

นิยายภาพ : การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน

ชนนาด บุญอารีย์¹

บทคัดย่อ

การ์ตูนเป็นสื่อที่สำคัญในวัฒนธรรมการดู (visual culture) และวัฒนธรรมมวลชน (pop culture) อีกทั้งเป็นทรัพยากรสารสนเทศที่ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชน การ์ตูนประเภทนิยายภาพที่มีเนื้อหาดี จัดเป็นวรรณกรรมสมัยใหม่ประเภทหนึ่งและสามารถใช้ในการส่งเสริมการอ่านได้โดยดึงดูดผู้ใช้ โดยเฉพาะวัยรุ่นเข้าห้องสมุด บทความนี้กล่าวถึงความสำคัญของการ์ตูนและนิยายภาพต่อการส่งเสริมการอ่าน สาเหตุที่เด็กชอบอ่านการ์ตูน ประโยชน์ของการ์ตูน ความหมายและลักษณะของนิยายภาพ และนิยายภาพในห้องสมุด

คำสำคัญ นิยายภาพ, การ์ตูน, การอ่าน, การส่งเสริมการอ่าน

Abstract

As a prominent visual culture and pop culture media, as well as children's favorite reading material, quality graphic novel can serve as an efficient reading encouragement and library promotion tool. The article reviews the importance of cartoon and graphic novel for reading encouragement, reason for cartoon reading, benefits of cartoon reading, definition and characters of graphic novel and graphic novel in the libraries.

Keywords: graphic novel, cartoon, reading encouragement, reading promotion

¹ อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาการจัดการสารสนเทศและการสื่อสาร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่มนุษย์เกิดมาพร้อมสิ่งกระตุ้นด้านการมองเห็น (visual stimuli) เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วัฒนธรรมการดู (visual culture) ได้กลายเป็นสิ่งที่ทั้งเด็กในปัจจุบันรวมทั้งผู้ใหญ่ที่เติบโตมากับวัฒนธรรมนี้ในสังคมทั่วโลกคุ้นเคย การสื่อสารผ่านสื่อที่เข้าสู่ซึ่งเข้าถึงได้สะดวก และมีความเข้าใจ เช่น โทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นธุรกิจที่มีมูลค่ามหาศาล และส่งผลอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือของมนุษย์ ในรอบทศวรรษที่ผ่านมาพบว่า บุคคลในวัยผู้ใหญ่ในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะช่วงอายุ 18-24 ปี อ่านหนังสือน้อยลงถึงร้อยละ 10 (National Endowment for the Arts, 2004) การสำรวจพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือของประชากรไทยโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ เมื่อปี พ.ศ. 2548 พบว่ามีคนไม่อ่านหนังสือถึง 22.4 ล้านคนหรือเกือบร้อยละ 40 ของประชากรทั้งประเทศ ด้วยเหตุผลว่าชอบดูโทรทัศน์ หรือฟังวิทยุมากกว่า ขณะที่เด็กที่มีอายุ 10-14 ปี กว่า 60% ให้เหตุผลในการไม่อ่านหนังสือว่า เพราะไม่ชอบ และไม่สนใจ ต่อมาในปี พ.ศ. 2551 สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2552) พบว่า เวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการอ่านหนังสือของคนไทยลดต่ำลงจากปี 2548 จาก 51 นาทีต่อวัน เป็น 39 นาทีต่อวัน ประชาชนเสนอแนะวิธีส่งเสริมการอ่าน 5 อันดับแรก ได้แก่ หนังสือควรมีราคาถูกลง หนังสือควรมีเนื้อหาสาระน่าสนใจ ควรมีห้องสมุดประจำหมู่บ้าน/ชุมชน ควรส่งเสริมให้พ่อแม่ปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน และภาษาที่ใช้ควรง่ายเพื่อให้ทุกคนเข้าใจได้

ปัญหาการไม่อ่านหนังสือของเด็กไทย จึงเป็นเรื่องสำคัญเร่งด่วนที่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันแก้ไข โดยตระหนักถึงการพัฒนาหนังสือให้เหมาะสมกับความต้องการของเด็ก และตรงกับความสนใจและพฤติกรรมของเด็กวัยต่างๆ ในปัจจุบันให้มากที่สุด เพราะลักษณะของหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก คือ หนังสือที่ได้รับการยอมรับในคุณค่าจากเด็ก และผู้อ่านแต่ละคนสามารถอ่านได้อย่างมีความสุข ดังที่ Arbuthnot (1957) กล่าวว่า “ไม่มีหนังสือเล่มใดจะจัดว่าเป็นหนังสือที่ดี ถ้าเด็กไม่ชอบ” เช่นเดียวกับ Spink (1989) ซึ่งกล่าวว่า “หนังสือที่ดีต้องมีความหมายสำหรับผู้อ่านแต่ละคนและช่วยให้บุคคลนั้นค้นหาความหมายของเหตุการณ์ที่ประสบในชีวิตประจำวันได้” และคำกล่าวของ ฮายาโอะ มียาซากิ เจ้าของฉายา

“วอลต์ดิสนีย์แห่งญี่ปุ่น” ที่ว่า “หากภาพยนตร์เรื่องใดทำให้คุณได้หัวเราะสักสองสามนาที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นย่อมมีความหมายกับคุณแล้ว” (นับทอง ทองใบ, 2550)

คำกล่าวที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกซึ่งดูเหมือนปราศจากเหตุผล เช่น ความสุข ความชอบ-ไม่ชอบ การมีความหมาย การหัวเราะ แท้จริงแล้วมีเหตุผล โดยปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์ทางสมองค้นพบว่า อารมณ์และการเรียนรู้เป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ อารมณ์เป็นส่วนประกอบและมีบทบาทสูงยิ่งต่อสมองในการเรียนรู้ มีอิทธิพลในการสร้างแรงจูงใจ สมาธิ สุขภาพ การเรียนรู้ การตีความ และการทำความเข้าใจ รวมถึงความทรงจำ โดยเมื่อได้รับประสบการณ์ต่างๆ สมองจะรายงานว่าตนรู้สึกอย่างไร เช่น ชอบ ไม่ชอบ น่าสนใจ ไม่น่าสนใจ ตามแบบแผนทางสมองของแต่ละคน ความรู้สึกหรืออารมณ์นี้จะถูกใช้เป็นทางผ่านไปสู่การเรียนรู้ เช่น ถ้าการเรียนรู้ทำให้รู้สึกที่น่าสนใจ เด็กก็จะเอาใจใส่ต่อการเรียนรู้นั้น และจะเกิดการเรียนรู้ในที่สุด อารมณ์จึงมีความหมายเป็นอย่างมากต่อการพัฒนาทุกพฤติกรรม (Caine and Caine, 2006; Ornstein and Sobel, 1989)

ความสำคัญของการ์ตูนและนิยายภาพต่อการส่งเสริมการอ่าน

เมื่อต้องการส่งเสริมพฤติกรรมการอ่านให้เกิดในเด็ก การเลือกหรือสร้างสิ่งโดยตรงกับความสนใจหรือความชอบของเด็กเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะ “ความหมาย” อันเกิดจากแรงจูงใจของอารมณ์ที่ “ชอบ” นั้นกระตุ้นความสนใจของสมองมากกว่าเนื้อหาของข้อมูล การ์ตูนที่เคยถูกมองเป็นของอ่านเล่นหลังเลิกเรียน ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ชอบ จึงเป็นทางเลือกของสื่อการดู (visual material) อีกชนิดหนึ่งที่ปัจจุบันมีหลากหลาย บางเล่มมีคุณค่าและเนื้อหาที่จรรโลงสังคมไม่ต่างจากวรรณกรรม ดังที่การ์ตูนประเภทนิยายภาพ เรื่อง Maus ของ Art Spiegelman ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ในปี ค.ศ. 1992 บทความนี้จะเน้นการจำแนกนิยายภาพหรือการ์ตูนนิยายภาพแบบตะวันตก (graphic novel, trade comics) ออกจากการ์ตูนทั่วไป ซึ่งความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ รูปเล่มแบบหนังสือที่คงทนถาวร และความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง (storyline) (Heaney, 2007; Kan, 2003; Lavin, 1998)

แม้การตุ้่นทุกประเภทจะถูกมองในทางลบว่าเป็นสื่อที่มอมเมาเยาวชน เพราะเด็กมักใช้เวลาว่างมากเกินไปกับการอ่านการตุ้่น และการตุ้่นหลายเรื่อง แสดงออกถึงคความรุนแรงและเรื่องทางเพศ แต่การตุ้่นดีที่จัดว่าเป็นวรรณกรรม ก็มีเป็นจำนวนมากในปัจจุบัน การตุ้่นเหล่านี้สามารถเป็นสื่อดึงดูดใจให้เด็ก มีนิสัยรักการอ่านหนังสือประเภทอื่นๆ ได้ในอนาคต หลังกระแสต่อต้านการตุ้่น ซึ่งเข้มข้นมากในช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่สอง การตุ้่นได้มีพัฒนาการ และมีความหลากหลายมากขึ้นเป็นลำดับ โดยเฉพาะในแง่ของการเป็นสื่อสมัยใหม่ ในกระแสวัฒนธรรมมวลชนหรือวัฒนธรรมสมัยนิยม (pop culture) จนส่งผลให้ ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา มีการให้ความสนใจในการใช้การตุ้่นเรื่องยาวหรือนิยายภาพ เพื่อส่งเสริมทักษะต่างๆ โดยเฉพาะทักษะการอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาเรื่อง การอ่านช้า (reluctant reader) และส่งเสริมนิสัยรักการอ่านแก่เด็กและวัยรุ่นทั่วไป ในหลายประเทศมีงบประมาณสำหรับบรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนในการซื้อ การตุ้่นสำหรับบริการผู้อ่านในห้องสมุด ทั้งนี้ งานวิจัยในต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่า เด็กวัยรุ่นกลุ่มที่สนใจอ่านเห็นว่าการไปห้องสมุดประชาชนมีส่วนช่วยให้ สนใจอ่าน ส่วนกลุ่มที่ไม่สนใจการอ่านนั้น เข้าห้องสมุดเพื่อการค้นคว้า ทำรายงาน มิใช่เข้าเพื่ออ่านหนังสือเพื่อความบันเทิงหรือการพักผ่อนหย่อนใจ การจัดหานิยาย ภาพมาให้บริการในห้องสมุดจึงเป็นเครื่องมืออีกชิ้นหนึ่งที่ดึงดูดใจให้เด็กกลุ่มที่ ไม่สนใจอ่าน หันมาใช้ห้องสมุดมากขึ้น อันจะเป็นการสร้างรากฐานในนิสัยรัก การอ่านที่ยั่งยืนกว่าการค้นคว้าเพื่อการเรียนตามความจำเป็นเท่านั้น (Bucher & Manning, 2004; Miller, 2005; Strommen & Mates, 2004)

