึ่งถ้าการกระทำครั้งสุดท้ายในสภาพการณ์ใหม่เกิดขึ้นอีกผู้เรียนจะกระทำเหมือนที่เคยทำครั้งสุดท้าย
 3. หลักการแทนที่ ถ้าสิ่งเร้าที่ไม่ได้วางเงื่อนไขมาเร้าให้บุคคลตอบสนองได้แม้เพียงครั้งเดียว ถ้าใช้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขมาแทนสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไขก็จะเกิดการตอบสนองเช่นเดียวกัน ในการทำให้เกิดการเรียนรู้นั้น Guthrie เน้นการจูงใจมากกว่าการเสริมแรง ซึ่งมีแนวความคิดเช่นเดียวกับการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟและวัตสัน
- การนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

จากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Guthrie เราสามารถนำมาใช้ในด้าน การเรียนการสอน ได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เกิดจากการกระทำหรือการตอบสนองเพียงครั้งเดียว ไม่ต้องลองกระทำหลาย ๆ ครั้ง หลักการนี้ใช้ได้กับผู้ที่มีประสบการณ์เดิมมาก่อน หลักการเรียนรู้ของทฤษฎี Guthrie มีแนวความคิดว่า การเรียนรู้เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองของผู้เรียนโดยเกิดจากการกระทำเพียงครั้งเดียว (one-trial learning) มิต้องลองทำหลายครั้ง เขาเชื่อว่าเมื่อใดก็ตามที่มีการตอบสนองสิ่งเร้า แสดงว่า ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะตอบสนองสิ่งเร้าที่ปรากฏในขณะทันที และเป็นการตอบสนองสิ่งเร้าอย่างสมบูรณ์ไม่จำเป็นต้องฝึกต่อไปและสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดอาการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่วางเงื่อนไขอย่างแท้จริง

2. ถ้าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควรใช้การจูงใจ เพื่อให้เกิดพฤติกรรมมากกว่าการเสริมแรง

3. แนวความคิด Guthrie ก็คล้ายคลึงกับแนวความคิดในการเรียนรู้อย่างมีเงื่อนไขจากทฤษฎีอื่น ซึ่งก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเช่นกัน

4. Guthrie เชื่อว่าการลงโทษมีผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งมี 4 ลักษณะคือ

4.1 การลงโทษสถานเบาทำให้ผู้ถูกลงโทษมีอาการตื่นเต้นแต่พฤติกรรมอาจยังไม่เปลี่ยนแปลง

4.2 การเพิ่มโทษ ทำให้ผู้ถูกลงโทษเลิกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ปรารถนา

4.3 การลงโทษเปรียบเสมือนแรงขับที่กระตุ้นให้ผู้ถูกลงโทษตอบสนองสิ่งเร้า จนกว่าจะหาทางลดความเครียด การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการได้รับรางวัลมากกว่าการลงโทษ

4.4 ถ้ามีพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาเกิดขึ้นแล้วลงโทษ ทำให้มีพฤติกรรมอื่นตามมาภายหลัง พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนานั้น อาจเป็นพฤติกรรมอื่นที่ไม่พึงปรารถนาเช่นเดียวกัน จึงควรที่จะให้พฤติกรรมที่ปรารถนาแทนที่พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาไปพร้อมกัน เช่น เมื่อต้องการให้เลิกพฤติกรรมลอกงานเพื่อนมาส่ง ควรจะให้ทำงานไปพร้อมกับอธิบายให้เข้าใจและเปิดตำราตอบได้

แนวความคิดของ Piaget ซึ่ง Piaget (อ้างถึงใน ไชยยศ เรื่องสุวรรณ, 2526, หน้า 73) ได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ออกเป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นการใช้กล้ามเนื้อและประสาทสัมผัส (sensori-motor stage) จะอยู่ในช่วงระยะแรกเกิด - 2 ปี พฤติกรรมของเด็กในวัยนี้ แสดงออกโดยการเคลื่อนไหว เป็นส่วน

ใหญ่เช่นการมอง การดู การไขว่คว้า เป็นระยะที่พัฒนาการ ทางสติปัญญาและความคิดของเด็กเกิดขึ้นจาก การใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เด็กในวันนี้แสดงให้เห็นว่ามีสติปัญญา ด้วยการกระทำ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้ แม้ว่าจะไม่สามารถอธิบายได้ด้วยคำพูด การทำงานของประสาทสัมผัส เช่นการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เป็นการที่เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และความคิดของเด็กในวันนี้

2. ขั้นเตรียมสำหรับความคิดที่มีเหตุผล (properational or preconceptual stage) อยู่ในช่วงอายุ 2-7 ปี Piaget ได้แบ่งพัฒนาการขั้นนี้ออกเป็นชั้นย่อย ๆ 2 ชั้น

2.1 Preconceptual Thought อยู่ในช่วงเด็กอายุระหว่าง 2-4 ปี เด็กในวันนี้มีความคิดรวบยอด (concept) ในเรื่องต่าง ๆ แล้วเพียงแต่ยังไม่สมบูรณ์ และยังไม่มีเหตุผล เด็กสามารถใช้ภาษาและเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ แต่การใช้ภาษานั้น ยังเป็นภาษาที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นส่วนใหญ่ (egocentric) เด็กในวันนี้ชอบเล่นสมมุติ โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่นก้านกล้วยแทนม้า หรือสมมุติให้ตุ๊กตาเป็นสิ่งมีชีวิต พูดคุยกันได้ ความคิดความเข้าใจของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ เด็กยังไม่สามารถใช้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผล เด็กยังไม่เข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับ ความคงที่ของปริมาณ (conservation of quantity) ในแง่ที่ว่าของจำนวนเท่ากันแม้ว่าจะเปลี่ยนร่างไปเป็นจำนวนของก็จะยังมีเท่าเดิม

2.2 Intuitive Thought อยู่ในช่วงเด็กอายุระหว่าง 4-7 ปี พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในช่วงนี้ยังคงอยู่ในขั้น Preconceptual Thought กล่าวคือ การคิดของเด็กวัยนี้แม้ว่าจะเริ่มมีเหตุผลขึ้นแต่การคิดและการตัดสินใจก็ยังขึ้นอยู่กับรับรู้ มากกว่าความเข้าใจพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในช่วงนี้ จะต่างจาก Preconceptual Thought ตรงที่เด็กวัยนี้เริ่มมีปฏิกิริยาต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น มีความสนใจอยากรู้อยากเห็นและมีการซักถามมากขึ้น มีการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่อยู่รอบข้าง ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการคิด อย่างไรก็ตามความเข้าใจของเด็กวัยนี้ก็ยังขึ้นอยู่กับสิ่งที่รับรู้จากภายนอกอยู่นั่นเอง

3. ขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operational) อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 7-11 ปี พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยนี้ เด็กสามารถใช้สมองคิด อย่างมี

เหตุผล แต่กระบวนการคิดและการใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาายังต้องอาศัยสิ่งที่เป็น
รูปธรรม กล่าวคือจะต้องเป็นวัตถุ หรือเหตุการณ์ที่เด็กได้พบเห็นจริงเด็กวัยนี้สามารถ
เข้าใจถึงเรื่องความคงที่ของปริมาณ (conservation of quantity) ได้แล้วโดยที่เด็กสามารถ
เข้าใจได้ว่าของแข็งหรือของเหลวจำนวนหนึ่ง ถึงแม้ว่ารูปร่างจะเปลี่ยนไป แต่น้ำหนัก
หรือปริมาณก็จะยังคงเท่าเดิม จุดเด่นของเด็กวัยนี้ คือ เริ่มมีเหตุผลสามารถคิดกลับไป
กลับมาได้ (reversibility) เด็กเริ่มมองเหตุการณ์ และสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้นเด็กจะมี
ความเข้าใจและสามารถตั้งเกณฑ์ที่จะนำมาใช้จัดแบ่งสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นกลุ่มหรือเป็น
หมวดหมู่ได้ และเด็กในวัยนี้ยังสามารถมองวัตถุได้ถึง 2 ลักษณะในเวลาเดียวกัน
กล่าวคือ เด็กสามารถมองถึงขนาดความยาวไปพร้อมกับน้ำหนักของวัตถุได้

4. ขั้นการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (formal operational stage) อยู่ในช่วง
อายุระหว่าง 11-15 ปี ในขั้นนี้ โครงสร้างของการงอกงามทางความคิดเห็นของเด็กได้มา
ถึงขั้นสูงสุด เด็กจะเริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดีขึ้น สามารถเรียนรู้โดยใช้เหตุผล
มาอธิบาย และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ เด็กจะรู้จักวิธีคิดตัดสินใจ และ
พัฒนาการทางความคิดของเด็กในวัยนี้จะเป็น ไปอย่างรวดเร็ว เด็กจะมองเห็น
ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น มีความสนใจในสิ่งที่เป็นนามธรรม และสามารถ
เข้าใจเรื่องของนามธรรมได้ดีขึ้น เด็กจะเริ่มรู้ว่าอะไรควรทำอะไรเป็นสิ่งต้องห้าม Piaget
ได้กล่าวไว้ว่าพัฒนาการทางความคิดเห็นของเด็กในวัยนี้จะเริ่มเปลี่ยนจากผู้รับมาเป็น
ผู้ให้จากลำดับขั้นพัฒนาข้างต้น จะเห็นว่ากระบวนการอ่านจำเป็นต้องมีพื้นฐานทาง
ทักษะหลายอย่างที่เกิดจากประสบการณ์ คำศัพท์ แบบประโยค เข้าใจความหมาย
สามารถตีความ เข้าใจความ แยกความ สรุปความจากเรื่องราวที่อ่านได้ นอกจากนั้น
Piaget ยังเน้นว่าการอ่านนั้นจำเป็นต้องมีภาวะวิสัย (effective domain) ด้วย เพราะการ
อ่านจะเป็นผลให้เกิดความรู้สึกมีอารมณ์เช่น สนุกเพลิดเพลิน ชมชื่น ร่าเริง หย่มใส
น่าสงสารเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้นการอ่านนำไปสู่การกระทำได้ด้วย เพราะ
การอ่านทำให้มีอิทธิพลเกิดขึ้นทางจิตใจ และความประพฤติของผู้อ่านด้วย ทำให้เกิด
ภาพพจน์ จิตนาการสร้างปรัชญาชีวิตของตนเอง สร้างความเข้าใจระหว่างตนทางสังคม
ฉะนั้น นิทาน นิยาย อะไรที่เด็กอ่านจะมีอิทธิพลต่อตัวเด็กด้วย

จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือการ์ตูน

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขด้วยการกระทำของ Skinner (อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2539, หน้า 43) กล่าวว่า หลักการสอนควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเสริมแรงด้วยการกระทำ (operant- reinforcement) ในการกำหนดการเสริมแรงการกระทำของผู้เรียนการเรียนรู้เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างแรงขับและรางวัล

พัฒนาการทางสติปัญญา Piaget (อ้างถึงใน ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2526, หน้า 73) กล่าวว่า เด็กจะไม่มีวันเรียนรู้โดยการที่มีคนบอกหรือได้อ่านเกี่ยวกับสิ่งนั้นแต่จะเรียนรู้โดยการลงมือทำความรู้จักกับสิ่งนั้นและทำกิจกรรมด้วยตนเองฉะนั้นการศึกษาจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อการพัฒนาสติปัญญาของเด็กวัยนี้มาก

