

การ์ตูนความรู้ไทย
: ความเป็นมา สถานการณ์ และ แนวทางการพัฒนา
Thai Knowledge Cartoon: History, Current Situation,
and Approaches for Development

โดย

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ร่วมกับ

สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก

คณะผู้วิจัย

ดร.วรัชญ์ ครุจิต

นับทอง ทองใบ

พฤษภาคม 2552



การปฏิวัติความรู้ไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และ แนวทางการพัฒนา

โดย

ดร.วรัญญู คุรุจิต

นับทอง ทองใบ

บทคัดย่อ

หากจะมองย้อนกลับไปถึงที่มาของการปฏิวัติความรู้ไทย อาจนับย้อนกลับไปถึงตั้งแต่ต้นตอของ “ชัยพฤกษ์ การปฏิวัติ” ที่ก่อตั้งโดย รงค์ ประภาสะโนบล ในปี พ.ศ. 2513 ไฉไลเรียงมาจนถึง “คำแพง เด็กอีสาน” ของเตรียม ชา ชุมพร ที่เป็นการปฏิวัติความรู้ในรูปแบบเล่มครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2524 ก่อนที่การปฏิวัติความรู้จากประเทศญี่ปุ่นจะเริ่มเข้ามาตีตลาดในประเทศไทย พร้อมกับอิทธิพลของการปฏิวัตินั้นของญี่ปุ่น ที่ทำให้การปฏิวัติไทยซบเซาไปพักใหญ่อีกเกือบ 20 ปี จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2547 จึงได้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของยุคแห่งการกำเนิดใหม่ (renaissance) ของวงการการปฏิวัติความรู้ไทย นั่นคือการเริ่มจัดพิมพ์การปฏิวัติความรู้เล่มแรกของสำนักพิมพ์การปฏิวัติความรู้ของไทยที่เพิ่งเกิดใหม่ในขณะนั้น คือ “รามเกียรติ์ (ฉบับการปฏิวัติ)” ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ในเดือน มีนาคม “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของสำนักพิมพ์อีคิวพลัส ในเดือน ตุลาคม และ “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ของสถาบันการปฏิวัติไทย มูลนิธิเด็ก ในเดือนตุลาคม จนในปี พ.ศ. 2549 ได้เกิดกระแสความนิยมการปฏิวัติความรู้จากเกาหลี ทำให้สำนักพิมพ์การปฏิวัติความรู้ไทยต้องปรับตัวกันอีกครั้ง กับคู่แข่งที่เพิ่มขึ้น ในสภาพเศรษฐกิจที่ผู้บริโภคซื้อสินค้ายากขึ้น

ผลการสัมภาษณ์เยาวชนผู้อ่านและผู้ปกครอง ชี้ให้เห็นว่าทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าคู่แข่งหลักของการ์ตูนความรู้ไทย อาจไม่ใช่การ์ตูนความรู้จากเกาหลี ญี่ปุ่น หรือประเทศอื่นๆ เนื่องจากผลวิจัยชี้ว่าการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ มีกลุ่มเป้าหมายที่ต่างจากการ์ตูนความรู้ของไทย คือกลุ่มเด็กเล็ก ส่วนกลุ่มเด็กโต ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น การ์ตูนความรู้ไทยยังมีความได้เปรียบการ์ตูนความรู้ต่างประเทศอยู่นอกจากนั้น การ์ตูนความรู้ต่างประเทศ ก็ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความรับรู้ของคนทั่วไป โดยเฉพาะผู้ปกครองถึงประโยชน์ของการ์ตูน และยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักการ์ตูนไทยผลิตผลงานให้ดีขึ้น และพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นเรื่อยๆ

ดังนั้นคู่แข่งหลักของการ์ตูนความรู้ไทยในมุมมองของผู้วิจัยก็คือ การแข่งกับขีดความสามารถของตัวเอง ผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ไทยเอง ไม่ว่าจะเป็นตัวนักเขียนการ์ตูนความรู้ที่ต้องพัฒนาความสามารถตนเอง และผู้บริหารสำนักพิมพ์เอง ที่ต้องพยายามบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ในทางที่จะยกระดับคุณภาพของผลิตผลให้ตรงใจผู้อ่านมากขึ้น โดยจะได้จากการวิเคราะห์และรู้จักผู้อ่านอย่างถ่องแท้ถึงลักษณะการใช้ชีวิต ความสนใจ ความชอบ ความเชื่อ ภาษาที่ใช้ เนื่องจากผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้อ่านแต่ละวัยมีความต้องการและจุดประสงค์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน ซึ่งภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในหลายกรณี เช่น เรื่องค่าตอบแทน หรือเรื่องการสร้างค่านิยม การพัฒนาบุคลากรเหล่านี้อย่างจริงจังเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ซึ่งจะทำให้ “การ์ตูนความรู้” เป็นสื่อในการพัฒนาบุคลากรของประเทศชาติได้อย่างแท้จริง

Thai Knowledge Cartoon: History, Current Situation, and Approaches for Development

By

Warat Karuchit

Nubthong Thongbai

Abstract

To see the origin of Thai knowledge cartoon, one might have to look back at *Chaiyapruerk Cartoon*, Thailand's first knowledge cartoon magazine which was created by Rong Prapasanobol and first published in 1970 and had continued success for many years. Another milestone was *Kampang Dek E-San* (Kampang, the Northeastern Boy) by Triam Chachumporn in 1981, which may be considered as the first Thai knowledge cartoon pocketbook. In the late 1980s, Japanese comics emerged as the dominant type of cartoon, causing Thai cartooning to be in doldrums for almost twenty years. Finally, a breakthrough for Thai knowledge cartoon came in 2003, with the publishing of the first Thai knowledge cartoon book from three major publishers: *Ramayana* by Skybooks in March; *King Naresuan the Great* by E.Q. Plus in October; and *October 14th – Democracy Day : The Story of October 14th 1973 for Youths* by Cartoonthai Institute, Foundation For Children. These events marked the beginning of the “renaissance” era of Thai knowledge cartoon. However, in 2006, knowledge cartoons from Korea were introduced to Thai readers and quickly became hugely

popular among young readers, causing Thai knowledge cartoon publishers to adapt their directions again, especially in the current sluggish economy.

The results of the interviews of students and parents has led to the conclusion that the main competitor of Thai knowledge cartoon might not be knowledge cartoons from Korea or Japan or any other countries, because the results indicate that foreign and Thai knowledge cartoons appeal to different target readers. The results clearly show that knowledge cartoons from Korea are more appealing than Thai knowledge cartoons to young readers – those who are in primary schools. On the other hand, Thai knowledge cartoons seem to be more appealing to high school students than foreign knowledge cartoons. Moreover, foreign knowledge cartoons could also help create positive perception of knowledge cartoon in the eyes of parents and the general public. Several Thai cartoonists interviewed also said that foreign knowledge cartoons have given them inspirations to improve their works and their cartooning skills.

Therefore, the main competitor of Thai knowledge cartoon seems to be the ability of the producers, both cartoonists and publishers, to continually better themselves on their roles. Thai cartoonists must be committed to improve their crafts, and the publishers must find the way to manage their resources in the most effective way to produce the knowledge cartoons that are more appealing to their target readers. An important approach is to understand their readers thoroughly by carefully studying their lifestyles, interests and beliefs, because the results clearly indicate that readers of different age groups differ in terms of needs and purposes in reading knowledge

cartoons. Governmental organizations could play a significant role in many ways, such as improving the compensation, creating better attitude toward cartoon, and developing skills for knowledge cartoonists. Only by seriously paying attention to knowledge cartoons the same way Japan and Korea do, Thai knowledge cartoon could truly become a medium to help develop Thai people and serve its true purpose.



บทสรุปผู้บริหาร

Executive Summary

ที่มาและเหตุผล

เป็นที่แน่ชัดว่า การอ่านหนังสือ เป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาความรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้ที่จะเติบโตขึ้นมาเป็นอนาคตของชาติ ซึ่งผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2551 ได้แสดงให้เห็นว่า ประเภทของหนังสือที่กลุ่มเด็กและเยาวชนอ่านนอกเวลาเรียนมากที่สุด นอกเหนือจากหนังสือตำราเรียนตามหลักสูตร คือหนังสือประเภท “นวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นต่างๆ” จึงเห็นได้ว่า แนวทางหนึ่งที่จะสามารถกระตุ้นการอ่านและปลูกฝังนิสัยการรักการอ่านให้กับเยาวชนไทย ก็คือการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อกลาง

ในบรรดาประเภทต่างๆของหนังสือการ์ตูนนั้น “การ์ตูนความรู้” ดูเหมือนจะเป็นสื่อที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ที่ผู้ปกครองคาดหวังและความสนุกสนานที่เด็กๆต้องการได้อย่างลงตัว พร้อมทั้งช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับเยาวชนด้วย โดยหลายประเทศ เช่นประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลี ได้เล็งเห็นความสำคัญของการ์ตูนในฐานะผู้ให้ความรู้นอกห้องเรียนมาเป็นเวลานาน จึงได้มีการสนับสนุนการผลิตการ์ตูนความรู้อย่างจริงจัง ทั้งการเปิดการเรียนการสอน การจัดประกวดต่างๆอย่างต่อเนื่อง

สำหรับประเทศไทยนั้น “การ์ตูนความรู้” ดูเหมือนจะเป็นคลื่นลูกใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในวงการการ์ตูน หลังจากที่เคยได้รับความนิยมในอดีตและซบเซาลงไปในยุคก่อน อย่างไรก็ตามองค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนความรู้ยังมีจำกัด งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังจะรวบรวมประวัติความเป็นมาของการ์ตูน

ความรู้ในประเทศไทย โดยเฉพาะการรู้ที่เขียนโดยนักการรู้ไทย และสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ผลิต การรู้ในประเทศไทย เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนานักเขียนการรู้ไทย ให้ผลิตผลงานที่มี คุณภาพยิ่งขึ้น เพื่อให้การรู้ของไทยเป็นที่นิยมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีส่วนช่วยพัฒนาบุคลากรของ ประเทศชาติ ทั้งนักเขียนการรู้และเยาวชนผู้อ่านด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิจัยความเป็นมาและสถานการณ์ตลาดหนังสือการรู้ของไทย และแนวทางการ พัฒนานักเขียนการรู้ไทย
2. เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสถานการณ์การผลิตการรู้ของไทย และรวบรวมเครือข่ายคนทำงานด้าน หนังสือการรู้มาร่วมกันหาแนวทางและร่วมกันพัฒนานักเขียนการรู้ไทย

ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ (Historical Analysis) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่นตำราวิชาการ หนังสือการรู้
2. การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) บุคคลที่เกี่ยวข้อง จำนวนทั้งสิ้น 49 คน ดังต่อไปนี้
 - 2.1. ผู้บริหารสำนักพิมพ์ผู้ผลิตการรู้ของไทยที่สำคัญ จำนวน 7 คนจากสำนักพิมพ์ 6 แห่ง
 - 2.2. นักการรู้ผู้รับผิดชอบเรื่องภาพ จำนวน 8 คน จากสำนักพิมพ์ 5 แห่ง และผู้เขียนเรื่องหรือ ฝ่ายข้อมูล จำนวน 2 คน จากสำนักพิมพ์ 2 แห่ง

2.3. กลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง จำนวนทั้งสิ้น 32 คน แบ่งเป็น

2.3.1. นักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทย ช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน

มัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

2.3.2. นักเรียนที่อ่านการ์ตูน แต่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทย (อ่านการ์ตูนประเภทอื่น หรือ

อ่านการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศ) ช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน มัธยมศึกษา
ตอนต้น 4 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

2.3.3. ผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอน

ปลาย 4 คน ระดับมัธยมต้น 4 คน รวม 8 คน



Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

บทสรุปการวิจัย

ตอนที่ 1 : ความเป็นมาของการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย

หากจะมองย้อนกลับไปถึงที่มาของการ์ตูนความรู้ไทย จะเห็นได้ว่าไม่ได้เพิ่งเริ่มต้นมาเพียง 4-5 ปี แต่สามารถนับย้อนกลับไปถึงตั้งแต่ “ชัยพฤกษ์การ์ตูน” ที่ก่อตั้งโดย รงค์ ประภาสโนบล และตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช ในปี พ.ศ. 2513 หรือเกือบ 40 ปีที่แล้ว ต่อมาคือ “ขบวนการแก้จน” ของประยูร จรรย์วงศ์ ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 ไปเรื่อยมาจนถึง “คำแพง เด็กอีสาน” ของเตรียม ชาญมพร ที่เป็นการ์ตูนความรู้ในรูปแบบเล่มครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2524 และในช่วงประมาณปี พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2538 ยังมีการ์ตูนความรู้ที่จัดทำโดยกรมวิชาการและสำนักพิมพ์เอกชน โดยหลายเล่มวาดภาพโดย สุรพล พิทยาสกุล

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2528 การ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาตีตลาดในประเทศไทย พร้อมกับอิทธิพลของการ์ตูนบันเทิงของญี่ปุ่น โดยเริ่มจากการ์ตูนชุด “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” ที่จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น ในปี พ.ศ. 2528 ซึ่งได้รับความนิยมสูงเป็นอันดับหนึ่ง ทำให้สำนักพิมพ์ซีเอ็ดจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้ในรูปแบบเดียวกันออกมาอีกหลายชุด และสำนักพิมพ์อื่นๆ ก็เริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่นเช่นกัน เช่นสำนักพิมพ์อมรินทร์ เริ่มพิมพ์ชุด “เจาะจักรวาลซีวิต” และชุด “พิภพมหัศจรรย์” ในปี พ.ศ. 2536 และชุดอื่นๆตามมาอีกหลายชุด ส่วนสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ ก็เริ่มพิมพ์การ์ตูนชุด “โดเรมอนสอนคณิตศาสตร์” และชุด “โดเรมอนค้นพบความมหัศจรรย์” ในปี พ.ศ. 2536 ซึ่งการ์ตูนชุดโดเรมอนสอนความรู้ นั้น ได้ตีพิมพ์ทั้งสิ้นมากกว่า 70 เล่ม

กระแสความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคนั้น ทำให้การ์ตูนไทยซบเซาไปพักใหญ่อีกเกือบ 20 ปี จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2547 จึงได้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของยุคแห่งการกำเนิดใหม่ (renaissance) ของวงการการ์ตูนความรู้ไทย นั่นคือการเริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้เล่มแรกของสำนักพิมพ์การ์ตูนความรู้ของไทยที่เพิ่งเกิดใหม่ในขณะนั้น คือ

1. การ์ตูน เลิร์นนิ่ง บาย สกายบุ๊กส์ (ขยายออกมาจากสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ในปี พ.ศ. 2546) ซึ่งมีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้วรรณคดีแบบภาพประกอบเนื้อหา ได้จัดพิมพ์เรื่อง “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)” ในเดือน มีนาคม พ.ศ. 2547
2. สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก (ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2546) มีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้แนวสร้างสรรค์สังคม ได้จัดพิมพ์เรื่อง “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2547
3. สำนักพิมพ์อีคิวพลัส (ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2547) มีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้เชิงประวัติศาสตร์แบบการ์ตูนช่อง ได้จัดพิมพ์เรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ในเดือน ตุลาคม พ.ศ. 2547

ทั้งสามเล่มได้รับประสบความสำเร็จอย่างดี โดยสองเล่มแรกได้รับรางวัลชมเชยในการประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ และเล่มที่หนึ่งและเล่มที่สาม ได้รับการพิมพ์ซ้ำหลายครั้ง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผู้อ่านชาวไทยรวมทั้งคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิหรือคอบยกกลับมาของการ์ตูนไทยที่ดี และพร้อมสนับสนุน

อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2549 สำนักพิมพ์น่านมีบุ๊กส์ ได้เริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี เรื่อง “เอาชีวิตรอดบนเกาะร้าง” และได้รับความสำเร็จอย่างมาก จึงได้ตีพิมพ์การ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี

เรื่องอื่นๆ และสร้างกระแสความนิยมการ์ตูนความรู้เกาหลีขึ้นในประเทศไทย พร้อมกับกระแสความนิยมวัฒนธรรมเกาหลีในช่วงนั้นด้วย ทำให้มีหลายสำนักพิมพ์ เริ่มหาซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี เพื่อจัดพิมพ์ในประเทศไทย เช่นสำนักพิมพ์ซีเอ็ดคิดดี, สำนักพิมพ์แอคชั่นเฟรม คิดส์ และ สำนักพิมพ์บุ๊กเวฟ แต่ก็ยังมีการ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่อง เช่นการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์บงกช พับลิชชิ่ง และ สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีสำนักพิมพ์ที่จัดทำการ์ตูนความรู้ไทยเพิ่มขึ้นเช่นกัน เช่น สำนักพิมพ์แอคชั่นเฟรม คิดส์ ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ในเรื่องที่เป็นกระแสนิยมในขณะนั้น, สำนักพิมพ์ทีวีบูรพา ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ชุด “กบนอกกะลา,” สำนักพิมพ์อาทมาต ที่ผลิตการ์ตูนความรู้ทั้งแนวประวัติศาสตร์และแนวเด็กเล็ก, และสำนักพิมพ์บันลือสาส์น ที่ผลิตการ์ตูนความรู้หลากหลายแนว

จากภาพรวมของความเป็นมาของการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย จึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนความรู้ คือ “การสื่อสารผ่านภาพการ์ตูน โดยที่ผู้วาดมีเจตนาสอดแทรกความรู้หรือข้อมูลลงไป ไม่ว่าจะมากหรือน้อย เพื่อให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม แม้หากว่าผู้วาดจะไม่ได้มีเจตนาดังกล่าว แต่สามารถผลิตการ์ตูนออกมาให้ผู้อ่านทั่วไปได้รับความรู้ในด้านใดด้านหนึ่ง ก็ย่อมถือว่ามีผลงานนั้นเป็นการ์ตูนความรู้ด้วยเช่นกัน” และสามารถแบ่งการ์ตูนความรู้ออกเป็น 4 ประเภทกว้างๆ คือ

1. การ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบการ์ตูนช่อง (Academic-Oriented Comics)
2. การ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบภาพประกอบเนื้อหา (Academic-Oriented Graphic Books)
3. การ์ตูนความรู้เชิงสร้างสรรค์สังคมและจิตสำนึก (Moral-Oriented Cartoons)
4. นิตยสารการ์ตูนความรู้ (Knowledge Cartoon Magazines)

ตอนที่ 2 : สถานการณ์ปัจจุบัน และแนวทางการพัฒนากำลังคนความรู้ไทย

เพื่อให้ได้รับทราบถึงสถานการณ์ในปัจจุบันของการผลิตกำลังคนความรู้ของไทย และแนวทางในการพัฒนา ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ผลิตกำลังคนความรู้ ทั้งของไทยและที่เป็นหนังสือแปลจากต่างประเทศ และนักวาดการ์ตูนความรู้ที่เคยผลิตผลงานการ์ตูนความรู้ รวมทั้งเยาวชนนักอ่านและผู้ปกครอง ตามแนวคำถามที่ได้เตรียมไว้ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง วิธีการสุ่มตัวอย่าง และวิธีเก็บข้อมูลวิจัยดังต่อไปนี้

1. **กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย** : ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเจาะจงเลือกสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ เพื่อใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัว โดยได้สัมภาษณ์ตัวแทนของฝ่ายบริหารของสำนักพิมพ์ดังกล่าวจำนวน 7 คนจากสำนักพิมพ์ 6 แห่ง ดังต่อไปนี้

1. คุณสุนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการ สำนักพิมพ์อีคิวพลัส
2. คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ ประธานกรรมการ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
3. คุณสุดใจ พรหมเกิด ผู้จัดการ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
4. คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา ผู้จัดการสำนักพิมพ์กองวิชาการ สำนักพิมพ์น่านมี และคุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมธ กองบรรณาธิการ สำนักพิมพ์น่านมี
5. คุณวรรษัญญา วานิชวัฒนกุล บรรณาธิการ สำนักพิมพ์แอ็คชั่นเฟรม คิดส์
6. คุณปรีชาวุฒิ นีรมร ประธานกรรมการ บริษัท Polygon Wizard (*หมายเหตุ: ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยอีเมลและการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต)

2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย : ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยยึดจากนักเขียนที่มีผลงานกับสำนักพิมพ์เดียวกับกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ได้ออกไว้แล้ว แล้วใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัว โดยได้สัมภาษณ์นักการ์ตูนผู้รับผิดชอบเรื่องภาพ จำนวน 8 คน และผู้เขียนเรื่องหรือฝ่ายข้อมูล จำนวน 2 คน ดังต่อไปนี้

นักการ์ตูน

1. คุณนริศ โพธิ์ขุน จากสำนักพิมพ์อีคิวพลัส
2. คุณธิตี สุขประสงศ์ผล จากสำนักพิมพ์อีคิวพลัส
3. คุณสุรศักดิ์ ตรีนนท์ จากสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
4. คุณดีวัน พรหมมาณพ จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
5. คุณสมบัติ คิ้วฮก จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
6. คุณอินทรายุทธ เทพคุณ จากสำนักพิมพ์นานมี
7. คุณพาณี อธิธิบำรุงรักษ์ จากสำนักพิมพ์นานมี
8. คุณวนิดา นิรมร จากบริษัท Polygon Wizard ผู้ผลิตการ์ตูนกบนอกกะลา (*หมายเหตุ: ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยอีเมลและการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต)

ผู้เขียนเรื่องหรือฝ่ายข้อมูล

1. คุณสุภฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ บริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด
2. คุณสรวิทย์ จีรวรรวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง

3. นักเรียนและผู้ปกครอง : ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ตามพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ และระดับชั้นที่ศึกษา เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัว

ที่อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 24 คน และผู้ปกครองจำนวน 8 คน โดยแบ่งตามพฤติกรรมการอ่านการ์ตูนความรู้และระดับการศึกษา ดังต่อไปนี้

กลุ่มนักเรียน

นักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

นักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน (อ่านการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศ หรืออ่านการ์ตูนประเภทอื่น) ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

กลุ่มผู้ปกครอง

ผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน

ผลการวิจัย

โดยสรุปแล้ว ผลการวิจัยในส่วนที่สอง ทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าคู่แข่งหลักของการ์ตูนความรู้ไทย อาจไม่ใช่การ์ตูนความรู้จากเกาหลี ญี่ปุ่น หรือประเทศอื่นๆ เนื่องจากผลวิจัยชี้ว่าการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ โดยเฉพาะของเกาหลี มีกลุ่มเป้าหมายที่ต่างจากการ์ตูนความรู้ของไทย คือกลุ่มเด็กเล็ก ส่วนกลุ่มเด็กโต ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น การ์ตูนความรู้ไทยยังมีความได้เปรียบการ์ตูนความรู้ต่างประเทศอยู่ ดังที่ได้อธิบายไว้ก่อนหน้านี้ และการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ ก็ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความรับรู้ของคนทั่วไป โดยเฉพาะผู้ปกครอง ถึงประโยชน์ของการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า หากเป็นหัวข้อที่ผู้ปกครองเห็นว่าเหมาะสม ก็

พร้อมสนับสนุนการปฏิรูปที่เป็นฝีมือคนไทย และผู้วิจัยก็ไม่ได้มองว่า การปฏิรูปมันเพิ่งท่วไป เช่น การปฏิรูปญี่ปุ่น เป็นคู่แข่งหลักเช่นกัน เนื่องจากในปัจจุบันมีสื่อให้เลือกเปิดรับมากมาย การปฏิรูปญี่ปุ่นเป็นเพียงแค่ตัวเลือกหนึ่งเท่านั้น ส่วนการปฏิรูปไทยด้วยตนเอง จะมองว่าเป็นคู่แข่ง หรือเป็นส่วนช่วยผลักดันก็ได้ ซึ่งนักเขียนการปฏิรูปความรู้ และแม้กระทั่งผู้บริหารสำนักพิมพ์เองบางคนยังมองว่า อยากให้วงการการปฏิรูปไทยมีการแข่งขันกันมากกว่านี้ด้วยซ้ำ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผลิตผลงานให้ดีขึ้น พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นเรื่อยๆ

ดังนั้นคู่แข่งหลักของการปฏิรูปความรู้ไทยในมุมมองของผู้วิจัยก็คือ การแข่งกับขีดความสามารถของตัวเอง ผู้ผลิตการปฏิรูปความรู้ไทยเอง ไม่ว่าจะเป็นตัวนักเขียนการปฏิรูปความรู้ที่ต้องพัฒนาความสามารถตนเอง และผู้บริหารสำนักพิมพ์เอง ที่ต้องพยายามบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ในทางที่จะยกระดับคุณภาพของผลิตผลให้ตรงใจผู้อ่านมากขึ้น โดยเฉพาะผู้อ่านกลุ่มเด็กเล็ก ผู้ซึ่งไม่ใส่ใจกับแหล่งกำเนิดของการปฏิรูป แต่ใส่ใจเพียงแค่ความโดดเด่นของลายเส้น และความสนุกของเนื้อหา

แนวทางการพัฒนาการปฏิรูปความรู้ไทย

ในการพัฒนาในเรื่องใดๆก็ตาม สุดท้ายแล้วก็ต้องกลับมาที่เรื่อง “คน” ดังที่ได้เริ่มต้นงานวิจัยชิ้นนี้ ด้วยการยกเอาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ที่มียุทธศาสตร์ในแนวทาง “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ในกรณีนี้ก็เช่นกัน “คน” ที่เป็นศูนย์กลางการพัฒนาวงการการปฏิรูปความรู้ ก็คือนักเขียนการปฏิรูปนั่นเอง ซึ่งภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในหลายกรณี ดังที่ผู้บริหารและนักเขียนได้เสนอความเห็นไปแล้วข้างต้น เช่นเรื่องค่าตอบแทน หรือเรื่องการสร้างค่านิยม แต่สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าสำคัญที่สุด ก็คือการพัฒนาขีดความสามารถในการผลิตการปฏิรูปความรู้ให้ดีขึ้น ถึงขนาดที่ไม่ได้พอใจอยู่แต่เพียงรางวัลภายในประเทศ แต่ควรตั้งเป้าหมายถึงระดับนานาชาติด้วย โดยควรตั้งงบประมาณในการพัฒนาบุคลากรเหล่านี้อย่างจริงจัง เช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอน การอบรม ศึกษาดูงาน เช่นเดียวกับ