ในประเทศที่เป็นผู้นำด้านการตุ้่นและด้านบรรณารักษศาสตร์และ สารสนเทศศาสตร์ในซีกโลกตะวันตก คือ สหรัฐอเมริกา ศาสตร์ที่เรียกว่า การตุ้่น ศึกษา (Comics Studies) เป็นหนึ่งในความเปลี่ยนแปลงในการศึกษาวรรณกรรม สมัยใหม่ (Wolfreys, 2006) ส่วนในวงวิชาการและสมาคมวิชาชีพด้านสารสนเทศ ศาสตร์ ได้ให้ความสนใจกับสื่อนี้เช่นกัน โดยนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 2007 สมาคม ห้องสมุดอเมริกัน ในส่วนของสมาคมบริการสำหรับเด็กและวัยรุ่น (The Young Adult Library Services Association :YALSA) ได้คัดสรรและประกาศรายชื่อ 10 นิยายภาพยอดเยี่ยมสำหรับวัยรุ่น ประจำออกมาอย่างต่อเนื่องทุกปี โดยใน

ปี ค.ศ. 2010 คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้คัดเลือกนิยายภาพ 73 เรื่องเพื่อประกาศเป็น “นิยายภาพยอดเยี่ยมสำหรับวัยรุ่นประจำปี 2010” (2010 Great Graphic Novels for Teens) (The Young Adult Library Services Association, 2010) หนังสือเหล่านี้ผ่านการพิจารณาว่ามีคุณภาพและมีความน่าดึงดูดใจเหมาะสำหรับเด็กตอนปลายจนถึงวัยรุ่น คือ อายุ 12-18 ปี ตัวอย่างของหนังสือในรายชื่อดังกล่าว ได้แก่ Solanin และ Parade (With Fireworks)



ภาพประกอบ 1 Solanin (Asano, 2008) และ Parade (With Fireworks) (Cavallaro, 2008) ที่มา : <http://www.amazon.com>

ในประเทศไทย สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park: TK Park) ได้ให้ทุนสนับสนุนการวิจัย เรื่อง “การตื่นความรู้ไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา” (วิรัชญ์ ครุจิต, & นันททอง ทองใบ, 2552) พบว่า ในปี พ.ศ. 2547 ได้เกิดจุดเริ่มต้นของยุคแห่งการกำเนิดใหม่ (renaissance) ของวงการการตื่นความรู้ไทย คือ การจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้เล่มแรก คือ “รวมเกียรติ (ฉบับการ์ตูน)” ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของสำนักพิมพ์อีคิวพลัส และ “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ของสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก จนในปี พ.ศ. 2549 ได้เกิดกระแสความนิยมการตื่นความรู้จากเกาหลี แต่คู่แข่งของการตื่นความรู้ไทย ไม่ใช่การ์ตูนจากประเทศอื่น เนื่องจากการตื่นความรู้ต่างประเทศ มีเป้าหมายที่กลุ่มเด็กเล็ก ขณะที่ในกลุ่มเด็กโตหรือวัยรุ่นนั้นการตื่นความรู้ไทยยังมีความ

ได้เปรียบ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนความรู้จากต่างประเทศมีส่วนช่วยในการสร้างความรับรู้ของคนทั่วไปถึงประโยชน์ของการ์ตูน และยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักการ์ตูนไทยพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น ดังนั้นคู่แข่งหลักของการ์ตูนความรู้ไทย คือ การแข่งกับขีดความสามารถของตัวผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ไทยเอง ทั้งนักเขียนการ์ตูนและผู้บริหารสำนักพิมพ์ ที่ต้องวิเคราะห์และรู้จักผู้อ่านอย่างถ่องแท้ถึงลักษณะการใช้ชีวิต ความสนใจ ความชอบ ความเชื่อ ภาษาที่ใช้ เนื่องจากผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้อ่านแต่ละวัยมีความต้องการและจุดประสงค์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน ซึ่งภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในหลายกรณี เช่น เรื่องค่าตอบแทน หรือเรื่องการสร้างค่านิยม การพัฒนาบุคลากรเหล่านี้อย่างจริงจัง เช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ซึ่งจะทำให้ “การ์ตูนความรู้” เป็นสื่อในการพัฒนาคนในชาติได้อย่างแท้จริง

สาเหตุที่เด็กชอบอ่านการ์ตูน

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ ซึ่งผิดไปจากความเป็นจริง โดยการลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ หรือเป็นตัวแทนในการพูดหรือการแสดงออก หรือใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้งบันเทิงคดีและสารคดี ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์ (2540) กล่าวว่า การ์ตูนมีความสำคัญต่อหนังสือและการพิมพ์ใน 2 ลักษณะ คือ ในฐานะศิลปะลายเส้น และในฐานะงานวรรณกรรม เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้ในการเล่าเรื่องซึ่งอาศัยเทคนิคในการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะสูง เปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ จึงถือว่าการ์ตูน โดยเฉพาะประเภทนิยายภาพ (illustrated tale, graphic novel) เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง โดยทั่วไปการ์ตูนสามารถดึงดูดผู้อ่านได้จากภาพที่สวยงาม อารมณ์ขันของภาพ และข้อความที่น่าสนใจ เด็กจะอ่านหนังสือประเภทนี้โดยไม่คำนึงว่าเนื้อหาจะดีหรือไม่

งานวิจัยทั้งในต่างประเทศและในประเทศต่างชี้ว่าเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน หรือหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่เด็กชอบอ่านมากที่สุด โดยตัวเลขที่กรมวิชาการเคยสำรวจพบในการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของ

เด็กและเยาวชน คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ร้อยละ 96.48 และร้อยละ 94.91 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (จินตนา ไบกาซูยี, 2534) และจากการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย โดยสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (2551) พบว่าประเภทของหนังสือที่ชอบอ่านมากที่สุด ในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านมาก การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34 ส่วนในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านน้อย การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 เช่นกัน แต่อยู่ในสัดส่วนที่มากกว่า คือ ร้อยละ 42

ในเชิงการสื่อสาร ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ (2553) กล่าวไว้ใน “การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน” ว่า ธรรมชาติของสมองของคนจะจับจดจำ และมีความสุขกับภาพ ไม่ใช่กับตัวหนังสือ ตัวหนังสือเป็นเรื่องต่อเนื่องจากการรับรู้ภาพ พื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่เป็นทารก คือ ภาพ เช่น ภาพหน้าของแม่ คนใกล้ชิด ต้นไม้ และสิ่งของต่างๆ เด็กจะเรียนรู้จากภาพของสิ่งรอบตัวอย่างรวดเร็ว และมีความสุขในการเรียนรู้ การ์ตูนเป็นภาพ จึงมีความน่าสนใจตามธรรมชาติ และผู้เขียนการ์ตูนยังสามารถเขียนให้มีความน่าสนใจได้หลายลักษณะ นอกจากนั้นการ์ตูนยังมีลักษณะสำคัญอีกสองประการที่ทำให้ น่าสนใจ น่าติดตาม ได้แก่

1. ความเคลื่อนไหว หนังสือการ์ตูน คือ ภาพที่เคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาบนหน้ากระดาษ
2. ความเป็นเรื่องเล่า หรือนิยาย คือ มีตัวละคร ชวนให้ติดตาม และได้สาระไปโดยไม่รู้ตัว การ์ตูนมีความคล้ายภาพยนตร์ในแง่ที่เป็นการเล่นเรื่อง แต่การ์ตูนเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ดู ดูได้ด้วยจังหวะของตัวเอง และดูซ้ำได้ไม่ผ่านไปโดยรวดเร็วเหมือนภาพยนตร์

การ์ตูนจึงดึงดูดใจให้อ่าน มีความบันเทิงชวนติดใจ และถ้าออกแบบดี สามารถสร้างสรรค์ได้ทุกด้าน เช่น พัฒนาสมอง ส่งเสริมให้รักการอ่าน รักเพื่อนมนุษย์ รักสัตว์ รักสิ่งแวดล้อม สร้างจริยธรรม สร้างสุนทรีย์ะ เป็นต้น การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลังของคนทุกวัย

ในด้านจิตวิทยา การที่เด็กชอบอ่านการ์ตูนมีความเกี่ยวข้องกับกลไกทางจิตพื้นฐาน 4 ประการของเด็ก ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2548) ได้แก่