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขต่อเนื่องของ Guthrie (อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2539, หน้า 49-51) กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า และการตอบสนอง สิ่งเร้าเกิดจากการกระทำและการเคลื่อนไหว

จากแนวคิดทางจิตวิทยาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง กล่าวได้ว่าจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้เกิดจากแรงจูงใจ ที่จะโน้มน้าวให้เด็กเกิดความสนใจที่จะอ่านหนังสือและสนุกสนานคล้อยตามเรื่องที่อ่านดังนี้

ในเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชนซึ่งเป็นสถานที่ๆอยู่ใกล้ตัวและใกล้ชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่ โดยที่นักเรียนอาจไม่รู้ว่ามีสถานที่เหล่านั้นอยู่ด้วยและภาพประกอบเนื้อหาในหนังสือเป็นภาพเกี่ยวกับโรงเรียนของนักเรียนเองและมีตัวละครดำเนินเรื่องก็คือครูซึ่งบทบาทเป็นผู้สอนด้วยการเรียนการสอนนอกห้องเรียนด้วยวิธีเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ พร้อมกับนักเรียน เนื้อหาและภาพประกอบเหล่านี้เป็นแรงจูงใจในความต้องการอยากรู้สิ่งต่าง ๆ ในหนังสือนั้นคือทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะโน้มน้าวให้เด็กเกิดความสนใจที่จะอ่านหนังสือและสนุกสนานคล้อยตามเรื่องที่อ่าน การพัฒนาทางด้านเชาว์ปัญญาก็ต่อเนื่องกับ การตอบสนองต่อสิ่งเร้า เมื่อที่เด็กได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนานไปกับเรื่องราวที่อ่าน ซึ่งเด็กวัยนี้สามารถคิด และอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ และชอบการผจญภัย สนใจเรื่องขำขัน เป็นอุปนิสัยส่วนตัวอยู่แล้ว ดังนั้น เรื่องราวที่เด็กอ่านหากเป็นการ์ตูนเรื่องประกอบบทเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ก็จะทำให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญาต่อเด็กวัยนี้อย่างยิ่ง

รูปแบบของสื่อการ์ตูน

รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน จินตนา ไบกาซูชิ (2543ข, หน้า 4) กล่าวว่าไว้ว่า รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ควรมีความกะทัดรัดหยิบถือได้สะดวก เพราะกล้านเนื้อนิ้วมือของเด็กยังไม่แข็งแรงพอที่จะรับของเล็กหรือใหญ่เกินไป ความหนาควรอยู่ประมาณ 10-30 หน้า รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนจะเกี่ยวข้องกับราคาหนังสือเพราะมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อของโรงพิมพ์ที่มีขนาดมาตรฐาน และเพื่อการประหยัดขนาดรูปเล่มที่นิยมกันคือ

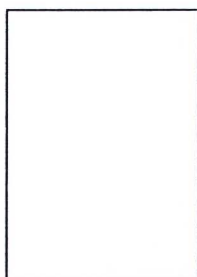
ขนาด 18.5 X 26 เซนติเมตร หรือ 8 หน้ายก

ขนาด 13 X 18.5 เซนติเมตร หรือ 16 หน้ายกเล็ก

ขนาด 14.8 X 21 เซนติเมตร หรือ 16 หน้ายกใหญ่

อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 61) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน โดยทั่วไปจะมีสองแบบ คือ รูปเล่มแบบแนวตั้ง และ รูปเล่มแบบแนวนอน

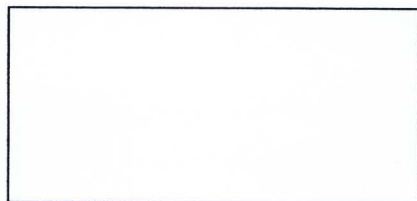
รูปเล่มแนวตั้ง หมายถึง หนังสือที่มีความยาวของหนังสือมากกว่าความยาวของส่วนบนสันหนังสือ ดังภาพ 1



ภาพ 1 รูปเล่มหนังสือแบบแนวตั้ง

ที่มา. จาก การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (หน้า 61), โดย อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (บรรณาธิการ), 2534, กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, ศูนย์พัฒนาหนังสือ.

รูปเล่มแบบแนวนอน หมายถึง หนังสือที่มีความยาวของสันหนังสือน้อยกว่าความยาวของส่วนบนหนังสือ ดังภาพ 2



ภาพ 2 รูปเล่มหนังสือแบบแนวนอน

ที่มา. จาก การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (หน้า 61), โดย อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (บรรณาธิการ), 2534, กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, ศูนย์พัฒนาหนังสือ.

ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนก็มีส่วนสำคัญ ควรจะมีความเหมาะสมกับมือของเด็กสามารถจับดู จับถือ พลิกดูได้สะดวก ขนาดของหนังสือที่เด็กชอบและพิมพ์กันแพร่หลายมีอยู่ 3 ขนาดคือ 13 X 18 ซม. ขนาด 14.8 X 21 ซม. และขนาด 18.5 X 26 ซม. แต่ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุดคือขนาด 13 X 18 ซม. และรองลงมาได้แก่ขนาด 14.8 X 21 ซม. และสิ่งที่ควรคำนึงถึงอีกประการหนึ่งคือ ปกของหนังสือการ์ตูนว่า ปกที่สวยงามจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กและขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือก็ควรสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องด้วย

สรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนที่มีรูปเล่มที่เหมาะสมกับเด็ก ต้องมีขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน หน้าปกหนังสือการ์ตูนก็เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ต้องดึงดูดความสนใจจากเด็ก ดังนั้นควรจะมีการออกแบบ การเขียนภาพ การให้สี รวมทั้งการจัดองค์ประกอบอื่น ๆ จะต้องเหมาะสมกลมกลืนกันกับเนื้อเรื่องข้างใน

แนวความคิดสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน

การ์ตูนเป็นภาพวาดที่สร้างขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยการเลียนแบบธรรมชาติแล้วนำมาตัดทอนรายละเอียดให้เหลือสายเส้นที่น้อย ภาพการ์ตูนจึงเป็นภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความคิด จิตนาการ การถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกของเส้น จากการเลียนแบบตัวการ์ตูนทั่ว ๆ ไป หรือจากการเลียนแบบธรรมชาตินำมาดัดแปลง แก้ไข สร้างสรรค์รูปแบบตัวการ์ตูนขึ้นใหม่กับการวาดบ่อย ๆ และการวาดที่ไม่ต้องดูแบบตัวอย่างเสมอไป จะทำให้เกิดทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์ความชำนาญ จนเกิดเป็นรูปแบบตัวการ์ตูนในแบบฉบับของตัวเองได้ การสร้างภาพการ์ตูนให้ดีย่อมหนีไม่พ้นที่จะต้องศึกษาจากธรรมชาติรอบตัว คือ ศึกษาและเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวลักษณะท่าทาง สีหน้า อากักรทางอารมณ์ เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียด จนสามารถนำมาดัดแปลงเป็นตัวการ์ตูนที่เราวาดได้ (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน, 2545, หน้า 10)

บทบาทของตัวการ์ตูน

การวาดรูปการ์ตูนเป็นงานศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทต่อโลกปัจจุบันเป็นอย่างมากการได้ดูภาพการ์ตูนจากสิ่งต่าง ๆ สร้างความรู้สึกที่ตลกขบขัน สามารถสนุกสนาน ความตึงเครียดลงได้ บทบาทของตัวการ์ตูนที่ผ่านทางสื่อก็มีด้วยกันหลายรูปแบบ เช่น หนังสือภาพยนตร์ งานโฆษณา ภาพล้อเป็นต้น ดังนั้น ความสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งแวดล้อมปัจจุบันกับตัวการ์ตูน จึงไม่สามารถแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิงการ์ตูนคือ ภาพวาดง่าย ๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคม วัฒนธรรม แม้ภาพที่ออกมาจะมีลักษณะไม่เหมือนจริง ขาดความเป็นจริงบ้าง แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อการแสดงออก เพื่อให้เกิดความขบขัน ล้อเลียนเพื่อสร้างสรรค์สังคมในด้านขบขัน ชวนคิด (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน, 2545, หน้า 11)

ศักดิ์ วิมลจันทร์ (2549, หน้า 44-63) กล่าวถึง ขั้นตอนการออกแบบตัวละครประกอบด้วยเงื่อนไขดังต่อไปนี้

1. ตัวละครต้องมีลักษณะตามเนื้อเรื่อง ได้แก่ เพศ วัย รูปร่าง (สูง เตี้ย อ้วน ผอม) หน้าตา ผิวพรรณ เสื้อผ้า วัสดุอุปกรณ์ประจำตัว (หมวก แว่นตา คาง ฯลฯ) และจะต้องมีความแตกต่างกับตัวละครอื่น

2. ลักษณะใบหน้าสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะอื่น ๆ พอจะมีที่มาที่ไปว่าทำไมจะต้องเป็นอย่างนั้น อย่างนี้ แต่เรื่องลักษณะใบหน้าเป็นเรื่องค่อนข้างยาก อาจศึกษาจากตำราโหงวเฮ้ง ประกอบ เพราะตำราโหงวเฮ้ง เป็นตำราว่าด้วย ลักษณะบนใบหน้าคน โดยเฉพาะ เช่นคนที่หน้าผากกว้าง มักจะเป็นคนอย่างไร คนที่จมูกใหญ่มักจะเป็นคนอย่างไร ฯลฯ กล่าวคือ นักเขียนการ์ตูนรู้ว่าตัวละครของตนเป็นคนอย่างไร แล้วเขาก็ย้อนไปดูตำราโหงวเฮ้งว่าคนแบบนั้นหน้าตาจะเป็นอย่างไร แล้วจึงเขียนภาพตัวละครออกมาตามลักษณะอย่างนั้น

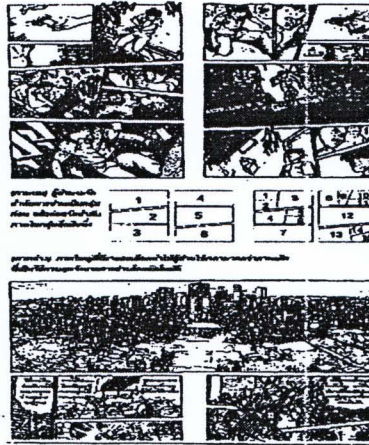
3. ตัวละครทุกตัวต้องมีลักษณะที่น่าดู (appealing) คำว่า น่าดู ไม่ได้หมายความว่า จะต้องหล่อ หรือ สวย แต่หมายถึง การออกแบบที่ลงตัวกลมกลืน กับบทบาท อย่างมีเอกลักษณ์ ดึงดูดสายตา ผู้อ่านยินดีที่จะดู

4. สัดส่วนตัวละคร จะต้องถูกต้องตามหลักกายวิภาค (anatomy) สัดส่วนตัวละคร คือการเปรียบเทียบระหว่างขนาดศีรษะ กับความสูงของตัวละคร โดยการบอกว่าตัวละครนั้น มีความสูงเป็นกี่เท่าของศีรษะ หรือ กี่เฮด (head) สัดส่วนนี้เป็นสิ่งที่บ่งบอกอายุ ได้ตามธรรมชาติ เด็กเกิดใหม่สัดส่วนความสูงประมาณ 3 เฮด (3 เท่าของศีรษะ) สัดส่วนนี้จะค่อย ๆ เพิ่มขึ้นจนเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ประมาณ 8 เฮด