งบประมาณของหน่วยงานรัฐบาล โดยสามารถจัดในรูปแบบการประกวดต่างๆ และส่งเสริมหาช่องทางในการผลิตการ์ตูนความรู้ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ให้นักการ์ตูนเกิดการฝึกฝนการหลอมรวมกันอย่างสมดุลระหว่างความบันเทิงและความรู้ และอีกประการที่สำคัญ คือ การวิเคราะห์และรู้จักผู้อ่านอย่างถ่องแท้ถึงลักษณะการใช้ชีวิต ความสนใจ ความชอบ ความเชื่อ ภาษาที่ใช้ เนื่องจากผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้อ่านแต่ละวัยมีความต้องการและจุดประสงค์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน ซึ่งจะทำให้นักเขียนการ์ตูนผลิตงานออกมาได้ตรงใจและน่าสนใจกับผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งเมื่อสามารถพัฒนานักเขียนการ์ตูนให้ผลิตการ์ตูนที่เป็นที่สนใจต่อเยาวชนผู้อ่านได้เมื่อใด การตูนความรู้เล่มนั้นจึงจะถือว่ามีคุณค่าอย่างเต็มที่ เนื่องจากได้ทำหน้าที่สมกับเจตนารมณ์ของผู้ที่อุทิศสภาวะผลิตขึ้นมา นั่นคือการใช้เป็นสื่อในการพัฒนาบุคลากรของประเทศชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่นักการ์ตูนความรู้สามารถภาคภูมิใจได้มากกว่ารางวัลใดๆ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อไม่ให้เกิดการถดถอยขึ้นใหม่ของการตูนความรู้ไทย ต้องดับลงอีกอย่างน่าเสียดาย

TK
park
Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้กำหนด ยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศไว้อย่างชัดเจน ภายใต้แนวทาง “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” จึงมีการให้ความสำคัญลำดับสูงกับการพัฒนาคุณภาพคน โดยมีการให้เหตุผลไว้ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549)

“คน” เป็นทั้งเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับผลประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา ขณะเดียวกันเป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อไปสู่เป้าประสงค์ที่ต้องการ จึงจำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพคนในทุกมิติอย่างสมดุล ทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียบพร้อมทั้งด้าน “คุณธรรม” และ “ความรู้”

เป็นที่แน่ชัดว่า การอ่านหนังสือ เป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาความรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้ที่จะเติบโตขึ้นมาเป็นอนาคตของชาติ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าหลายภาคส่วนจะร่วมกันผลักดันให้เยาวชนอ่านหนังสือมากขึ้น แต่ผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ เกี่ยวกับการอ่านหนังสือของประชากร ได้ชี้ให้เห็นว่า เมื่อเปรียบเทียบกันระหว่างช่วงปี 2546, 2548, และ 2551 แล้ว พฤติกรรมการอ่านของกลุ่มเด็ก (วัย 6 – 14 ปี) และกลุ่มเยาวชน (วัย 15-24 ปี) ในปี 2548 เพิ่มขึ้นจากปี 2546 (จากร้อยละ 84.5 เป็น 87.7 สำหรับกลุ่มเด็ก และจากร้อยละ 80.4 เป็น 83.1 สำหรับกลุ่มเยาวชน) แต่ในปี 2551 พฤติกรรมการอ่านของทั้งสองกลุ่ม กลับลดลงจากปี 2548 (จากร้อยละ 87.7 เป็น 81.5 สำหรับกลุ่มเด็ก และจากร้อยละ 83.1 เป็น 78.6 สำหรับกลุ่มเยาวชน) ซึ่งจะเห็นได้ว่าลดลงไปต่ำกว่าสถิติของปี 2546 ด้วย แม้ว่าการสำรวจนี้จะรวมการอ่านข้อมูลข่าวสารทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ต่างๆ เช่นอินเทอร์เน็ตหรือซีดี ด้วยก็ตาม นอกจากนั้น ผลการสำรวจยังพบว่า ทักษะการอ่านของนักเรียนไทยส่วนใหญ่มีค่าไม่เกินระดับ 2 จากทั้งหมด 5 ระดับ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549)

ในยุคแห่งเทคโนโลยีที่มีสิ่งต่างๆมาดึงดูดเด็กๆให้ใช้เวลากับการอ่านน้อยลง ไม่ว่าจะเป็นสื่อตั้งเดิมอย่างโทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ หรือสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต วีดีโอเกม ผู้อ่านวัยเยาว์ได้ให้เหตุผลสำคัญถึงพฤติกรรมไม่ชอบอ่านหนังสือว่า มาจาก “รูปเล่มที่ไม่น่าอ่าน หนาเกินไป เล่มใหญ่เกินไป เนื้อหาเต็มไปด้วยตัวหนังสือและรูปภาพประกอบ” (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้, 2550) โดยผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2551 ได้แสดงให้เห็นว่า ประเภทของหนังสือที่กลุ่มเด็กและเยาวชนอ่านนอกเวลาเรียนมากที่สุด นอกเหนือจากหนังสือตำราเรียนตามหลักสูตร คือหนังสือประเภท “นวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นต่างๆ” โดยมีอัตราการอ่านเฉลี่ยร้อยละ 63 จากสองกลุ่ม โดยหนังสือประเภทที่ให้ความรู้นอกหลักสูตร มีการอ่านเฉลี่ยจากสองกลุ่มเพียงร้อยละ 38.7 เท่านั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2551) จากข้อมูลข้างต้น จึงเห็นได้ว่า แนวทางหนึ่งที่จะสามารถกระตุ้นการอ่านและปลูกฝังนิสัยการรักการอ่านให้กับเยาวชนไทย ก็คือการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อกลาง

ที่ผ่านมา หนังสือการ์ตูนมักถูกมองว่าเป็นสื่อที่เป็นปฏิปักษ์ต่อการพัฒนาที่เหมาะสมของเด็ก เนื่องจากไร้สาระ บั่นทอนเวลาในการอ่านหนังสือเรียน และอาจแฝงไปด้วยพิษภัย เช่นภาพลามกอนาจาร หรือภาพความรุนแรง อย่างไรก็ตาม มีการวิจัยหลายเรื่อง ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ที่ต่อยอดประโยชน์ของการใช้การ์ตูนที่เหมาะสมต่อการศึกษาของนักเรียนในระดับชั้นต่างๆ ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์และด้านความพึงพอใจของนักเรียน จึงเป็นที่น่าเชื่อได้ว่า หนังสือการ์ตูนสามารถเป็นส่วนสำคัญต่อการ “พัฒนาคน” ตามทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10

ในบรรดาประเภทต่างๆของหนังสือการ์ตูนนั้น “การ์ตูนความรู้” ดูเหมือนจะเป็นสื่อที่ผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้ที่ผู้ปกครองคาดหวังและความสนุกสนานที่เด็กๆต้องการได้อย่างลงตัว พร้อมทั้งช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับเยาวชนด้วย โดยหลายประเทศ เช่นประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลี ได้เล็งเห็นความสำคัญของการ์ตูนในฐานะผู้ให้ความรู้นอกห้องเรียนมาเป็นเวลานาน จึงได้มีการสนับสนุนการผลิตการ์ตูนความรู้อย่างจริงจัง ทั้งการเปิดการเรียนการสอน การจัดประกวดต่างๆอย่างต่อเนื่อง

สำหรับประเทศไทยนั้น “การ์ตูนความรู้” ดูเหมือนจะเป็นคลื่นลูกใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในวงการการ์ตูน หลังจากที่เคยได้รับความนิยมในอดีตและซบเซาลงไปในยุคก่อน อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนความรู้ยังมีจำกัด งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังจะรวบรวมประวัติความเป็นมาของการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย โดยเฉพาะการ์ตูนความรู้ที่เขียนโดยนักการ์ตูนไทย และสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย ให้ผลิตผลงานที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น เพื่อให้การ์ตูนความรู้ของไทยเป็นที่นิยมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีส่วนช่วยพัฒนาบุคลากรของประเทศชาติ ทั้งนักเขียนการ์ตูนและเยาวชนผู้อ่านด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิจัยความเป็นมาและสถานการณ์ตลาดหนังสือการ์ตูนความรู้ของไทย และแนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย
2. เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสถานการณ์การผลิตการ์ตูนความรู้ของไทย และรวบรวมเครือข่ายคนทำงานด้านหนังสือการ์ตูนความรู้มาร่วมกันหาแนวทางและร่วมกันพัฒนาวงการการ์ตูนความรู้ไทย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงข้อมูลสถานการณ์การผลิตการ์ตูนความรู้ของไทย และสามารถรวบรวมเครือข่ายคนทำงานด้วยหนังสือการ์ตูนความรู้มาร่วมกันหาแนวทางในการพัฒนานักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

2. ได้รายงานการศึกษาวิจัยที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักเขียนการ์ตูนความรู้

ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ (Historical Analysis) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ตำราวิชาการ หนังสือการ์ตูนความรู้
2. การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) บุคคลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้
 - 2.1. ผู้บริหารสำนักพิมพ์ จำนวน 7 คนจากสำนักพิมพ์ 6 แห่ง
 - 2.2. นักการ์ตูนผู้รับผิดชอบเรื่องภาพ จำนวน 8 คน และผู้เขียนเรื่องหรือฝ่ายข้อมูล จำนวน 2 คน
 - 2.3. นักเรียนผู้เคยและไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ จำนวน 24 คน และผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ จำนวน 8 คน

ตอนที่ 1

ความเป็นมาของการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย

ความหมายและขอบเขตของคำว่า “การ์ตูนความรู้”

ในการกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของการ์ตูนความรู้ จำเป็นจะต้องนิยามและกำหนดขอบเขตของคำว่า “การ์ตูนความรู้” ให้ชัดเจนเสียก่อน เพื่อให้สามารถระบุได้ว่าการ์ตูนในลักษณะที่เป็น “การ์ตูนความรู้” นั้นเริ่มขึ้นเมื่อใด

จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 71) ได้ให้คำนิยามของคำว่า “การ์ตูนความรู้” ไว้ว่า หมายถึง “การ์ตูนที่ให้ความรู้โดยตรง กล่าวคือให้การ์ตูนเป็นสื่อให้ความรู้และสาระประโยชน์ โดยไม่ใช่โครงเรื่องในแนวบันเทิง (ซึ่งมักสอดแทรกความรู้หรือคุณธรรมต่างๆเข้าไป)” ดังนั้นจะเห็นว่า คำว่า “การ์ตูนความรู้” ของจินตนา นั้น คือการ์ตูนที่ไม่ได้นำเสนอโดยเน้นความบันเทิง และอาจรวมถึงการ์ตูนที่เน้นเนื้อหาในด้านคุณธรรมด้วย

กนก ชวลีक्षण (2542, หน้า 206-207) ได้ให้คำนิยามคำว่า “การ์ตูนความรู้” ไว้ว่าเป็น “การนำเสนอสารคดีในรูปแบบการ์ตูน” ซึ่งจะมีลักษณะการนำเสนอดังนี้

1. ใช้ตัวการ์ตูนเป็นผู้นำเสนอเรื่อง
2. ใช้ภาษาที่ง่ายแก่การเข้าใจของเด็ก หรือใช้ภาษาพูดที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน เพื่ออธิบายเรื่องยากให้เป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก หลีกเลี่ยงการใช้ศัพท์วิชาการ

3. ใช้ภาพการ์ตูนเป็นภาพประกอบส่วนใหญ่ บางตอนใช้ภาพถ่ายของจริงประกอบด้วย บางตอนใช้ภาพถ่ายเส้นวาดเทียบเคียงกับภาพถ่ายของจริง บางเล่มเป็นการ์ตูนเรื่องสั้นๆ หมดทั้งเล่ม ก็จะใช้วิธีการเขียนแบบการ์ตูนเรื่อง คือการแทรกมุกตลกเข้ากันไปด้วย
4. ใช้ภาพการ์ตูนเข้าขั้นแทรกในเนื้อหา การใช้ภาพการ์ตูนประกอบในเนื้อหานั้น นอกจากเป็นการอธิบายเรื่องด้วยภาพการ์ตูนแล้ว บางตอนยังใช้ภาพการ์ตูนเล่าเรื่องเข้าขั้นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องนั้นๆ ด้วย
5. ใช้เกมต่างๆ หรือทายปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารคดีเรื่องนั้นๆ เพื่อให้เนื้อหานั้นๆ เพลิดเพลินน่าเรียนรู้มากขึ้น

อย่างไรก็ดี หากพิจารณาตามความหมายแล้ว พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) ได้ให้ความหมายของคำว่า “การ์ตูน” และ “ความรู้” ไว้ดังนี้

การ์ตูน น. ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกรำคาญ, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย.

ความรู้ น. สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ; ความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์; สิ่งที่รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติ; องค์วิชาในแต่ละสาขา เช่น ความรู้เรื่องเมืองไทย ความรู้เรื่องสุขภาพ.

จะเห็นได้ว่าค่านิยมของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายคำว่า “ความรู้” โดยยึดกับการเรียนรู้ การสร้างทักษะ ประสบการณ์ และความสามารถเชิงปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ ในแต่ละสาขา ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอจำกัดขอบเขตของคำว่า “การ์ตูนความรู้” อยู่ในกรอบดังกล่าว โดยไม่นับรวมถึงการ์ตูนที่มีเนื้อหาเน้นในด้านอื่นๆ เช่นการเสริมสร้างศีลธรรมจรรยา หรืออุปนิสัยที่พึงประสงค์ นอกเสียจากการ์ตูนเล่มนั้น จะมีเนื้อหาในการสร้างการเรียนรู้ “วิถี” ในการปฏิบัติตนหรือดำเนินชีวิตเพื่อให้ได้มาซึ่งศีลธรรมหรืออุปนิสัยต่างๆดังกล่าว

เมื่อได้กำหนดขอบเขตในด้าน “ความรู้” แล้ว ประการต่อมาคือการกำหนดรูปแบบการนำเสนอว่าต้องมีลักษณะอย่างไร เช่น การ์ตูนช่อง (comic) การ์ตูนประกอบภาพ (graphic novel หรือ นิยายภาพ) หรือว่า ต้องรวมออกมาเป็นเล่มเป็นเรื่องต่อเนื่องหรือไม่ หากเป็นนิยายหรือลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์จะนับด้วยหรือไม่ ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะไม่ใช้รูปแบบของสิ่งพิมพ์ หรือการดำเนินเรื่องเป็นตัวตั้ง แต่จะใช้วัตถุประสงค์ของผู้วาดและการรับรู้ของผู้อ่านเป็นสำคัญ ซึ่งอาจสามารถอธิบายได้ตามทฤษฎีการใช้งานและความพึงพอใจของสื่อ (Uses and Gratification Theory) ที่อธิบายว่า สื่อมีหน้าที่ที่สำคัญอยู่ 4 ประการที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ คือ (McQuail, 2000, p.388)

1. Diversion คือการช่วยให้ปัจเจกบุคคลหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่น่าเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน เนื่องจากสื่อสามารถให้ความบันเทิง ช่วยปลดปล่อยความเครียดและสร้างความผ่อนคลาย เช่นการชมโทรทัศน์ ฟังเพลง รวมทั้งการอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย
2. Personal relationship คือการช่วยสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ช่วยปัจเจกบุคคลในการเข้าสังคม เรียนรู้บรรทัดฐานของสังคมที่ปฏิบัติ เช่นการพูดคุยทางโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่งถึงกองบรรณาธิการ การเขียนไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือเขียน

ข้อความทางสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์บอร์ด แชททวิต และการรวมกลุ่มผ่านทางสื่อมวลชน เช่นแฟนคลับสโมสรกีฬา หรือนักแสดงและนักร้องต่างๆ

3. Personal identity คือการช่วยสร้างและตอกย้ำทัศนคติและอุปนิสัยของปัจเจกบุคคล เนื่องจากสื่อจะนำเสนอพฤติกรรมของบุคคลต่างๆในสังคม ช่วยให้ปัจเจกบุคคลเกิดการรับรู้ ชื่นชม และอาจเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลนั้นๆ ไม่ว่าจะจะเป็นไปในทางที่พึงประสงค์หรือไม่ก็ตาม เช่นการชื่นชมนักกีฬาหรือนักแสดงและนักร้องที่มีชื่อเสียงของเยาวชน
4. Surveillance คือการให้ข้อมูลในด้านต่างๆ ที่ปัจเจกบุคคลต้องการ ช่วยในการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน ให้ข้อมูลที่เป็นคำแนะนำที่ปัจเจกบุคคลสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ และสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นจากการได้รับข้อความความรู้นั้น เช่น ข่าว การวิเคราะห์ทิศทางเศรษฐกิจ แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ภาพยนตร์สารคดี และแน่นอนว่ารวมถึงสื่อที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ทุกประเภท

ดังนั้นสำหรับการตื่นความรู้ จึงเป็นการตื่นที่จำเป็นต้องมีหน้าที่ในข้อ 4 คือการให้ข้อมูล ส่วนในข้อ 1 คือความบันเทิงนั้น อาจมีหรือไม่มีก็ได้ (แม้ว่าส่วนใหญ่ ความบันเทิงย่อมเป็นส่วนหนึ่งของการ์ตูนอยู่แล้ว) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การตื่นความรู้คือ “การสื่อสารผ่านภาพการ์ตูน โดยที่ผู้วาดมีเจตนาสอดแทรกความรู้หรือข้อมูลลงไป ไม่ว่าจะมากหรือน้อย เพื่อให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม แม้หากว่าผู้วาดจะไม่ได้มีเจตนาดังกล่าว แต่สามารถผลิตการ์ตูนออกมาให้ผู้อ่านทั่วไปได้รับความรู้ในด้านใดด้านหนึ่ง ก็ย่อมถือว่าผลงานนั้นเป็นการตื่นความรู้ด้วยเช่นกัน”

การ์ตูนสำหรับเด็กในยุคแรก

การ์ตูนเริ่มเป็นที่แพร่หลายกันในประเทศไทยในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในราวปี พ.ศ. 2458 โดยในยุคแรกนั้น ภาพการ์ตูนส่วนมากเป็นไปเพื่อการล้อเลียนเสียดสีบุคคล กล่าวคือเป็นประเภทการ์ตูนการเมือง โดยส่วนใหญ่ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ การ์ตูนในยุคนี้ส่วนใหญ่จึงมีกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้ใหญ่

จนในปี พ.ศ. 2472 ฉันท สวรรณะบุญย์ ได้เริ่มเขียนการ์ตูนชุด “ป๋อง-เปรี้ยว” ลงในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์ โดยใช้คำโคลงโลกนิติเป็นบทนำเรื่อง แล้ววาดภาพให้เนื้อเรื่องสัมพันธ์กับบทนำ โดยมี ป๋อง เด็กชายใส่แว่นตา และ เปรี้ยว เด็กชายผู้มากด้วยอารมณ์ขัน เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ซึ่งผู้วาดได้นำชื่อมาจากหลานของตนเอง และเป็นพี่น้องกันในชีวิตจริงเช่นเดียวกับในการ์ตูน โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ในยุคสมัยนั้น โดยสอดแทรกอารมณ์ขันเข้าไปในบทสนทนา การ์ตูนชุดป๋อง-เปรี้ยวนี้จึงถือได้ว่าเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กและการ์ตูนครอบครัวเรื่องแรกของประเทศไทย

ในช่วงหลังจากนั้น เป็นช่วงของสงครามโลกครั้งที่สอง ทำให้กิจการพิมพ์ทั้งหลายหยุดชะงักลงไปชั่วคราว เมื่อสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลง วงการการ์ตูนไทยจึงฟื้นฟูลุกขึ้นอีกครั้ง และถือได้ว่าระหว่างปี พ.ศ. 2496 – 2505 ถือเป็น “ยุคทอง” ของวงการการ์ตูนไทย เนื่องจากการมีผลิตหนังสือการ์ตูนออกมาจากหลายสำนักพิมพ์ เช่น สำนักพิมพ์บางกอก, ผลิตงศึกษา, ประมวลสาส์น และมีนักการ์ตูนหน้าใหม่เกิดขึ้นมากมาย ซึ่งรวมถึง พิมณ กาฬสีห์ ผู้ให้กำเนิดนิตยสารการ์ตูนเล่มแรกของไทยด้วย

พิมม กาลฟีลี กับนิยายสาร “ตุ๊กตา”

พิมม (ชื่อเดิมคือ “พิมล”) กาลฟีลี เกิดที่จังหวัดลำปาง แต่มีปู่เป็นชาวอิตาลีเดินทางเข้ามารับราชการทหารในสมัยรัชกาลที่ 5 และได้แต่งงานกับหญิงชาวไทย โดยมีนามสกุลเดิมคือ Gallassi ก่อนจะมาเปลี่ยนเป็น “กาลฟีลี” ในสมัยที่จอมพล ป. พิบูลสงครามเป็นนายกรัฐมนตรี ต่อมาบิดาของพิมม ซึ่งเป็นชาวไทยเชื้อสายอิตาลี ได้เดินทางกลับไปเรียนดนตรีที่ประเทศอิตาลี จึงได้ฝากให้พิมมเรียนศิลปะกับอาจารย์ศิลป์ พีระศรี ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจากจบการศึกษาจากโรงเรียนเพาะช่าง พิมมได้เริ่มทำงานเขียนภาพประกอบในหนังสือหลายฉบับ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2495 พิมมได้ออกหนังสือนิยายสารการ์ตูนเล่มแรกของไทย โดยชื่อเดียวกับนามปากกาของตน ซึ่งนำมาจากชื่อลูกสาว นั่นคือ “ตุ๊กตา” โดยก่อนหน้านี้ พิมมได้เคยเขียนการ์ตูนเรื่อง “ระเด่นลันได” แต่ได้แทรกมุกตลกสัปดนเข้าไปด้วย แต่แล้วก็ถูกทักท้วงจาก ศักดิ์เกษม หุตาคม หรือ “อิงอร” นักเขียนรุ่นพี่ว่า “หากคุณ จะเขียนการ์ตูน อย่าเขียนการ์ตูนหยาบคายเลย จงเขียนงานที่สะอาด บริสุทธิ์ ไม่เป็นภัยแก่เด็กๆ” ดังนั้น พิมม จึงยืนยันว่า การ์ตูนตุ๊กตา เป็น “การ์ตูนสำหรับเด็กที่ผมพิถีพิถันที่สุดทั้งภาพและตัวอักษร การสะกดการันต์โดยยึดพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานเป็น ‘อาจารย์’ ทุกครั้งที่จับปากกาเขียนการ์ตูน” (จิรนุช เปรมชัยพร, 2533, หน้า 18)

การ์ตูนตุ๊กตา ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างสูงในยุคนั้น โดยได้สร้างตัวละครเด็กหญิงพี่น้อง 4 คน จนเด็กๆต่างชื่นชอบ คือ หนูนิด หนูไก่ หนูหน้อย หนูแจ้ว โดยพิมมได้ถอดบุคลิกหนูไก่และหนูหน้อยมาจากลูกสาวสองคน และคุณพ่อ คุณแม่ จากตัวพิมมและภรรยา โดยในภายหลังได้มีการนำมาพัฒนาเป็นละครโทรทัศน์ด้วย แต่จำต้องปิดตัวลงในปี พ.ศ. 2531 เมื่อผู้เขียนได้เสียชีวิตลง

ชัยพฤกษ์การ์ตูน การ์ตูนความรู้สำหรับเด็กชุดแรก

แม้ว่าการ์ตูน “ตุ๊กตา” จะได้รับการยอมรับว่าเป็นนิยายสารการ์ตูนเล่มแรก อย่างไรก็ตาม เนื้อหาจะเน้นไปเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก โดยไม่ได้เน้นการสอดแทรกสาระความรู้เข้าไป จึงอาจจะยังไม่ถือว่าเป็นการ์ตูนความรู้ หากจะย้อนไปตามหากการ์ตูนที่สามารถนับได้ว่าเป็นรูปแบบการ์ตูนความรู้สำหรับเด็กชุดแรก ตามหลักเกณฑ์แล้วคงจะต้องยกให้กับนิยายสาร “ชัยพฤกษ์การ์ตูน” ที่ออกจำหน่ายครั้งแรกในเดือนกันยายน ปี พ.ศ. 2513 ซึ่งเกิดขึ้นจากความตั้งใจของ รงค์ ประภาสະโนบล ซึ่งเป็นทั้งผู้ริเริ่ม วาดภาพประกอบ รวมทั้งทำหน้าที่เป็นบรรณาธิการด้วย

รงค์ (ชื่อเดิมว่า “ณรงค์”) ประภาสະโนบล หรือนามปากกาว่า “รงค์” และรู้จักกันในนาม “พี่รงค์” ของเด็กๆผู้อ่าน เริ่มเขียนการ์ตูนตั้งแต่เรียนที่โรงเรียนเพาะช่าง จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม (ปัจจุบันคือ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อจบการศึกษา ก็ได้เข้าทำงานที่ฝ่ายศิลป์ของสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช โดยเริ่มจากการเขียนภาพประกอบหนังสือเรียน ภาพนิทานปกหลังนิยายสารชัยพฤกษ์ ซึ่งเป็นนิยายสารรายเดือนสำหรับกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ต่อมาทางบริษัทได้ส่งไปดูงานด้านการออกแบบหนังสือสำหรับเด็กที่ประเทศอังกฤษเป็นเวลาถึง 2 ปี และได้ใช้ชีวิตอยู่ถึง 3 เมือง ซึ่งเป็นโอกาสให้รงค์ ได้เห็นนิยายสาร Jack and Jill ซึ่งเป็นนิยายสารจากประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีเนื้อหาสำหรับเด็กในช่วงอายุ 7-10 ปี โดยเฉพาะ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้รงค์ นำเสนอต่อสำนักพิมพ์ในการจัดทำนิยายสารการ์ตูนสำหรับกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา โดยรงค์ ได้ให้เหตุผลดังนี้ (ธีรยา, 2536, หน้า 58)