1. การยัดตัวเองเป็นศูนย์กลาง (egocentricity) เป็นวิธีคิดที่ทำให้เด็กสามารถสวมรอยเป็นตัวการ์ตูนได้ง่าย
2. ความสามารถในการคิดเหนือธรรมชาติ (magical thinking) ช่วยให้เด็กยอมรับปรากฏการณ์แทบทุกชนิดที่ปรากฏในการตุ้ยนได้
3. การเชื่อว่าสิ่งทีเคลื่อนไหวได้เป็นลิ่งมีชีวิต (animism) หนังสือการ์ตูนซึ่งอาศัยเส้นนำสายตาและเส้นเคลื่อนไหว (speedline) หรือเทคนิคอื่นที่ทำให้ตัวการ์ตูนขยับได้ตลอดเวลา ช่วยให้การ์ตูนมีชีวิต
4. การเชื่อว่าเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน เป็นสาเหตุของกันและกัน (phenomenalistic causality) ช่วยให้เด็กเข้าใจได้ง่ายว่าจากช่องหนึ่งไปช่องสอง สาม ถึงช่องสี่ได้อย่างไร หรือเข้าใจภาพที่ศิลปินตั้งใจวาดข้ามไปได้มากกว่าผู้ใหญ่

ประโยชน์ของการตุ้ยน

ประโยชน์โดยตรงของการตุ้ยนต่อจิตใจและสติปัญญาของผู้อ่าน อาจแบ่งได้สามประการใหญ่ๆ คือ การตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานในจิตใจเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการ์ตูน ช่วยให้เกิด “สุขภาวะทางปัญญา” และการสื่อการแบบปรนัยซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการตุ้ยนทุกประเภท นำไปสู่สุขภาวะทางปัญญา ประโยชน์ของการตุ้ยนแต่ละข้อมีรายละเอียดดังนี้

1. การ์ตูนตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานหลายประการในจิตใจของเด็ก

เนื้อหาของการ์ตูนสำหรับเด็กๆ มีความคล้ายคลึงกับเนื้อหาของนิทานสำหรับเด็กที่มีมาแต่โบราณ กล่าวคือ เรื่องราวจะวนเวียนอยู่กับความต้องการพื้นฐานของเด็ก คือ การต่อต้านพ่อแม่หรือปมโอดิปปัส (Oedipus complex) ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เห็นได้ชัดเจนคือ การ์ตูนเรื่อง เจ็อกน้อย ของวอลท์ ดิสนีย์ ปมนี้มีในการตุ้ยนญี่ปุ่นเกือบทั้งหมด ซึ่งจะแสดงออกอย่างโจ่งแจ้งแจ้จ้ง ในบางเรื่องรุนแรง การตุ้ยนอมตะของญี่ปุ่นที่แสดงปมเหล่านี้อย่างชัดเจน ได้แก่ ลิ่งน้อยเจ้าป่า คอบร้า ต็อกเตอร์สลัม และ ไยยะ เป็นต้น ถัดจากการต่อต้านพ่อแม่ เด็กมีความต้องการพื้นฐานซึ่งต้องพัฒนา

ให้หล่ง คือ การหนีออกไปมีชีวิตอิสระในโลกกว้างและมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ตามทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพของอีริกสัน (Erik Ericson) ซึ่งกล่าวว่า หน้าที่หลักของเด็กโต คือ ต่อสู้แข่งขัน (competition) ประนีประนอม (compromising) และร่วมมือกัน (coordination) การดูที่แสดงความต้องการพื้นฐานข้อนี้มีมากมาย เช่น ฟินอคคิโอ ฉบับวอลท์ ดิสนีย์ การดูแนวซูเปอร์ฮีโร่ของอเมริกา โดราเอมอน และ เก็ตเตอร์ การดูจึงมีประโยชน์ต่อการบริหารวิถีคิดของเด็ก และเนื้อหาของ การดูซ่อนความต้องการทั้งระดับจิตสำนึกและระดับจิตใต้สำนึกของเด็กไว้เสมอ ในระดับจิตสำนึก เนื้อหาของการดูล้วนตอกย้ำว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” หรือ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” และในระดับจิตใต้สำนึก การดูยังให้ประโยชน์ในการเป็น เครื่องมือหรือกลไกในการมีสุขภาพจิตดี (healthy mental machanism) อีกสอง ประการ กลไกแรก คือ การใช้อารมณ์ขันเข้ากำจัดความไม่สบายใจ (humorism) และกลไกที่สองคือ การใช้การบำเพ็ญประโยชน์ขจัดความก้าวร้าว (altruism) (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2548)

2. ความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการดู ช่วยให้เกิด “สุขภาวะทางปัญญา”

สุขภาวะทางปัญญา หมายถึง ความฉลาดรู้ ที่นำไปสู่ชีวิตที่สมดุล ประกอบด้วย ความรู้ในความจริงตามธรรมชาติ ความรู้ในทางวิชาชีพ ความรู้ และสำนึกที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมโดยไม่ก่อความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น และ ความรู้ ในตัวเอง (รู้ศักยภาพและควบคุมความคิดจิตใจของตนเองได้) ส่วนความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดไปในทางที่ไม่ปกติ เพื่อนำไปสู่ การแก้ปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การจินตนาการ การฝันฟุ้ง (fantasy) และ อารมณ์ขัน ความคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของ “ความคิดทางข้าง” (lateral thinking) ซึ่งแตกต่างจากความคิดตามเหตุผล หรือความคิดทางตั้ง (vertical thinking) ซึ่งเป็นวิธีคิดตามเหตุผลที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวัน ความคิดทางข้าง คือ ความคิดที่ไม่เป็นไปตามเหตุตามผล ไม่จำเป็นจะต้องเป็นประโยชน์ แต่จะเป็น ประโยชน์ก็ต่อเมื่อเชื่อมโยงกับความคิดทางตั้งได้ คือ ประยุกต์ไปสู่การปฏิบัติได้

“ความคิดทางข้าง” เป็นสิ่งที่โยงใยใกล้ชิดกับ การรู้แจ้ง (insight) ความคิดสร้างสรรค์ และอารมณ์ขัน กระบวนการทั้ง 4 อย่างนี้ มาจากรากฐาน เดียวกัน ความคิดทางข้างเป็นต้นทางของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคุณสมบัติ

สำคัญที่เด็กควรมีในสังคมยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการ์ตูนต่อสุขภาพทางปัญญา (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548 ; ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2550) มีดังนี้

2.1 ความคิดสร้างสรรค์เป็นการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งตามปกติในชีวิตประจำวันไม่ค่อยได้ใช้ การกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนนี้ทำให้สมองและบุคลิกภาพพัฒนาอย่างสมดุล

2.2 ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้คุ้นเคยกับการค้นหาความคิดและทางเลือกใหม่ๆ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์ การคุ้นเคยกับการมองเห็นทางเลือกต่างๆ ได้อยู่เสมอ (บางส่วนมากจากการมองเห็นแง่ที่น่าขำจากเรื่องร้าย) ช่วยให้คุณคล่องตัวมีทางเลือกอื่น และมีทางออกหรือทางแก้ของปัญหาอยู่เสมอ ไม่มีทางหนึ่งทำให้ท้อถอยยอมแพ้แก้ปัญหา

2.3 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทอารมณ์ขัน ช่วยมองเห็นด้านที่น่าขำขันของเรื่องราวๆ ทำให้เกิดเป็นทัศนคติ และนิสัยชอบคิดสองด้านเสมอ ไม่ยึดติดกับด้านหนึ่งมากเกินไป ช่วยให้ภาวะจิตใจมีความสมดุลมากขึ้น โดยอารมณ์ขันและความคิดทางข้างแบบไร้สาระ ทำให้บุคคลไม่ผูกติดอยู่กับความคิดแบบมีสาระแต่เพียงด้านเดียว ไม่จริงจังกับชีวิต และปัญหาที่เข้ามาในชีวิตมากเกินไป อารมณ์ขันยังช่วยให้มีเสน่ห์ เข้าสังคมได้ง่าย

อารมณ์ขันส่วนใหญ่เกิดจากเรื่องหักมุม ซึ่งผู้ฟังหรือผู้ดูจะต้องคิดเองจึงจะขำ เรื่องราวที่เป็นอารมณ์ขันจึงทำให้บุคคลชอบใช้ความคิด เพื่อแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบ ทำให้มีทัศนคติทางบวกต่อปัญหา ไม่กลัวปัญหา มองปัญหาว่าเป็นโจทย์หรือเป็นเงื่อนไขให้ได้ขบคิด ได้ฝึกสมอง การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์หลายอย่างเกิดจากความมุ่งมั่นและทัศนคติทางบวกต่อปัญหา

2.4 ความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ขันหรือการจินตนาการ เรื่องราว ล้วนให้ความผ่อนคลายทางอารมณ์ ทางจิตใจทั้งสิ้น ซึ่งจะส่งผลดีต่อสุขภาพกาย

2.5 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทล้อเลียนและวิพากษ์วิจารณ์ในบางแง่ เป็นการปลดปล่อยความกดดัน เพื่อชดเชยสถานการณ์ที่ต่ำกว่าไม่ให้อะสมจนกลายเป็นความเก็บกด ทั้งปัญหาระดับบุคคลและระดับสังคม (การ์ตูน

การเมือง) ซึ่งผู้เขียน (หรือผู้สร้าง) การตีความการเมืองยังจะได้เรียนรู้ต่อไปว่า การล้อเลียนอย่างมีความคิด มีศิลปะ และระสนิยม ซึ่งผู้คนทั่วไปรับได้นั้นควรเป็นอย่างไร เพราะการล้อเลียนอย่างหยาบคาย การวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรง ก้าวร้าว ย่อมถูกปฏิเสธหรือลดทอนลงไปในกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization)

3. การสื่อสารแบบปรนัย (objective communication) ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการตีความนำไปสู่สุขภาวะทางปัญญา

การสื่อสารแบบปรนัย คือ การสื่อสารที่มีเจตนาอ้างอิงความเป็นจริง โดยปราศจากอคติ เป็นจุดเริ่มต้น หรือเจตนา หรือเป็นแนวคิด เพื่อการสื่อสารในขั้นตอนอื่นๆ ต่อไป เจตนานี้มีเป็นเจตนาที่เป็นไปเพื่อผู้อื่น เพื่อให้เข้าใจผู้อื่น เป็นการลดอคติ ลดความยึดถือตัวเองเป็นใหญ่ (ทั้งผู้เขียนและผู้อ่าน) ซึ่งแนวคิดสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคม และพื้นฐานของการมีสุขภาวะทางปัญญาในระดับสูง