การจัดเรียงภาพการ์ตูน

ศักดิ์ วิมลจันทร์ (2549, หน้า 56) กล่าวว่า iva เมื่อผู้อ่านเปิดหนังสือการ์ตูนสิ่งแรกที่พวกเขาจะต้องทำความเข้าใจเป็นอันดับแรกก็คือหนังสือการ์ตูนมีลำดับการอ่านอย่างไร สำหรับหนังสือการ์ตูนยุคเก่าเรื่องนี้จะไม่ใช่ปัญหาเท่าใดนัก เพราะการจัดช่องภาพไม่พลิกแพลงมากนัก โดยมากจัดช่องภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยมเรียงแถว กันอย่างเป็นระเบียบ แต่ทว่าหนังสือการ์ตูนยุคปัจจุบันมีวิธีการจัดช่องภาพอย่างหลากหลายน่าสนใจชวนให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านต่อไป ซึ่งเรื่องนี้หากนักเขียนการ์ตูนขาดการศึกษาค้นคว้า ในด้านการจัดวางช่องภาพ อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนได้ ดังนั้นการจัดช่องภาพจึงช่วยจัดลำดับการอ่าน หลักการในการจัดช่องภาพให้ผู้อ่านอ่านตามลำดับโดยไม่ต้องมีหมายเลขกำกับ หรือลูกศรชี้กำกับทิศทางมี 2 ประการ คือ

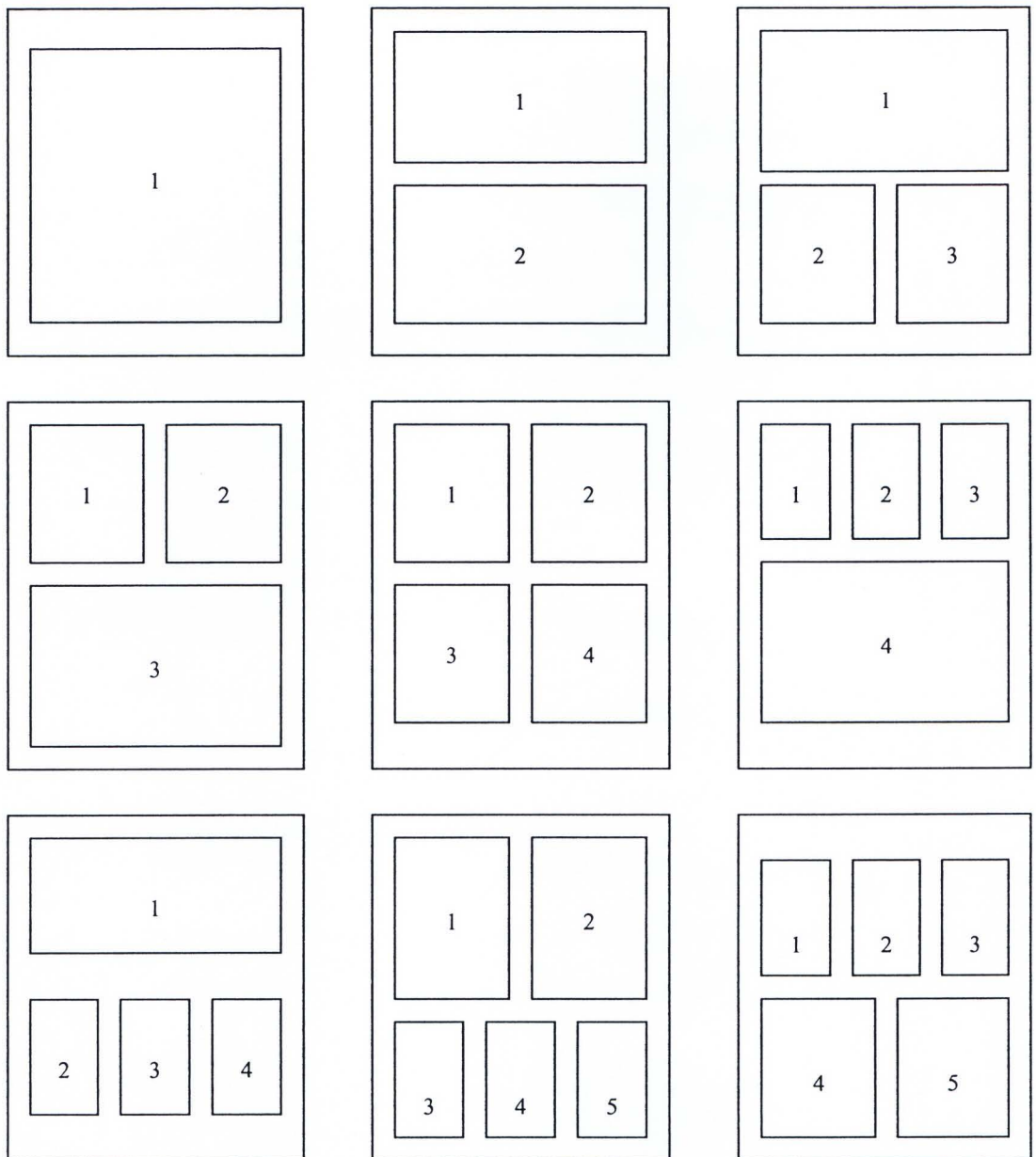
1. การจัดกลุ่มโดยการสร้างกรอบใหญ่กรอบรอบเล็ก ทำให้จำนวนช่องที่มาก
ในหน้านั้น ลดจำนวนลง ในการรับรู้แบบเป็นกลุ่ม



ภาพ 3 ลำดับการอ่านช่องภาพหนังสือการ์ตูน

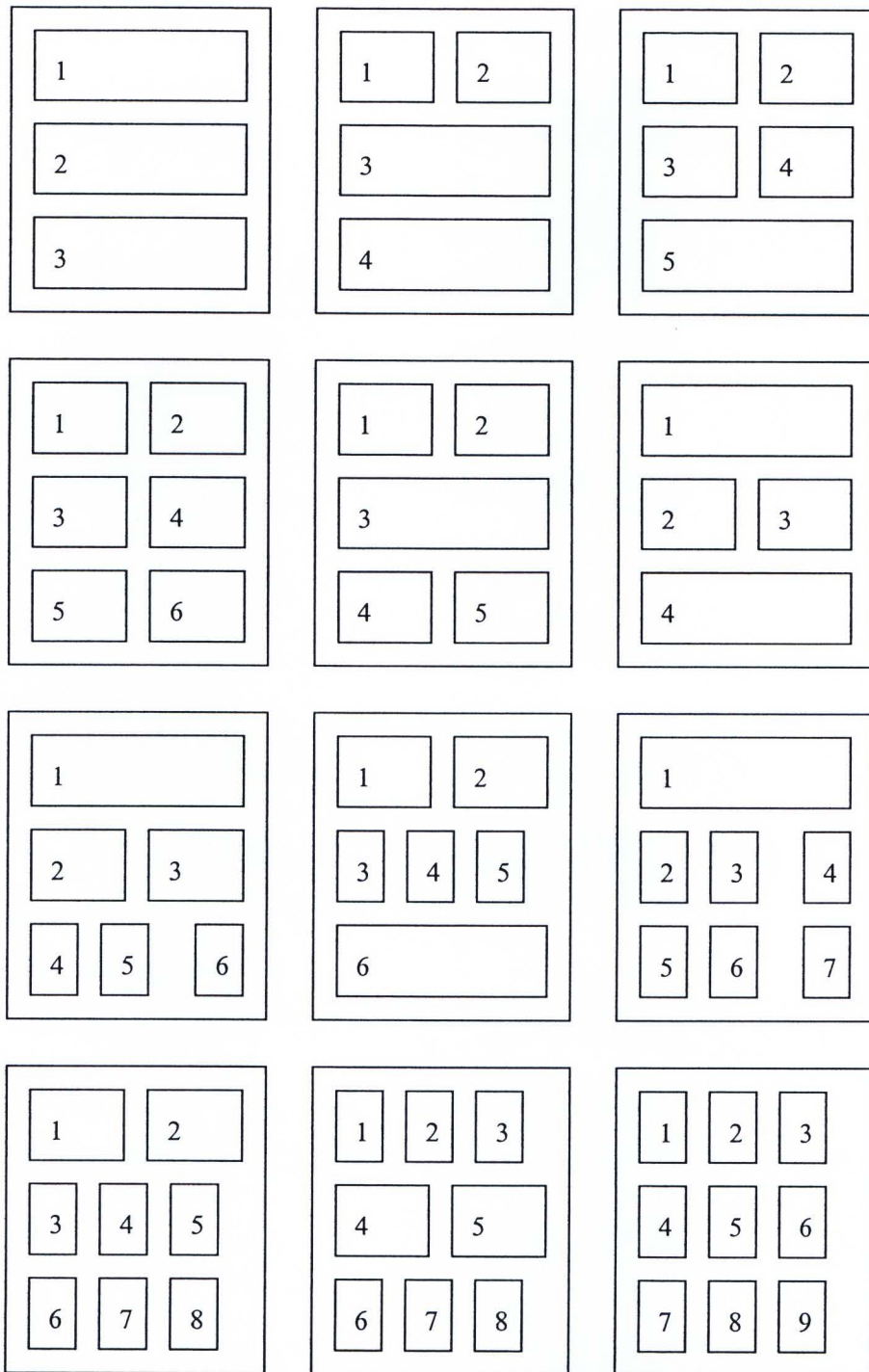
ที่มา. จาก เจาะใจการ์ตูน: กลยุทธ์จับใจคนอ่าน สร้างงานคนเขียนสำหรับคอการ์ตูน
(หน้า 57), โดย ศักดา วิมลจันทร์, 2549, กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย.

2. ลำดับการอ่านจากบนลงล่าง และจากซ้ายไปขวาขนาดของภาพช่วยจัดจังหวะ
ในการอ่าน



ภาพ 4 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1-5 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

ที่มา. จาก การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (หน้า 61), โดย เอก
รัตน์ปิยะภากรณ์ (บรรณาธิการ), 2534, กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, ศูนย์พัฒนา
หนังสือ.



ภาพ 5 การจัดเรียงกรอบภาพหนังสือการ์ตูน 1-9 กรอบภาพต่อหนึ่งหน้า

ที่มา. จาก การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (หน้า 61), โดย อนนก
รัตนปิยะภากรณ์ (บรรณาธิการ), 2534, กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, ศูนย์พัฒนา-
หนังสือ.

ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพซึ่งกรอบภาพส่วนใหญ่เป็นรูปสี่เหลี่ยมหนังสือ การ์ตูนเล่มหนึ่ง ๆ จะต้องมีการกรอบภาพไม่ต่ำกว่า 16 กรอบภาพ จึงจะจัดเป็นหนังสือ การ์ตูนหากต่ำกว่านี้จะไม่เรียกหนังสือการ์ตูน เพราะจำนวนหน้าของหนังสือ 1 เล่ม ตามหลักสากลอย่างน้อยที่สุดจะมีอยู่ 16 หน้า ถ้า 1 หน้ามีอยู่ 1 กรอบ หนังสือการ์ตูน ก็ควรจะมียภาพ 16 กรอบภาพ

หนังสือการ์ตูนหน้าหนึ่ง ๆ อาจจะมีภาพตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ขึ้นอยู่กับขนาด รูปเล่มของหนังสือ และวัยของผู้อ่านหนังสือการ์ตูน ถ้าผู้อ่านเป็นเด็กเล็กวัย 6-7 ขวบ ภาพการ์ตูนในแต่ละหน้าจะมีประมาณ 1-3 กรอบภาพ เพราะเด็กในวัยนี้สายตายังไม่พร้อมที่จะมองสิ่งเล็ก ๆ หรือละเอียดได้ ดังนั้นกรอบภาพควรมีขนาดใหญ่ด้วย ถ้าผู้อ่าน เป็นเด็กที่มีอายุ 8-11 ขวบ วัยนี้จะมีความพร้อมทั้งสายตาและการอ่าน กรอบภาพการ์ตูน แต่ละหน้าจะมีได้ ตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ การจัดเรียงกรอบภาพควรเริ่มจากทางซ้าย ไปทางขวา บนลงล่าง และควรเรียงกรอบภาพให้เป็นระเบียบ

จากการค้นคว้าการเรียงหน้าในหนังสือการ์ตูนทุกแบบ จะเริ่มจากซ้ายไปขวาตาม ลักษณะการอ่านภาษาไทย ในกรอบภาพและจากบนลงล่าง การแบ่งกรอบภาพไม่ควร เล็กเกินไป โดยเฉพาะถ้าต้องมีตัวอักษร ในการเรียงกรอบภาพของการ์ตูนรุ่นเก่านั้นอ่าน ยายเหมาะสำหรับเด็กที่เริ่มหัดอ่านและสนใจการอ่านการ์ตูน ไม่เหมือนการ์ตูนสมัยใหม่ ที่มักจะมีภาพมากและทิศทางการอ่านค่อนข้างยากซึ่งยังไม่เหมาะสมกับเด็กเท่าที่ควร หนังสือการ์ตูนนั้น เป็นหนังสือที่มีเพียงผู้อ่าน อ่านแล้วหมดความสนใจ ไม่เก็บเอาไว้ เหมือนหนังสือเรียน ฉะนั้นการเขียนเล่มไม่จำเป็นต้องแข็งแรงมาก ปกไม่ต้องใช้กระดาษ แข็งมาก แต่ภาพควรเป็นสิ่งที่สะดุดตาเห็นได้ชัด ทั้งนี้จากการศึกษาเอกสาร ผู้วิจัยจะใช้ เป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือหนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักการสร้างและลำดับขั้นตอนการสร้างการ์ตูนเรื่อง

หลังเข้าใจและรู้จักสิ่งต่าง ๆ อันเกี่ยวเนื่องกับหนังสือและการทำหนังสือแล้ว สิ่งที่ต้องทำเป็นลำดับต่อมาคือการลงมือทำ ก่อนอื่นควรทำความเข้าใจเสียก่อนว่าการทำหนังสือเป็นการสร้างความคิดซึ่งเป็นนามธรรมให้เป็นรูปเล่มตามที่คิดไว้ ดังนั้นการทำหนังสือแต่ละเล่มจะต้องมีการจัดวางขั้นตอนอย่างละเอียด เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความคิดในการทำหนังสือให้ตรงกับความต้องการมากที่สุด สนิท สัตโยภาส (2547, หน้า 25-28) กล่าวถึง ขั้นตอนการทำหนังสือเด็ก ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจหาเรื่องที่จะเขียน ขั้นสำรวจหาเรื่องมาเขียนนี้ สามารถได้ตามหลักสูตรหนังสือเรียน อาชีพและประเพณีในท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ปัญหาสังคม ค่านิยมและคุณธรรมที่ต้องการจะปลูกฝังให้เด็ก ส่วนนิทานพื้นบ้าน ตำนาน และวรรณคดีที่สนุก ๆ ก็นำมาสร้างเป็นหนังสือสำหรับเด็กได้เป็นอย่างดี กำหนดประเด็นของเนื้อหาที่ต้องการให้ตรงกับความต้องการอย่างชัดเจน เช่น ต้องการเนื้อหาของหนังสืออ่านเพิ่มเติมในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง การระเหยของน้ำหรือต้องการทำเนื้อหาของหนังสืออ่านเพิ่มเติมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดีไทย เรื่องบุคลิกลิขิตของตัวละครในวรรณคดีขุนช้างขุนแผน เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดแนวคิด ขั้นนี้ผู้เขียนจะต้องเลือกกำหนดแนวคิด (theme) ของเรื่องที่ต้องการจะปลูกฝังให้ผู้อ่าน การกำหนดกลุ่มผู้อ่าน เป้าหมายและประโยชน์ของหนังสือที่จัดทำขึ้นการกำหนดกลุ่มผู้อ่านช่วยให้ประเด็นของหนังสือที่จัดทำได้ง่ายขึ้น เพราะสามารถเจาะลึกลงไปในรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการได้ตามความเหมาะสมของกลุ่มผู้อ่านได้อย่างเต็มที่ เช่น กลุ่มผู้อ่านเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา หรือหากกำหนดย่อยลงไปเป็นชั้นเรียนแต่ละชั้นก็ยังสามารถทำเนื้อหาของหนังสือได้อย่างตรงความต้องการมากขึ้น การกำหนดให้ชัดเจนว่า เป้าหมายและประโยชน์ของเนื้อหาในหนังสือเป็นอย่างไร จะช่วยให้การจัดทำหนังสือสะดวกขึ้นและสามารถนำเสนอสิ่งที่ต้องการได้อย่างแม่นยำ เช่น เพื่อสร้างเสริมจริยธรรม หรือเพิ่มพูนความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ขั้นที่ 3 ขั้นวางโครงเรื่อง เป็นขั้นที่ผู้แต่งกำหนดเค้าโครงเรื่องว่าตอนต้น
ตอนกลาง และตอนจบเรื่องจะลำดับเรื่องอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขั้นลงมือเขียนเรื่องเต็ม ขั้นนี้ผู้เขียนจะนำโครงเรื่องที่วางไว้มาเขียนขยาย
ความให้ได้รายละเอียดจนเป็นเรื่องที่สมบูรณ์ด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย อาจแต่งเป็นร้อยแก้ว
หรือร้อยกรองก็ได้ถ้าแต่งด้วยภาษาร้อยแก้วจะมีวิธีนำเสนอหลายแบบ เช่น แบบบรรยาย
แบบเล่าเรื่องประกอบบทสนทนา แบบตั้งคำถามและแบบทายอะไรเอ่ย เป็นต้น แต่ถ้า
แต่งเป็นบทร้อยกรองจะนิยมใช้คำประพันธ์ง่าย ๆ เช่น กลอนสี่ กลอนหก กลอนแปด
กาพย์ยานี 11 กาพย์ฉบัง 16 หรือกาพย์สุรางคนางค์ 28 เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นแบ่งตอนกำหนดภาพประกอบ ขั้นนี้ให้นำเรื่องที่แต่งเสร็จจากขั้นที่ 4
มาตัดเป็นตอน ๆ ตามความเหมาะสมเพื่อกำหนดภาพประกอบให้ความแต่ละตอน ทั้งนี้
เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวาดภาพ

ขั้นที่ 6 ขั้นทำหนังสือฉบับร่าง ให้นำเนื้อเรื่องและการกำหนดภาพประกอบที่
ตรวจแก้ไขแล้วในแต่ละตอน มาจัดเป็นตอนละหน้าของหนังสือ พร้อมกับจัดเป็นรูปเล่ม
ครบถ้วนตามลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็กคือ มีปกนอก ปกใน คำนำ เนื้อเรื่อง
กิจกรรมท้ายเรื่อง และปกหลัง

ขั้นที่ 7 ขั้นวาดภาพประกอบและบรรจุตัวอักษร เป็นขั้นลงมือทำหนังสือสำหรับเด็ก
เด็กฉบับจริง โดยวาดภาพและเขียนเนื้อเรื่องลงในกระดาษปอนด์หรือกระดาษอาร์ตก็ได้
ภาพที่ใช้อาจเป็นภาพเหมือนจริง ภาพลายไทย ภาพประดิษฐ์ ภาพถ่าย ภาพลายเส้น หรือ
ภาพการ์ตูน ภาพที่ใช้เป็นภาพง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง สีสดใส วางภาพ
กระจ่างสวยงาม มีชีวิตชีวาแสดงอาการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติพร้อมทั้งคงลักษณะ
ของตัวละครเอาไว้ได้ทุกตอน ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ขนาดของภาพต้องเหมาะกับ
วัยของผู้อ่านด้วย เช่น เด็กเล็กวัยอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 2 ควรมีขนาด 3 ใน 4 ของ
หน้า เด็กโตที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ควรมีขนาด 1 ใน 2 ของหน้า ส่วนเด็ก
วัยรุ่นตอนต้นที่เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 ควรมีขนาด 1 ใน 4 ของหน้า เป็นต้น

ส่วนขนาดของตัวอักษรที่ใช้เขียนเนื้อเรื่องควรเหมาะสมกับวัยด้วย เช่น เด็กเล็ก
ควรใช้ตัวโป่งขนาด 32 พ้อยท์ (9 มม.) เด็กโตที่เรียนอยู่ระดับประถมศึกษาตอนต้นใช้
ตัวกลางขนาด 24 พ้อยท์ (5 มม.) และเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่เรียนในระดับประถมศึกษาที่ 5

ขึ้นไปใช้อักษรขนาดตัวธรรมดา คือขนาด 19.5 พ้อยท์ (3 มม.)