ความคิดแรกคือ อยากทำหนังสือการ์ตูนที่มันไทยๆ มีตัวละครที่เป็นไทย มีเรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี จุดหมายคืออยากให้เด็กรักการอ่าน แล้วส่วนหนึ่งก็เปิดเป็นสนามให้เขาแสดงออก ทั้งวาดรูปและเขียนเรื่อง เพราะสมัยก่อนเด็กไทยไม่ค่อยมีเวทีพวกนี้เท่าไร

รงค์ จึงชวนทีมงานของนิตยสารชัยพฤกษ์ 2-3 คนมาร่วมทำนิตยสาร “ชัยพฤกษ์การ์ตูน” ซึ่งนอกจากรงค์แล้ว หัวเรี่ยวหัวแรงหลักนอกจากรงค์ที่รับผิดชอบทางศิลปะแล้ว ก็คือ “พีดาว” ที่รับผิดชอบเรื่องเนื้อหา ซึ่ง “พีดาว” เป็นชื่อที่ตั้งขึ้นมาเอง ต่างจาก “พีรงค์” ที่เป็นชื่อจริง และรับตำแหน่งโดยคนเดิมตลอดอายุของชัยพฤกษ์การ์ตูน แต่ตำแหน่ง “พีดาว” นั้น มีถึง 3 คน ที่เข้ามารับหน้าที่ คนแรกคือ สุภา ลือศิริ (นามสกุลปัจจุบันคือ “สิริสิงห์”) เจ้าของนามปากกา “โบตัน” ผู้ได้รับการเชิดชูเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ประจำปี พ.ศ. 2542 และคนที่สองคือ สุภาวดี โกมารทัต ที่ปัจจุบันเป็นผู้บริหารของบริษัทอมรินทร์ พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง และคนสุดท้ายคือบุษบง ไควนธ์ ซึ่งเพิ่งจะจบจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชัยพฤกษ์การ์ตูน ได้เปิดตัวขึ้นครั้งแรก ในวันที่ 8 กันยายน ปี พ.ศ. 2513 ในราคา 3 บาท ด้วยยอดพิมพ์ 10,000 เล่ม ซึ่งเมื่อวางแผงแล้วต้องพิมพ์ซ้ำเป็นครั้งที่สองทันที จากนั้น ชัยพฤกษ์การ์ตูน ก็ได้รับความนิยมสำเร็จอย่างต่อเนื่อง ยอดขายสูงสุดถึงหนึ่งแสนเล่ม เนื่องด้วยการบิ๊จจ่ายสองประการคือการตั้งราคาที่ไม่สูงนัก และเนื้อหาที่มีทั้งความบันเทิงควบคู่กับสาระสำหรับเด็ก ทำให้ผู้ปกครองไว้วางใจและเลือกซื้อให้เด็กๆ อ่าน ดังที่รงค์ได้อธิบายว่า “ชัยพฤกษ์การ์ตูนเป็นหนังสือที่ไม่ได้กำไรหรอกครับ แต่ทำเอาชื่อมากกว่า ก็เลยเน้นขายถูก และเราก็เป็นหนังสือเล่มแรกที่เข้าโรงเรียน พ่อแม่หรือครูอาจารย์ก็จะแนะนำให้เด็กๆ อ่าน เพราะเราไม่มีพิษภัย” (ธีรยา, 2536, หน้า 58)

แม้ว่าในขณะนั้น จะมีนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กเล่มอื่นๆอยู่แล้ว เช่น “ตุ๊กตา” ของพิมน กาล สีสี่ “หนูจ๋า” ของจำนุญ เล็กสมทิต (นามปากกา “จุ่มจุ่ม”) “เบบี้” ของวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ (นามปากกา “วัฒนา”) และ “หนูเล็กลูกโกร่ง” ของอดิเรก อารยมนตรี แต่ทั้งหมดเป็นการจัดทำด้วยตัวผู้เขียนหลัก เพียงคนเดียว แต่ชัยพฤกษ์การ์ตูน มีได้เริ่มนำรูปแบบของการทำนิตยสารมาใช้ โดยมีกองบรรณาธิการ ที่คอยควบคุมเรื่องเนื้อหาสาระที่สอดแทรกเข้าไป ควบคู่กับการ์ตูนที่ดูแลโดยตรง โดยมีนักการ์ตูนฝีมือ ดีคนอื่นๆที่หมุนเวียนกันเข้ามาร่วมสร้างผลงาน เช่น ปฐม พัวพิมล ผู้ทำหน้าที่ผู้ช่วยบรรณาธิการ, เตรียม ชาชุมพร, โอม รัชเวทย์, สุรพล พิทยาสกุล, สมชาย ปานประชา, เฉลิม อัครภู, ปันท์ เลิศสมบูรณ์, อังรงค์ ศิริชู และ โกสินทร์ ชิตามร ซึ่งได้สร้างตัวละครประจำที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ เช่น ทาร์ซาน กับ ลิงคู่ใจชื่อเจ้าจุ่น, หนูแหวน, ท่านขุน, เจ้าแพะ, เจ้าเปี้ย, และลูกกำนัน

แม้ว่ารงค์จะให้สัมภาษณ์ว่าไม่ได้ตั้งใจทำชัยพฤกษ์การ์ตูนให้ออกมาในรูปแบบ “การ์ตูน ความรู้” แต่นอกจากการ์ตูนแล้ว ชัยพฤกษ์การ์ตูน จะมีเนื้อหาสาระสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเล่ม ใน สัดส่วนบันเทิง 70%และสาระ 30% ซึ่งในส่วนของบันเทิงนั้น แม้ว่าจะเป็นเรื่องตลกขบขันที่ไม่มีสาระ แต่ก็ยังยึดหลักว่าเป็น “ความบันเทิงที่ไม่มีพิษภัย ไม่ล้อเลียนศาสนา ไม่เขียนเรื่องผี” (จรัญช เปรมชัย พร, 2533, หน้า 26) ส่วนในด้านของสาระความรู้ จะนำเสนอเป็น “ความรู้แทรกนิทาน” และ “นิยาย ภาพแฝงคติ” และข้อมูลสาระประกอบภาพ และนอกจากนี้ ชัยพฤกษ์การ์ตูนยังมีการแบ่งเนื้อหา ทั้งหมดในแต่ละฉบับออกเป็นสามส่วนใหญ่ๆ คือ

- 1). การ์ตูน ทั้งการ์ตูนสั้น การ์ตูนเรื่องยาว และนิยายภาพ
- 2). เรื่องน่ารู้ ซึ่งจะเป็นเกร็ดความรู้เสริมบทเรียนวิชาต่างๆ โดยมีคอลัมน์ประจำเช่น “มุขศิลป์” “คลินิกคุณหนู” และ “อิงลิชคอร์เนอร์”

3). รายการนำเสนอใจ ซึ่งจะเป็นเกมต่างๆ แต่งตัวตุ๊กตา และที่ขาดไม่ได้คือคอลัมน์ “คุยกับพี่ดาว” ซึ่งจะเป็นการตอบจดหมายของผู้อ่าน โดยพี่ดาว ซึ่งบุษบง ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า มีคำถามที่ส่งมาหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางวิชาการ เช่นคำถามทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งก็ต้องไปปรึกษากองบรรณาธิการของชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์ รวมไปถึงการปรึกษาเรื่องต่างๆรอบตัว เช่นการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นต้น

นอกจากมีการจัดการเนื้อหาอย่างเป็นระบบแล้ว ชัยพฤกษ์การ์ตูนแต่ละฉบับจะระบุวัตถุประสงค์ของนิตยสารไว้อย่างชัดเจน โดยในช่วงแรก จะระบุวัตถุประสงค์ไว้สี่ข้อ ที่สะท้อนนโยบายของคณะผู้จัดทำที่ว่า “ทำหนังสือความรู้ในรูปแบบของการ์ตูน” คือ 1. ให้ความบันเทิงและความรู้อันจำเป็นสำหรับโลกปัจจุบัน 2. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดประดิษฐ์ 3. สร้างทัศนคติและความเข้าใจอันดี และ 4. ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน” และต่อมาได้เปลี่ยนเป็นวัตถุประสงค์สามข้อคือ “1. สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตและความคิดริเริ่ม 2. สร้างอารมณ์ขันและส่งเสริมให้รักธรรมชาติ 3. เสริมทักษะในการวาดเขียน”

หลังจากชัยพฤกษ์การ์ตูน ได้รับความสำเร็จอย่างสูงในช่วงแรก จนยอดขายสูงถึงหนึ่งแสนเล่มต่อฉบับ ก็ได้รับผลกระทบจากความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2521 ทำให้ยอดขายตกลงบ้าง แต่ด้วยความทุ่มเทของรงค์และผู้ร่วมงาน ทำให้ชัยพฤกษ์การ์ตูนยังคงสามารถจัดทำได้อย่างต่อเนื่องยาวนาน แต่ในที่สุดก็ต้องปิดตัวลง เนื่องจากไม่สามารถรับภาระการขาดทุนได้ โดยมีฉบับเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2538 เป็นฉบับสุดท้าย ซึ่งรงค์ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า (ธีรยา, 2536, หน้า 58)

ผมพยายามยันเอาไว้ เพราะเห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นนี่เป็นการรุกรานวัฒนธรรมระยะยาว และทุกวันนี้ต้องยอมรับว่าเด็กของเราถูกล้างหมดแล้ว ... ในชัยพฤกษ์การ์ตูน จะมีมุขศิลป์ให้เด็กวาดรูปส่งมา เมื่อก่อนเด็กจะวาดรูปลอยกระทง รูปเรือสุพรรณหงส์ หลังๆนี่ร้อยทั้งร้อยจะวาดเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นหมด ซึ่งผมถือว่านี่คือการล้างแล้ว ... การ์ตูนญี่ปุ่นมันก็น่าจะเพื่อเด็กญี่ปุ่น เด็กไทยก็น่าจะคู่กับการ์ตูนไทย ... เวลาไปเดินดูแผงหนังสือการ์ตูนที่ก็สะท้อนใจว่า นี่มันเมืองไทยหรือญี่ปุ่นกันแน่

ปัจจุบัน รงค์ ประกาสะโนบล ยังคงร่วมงานกับบุษบง โควินท์ ที่สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พ.ว.) โดยรงค์มีตำแหน่งเป็นบรรณาธิการ และบุษบง มีตำแหน่งบรรณาธิการบริหาร นอกจากนั้น รงค์ยังทำหน้าที่เป็นประธานกรรมการในการประกวดหนังสือแห่งชาติ กลุ่มหนังสือการ์ตูนอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลาหลายปีอีกด้วย โดย รงค์ มองว่านักเขียนการ์ตูนความรู้รุ่นใหม่ฝีมือดีขึ้นมาก แต่ภาพที่ออกมาหลายงานจะดูแห้งๆและไร้ชีวิตชีวา ขาดการเคลื่อนไหว รงค์เห็นว่าอย่างไรก็ตาม นักอ่านไทยก็ยังชอบเรื่องตลก ดังนั้นควรใช้เรื่องตลกดึงดูดความสนใจก่อน จากนั้นค่อยสอดแทรกความรู้ลงไปทีละน้อย โดยไม่รู้ตัวว่าถูกสอน นอกจากนั้น รงค์ยังบอกว่า หัวใจของการ์ตูนอยู่ที่ความสนุก และหัวใจของการสร้างความสนุกของการ์ตูนอยู่ที่การสร้างจินตนาการให้กับผู้อ่าน ซึ่งมาจากบทที่ดีมากกว่าภาพที่สวยงาม ซึ่งการเขียนบทเป็นจุดอ่อนของนักการ์ตูนไทยจำนวนมาก

จากรูปแบบและวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้อย่างชัดเจน จึงเห็นได้ว่า ชัยพฤกษ์การ์ตูน มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความรู้ไปพร้อมกับความบันเทิง โดยผ่านทางรูปแบบของการ์ตูน จึงถือได้ว่า ชัยพฤกษ์การ์ตูน ที่ดีพิมพ์ครั้งแรกในเดือนกันยายน พ.ศ. 2513 เป็นการ์ตูนความรู้ชุดแรกของประเทศไทยในรูปแบบนิตยสาร

ประยูร จรรย์วางษ์ กับ “ขบวนการแก้จน”

ในขณะที่ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ถือเป็นการ์ตูนความรู้ชุดแรกของประเทศไทย โดยมีรูปแบบ นิตยสารสำหรับเด็ก แต่ในปี พ.ศ. 2515 ประเทศไทยก็มีการ์ตูนความรู้ขึ้นอีกรูปแบบหนึ่ง โดยเป็น คอลัมน์ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ และมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ นั่นคือ “ขบวนการแก้จน” ของผู้ ที่ได้รับฉายาว่า “ราชาการ์ตูนไทย” นั่นคือ ประยูร จรรย์วางษ์

ใน “ยุคทองของการ์ตูนไทย” มีนักเขียนหลายคนที่มีชื่อเสียง แต่ผู้ที่อาจนับได้ว่าได้รับรางวัล และการเชิดชูเกียรติมากที่สุด ก็คือ ประยูร จรรย์วางษ์ ซึ่งนอกจากจะได้รับรางวัลชนะเลิศ จากการ ประกวด “การ์ตูนเพื่อสันติภาพโลก” ที่นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี พ.ศ. 2503 จาก ผลงานภาพการ์ตูนชื่อ “การทดลองระเบิดปรมาณูครั้งสุดท้าย” (The Last Nuclear Test) แล้ว ประยูร ยังได้รับรางวัลแมกไซไซ สาขาวารสารศาสตร์ วรรณกรรม และศิลปะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ในปี พ.ศ. 2514 ด้วย

ในยุคแรกของอาชีพนักการ์ตูน ประยูร หรือนามปากกาว่า “ศุขเล็ก” ได้วาดการ์ตูนเพื่อความ บันเทิงสำหรับผู้อ่านทั่วไปลงในหนังสือพิมพ์ เช่นเรื่อง “จันทะโครบ” ในหนังสือพิมพ์สุภาพบุรุษรายวัน ซึ่งเป็นเรื่องที่สร้างชื่อเสียงให้กับประยูร และเรื่อง “อะบู่หะซัน” ในหนังสือพิมพ์ประชามิตร รวมทั้ง การ์ตูนล้อการเมืองที่ลงในหนังสือพิมพ์หลายฉบับ จนในปี พ.ศ. 2515 ประยูรได้เริ่มวาดการ์ตูนเรื่อง “ขบวนการแก้จน” ลงในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้เรื่องอาหาร การเกษตร วัฒนธรรมไทย และความรู้เรื่องทั่วไปที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งกลายเป็นคอลัมน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคอลัมน์หนึ่งของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ และตีพิมพ์ต่อเนื่องยาวนานถึงปี พ.ศ. 2521 และเมื่อนำมารวมเล่ม ก็ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งใน “หนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน” ด้วย

ชมพูนุท ทรัพย์ทองคำ (2546) ได้สรุปว่าหนังสือขบวนการแก่นจน ได้จัดรวมเล่มพิมพ์ออกมาทั้งหมด 8 เล่ม มีจำนวน 464 เรื่อง โดยสามารถแยกเนื้อหาออกได้เป็น 4 หมวดหมู่คือ 1. ความรู้เรื่องอาหาร 188 เรื่อง 2. ความรู้เรื่องการเกษตรและการเลี้ยงสัตว์ 217 เรื่อง 3. ความรู้เรื่องขนบธรรมเนียมประเพณีไทยและความเป็นอยู่แบบไทย 53 เรื่อง และ 4. ความรู้เรื่องการเขียนภาพ 6 เรื่อง ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่า การ์ตูนชุด “ขบวนการแก่นจน” เป็นการ์ตูนที่มุ่งให้ความรู้แก่ผู้อ่าน โดยมีการใช้ภาษาที่เป็นกันเองเพื่อให้ น่าสนใจและเข้าใจง่าย เช่นคำว่า “นะจ๊ะ” หรือ “อู๋ พุดแล้วน้ำลายไหล” และใช้ภาพการ์ตูนเพื่อล้อเลียน สร้างความตลกขบขัน และเพื่ออธิบายข้อความให้เข้าใจง่ายขึ้น กล่าวคือมุ่งสื่อสารทั้งความรู้และความบันเทิงให้กับผู้อ่าน จึงอาจถือได้ว่า “ขบวนการแก่นจน” ของประยูร จรรย์วณิช ในปี พ.ศ. 2515 เป็นหนึ่งในการ์ตูนความรู้ในยุคเริ่มต้นของประเทศไทย

การ์ตูนความรู้ในรูปแบบเล่มของ เตรีียม ชาชุมพร และสุรพล พิทยาสกุล

ชัยพฤกษ์การ์ตูน นอกจากจะถือได้ว่าเป็นหนังสือการ์ตูนความรู้ชุดแรกของประเทศไทยแล้วยังเป็นแหล่งให้กำเนิดนักเขียนการ์ตูนความรู้ยุคแรกด้วย เนื่องจากนับว่าเป็นแหล่งรวมนักการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่ผลัดเปลี่ยนกันมาฝากผลงานไว้ ไม่ว่าจะเป็น เหม เวชกร, ราช เลอสรวง, และมงคล วงศ์อุดม และนักการ์ตูนรุ่นใหม่ ที่ต่อมาได้เติบโตขึ้นเป็นนักการ์ตูนชั้นนำของประเทศ เช่น เตรีียม ชาชุมพร และสุรพล พิทยาสกุล ซึ่งทั้งสองคนก็ได้สร้างผลงานการ์ตูนความรู้ในยุคต่อมา

ตรีียม ชาชุมพร (นามปากกา “ตรีียม”) ได้เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง “คำแพง เด็กอีสาน” ในปี พ.ศ. 2524 โดยอาศัยประสบการณ์ของตนเองที่เกิดและเติบโตที่ภาคอีสาน (ตรีียมเกิดที่จังหวัดศรีสะเกษ และเรียนหนังสือถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จังหวัดอุบลราชธานี) โดยเรื่อง “คำแพง เด็ก

อิสาน” ได้รับรางวัลชมเชยจากการประกวดหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ของธนาคารกสิกรไทย ซึ่งแม้ว่าจะได้เพียงรางวัลชมเชย แต่ผลงานของเตรียม สามารถถือว่าเป็นการ์ตูนความรู้ได้อย่างเต็มรูปแบบ เนื่องจากมีการสอดแทรกความรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตของคนอิสานไว้ในรูปแบบการ์ตูน มีการแทรกเกร็ดย่อย เช่นการอธิบายด้านล่างของภาพว่า “คำแพง เป็นชื่อคน แปลว่าทองคำที่มีราคาแพง” และการอธิบายอย่างละเอียดว่า “*หมกข้าว ทำจากข้าวเหนียว เคี้ยวผสมกับกล้วยน้ำว้า โดยใช้ปากเคี้ยว แล้วห่อด้วยใบตองกล้วย นำไปเผาไฟให้สุก” และที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความตั้งใจของเตรียมในการใช้การ์ตูนเพื่อสื่อความสำคัญของการเรียนรู้ให้กับเด็ก ก็คือประโยคสุดท้ายของเรื่อง ที่พ่อของคำแพง ได้สั่งสอนคำแพงว่า จุดประสงค์ที่พ่อกำลังพาไปหา ไปไร่ หรือไปหาปลา ก็เพื่อให้คำแพงได้เรียนรู้ที่จะทำงานเหล่านั้นได้เมื่อโตขึ้น โดยพ่อของคำแพงกล่าวเป็นภาษาอิสานว่า “โตขึ้นเจ้าสิู้เองว่า การไปแต่ละอย่างนี้ บ่แมนไปเพื่อความสนุกสนาน แต่เฮไปเพื่อเฮียนฮู้!”

ต่อมาในปี พ.ศ. 2528 โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสค.) มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก ได้สนับสนุนให้ เตรียม ช่างชุมพร ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อฉายทางโทรทัศน์เรื่อง “เด็กชายคำแพง ตอน หิว” โดยทั้งเรื่องมีความยาวประมาณ 11 นาที ใช้ภาพวาดทั้งหมดกว่า 400 ภาพ ถ่ายด้วยฟิล์ม 16 มม. จำนวน 4 ม้วน ใช้ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้นประมาณ 25,000 บาท ซึ่งถือว่าสูงมากในขณะนั้น

สวนสุรพล พิทยาสกุล (นามปากกา “พล”) ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่อาจถือได้ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ ที่เน้นการให้ความรู้เชิงวิชาการอย่างเต็มรูปแบบเล่มแรก นั่นคือหนังสือเรื่อง “วิทยาศาสตร์รอบตัว” ในปี พ.ศ. 2527 โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการได้พูดคุยกับอาจารย์สอนวิทยาศาสตร์หลายท่าน โดยสุรพลทำหน้าที่ทั้งวาดภาพและเขียนเนื้อหา ซึ่งเกี่ยวกับเกร็ดความรู้รอบตัว

เช่น ทำไมเราจึงหอบเวลาวิ่ง ทำไมยางรถยนต์จึงเป็นสีดำ ทำไมเราต้องจาม โดยดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูน และเป็นภาพสีทั้งเล่ม และในปัจจุบัน สุรพล ก็ยังมีบทบาทในการส่งเสริมการ์ตูนสร้างสรรค์ โดยเป็นกรรมการฝ่ายสร้างสรรค์ ให้กับสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก และเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่มเบญจรงค์ ร่วมกับ เตรียม ชาชุมพร, สมชาย ปานประชา, โอม รัชเวทย์, และเฉลิม อัครภู ซึ่งยังคงจัดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กอยู่ในปัจจุบัน

ตั้งแต่ช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 เป็นต้นมา มีความตื่นตัวจากทางหน่วยงานราชการ คือกรมวิชาการ ในการใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการช่วยเสริมทักษะและการเรียนรู้ของเยาวชน โดยการ์ตูนที่ผลิตโดยกรมวิชาการนั้น จะไม่มีวางจำหน่ายบนแผงหนังสือทั่วไป แต่กรมวิชาการจะแจกจ่ายไปยังโรงเรียนต่างๆ ทั่วประเทศ ซึ่งหลายเล่มได้นักการ์ตูนที่มีชื่อเสียงอย่าง เตรียม ชาชุมพร และสุรพล พิทยาสกุล เป็นผู้วาดภาพประกอบเนื้อเรื่องที่เขียนโดยนักวิชาการทางการศึกษา ของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเนื้อหาโดยส่วนมากจะเน้นไปในเรื่องของการส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานของเด็ก เช่นความอดทน ความมีระเบียบวินัย ความมีน้ำใจ และไม่ได้เน้นในเรื่องสาระการเรียนรู้เชิงวิชาการ อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2526 กรมวิชาการ ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนเรื่อง “ครอบครัวลูกดก” ซึ่งเขียนโดย พิมพ์พิมล ธงเอียด ซึ่งเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ซึ่งสามารถนับได้ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ เนื่องจากเนื้อหามีจุดมุ่งหมายที่จะชี้ให้เห็นปัญหาของการมีลูกมากเกินไป เช่นเรื่อง ความยากจน การขาดโอกาสทางการศึกษา และในตอนจบ ผู้เขียนได้นำเสนอวิธีแก้ปัญหา นั่นคือการวางแผนครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในขณะนั้น และในปี พ.ศ. 2538 กรมวิชาการ ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้เชิงวิชาการเต็มรูปแบบ ชุด “คณิตคิดสนุก” ซึ่งมีทั้งหมด 5 เล่มในหนึ่งชุด

โดยมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนผู้อ่านเกิดความสุขสนานกับวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่เด็กๆ อาจเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย

ทางด้านสำนักพิมพ์เอกชน หลังจากที่เน้นผลิตรากฐานเพื่อความบันเทิงในยุคก่อน ก็ได้เริ่มเข้ามาผลิตการ์ตูนในรูปแบบสาระความรู้มากขึ้นอย่างชัดเจน ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2530 เป็นต้นไป เช่นการ์ตูนวิทยาศาสตร์เรื่อง “เต่าทอง” ที่เขียนโดย เอนก รัตนปิยะภาภรณ์ และวาดภาพประกอบโดย สุรพล พิทยาสกุล จัดทำโดยสำนักพิมพ์ต้นอ้อ ในปี พ.ศ. 2531 และหนังสือชุด “จักรวรรดิสัตว์เล็ก” ที่ใช้ภาพการ์ตูนภาพสีเขียนประกอบเนื้อหาที่เขียนโดย พลโท ดำเนียร เลขะกุล ตีพิมพ์ครั้งแรกโดยสำนักพิมพ์ปลาตะเพียน ในปี พ.ศ. 2534 และได้รับความนิยมสำเร็จจนต้องตีพิมพ์เป็นครั้งที่สองในปีต่อมา และสำนักพิมพ์ปลาตะเพียน ได้นำมาจัดพิมพ์อีกครั้งให้ทันสมัยขึ้นในปี พ.ศ. 2547

ซีเอ็ด ผู้บุกเบิกการ์ตูนความรู้แปลจากต่างชาติ

ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2528 ถึงปี พ.ศ. 2539 เป็นช่วงที่สำนักพิมพ์เอกชน ได้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนความรู้ต่างชาติ และนำมาแปลเป็นภาษาไทยหลายชุด และได้รับความนิยมสำเร็จอย่างสูง เริ่มต้นจากบริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น (หรือ ซีเอ็ด) (<http://www.se-ed.com>) ซึ่งก่อตั้งโดยกลุ่มวิศวกรไฟฟ้าจำนวน 10 คน ที่สำเร็จการศึกษาจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเริ่มต้นธุรกิจด้วยการผลิตวารสารและหนังสือเชิงวิศวกรรมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ได้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนความรู้ทางวิทยาศาสตร์จากสำนักพิมพ์กักเคน (Gakken) ประเทศญี่ปุ่น ที่ตีพิมพ์ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 โดยนำมาแปลและจัดพิมพ์ในปี พ.ศ. 2528 โดยใช้ชื่อไทยว่า ชุด “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” ซึ่งมีทั้งหมด 9 เล่ม ดังต่อไปนี้

1. ความลับในเอกภพ (Wonder of Universe)
2. วิทยาศาสตร์ควรรู้ (Question-Box of Science)
3. ความลับของสัตว์ (Wonder of Animals)
4. ความลับของพืช (Wonder of Plants)
5. ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ (Science Classroom)
6. ความลับของไฟฟ้า (Wonder of Electricity)
7. เครื่องบินและจรวด (Wonder of Airplanes & Rockets)
8. เขาคิดขึ้นมาได้อย่างไร (Wonder of Discovery & Invention)
9. ร่างกายของเรา (Wonder of Human Bodies)