ในส่วนของผู้เขียนการตีความซึ่งทำหน้าที่ส่งสาร ต้องเขียนการตีความเพื่อให้คนเข้าใจ เจตนาที่นำไปสู่การแสวงหาความรู้ และความจริงของภาษาภาพและของธรรมชาติ อันเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป (ปรนัย) ไม่ใช่คิดเอาเองฝ่ายเดียว เนื่องจากการเขียนภาพการตีความ เป็นการอ้างอิงกับความจริง มิใช่การเขียนภาพเหมือนจริง แต่ผู้อ่านทั่วไปเห็นการตีความแล้วต้องเข้าใจว่าเป็นอะไรตรงกัน ในส่วนของผู้รับสาร คือ ผู้อ่านการตีความ ก็จะเข้าใจช่วยผู้เขียนโดยการพยายามทำความเข้าใจการตีความนั้นๆ ว่าหมายความว่าอย่างไรด้วย โดยไม่ยึดถือการตีความของตนแต่ฝ่ายเดียว ภาพที่ไม่ประณีต (โดยการลดทอน หรือโดยที่ฝีมือในการวาดยังด้อย) ภาพที่ไม่สมบูรณ์ (โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้เขียน) ก็อาจสื่อสารได้ โดยอาศัยท่าทีของการรับรู้แบบเอาใจช่วย (sympathetic perception) ของผู้อ่านหรือที่เรียกว่า ปรับเปลี่ยนความคิดให้ตรงกัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารแบบปรนัย ท่าทีเช่นนี้สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการส่งเสริมสุขภาวะทางปัญญาและทางสังคม (ศักดา วิมลจันทร์, 2548)

ความหมายและลักษณะของนิยายภาพ

นิยายภาพหรือการ์ตูนนิยายภาพ (graphic novel, trade comics) คือ การ์ตูนแบบตะวันตกประเภทหนึ่งซึ่งมีความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง (storyline) มักจัดพิมพ์ด้วยกระดาษที่ดี และอยู่ในรูปเล่มหนังสือ สามารถอ่านจบเรื่องได้ในเล่มเดียว แตกต่างจากกับการ์ตูนช่องหรือการ์ตูนซ้ำซ้ำสามสี่ช่องจบ (comic strip) ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ และการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตีพิมพ์เป็นเล่มในลักษณะสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง นิยายภาพถือเป็นวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งซึ่งมีหลายประเภท (genre) เช่นเดียวกับวรรณกรรมรูปแบบอื่นๆ แต่คนมักมองเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง จึงอาจสับสนกับการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ - Manga) ได้ง่าย (Lee, 2004) (Heaney, 2007 ; Kan, 2003 ; Lavin, 1998)

มังงะและนิยายภาพต่างก็เป็นการ์ตูนจึงมีลักษณะร่วมคือ องค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างของการ์ตูน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูด ส่วนความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ รูปเล่มแบบหนังสือและความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง (storyline) ความหมายของนิยายภาพในบทความนี้ คือ นิยายภาพแบบตะวันตก ซึ่งมีรากเหง้ามาจากการ์ตูนซ้ำซ้ำในหนังสือพิมพ์ โดยมีผู้นำการ์ตูนซ้ำซ้ำไปพิมพ์รวมเล่มเรียกว่า comic book ก่อน ต่อมาจึงมีการนำเนื้อหาอย่างอื่นที่ไม่ใช่เรื่องซ้ำซ้ำมาพิมพ์บ้างแล้วได้รับความนิยม ทำให้ comic book หรือ trade comic กลายเป็นพื้นที่ใหม่ให้เกิดการ์ตูนแนวใหม่ที่พัฒนาวิธีการนำเสนอจนมีแบบฉบับเป็นของตัวเอง ในสหรัฐอเมริกา นิยายภาพในยุคแรกๆ จะเป็นเรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่ แต่ต่อมาพัฒนาเพิ่มประเภทขึ้นจนสามารถแยกจากการ์ตูนได้อย่างชัดเจน

การใช้คำว่า graphic novel เป็นความพยายามที่จะยกระดับและแบ่งแยกการ์ตูนในรูปแบบนิยายภาพให้เป็นสื่อของวัยรุ่นและผู้ใหญ่มากขึ้น และเนื้อหาไม่ใช่เรื่องสนุกตื่นเต้นเร้าใจแบบเด็กๆ แต่เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีความลึกซึ้งในระดับเดียวกับวรรณกรรม (Eisner, 1985) ดังจะเห็นตัวอย่างจากการที่เว็บไซต์ของ DC Comics ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์การ์ตูนหนึ่งในสองแห่งที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกา (อีกสำนักพิมพ์คือ Marvel) นำเสนอนิยายภาพเล่มสำคัญที่ควรอ่าน 30 ชื่อเรื่อง โดยเรื่องแรกคือ Watchmen ได้รับการคัดเลือกจากนิตยสารไทม์

ให้เป็นหนึ่งใน 100 รายชื่อนวนิยายภาษาอังกฤษยอดเยี่ยม (คัดเลือกจากหนังสือที่ตีพิมพ์จากปี ค.ศ.1932 ถึงปัจจุบัน) จะเห็นได้ว่า นิยายสารทม์จัดว่า Watchmen เป็นวรรณกรรมประเภทนวนิยาย และมีคุณค่าไม่แตกต่างจากวรรณกรรมที่นำเสนอในรูปแบบการประพันธ์ด้วยตัวอักษร ดังรายละเอียดในเว็บไซต์ของ DC Comics (<http://www.dccomics.com/sites/essential30/>)

ในประเทศไทยงานในระดับนี้ยังมีน้อยจนคำว่า graphic novel ไม่เป็นที่รู้จักเท่ากับคำว่า comics (ศักดา วัฒนจินทร์, 2550) แต่ในต่างประเทศเริ่มมีใช้กันทั่วไป ดังตัวอย่างคู่มือต่างๆ ซึ่งจัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Neal-Schuman เช่น Developing and Promoting Graphic Novel Collections (Miller, 2005) The Librarian's Guide to Graphic Novels for Children and Tweens (Serchay, 2008) และ The Librarian's Guide to Graphic Novels for Adults (Serchay, 2009)

อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยยังสามารถเห็นความก้าวหน้าในศาสตร์แห่งวรรณกรรมที่พัฒนาทัดเทียมต่างประเทศได้แห่งหนึ่ง จากวิวัฒนาการของการประกวดหนังสือประเภทการ์ตูน ในการประกวดหนังสือดีเด่นซึ่งได้จัดต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 โดยได้เริ่มแบ่งหนังสือการ์ตูนออกจากหนังสือประเภทอื่นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2529 โดยใช้คำว่า “การ์ตูนและนิยายภาพสำหรับเด็ก” ต่อมาในปี พ.ศ. 2534 เปลี่ยนมาใช้คำว่า “การ์ตูน” ต่อมาอีก 10 ปี คือในปี พ.ศ. 2545 จึงเปลี่ยนมาใช้คำว่า “การ์ตูนและนิยายภาพ” พัฒนาการนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของการ์ตูนและนิยายภาพได้ว่าเป็นวรรณกรรมกลุ่มเดียวกัน แต่มีใช้สิ่งเดียวกัน และเคยเป็นสื่อสำหรับเด็กในอดีต แต่ในปัจจุบันไม่จำกัดเฉพาะเด็กอีกต่อไป

ความแตกต่างระหว่างนิยายภาพกับการ์ตูน

นิยายภาพมีลักษณะเฉพาะหลายประการซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไป (ศักดา วัฒนจินทร์, 2550 ; Abel, 2002 ; Snowball, 2007) ดังนี้

1. นิยายภาพเป็นการเล่าเรื่องขนาดยาวหลายหน้า มักอยู่ในรูปเล่มหนังสือ หนังสือในทีนี้ ส่วนใหญ่จัดพิมพ์โดยใช้กระดาษปอนด์ มิใช่กระดาษปรู๊ฟ

ดั่งการ์ตูนทั่วไป ดั่งตัวอย่างรูปเล่มของ Maus และ Persepolis และ อุดมสุข ซึ่งจัดพิมพ์โดย สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก อย่างต่อเนื่องมาจนปัจจุบันถึง 4 เล่ม (จัดพิมพ์โดยเนื้อหาไม่จำเป็นต้องอ่านต่อเนื่องกัน และไม่มีกำหนดออกแน่นอน) ดังนั้น ความแตกต่างในแง่ของการเล่าเรื่องระหว่างนิยายภาพกับการ์ตูนอยู่ที่ว่า ถ้าเล่าเรื่องจบในตอนจะเป็นนิยายภาพ แต่ถ้าเป็นชุดต่อกันรายสัปดาห์หรือรายเดือนจะจัดเป็น การ์ตูน (comic)



ภาพประกอบ 2 Maus (Spiegelman, 1992) Persepolis (Satrapi, 2007)

และ อุดมสุข (อธิวิรุจน์ สุริยมัตย์, 2551)