การจัดทำด้านรูปเล่ม มีขั้นตอนดังนี้

1. การจัดทำคัมมิตัมมีเป็นขั้นตอนแรกในการระดมสมองด้านการจัดวางเนื้อหา และภาพประกอบให้สมบูรณ์และเป็นประโยชน์ในการอ่าน เป็นแนวทางในการขยาย ไปสู่

การจัดทำรูปเล่มจำลองและการจัดหน้าคัมมิตัมมีเกิดจากการพับกระดาษให้เป็น รูปเล่มเล็ก ๆ มีจำนวนหน้าครบถ้วนตามต้องการ จากนั้นก็กำหนดว่าในแต่ละหน้าจะวาง เนื้อหาไว้ตรงไหนและวางภาพประกอบไว้ที่ใด สิ่งที่ปรากฏในคัมมิตัมมีไม่ใช่สิ่งตายตัว หากแต่สามารถปรับปรุงใหม่ได้ตามความเหมาะสมในการทำงานลำดับต่อไป

2. การจัดทำรูปเล่มจำลองรูปเล่มจำลอง คือการขยายคัมมิตัมมีให้มีขนาดเท่าของจริง ทั้งในด้านการจัดวางเนื้อหาและภาพประกอบโดยสามารถปรับให้ต่างไปจากคัมมิตัมมีได้ตาม ความเหมาะสม ในการทำรูปเล่มจำลองนี้หากสามารถนำตัวอักษรที่สมมุติว่าเป็นเนื้อหา ในแต่ละหน้ามาจัดวางให้เหมือนของจริงมากที่สุดก็ยิ่งดี เพราะจะทำให้มองเห็นว่า หนังสือที่จัดทำเมื่อสำเร็จแล้วจะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร หากมีจุดบกพร่องตรงไหนก็ สามารถแก้ไขได้ทันก่อนที่จะจัดทำของจริง

3. การจัดหน้าการจัดหน้าที่เรียกกันว่าการจัดทำ art work คือการจัดวางตัวอักษร ของเนื้อหาและภาพประกอบตามรูปเล่มจำลอง แต่ใช้เนื้อหามาจากต้นฉบับที่เขียนไว้ จริง ใช้ภาพประกอบที่เตรียมไว้จริง ซึ่งถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดทำรูปเล่ม หนังสือ เพราะเมื่อจัดหน้าจนครบถ้วนแล้วก็สามารถนำมาเข้าเล่มเป็นหนังสือที่ทำขึ้นเอง ตามความต้องการสำหรับการจัดทำหนังสือใช้เองในปัจจุบันค่อนข้างง่ายและสะดวก เนื่องจากสามารถจัดทำด้วยคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งในด้านเนื้อหาและภาพประกอบทั้งยัง สามารถจัดทำได้ครั้งละมากกว่า 1 เล่มด้วย

4. การเข้าเล่มโดยทั่วไปแล้ว การจัดทำหนังสือใช้เองมักจะมีขนาดตามขนาดของ แผ่นกระดาษที่นำมาจัดทำ เช่น กระดาษ A4 หรือขนาด 8 หน้ายก (พิเศษ) ดังนั้นการเข้า เล่มจึงทำได้เพียงวิธีเดียวนั่นคือ การเย็บด้วยลวด การเย็บลวดของหนังสือทำเองแตกต่าง จากหนังสือที่ผลิตจากโรงพิมพ์เนื่องจากไม่ใช่การเย็บปก แต่เป็นการเย็บข้าง ซึ่งมี ลักษณะคล้ายการเข้าเล่มไสกาวแต่มีความลึกของสันมากกว่า การเย็บแบบนี้ ควรจะ

ปกปิดด้วยลวดเย็บด้วยการใช้กระดาษทอหุ้มสันให้เรียบร้อยอีกชั้นหนึ่ง

5. การเขียนการเข้าเล่มเป็นการนำกระดาษที่จัดหน้าแล้วเป็นแผ่น ๆ มารวมเข้าด้วยกัน ซึ่งแน่นอนว่าไม่อาจทำให้เรียบร้อยเสมอกันได้ การเขียนจึงเข้ามามีบทบาทในแง่ที่จะช่วยให้หนังสือเรียบร้อยงดงามขึ้น หากเป็นการทำหนังสือเพียงเล่มเดียว อาจจะใช้วิธีการเขียนขอบทั้ง 3 ด้าน ยกเว้นสันหนังสือด้วยคัตเตอร์ แต่ถ้าจัดทำเป็นจำนวนมากควรเขียนด้วยเครื่องตัดกระดาษหลังจากเขียนขอบหนังสือแล้ว ถือเป็นอันเสร็จสิ้นสำหรับการทำหนังสือใช้เองตามที่วางไว้สามารถเสนอให้กับผู้อ่านได้

ขั้นที่ 8 ขั้นทดลองใช้ หลังจากสร้างหนังสือได้เป็นรูปเล่มแล้วก่อนทำฉบับจริงผู้แต่งควรนำไปให้เด็กในวัยที่อ่านหนังสือนี้ได้อ่านไม่น้อยกว่า 10 คน (try out) พร้อมกับสัมภาษณ์ผู้อ่านเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง แนวคิด ภาพ ขนาดตัวอักษร รูปเล่ม กิจกรรมท้ายเล่ม และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม เพื่อนำสาระที่ได้จากการทดลองใช้ไปปรับปรุงหนังสือที่เขียนนี้ให้มีความสมบูรณ์ที่สุด

ขั้นที่ 9 ขั้นจัดทำหนังสือฉบับสมบูรณ์ เป็นขั้นที่จัดทำรูปเล่มฉบับจริงซึ่งประกอบด้วยปกหน้า ปกใน คำนำ ส่วนเนื้อเรื่องกิจกรรมท้ายเล่ม และปกหลัง โดยเลือกขนาดของหนังสือให้เหมาะสมกับวัยผู้อ่านซึ่งมี 4 ขนาดจิว (ขนาดกว้าง 10 ซม. ยาว 14 ซม.) ขนาดเล็ก (16 หน้ายก) ขนาดกลาง (16 หน้ายกใหญ่) และขนาดใหญ่ (8 หน้ายก) ส่วนรูปร่างของหนังสือนั้นจะจัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมแนวตั้ง สี่เหลี่ยมแนวนอน หรือทำรูปเล่มลักษณะพิเศษตามท้องเรื่องก็ได้ เช่น จัดทำเป็นรูปเล่มตะกร้า รูปรถยนต์ ก็ยังน่าสนใจ

จินตนา ไบยาซูยี (ม.ป.ป., หน้า 3-4) ได้เสนอแนวทางจัดสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

ขั้นที่หนึ่ง กำหนดวัตถุประสงค์ ชื่อเรื่อง และรูปแบบการเขียนเรื่อง โดยเน้นความบันเทิงและสาระความรู้หรือคติสอนใจพร้อมทั้งวางแก่นเรื่อง (theme) ให้ชัดเจนเพียงเรื่องเดียวแล้วสร้างโครงเรื่อง โดยเลือกจุดที่เร้าใจ หรือเหตุการณ์ที่ตื่นเต้นเหมาะสมกับวัยเด็ก ซึ่งประกอบด้วย ตัวละครรายละเอียดของฉากเช่น ถนน สถานที่ ระยะเวลา ฤดูกาล

ขั้นที่สอง เขียนเรื่องโดยละเอียด กำหนดภาพสำหรับวาดภาพการ์ตูนลักษณะของเนื้อเรื่องเป็นบทละครพูด เขียนบทละคร (script) ลงในหน้ากระดาษพร้อมกับการกำหนดภาพไปจนครบหน้าที่กำหนด แล้ววาดภาพบทละคร ในแต่ละช่อง อาจจะต้องใช้คำบรรยายประกอบและคำพูดโต้ตอบของตัวละครถ้าจำเป็น

ขั้นที่สาม ทบทวนเนื้อเรื่อง รายละเอียดของรูปภาพ หมายเลขกำกับเลขหน้าเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องและสื่อความหมายได้ชัดเจนแล้วพิมพ์เป็นรูปเล่ม

ลักษณะของหนังสือการ์ตูน การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญ คือ ต้องง่าย (simplify) และเกินความจริง (exaggerate)

1. ลักษณะง่าย ๆ (simplify) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นขนาด 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (outline) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

2. ลักษณะเกินความเป็นจริง (exaggerate) ส่วนใหญ่ภาพในการ์ตูน อาทิ ภาพใบหน้าคน จะวาดบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (spider-man) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ลักษณะ “Exaggeration” ในที่นี้จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการเกินความเป็นจริงในภาพซึ่งการเกินความเป็นจริงในการกระทำนี้มักมีปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ที่ความคิด (idea) ที่มีอยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ความรู้สึก หรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องการได้ความคิด และอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ขำขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วยเพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการ์ตูน เพราะต้องการความตลกหรือความคิดที่แอบแฝงในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายความเครียดด้วยการ “อ่านเล่น ๆ” แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กนั้นเป็นการอ่านที่ “เอาจริงเอาจัง” มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่

หนังสือภาพการ์ตูนเป็นหนังสือที่อ่านแล้วผู้อ่านมักจะหมดความสนใจและไม่เก็บรักษาเหมือนหนังสือชนิดอื่น ๆ ดังนั้น การเข้าเล่มจึงไม่จำเป็นต้องมีความแข็งแรง

มากนัก ปกก็ไม่จำเป็นต้องใช้กระดาษแข็งมาก เพราะจะทำให้เพิ่มค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น แต่ภาพปกควรเป็นสีที่สะดุดตาเด่นชัด สามารถดึงดูดความสนใจและบอกแนวเรื่องได้ดี

หนังสือภาพการ์ตูนส่วนใหญ่มักใช้ลายมือผู้เขียนหรือผู้วาดลงในเรื่องเป็นส่วนใหญ่ไม่นิยมใช้ตัวพิมพ์มากนัก ดังนั้นตัวอักษรจึงควรมีลักษณะการอ่านง่ายไม่ลากเส้นเป็นลายประคิษฐ์การเว้นช่องไฟ เว้นวรรค เป็นสิ่งสำคัญมาก โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กนั้น ขนาดของตัวอักษรมีความสำคัญในการอ่านมาก ประโยคที่ยาวมากเด็กมักจะลืมข้อความต้น ๆ ที่อ่านมาอีกด้วยดังนั้นจึงควรกำหนดขนาดอักษรให้พอเหมาะกับวัยและขนาดของกรอบภาพ ตลอดจนขนาดของวงกลมที่บรรจุคำพูดสนทนาโต้ตอบขนาดตั้งแต่ 32 พ้อยท์ จนถึง 16 พ้อยท์ (ตามวัยเด็ก)

ส่วนประกอบหนังสือการ์ตูนที่ดี จินตนา ไบกาซูยี (2543ก, หน้า 204-206)

กล่าวว่า การจัดทำหนังสืออ่านประกอบนั้นการจัดทำดัมมี่ (dummy) ซึ่งหมายถึงรูปเล่มที่จำลองมาจากหนังสือที่จะจัดพิมพ์จริง ต้องประกอบไปด้วยรายละเอียดแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนหน้าของหนังสือ

1.1 หน้าปก (front cover) เป็นสิ่งแรกที่ชักจูงให้ผู้อ่านอยากอ่านเพราะฉะนั้นจะต้องมีภาพและสีที่สะดุดตา มีชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ผู้จัดพิมพ์

1.2 ปกด้านหลัง (end-paper) คือ ส่วนหลังของปกหน้า อาจทิ้งว่างไว้หรือใส่รายละเอียด เช่น จำนวนที่พิมพ์ ปีที่พิมพ์ สำนักพิมพ์

1.3 ใบรองหน้าปก (fly-local) ในหน้านี้ไม่นิยมใส่สิ่งใด

1.4 หน้าปกใน (title page) เป็นหน้าที่สำคัญมักอยู่ด้านขวา จะมีชื่อ หนังสือ ชื่อผู้แต่ง ผู้เขียนภาพ ผู้จัดพิมพ์และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำหนังสือ

1.5 หน้าลิขสิทธิ์ (copyright page) อยู่ด้านหลังของปกในจะบอกให้ทราบเกี่ยวกับ ลิขสิทธิ์การพิมพ์ ข้อความจะจัดไว้ด้านบนของหน้า ตอนกลางหรือตอนล่างของหน้าได้ตามจะออกแบบ

1.6 หน้าคำนำ คำชี้แจง หรือบทนำ (preface, foreword, introduction)

เป็นหน้าที่ผู้เขียนแสดงจุดประสงค์หรือสาระ ประโยชน์ของหนังสือ ประวัติความเป็นมา หรือคำชี้แจง การใช้หนังสือแบบนี้