ทั้ง 9 เล่มพิมพ์ปกแข็ง เย็บกึ่ง มีภาพสีสวยในบางหน้า ใสกล่องอย่างดี ราคาชุดละประมาณ 700 บาท ซึ่งถือว่าค่อนข้างสูงในขณะนั้น (ต่อมาทางซีเอ็ดได้จัดพิมพ์ในรูปแบบปกอ่อน ราคาเพียงเล่มละ 35 บาท) ในแต่ละเล่มจะให้ผู้วาดภาพต่างกันไป โดยใช้ภาพการ์ตูนในลักษณะการ์ตูนช่องดำเนินเนื้อเรื่องตลอดทั้งเล่ม มีตัวละครดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนาและบทบรรยาย และมีข้อมูลสาระเสริมอยู่ที่ด้านล่างของแต่ละหน้า

ทง โขติสรยุทธ์ กรรมการผู้จัดการบริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น (มหาชน) ได้กล่าวถึงที่มาของการจัดทำการ์ตูนความรู้ชุดนี้ว่า (วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, 2547)

ในช่วงที่เราทำหนังสือวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กนี้ ก็มีกระแสการต่อต้านหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นค่อนข้างเยอะ ตั้งแต่โดราเอมอน รวมถึงหนังสือการ์ตูนหลาย ๆ อย่างที่เราารู้สึกว่ามันเริ่มมีการโจมตีทางด้านเพศ และเรารู้สึกว่าเราจะถูกครอบงำทางด้านวัฒนธรรม แต่บังเอิญผมเป็นคนชอบดูหนังสืออเล็กซานเดอร์จากญี่ปุ่นตั้งแต่เด็กแล้ว ฉะนั้นผมเห็นวิธีการนำเสนอของ

ญี่ปุ่นว่าเป็นชาติที่มีพรสวรรค์ทางการนำเสนอจากเรื่องยาก ๆ ให้เป็นเรื่องง่าย โดยอาศัย การ์ตูนเข้ามาเชื่อมโยง ... ผมคิดว่าเราน่าจะใช้ประโยชน์ตรงนี้จากญี่ปุ่นให้ได้ ด้วยการเอา วิธีการนำเสนอของเขามาทำให้เด็กไทยได้อ่าน ช่วงนั้นผมมีความคิดว่าเราน่าจะจัดหาหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นดี ๆ ที่สอนเรื่องวิทยาการ สอนวิทยาศาสตร์ มาทำให้เด็กไทยรักเรื่องวิทยาศาสตร์ รักเทคโนโลยี เราก็เลยให้คนรู้จักที่ญี่ปุ่นช่วยหาหนังสือด้านนี้มาให้

แม้ว่าจะเป็นการ์ตูนแปล แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า มีการใช้ผู้แปลหลากหลาย และแทบจะไม่ซ้ำกันในแต่ละเล่ม โดยส่วนมากเป็นผู้แปลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น และมีการให้ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานต่างๆพิจารณาเนื้อหา พร้อมให้ภาพประกอบและข้อมูลเพิ่มเติม นอกจากนั้นยังมีการตั้ง บรรณาธิการ คือ จินตนา ศิริอาชาวัฒน์ (นามสกุลปัจจุบันคือ เวชสวัสดิ์) และกองบรรณาธิการที่รับผิดชอบเนื้อหา ซึ่งในแทบทุกเล่ม จะมีสิ่งๆที่เหมือนกันสองประการคือ

1). มีเนื้อหาเสริมที่เกี่ยวกับประเทศไทย เช่นในเล่มที่เกี่ยวข้องกับเรื่องไฟฟ้า ก็จะมีการกล่าวถึงความเป็นมาของการไฟฟ้าในประเทศไทย ซึ่งมีทั้งการแสดงด้วยภาพถ่ายและภาพการ์ตูน ซึ่งการ์ตูนในส่วนที่เสริมขึ้นมาแทบทุกเล่ม เป็นผลงานของ เติร์ยม ชาชุมพร ซึ่งจะมีรูปอยู่คู่กับนักเขียนญี่ปุ่น

2). มีการพยายามแปลงเนื้อหาให้เป็นแบบไทย เช่นการใช้ปี พ.ศ. การใช้หน่วยเป็นบาท และการแปลงชื่อตัวละครเป็นชื่อไทย เช่น หนูตาล หนูแดง ศาสตราจารย์ปุย ยานว่านสี่ทิศ ในเล่ม “ความลับของพีช”

นอกจากนั้น ในตอนสุดท้ายของแต่ละเล่ม กองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ซีเอ็ด จะมีการเขียนถึงผู้ปกครองและครู โดยระบุถึงวัตถุประสงค์ของหนังสือชุดนี้ไว้อย่างชัดเจน ว่าให้เด็กๆทั้งที่รักวิทยาศาสตร์หรือไม่เคยสนใจวิทยาศาสตร์มาก่อน ให้อ่านเรื่องวิทยาศาสตร์ได้อย่างสนุกสนาน และ

เป็นที่น่าสังเกตอีกประการว่า กองบรรณาธิการ จำเป็นต้องใช้พื้นที่ครึ่งหน้า เพื่ออธิบายเหตุผลที่จัดทำรูปแบบเป็นการตูน ว่ารูปแบบการตูนนี้ “จะช่วยให้เด็กๆอ่านจนจบเล่มได้ด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลินเหมือนอ่านหนังสือการ์ตูนทั่วไป โดยที่ได้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์สาขาต่างๆไปด้วยพร้อมกัน” ซึ่งผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องอธิบายในข้อนี้ แสดงให้เห็นว่าในสมัยนั้น ยังมีผู้ปกครองและครูจำนวนมากที่ยังไม่เคยชินกับแนวคิดของการใช้การ์ตูนเป็นสื่อเสริมความรู้ให้เยาวชน และเพื่อให้การ์ตูนชุดนี้มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น บนหน้าปกของแต่ละเล่มยังมีการระบุว่าเป็น “หนังสือการ์ตูนเล่มแรกที่ได้รับการรับรองจากสมาคมครูและผู้ปกครองแห่งประเทศไทย” พร้อมทั้งข้อความว่า “การ์ตูนดีมีคุณค่า เสริมสร้างปัญญาเยาวชน” อีกด้วย และที่กล่องบรรจุหนังสือทั้ง 9 เล่ม มีข้อความว่า “หนังสือการ์ตูนชุดความรู้”

การ์ตูนชุด “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้อ่าน ซีเอ็ดจึงได้ออกหนังสือการ์ตูนความรู้ชุดต่อไป ชื่อชุด “รู้รอบตัวแสนสนุก” ในปี พ.ศ. 2529 ซึ่งมีจำนวน 9 เล่ม ดังต่อไปนี้

1. รู้จักประเทศต่างๆ (Travel Surprise)
2. ที่สุดในโลก (Wonder of Nature)
3. ความเร้นลับในอดีต (Wonder of Historic Ruins)
4. มนุษย์ต่างดาว สัตว์ประหลาด ภูติผีปีศาจ ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ มีจริงหรือไม่ (Wonder of Existence)
5. เบื้องหลังการถ่ายทำหนังทีวี (Wonder of TV)
6. ความมหัศจรรย์ของรถยนต์ (Wonder of Automobiles)
7. โลกของสุนัข (Wonder of Dogs)

8. ขั้วโลกเหนือ-ขั้วโลกใต้ (Wonder of South & North Poles)

9. 143 บุคคลสำคัญของโลก (Biography in Comics)

“รู้รอบตัวแสนสนุก” เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้รอบตัวด้านต่างๆ และยังคงเป็นลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์กักเคน ประเทศญี่ปุ่น ที่มีการตีพิมพ์ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2520 ดังนั้นรูปเล่มของชุดนี้จึงใกล้เคียงกับชุดแรก และจัดจำหน่ายในราคาเท่ากับชุดแรก นอกจากนี้ “รู้รอบตัวแสนสนุก” ยังมีการดำเนินการหลายประการเหมือน “วิทยาศาสตร์แสนสนุก” คือมีการควบคุมคุณภาพโดยกองบรรณาธิการ ได้รับการตรวจสอบเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีข้อมูลเสริมที่ด้านล่างของแต่ละหน้า มีการแปลงเนื้อหาให้เป็นแบบไทย และมีการ์ตูนเสริมเกี่ยวกับประเทศไทย โดยฝีมือของ เตริยม ชาชุมพร เช่นในเล่ม “รู้จักประเทศต่างๆ” ก็จะทำให้ตัวละครกลับมาแนะนำประเทศไทยเป็นประเทศสุดท้าย และในเล่ม “143 บุคคลสำคัญของโลก” มีการนำเสนอประวัติบุคคลสำคัญของไทยถึง 5 คน คือ “พุทธทาสภิกขุ”, “ประยูร จรรยาวัชร์”, “สุนทรภู่”, “ปรีดี พนมยงค์” และ “ป๋วย อึ๊งภากรณ์” แทนที่บุคคลสำคัญชาวญี่ปุ่นที่เด็กไทยไม่รู้จัก

“รู้รอบตัวแสนสนุก” ได้รับความสำเร็จเช่นเดียวกับ “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” เป็นผลให้สำนักพิมพ์ ซีเอ็ด ผลิตการ์ตูนความรู้ชุดอื่นๆตามมามากหลายชุด เช่น ชุด “ธรรมชาติมหัศจรรย์” “วิทยาศาสตร์มหัศจรรย์” “เทคโนโลยีมหัศจรรย์” “คณิตศาสตร์แสนสนุก” รวมทั้งชุด “บุคคลสำคัญของโลก” ในปี พ.ศ. 2536 จำนวน 8 เล่ม ซึ่งเล่มที่ 8 คือ “ปรีดี พนมยงค์ รัฐบุรุษอาวุโสผู้นำความคิดทางการเมือง” ซึ่งเรียบเรียงเนื้อหาโดย พรชมพู ราชธา และวาดภาพประกอบโดย ธนิต สุวรรณพฤษ และต่อมาในปี พ.ศ. 2543 ซีเอ็ด ได้ออกหนังสือเรื่อง “ป๋วย อึ๊งภากรณ์ ผู้ยึดมั่นในความจริง ความงาม และความดี” ซึ่งเรียบเรียงโดย พรชมพู ราชธา และวาดภาพประกอบโดย รุ่งโรจน์ แสงพันธ์ ซึ่งจินตนา เวช

สวัสดี บรรณาธิการอาวุโส ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน ของซีเอ็ด ได้ให้เหตุผลว่า “หนังสือประวัติบุคคลสำคัญที่เป็นข้อความล้วน เด็กส่วนใหญ่จะไม่ค่อยสนใจอ่าน มาเป็นหนังสือการ์ตูน เด็กๆจะต้องหยิบแน่ ... คาดว่าจะทำให้เรื่องราวของบุคคลสำคัญของไทยได้รับความสนใจจากเด็กและเยาวชนไทยมากขึ้น” (“การ์ตูนบุคคล,” 2547)

นอกจากนั้น ซีเอ็ดยูเคชั่น ยังได้จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้ของไทยชุดอื่นๆ ในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2536 เป็นต้นมา เช่น “อนุสาวรีย์ไทย” และ “มรดกโลก” โดย วิสูตร นวพันธ์ และ “ศิลปะอาชีพไทย” โดย อธิพิล รัชเวทย์ ซึ่งหนังสือการ์ตูนเรื่อง “อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา” ในชุดมรดกโลก ได้รับรางวัลชมเชยประเภทกลุ่มหนังสือการ์ตูน จากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2536

สำหรับหนังสือการ์ตูนความรู้ที่แปลจากต่างประเทศ นอกจากจะได้ลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นแล้ว ในปี พ.ศ. 2534 สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น ยังได้ซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ Random House เพื่อจัดทำหนังสือการ์ตูนความรู้จากประเทศอเมริกา ชุด “สารานุกรมแสนสนุกของชาร์ลี บราวน์” (Charlie Brown's 'Cyclopedia : Super Questions and Answers and Amazing Facts) จำนวน 5 เล่ม ซึ่งมีเนื้อหาใกล้เคียงกับชุด “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์รอบตัว ดำเนินเรื่องโดยมีตัวละครจากการ์ตูนชุด ฟินทส์ (Peanuts) เช่นชาร์ลี บราวน์ สนูปปี้ เป็นผู้เล่าเรื่องหรือสนทนากัน

ในปัจจุบัน สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้และหนังสือเพื่อเยาวชนอื่นๆ ในชื่อของสำนักพิมพ์ ซีเอ็ดคิดดี (SE-ED Kiddy) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี

“ชีวิตจำลอง” (พ.ศ. 2533) และ “โลกมหัศจรรย์ของดิสนีย์” (พ.ศ. 2538)

ในปี พ.ศ. 2533 พลตรี จำลอง ศรีเมือง ผู้ดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครของสมัย ระหว่างปี พ.ศ. 2528 - 2535 ได้เขียนหนังสืออัตชีวประวัติของตนเอง ชื่อ “ชีวิตจำลอง” ซึ่งมีการดำเนินด้วยการเล่าเรื่องจากผู้เขียน ประกอบภาพถ่ายและภาพการ์ตูน ซึ่งวาดโดย อธิฐาน วงศ์สารศรี ซึ่ง “ชีวิตจำลอง” ได้รับการตอบรับอย่างดีจนต้องตีพิมพ์ถึงสามครั้งภายในเวลาสามเดือน เป็นจำนวน 150,000 เล่ม จึงถือเป็นหนึ่งในการ์ตูนความรู้ในรูปแบบประวัติชีวิตบุคคลสำคัญของไทยเล่มแรกของประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2538 ก็ได้มีหนังสือการ์ตูนความรู้ในรูปแบบสารานุกรมออกมาอีกหนึ่งชุด ชื่อว่า “โลกมหัศจรรย์ของดิสนีย์” ซึ่งแปลและเรียบเรียงโดย ศูนย์การแปล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และจัดพิมพ์โดยบริษัท โกรเลียร์อินเตอร์เนชั่นแนล โดยมีจำนวนทั้งหมดถึง 20 เล่ม ใช้รูปแบบการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับชุดของ ชาร์ลี บราวน์ คือใช้ตัวการ์ตูนของดิสนีย์ เช่น มิกกี้ เม้าส์, โดนัลด์ ดั๊ก, และกุฟฟี เป็นผู้ดำเนินเรื่องผ่านการสนทนา

อมรินทร์ กับบทบาทหนังสือการ์ตูนความรู้

บริษัทอมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน) (www.amarin.co.th) ที่ได้รับความสำเร็จจากการพิมพ์นิตยสารหลายฉบับ เช่น แพรว บ้านและสวน ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในการผลิตหนังสือเพื่อเยาวชน ผ่านทางสำนักพิมพ์ แพรวเยาวชน ที่ได้ตั้งแนวทางว่า “เรียนรู้คู่จินตนาการ” ซึ่งมีทั้งหนังสือแปลจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ และหนังสือการ์ตูนความรู้ เริ่มตั้งแต่ใน

ปี พ.ศ. 2536 บริษัทอมรินทร์ได้ซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์โชงากุคัง (Shogakukan) ประเทศญี่ปุ่น เพื่อจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้สองชุด คือ

ชุดที่หนึ่ง การ์ตูนสรีรวิทยา ชุด “เจาะจักรวาลชีวิต” (NHK The Universe Within) ซึ่งมีทั้งหมดสามเล่มในชุดนี้คือ

เล่มที่ 1 กำเนิดชีวิต / หัวใจและหลอดเลือด

เล่มที่ 2 ภาวะอาหาร / ลำไส้และตับ

เล่มที่ 3 กระดูกและกล้ามเนื้อ / ภูมิคุ้มกัน

ชุดที่สอง การ์ตูนความรู้ ชุด โลกของเรา “พิภพมหัศจรรย์” (NHK The Miracle Planet) ซึ่งมีทั้งหมดหกเล่มในชุดนี้คือ

เล่มที่ 1 กำเนิดโลก / ทะเลและแผ่นดิน

เล่มที่ 2 ความลับของหินประเภท / ทะเลลึกดำบรรพ์

เล่มที่ 3 กำเนิดเทือกเขา / ป่าปรกดิน

เล่มที่ 4 เมื่อไดโนเสาร์ครองโลก / โลกยุคธารน้ำแข็ง

เล่มที่ 5 ตำนานทะเลทราย / ขุมทรัพย์ของโลก

เล่มที่ 6 ผู้พิทักษ์โลก / แกะรอยอารยธรรม

การ์ตูนความรู้ทั้งสองชุดนี้ เขียนเนื้อหาโดยศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยโตเกียว และวาดโดยนักวาดการ์ตูนของสถานีโทรทัศน์เอ็นเอชเค โดยชุด “The Universe Within” ออกตีพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2532 และชุด “The Miracle Planet” ออกตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2536 ซึ่งทั้งสองชุดนี้ สำนักพิมพ์แพรวเยาวชน ได้นำมาตีพิมพ์ซ้ำอีกครั้งในปี พ.ศ. 2548

ต่อมาในปี พ.ศ. 2539 แพรวเยาวชน ได้จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้ชุด “คนของโลก” โดยได้ซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ชูเอชะ (Shueisha) ประเทศญี่ปุ่น ที่ได้ตีพิมพ์หนังสือชุดนี้ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2528 โดยในชุดนี้มีทั้งหมด 10 เล่ม ซึ่งเป็นการดูเกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลสำคัญของโลกในอดีต 10 คน (โดยไม่มีบุคคลสำคัญของไทยรวมอยู่ด้วยเหมือนชุดของสำนักพิมพ์ ซีเอ็ดยูเคชั่น) ดังต่อไปนี้

1. กาลิเลโอ กาลิเลอี บิดาแห่งวิทยาศาสตร์สมัยใหม่
2. ไอแซค นิวตัน ผู้ค้นพบกฎแห่งความโน้มถ่วง
3. มาดามคูรี นักวิทยาศาสตร์ผู้ค้นพบธาตุเรเดียม
4. อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ผู้ค้นพบสูตรระเบิดปรมาณู
5. อัลเบิร์ต ชไวทเซอร์ คุณหมอนักบุญ
6. อัลเฟรด โนเบล ผู้ให้กำเนิดรางวัลโนเบล
7. เลโอนาร์โด ดา วินชี อัจฉริยะศิลปิน
8. โทมัส อัลวา เอดิสัน ราชานแห่งการประดิษฐ์
9. ฟ็องแตน ตระกูลไรท์ ต้นแบบแห่งการบิน
10. ฉอง อองรี เฟเบรอ ผู้เปิดโลกของแมลง

ทั้ง 10 เล่มนี้ ตีพิมพ์ด้วยปกอ่อน เป็นขาวดำทั้งเล่ม ตอนท้ายเล่มจะมีภาคผนวก ซึ่งเป็นข้อมูลเสริมเกี่ยวกับบุคคลนั้น ต่อด้วย “ตารางลำดับเวลา” ตามช่วงอายุของบุคคลนั้น โดยมีการเปรียบเทียบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปีนั้นๆ กับเหตุการณ์สำคัญของโลกและของประเทศไทย สิ่งที่น่าสังเกตอีก

ประการก็คือ หนังสือชุดนี้ มีการระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเป็น “การ์ตูนความรู้” ที่หน้าปกของทุกเล่ม ต่างจากการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น ที่ใช้เพียงคำว่า “หนังสือการ์ตูน”

ในปี พ.ศ. 2539 แพรวเยาวชน ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนความรู้อีกหนึ่งชุด คือ “การ์ตูนเพศศึกษา” ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์จิตสุเกียว โน นิฮอนฉะ (Jitsugyo no Nihon Sha) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2530 โดยมีเนื้อหาสอนเรื่องเพศศึกษาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งถือว่าเนื้อหาที่ไม่แพร่หลาย และผู้ปกครองโดยทั่วไปยังไม่เห็นความสำคัญมากเท่าที่ควรในการให้ความรู้เรื่องเพศศึกษาแก่เด็กเล็ก นอกจากนี้ การ์ตูนชุดนี้มีความพิเศษต่างจากการ์ตูนความรู้ชุดอื่น เนื่องจากการแบ่งเนื้อหาออกเป็นสามเล่ม สำหรับผู้อ่านสามช่วงวัยโดยเฉพาะ คือ

เล่มที่ 1 ร่างกายของเรา : สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-2

เล่มที่ 2 กำเนิดของเรา : สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3-4

เล่มที่ 3 ชีวิตของเรา : สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6

ทั้งสามเล่มนี้ มุ่งให้ผู้อ่านเยาวชนได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างเพศ บทบาทความสำคัญของอวัยวะต่างๆในร่างกาย การอยู่ร่วมกันในสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อน กระบวนการตั้งครรรค์และการให้กำเนิด จนไปถึงเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของผู้หญิงและผู้ชายเมื่อก้าวเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมให้แก่เยาวชนทั้งสองเพศในสามช่วงอายุต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจที่จะเกิดขึ้น โดยทั้งสามเล่ม ได้มีการตีพิมพ์อีกครั้งในปี พ.ศ. 2548 และได้รับการตรวจทานเนื้อหาโดย น.พ. ธีรวุฒิ คุณะเปรมะ ผู้อำนวยการสถาบันมะเร็งแห่งชาติ อดีตนักเรียนทุนรัฐบาลญี่ปุ่น

ในปัจจุบัน อมรินทร์ได้จัดตั้งสำนักพิมพ์ขึ้นมาอีก 2 สำนักพิมพ์ที่มีการพิมพ์การ์ตูนความรู้ คือ สำนักพิมพ์แพรวเพื่อนเด็ก ซึ่งเน้นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก ทั้งวรรณกรรม นิทานภาพ และการ์ตูนความรู้ และ อมรินทร์คอมมิกส์ ที่มุ่งเน้นการผลิตการ์ตูนโดยเฉพาะ โดยมีการแปลการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี และได้เริ่มผลิตการ์ตูนความรู้ของไทยด้วย โดยเริ่มจากเรื่อง “พุทธประวัติ ฉบับการ์ตูน” โดย อธิพิล รัชเวทย์ (นามปากกา “โอม รัชเวทย์”) ในปี พ.ศ. 2548 จากนั้นก็มีการ์ตูนใน แนวประวัติบุคคลสำคัญทางพุทธศาสนาอีกหลายชุด ที่วาดโดยโอม รัชเวทย์ เช่น องค์ลีมาล พระ อานนท์ พระเจ้าอโศกมหาราช โดยถึงปัจจุบันมีมากกว่า 10 เล่มแล้ว และล่าสุด ปี พ.ศ. 2552 ได้เริ่ม ผลิตชุด “การ์ตูนประวัติศาสตร์ชาติไทย” โดยฝีมือของ สละ นาคบำรุง ซึ่งมีทั้งหมด 6 เล่มในชุดของยุค อาณาจักรสุโขทัย

นานมีบุ๊กส์ จากโดเรมอนสู่การ์ตูนความรู้เกาหลี

สำนักพิมพ์นานมี บู๊คส์ (Nanmeebooks) (www.nanmeebooks.com) ที่ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2535 โดย สุวดี จงสถิตย์วัฒนา และเริ่มต้นด้วยหนังสือแปลแนวความรู้ ได้ก้าวเข้ามาสู่วงการการ์ตูน ความรู้ในปี พ.ศ. 2536 ด้วยการซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนความรู้ที่ดำเนินเรื่องโดยตัวละครจากการ์ตูนเรื่อง โดเรมอน การ์ตูนยอดนิยมในยุคนั้น ที่วาดโดย ฟุจิโกะ เอฟ ฟุจิโอะ จากสำนักพิมพ์โชงากูกัง (Shokakukan) ซึ่งมีการตีพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2535 ด้วยการ์ตูนชุด “โดเรมอนสอน คณิตศาสตร์” ตอน “การบวก การลบ” และตอน “รูป รูปทรง” และชุด “โดเรมอนค้นพบความ มหัศจรรย์” ตอน “ตะลุยแดนไดโนเสาร์” ซึ่งทั้งสองชุดได้รับการตอบรับอย่างดี ทางนานมีบุ๊กส์ จึงได้ จัดพิมพ์การ์ตูนความรู้โดเรมอนในตอนอื่นๆของทั้งสองชุดแรก และชุดต่อไปอีกนับสิบชุดจนถึง

ปัจจุบัน เช่น ชุด “โดเรมอนสอนวิทยาศาสตร์” “โดเรมอนสอนเรื่องร่างกาย” “โดเรมอนสอนสนทนาภาษาอังกฤษ” และ “โดเรมอนเล่นกีฬาให้สนุก” เป็นต้น โดยทั้งหมดใช้ชื่อรวมว่า “โดเรมอนสอนความรู้” ซึ่งที่ผ่านมานานมีบุ๊คส์ได้จัดพิมพ์ออกมาทั้งหมดรวมถึง 72 เล่ม หลายเล่มได้รับการตีพิมพ์ซ้ำมากกว่า 10 ครั้ง

จากความสำเร็จของการ์ตูนชุดโดเรมอนสอนความรู้ ทำให้นานมีบุ๊คส์ หารต้นฉบับการ์ตูนความรู้เพื่อนำมาแปลอีก ซึ่งในช่วงแรก ยังเป็นการ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่นอยู่ เช่นในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 ได้เริ่มจัดพิมพ์ชุด “บุคคลที่น่ารู้จัก” ซึ่งเป็นประวัติบุคคลสำคัญต่างๆของโลก ทั้งหมด 7 เล่ม 7 บุคคล คือ (เรียงตามลำดับที่จัดพิมพ์) แมชีเทเรซ่า, แอนน์ แฟรงค์, พูจิกะ เอฟ พูจิกะ, เลน่า มาเรีย, เจ้าหญิงไดอาน่า, ฟลอเรนซ์ ไนติงเกล, และ มาริ กูรี ต่อมานานมีบุ๊คส์ได้รับการแนะนำให้ซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ I-Seum ประเทศเกาหลี เพื่อพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์หลายชุดที่ได้รับความนิยมในประเทศเกาหลี ดังนั้นในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 นานมีบุ๊คส์จึงเริ่มจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้เรื่อง “เอาชีวิตรอดบนเกาะร้าง” (Escape from an Uninhabited Island) และเรื่อง “เอาชีวิตรอดในป่าอะเมซอน” (Escape from the Amazon Jungle) ซึ่งเขียนโดย ชอยดุกฮี (Choi Duk-hee) อดีตประธานสมาคมการ์ตูนและแอนิเมชันแห่งประเทศไทย และวาดภาพประกอบโดย Kang Gyung-hyo ที่ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 และมียอดจำหน่ายมากกว่า 5 ล้านเล่มในประเทศเกาหลี แปลโดย ชูตินันท์ เอกอุกฤษฏ์กุล และใช้ชื่อความว่า “การ์ตูนวิทยาศาสตร์แสนสนุกช่วยให้เด็กฉลาด” บนหน้าปก และตีพิมพ์ในรูปแบบ 4 สี วางขายในราคาเล่มละ 165 บาท และได้รับการตอบรับจากผู้อ่านชาวไทยอย่างดี (นอกจากนั้น ในปี พ.ศ. 2550 “เอาชีวิตรอดบนเกาะร้าง” ได้รับรางวัล Bronze Prize ประเภท หนังสือเด็กแปลยอดเยี่ยม จากการประกวด APPA Book Awards (Asian