2. นิยายภาพไม่จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องซ้ำกัน แม้ว่าจะมีคำว่า นิยาย หรือนวนิยาย (novel) แต่นิยายภาพ อาจเป็นได้ทั้งนวนิยาย เรื่องสั้น หรือสารคดี โดยนิยายภาพจะมีความเป็นละคร (drama) มากกว่าการ์ตูน การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและมีเนื้อหาที่เน้นความสนุกสนาน นิยายภาพอาจมีมุข (gag) ที่สนุกหรือตลกสอดแทรกบ้าง แต่ต้องมีแก่นเรื่องหรือเนื้อหาสาระที่ต้องการนำเสนอที่ชัดเจน เช่น อุดมสุข เล่ม 1 ตอน ลาที่...บางกอก สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตที่เร่ร่อนและแข่งขันเพื่อวัตถุในกรุงเทพมหานคร และการเลิกลูกกลับไปเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่บ้านเกิด ส่วน อุดมสุข เล่ม 2 ตอน ศาลาคนสุข นั้นสื่อถึงสถานการณ์วิกฤติในสังคมหลายด้าน เช่น สิ่งแวดล้อม ความเปลี่ยนแปลงของชุมชนชนบท ทัศนคติบริโภคนิยม และการล่มสลายของวิถีการค้าในท้องถิ่น อันเนื่องมาจากกระแสทุนนิยมในรูปของกิจการของบริษัทข้ามชาติ เป็นต้น (ชมนาด บุญอารีย์, 2551)

นิยายภาพบางเรื่องดัดแปลงจากวรรณกรรม เช่นนวนิยายขายดีเรื่อง Buddha ของ Deepak Chopra (Deepak Chopra Launches Graphic Novel on the Life of "Buddha", 2010) นิยายภาพจำนวนมากเป็นสารคดี คือ เขียนจากเรื่องจริง เช่น Maus และ Persepolis นั้นต่างก็เขียนจากเรื่องจริงของผู้คนในประเทศที่เกิดความไม่สงบทางการเมือง บางเรื่องเป็นประวัติบุคคล เช่น Malcolm X: A Graphic Biography (Helfer & DuBurke, 2007) หรือเหตุการณ์ภัยพิบัติที่เกิดขึ้นจริง เช่นเรื่อง A.D.: New Orleans After the Deluge (Neufeld, 2009)



ภาพประกอบ 3 Buddha (Chopra, 2010), Malcolm X: A Graphic Biography (Helfer & DuBurke, 2007) และ A.D.: New Orleans After the Deluge (Neufeld, 2009)

3. ตัวภาพในนิยายภาพวาดออกมาโดยคำนึงถึงความสมจริงมากกว่าการ์ตูน และใช้ภาษาภาพมากกว่าภาษาถ้อยคำ (คำพูดและคำอธิบาย)
4. นิยายภาพแต่ละหน้า อาจมีภาพหลายช่อง หลายขนาด จัดวางอย่างพลิกแพลงได้ แต่ไม่ทำให้การอ่านตามลำดับสับสน
5. การเดินเรื่องในนิยายภาพจะเน้นบรรยายสถานการณ์หรือความคิดของตัวละครด้วยตัวอักษรผ่านช่องสี่เหลี่ยม บน-ล่าง ของภาพนั้นๆ ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูน การ์ตูนมักมีแต่บอลลูนแสดงคำพูด (word balloon) และบอลลูนแสดงความคิดของตัวละคร (thought balloon) บ้าง ดังการเปรียบเทียบในภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 Persepolis (Satrapi, 2007) และการ์ตูนธรรมชาติหลวงพี่เลี้ยง
วัดมะนาวหวาน ตอน ภูน้ำรัก (ที่มา: <http://www.budpage.com>)

6. ภาพโน้มน้าวภาพ มักมีการแสดงท่าทาง (action) หรือมุมมองที่น่าสนใจมากกว่าให้ตัวละครพูดโต้ตอบกันไปมา ดังตัวอย่างในภาพประกอบ 4

7. นิยายภาพมีการลำดับเรื่อง และการตัดต่อเช่นเดียวกับภาพยนตร์ จึงมีการนำนิยายภาพไปทำเป็นภาพยนตร์ได้ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี เช่นเรื่อง Persepolis และ Watchmen หรือนำภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงไปทำเป็น นิยายภาพ เช่นเรื่อง ต้มยำกุ้ง สุริยภัย และ Twilight ทั้งสามภาค (New Moon, Eclipse, Breaking Dawn)

การ์ตูนและนิยายภาพในห้องสมุด

การที่การ์ตูนทุกประเภทถูกมองในทางลบว่าเป็นสื่อที่มอมเมาเยาวชน มีเนื้อหาสาระที่ไม่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะความรุนแรงและการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้ทัศนคติของคนชั้นกลางผู้มีการศึกษาต่อสื่อเหล่านั้นเป็นไปในทางลบ โดยเฉพาะบรรณารักษ์ผู้ทำหน้าที่เสมือนผู้คัดกรองสาร (gatekeeper) และควบคุมการเสพสื่อที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน ในประเทศสหรัฐอเมริกา

คนเหล่านี้เห็นว่าต้องป้องกันมิให้สื่ออันตรายเหล่านี้เข้ามาอยู่ในห้องสมุด กระแสต่อต้านการ์ตูนในอเมริกาเข้มข้นมากในช่วงทศวรรษที่ 1940 - 1950 ซึ่งเป็นช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่สอง หรือหลังจากยุคทองของการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ ในเวลานั้นเนื้อหาของการ์ตูนส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปเป็นเรื่องฆาตกรรมและเรื่องสยองขวัญ (crime & horror) เรื่องเหล่านี้มีความรุนแรงและฉากที่สมจริงซึ่งแตกต่างโลกในจินตนาการของการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ ความสมจริงนี้บวกับการเขียนบทความและหนังสือต่อต้านของ Dr.Frederic Wertham ผู้เป็นจิตแพทย์และแนวร่วมอีกจำนวนหนึ่ง ทำให้การต่อต้านมีความรุนแรงมาก และส่งผลให้วงการการ์ตูนของอเมริกาซบเซาไปจนกระทั่งถึงปี ค.ศ.1965 จึงเริ่มเป็นช่วงรุ่งโรจน์ของการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่อีกครั้งหนึ่ง หรือเรียกว่า ยุคเงินของการ์ตูน (Silver Age of Comics) (Ellis & Highsmith, 2000)

Ellis และ Highsmith (2000) ได้ศึกษาทัศนคติของวงการบรรณารักษศาสตร์ต่อการ์ตูน โดยสำรวจจากการสืบค้นบทความและบทวิจารณ์หนังสือในฐานข้อมูล Library Literature ของบริษัท HW Wilson รวมทั้งใช้ตัวเล่มดรรชนีวารสารฉบับพิมพ์เพื่อให้ครอบคลุมช่วงปีที่สำรวจ คือ ค.ศ. 1940-2000 ผลการศึกษาพบว่าในช่วงทศวรรษที่ 40 – 60 ซึ่งเป็นยุคเงินของการ์ตูนมีบทความเกี่ยวกับการ์ตูนจำนวนน้อยมากที่แสดงทัศนคติเชิงบวก ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 70 จึงเริ่มมีบทความในเชิงบวกเกี่ยวกับการ์ตูน จวบจนในช่วงทศวรรษที่ 80 จึงเริ่มมีบทความที่กล่าวถึงประโยชน์ในการใช้การ์ตูนกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใช้ห้องสมุด ในขณะที่เดียวกันก็มีบทความที่ต่อต้านการจัดหาการ์ตูนเข้าห้องสมุดอย่างรุนแรง ในยุคนั้นบทบาทของบรรณารักษ์เกี่ยวกับการจัดหาการ์ตูนเริ่มชัดเจนขึ้น เริ่มจากการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนยอดนิยมของ Emily Alward ซึ่งเป็นคนแรกที่กล่าวถึงการจัดหาการ์ตูนมาให้บริการในห้องสมุดมหาวิทยาลัยในฐานะสื่อสำคัญที่แสดงแนวโน้มของสังคม (archetype and social trend) ของศตวรรษที่ 20 และการควบคุมทางบรรณานุกรมสำหรับหนังสือการ์ตูน

การจัดพิมพ์หนังสือ Cartoon and Comics in the Classroom : A Reference Guide for Teacher and Librarians โดยบริษัท Library Unlimited ในปี ค.ศ.1983 และบทความของ Randell W. Scott บรรณารักษ์ผู้ทำรายการ

บรรณานุกรมหนังสือการ์ตูนใน Comic Art Collection ของ Michigan State University ซึ่งเขียนในปีถัดมาได้นำเสนอแนวคิดในการพัฒนาวิธีการจัดการหนังสือการ์ตูนในห้องสมุด ทั้งนโยบาย เกณฑ์การคัดเลือก การจัดเก็บในห้องสมุดเพื่อการวิจัย และการทำรายการบรรณานุกรม จุดผกผันที่สำคัญของการยอมรับการ์ตูนคือ ในปี ค.ศ. 1985 เมื่อ วารสาร Publisher Weekly เริ่มมีบทความเกี่ยวกับการ์ตูนเผยแพร่ และต่อมาวารสารที่ได้รับการยอมรับในวงการบรรณารักษศาสตร์ ก็ตีพิมพ์บทความและรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการตุ้่นจำนวนมาก ได้แก่ วารสาร Library Journal, Voice of Youth Advocates และ ท้ายสุด Booklist ซึ่งได้ อุทิศคอลัมน์หนึ่งในวารสารให้แก่การวิจารณ์การ์ตูนและนิยายภาพในปี 1989 ในปี 1987 เริ่มมีบทความเกี่ยวกับนิยายภาพ ซึ่งในยุโรปยังไม่เป็นที่ยอมรับว่ามีคุณค่าในทางวรรณกรรม มีการเรียกร้องให้ตัดสินคุณค่าของนิยายภาพ เช่นเดียวกับที่ตัดสินหนังสือนวนิยายเล่มหนึ่ง โดยไม่คำนึงถึงรูปแบบว่าเป็นหรือไม่เป็นการตุ้่น