1.7 หน้าสารบัญ (content page) หน้านี้อ้างอิงด้านซ้ายมือหรือขวามือแล้วแต่หน้าจะว่าง แต่ควรให้ต่อจากหน้าคำนำในหน้านี้บรรจุบัญชีหัวข้อเรื่องหรือบทที่ ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือพร้อมทั้งระบุหน้าไว้ด้วย เพื่อสะดวกแก่ผู้อ่านสามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการได้รวดเร็ว

2. ส่วนเนื้อหาของหนังสือ หน้าแรกของเนื้อหาหมักอยู่ด้านขวามือ จัดเรียงตั้งแต่หน้า 1 จนถึงหน้าสุดท้ายในกรณีหนังสืออ่านประกอบและหนังสืออุเทศที่มีเนื้อหาภาคต้องแบ่งออกเป็นบท ๆ ต้องคำนึงถึงตำแหน่ง ดังต่อไปนี้

2.1 ตำแหน่งชื่อบท จะอยู่กึ่งกลางหน้า โดยเว้นหรือปล่อยว่างด้านบนไว้ อยู่ริมขวามือสุดหรือซ้ายมือสุดอยู่ตรงกลางย่อมนได้ทั้งสิ้น เมื่อกำหนดบทแรกบทต่อไปให้เหมือนกับทุกบทจนจบเล่ม

2.2 การจัดวางชื่อบท จะจัดวางให้บรรทัดแรกเป็นชื่อบทที่ 1 แล้วชื่อบท (ชื่อเรื่อง) อยู่ถัดลงมาอีกบรรทัด บทต่อไปต้องจัดวางให้เหมือนกัน

2.3 ขนาดตัวอักษร กำหนดให้เหมาะสมกับวัย คือ เด็กเล็กใช้ 32 พ้อยท์ (9 มม.) ชั้นประถมศึกษาใช้ตัวกลางขนาด 24 พ้อยท์ (5 มม.) และเด็กโตใช้ตัวธรรมดา

2.4 หน้าเนื้อหา ซึ่งต่อจากหน้าแรกของเนื้อหา ซึ่งมักจะอยู่ด้านซ้าย (หน้าเลขคู่) ให้เรียงลำดับ

2.5 ตามเลขหน้า โดยกำหนดให้หน้าขวามือเป็นหน้าเลขคี่ และหน้าซ้ายมือเป็นหน้าเลขคู่

2.6 ภาพในหน้าเนื้อหา ในการจัดหน้าแต่ละหน้าของหนังสือสำหรับเด็ก จะต้องจัดภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา โดยจัดภาพให้อยู่ครึ่งหนึ่ง (1/2) หน้า หรือเป็นหนึ่งในสี่ (1/4) ของหน้า

2.7 การใช้ข้อความบรรยายใต้ภาพ (caption) ในหนังสือสารคดี หนังสืออ่านประกอบจะต้องกำหนดตัวอักษรการวางตำแหน่งภาพ คำบรรยายให้มีระบบตลอดทั้งเล่มทั้งนี้พิจารณาตามหลักของความเหมาะสม เรียบง่าย สะดวกแก่การอ่านและสะดวก

3. ส่วนท้ายของหนังสือหรือส่วนหลัง มีการจัดหลายรูปแบบที่นิยมจัดทำ หน้าบรรณานุกรม มีรายชื่อหนังสืออ้างอิง คำอธิบายศัพท์ ดัชนีเรื่องดัชนีภาพ ปกหลัง (back cover) อาจทิ้งว่างไว้ แต่ปัจจุบันจะมีภาพประกอบ เป็นส่วนหนึ่งของปกหน้า เพื่อสร้างความสนใจอ่าน

วิธีการหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนเรื่อง

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2533, หน้า 128) ได้จำแนกการประเมินสื่อซึ่งอาจทำได้หลายวิธี ที่นิยมกัน 5 วิธี คือ

1. การประเมินโดยผู้สอนผู้สอนที่ควรจะได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้ประเมินสื่อ ควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอนเคยได้รับการฝึกอบรมจนมีความรู้ความชำนาญ เกี่ยวกับการผลิตและมีประสบการณ์ในการใช้สื่อการเรียนการสอนมาเป็นอย่างดี ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อและวิธีการสอน อาจเป็นผู้ชำนาญก็ได้

2. การประเมินโดยผู้ชำนาญ ผู้ชำนาญในที่นี้หมายถึง ผู้ชำนาญด้านสื่อการเรียน การสอนและมีประสบการณ์ด้านการประเมินด้วย ผู้ชำนาญอาจเป็นผู้สอน เป็นอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยที่สอนในสาขาวิชาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งอาจารย์ด้านการ ผลิตและประเมินผลที่มีความรู้ความสามารถด้านสื่อการเรียนการสอนเป็นต้น

3. การประเมินโดยคณะกรรมการเฉพาะกิจ คณะกรรมการเฉพาะกิจเพื่อประเมิน สื่อการสอนเป็นกลุ่มบุคคลที่หน่วยงานแต่งตั้งขึ้นเพื่อประเมินสื่อ ลักษณะของกรรมการ ชุดนี้คล้ายคลึงกับกรรมการตรวจรับวัสดุภัณฑ์ซึ่งจะมุ่งประเมินเฉพาะในด้านกายภาพที่ กำหนดขึ้นมาก่อนการจัดซื้อแต่กรรมการประเมินสื่อจะประเมินคุณลักษณะ ประสิทธิภาพการใช้และคุณลักษณะด้านอื่น ๆ ของสื่อการเรียนการสอนด้วย

4. การประเมินโดยผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้และเรียนรู้จากสื่อ ดังนั้น การให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสประเมินสื่อ จึงช่วยให้ได้ข้อคิดในการปรับปรุงสื่ออย่างเหมาะสมกับผู้เรียน การประเมินสื่อโดยผู้เรียนควรทำทันที เมื่อใช้สื่อแล้วและให้ประเมินเฉพาะตัวสื่อ ไม่ให้ เอาวิธีสอนของผู้สอนเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อย่างไรก็ตาม การประเมินสื่อโดยผู้เรียนอาจมี

ปัญหาอยู่บ้าง ในแง่ผู้เรียนอาจมีประสบการณ์น้อย ผู้สอนควรชี้แจงเกณฑ์หรือหัวข้อการประเมินให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนที่จะให้ประเมิน

5. การประเมินประสิทธิภาพของสื่อ การประเมินสื่ออีกริธีหนึ่ง เป็นการประเมินประสิทธิภาพของสื่อ สื่อที่จะต้องได้รับการประเมินประสิทธิภาพ ส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นมาตามหลักการของการสอนแบบโปรแกรม เช่น บทเรียน โปรแกรม ชุดการสอน โมดูล และสไลด์ทัศนูปกรณ์โปรแกรมเป็นต้น การประเมินสื่อโดยวิธีนี้ จะคำนึงถึงจุดหมายของสื่อการเรียนการสอน และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนภายหลังจากที่เรียนจากสื่อชิ้นนั้นแล้ว

5.1 ประเมินโดยอาศัยเกณฑ์ เช่น การประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรม จะอาศัยเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 (90/90 Standard) โดย 90 ตัวแรก หมายถึง คะแนนรวมของผลการสอบที่ผู้เรียนทั้งหมดที่ตอบถูก โดยนำมารวมกันเข้าแล้วคิดเป็นร้อยละ ได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90 และ 90 ตัวหลัง หมายถึง ข้อสอบแต่ละข้อมีผู้เรียนทำถูกต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90 ถ้าข้อใดมีผู้เรียนทำได้ต่ำกว่าร้อยละ 90 ต้องปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโปรแกรมนั้นแล้วทำการทดลองซ้ำอีกจนกว่าจะได้คะแนนถึงเกณฑ์มาตรฐาน 90/90

5.2 การประเมินโดยไม่ได้ตั้งเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า เป็นการประเมินประสิทธิภาพของสื่อด้วยการเปรียบเทียบผลการสอบของผู้เรียนภายหลังจากที่เรียนจากสื่อชิ้นนั้นแล้ว (posttest) ว่าสูงกว่าผลสอบก่อนเรียน (pretest) อย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หากผลการเปรียบเทียบพบว่า ผู้เรียนได้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญก็แสดงว่า สื่อชิ้นนั้นมีประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520, หน้า 49-52) ได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพ ไว้ว่า เพื่อเป็นการประกันว่าสื่อที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ผู้สร้างจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้น โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้น การกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึง “กระบวนการ” และ “ผลลัพธ์” โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น E_1 และ E_2

E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับโดยเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังเรียน) คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการทำทดสอบหลังเรียน

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพนิยมตั้งไว้ 90/90 สำหรับวิชาที่เป็นความจำ และไม่ต่ำกว่า 80/80 สำหรับวิชาทักษะ เช่น ภาษา เพราะการเปลี่ยนพฤติกรรมต้องการระยะเวลาไม่สามารถเปลี่ยนและวัดได้ทันทีที่เรียนเสร็จไปแล้ว

การทดลองหาประสิทธิภาพต้องดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. แบบเดี่ยว นำไปทดลองใช้กับเด็ก 1-3 คน โดยทดลองกับเด็กเก่ง ปานกลาง และเด็กอ่อน การทดลองแต่ละครั้งต้องปรับปรุงสื่อการสอนให้ดีขึ้น
2. แบบกลุ่มนำที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับเด็ก 6-10 คนที่มีความสามารถละกัน แล้วทำการปรับปรุงให้ดีขึ้น
3. ภาคสนาม นำไปทดลองใช้ในชั้นเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 30-100 คน หากการทดลองภาคสนามให้ค่า E_1 และ E_2 ไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้จะต้องปรับปรุงแล้วทำการทดสอบหาประสิทธิภาพซ้ำอีก

ในกรณีที่ประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้เช่น สภาพห้องเรียนความพร้อมของผู้เรียน อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดได้ต่ำกว่าที่กำหนดไว้ประมาณ 2.5%-5%

จากหลักการประเมินสื่อที่ได้กล่าวไว้ในเบื้องต้นพอสรุปได้ว่า การประเมินสื่อเป็นการพิจารณาคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนนั้น ๆ ว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด โดยการประเมินจากการอาศัยเกณฑ์ กับ ไม่อาศัยเกณฑ์ การประเมินสื่อสามารถประเมินได้โดยผู้สอน ผู้ชำนาญที่เกี่ยวข้องกับสื่อ นั้น คณะกรรมการเฉพาะกิจ ผู้เรียน และประเมินประสิทธิภาพของตัวสื่อ ซึ่งจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของสื่อการเรียนการสอน และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนภายหลังจากที่เรียนสื่อนั้นแล้ว

ความหมายของศิลปะและศิลปศึกษา

ความหมายของศิลปะ

กิริติ บุญเจือ (2522, หน้า 5) สรุปความหมายของศิลปะไว้ว่า งานศิลปะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ไม่ใช่มีมาเอง หรือเป็นไปเอง สิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติมีอยู่มากมายทั้งงดงาม แปลกตา น่าทึ่ง ถ้าถือว่ามีผู้สร้างสรรค์สิ่งเหล่านั้นมาก็นับว่าเป็นศิลปกรรม