Pacific Publishers Association) อีกด้วย) จากนั้นก็ทยอยจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้ชุด “เอาชีวิตรอด” ในตอนอื่นๆอีก ทุกๆเดือน เช่น “เอาชีวิตรอดในแดนน้ำแข็ง” “เอาชีวิตรอดในแดนภูเขาไฟ” “เอาชีวิตรอดในอาณาจักรแมลง” โดยในชุด “เอาชีวิตรอด” มีทั้งหมด 19 เล่ม เขียนโดยผู้เขียน 4 คน ซึ่งหนังสือของผู้เขียนคนเดียวกันและเป็นตัวละครชุดเดียวกัน ทำให้มีความต่อเนื่อง

ปัจจุบัน นานมีบุ๊กส์ ถือได้ว่าเป็นสำนักพิมพ์ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้รายใหญ่แห่งหนึ่ง โดยหนังสือการ์ตูนความรู้ในปัจจุบันส่วนมากจะเป็นหนังสือที่แปลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะจากประเทศเกาหลี (ส่วนมากจะซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ I-Seum และสำนักพิมพ์ GIsongji) โดยมีการแบ่งหมวดหมู่ไว้เป็น 14 ประเภทตามเนื้อหา ดังนี้

1. การ์ตูนวรรณกรรม
2. การ์ตูนวิทยาศาสตร์
3. การ์ตูนคณิตศาสตร์
4. การ์ตูนดาราศาสตร์
5. การ์ตูนความรู้เพศศึกษา
6. การ์ตูนประวัติศาสตร์
7. การ์ตูนประเทศที่น่ารู้จัก
8. การ์ตูนเศรษฐศาสตร์
9. การ์ตูนประวัติบุคคล
10. การ์ตูนพัฒนาตนเอง
11. การ์ตูนความรู้รอบตัว

12. การ์ตูนโดเรมอนสอนความรู้

13. การ์ตูนสอนภาษา

14. การ์ตูนกีฬา

นานมีบุ๊คส์ ได้ใช้ข้อความประชาสัมพันธ์ว่าเป็น “ผู้บุกเบิกแนวการ์ตูนความรู้ในวงการหนังสือเมืองไทย คัดการ์ตูนที่ดีที่สุด สนุกที่สุด และสวยที่สุดเท่านั้นมานำเสนอ” โดยนอกจากการ์ตูนชุด “โดเรมอนสอนความรู้” และชุด “เอาชีวิตรอด” แล้ว ยังมีชุดอื่นๆอีกหลายชุด (นับจำนวนเล่มจนถึงปัจจุบัน) เช่น “ตะลุยประวัติศาสตร์” (9 เล่ม) “ล่าซุ่มทรัพย์สุดขอบฟ้า” (11 เล่ม) “สามก๊ก” (15 เล่ม) ครอบครัวยุติธรรม (9 เล่ม) “ผจญภัย...” (14 เล่ม) “Why?” (10 เล่ม) “ไม่ยาก ถ้าอยาก...” (10 เล่ม) และชุดอื่นๆ รวมทั้งหมดจำนวนมากกว่า 200 เล่ม

ในปี พ.ศ. 2551 นานมีบุ๊คส์ ได้เริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่วาดโดยคนไทย โดยนำผลงานที่ได้รับรางวัลจากการประกวด “นานมีบุ๊คส์อะวอร์ด” ประเภท “การ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์” มาตีพิมพ์จำนวน 4 เล่ม คือ

1. “อู๋โยโย! ฉันเป็นชาย นายเป็นหญิง” โดย สุพร เดชะรินทร์ และศศิธร สกฤษชัยสิริวิช (รางวัลชนะเลิศ)
2. “โลกร้อนเราซ่อมได้” โดย สิริพรรณ สุรัสวดี (รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1)
3. “ผจญภัยในทะเลลึกดำบรรพ์” โดย อินทรายุทธ เทพคุณ และ พาณี อธิธิบำรุงรักษ์ (รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2)
4. “ตะลุยป่าสมุนไพรรักษาโรค” โดย อภิชาติ ศัพท์สุวรรณ (รางวัลชมเชย)

ในการประกวดนานาชาติมีปีศาจอะวอร์ด ปี พ.ศ. 2552 ได้มีการขยายการขอบเขตประเภทของการ์ตูนความรู้ จากเดิมที่จำกัดที่การ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ โดยขยายออกเป็น 3 หัวข้อ เป็นหัวข้อที่เกี่ยวกับประเทศไทยและวัฒนธรรมไทยมากขึ้น โดยให้เลือกส่งหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ที่มีเนื้อหาตามที่กำหนดดังต่อไปนี้

1. ชุด "ตะลุยประวัติศาสตร์ - วัฒนธรรมไทย" แสดงให้เห็นความสำคัญของวัฒนธรรมไทย ทั้งประเพณี ศาสนา หรือโบราณสถานที่สำคัญในแง่ต่างๆ เช่น วัด บ้านทึก ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา มารยาทไทย
2. ชุด "ผจญภัยทั่วไทย - แนะนำจังหวัดต่างๆ" เนื้อหาเกี่ยวกับ 76 จังหวัดของไทย อาจกล่าวถึงระดับท้องถิ่น จังหวัด หรือภูมิภาค ทั้งด้านวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เพื่อแสดงถึงความสำคัญของพื้นที่นั้นๆ และเป็นการส่งเสริมปลูกฝังให้เยาวชนมีสำนึกรักประเทศและชุมชน
3. ชุด "เอาตัวรอดจากภัยสิ่งแวดล้อม" – เพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติและส่งเสริมการอนุรักษ์ธรรมชาติและทรัพยากรต่างๆ กระตุ้นจิตสำนึกการอนุรักษ์ แสดงถึงความสำคัญของธรรมชาติที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ ทั้งของประเทศไทยหรือของโลก

นอกจากนั้น ยังมีการระบุเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินผลงานที่น่าสนใจหลายประการ เช่น เนื้อหาต้องเป็นการ์ตูนคอมมิค (Comic) มีแนวทางที่สร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ มีแนะนำตัวละครในเรื่อง และมีข้อมูลเสริมความรู้ และต้องแจ้งแหล่งความรู้ที่ค้นคว้ามาด้วย

อีคิวพลัส ผู้บุกเบิกการ์ตูนความรู้ไทยแนว Comic

ก่อนที่การ์ตูนเกาหลีชุด “เอาชีวิตรอด” ของนานมีบุ๊คส์จะตีพิมพ์และได้รับความนิยมสำเร็จในปี พ.ศ. 2549 นั้น สำนักพิมพ์ อีคิวพลัส (E.Q. Plus) (www.eqplusonline.com) ซึ่งก่อตั้งในปี พ.ศ. 2547 โดย สุรนิศย์ ชุมสาย ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการ ซึ่งเคยเป็นนักการ์ตูนมาก่อน หลังจากที่ต้องปิดตัวนิตยสารการ์ตูน คอมมิคเควสท์ ลงไป จึงได้มีแนวคิดที่จะผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่วาดและผลิตโดยคนไทย ด้วยเหตุผลที่เจ้าตัวอธิบายสั้นๆว่า “บ้าของไทย” และในที่สุดก็ได้จัดพิมพ์การ์ตูนเรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ในเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2547 ซึ่งเป็นเล่มแรกของสำนักพิมพ์ และได้รับความนิยมอย่างสูง และมีการตีพิมพ์ซ้ำอีกหลายครั้ง จนทางสำนักพิมพ์ประทับใจคำว่า “Best Seller” ที่หน้าปก กล่าวคือเป็นหนังสือที่มียอดจำหน่ายสูงสุดเล่มหนึ่งของสำนักพิมพ์ ซึ่งหนังสือเล่มนี้ อยู่ในชุด “มหาราชไทย” ซึ่งมีสี่เล่มคือ

1. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช
2. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
3. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
4. สมเด็จพระนารายณ์มหาราช

การ์ตูนความรู้เรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” นับได้ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ของไทยเล่มแรกที่มีรูปแบบของการ์ตูนความรู้ของญี่ปุ่น กล่าวคือมีการดำเนินเรื่องด้วยรูปแบบการ์ตูนช่อง (comic) มีการแทรกเกร็ดความรู้เสริมในระหว่างการดำเนินเรื่อง โดยเฉพาะในส่วนท้ายเล่ม ที่จะมีการสรุปใจความสำคัญ เรียงตามปี พ.ศ. ที่เกิดขึ้น มีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และที่น่าสนใจก็คือ มีรายการหนังสืออ้างอิงในรูปแบบบรรณานุกรมด้วย

จุดเด่นอีกประการของหนังสือการ์ตูนความรู้ของอีคิวพลัส ที่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนความรู้ที่ผ่านมา คือการไม่ระบุชื่อผู้แต่ง ในเรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ระบุผู้ “เล่าเรื่องและวาดภาพประกอบ” ว่าเป็น “Comic Creation” และเขียนคำนำโดย “ทีมงาน E.Q. Plus” ทั้งนี้เนื่องจากสำนักพิมพ์อีคิวพลัส มีระบบการทำงานในรูปแบบบริษัท ที่นักเขียนมีเงินเดือนประจำ มีหน้าที่ผลิตหนังสือการ์ตูนให้สามารถจัดพิมพ์ได้อย่างสม่ำเสมอทุกเดือน

นอกจากนั้น ในหน้า “คำนำ” ของ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” นั้น มีการกล่าวถึงที่มาและวัตถุประสงค์ของการ์ตูนความรู้ในชุด “มหาราชไทย” ไว้ดังนี้ (อีคิวพลัส, 2547, หน้า 7-8)

เกิดความคิดที่จะนำประวัติศาสตร์ บุคคลที่น่าเป็นตัวอย่างแก่เยาวชนของชาติไทยเองมาย่อให้อ่านง่ายขึ้น ประสมรวมกับการได้พบเห็นหนังสือการ์ตูนชาติอื่นๆ ที่เขานำเอาประวัติศาสตร์ชาติตัวเอง คนสำคัญในชาติของเขา มาจัดเขียนเป็นหนังสือการ์ตูนที่ให้ความรู้และมีแฝงไว้ด้วยวิชาการหลายๆ ส่วน ... แต่ครั้งจะซื้อลิขสิทธิ์มาจัดพิมพ์ก็จะเกิดความน้อยเนื้อต่ำใจเสียเปล่าๆ ประวัติศาสตร์ชาติไทยคนไทยเองก็มีดี สมควรเป็นแบบอย่างกับเด็กและเยาวชนไทยได้มากหลาย ... จึงได้รวบรวมเอานักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ฝีมือดีเข้ามา จัดทำสำนักพิมพ์ E.Q. Plus เพื่อที่ทำหน้าที่ดังกล่าว ... ย่อเรื่องยากๆ ให้ง่ายขึ้น เพื่อจุดประกายความรู้ให้แก่เด็กและเยาวชนไทย หนังสือการ์ตูนชุดแรกของสำนักพิมพ์จึงเกิดขึ้น ... นอกจากความสนุกและจุดประกายความรู้เป็นเป้าหมายหลักแล้ว เป้าหมายรองที่สำคัญไม่ย่อหย่อนกว่ากันก็คือการรักษาเนื้อหาวิชาการให้ตรง ... ไม่ว่าประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อผู้อ่านเป็นเรื่องของการเรียนรู้ การเข้าใจและรักชาติบ้านเมืองของตัวเอง หรือการรักการอ่านก็ตาม หากเกิดขึ้นทางสำนักพิมพ์ย่อมถือว่าได้บรรลุจุดประสงค์ในการจัดทำขึ้นแล้ว

จากความสำเร็จของชุด “มหาราชไทย” ทำให้อีคิวพลัส จัดพิมพ์การ์ตูนความรู้ชุดอื่นๆ ต่อมา โดยในช่วงแรกจะเน้นในเรื่องการ์ตูนความรู้ประวัติศาสตร์ไทยและประวัติบุคคลสำคัญของไทยในอดีต

เช่น ชุด “วีรชนไทย” “บันทึกราชอาณาจักรไทย” “สนุกกับประเทศของเรา” แต่ต่อมากจะมีการขาย เนื้อหาออกไปให้กว้างขึ้น เช่น ชุด “ประวัติบุคคลสำคัญของโลก” “วรรณกรรมอมตะโลก” “รอบรู้ตำนานรอบโลก” รวมไปถึงการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ เช่นเรื่อง “มหันตภัยโลกร้อน” “อินเทอร์เน็ต วายร้าย จอมลวง” และ “พาสต์ฟูด วายร้าย แสนอระอย”

ในปัจจุบัน สำนักพิมพ์ อีคิวพลัส ยังคงมุ่งเน้นในการผลิตการ์ตูนความรู้ไทยเป็นหลัก โดยได้ จัดพิมพ์แล้วมากกว่า 150 เรื่อง ภายใต้คำขวัญว่า “อ่านความรู้ด้วยความสนุก” (ภายหลังเปลี่ยนเป็น “สร้างโลกความรู้ด้วยความสนุก”) และในปี พ.ศ. 2550 ได้จัดตั้งสำนักพิมพ์ คลีนเนทีฟ (Cleanative) ขึ้นเพื่อจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนอิงประวัติศาสตร์เรื่อง “มหากาพย์กู่แผ่นดิน” โดยอิงจากเรื่องราวการกู้ เกราชของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช โดยมีทั้งหมด 5 เล่มคือ

1. องค์ดำแห่งหงสาวดี
2. จิ้งจอก พยัคฆา พญาราชสีห์
3. อิศรภาพสู่แผ่นดิน
4. แสงดาบปราบศัตรูพ่าย
5. มหาสงครามยุทธหัตถี

“มหากาพย์กู่แผ่นดิน” เขียนเรื่องและสตอรี่บอร์ดโดย อรุณทิวา วชิรพรพงศา และวาดภาพโดย มนตรี คุ่มเรื่อน ซึ่งทุ่มเทเวลาผลิตต้นฉบับของเล่มแรกจำนวน 240 หน้าในเวลาเพียง 2 เดือน ซึ่งได้ ผลลัพธ์ออกมาคุ้มค่า เนื่องจาก “องค์ดำแห่งหงสาวดี” ได้รับรางวัลชมเชย ในการประกวดหนังสือดีเด่น ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ในงานสัปดาห์หนังสือ

แห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2550 และต่อมาเล่มที่ 3 “อิสรภาพสู่แผ่นดิน” ก็ได้รับรางวัลเดียวกันนี้อีกครั้ง ในปี พ.ศ. 2551

หนังสือการ์ตูนความรู้เล่มอื่นๆของสำนักพิมพ์อีคิวพลัส ที่ได้รับรางวัล มีดังนี้

1. “พระนเรศวรและพระเอกาทศรถ 2 กษัตริย์ผู้ปราบหงสาวดี” : รางวัลชมเชย การประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปี พ.ศ. 2549 เขียนเรื่องโดย ตติยะ ศรียะพันธ์ เขียนภาพโดย อรุณทิวา วชิรพรพงศา
2. “มหันตภัยโลกร้อน” : รางวัลชมเชย รักลูกอวอร์ด ปี พ.ศ. 2550 เขียนเรื่องและสตอรี่บอร์ดโดย สุธารส เนินปลอด เขียนภาพโดย อมรินทร์ เดชณรงค์ และมนต์ชัย ภู่งแสงสะอาด
3. “เจาะตำนานพญานาค ปรีศนาถลับพิภพบาดาล” : รางวัลชมเชย การประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปี พ.ศ. 2551 เนื้อหาโดย ทิพย์วรรณ อรรถาโกชน์ เขียนสตอรี่บอร์ดและภาพโดย กฤษฏา พึ่งปิติพรชัย

สกายบุ๊กส์ กับนิยายภาพและการตูนวรรณคดีและศาสนา

ปี พ.ศ. 2547 เป็นต้นมา ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการถือกำเนิดขึ้นใหม่ของการ์ตูนความรู้ของไทย หลังจากที่อยู่ใต้อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลานาน ซึ่งในปี พ.ศ. 2547 นี้ ไม่ใช่เพียงการเกิดขึ้นของการ์ตูนความรู้ประวัติศาสตร์ ของสำนักพิมพ์ อีคิวพลัส เท่านั้น แต่ในปีเดียวกันนี้ ยังเป็นจุดกำเนิดของการ์ตูนความรู้ในอีกรูปแบบหนึ่ง จากสำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ (Skybook) (www.skybook.co.th) ด้วย

สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ เริ่มต้นจากรุทธิกิจซุ่มขายหนังสือวิชาการที่สนามหลวง เมื่อหลายสิบปีที่แล้ว ของครอบครัว “อาชาเทวัญ” หลังจากที่ซุ่มหนังสือที่สนามหลวงถูกปิดตัว เพื่อย้ายไปที่สวนจตุจักร ครอบครัวอาชาเทวัญ จึงเปิดร้านหนังสือเป็นของตนเอง ชื่อ “23 บู้คเซ็นเตอร์” (23 คือเลขที่ซุ่มของร้านที่สนามหลวง) และต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ได้เปิดบริษัทชื่อ “สกายบุ๊กส์” เพื่อรองรับการประมูลงานต่างๆ และเริ่มผลิตหนังสือวิชาการของตนเอง รวมถึงหนังสือเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่างๆ จากนั้นก็ได้เริ่มเปิดร้านหนังสือสกายบุ๊กส์ หลายสาขาในกรุงเทพมหานครฯ

ในปี พ.ศ. 2546 สกายบุ๊กส์ ได้สร้างตราสินค้าในเครือขึ้นมา โดยให้ชื่อว่า “การ์ตูน เลิร์นนิ่ง บาย สกายบุ๊กส์” (Cartoons Learning by Skybook) เพื่อมุ่งเน้นทำหนังสือวรรณคดีฉบับการ์ตูนเชิงวิชาการสำหรับกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา และในเดือนมีนาคม ปี พ.ศ. 2547 (7 เดือนก่อนที่ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของอัครวิมลสังขวรางแผน) ก็ได้ออกหนังสือการ์ตูนวรรณคดีเล่มแรก คือ “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)” ซึ่งพ่อของอาชาเทวัญ ประธานกรรมการ ได้กล่าวถึงเหตุผลและที่มาว่า ในขณะนั้นได้เห็นสำนักพิมพ์อื่นๆ ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนจากต่างประเทศ แต่ก็เป็นค่าใช้จ่ายที่สูง ดังนั้นจึงเกิดความคิดที่จะผลิตด้วยทีมงานคนไทย เพื่อสนับสนุนคนไทยด้วยกัน จึงเริ่มมองหาเนื้อเรื่องที่เหมาะสม ซึ่งบังเอิญว่าในปีนั้นเป็นปีวอก ประกอบกับลูกๆ ของเจ้าหน้าที่หลายคนอยู่ในวัยประถมศึกษา จึงเกิดการผสมผสานความคิดสองอย่างนี้เข้าด้วยกัน (“สกายบุ๊ก,” 2552)

เราไปเปิดดูหลักสูตรวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษา พบว่าเด็กต้องเรียนเรื่องรามเกียรติ์หลายตอน ... แต่หนังสือเรียนแค่เห็นก็น่าเบื่อแล้วสำหรับพวกเขา เลยตัดสินใจทำออกมาเป็นการ์ตูน ปรากฏว่าพวกเขาชอบ บางคนใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบการเรียนก็มี

หนังสือเรื่อง “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)” มีการดำเนินเรื่องแบบนิยายภาพ คือมีคำบรรยายอยู่ในหน้าเดียวกับภาพ ไม่มีการใช้กรอบคำพูด (speech bubble) โดยมี สุภฤกษ์ บุญทอง เป็นผู้เรียบเรียง และมี กาย เบญจวรรณ เป็นผู้วาดภาพประกอบ มีเอกลักษณ์โดยการจัดตีพิมพ์หนังสือเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส และปกปั้มนูนเคลือบมัน โดยมีการแจกแจง แดกสาแหรกตัวละครเพื่อความเข้าใจง่าย และมีการใช้บรรณานุกรมสำหรับหนังสืออ้างอิงท้ายเล่ม จำหน่ายราคาเล่มละ 135 บาท ซึ่งได้ผลตอบรับอย่างดี มีการพิมพ์ซ้ำมากกว่า 10 ครั้ง และได้รับรางวัลชมเชย ในการประกวดหนังสือดีเด่น ของกระทรวงศึกษาธิการ ในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2548 (ซึ่งในปีต่อมา “สังข์ทอง (ฉบับการ์ตูน)” ของสกายบุ๊กส์ ซึ่งเรียบเรียงโดย ชลลดา ชะบางบอน ก็ได้รางวัลดีเด่น ในการประกวดรางวัลเดียวกันนี้) ทำให้มีการผลิตหนังสือการ์ตูนเชิงวิชาการขึ้นอีกอย่างต่อเนื่อง และทำรายได้ให้กับบริษัทประมาณ 35% โดยถึงปัจจุบัน มีการจัดพิมพ์มาแล้วกว่า 60 เล่ม โดยส่วนมากจะเป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเนื้อหา ซึ่งมีผู้เรียบเรียงหลักสองคน (ซึ่งระบุชื่อไว้ในเล่ม) คือ สุภฤกษ์ บุญทอง และ ชลลดา ชะบางบอน และเพื่อเป็นการต่อยอดในตำแหน่งทางการตลาดที่เป็นจุดเด่นของสำนักพิมพ์ ในปัจจุบัน สิ่งพิมพ์ของสำนักพิมพ์ มักจะใช้คำขวัญประกอบเครื่องหมายการค้าของสำนักพิมพ์ว่า “สนุกอ่านอย่างสร้างสรรค์ กับ Cartoons Learning by Skybook ผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ฉบับการ์ตูน”

ในปี พ.ศ. 2550 สกายบุ๊กส์ ได้เริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนช่อง (comics) โดยเริ่มจากชุด “ขุนอิน ระนาดเทวดา” (มีทั้งหมด 5 เล่ม) ซึ่งแต่งโดย “จานหนึ่ง” โดยได้ความคิดจาก ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า นักระนาดชื่อดัง ผู้รับบท “ขุนอิน” ในภาพยนตร์เรื่อง “โหมโรง” และในปี พ.ศ. 2551 ได้เริ่มออกตีพิมพ์การ์ตูนความรู้ชุด “ผจญภัยตามรอยพระพุทธเจ้า (พระเจ้า 500ชาติ)” ซึ่งเขียนโดย สุรศักดิ์ ตรีนนท์

และ พิศาล เพ็ชรทอง ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนิทานชาดก ที่กล่าวถึงการเสวยชาติต่างๆของ พระพุทธเจ้า โดยมีตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่อง คือหนุมาน (ซึ่งเป็นเสมือนตัวละครประจำของ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ เนื่องจากความสำเร็จของหนังสือการ์ตูนรามเกียรติ์) โดยพิมพ์สี่สีทั้งเล่ม และเขียนคำนิยมโดย พระอาจารย์ ว.วชิรเมธี ในปัจจุบันได้ตีพิมพ์ถึงเล่ม 12 โดยที่หน้าปกของทุกเล่มจะมีข้อความว่า “ปัญญาดี คะแนนเราดี สนุกเต็มที่ อย่างมีคุณธรรม”

นอกจากนี้ สกายบุ๊กส์ ยังได้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ในรูปแบบการ์ตูนช่องเล่มอื่นๆ ด้วย เช่น เรื่อง “กำเนิดพระสังข์ (สังข์ทอง)” โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์, ศิริศักดิ์ เขาวนศิริ และ กฤษดา พึ่งพิติชัย เรื่อง “การผจญภัยของสุตสาคร (พระอภัยมณี)” โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และ ศิริศักดิ์ เขาวนศิริ และ “สงครามโลกครั้งที่ 1” โดย “จานหนึ่ง” โดยในเล่มที่เป็นการ์ตูนช่อง จะเติมคำว่า “Comics” ลงไปที่เครื่องหมาย ซึ่งอ่านรวมได้ว่า “Comics Cartoons Learning by Skybook”

ในปัจจุบัน การ์ตูนความรู้ หรือการ์ตูนเชิงวิชาการของ สกายบุ๊กส์ สามารถแบ่งได้เป็น 7 หมวด ดังนี้

1. วรรณคดีไทย – พระราชนิพนธ์ (เช่น รามเกียรติ์, สังข์ทอง)
2. นิทานพื้นบ้าน (เช่น ศรีธนญชัย, จันทโครพ)
3. ศาสนาและปรัชญา (เช่น พระพุทธเจ้า, เจ้าแม่กวนอิม)
4. วรรณกรรมจีน (เช่น สามก๊ก, ขงเบ้ง)
5. ความรู้ทั่วไป (เช่น ศิลปินเอก, ฟุตบอลโลก)
6. บุคคลสำคัญ (เช่น บางระจัน, สุนทรภู่)

7. การ์ตูนคอมิกส์

- 7.1 ชุด ชุนอิน ระเบิดเทวดา
- 7.2 ชุด การผจญภัยตามรอยพระพุทธเจ้า
- 7.3 ชุด วรรณคดีลำนํ้า (การผจญภัยของสุตสาคร, กำเนิดพระสังข์)
- 7.4 ชุด ประวัติศาสตร์ (สงครามโลกครั้งที่ 1)

สถาบันการ์ตูนไทย กับการ์ตูนความรู้เชิงสร้างสรรค์

อีกแหล่งผลิตสำคัญของการ์ตูนความรู้ที่เกิดขึ้นในช่วงเดียวกัน นั่นก็คือสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก (Cartoonthai Institute – Foundation for Children) (www.cartoonthai.in.th) ซึ่งได้ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2546 ภายใต้การผลักดันของ สุดีใจ พรหมเกิด ผู้จัดการสถาบันการ์ตูนไทยคนแรกและคนปัจจุบัน ร่วมกับนักการ์ตูนที่มีชื่อเสียงอีกหลายคนที่มีตำแหน่งเป็นกรรมการ เช่น สมชัย กัตัญญุตา นันท์ (“ชัย ราชวัตร”) สุรพล พิทยาสกุล (“พล ข้าวสด”) ศักดา แซ่เอียว (“เซีย ไทยรัฐ”) ด้วยเจตนารมณ์ที่จะ “ชักนำให้เด็กๆหาความบันเทิงจากสื่อการ์ตูนอย่างมีสาระประโยชน์ ก็คือ การสนับสนุนการผลิตสื่อการ์ตูนโดยคนไทยเองด้วยจิตใจที่รักและหวังดีต่อเด็ก ด้วยสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมไทย และด้วยความตั้งใจที่จะพัฒนาสื่อการ์ตูนไทยให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นไป” (“สถาบันการ์ตูนไทย,” ม.ป.ป.)