นอกจากนี้ Ellis และ Highsmith (2000) ยังพบว่า ในช่วงเวลาดังกล่าว ยังมีผู้จัดพิมพ์การ์ตูนเพิ่มขึ้นและดึงดูดให้ผู้แต่งที่มีฝีมือมาทำงานด้านนี้เพิ่มขึ้น ประกอบกับการได้รับรางวัล ของ Maus จึงเกิดเป็นความสำเร็จของวงการการ์ตูนของอเมริกา ดังนั้นช่วงต้นของทศวรรษที่ 1990 จึงเป็นช่วงที่ตลาดการ์ตูนเจริญถึงขีดสุด ส่งผลให้มีการตีพิมพ์บทความเกี่ยวกับการตุ้่นประเภทต่างๆ ในวารสารด้านบรรณารักษศาสตร์โดยเฉพาะการ์ตูนประเภทนิยายภาพในห้องสมุด วารสาร Choice และ Library Journal ให้ความสนใจในการวิจารณ์หนังสือเกี่ยวกับการ์ตูนรวมทั้งหนังสือเล่มสำคัญคือ Comics Librarianship : A Handbook ซึ่งได้รับการวิจารณ์ในแง่บวกทั้งจาก The Journal of Academic Librarianship, Wilson Bulletin และ Booklist มีการพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับการ์ตูนเผยแพร่หลายชื่อเรื่องในช่วงนี้ และส่วนใหญ่ได้รับการวิจารณ์ในแง่บวก บทความในช่วงนี้จะมีการแบ่งนิยายภาพออกจากการ์ตูนโดยมีการเสนอแนะให้ใช้คำว่า trade comic แทน graphic novel และให้จัดหามาให้บริการในห้องสมุดประชาชนเนื่องจากดึงดูดผู้อ่านทั้งเด็กและวัยรุ่น และดึงดูดทั้งผู้ที่อ่านซ้ำและผู้ที่เป็่นนักอ่านอยู่แล้ว

งานวิจัยที่น่าสนใจมากในช่วงนี้คือ Is Comic Book Reading Harmful? : Comic Book Reading, School Achievement and Pleasure Reading among

Sventh Graders (Ujiie & Krashen, 1996) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กที่อ่านการ์ตูนไม่ได้มีผลการเรียนที่แย่กว่าเด็กที่ไม่อ่าน บางครั้งยังเรียนดีกว่าด้วย การอ่านการ์ตูนไม่ได้สร้างผลร้ายและไม่ได้แทนที่การอ่านหนังสือที่จริงจังอื่นๆ การศึกษาของ Ellis และ Highsmith ซึ่งสิ้นสุดในปี 2000 ได้แสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปของวงการบรรณารักษ์ต่อการ์ตูนและนิยายภาพ หลังปี 2000 การ์ตูนและนิยายภาพได้รับการยอมรับมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากคู่มือเกี่ยวกับนิยายภาพในห้องสมุดที่ได้กล่าวมาแล้ว และบทความซึ่งปรากฏในวารสารวิชาการหลากหลายชื่อตามรายการอ้างอิงที่ใช้ในบทความนี้

ปัจจุบันห้องสมุดโรงเรียนและห้องสมุดประชาชนในสหรัฐอเมริกา มีการจัดเก็บและให้บริการการ์ตูนและนิยายภาพในอย่างกว้างขวาง และมีห้องสมุดจำนวนหนึ่งที่จัดเก็บเพื่อตอบสนองการวิจัยด้านการ์ตูนโดยเฉพาะ ที่สำคัญมี 3 แห่ง (Serchey, 1998) ได้แก่

1. Library of Congress หอสมุดรัฐสภาอเมริกัน มีการ์ตูนกว่า 5,000 ชื่อเรื่อง จำนวนกว่า 100,000 เล่ม ให้บริการแก่นักวิจัย หอสมุดทำรายการการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเหมือนวารสาร ส่วนนิยายภาพทำรายการเป็นหนังสือเล่มหนึ่ง

2. Michigan State University คอลเลกชันศิลปะการ์ตูน (Comic Art Collection) เป็นส่วนหนึ่งของ Russel B. Nye Popular Culture Collection มีการ์ตูนอเมริกันกว่า 80,000 เล่ม และการ์ตูนของชาติอื่นๆ อีกกว่า 20,000 เล่ม ให้บริการแก่นักวิจัย และเนื่องจากบรรณารักษ์ของห้องสมุดคือ Scott เชี่ยวชาญการทำรายการและได้สร้างระบบการจัดหมู่การ์ตูนของตนเองขึ้น จึงมีรายการทางบรรณานุกรมที่จัดทำอย่างเป็นระบบและเข้าถึงได้จากทางออนไลน์ซึ่งเป็นเครื่องช่วยในการลงรายการของหอสมุดรัฐสภาอเมริกันด้วย

3. Ohio State University แม้จะมีจำนวนการ์ตูนเพียงประมาณ 10,000 เล่ม แต่ห้องสมุดนี้มีผลงานการ์ตูนต้นฉบับมากที่สุดในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะผลงานของ Will Eisner

การจัดเก็บการ์ตูนและนิยายภาพเพื่อการเรียนการสอนและการวิจัยในระดับอุดมศึกษาเป็นหัวข้อที่มีการกล่าวถึงมากในปัจจุบัน บทความของ O'English, Matthews, & Lindsay (2006) ได้กล่าวถึงการเติบโตอย่างรวดเร็วของ

นิตยสารภาพในห้องสมุดมหาวิทยาลัยทั้งในแง่ของการเป็นสื่อการสอนและการตอบสนองต่อพันธกิจด้านการอ่านเพื่อความจรรโลงใจของห้องสมุดระดับอุดมศึกษา ต่อมา Wagner (2010) ได้ศึกษาเกี่ยวกับจัดหาหนังสือประเภทนี้เพื่อให้บริการแก่นักวิจัยในห้องสมุดเพื่อการค้นคว้าวิจัยซึ่งพบว่า แม้จะมีการจัดหา นิตยสารภาพที่ได้รับรางวัลมาไว้ในห้องสมุด แต่ยังมีเป็นจำนวนไม่มากนัก ห้องสมุดเหล่านี้จึงควรทบทวนนโยบายการจัดหาเพื่อตอบสนองแก่การศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านนี้ซึ่งมีเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นความเห็นเดียวกับ Masuchikaa and Boldtb (2010) ซึ่งได้ศึกษาการตุณญี่ปุ่นแปลและนิตยสารภาพอเมริกันในห้องสมุดมหาวิทยาลัย 44 แห่ง พบว่า แม้จะยังพบหนังสือทั้งสองประเภทไม่มากนักในห้องสมุด แต่การตุณญี่ปุ่นแปลซึ่งมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมร่วมสมัยกำลังเพิ่มอิทธิพลในวัฒนธรรมวิชาการในอเมริกา เพราะมีประโยชน์ต่อการสนับสนุนการเรียนการสอนในหลายสาขาวิชา และสนับสนุนการค้นคว้าวิจัยชั้นสูงในศตวรรษที่ 21

ห้องสมุดไทยกับนิตยสารภาพ

จุลศักดิ์ อมรเวช (2544) หรือ จุก เบี้ยวสกุล กล่าวถึงยุคทองของการตุณไทย (ราวปี พ.ศ. 2500) ซึ่งมีการตุณนิตยสารภาพรุ่นเก่าที่มีคุณภาพหลากหลายในห้องตลาด ซึ่งได้ช่วยให้เด็กไทยรุ่นนั้นอ่านออกเขียนได้โดยไม่รู้ตัว ในช่วงเดียวกันนั้นนิตยสารการตุณสำหรับเด็กและครอบครัวเฟื่องฟูมาก นิตยสารที่สร้างอารมณ์ขันและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กเช่น ตี๊กตา หนูจำ เบบี้ และชัยพฤกษ์การตุณ ซึ่งเริ่มจัดพิมพ์ในช่วงปี พ.ศ. 2497 เคยได้รับการยอมรับให้เข้าไปอยู่ในโรงเรียน โดยเฉพาะชัยพฤกษ์การตุณซึ่งได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการให้นำไปอ่านในโรงเรียนได้นั้นมียอดพิมพ์และผู้อ่านจำนวนมาก ชัยพฤกษ์การตุณจัดทำโดยสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญนอกเหนือจากการสร้างอารมณ์ขัน ส่งเสริมให้เด็กรักธรรมชาติ และเสริมทักษะการวาดเขียนคือ มุ่งสร้างสรรค์ประสบการณ์ชีวิตและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ชัยพฤกษ์การตุณวางจำหน่ายยาวนานถึง 26 ปี การเริ่มเติบโตและความนิยมในการตุณญี่ปุ่นของเด็กไทยในช่วงปี พ.ศ. 2510-2520 กระตุ้นให้แวดวงวิชาการให้ความสนใจในสื่อการตุณโดยในปี พ.ศ. 2522 โดย กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก สมาคม

นักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2522) ได้จัดการอภิปรายเรื่อง หนังสือการ์ตูน ที่สมาคมหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย จากนั้นปีต่อมาทางกลุ่มฯ ได้ร่วมกับ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดการประชุมปฏิบัติการและแสดง นิทรรศการเรื่อง การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก ณ ศูนย์สารนิเทศของคณะครุศาสตร์ จากนั้นมีการประชุมในลักษณะเดียวกันอีกหลายครั้ง แต่ท่ามกลางวัฒนธรรม การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่ง “แข็ง” จนสร้างความนิยมไปทั่วโลก จุดอ่อนของการ์ตูนคือ ความรุนแรงและการแสดงออกทางเพศก็เป็นสิ่งที่นักวิชาการ รวมทั้งนักการ์ตูนเอง เกิดความกังวล จากนั้นจึงเกิดการประชุมระดับชาติครั้งที่สาม ในปี พ.ศ. 2536 โดยส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมไทย สถาบันวัฒนธรรมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ วัฒนธรรมแห่งชาติ (2536) ได้จัดสัมมนาระดมความคิด เรื่องแนวทางและ มาตรการในการแก้ไขปัญหาการ์ตูนที่มีพิษมีภัยต่อเยาวชน