ศิลป์ พีระศรี (2536, หน้า 25) ให้ความหมายไว้ว่า ศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือ และด้วยความคิด เช่น ตัดเสื้อ ปลุกต้นไม้ สร้างเครื่องเรือน เป็นต้น ศิลปะมีความหมายอย่างกว้างขวาง และกล่าวว่า วิจิตรศิลป์ (fine arts) หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ นอกจากต้องใช้ความพยายามด้วยมือ และความคิดแล้ว ยังต้องมีการพวยพุ่งแห่งพุทธิปัญญาและจิตออกมาด้วย (intellectual and spiritual emanation) ถ้ากล่าวเป็นภาษาสามัญคือ ต้องมีจิตใจจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำเพื่อให้เกิดปัญญาความคิด และความรู้สึกทางใจให้พวยพุ่งออกมา และแทรกซึมไปในสิ่งนั้นเรียกเป็นคำเฉพาะศัพท์ศิลปะว่า Emanation คือ การพวยพุ่งออกมา

กิตติมา อมรทัต (2530, หน้า 18) ได้แปลความหมายของศิลปะ ตามคำนิยามของ เฮอร์เบิร์ต รีด (Herbert Read) ว่าศิลปะ คือ พยายามที่จะสร้างสรรค์รูปลักษณ์ความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณ์นั้นก่อให้เกิดความเอื้ออาทร ความรู้สึกในความงาม อารมณ์ ความรู้สึกนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเรา รู้สึกชื่นชมในเอกภาพ หรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน

ชะลูด นิ่มเสมอ (2534, หน้า 17) ได้สรุปความหมายของศิลปะตามทัศนะของนักปรัชญาไว้ดังนี้ คือ

ทัศนะของเพลโต ศิลปะ คือ การเลียนแบบ

ทัศนะของอริสโตเติล ศิลปะ คือ การเป็นตัวแทน (ของชีวิต)

ทัศนะของอูยีน เวิร์องและโรเจอร์ ฟราย ศิลปะ คือ การแสดงออก

ทัศนะของจอห์น คิวอี้ ศิลปะ คือ ประสบการณ์

ระดับการศึกษา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539, หน้า 201)

ศิลปศึกษาคือการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ เกี่ยวกับศิลปะที่จัดขึ้นในโรงเรียนโดยทั่วไป เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาและเสริมสร้างความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (เกสร จิตะจารี, 2531, หน้า 7-9)

1. พัฒนาการทางสติปัญญา (intellectual growth) พัฒนาการทางสติปัญญา หมายถึง การเป็นผู้รอบรู้ในการทำงาน เป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ และเป็นผู้ประคองผลงานให้ดีขึ้น รู้จักแก้ปัญหาต่าง ๆ ในการทำงานด้วยตนเองมีความเชื่อมั่นรู้จักปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นซึ่งแสดงว่าการทำงานได้ช่วยพัฒนาความคิดและสติปัญญาให้ฉลาดขึ้น
2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์ (emotional growth) ศิลปินสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกในผลงานตามจินตนาการเพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์สมจริง มีสุนทรียะในการทำงาน มีทัศนคติที่ดีต่องานศิลปะทั่วไป เช่นรูปปั้นคน ภาพเขียนแสดงความงดงามของธรรมชาติ
3. พัฒนาการทางสังคม (social growth) ศิลปะเป็นสื่อกลางของมหาชน ช่วยเชื่อมโยงความสัมพันธ์อันดีต่อคนที่ต้องอยู่ร่วมกัน เสริมสร้างความเข้าใจ รู้จักรับผิดชอบร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ด้วยใจยุติธรรม เช่น จิตรกรรมฝาผนัง เป็นเรื่องราวที่สั่งสอนให้คนทำความดี จึงนับได้ว่าศิลปะมีส่วนช่วยพัฒนาสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งทางตรงและทางอ้อม
4. พัฒนาการทางกาย (physical growth) ในการสร้างสรรค์งานทุกชนิด ต้องใช้กล้ามเนื้อของร่างกาย เช่น การวาดดิน การปั้น การขีด การเขียน เพื่อบังคับให้ได้รูปร่างและรูปทรงตามความต้องการ บางครั้งต้องออกแรง จึงนับว่าการสร้างงานศิลปะมีส่วนในการพัฒนาร่างกายให้แข็งแรง และ คล่องแคล่วในการทำงาน
5. พัฒนาการทางการรับรู้ (perceptual growth) การทำงานตามความสามารถและความถนัดของตนเอง ด้วยการออกแบบและคิดหาวิธีการสร้างงานที่แปลกใหม่ ให้ทันสมัยยิ่งขึ้น การคิดและการสังเกตเพื่อหาทางแก้ไขปรับปรุง เป็นการช่วยพัฒนาการรับรู้ได้เป็นอย่างดี การรับรู้อีกประการหนึ่งคือ การปรับปรุงผลงานให้ตอบสนองความต้องการของสังคม ซึ่งเกิดจากการให้ความสนใจในผลงานที่ตนสร้าง การติดตามผลงานและการพัฒนางานของตนเองให้ก้าวหน้า มีคุณภาพ โดยให้สอดคล้องกับสังคมและ

อารี สุทธิพันธ์ (2527, หน้า 31) ให้คำอธิบายไว้ว่า ศิลปะ (art) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นให้มีรูปทรง มีลักษณะเป็นต้นแบบ ด้วยความพยายาม ตั้งใจ อดทน เพื่อสนองความต้องการของตน และสังคม โดยหวังว่าจะเป็นสื่อระหว่างกันเท่า ๆ กับเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกันด้วย

ทิพากรณ์ ลักษณะหุต (2536, หน้า 31) กล่าวว่า ศิลปะ คือ การสร้างงานจากเจตนาบริสุทธิ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อผลงานศิลปะจะเป็นรากฐานประการหนึ่งที่ทำให้ศิลปะมีคุณค่าอย่างแท้จริง

จากคำนิยามข้างต้นสรุปว่า ศิลปะ คือ ผลงานของมนุษย์ที่สร้างขึ้นโดยอาศัยการสังสมประสบการณ์การรับรู้ที่มีต่อรูป ความรู้สึก การจดจำรูป ความคิดสร้างสรรค์ และการหยั่งรู้เฉพาะตน ซึ่งมีความผันแปรและ แตกต่างกันไป มีความงาม (beauty) ความแปลกหูแปลกตา (picturesqueness) และความน่าทึ่ง (sublimity)

โครงสร้างของวิชาศิลปศึกษา

ศิลปศึกษามีโครงสร้างและเนื้อหาว่าด้วยความรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนศิลปะ ปฏิบัติ การเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ การเรียน การเรียนการสอนสุนทรียศาสตร์ การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ผู้ที่มีความรู้ทางศิลปศึกษาสามารถนำไปสอนให้ผู้เรียนสามารถไปสอนศิลปะปฏิบัติสามารถไปให้ประสบการณ์ด้านศิลปะวิจารณ์ ประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพ และสามารถให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์แก่นักเรียนของตน (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2529, หน้า 60)

ศิลปศึกษาเป็นคำที่ใช้เรียกกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทางศิลปะให้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ส่งเสริมให้นักเรียน มีความชื่นชมในผลงานศิลปกรรม และมีความสำนึกในเปลี่ยนแปลงรูปแบบศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้ ซึ่งมีได้มุ่งหวังให้นักเรียนเป็นศิลปินโดยตรง

นอกจากนี้คำว่าศิลปศึกษายังเป็นคำที่ใช้เรียกกระบวนการจัดการเรียนการสอน ศิลปะให้แก่ นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ต้องการเป็นครูสอนศิลปะ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมถึงพัฒนาการของนักเรียน วิธีสอน การจัดหลักสูตร การจัดห้องเรียน การสร้างสื่อการสอน การรู้จักสกัดเนื้อหาวิชาศิลปะ นำมาปรับปรุงใช้สอนให้เหมาะกับ

ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลา เป็นการรับรู้และพัฒนาทางสติปัญญา

6. พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ (aesthetic growth) ศิลปินส่วนมากมีความละเอียดอ่อน มีนิสัยสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้ดี และลึกซึ้งกว่าคนประกอบอาชีพอื่น สามารถมองสิ่งต่าง ๆ ด้วยความสวยงาม และจำแนกความงามได้อย่างลึกซึ้ง ด้วยการแสดงออกให้ผู้อื่นรับรู้ และเกิดอารมณ์คล้อยตาม ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความน่ากลัว สิ่งเหล่านี้จัดเป็นสุนทรียภาพทั้งสิ้น ซึ่งศิลปินสามารถถ่ายทอดทางงานศิลปะให้มีความสวยงามได้

7. พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ (creative growth) ศิลปินมีความคิดเป็นอิสระในการสร้างสรรค์งาน ผลงานจึงถูกปรับปรุงอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบหรือคุณภาพของงานที่ไม่ซ้ำกับงานของคนอื่น ซึ่งผลงานมีลักษณะเฉพาะ รู้จักพลิกแพลง คิดค้นหาวิธีการแปลกใหม่ทั้งรูปแบบ และวัสดุมาสร้างงาน ถือว่าเป็นการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ศิลปินสร้างงานมากเท่าใดยิ่งทำให้ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มยิ่งขึ้น

วิชาศิลปศึกษา ได้จัดแบ่งวิธีการต่าง ๆ สำหรับฝึกฝนให้นักเรียนสามารถอ่านภาษาสุนทรียศาสตร์ได้ ได้แก่ ความสามารถในการอ่านภาษาดนตรี ทักษะศิลป์ การละคร และการเต้นรำ

วิชาศิลปศึกษาช่วยให้นักเรียนพึงพอใจกับความต้องการขั้นพื้นฐาน ของความเป็นมนุษย์ที่มากกว่าความต้องการเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ และความพึงพอใจนั้น คือความพึงพอใจที่จะฝึกฝนความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จและการสร้างสรรค์งาน

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, หน้า 77) ได้กล่าวถึง เทคโนโลยีกับศิลปะว่า เทคโนโลยีมิได้หมายถึงแต่เพียงเครื่องมือ (instruments) และกระบวนการ (process) ในการผลิตเท่านั้นแต่หมายถึงเครื่องมือและกระบวนการผลิตอย่างใดอย่างหนึ่งที่สัมพันธ์กับกาลเวลาและความก้าวหน้าในเชิงวิทยาศาสตร์ ซึ่งต้องยอมรับว่าศิลปะสมัยใหม่ได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงมาเป็นอย่างมาก มิใช่เพียงทัศนศิลป์เท่านั้นแต่ยังรวมถึงศิลปะดนตรี ศิลปะการแสดง และศิลปะวรรณกรรมด้วย

วิญญู ทรัพย์ประภา (2536, หน้า 7) ได้กล่าวถึง คุณค่าของทัศนศิลป์ไว้ว่างานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดย่อมมีคุณค่าอยู่ในตัวของมันเอง ทั้งนี้เพราะมนุษย์ได้บรรจงสร้างความคิด อารมณ์ ความรู้สึกและจินตนาการ เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด

เมื่อผู้ชมเห็นแล้วเกิดความรู้สึกร่วมไปด้วยจะก่อให้เกิดคุณค่าทางด้านจิตใจออกมา นอกจากนี้การศึกษาทัศนศิลป์ซึ่งมีมาในอดีตยังมีคุณค่าที่สามารถสะท้อนภาพเกี่ยวกับความเชื่อของสังคม ศาสนา คติธรรม ความรู้เรื่องราวในอดีตแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ส่วนเฉลิม นาคีรักษ์, บันเทิง ชลช่วยชีพ และนลินี ฌ นคร (2537, หน้า 3)