วัตถุประสงค์ที่สำคัญข้อหนึ่งในการก่อตั้งสถาบันการ์ตูนไทย คือ “ผลิต นำเสนอสื่อการ์ตูนทางเลือกอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นประโยชน์แก่เยาวชนและสังคม ทั้งทางด้านจินตนาการ การสร้างเจตคติ และสร้างอุดมคติทางการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมที่ดีงาม” อย่างไรก็ตาม ผลงานชิ้นแรกๆของสถาบันการ์ตูนไทย กลับไม่ใช่การ์ตูน แต่เป็นภาพเขียนขาวดำ

ประกอบบทกวี ชื่อ “จักขต่อรอยฝันจากวันก่อน : สวรรค์ศิลป์สวมบทกวี รำลึก 30 ปี 14 ตุลา” ที่ออกมาในปี พ.ศ. 2546 จากนั้นในปีต่อมา สถาบันการ์ตูนไทย จึงได้เริ่มตีพิมพ์การ์ตูนสั้นเรื่อง “เมล็ดพันธุ์สันติภาพ (Seeds of Peace)” สำหรับโครงการเมล็ดพันธุ์สันติภาพเพื่อเด็กอิรัก โดย วิรัตน์ ยืนยง พัฒนากิจ และสิทธิพร กุลวโรตตมะ ซึ่งมีการดำเนินเรื่องอย่างการ์ตูนช่อง และมีการสนทนากันของตัวละครเกี่ยวกับสงครามในประเทศอิรัก มีทั้งหมด 13 หน้า ขายในราคาเล่มละ 20 บาทเพื่อสนับสนุน “โครงการเมล็ดพันธุ์สันติภาพเพื่อเด็กอิรัก” ไม่ได้วางแผงทั่วไป

จากนั้น สถาบันการ์ตูนไทยได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการประสานงาน 30 ปี 14 ตุลา ภาคประชาชน ให้ “จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่เจตนารมณ์ 14 ตุลา สู่เยาวชนรุ่นใหม่” จึงได้จัดทำหนังสือการ์ตูนเรื่อง “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ในเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2547 (เดือนเดียวกับที่เรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของสำนักพิมพ์อิคิวพลัส ออกวางจำหน่าย) ซึ่งแต่งโดย ศ.ดร.ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ วาดภาพประกอบ (ขาวดำ) โดย กลุ่มเบญจรงค์ และเขียนบทการ์ตูนโดย สุดใจ พรหมเกิด โดยเป็นรูปแบบภาพประกอบคำบรรยาย โดยมีบทพูดแทรกในบางหน้า มีจำนวนทั้งสิ้น 80 หน้า จำหน่ายราคา 90 บาท ซึ่งหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ได้รับรางวัลชมเชย จากการประกวดหนังสือดีเด่น ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปี พ.ศ. 2548 ด้วย

ต่อจากนั้น ในเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2547 เช่นกัน สถาบันการ์ตูนไทยก็ได้จัดพิมพ์การ์ตูนอีกเรื่องชื่อ “ยักษ์ยูน” ซึ่งเขียนเรื่องและภาพโดย “เอ๊ะคุง” หรือชื่อจริงว่า “ธานี ชินชูศักดิ์” พิมพ์ด้วยกระดาษปอนด์อามัน สีสี่ทั้งเล่ม ทั้งหมด 72 หน้า จำหน่ายราคา 95 บาท มีลักษณะการดำเนินเรื่องเป็นตอนๆ โดยแต่ละตอนจะดำเนินเรื่องโดยเด็กชายยูน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนประถมบ้านแม่แก้ว และยักษ์ชื่อปรัชญาสาคร ที่จะนำเด็กชายยุ่นและเพื่อนๆ ไปผจญภัยในที่ต่างๆ พร้อมเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่นั้น โดยมีภารกิจให้ข้อมูลอย่างค่อนข้างละเอียด เช่น เรื่องของวาฬสเปิร์ม ปราภฏการณณ์ฝนดาวตก หรือแม้กระทั่งเรื่องอาหารการกินของไทยอย่าง ปลาทุ กกล้วย และผักกระเฉด ในปัจจุบัน การ์ตูนเรื่อง “ยักษ์ยุ่น” ได้ออกต่อมาจนถึงเล่มที่ 4 ซึ่งทุกเล่มจัดพิมพ์โดยสถาบันการ์ตูนไทย

ปัจจุบัน หนังสือในแนวการ์ตูนความรู้ของสถาบันการ์ตูนไทย สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 หมวด (จากหนังสือของสถาบันการ์ตูนไทยทั้งหมด 5 หมวด) คือ

1. **การ์ตูนส่งเสริมการเรียนรู้** เป็นหมวดหนังสือที่ค่อนข้างตรงกับคำว่า “การ์ตูนความรู้” มากที่สุด เนื่องจากมุ่งให้ผู้อ่านตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้นอ่านเพื่อเกิดการเรียนรู้ในสาระด้านต่างๆ เช่น สังคม ศาสนา วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ สุขศึกษา และพลศึกษา ซึ่งในหมวดนี้มีการตีพิมพ์แล้วประมาณ 20 เล่ม โดยส่วนมาก เป็นผลงานการเขียนของ สุดใจ พรหมเกิด แต่ใช้นักการ์ตูนหลายคน โดยนักการ์ตูนที่การ์ตูนในหมวดนี้หลายเล่มคือ สมบัติ คิ้วฮัก (ชุด “ทำไมหนอ”) ธาณี ชินชูศักดิ์ (ชุด “ยักษ์ยุ่น”) และ ดีวัน พรหมมาณพ (ชุด “สิ่งประติษฐ์ของโลก”)
2. **การ์ตูนสร้างสรรค์สังคม** การ์ตูนในหมวดนี้จะใกล้เคียงกับรูปแบบการ์ตูนความรู้ โดยทั่วไป อย่างไรก็ตาม จะไม่ได้เน้นในเรื่องการเรียนรู้เชิงวิชาการ แต่จะเน้นการปลูกจิตสำนึกของผู้อ่านในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นขึ้นไป ในการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข การยอมรับในความแตกต่าง การเห็นใจและเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น ทักษะการดำเนินชีวิต การเข้าใจและจัดการอารมณ์ของตน เป็นต้น หากจะเปรียบเทียบแล้ว การ์ตูนใน

หมวดนี้จะเน้นเรื่องอิคิว หรือความฉลาดทางอารมณ์ ในขณะที่ในหมวด “ส่งเสริมการเรียนรู้” จะเน้นการสร้างไอคิว หรือการเรียนรู้เชิงวิชาการมากกว่า โดยหนังสือในหมวดนี้ตีพิมพ์แล้วประมาณเกือบ 30 เล่ม โดยมากผู้วาดและผู้เขียนจะเป็นคนเดียวกัน ซึ่งนักการ์ตูนที่ผลิการ์ตูนในหมวดนี้หลายเล่มคือ อธิวิฐฐ์ สุริยมาตย์ (ชุด “โรงเรียนเม็ดกายจี” และชุด “อุดมสุข”), เรื่องศักดิ์ ดวงพลา (ไต้ไต้, ยายทองใบใจร้าย, พระจันทร์ที่ไม่เคยโดนเหยียบ), วีระชัย ดวงพลา (“เดอะดวง”) (บันทึกการเดินทางของจุด, เด็กชายตุ๊กตา, ห้องเล็กๆของเครื่องเขียน) และ วิรัตน์ ยืนยงพัฒนากิจ (หัวใจเดินทาง, รอยยิ้มบนยอดหญ้า)

สถาบันการ์ตูนไทย นับเป็นสำนักพิมพ์ที่ผลิการ์ตูนความรู้ ที่ได้รับรางวัลจากหนังสือที่ตีพิมพ์มากกว่าสำนักพิมพ์อื่นๆ ดังตัวอย่างบางรางวัลดังต่อไปนี้

รางวัลดีเด่น กลุ่มหนังสือการ์ตูน และ/หรือ นิยายภาพ จากการประกวดหนังสือดีเด่น ของกระทรวงศึกษาธิการ

ปี พ.ศ. 2552 เรื่อง “มะเข็ญแห่งเมืองโหวกเหวก” เรื่องและภาพโดย อธิวิฐฐ์ สุริยมาตย์

ปี พ.ศ. 2551 เรื่อง “ไต้ไต้” เรื่องและภาพโดย เรื่องศักดิ์ ดวงพลา

ปี พ.ศ. 2550 เรื่อง “ยายทองใบใจร้าย” เรื่องและภาพโดย เรื่องศักดิ์ ดวงพลา

รางวัลดีเด่น กลุ่มหนังสือสำหรับเด็กวัย 10 – 12 ปีขึ้นไป ประเภท Comic Book จากการประกวดรางวัล รักลูกอวอร์ด ประจำปี 2550 เรื่อง “ไต้ไต้” เรื่องและภาพโดย เรื่องศักดิ์ ดวงพลา

รางวัลดีเด่น กลุ่มหนังสือสำหรับเด็กวัย 13 ปีขึ้นไป ประเภทบันเทิงคดี จากการประกวดรางวัล รักลูกอวอร์ด ประจำปี 2550 เรื่อง “ลึนซุกแห่งความทรงจำ” เรื่องและภาพโดย อธิวิฐฐ์ สุริยมาตย์

รางวัลชนะเลิศ ประเภทนิยายภาพ (การ์ตูน) จากการประกวดรางวัลเซเว่นบุ๊คอวอร์ด ประจำปี 2550 เรื่อง “พระจันทร์ที่ไม่เคยโดนเหยียบ” เขียนเรื่องโดย นายแพทย์ คุณากร วรวรรณระชัย วาดภาพโดย เรื่องศักดิ์ ดวงพลา

นอกจากนี้สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก ยังได้รับรางวัลชมเชย จากการประกวดต่างๆอีก จำนวนหลายรายการ เรียกได้ว่าเป็นสำนักพิมพ์ที่ได้รางวัลมากที่สุดในบรรดาส่งพิมพ์การ์ตูนความรู้ด้วยกัน

แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ การ์ตูนความรู้ทางเลือก ตอบสนองกระแสนิยม

สำนักพิมพ์แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ (Action Frame Kids) (www.burapat.com/main_kids.asp) เป็นสำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนความรู้ที่ถือกำเนิดขึ้นในลำดับถัดมา โดยอยู่ในเครือสำนักพิมพ์บูรพาภัณฑ์ (ซึ่งอยู่ในเครือหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ) ที่ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2542 ซึ่งมีผลิตภัณฑ์หนังสือการ์ตูนหลายสาย ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนแปลจากฮ่องกงและไต้หวันสำหรับเด็กผู้ชาย
2. หนังสือการ์ตูนแปลจากประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีสำหรับเด็กผู้ชาย
3. หนังสือการ์ตูนแปลจากประเทศญี่ปุ่น, เกาหลี, และไต้หวัน สำหรับเด็กผู้หญิง
4. แอ็คชั่นเฟรม หนังสือการ์ตูนที่เขียนโดยคนการ์ตูนไทย โดยมีเนื้อหาแนวบันเทิง
5. แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ หนังสือการ์ตูนที่เขียนโดยคนการ์ตูนไทย ที่มุ่งเน้นการ์ตูนสำหรับเด็ก

หนังสือเล่มแรกของ แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ คือ “หนุมานชาญสมร” ในปี พ.ศ. 2549 ซึ่งเขียนเรื่องโดย วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล ซึ่งเป็นบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ และวาดภาพโดย โอรส ตรัสโกสัย มี

หน้าสี 8 หน้า ออกขายในราคาเล่มละ 135 บาท ซึ่งแม้การตอบรับออกมาในระดับปานกลาง แต่ก็จัดทำเล่มที่สองตามมาทันที คือ “ตำรามวยไทย นายขนมต้ม” ซึ่งแต่งเรื่องโดย วรชัญญ์ วานิชวัฒนากุล เช่นเดิม และวาดภาพโดย วัฒนา ปัทมาบุตร ซึ่งนอกจากจะเล่าประวัติของนายขนมต้มในรูปแบบการ์ตูนช่องแล้ว ยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับท่าแม่ไม้มวยไทยต่างๆ และมีรูปจริงของท่ามวยไทยประกอบด้วย จึงถือเป็นการตูนความรู้อย่างเต็มรูปแบบมากกว่า “หนูมานซาญสมร” และความโดดเด่นอีกประการของการตูนเล่มนี้ก็คือ การขายพร้อมกับวีซีดีแอนิเมชันแม่ไม้มวยไทยประกอบเพลง ขายในราคา 149 บาท ซึ่งได้รับความนิยมอย่างดี ต้องพิมพ์ใหม่อีกสามครั้ง ทำให้แอ็คชั่นเฟรม คิวส์ จัดทำหนังสือการ์ตูนความรู้เล่มอื่นๆ ออกมาในปีนั้นอีกหลายเล่ม ซึ่งมีทั้งที่แปลจากการ์ตูนต่างประเทศ (ญี่ปุ่นและเกาหลี) และที่วาดโดยคนไทย โดย วรชัญญ์ วานิชวัฒนากุล เป็นผู้เขียนเรื่องทุกเล่ม

การ์ตูนเรื่องต่อๆ มาที่แอ็คชั่นเฟรม คิวส์ ผลิต มักจะเป็นการ์ตูนที่อิงอยู่กับกระแสความนิยมในช่วงเวลานั้น เหมือนเป็นการสร้างจุดเด่นให้ต่างจากการตูนของสำนักพิมพ์อื่น ที่มักออกเป็นชุดที่มีหลายเล่ม เช่นในปี พ.ศ. 2550 ได้จัดพิมพ์เรื่อง “ลุมง จอมคนกั๊กบัลลังก์” ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับละครเกาหลีที่กำลังออกอากาศทางโทรทัศน์อยู่ในขณะนั้น และยังมีเรื่อง “จิตตคามรามเทพ ราชันย์ดำแห่งทะเลใต้” ที่กำลังเป็นปรากฏการณ์ในสังคมในขณะนั้น และเรื่อง “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชกู้ชาติ” ซึ่งออกจำหน่ายก่อนภาพยนตร์ที่ประชาชนจำนวนมากรอคอย เรื่อง “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 1 องค์ประกันหงสา” จะเข้าฉายในเดือนมกราคม พ.ศ. 2550 และเรื่อง “9 รัชกาลนพรัตน์รัตนโกสินทร์” ที่จัดทำขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองวาระที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงมีพระชนมายุ 80 พรรษา โดยเล่มนี้ใช้นักวาดการ์ตูนถึง 6 คน และวรชัญญ์ วานิชวัฒนากุล ผู้แต่งเรื่อง ได้เขียนในคำนำว่าเป็นหนังสือที่ “ดีที่สุด” ที่เคยทำมา

เนื่องจากการจัดพิมพ์การ์ตูนที่อิงกับกระแส ทำให้แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ ไม่ค่อยมีการ์ตูนที่เป็นชุด ต่อเนื่อง หรือมีเนื้อหาที่ไปทางใดทางหนึ่งเป็นพิเศษ แต่ชุดที่สร้างความโดดเด่นให้กับสำนักพิมพ์ได้ อย่างมากคือ ชุดการ์ตูนธรรมะ ซึ่งเป็นการ์ตูนชีวประวัติของพระสงฆ์ที่เป็นที่เคารพศรัทธา 4 รูป เรียงตามลำดับการจัดพิมพ์ดังนี้

1. “ว.วชิรเมธี ผู้ตีตบเท้าให้ธรรมะ” (พ.ศ. 2550) เรื่องโดย ว.วชิรเมธี ภาพโดย ชัยณรงค์ วิริยานนท์
2. “หลวงพ่อบัญญานันทภิกขุ ฉบับการ์ตูน” (พ.ศ. 2551) เรื่องและภาพโดย ไอรส ตรัสโกเชีย
3. “พระมหาสมปอง ธรรมะ Delivery ฉบับการ์ตูน” (พ.ศ. 2551) เรื่องโดย พระมหาสมปอง ภาพโดย ชัยณรงค์ วิริยานนท์
4. “พุทธทาสภิกขุ ฉบับการ์ตูน” (พ.ศ. 2551) เรื่องและภาพโดย ไอรส ตรัสโกเชีย

นอกจากนี้ แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ ยังมีการ์ตูนแนวประวัติศาสตร์สงคราม คือ “ขบวนการเสรีไทย” (พ.ศ. 2551), “สงครามโลกครั้งที่ 1 มหาวีปัติแห่งหายนะ” (พ.ศ. 2551), และ “สงครามโลกครั้งที่ 2 มหาวีปัติล้างพันธุ่มนุษย์” (พ.ศ. 2552) ซึ่งทั้งสามเรื่องเขียนเรื่องและวาดภาพโดย สำราญ จารุกุลวนิช และ วีรพงศ์ ปิ่นเฟื่อง

รวมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 จนถึงปัจจุบัน แอ็คชั่นเฟรม คிடส์ ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนความรู้ ทั้งหมดประมาณ 20 เล่ม ซึ่งเป็นจำนวนที่ไม่มากนัก คือประมาณสองเดือนต่อหนึ่งเล่ม จึงไม่มีการจัดหมวดหมู่ของการ์ตูนเหมือนกับอีคิวพลัส และสกายบุ๊กส์ อย่างไรก็ตามผู้บริหารก็ยังคงมีความตั้งใจจะผลิตการ์ตูนไทยต่อไป เนื่องจากมีความชอบในการ์ตูนไทย และมองว่ายังมีการ์ตูนสายอื่นในเครือที่เป็นหลักในการจำหน่ายได้

สำนักพิมพ์อื่นๆในปัจจุบัน

ในปัจจุบัน มีจำนวนสำนักพิมพ์ที่พิมพ์การ์ตูนความรู้ทั้งของไทยและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น ดังต่อไปนี้

สำนักพิมพ์ทีวีบูรพา (www.tvburabha.com) จัดทำหนังสือการ์ตูนชุด “การ์ตูนกบนอกกะลา” ซึ่งจะนำบางตอนของสารคดีทางโทรทัศน์ชุด กบนอกกะลา มาแปลงเป็นรูปแบบการ์ตูน เริ่มพิมพ์เล่มแรกคือ “กว่าจะเป็นกบนอกกะลา” ในปี พ.ศ. 2549 และ “กบ UN-AIR” และชุด “ความรู้นอกกะลา” (ปัจจุบันมีถึงเล่ม 10) และเริ่มจัดทำชุด “การ์ตูนกบนอกกะลา” ในปลายปี พ.ศ. 2550 โดยเริ่มจากตอน “นักบินรบ ภารกิจเหนือฟ้า” (ปัจจุบันมีถึงตอนที่ 16) โดยมอบหมายให้ วนิดา นิรมร จากบริษัท “Polygon Wizard” เป็นผู้เขียนเรื่องและภาพ และใช้ข้อความบนปกหนังสือในชุดนี้ว่า “การ์ตูนสารคดีเสริมทักษะ สร้างจากเนื้อหารายการ ‘กบนอกกะลา’” นอกจากนี้ บางตอนของรายการ ยังให้ทรงวิทย์ สีกิติกุล เป็นผู้เขียนเรื่องและภาพด้วย (แต่ไม่นับรวมอยู่ในชุดเดียวกับของ วนิดา นิรมร) โดยทั้งหมดพิมพ์สี่สีทั้งเล่ม ขายในราคาเล่มละ 180 บาท

สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง (www.arthamart.com) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท อาทมาต ครีเอชั่น เกิดขึ้นภายใต้การนำของ สรวุฑ เจริญลาภ กรรมการผู้จัดการ ผู้หลงใหลในการ์ตูนตั้งแต่เด็ก โดยในเดือนกรกฎาคม ปี พ.ศ. 2550 ได้เริ่มการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวีรบุรุษของไทยในสมัยก่อน เช่นเรื่อง “พระเจ้าตาก” “หนานทิพย์ช้าง” “พระราชาเมฆ” “พระยอด

เมืองขวาง” และ “กองอาทมาตประกาศศึก” ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า มีนักวาดภาพและผู้เขียนเรื่องแยกกัน โดยนักวาดภาพหลักของสำนักพิมพ์คือ พงษ์พัฒน์ เพชรรัตน์ และนักเขียนเรื่องที่สำคัญคือ สรรัตน์ จิรวรรณวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ ซึ่งเคยชนะเลิศการแข่งขันแฟนพันธ์แท้ ตอนละครจักรวาลฯ โดยในการจัดพิมพ์ช่วงแรกนั้นออกครั้งแรกนั้นตีพิมพ์เป็นขนาดกระดาษ A4 และมีหน้าสี 4 หน้า วางขายในราคา 129 บาท แต่ดูเหมือนไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ในภายหลังจึงได้เปลี่ยนเป็นขนาดหนังสือการ์ตูนทั่วไป และพิมพ์สีสี่สีทั้งเล่ม

ในปี พ.ศ. 2551 อาทมาต พับลิชชิ่ง เริ่มออกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก ซึ่งมีทั้งแนวบันเทิงทั่วไป และแนวส่งเสริมวัฒนธรรมและประเพณีไทย เช่นชุด “เล่าตำนานนิทานสี่ภาค” (สืบสานประเพณีไทย), ชุด “แก๊งป่วนก๊วนหิมพานต์” (ส่งเสริมความเป็นไทย วัฒนธรรมและภาษาไทย) และชุด “ครอบครัวก๊ากก๊าย” (สาระน่ารู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญาพื้นบ้าน) ในปัจจุบันได้ตีพิมพ์การ์ตูนความรู้ออกมาแล้วประมาณ 20 เล่ม

สำนักพิมพ์บันลือสาส์น (www.banluegroup.com) เป็นสำนักพิมพ์ใหญ่ที่ก่อตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2499 และเป็นผู้พิมพ์นิตยสารการ์ตูนเด็ก “หนูจ๋า” ในปี พ.ศ. 2500 และ “เบบี้” ในปี พ.ศ. 2502 และประสบความสำเร็จอย่างสูงเมื่อตีพิมพ์ “ชายหัวเราะ” ในปี พ.ศ. 2516 และ “มหาสนุก” ในปี พ.ศ. 2518 จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2551 บันลือสาส์น ได้เริ่มขยายสาขาสู่การ์ตูนความรู้ ซึ่งสำนักพิมพ์เรียกว่า “หนังสือชุดความรู้มหาสนุก” หรือ “Edu'toon” โดยเริ่มจากเรื่อง “Willy The Chicken ฮีโร่พันธุ์กระต๊าก” โดยมอบหมายให้ วิรัตน์ ยืนยงพัฒนากิจ (ซึ่งเขียนการ์ตูนความรู้ให้สถาบันการ์ตูนไทยด้วย) นำตัวละคร “ไก่อ่างวัลลภ” ที่เป็นผลงานของ “ด้อม” สุพล เมนาคม นักเขียนประจำการ์ตูน ชายหัวเราะ

และมหาสนุก มาดัดแปลงเรื่องราวให้เป็นเรื่องยาว และสอดแทรกสาระความรู้เข้าไปด้วย พิมพ์สี่สีทั้งเล่ม จบในเล่ม วางขายในราคา 99 บาท

จากนั้นบันลือสาส์นก็ผลิตการ์ตูนชุด Edu'toon ออกมาอีกอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ตัวละครอื่นๆที่เป็นที่นิยมจากขายหัวเราะหรือมหาสนุกเป็นตัวดำเนินเรื่องในภารกิจต่างๆ เช่น “ปังปอนด์” และ “ดร.แมลงสาบ” โดยได้ออกมาถึงปัจจุบันทั้งหมด 16 เล่ม และดูเหมือนว่ายังไม่ได้เน้นเนื้อหาในด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษ เพราะมีเนื้อหาค่อนข้างหลากหลาย ทั้งวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ ธรรมะ ประวัติศาสตร์ และกีฬา ทั้งหมดยังคงพิมพ์สี่สีทั้งเล่ม และจำหน่ายในราคาเท่ากันทั้งหมด คือ 99 บาท ซึ่งเป็นราคาที่ต่ำกว่าการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์อื่นๆ

สำนักพิมพ์บุ๊กเวฟ (www.thebookwave.com) เป็นสำนักพิมพ์ในเครือสำนักพิมพ์แจ่มใส ที่ก่อตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 และได้รับความสำเร็จจากการผู้จัดพิมพ์นวนิยายแนวโรแมนติคทั้งที่เขียนโดยคนไทยและที่แปลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะนวนิยายแปลจากประเทศเกาหลี แต่ในระยะหลังมีการแข่งขันในตลาดนวนิยายรักมากขึ้น เกิดการลอกเลียนแบบ และหนังสือมีอายุวางบนห้างสั้นลง ทำให้สำนักพิมพ์แจ่มใส ได้เริ่มมองหาแนวทางขยายธุรกิจ ดังนั้นในปี พ.ศ. 2551 จึงได้จัดตั้งสำนักพิมพ์บุ๊กเวฟ เพื่อรองรับการพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้ที่แปลจากประเทศเกาหลี โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กชายอายุ 12-20 ปี เพื่อขยายฐานผู้อ่านไปยังกลุ่มผู้ชายมากขึ้น จากเดิมที่มีฐานเป็นกลุ่มผู้หญิงอยู่แล้ว โดยได้เริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้แนววิทยาศาสตร์ชุด “จอมเวทย์พิทักษ์ กับสงครามวิทยาศาสตร์” ออกมาเป็นชุดแรก ซึ่งมี 3 เล่ม พิมพ์สี่สี ขายในราคา 179 บาท โดยใช้ข้อความว่า “การ์ตูนสร้างอัจฉริยะ สนุก ฉลาด ปราศจากพิษภัย” ไว้ที่หน้าปก และมีของแถมคือ “จิ๊กซอว์หรรษา”