ในประวัติการ์ตูนและนิยายภาพไทยและต่างประเทศ มีสื่อที่ไม่มีคุณภาพ ประปนอยู่เป็นจำนวนมาก เปรียบได้กับสื่ออินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน จึงต้องมีการสอน เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) และการรู้สารสนเทศ (information literacy) แต่การจะรู้เท่าทัน เพื่อดำรงชีวิตอยู่กับการ์ตูนได้อย่างสร้างสรรค์ไม่ใช่เรื่องง่าย และแม้ว่านิยายภาพจะเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่ง แต่การจำแนกค่อนข้างเป็น เรื่องยากที่บรรณารักษ์ทั่วไปจะมีความรู้ ประกอบกับทัศนคติของผู้ใหญ่และผู้ปกครองเกี่ยวกับการ์ตูนนั้นยากที่จะเปลี่ยนแปลง จึงเป็นเรื่องท้าทายมากสำหรับ บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน ทั้งในการกำหนดนโยบาย การจัดหา และการจัดการด้านบรรณานุกรมสำหรับการ์ตูนในห้องสมุด ดังนั้น ในปี ค.ศ. 2005 สมาคมห้องสมุดอเมริกัน ได้จัดพิมพ์หนังสือ Graphic Novels Now : Building, Managing, and Marketing a Dynamic Collection (Goldsmith, 2005) เพื่อให้แนวทางในการจัดหา จัดการ ส่งเสริมการใช้ และบริการนิยายภาพ ในห้องสมุด เช่นเดียวกับ Graphic Novels: Everything You Need to Know (Gravett, 2005) ซึ่งจัดพิมพ์ในปีเดียวกัน

เนื่องจากนิยายภาพเป็นเรื่องค่อนข้างใหม่ แม้ในประเทศที่เจริญแล้ว เช่น ออสเตรเลีย จากการ สัมภาษณ์บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนทั่วประเทศ ของ Snowball (2007) ซึ่งพบว่าร้อยละ 60 ไม่มีนโยบายเป็นลายลักษณ์อักษร

ในการจัดหานิยายภาพ แต่แท้จริงแล้วเมื่อสัมผัสภาษาก็มีเกณฑ์บางประการ เช่น มีความรุนแรงน้อย เป็นที่นิยมของผู้อ่าน ความเหมาะสมที่จะใช้ในห้องสมุด และความดึงดูดใจต่อผู้อ่านทั้งชายและหญิง เป็นต้น ทั้งนี้ห้องสมุดประชาชน ออสเตรเลียส่วนใหญ่ จำนวนถึงร้อยละ 75.97 มีการจัดหานิยายภาพให้บริการในห้องสมุด หากคิดจะจัดหานิยายภาพเข้าห้องสมุด บรรณารักษ์ควรมีการกำหนดนโยบายในการจัดหาทรัพยากรให้ชัดเจน โดยเฉพาะในกรณีของห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน นโยบายควรมีการปรับปรุงโดยผ่านกรรมการห้องสมุดเพื่อความสะดวกในการเลือกทรัพยากร เพราะการต้นและนิยายภาพเป็นทรัพยากรที่มีความเสี่ยงสูงที่เกิดปัญหา ในบางชุมชนอาจพบว่าเป็นเรื่องยากมากที่จะทำให้ผู้ปกครองเห็นด้วยกับการส่งเสริมการอ่านโดยใช้นิยายภาพ บรรณารักษ์จึงต้องประชาสัมพันธ์ หรือทำการตลาดควบคู่ไปกับการเลือกนิยายภาพที่มีคุณภาพ ทั้งที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดีเข้ามาให้บริการในห้องสมุด (Miller, 2005)

ในต่างประเทศการจัดหานิยายภาพไม่ใช่เรื่องยาก เนื่องจากในหลายประเทศมีการจัดทำรายชื่อดังตัวอย่างของสมาคมบริการสำหรับเด็กและวัยรุ่น (The Young Adult Library Services Association: YALSA) ในสมาคมห้องสมุดอเมริกัน ที่กล่าวถึงในตอนต้น สำหรับในประเทศไทยในปัจจุบัน นอกจากการประกวดหนังสือดีเด่นซึ่งได้เริ่มแบ่งหนังสือการ์ตูนออกจากหนังสือประเภทอื่นในปี พ.ศ. 2529 ยังไม่มีการจัดทำรายชื่อนี้ชื่อประเภทนี้ออกมาโดยเฉพาะ ดังนั้นการติดต่อสำนักพิมพ์ต่างๆ โดยตรงจะเป็นวิธีที่สะดวก โดยปัจจุบันมีสำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์นิยายภาพเป็นจำนวนมาก ในที่นี้ขอแนะนำสำนักพิมพ์ที่สำคัญ 3 กลุ่ม ดังนี้

1. **องค์กรด้านการการ์ตูน** องค์กรสำคัญ คือ สมาคมการ์ตูนไทย และสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก สมาคมการ์ตูนไทยเน้นการจัดกิจกรรม ส่วนสถาบันการ์ตูนไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการ์ตูนสู่วิชาชีพ ตลอดจนเผยแพร่การนำศิลปะการ์ตูนมาปรับใช้คมไทยอย่างสร้างสรรค์ จึงจัดพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับสื่อการ์ตูน และนิยายภาพซึ่งแต่งโดยคนไทย หนังสือของสถาบันการ์ตูนไทยได้รับรางวัลจากการประกวดบ่อยครั้ง แม้หนังสือส่วนใหญ่จะเป็นบันเทิงคดีแต่เขียนขึ้นโดยตระหนักถึงคุณภาพด้านเนื้อหาเป็นสำคัญ เช่น อุดมสุข เล่ม 2 นั้นมีเนื้อหาที่พึงประสงค์ของหนังสือภาพ/การ์ตูนของกรมวิชาการ (จินตนา ใบกาชฎี, 2534)

ถึง 7 ใน 8 เนื้อหา เช่น การส่งเสริมความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ การแสดงอุปนิสัย ใฝ่สัมฤทธิ์ การสอดแทรกคุณธรรมโดยวิธีการทางวรรณศิลป์ (ไม่สอนตรงๆ) การชี้ชวนให้ผู้อ่านมีเมตตา รักธรรมชาติ การแก้ปัญหาด้วยสันติวิธี การเน้นให้คิดชวนขบถ และการเน้นในความภูมิใจในความเป็นไทย เว็บไซต์ของสถาบันการ์ตูนไทยยังเป็นชุมชนของคนเขียนการ์ตูนที่เผยแพร่ผลงานของนักเขียนร่วมสมัย ซึ่งนำศึกษา

2. **สำนักพิมพ์ทั่วไป** สำนักพิมพ์ประเภทนี้เดิมจัดพิมพ์หนังสือหลายประเภทแต่ในช่วง 15 ปีที่ผ่านมาจัดพิมพ์สื่อการ์ตูนเพิ่มขึ้น โดยบางสำนักพิมพ์แตกสำนักพิมพ์ย่อยเพื่อจัดพิมพ์การ์ตูนโดยเฉพาะ เช่น อมรินทร์พริ้นติ้ง ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย มีสำนักพิมพ์ลูกหลายสำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์นิยายภาพ ได้แก่ แพรวเยาวชน อมรินทร์คอมิกส์ และแพรวเอนเตอร์เทน โดยจัดพิมพ์ทั้งเรื่องแปล นิยายภาพโดยนักเขียนชาวไทย และนิยายภาพที่ขยายกลุ่มผู้อ่านจากเด็กและเยาวชน เช่น นิยายภาพจากภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท ฉบับการ์ตูน (สี่สี) เป็นต้น

3. **สำนักพิมพ์การ์ตูนโดยเฉพาะ** ประกอบด้วยสำนักพิมพ์เอกชนต่างๆ ที่จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนทั่วไปจำหน่ายมาเป็นเวลานาน เช่น วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย นอกจากนั้นยังมีสำนักพิมพ์รุ่นกลางซึ่งพิมพ์ทั้งการ์ตูนทั่วไปและความรู้ เช่น เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ (Nation Edutainment : NED) บงกช คอมมิคเควส บุรพัฒน์ และยอดธิดา NED เป็นบริษัทในเครือเนชั่นซึ่งผลิตสื่อบันเทิงสำหรับเยาวชน ส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่นและนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ NED เรียกนิยายภาพไทยว่า “ฟ็อคเก็ตบู๊ตการ์ตูนไทย” ในปี พ.ศ. 2553 อภัยมณี SAGA ซึ่งเขียนโดย สุพจน์ อนุวัชกขร ได้มีการขอซื้อลิขสิทธิ์ไปพิมพ์จำหน่ายในประเทศฝรั่งเศส

4. **สำนักพิมพ์สำหรับเด็กและเยาวชน** สำนักพิมพ์สำหรับเด็กและเยาวชน เช่น นานมีบุ๊ค สกายบุ๊กส์ อีคิวพลัส จัดพิมพ์ทั้งนิยายภาพสารคดีและบันเทิงคดีเป็นจำนวนมาก ซึ่งแรกเริ่มแปลจากภาษาต่างประเทศต่อมาจึงพัฒนาเขียนโดยคนไทย สำนักพิมพ์อีคิวพลัส มีความโดดเด่นในการพิมพ์การ์ตูนความรู้ และได้สร้างสรรค์ในลักษณะนิยายภาพอิงประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย สำนักพิมพ์สำหรับวัยรุ่นคือ A BOOK ในเครือนิตยสาร A DAY ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น