ได้ให้ความหมายของทัศนศิลป์ว่า เป็นศิลปะที่สามารถรู้เห็นด้วยตา และเข้าใจร่วมกัน จำพวกศิลปะทางกายภาพ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม หรือปติมากรรม สถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์

มานพ ถนอมศรี (2528, หน้า 5) ให้คำจำกัดความของคำว่า ทัศนศิลป์ เป็นผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อมุ่งแสดงความงดงาม และความพึงพอใจให้ประจักษ์แก่คนทั่วไป มากกว่ามุ่งสนองตอบทางประโยชน์ใช้สอยทางร่างกาย และการรับรู้ ซึ่งหากแปลความหมายตรงตัวได้ความว่า ศิลปะที่รับรู้ด้วยการมองเห็นด้วยตา ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจ ลักษณะของผลงานทัศนศิลป์เป็นเรื่องของการสนองตอบสัมผัสทางตาอันได้แก่ การมีรูปร่าง มีรูปทรง มีสีสัน กิณพื้นที่ในอากาศ สามารถจับต้องได้

เอกสารหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.), 2547, หน้า 19-23)

1. ความสำคัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบบการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเคราะห์ละเอียด

สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข

2. วิสัยทัศน์

การเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ การคิดที่เป็นเหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาว่าผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตนเอง ค้นหาศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การสังเกต ที่ละเอียดอ่อน อันนำไปสู่ความรัก เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยมส่วนตัว มีทักษะ กระบวนการ วิธีการแสดงออก การคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมในสังคมในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น พิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมีปฏิกิริยาตอบสนองต่องานศิลปะช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์กว้างไกล ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจ มโนทัศน์ด้านอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะการเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงานตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพและเห็นคุณค่าของศิลปะ วัฒนธรรมไทยและสากล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเสริมสร้างให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ช่วยให้มีจิตใจที่งดงาม สมาธิที่แน่วแน่ สุขภาพกายและสุขภาพจิต มีความสมดุล เป็นรากฐานของการพัฒนาชีวิตที่สมบูรณ์ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน และส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของสังคมโดยรวม

3. คุณภาพของผู้เรียน

เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะมีสภาพจิตใจที่งดงาม มีสุนทรียภาพ มีรสนิยม รักความสวยงาม รักความเป็นระเบียบ มีการรับรู้อย่างพินิจพิเคราะห์ เห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมตลอดจนศิลปะ วัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพทาง

ศิลปะ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่น พัฒนาตนเองได้ และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ มีสมาธิในการทำงาน มีระเบียบวินัยความรับผิดชอบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

เมื่อจบการศึกษาแต่ละช่วงชั้นผู้เรียนจะมีคุณภาพ ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3)

1. สร้างและนำเสนอผลงานศิลปะจากจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์
เล่าเกี่ยวกับผลงานของตนให้ผู้อื่นรับรู้ โดยใช้ศัพท์เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะได้
2. รับรู้ทางศิลปะ ได้แก่ ทักษะการ องค์กรประกอบดนตรี องค์กรประกอบนาฏศิลป์
เล่าให้ผู้อื่นรับรู้โดยใช้ศัพท์เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะได้
3. ระบุดังแวดล้อมหรือเงื่อนไขที่ทำให้เกิดผลงานศิลปะได้
4. ใช้ความรู้ทางศิลปะสาขาต่าง ๆ ในการเรียนรู้กลุ่มสาระอื่น ๆ
5. สนใจในการปฏิบัติงานศิลปะพึงพอใจสนุกสนานเพลิดเพลินรับผิดชอบ
รับผิดชอบการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข
6. สังเกต รับรู้ สนใจธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม งานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม
ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน (สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)

สาระที่ 1: ทัศนศิลป์ เวลาเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์/20 ชั่วโมง/ภาคเรียน

มาตรฐาน ศ 1.1: สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ1.2: เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

จากมาตรฐานรวม 1.1 นำมาแยกเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นได้ดังนี้

1. สื่อความคิดจินตนาการความรู้สึกความประทับใจด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน
 2. สังเกตรับรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวใช้ทัศนธาตุสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยวิธีการต่าง ๆ ตามความสนใจ
 3. ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมทัศนศิลป์อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ
 4. แสดงออกถึงความรู้สึกในการรับรู้ความงาม
 5. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมผลงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น
 6. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และในชีวิตประจำวัน
- จากมาตรฐานรวม 1.2 นำมาแยกเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นได้ดังนี้
1. รู้ความเป็นมาของสิ่งที่อยู่รอบตัวที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์
 2. สนใจงานทัศนศิลป์อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเพณีและภูมิปัญญาในท้องถิ่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ฉวีวรรณ บุญการี (2537) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง “คำพังเพย” เพื่อใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับสอนซ่อมเสริมวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 50 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนในระดับดีมาก นักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสือการ์ตูนในระดับดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นลินี ทองมี (2540) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนโดยใช้เกมประกอบเรื่อง “แบ่งผจญภัยในแดนมายา” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยขวาง-จริง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 26 คน และโรงเรียนนิคมสร้างตนเองเขื่อนเพชร จังหวัดเพชรบุรีจำนวน 29 คนผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประเมินคุณภาพหนังสือการ์ตูนอยู่ในเกณฑ์ดีและการสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง “แบ่งผจญภัยในแดนมายา” มีประสิทธิภาพ 80.27/81.18

พันธุ์ทิพย์ เชยชื่น (2540) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมจริยธรรมจากพุทธศาสนสุภาษิต เรื่อง “ความภาคภูมิใจของพลอย” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาพระพุทธศาสนาให้ความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนอยู่ในระดับดีมาก หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมจริยธรรมจากพระพุทธศาสนสุภาษิต เรื่อง “ความภาคภูมิใจของพลอย” มีประสิทธิภาพ 1.72/80.78 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับดีมาก

มาโนช เสือเล็ก (2542) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนเรื่องแบบมีปฏิสัมพันธ์และหนังสือการ์ตูนเรื่องแบบธรรมดา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเวตะวันธรรมมาวาส ผลวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องปฏิสัมพันธ์และหนังสือการ์ตูนเรื่องแบบธรรมดามีประสิทธิภาพอยู่ที่ร้อยละ 60.97 และ 53.04 ตามลำดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องแบบปฏิสัมพันธ์ สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ศุภใจ สิงรักษา (2546) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนโดยใช้เกมประกอบเรื่อง “เลี้ยงลูกเติบโตใหญ่ พันภัยยาเสพติด” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรารณณ์ นิมพลพันธ์ (2548) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต เรื่อง “ไซแอมท่องแดนออนไลน์” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอานวยศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับดี

รุจิรา ไชยงาม (2551) ศึกษาเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ดินสอพอง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

นิภา เย็นน้ำ (2551) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือการ์ตูนภาพกระด้างซึ่งชี้นำด้วยข้อความที่มีสีแตกต่างกัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องฝนหลวงของพ่อของแต่ละรูปแบบ โดยเรียนด้วยหนังสือภาพกระด้างที่พิมพ์ด้วยข้อความสีดำไม่ใช้ตัวชี้นำและเรียนด้วยหนังสือภาพกระด้างที่พิมพ์ด้วยข้อความสีดำใช้ข้อความสีแดงเป็นตัวชี้นำ และเรียนด้วยหนังสือภาพกระด้างที่พิมพ์ด้วยข้อความสีดำใช้ข้อความสีน้ำเงินเป็นตัวชี้นำ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูนภาพกระด้างซึ่งชี้นำด้วยข้อความที่มีสีแตกต่างกัน ระหว่างกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

งานวิจัยต่างประเทศ

Witty (1941) ได้ทำการศึกษาชาวปัญญาของเด็กกลุ่มที่ชอบอ่านการ์ตูน กับไม่ค่อยอ่านการ์ตูน พบว่า เด็กมีชาวปัญญาไม่ต่างกัน แต่เด็กที่ชอบอ่านการ์ตูนจะมีพัฒนาการทางด้านการอ่าน การจำสำนวนศัพท์ และความคล่องแคล่วในการพูดมากกว่าเด็กที่ไม่ค่อยอ่านหนังสือการ์ตูน และพบว่าในอเมริกานั้น เด็กระดับ 4, 5, 6 มีความสนใจในหนังสือการ์ตูนไม่แตกต่างกันเลยส่วนระดับเกรด 7, 8 ไม่ว่าหญิงหรือ

ชายก็รู้สึกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นการพักผ่อนหย่อนใจได้ดี แม้แต่พืชมัธยมศึกษา ก็ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ไม่น้อย

Gesel (1946) ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนของเด็ก อายุ 5-16 ปี พบว่าเด็กอายุ 5-6 ปี ชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน มีความพยายามที่จะอ่าน การ์ตูนหรือให้ผู้อื่นอ่านให้ฟัง เด็กอายุ 7-8 ปี มีความสนใจและมีความต้องการสูงสุด ที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะเริ่มอ่านได้มากขึ้น เด็กวัยนี้มักจะซื้อการ์ตูนมากขึ้น เพื่อนำไปแลกกับเพื่อน ส่วนอายุ 9-16 ปี ยังมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน มากเช่นกัน

Russel (1951) ได้สำรวจการจำหน่ายหนังสือการ์ตูนประจำหมู่บ้านใน ค.ศ. 1961 พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนมีความสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็ก เพราะในหมู่บ้านที่ผู้ปกครองมีรายได้น้อย เด็กจะสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนประเภท อาชญากรรมมาก ส่วนในหมู่บ้านที่มีผู้ปกครองมีฐานะดี เด็กจะชอบอ่านหนังสือภาพ การ์ตูนประเภทขบขันและให้ความรู้

French (1952) ได้วิจัยเกี่ยวกับลักษณะภาพที่เด็กและผู้ใหญ่ชอบ ซึ่งมีภาพอยู่ 2 ลักษณะคือ มีรายละเอียดซับซ้อนกับที่มีลักษณะง่าย ๆ ผลการวิจัยพบว่า ครูชอบภาพวาด ที่มีลักษณะละเอียดซับซ้อน ส่วนนักเรียนประถมศึกษาชั้นนั้นชอบภาพวาดแบบง่าย ๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ามีตัวแปรด้านระดับการศึกษา และระดับอายุเข้ามาเกี่ยวข้องกับ การชอบภาพด้วย

Meed (1963) ได้ทำการวิจัย ผลที่ปรากฏนั้นสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Schonell จากการศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 243 คน โดยการสัมภาษณ์ ปรากฏว่าเด็กที่มีอายุประมาณ 8 ปี สนใจ การอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย

จากการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่า ผลการวิจัยส่วนใหญ่แล้ว เด็กจะมีความสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนกันมาก โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ ให้กับนักเรียนได้เรียนรู้และ ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น หนังสือการ์ตูนนี้จึงเป็นสื่อการเรียน การสอนที่มีประโยชน์ และสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน ส่งเสริมให้มีคุณลักษณะ

ที่พึงประสงค์กับนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ศิลปะในชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าภูมิปัญญา และศิลปะที่มีในชุมชนของตนเอง