ปัจจุบันสำนักพิมพ์บีคเวฟ ได้จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้ออกมาแล้วประมาณ 30 เล่ม ในหมวดคือ วิทยาศาสตร์, ภาษาอังกฤษ, ความรู้ทั่วไป, พัฒนาตนเอง, คณิตศาสตร์, ลับสมอง, เศรษฐศาสตร์, และประวัติศาสตร์ วางจำหน่ายในราคาเดียวกันคือ 179 บาท และมีของแถมทุกเล่ม

สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ (<http://www.ned-comics.com>) และ**สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็กมอนท์ เอ็ดดูเทนเมนท์** (<http://www.nationegmont.com>) ทั้งสองสำนักพิมพ์อยู่เครือ เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป โดยเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2535 เพื่อผลิตหนังสือและนิตยสารการ์ตูน รวมทั้งวรรณกรรม ที่แตกต่างจากการ์ตูนญี่ปุ่น เช่นนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ Boom ซึ่งเป็นนิตยสารการ์ตูนที่มียอดจำหน่ายสูงสุดในปัจจุบัน ตีพิมพ์การ์ตูนที่ได้รับลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ ชูเอฉะ รวมทั้งหนังสือการ์ตูนอื่นๆที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศญี่ปุ่น จากสำนักพิมพ์อื่นๆ เช่น โคดันฉะ และโชงากูกัง นอกจากนี้ยังตีพิมพ์การ์ตูนแนวบันเทิงที่วาดโดยคนไทยด้วย เช่นเรื่อง “มิดที่ 13” และ “อภิมณี Saga” โดยเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ได้เริ่มผลิตการ์ตูนความรู้ในปี พ.ศ. 2549 โดยเริ่มจากชุด “พูด 3 ภาษากับโดราเอมอน” ที่มีโดราเอมอนและเพื่อนๆเป็นผู้ดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ (เป็นที่น่าสังเกตว่า ทางสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์จะเรียกว่า “โดเรมอน” ในขณะที่ทางเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จะเรียกว่า “โดราเอมอน”) ต่อจากนั้นก็จัดทำการ์ตูนความรู้ชุดโดราเอมอนต่อมาอีกหลายเรื่อง และล่าสุดได้เริ่มตีพิมพ์การ์ตูนความรู้แปลจากประเทศเกาหลีด้วย รวมทั้งหมดประมาณ 30 เล่ม

ส่วนสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็กมอนท์ เอ็ดดูเทนเมนท์ ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2541 โดยเป็นการร่วมลงทุนของเครือเนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป กับ เอ็กมอนท์ กรุ๊ป จากเดนมาร์ก เพื่อเป็นผู้ผลิตและจำหน่าย

สิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาและบันเทิงที่ได้รับลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ในประเทศแถบตะวันตก เช่น วอลท์ ดิสนีย์, สกอลาสติก, ฮิท เอนเตอร์เทนเมนท์, วอร์เนอร์ บราเธอร์ส, คิงฟีชเชอร์, เอ็กมอนท์ บู้ค และ สำนักพิมพ์ชั้นนำอื่นๆ ดังนั้นหนังสือส่วนมากจะเป็นการแปลจากภาษาอังกฤษ โดยได้เริ่มผลิตหนังสือ ในรูปแบบการ์ตูนความรู้ในปี พ.ศ. 2550 ในชุด “โลกอัจฉริยะ” ซึ่งเป็นการตูนความรู้แนววิทยาศาสตร์ เกี่ยวข้องการค้นพบที่สำคัญของนักวิทยาศาสตร์และนักประดิษฐ์ในอดีต เช่น ไมเคิล ฟาราเดย์, มารี กูรี, อเล็กซานเดอร์ เกรแฮม เบลล์ ต่อด้วยชุด “ภารกิจต้องรอด” ในสถานที่ต่างๆ เช่น ที่กำแพงเมืองจีน, บน เรือไททานิก, บนยานอะพอลโล 13 และการตูนความรู้แนววิทยาศาสตร์และความรู้ทั่วไปชุดอื่นๆ รวมถึงปัจจุบันประมาณ 20 เล่ม

บงกช พับลิชชิ่ง (www.bongkoch.com) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2520 โดยใช้ชื่อแรกว่า “สำนักพิมพ์บงกช” และเปลี่ยนเป็นชื่อปัจจุบันในปี พ.ศ. 2544 พร้อมกับการย้ายที่ตั้งจากเขตบางกอก ใหญ่ไปยังเขตหนองแขม ที่ผ่านมา บงกช พับลิชชิ่ง ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนแปลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิงจากประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 บงกช พับลิชชิ่ง ได้เริ่ม ทยอยจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่น คือชุด “เจ้าหนูอะตอมแนะนำบุคคลสำคัญของ โลก” โดยได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์โคดันฉะ (Kodansha) ซึ่งเป็นการตูนประวัติบุคคลสำคัญจำนวน 12 คน เช่น โอซามุ เท็ตซึกะ, ฟลอยเรนซ์ ไนติงเกล, และอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ โดยมี “เจ้าหนูอะตอม” เป็น ผู้ดำเนินเรื่อง และในปี พ.ศ. 2550 ได้ทยอยพิมพ์การ์ตูนชุด “Project X” โดยได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ โอโฮระ (Ohzora) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับที่มาของสิ่งประดิษฐ์ที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่นและของโลก เช่น โตเกียวทาวเวอร์, เครื่องคิดเลขซาร์ป, และ คลองสุเอซ โดยมีทั้งหมดถึง 18 เล่ม

ปัจจุบัน บงกช พับลิชชิ่ง ได้จัดพิมพ์การ์ตูนความรู้เป็นจำนวนมากกว่า 60 เล่ม ภายใต้หมวดสินค้า “Bongkoch Edutainment” โดยส่วนมากเป็นลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งยังไม่มีการ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี และมีการ์ตูนความรู้ที่เขียนโดยคนไทยเพียงเล่มเดียว ก็คือ “สนุกคิด...นักวิทย์น้อย” โดย ฤทัย จงสฤษดิ์ ซึ่งวางจำหน่ายในปี 2551 แต่ในสายผลิตภัณฑ์หนังสือประเภทการ์ตูนบันเทิง ก็ถือได้ว่า บงกช พับลิชชิ่ง เปิดโอกาสให้นักเขียนการ์ตูนไทยผลิตงานอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะนักเขียนการ์ตูนหญิง

การ์ตูนความรู้ฉบับพิเศษ

ในโอกาสสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ เมื่อปี พ.ศ. 2542 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้จัดพิมพ์พระราชนิพนธ์เรื่อง “พระมหาชนก ฉบับการ์ตูน” โดยโปรดเกล้าฯ ให้ สมชัย กัตัญญุตานันท์ (“ชัย ราชวัตร”) วาดภาพประกอบ และมี อธิธิพล รัชเวทย์ (“โอม รัชเวทย์”) เป็นผู้ช่วย ซึ่งพระราชนิพนธ์เรื่องนี้ เป็นพระราชประสงค์ที่จะเตือนสติ พสกนิกรชาวไทย ให้มีความวิริยะอุตสาหะ ความเพียรพยายามกระทำในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรมอย่างไม่ท้อถอย แม้ว่าอาจยังไม่เห็นผลซึ่งหน้า จึงถือเป็นการ์ตูนความรู้อย่างชัดเจน ซึ่ง “พระมหาชนก ฉบับการ์ตูน” นี้ เป็นการ์ตูนที่ยอดขายสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ คือรวมแล้วสูงถึงประมาณ 3 ล้านเล่ม (นายอยู่ดี, 2548)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2547 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้จัดพิมพ์พระราชนิพนธ์เป็นแบบการ์ตูนอีกครั้ง เรื่อง “เรื่องทองแดง ฉบับการ์ตูน” โดยโปรดเกล้าฯ ให้นำวาดการ์ตูนชุดเดิมที่เคยวาดเรื่อง “พระมหาชนก ฉบับการ์ตูน” เป็นผู้วาด

ภาพประกอบอีกครั้ง และจัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ อมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง โดยแม้ว่าเนื้อหาหลักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ “คุณทองแดง” สุนัขทรงเลี้ยง แต่ก็จะมีการแทรกแง่คิดอยู่ตลอดทั้งเล่ม โดยเฉพาะในเรื่องความกตัญญูตเวทิตาต่อผู้มีพระคุณ รวมทั้งความมีมารยาท ความจงรักภักดี และคำสอนอื่นๆที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต โดย “เรื่องทองแดง ฉบับการ์ตูน” นี้ ก็ได้รับความนิยมอย่างสูงเช่นกัน คือมียอดขายประมาณหนึ่งล้านเล่ม (นายอยู่ดี, 2548)

ประเภทของการรู้ความรู้อื่นๆในปัจจุบัน

จากการประมวลความเป็นมาและเนื้อหาของการ์ตูนความรู้ไทย ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น อาจสามารถจัดประเภทของการรู้ความรู้อื่นๆได้อย่างกว้างๆ ออกเป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบการ์ตูนช่อง (Academic-Oriented Comics)

การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้มุ่งเน้นการให้ข้อมูลทางวิชาการที่ใช้ในการเรียนตามระบบการศึกษา ซึ่งมักเป็นเนื้อหาในรายวิชาหลักในระดับชั้นต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภาษาอังกฤษ โดยอาจมีการดำเนินเรื่องด้วยตัวละคร หรือนำเรื่องราวชีวิตของบุคคลสำคัญมาถ่ายทอดในรูปแบบสารคดี มีการสนทนากันระหว่างตัวละครและระหว่างผู้ดำเนินเรื่องกับผู้อ่าน โดยใช้กรอบคำพูด (speech bubble) โดยในเล่มจะมีเกร็ดความรู้แทรกในแต่ละหน้า ตอนท้ายเล่มหรือท้ายตอนมักจะมีการสรุปบทเรียนสำคัญ ซึ่งอาจมีรูปจริงประกอบด้วย และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล และมีการตรวจทานจากผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ แต่แม้การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้จะนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการ แต่ก็ยังคงจำเป็นต้องเน้นในเรื่องความบันเทิง เพื่อให้การดำเนินเรื่อง

สนุกนำติดตาม โดยมีสัดส่วนความบันเทิงประมาณ ร้อยละ 60 ถึง 70 และสัดส่วนสาระเชิงวิชาการประมาณร้อยละ 30 ถึง 40

ตัวอย่างของการ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้ เช่น การ์ตูนความรู้ในยุคแรกๆจากประเทศญี่ปุ่น ของสำนักพิมพ์ซีเอ็ด สำนักพิมพ์อมรินทร์ และสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ ซึ่งเป็นต้นแบบการ์ตูนความรู้ในปัจจุบันของการ์ตูนความรู้จากประเทศเกาหลี และการ์ตูนความรู้ไทยของสำนักพิมพ์อัครวิทย์ และสำนักพิมพ์อื่นๆ ซึ่งถือว่าเป็นประเภทของการ์ตูนความรู้ที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด

2. การ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบภาพประกอบเนื้อหา (Academic-Oriented Graphic Books)

การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้มุ่งเน้นการให้ข้อมูลทางวิชาการที่ใช้ในการเรียนตามระบบการศึกษาเช่นเดียวกับการ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบการ์ตูนช่อง อาจจะมีตัวการ์ตูนผู้ดำเนินเรื่องหลัก แต่จะไม่มีคำดำเนินเรื่องอย่างละคร ไม่มีตัวละคร ไม่มีบทสนทนาผ่านกรอบคำพูด (speech bubble) การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้ส่วนมากจะเน้นเนื้อหามากกว่าการนำเสนอรูปภาพ โดยเนื้อหาอาจเกี่ยวกับรายวิชาต่างๆเช่นเดียวกับการ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบการ์ตูนช่อง แต่ประเภทหนึ่งของการเรียนรู้ที่มักจัดทำเป็นการ์ตูนความรู้เชิงวิชาการแบบภาพประกอบเนื้อหา คือวรรณคดี เช่นการ์ตูนวรรณคดีของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ซึ่งอาจเป็นเพราะบทวรรณคดีไม่สะดวกในการนำมาดัดแปลงเป็นบทสนทนา ซึ่งอาจทำให้ “ความศักดิ์สิทธิ์” หรือ “ความเป็นอมตะ” ของวรรณกรรมนั้นลดลง

3. การ์ตูนความรู้เชิงสร้างสรรค์สังคมและจิตสำนึก (Moral-Oriented Cartoons)

การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการ์ตูนความรู้ที่ไม่เน้นการนำเสนอข้อมูลเชิงวิชาการที่จะทำไปใช้ประกอบการเรียน แต่เป็นการ์ตูนที่มีจุดประสงค์เพื่อช่วยปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องต่างๆที่พึงประสงค์

เช่น ศิลปกรรม จริยธรรม การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดีตามหน้าที่ ความรับผิดชอบ และวัฒนธรรม รวมทั้งการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เช่นการยอมรับความแตกต่าง ความเห็นอกเห็นใจ และค่านิยมเรื่องความพอเพียง และค่านิยมประชาธิปไตย ซึ่งส่วนมากแล้วจะมีการนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนช่อง (comic) และมีการดำเนินเรื่องแบบนิยาย คือมีตัวละคร มีการสนทนา ซึ่งส่วนมากเป็นการสนทนาระหว่างตัวละคร ไม่ใช่สนทนากับผู้อ่านเหมือนการ์ตูนความรู้เชิงวิชาการ ดังนั้นเนื้อหาจะไม่เน้นการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการที่เป็นข้อเท็จจริง (factual information) แต่จะนำเสนอเรื่องราวที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดการพัฒนาทางจิตใจ ตัวอย่างของการ์ตูนความรู้รูปแบบนี้ เช่น การ์ตูนที่ผลิตโดยสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก

4. นิตยสารการ์ตูนความรู้ (Knowledge Cartoon Magazines)

การ์ตูนความรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการ์ตูนความรู้ที่นำเสนอในรูปแบบนิตยสาร ดังนั้นจะมีลักษณะเนื้อเรื่องของทั้งสามประเภทข้างต้นผสมผสานกัน เช่นอาจมีเรื่องยาวประจำฉบับ 2-3 เรื่อง ที่อาจเน้นเนื้อหาเชิงวิชาการหรือเชิงสร้างสรรค์สังคม และมีภาพประกอบเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ ตัวอย่างในอดีตของนิตยสารการ์ตูนความรู้ คือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน แต่ในปัจจุบัน ในประเทศไทย ยังไม่มีนิตยสารที่เป็นรูปแบบการ์ตูนความรู้อย่างชัดเจน

ตอนที่ 2

สถานการณ์ปัจจุบัน และแนวทางการพัฒนาศูนย์ความรู้ไทย

ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้ได้รับทราบถึงสถานการณ์ในปัจจุบันของการผลิตการรู้ของประเทศไทย และแนวทางการพัฒนา ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ผลิตการรู้ทั้งของไทยและที่เป็นหนังสือแปลจากต่างประเทศ และนักวาดการ์ตูนความรู้ที่เคยผลิตผลงานการรู้ รวมทั้งเยาวชนนักอ่านและผู้ปกครอง ตามแนวคำถามที่ได้เตรียมไว้ (ดูแนวคำถามได้ในภาคผนวก) โดยมีกลุ่มตัวอย่าง วิธีการสุ่มตัวอย่าง และวิธีเก็บข้อมูลวิจัย ดังต่อไปนี้

1. **กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ผลิตการรู้ในประเทศไทย** : ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเจาะจงเลือกสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ เพื่อใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัว โดยได้สัมภาษณ์ตัวแทนของฝ่ายบริหารของสำนักพิมพ์ดังกล่าว จำนวน 7 คนจากสำนักพิมพ์ 6 แห่ง ดังต่อไปนี้

1. คุณสุนิศา ชุมสาย ณ อยุธยา กรรมการผู้จัดการ สำนักพิมพ์อัครวิมล
2. คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ ประธานกรรมการ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
3. คุณสุदीใจ พรหมเกิด ผู้จัดการ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
4. คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา ผู้จัดการสำนักพิมพ์กองวิชาการ และ
คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมธ กองบรรณาธิการ สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์
5. คุณวรชัญญ์ วานิชวัฒนกุล บรรณาธิการ สำนักพิมพ์แอ็คชั่นเฟรม คิวส์

6. คุณปรีชาวุฒิ นิรมร ประธานกรรมการ บริษัท Polygon Wizard (*หมายเหตุ: ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยอีเมลและการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต)

2. **กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย :** ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยยึดจากนักเขียนที่มีผลงานกับสำนักพิมพ์เดียวกับกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่เลือกไว้แล้ว แล้วใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัว โดยได้สัมภาษณ์นักการ์ตูนผู้รับผิดชอบเรื่องภาพ จำนวน 8 คน และผู้เขียนเรื่องหรือฝ่ายข้อมูล จำนวน 2 คน ดังต่อไปนี้

นักการ์ตูน

1. คุณนริศ โพธิ์ขุน จากสำนักพิมพ์อิคิวพลัส
2. คุณธิตี สุขประสงค์ผล จากสำนักพิมพ์อิคิวพลัส
3. คุณสุรศักดิ์ ตรีนนท์ จากสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
4. คุณดีวัน พรหมมาณพ จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
5. คุณสมบัติ คิวฮก จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
6. คุณอินทรายุทธ เทพคุณ จากสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์
7. คุณพาณี อธิธิบำรุงรักษ์ จากสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์
8. คุณวนิดา นิรมร จากบริษัท Polygon Wizard ผู้ผลิตการ์ตูนกบนอกกะลา (*หมายเหตุ: ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยอีเมลและการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต)

ผู้เขียนเรื่องหรือฝ่ายข้อมูล

1. คุณสุภฤกษ์ บุญกอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ บริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด
2. คุณสรวิรัตน์ จิรวรรวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง

3. **นักเรียนและผู้ปกครอง** : ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ตามพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ และระดับชั้นที่ศึกษา เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบบตัวต่อตัวที่อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 24 คน และผู้ปกครองจำนวน 8 คน โดยแบ่งตามพฤติกรรมการอ่านการ์ตูนความรู้และระดับการศึกษาดังต่อไปนี้

กลุ่มนักเรียน

นักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

นักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน (อ่านการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศ หรืออ่านการ์ตูนประเภทอื่น) ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

กลุ่มผู้ปกครอง

ผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปออกมาตามแนวคำถามดังต่อไปนี้ โดยในส่วนนี้ จะเป็นการนำเสนออย่างสรุปภาพรวม โดยสามารถดูคำตอบของแต่ละคนได้ในส่วนภาคผนวก

1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

จุดเด่นของสำนักพิมพ์

ด้วยการเริ่มต้นและภูมิหลังที่ต่างกันของแต่ละสำนักพิมพ์ ทำให้ดูเหมือนว่าแต่ละสำนักพิมพ์ จะมีจุดเด่นหรือตำแหน่งทางการตลาดที่ต่างกันในช่วงแรก จากเนื้อหาเฉพาะด้านของหนังสือการ์ตูนชุดแรกที่จัดพิมพ์ขึ้นมา ซึ่งกลายเป็นจุดเด่นเฉพาะตัวของสำนักพิมพ์แต่ละแห่ง อย่างไรก็ตาม ในช่วงต่อมา สำนักพิมพ์แต่ละแห่งจะเริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาหลากหลายมากขึ้น เช่น อีคิวพลัส เริ่มต้นด้วยหนังสือการ์ตูนความรู้เชิงประวัติศาสตร์ และได้ออกหนังสือการ์ตูนเชิงประวัติศาสตร์ต่อมาอีกหลายชุด จากนั้นจึงเริ่มแตกเนื้อหาออกไปในทางประวัติบุคคลสำคัญ และการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ ส่วนทางสกายบุ๊กส์ ได้ประสบความสำเร็จจากการ์ตูนประกอบวรรณคดีหลายชุด ก่อนจะเริ่มผลิตการ์ตูนช่อง โดยเฉพาะแนวธรรมะและประวัติศาสตร์ ส่วนสถาบันการ์ตูนไทย แม้มีพันธกิจที่ผลิตการ์ตูนส่งเสริมจิตสำนึกเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขที่สะท้อนได้จากการตูนความรู้ส่วนใหญ่ที่จัดพิมพ์ในระยะแรก แต่ในระยะหลังก็ได้เพิ่มการ์ตูนด้านวิทยาศาสตร์เข้ามามากขึ้น ทางด้านสำนักพิมพ์แอ็คชั่นเฟรม คิดส์ เนื่องจากเริ่มต้นหลังสำนักพิมพ์อื่น ก็จะเน้นผลิตการ์ตูนความรู้ตามกระแสความสนใจในขณะนั้น จึงอาจเรียกว่าไม่มีแนวทางที่ชัดเจนในช่วงแรก แต่ในระยะหลังได้เข้ามาผลิตการ์ตูนแนวธรรมะ คือชุดชีวประวัติของพระสงฆ์ 4 รูปที่เป็นที่เคารพ รวมทั้งการ์ตูนเชิงประวัติศาสตร์ ส่วนทางสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่แปลจากประเทศเกาหลี และญี่ปุ่น เริ่มเข้ามาในตลาดการ์ตูนความรู้ไทยจากการประกวดการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นแนว

เดียวกับหนังสือการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศที่เป็นผู้จัดจำหน่าย แต่ในปีล่าสุดก็ได้ขยายหัวข้อออกไปเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ของไทยด้วย

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า หลังจากที่ได้มีการผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ออกมาหลายชุดในแนวทางของสำนักพิมพ์ตนเอง ในช่วงต่อมากจะมีแนวโน้มในลักษณะที่แนวทางจะใกล้เคียงกัน หรือซ้อนทับ (overlap) กันมากขึ้น อาจเป็นเพราะขอบเขตของเนื้อหาของการ์ตูนความรู้มีความจำกัดมากกว่าการ์ตูนทั่วไป ดังนั้นสำนักพิมพ์ต่างๆ จึงจำเป็นต้องพยายามมองหาเนื้อหาในด้านที่ยังไม่เคยผลิตมาก่อน เพื่อขยายขอบเขตของการค้นคว้าหาข้อมูล ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่า สำนักพิมพ์ที่เริ่มต้นจากการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาท้องถิ่นอย่าง อีคิวพลัส และสกายบุ๊กส์ มีแนวโน้มที่จะขยายขอบเขตออกไปในแนวทางสากล (globalization) มากขึ้น ส่วนในทางตรงกันข้าม สำนักพิมพ์ที่เริ่มจากการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาเป็นสากล อย่างนานมีบุ๊คส์ มีแนวโน้มที่จะขยายขอบเขตออกไปในแนวทางท้องถิ่น (localization) มากขึ้น ดูได้จากหัวข้อในการประกวดหนังสือของสำนักพิมพ์ในปีล่าสุด

ดังนั้นในมุมมองของนักอ่านอาจถือได้ว่ามีตัวเลือกในการหาความรู้ในเรื่องเดียวกันมากขึ้น แต่สำหรับสำนักพิมพ์แล้ว อาจหมายถึงการเลือกที่ให้เหตุผลมากขึ้นของผู้อ่าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราคา ลายเส้น หรือ การดำเนินเรื่อง รวมทั้งการสร้างความโดดเด่นของหนังสืออาจมีความสำคัญมากขึ้นในการจูงใจผู้อ่าน ซึ่งความโดดเด่นนี้อาจมาจากคุณค่าที่เพิ่มขึ้น (added value) ที่มากกว่าความรู้ที่ได้จากหนังสือเพียงอย่างเดียวที่ทำให้หนังสือเล่มหนึ่งๆ น่าอ่านหรือน่าสนับสนุนมากกว่าอีกเล่มหนึ่งที่เขียนถึงเรื่องเดียวกัน

จุดด้อยของการ์ตูนความรู้ไทย

โดยรวมแล้ว ผู้บริหารสำนักพิมพ์ผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ไทยมองในภาพรวมว่าจุดอ่อนของการ์ตูนความรู้ไทยคือเรื่องบุคลากรที่ยังขาดแคลน กล่าวคือ ผู้บริหารสำนักพิมพ์มองว่าในบรรดาบุคลากรที่มีอยู่ หลายคนมีความสามารถไม่ดีกว่าต่างประเทศ แต่รวมแล้วก็ยังมีจำนวนน้อย ทำให้ผลิตงานได้น้อยขึ้น และใช้เวลานานต่อเล่ม เนื่องจากในหลายกรณีเป็นการผลิตงานคนเดียวหรือสองคน หากเร่งผลิตงาน คุณภาพก็จะด้อยลงไปด้วย

อุปสรรคหรือสิ่งกีดขวางการพัฒนาของการ์ตูนความรู้ไทย

ในประเด็นนี้ มีคำตอบออกเป็นหลายแนว แนวทางแรก หลายสำนักพิมพ์ก็ยังมองว่าเป็นเรื่องของบุคลากร คือความสามารถในการเล่าเรื่อง (storytelling) รวมถึงการค้นคว้า และการสอดแทรกเนื้อหาไปกับความบันเทิง ที่จะทำให้นักอ่านตอบโต้และตั้งใจดูต่อกลุ่มผู้อ่าน เช่นการวาดเรื่องให้ตลกและได้ความรู้ไปพร้อมๆกัน รวมถึงการรักษาคุณภาพและความมีวินัยของนักการ์ตูนไทยด้วย