ได้จัดพิมพ์นิยายภาพสำหรับวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังแสดงหาค่านิยมที่ควรยึดถือ และความหมายของชีวิต คือ hesheit (วิศุทธิ์ พรนิมิตร) ซึ่งผู้แต่งมีความสามารถจนกระทั่งได้ไปเขียนการ์ตูนจำหน่ายและเป็นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่นนอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานของรัฐและเอกชนไทยจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับนิยายภาพ เช่น สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติอัญเชิญพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นแกนในการเขียนนิยายภาพ “ตามรอยพ่อ” ฉบับการ์ตูน การประกวดหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ เรื่อง การกัฏเซาะชายฝั่ง โดยกรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง ร่วมกับธนาคารโลกและบริษัทสยามอินเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมแก่เยาวชน และโครงการประกวดการ์ตูนนิยายภาพ “รู้เก็บ รู้ใช้” ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ซึ่งจัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดแนวคิดเรื่องการออมผ่านวรรณกรรมรูปแบบหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ ซึ่งจะจัดพิมพ์เผยแพร่เพื่อส่งเสริมการออมและการวางแผนการเงินที่ดีแก่เยาวชน

สรุป

สื่อการ์ตูนโดยเฉพาะนิยายภาพที่มีคุณภาพ มีศักยภาพในการพัฒนาสมองและการอ่าน สามารถรับใช้สังคมในสังคมยุคที่วัฒนธรรมการดู (visual culture) ส่งผลต่อการอ่านอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่การที่เยาวชนในชาติจะเข้าถึงนิยายภาพที่มีคุณภาพได้ ต้องเกิดจากความร่วมมือของหลายฝ่าย โดยเฉพาะภาครัฐที่จะส่งเสริมงานวิจัยที่จะสร้างความรับรู้ของคนทั่วไปถึงประโยชน์ของการ์ตูน การส่งเสริมด้านงบประมาณและการให้ความรู้แก่บรรณารักษ์และนักสารสนเทศซึ่งเป็นผู้คัดกรองหนังสือเข้าห้องสมุด ในส่วนของภาคเอกชนหากมีแรงกระตุ้นด้านการซื้อจากภาครัฐจะส่งผลต่อการพัฒนาของการ์ตูนไทยที่มีคุณภาพสำหรับเยาวชน เพราะนักเขียนการ์ตูนไทยนั้นอยู่ในช่วงพัฒนาฝีมือเพื่อตอบรับกับการฟื้นตัวของความนิยมการ์ตูนในเชิงวิชาการในปัจจุบัน ทั้งนี้ ภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในการพัฒนานุเคราะห์เหล่านี้เพื่อให้เขียนการ์ตูนที่มีคุณภาพประเภทต่างๆ เพื่อดึงดูดใจให้เด็กอ่าน จนสามารถสร้างแรงบันดาลใจจินตนาการในการอ่าน และนิสัยรักการอ่านที่ยั่งยืนในเยาวชนไทยได้อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

- การประชุมปฏิบัติการเรื่อง การกระตุ้นเพื่อพัฒนาเด็ก 31 กรกฎาคม-2 สิงหาคม 2523 ณ ศูนย์สารนิเทศ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดโดยกลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก ร่วมกับคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2523). กรุงเทพฯ : กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- การสัมมนาระดมความคิด เรื่อง แนวทางและมาตรการในการแก้ไขปัญหา การดูหนังที่มีพิษมีภัยต่อเยาวชน วันพฤหัสบดีที่ 23 กันยายน 2536 ณ ห้องประชุม 14 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งชาติ ส่วนส่งเสริมวัฒนธรรมไทย สถาบันวัฒนธรรมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กรุงเทพฯ. (2536). กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.
- หนังสือการ์ตูน : การอภิปราย ที่สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย วันที่ 1 ธันวาคม 2522 จัดโดย กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. (2522). กรุงเทพฯ : สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- จินตนา ไบกาซูยี. (2534). หนังสือการ์ตูน : ประโยชน์ในการเรียนการสอน. ใน การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (หน้า 57-80). กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- ชมนาด บุญอารีย์. (2551). บทวิจารณ์วรรณกรรม “อุดมสุข”. วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 25(1), 186-191.
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. (2553). การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก.
- นับทอง ทองใบ. (2550). จิกชนบแอนิเมชั่น : เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2548). ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน. ใน การ์ตูน : โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ. (หน้า 147-163). กรุงเทพฯ : สำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- วรัชญ์ ครุจิต และนับทอง ทองใบ. (2552). การ์ตูนความรู้ไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา. กรุงเทพฯ : สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2548). การตูนกับสุขภาพทางปัญญา. ใน **การตูน : โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ** (หน้า 164-486). กรุงเทพฯ : สำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2549). **เจาะใจการตูน**. กรุงเทพฯ : สถาบันการตูนไทย มูลนิธิเด็ก.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2550). **ลักษณะของการตูนนิยายภาพ (comics)** ค้นข้อมูล 22 สิงหาคม 2553 จาก http://wanna-kam.set.or.th/rookeb_rooshai/webboard/showdetail.php?catID=1&q_id=558

ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์. (2540). บทที่ 5 การตูน (Cartoon) ศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ. ใน **ถวิล มั่นสนั่นอม (บรรณาธิการ), การเขียนหนังสือและจัดทำสื่อหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน** (หน้า 76-99). (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี่.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2552). **การสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร 2551**. กรุงเทพฯ : สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2551). **ทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.

อิทธิวิฐก์ สุริยมาตย์. (2551). **อุดมสุข**. กรุงเทพฯ : สถาบันการตูนไทย มูลนิธิเด็ก.

Abel, J. (2002). **What is a graphic novel?** Retrieved July 5, 2006, from http://jessicaabel.com/learning_comics/index.php?s=what_is_a_gn

Andrew, H. & Randy, D. (2007). **Malcolm X: A Graphic Biography**. Macmillan: Hill and Wang.

Arbuthnot, M.H. (1957). **Children and books**. (Revised edition). Chicago: Scott, Foresman.

Caine, G. & Caine, R. N. (2006). Meaningful learning and the executive functions of the brain. **New Directions for Adult & Continuing Education**. (110), 53-61.

Crawford, P. (2004). A Novel approach : Using graphic novel to attract reluctant readers and promote literacy. **Library Media Connection**. 22(5), 3.

- Deepak Chopra Launches Graphic Novel on the Life of “Buddha” (2010). Retrieved January 11, 2011 from [http://www.businesswire.com/news/home/20101205005053 /en/Deepak-Chopra-Launches-Graphic-Novel%C2%A0on-Life-%E2%80%9CBuddha%E2%80%9D](http://www.businesswire.com/news/home/20101205005053/en/Deepak-Chopra-Launches-Graphic-Novel%C2%A0on-Life-%E2%80%9CBuddha%E2%80%9D)
- Downey, E. M. (2009). Graphic Novels in Curriculum and Instruction Collections. **Reference & User Services Quarterly**, 49(2), 181-188.
- Eisner, W. (1985). **Comics and Sequential Art**. Tamarac: Poorhouse Press.
- Ellis, A. & Highsmith, D. (2000). About face: Comic books in library literature. **Serials Review**, 26(2), 21-44.
- Goldsmith, F. (2005). **Graphic novels now : building, managing, and marketing a dynamic collection**. Chicago : American Library Association
- Gravett, P. (2005). **Graphic novels: Stories to change your life**, London: Aurum Press.
- Heaney, M. J. (2007). Graphic novels: a sure bet for your library. **Collection Building** 26(3), 72-76.
- Josh, N. (2009). **A.D.: New Orleans After the Deluge**. France: Pantheon Hardcover.
- Kan, K. L. (2003). Getting graphic at the school library. **Library Media Connection**, 21(7), 14-19.
- Lavin, M. R. (1998). Comic books and graphic novels for libraries: What to buy. **Serials Review**. 24(2), 31-43.
- Bucher, K. T., & Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. **Clearing House**, 78 (2), 67- 72.
- Masuchikaa, G. and Boldtb, G. (2010). Japanese Manga in Translation and American Graphic Novels: A Preliminary Examination of the Collections in 44 Academic Libraries. **The Journal of Academic Librarianship**, 36(6), 511-517.
- Miller, S. (2005). **Developing and Promoting Graphic Novel Collections**. New York: Neal-Schuman.

- National Endowment for the Arts. (2004). **Literary Reading in Dramatic Decline, According to National Endowment for the Arts Survey: Fewer Than Half of American Adults Now Read Literature.** Retrieved November 11, 2010, from <http://www.nea.gov/news/news04/readingatrisk.html>.
- Ornstein, R. & Sobel, D. (1989). **Healthy Pleasures.** Cambridge: Perseus Books.
- Serchay, D.S. (2008). **The Librarian's Guide to Graphic Novels for Children and Tweens.** New York, NY : Neal-Schuman.
- Serchay, D.S. (1998). Comic research libraries. **Serials Review**, 24(1), 37-48.
- Snowball, C. (2007). Researching graphic novels and their teenage readers. **LIBRES**. 17(1), 1-20.
- Spiegelman, A. (1986). **Maus: A survivor's tale.** New York: Pantheon Books.
- Spink, John. (1989). **Children as readers: A study.** London: Clive Bingley,
- Strommen, L. T. and Mates, B. F. (2004). Learning to Love Reading: Interviews with Older Children and Teens. **Journal of Adolescent and Adult Literacy**. (3), 188-199.
- The Young Adult Library Services Association. (2010). **2010 Great Graphic Novels for Teens.** Retrieved November 11, 2010, from <http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/yalsa/booklistsawards/greatgraphicnovel-sforteens/ggnt10.cfm>
- Wagner, C. (2010). Graphic novel collections in academic ARL libraries. **Collage & Research Libraries**. 71(1), 42-48.
- Weiner, S. (2003). **Faster than a speeding bullet: The rise of the graphic novel.** New York: Nantier Beall Minoustchine.
- Wolfreys, J. (2006). **Modern North American Criticism and Theory: A Critical Guide Book.** Edinburgh: Edinburgh University Press.