แนวทางที่สองคือเรื่องของเงินทุน ความไม่แน่นอนของตลาด และค่าใช้จ่ายในการผลิต คือการลงทุนที่อาจต้องใช้เวลาในการเริ่มต้น ซึ่งเมื่อเทียบกันแล้วการผลิตการ์ตูนไทยมีต้นทุนสูงกว่าการซื้อลิขสิทธิ์มาจัดพิมพ์ และเรื่องของเศรษฐกิจที่กำลังตกต่ำ ทำให้กำลังซื้อน้อยลงไปด้วย

ส่วนแนวทางสุดท้าย คือเรื่องของผู้อ่านเอง ผู้บริหารสำนักพิมพ์หลายคนมองว่าคนไทยยังไม่มีค่านิยมอ่านหนังสือไทยมากเท่าที่ควรจะเป็น และการมีสื่ออื่น ๆ มาดึงความสนใจไปได้

โอกาสและศักยภาพในการพัฒนาของการรู้ไทยและของสำนักพิมพ์

แม้ผู้บริหารสำนักพิมพ์จะมองว่ามีอุปสรรคหลายประการต่อการพัฒนา แต่ก็ยังมองว่าการรู้ไทย ความรู้ ยังมีโอกาสที่จะเติบโตได้อีก อย่างน้อยก็ในช่วงเวลานี้ ที่วงการยังมีพื้นที่ให้ขยายตัว และยังมี ความต้องการนักการรู้ไทยอีก เนื่องจากที่ผ่านมาเห็นได้ชัดว่านักเรียนให้ความสนใจไม่แพ้การรู้ ทั่วไป และผู้ประกอบการให้การยอมรับและมีทัศนคติที่ดีกับการรู้ไทยมากกว่าการรู้ทั่วไป ดังนั้น สามารถนำการรู้ไทยที่ผลิตออกมาไปต่อยอดในสื่ออื่น ๆ ได้อีก ตามความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การสื่อสาร โดยนักการรู้ที่มีฝีมือดี มีแนวโน้มที่จะเป็นที่ต้องการ และได้ค่าตอบแทนในระดับสูงกว่า นักการรู้ทั่วไป ดังนั้นอาจมีโอกาสนักการรู้ที่มีฝีมือดีที่เขียนการรู้แนวอื่น จะหันมาเขียนการรู้ ให้ความรู้มากขึ้น ด้วยเหตุผลของสภาพเศรษฐกิจ

แนวทางการพัฒนา หรือความช่วยเหลือจากภาครัฐที่ต้องการ

ในประเด็นนี้สามารถแบ่งความเห็นของผู้บริหารสำนักพิมพ์เป็น 4 แนวทางคือ

แนวทางที่ 1 เรื่องการช่วยอบรมนักเขียนการรู้ ซึ่งสอดคล้องกับจุดด้อยและอุปสรรคใน ส่วนของบุคลากร คือการเปิดอบรมทักษะเพิ่มเติมของนักเขียนการรู้ เช่นด้านการเล่าเรื่อง การออกแบบ ตัวละคร การทำแอนิเมชัน และเพื่อเป็นการขยายจำนวนบุคลากรผู้ผลิตการรู้ไทย อาจจะมีการ อบรมสำหรับนักเขียนเรื่องสั้น หรือฝ่ายข้อมูล เพื่อทำงานร่วมกับนักวาดการรู้ด้วย

แนวทางที่ 2 เรื่องการสนับสนุนให้การรู้ไทยเข้าสู่โรงเรียนหรือห้องสมุดมากขึ้น เช่นการ สนับสนุนการจัดซื้อ การส่งเสริมให้หนังสือการรู้ไทยเป็นหนังสืออ่านนอกเวลา หรือหนังสืออ่าน เสริมการเรียนรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

แนวทางที่ 3 เรื่องการสนับสนุนทางการเงินและการตลาด เช่นการจัดสรรทุนช่วยเหลือสำนักพิมพ์ นักเขียน รวมทั้งการจัดตั้งองค์กรที่ช่วยดูแลช่องทางจำหน่ายที่เป็นกลาง และมีนโยบายด้านลิขสิทธิ์ที่ชัดเจน

แนวทางที่ 4 เรื่องการช่วยประชาสัมพันธ์ หรือจัดโครงการที่เกื้อหนุนต่อความก้าวหน้าของการ์ตูนความรู้ไทย เช่นการส่งเสริมให้นิยมของไทย ซึ่งทำให้ผู้อ่านการ์ตูนความรู้หันมาเลือกอ่านการ์ตูนความรู้ไทยมากขึ้น และการเปิดช่องทางสื่อดิจิทัลให้เข้าถึงผู้อ่านในวงกว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการผลิตการ์ตูนด้วยสื่อดิจิทัลหรือในรูปแบบแอนิเมชัน

สรุปความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

โดยรวมแล้ว ผู้บริหารสำนักพิมพ์ยังมองว่าการ์ตูนความรู้ไทยยังมีโอกาสเติบโตได้อีก อย่างน้อยก็ในช่วงภายในอนาคตอันใกล้นี้ แต่ก็ยังมีอุปสรรคหลายประการ โดยเฉพาะในเรื่องของบุคลากรที่มีคุณภาพที่ยังขาดแคลนอยู่ ทำให้ไม่สามารถออกหนังสือได้รวดเร็วอย่างเป็นอุตสาหกรรม อีกทั้งสภาพเศรษฐกิจที่มีผลต่อยอดการจำหน่าย เนื่องจากเป็นหนังสือที่มีราคาแพงกว่าการ์ตูนทั่วไป ประกอบกับการเริ่มเข้ามาแย่งชิงตลาดการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่อื่นๆ ซึ่งทำให้เนื้อหาที่เป็นจุดเด่นของสำนักพิมพ์แต่ละแห่งในช่วงแรกเริ่มที่จะลดบทบาทลง แต่หากมองในแง่ของอุตสาหกรรมโดยรวม และแง่ผู้บริโภค ก็ถือได้ว่าเป็นการเพิ่มทางเลือก และกระตุ้นให้เกิดการยอมรับการ์ตูนความรู้มากขึ้น

ดังนั้นเพื่อก่อให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมการ์ตูนความรู้ไทย ภาครัฐสามารถมีส่วนช่วยสนับสนุนทั้งในระดับล่าง คือช่วยพัฒนาความเชี่ยวชาญในอาชีพ และนำบุคลากรเข้าสู่อาชีพ

นักเขียนการ์ตูนความรู้มากขึ้น และในระดับบน คือนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมการ์ตูนความรู้ไทย ซึ่งจะได้ประโยชน์สองต่อ ทั้งแก่การกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ และยังสร้างการเรียนรู้ต่อเยาวชน ดึงเยาวชนจากสื่อบันเทิงซึ่งอาจแฝงไว้ด้วยค่านิยมที่เป็นภัย โดยเฉพาะสื่อจากต่างชาติที่ขัดต่อศีลธรรม และวัฒนธรรมไทย ให้มาเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ทั้งในด้านวิชาการและด้านวัฒนธรรม ความเป็นไทย ซึ่งเป็นพันธกิจของหน่วยงานของรัฐอยู่แล้ว ซึ่งการใช้การ์ตูนย่อมเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพที่สุดที่สามารถเข้าถึงเยาวชนได้

2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

ในการเขียนการ์ตูนความรู้ อาจสามารถแบ่งเนื้อหาเป็นด้าน “รูป” กับด้าน “เรื่อง” ซึ่งแม้จะมีนักเขียนการ์ตูนความรู้หลายคนทั้งเขียนรูปและเรื่องเอง แต่ก็มีหลายสำนักพิมพ์ที่มีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน งานวิจัยนี้จึงแบ่งการอภิปรายผลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ผู้วาดรูป หรือวาดภาพประกอบการ์ตูนความรู้
2. ผู้เขียนเรื่อง และผู้หาข้อมูล

2.1 ผู้วาดรูป หรือวาดภาพประกอบการ์ตูนความรู้

ภูมิหลังและการเข้าสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้

ผู้ที่มีหน้าที่วาดรูป หรือ “นักเขียนการ์ตูน” นั้น ส่วนใหญ่มีภูมิหลังไม่แตกต่างกันนัก คือสำเร็จการศึกษาด้านศิลปะ หรือด้านการออกแบบ เช่น นิเทศศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรม

นอกจากนี้ นักเขียนการ์ตูนความรู้ส่วนใหญ่เคยผ่านงานในกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนบันเทิง (การ์ตูนช่องแนว Comics) มาก่อน ทำให้ไม่ต้องปรับตัวในการทำงานมากนัก ยกเว้นแต่การลดทอน ความรุนแรงของภาพ ภาษา และต้องยึดติดกับกรอบของข้อมูล ความรู้อย่างเข้มข้นมากขึ้น

น่าสนใจว่าสาเหตุส่วนหนึ่งที่ทำให้นักเขียนการ์ตูนบันเทิงผันตัวมาเขียนการ์ตูนความรู้คือ “ความต่อเนื่อง” ในการทำงาน การมีงานป้อนเข้ามาอย่างไม่ขาดสายเพราะผู้ปกครองนิยมซื้อการ์ตูนความรู้ให้ลูกหลานนั้นช่วยสร้างความรู้สึกลับคั้งแก่ผู้เขียนมากขึ้น อีกทั้งการเป็นนักเขียนการ์ตูนความรู้ยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ในด้านบวก และกลบภาพลักษณ์ในด้านลบ ที่นักเขียนการ์ตูนบันเทิงอาจถูกมองว่าไม่มีความรู้อีกด้วย

ระบบและลักษณะการทำงาน

ลักษณะการทำงานของนักเขียนการ์ตูนความรู้ แบ่งเป็น 2 รูปแบบหลัก คือ

1. **นักเขียนประจำ** ทำงานกับสำนักพิมพ์ที่มุ่งผลิตการ์ตูนความรู้ฝีมือคนไทยเป็นหลัก ผลิตการ์ตูนความรู้ในปริมาณมาก และต่อเนื่อง ซึ่งจากการวิจัยพบว่ามีเพียง สำนักพิมพ์ อีคิว พลัส และ บริษัท Polygon Wizard Co.,Ltd เท่านั้นที่จ้างนักเขียนประจำ (ในแง่เขียนรูป)

นักเขียนในลักษณะนี้จะทำงานในสำนักพิมพ์ หรือบริษัท ได้รับค่าจ้างเป็นเงินเดือน การทำงานจึงเป็นระบบทีม หากขาดคนใดคนหนึ่งไปก็สามารถทดแทนตำแหน่งกันเพื่อให้งานเดินหน้าต่อไปได้ ดังนั้นการทำงานเป็นนักเขียนประจำร่วมกับทีม หรืออาจเรียกรวมๆ ว่าฝ่ายผลิตนั้น จึงมีข้อดีในการผลิตชิ้นงานในปริมาณมากได้ และเกิดการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลายในผลงาน แต่

ผลงานที่ออกมาจะเป็นลักษณะของผลงานร่วมกัน ซึ่งนักเขียนต้องยอมรับว่าเป็นงานที่ไม่ได้เกิดจากฝีมือใครเพียงคนเดียวคนหนึ่งเท่านั้น

2. **นักเขียนอิสระ** ทำงานกับสำนักพิมพ์ที่ไม่ได้มุ่งผลิตการ์ตูนความรู้ฝีมือคนไทยเป็นหลัก ซึ่งนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทยส่วนใหญ่จะเป็นนักเขียนอิสระ เนื่องจากสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ที่ผลิตผลงานการ์ตูนความรู้ไทยอย่างต่อเนื่องนั้นยังมีจำนวนไม่มากนัก และการเลือกเป็นนักเขียนอิสระ โดยเฉพาะนักเขียนที่ทำงานคนเดียว (หรือไม่กี่คน) ในทุกขั้นตอน นอกจากเรื่องโอกาสในการเลือกรับงานแล้ว ก็อาจวิเคราะห์ได้ว่ามีเหตุผลเรื่องของความอิสระในการผลิตผลงาน และภาคภูมิใจในผลงานที่พวกเขาสามารถเผยแพร่ “อัตลักษณ์” และสามารถพัฒนา “เอกลักษณ์” ของตนเองไปได้เต็มที่ ซึ่งการได้คิดและควบคุมการผลิตงานศิลปะในทุกขั้นตอน อาจเปรียบเหมือนความฝันของผู้ที่จบการศึกษาทางศิลปะ และทำงานด้านศิลปะทุกคน นอกจากนี้การเป็นนักเขียนอิสระ ก็ทำให้ผู้เขียนมีเวลาคิด และสร้างสรรค์งานศิลปะอื่นๆ ควบคู่ไปด้วย

จากกระบวนการทำงานของนักเขียนประจำที่ทำแบบเป็นระบบ และนักเขียนอิสระ ที่ทำงานด้วยตนเอง แม้จะไม่ทำให้ขั้นตอนในการผลิตผลงานแตกต่างกัน คือเริ่มจากงานที่ใช้มือวาด เช่นการออกแบบคาแร็คเตอร์ การทำสตอรี่บอร์ด การตัดเส้น และงานที่ทำในคอมพิวเตอร์ อย่างเช่นการลงสี ตกแต่ง ทำตัวอักษร แต่สิ่งที่แตกต่างชัดเจนคือ “ปริมาณ” ในการผลิต ซึ่งหากทำแบบเป็นระบบ จะผลิตการ์ตูนความรู้ได้เฉลี่ยประมาณ ครึ่งเดือน ต่อ 1 เล่ม ในขณะที่การทำคนเดียวเบ็ดเสร็จ จะผลิตได้เฉลี่ยประมาณ 2 เดือน ต่อ 1 เล่ม (แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นกับเนื้อหาของเรื่องด้วย) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการผลิตการ์ตูนความรู้แบบเป็นระบบนั้นช่วยเพิ่มปริมาณงานได้มากกว่าการทำคนเดียวถึงประมาณ 3-5 เท่า ซึ่งเมื่อมีผลงานออกสู่ตลาดมาก ย่อมส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค รวมทั้งความมีชื่อเสียง

ภาพลักษณ์ของสินค้า และสำนักพิมพ์ตามมา ซึ่งจากลักษณะการทำงานทั้งแบบประจำและแบบอิสระ นี้ก็ยังส่งผลกระทบต่อปัจจัยด้านค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนด้วยเช่นกัน

ค่าตอบแทน

นักเขียนการ์ตูนความรู้ส่วนใหญ่ที่ให้สัมภาษณ์ ยังไม่ค่อยพอใจกับค่าตอบแทนที่ได้รับ ซึ่งเป็นอัตราที่ไม่แตกต่างจากค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนทั่วไป ซึ่งนักเขียนบางคน แสดงความคิดเห็นว่า สำนักพิมพ์มองว่านักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนนักเขียนรูป ซึ่งการวาดการ์ตูนความรู้ ก็ไม่ได้ต่างจากการวาดการ์ตูนบันเทิงทั่วไปนัก จึงให้ค่าตอบแทนในอัตราปกติทั่วไป โดยอาจแบ่งค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนความรู้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. **ระบบอัตราเงินเดือน** นักเขียนทำงานเป็นพนักงานประจำ ซึ่งเป็นระบบที่พบน้อยที่สุด
2. **ระบบขายขาดเป็นค่าแรง** นักเขียนได้รับค่าแรงเฉลี่ยในช่วงระหว่าง 200-700 บาท ต่อ 1 หน้า แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของนักเขียน และขนาดของสำนักพิมพ์
3. **ระบบลิขสิทธิ์** การนำระบบลิขสิทธิ์ที่ใช้กับงานสร้างสรรค์ทุกรูปแบบถูกนำมาใช้กับนักเขียนการ์ตูนความรู้ด้วยเช่นกัน ซึ่งนักเขียนที่ได้รับค่าตอบแทนเป็นระบบลิขสิทธิ์จากการวิจัยครั้งนี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานให้กับ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก เพียงแห่งเดียว โดยได้เงินเฉลี่ยต่อเล่มในการพิมพ์ครั้งแรกประมาณ 20,000 – 50,000 บาท หรือตามแต่การตกลงแบ่งเปอร์เซ็นต์ ยอดจัดจำหน่าย และจำนวนครั้งที่พิมพ์กับสำนักพิมพ์

ระบบลิขสิทธิ์ถือเป็นเรื่องใหม่สำหรับแวดวงนักเขียนการ์ตูนไทย (ทั้งการ์ตูนทั่วไป และการ์ตูนความรู้) เพราะในอดีตระบบขายขาดเป็นค่าแรงต่อหน้ากระดาษได้ผูกขาดการทำงานของนักเขียน

การตูนมายาวนาน ทุกครั้งที่มีการพิมพ์ซ้ำ รายได้จะเป็นสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ จึงมีผลต่อกำลังใจในการทำงานของนักเขียนการ์ตูนไทย การให้ค่าตอบแทนแก่นักเขียนตามยอดจำหน่าย และตามจำนวนครั้งที่พิมพ์จึงน่าจะเป็นการให้กำลังใจ และช่วยยกระดับรายได้ของนักเขียนการ์ตูน ให้มีแรงกำลังสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพตามความฝันของตนเองต่อไป นอกจากนี้ ค่าตอบแทนที่น่าดึงดูดใจ ยังเป็นการส่งเสริมให้มีบุคลากรที่มีคุณภาพเข้าสู่แวดวงการ์ตูนความรู้มากขึ้น ทั้งผู้เขียนการ์ตูนและผู้อ่านเรื่อง

อย่างไรก็ตาม แม้ระบบลิขสิทธิ์จะเป็นเรื่องน่ายินดีสำหรับนักเขียนการ์ตูนความรู้ แต่ปริมาณในการพิมพ์ และการกระจายสินค้า (สายส่ง) ของสำนักพิมพ์ก็ยังไม่กว้างขวางนัก ทำให้ค่าตอบแทนที่ได้รับในระยะสั้นอาจยังไม่เห็นผลความคุ้มค่าเท่าที่ควร และก็ยังมีย่อส่งสัยในการนำระบบนี้ไปใช้กับสำนักพิมพ์ใหญ่ซึ่งทำงานกันเป็นทีม ผลงานไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ของใครคนหนึ่ง การให้ลิขสิทธิ์แก่นักเขียนจึงอาจเหมาะแก่นักเขียนอิสระที่มักสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองเพียงลำพัง

ผู้วิจัยเห็นว่า ในแง่ผู้เขียนแล้ว ประเด็นเรื่องค่าตอบแทน ซึ่งเป็นเสมือน “หลักประกันความมั่นคง” ของนักเขียนการ์ตูนความรู้เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่มีผลต่อการพัฒนา และคุณภาพของการทำงานที่แต่ละสำนักพิมพ์ต้องให้ความสำคัญ ไม่ว่าจะเลือกจ่ายค่าตอบแทนแก่นักเขียนในรูปแบบใด ระบบลิขสิทธิ์อาจจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่ควรถูกนำมาวิเคราะห์ หาแนวทาง หรือปรับใช้ในการทำงานของนักเขียนการ์ตูนความรู้ เพื่อเป็นแม่เหล็กดึงดูดนักเขียนที่มีฝีมือให้เข้ามาแข่งขันกันมากขึ้น ซึ่งจะเป็แรงผลักดันให้เกิดพัฒนาการในแวดวงการ์ตูนความรู้อย่างยิ่งย่น

อุปสรรค โอกาส และแนวทางพัฒนา

ทัศนคติที่ชื่นชอบ “ของนอก” โดยเฉพาะกระแสวัฒนธรรมเกาหลีที่กำลังเป็นที่นิยมในประเทศไทย นั้น ก็เป็นอุปสรรคต่อแวดวงการ์ตูนความรู้เช่นกัน แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย ที่ให้สัมภาษณ์ก็ยอมรับว่างานของเกาหลีนั้นมีจุดเด่นเหนือกว่าของไทยหลายประการ ทั้งการตีพิมพ์ ออกมาเป็นชุด ทำให้ผู้ที่ซื้อรู้สึกว่าการซื้อผลงานที่ผลิตออกมาได้ไม่ต่อเนื่องของนักเขียนไทย ความหลากหลายในเนื้อหา การใส่คาแร็คเตอร์และมุกตลกที่เปิดกว้างมากกว่าของไทยทำให้เรื่อง สนุกสนานมากกว่า แม้สาระความรู้จะน้อยกว่าของไทย รวมถึงการทำงานเป็นระบบที่มีผู้เชี่ยวชาญ เฉพาะในแต่ละขั้นตอน แต่กระนั้นก็ยังมียังมีสิ่งหนึ่งที่นักเขียนไทยเห็นตรงกันว่าการ์ตูนไทยมีดีไม่แพ้ เกาหลีก็คือ “ลายเส้น” การออกแบบรูปร่าง หน้าตา ลักษณะของตัวละคร ดังนั้นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูน ความรู้ไทยต้องปรับปรุงอย่างมากก็คือการสร้างเรื่องราว และการหาข้อมูล ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับทำให้ ความสำคัญของแต่ละสำนักพิมพ์ด้วยเช่นกัน

นักเขียนการ์ตูนที่ให้สัมภาษณ์หลายคนเห็นว่า อุปสรรคใหญ่อีกประการที่ขัดขวางการพัฒนา วงการการ์ตูนความรู้ก็คือกระแสความรู้สึกของสังคม คือมายาคติเกี่ยวกับการ์ตูนสำหรับสังคมไทยยัง ถูกมองว่า “เป็นเรื่องไร้สาระ” ปัญหาหลักในการพัฒนาการ์ตูนความรู้ทุกวันนี้จึงเป็นการต่อสู้กับการลบ มายาคติของคำว่า “การ์ตูน” ซึ่งส่งผลต่อทัศนคติของผู้ใหญ่ที่ยังมองว่านี่คือเรื่องของเด็ก เป็นเรื่องไม่ สำคัญ จึงมักเป็นเรื่องที่รัฐบาลมองข้าม และไม่เห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการลุกขึ้นมาปรับปรุง และ พัฒนา

แต่ขณะนี้ ในช่วงเวลาที่การ์ตูนความรู้ได้รับความสนใจอย่างมากจากผู้อ่าน โดยเฉพาะ ผู้ปกครองที่ตัดสินใจซื้อให้กับบุตรหลานได้ง่ายกว่าการซื้อการ์ตูนทั่วไป เพราะภาพลักษณ์ของความมี

สาระที่ผสมผสานลงในเนื้อหา นี่จึงเป็นโอกาสดีในการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อ “การ์ตูน” เสียใหม่ ซึ่งก็เป็นหนทางที่ผู้ผลิต และผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ โดยเฉพาะนักวิชาการที่จะต้องร่วมกันหาแนวทางในการสร้างภาพลักษณ์ของการ์ตูนขึ้นในแง่บวกมากขึ้นโดยเริ่มที่การ์ตูนความรู้ ก่อนขยายไปถึงการ์ตูนบันเทิงอื่นๆ

หากกลุ่มผู้ผลิต หน่วยงานเอกชน นักวิชาการ และองค์กรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้สร้างภาพลักษณ์ของการ์ตูนความรู้ที่เปี่ยมด้วยคุณค่า ไม่ไร้สาระ ให้เกิดขึ้นในวงกว้างได้แล้ว รัฐบาลย่อมเล็งเห็นความสำคัญและพร้อมปฏิรูปแวดวงการ์ตูนความรู้อย่างไม่ลังเล และเมื่อรัฐบาลเริ่มตระหนักถึงคุณค่าของการ์ตูนความรู้ ข้อเสนอแนะของนักเขียนที่ต้องการเวทีประกวด เวทีเผยแพร่ผลงาน การผลักดันให้การ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอน การสนับสนุนตลาดต่างประเทศเพื่อการส่งออก รวมทั้งเรื่องค่าตอบแทนที่สูงขึ้นก็จะตามมา

แต่ในทางกลับกันหากต้องการจะให้รัฐบาลเห็นความสำคัญของการ์ตูนความรู้ กลุ่มผู้ผลิตก็ควรมีส่วนช่วยส่งเสริมอีกแรง เช่นการส่งผลงานไปประกวดต่างประเทศ การหาตลาดต่างประเทศเพื่อขยายกลุ่มผู้อ่านเหมือนเช่นที่การ์ตูนเกาหลีมาตีตลาดกลุ่มผู้อ่านในไทย ซึ่งหากผลงานไทยสามารถประสบความสำเร็จคว้ารางวัลสำคัญจากต่างประเทศได้ ก็จะเป็นการเพิ่มคุณค่าของนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย และเป็นแรงผลักดันให้รัฐบาลยื่นมือเข้าช่วยเหลือมากขึ้น

2.2 ผู้เขียนเรื่อง และผู้หาข้อมูล

ในกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนความรู้ที่เป็นระบบ ผู้เขียนรูปและเขียนเรื่องมักเป็นคนละคนกัน ซึ่งในสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ของประเทศไทยก็เริ่มใช้ระบบนี้มากขึ้น ในขณะที่นักเขียนรูปการ์ตูน

ความรู้มีทั้งนักเขียนอิสระ และนักเขียนประจำ แต่นักเขียนเรื่องและผู้หาข้อมูลประกอบการ์ตูนความรู้ กลับมักเป็นพนักงานประจำ ซึ่งมีตำแหน่งในกองบรรณาธิการ หรืออาจเรียกว่า ฝ่ายผลิต หรือฝ่ายวิชาการของแต่ละสำนักพิมพ์ ซึ่งอาจมีการว่าจ้างผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางเป็นกรณีไป

ความสำคัญของผู้เขียนเรื่องและฝ่ายข้อมูล

ผู้เขียนเรื่อง และผู้หาข้อมูลนั้นมีความสำคัญสูงมากในการสร้างผลงานแบบมีอาชีพ ซึ่งแยกการทำงาน 2 ส่วนนี้แยกขาดจากกันเป็นคนละคน ผู้เขียนเรื่องจะต้องมีความสามารถในการผูกเรื่องราว การสร้างสรรค์ตัวละคร มุกตลก ในขณะที่ผู้หาข้อมูลมักเป็นผู้เชี่ยวชาญพิเศษในเรื่องนั้นๆ ซึ่งสำนักพิมพ์ต้องเห็นความสำคัญและยอมจ้างกลุ่มนักวิชาการเหล่านี้เพื่อรักษาคุณภาพของผลงาน แต่ในประเทศไทยยังไม่ให้ความสำคัญกับทั้งตำแหน่งนักเขียนเรื่อง และผู้หาข้อมูลมากนัก ส่วนหนึ่งเห็นได้จากการอ้างอิงค่าเล่มที่ยังไม่เป็นระบบ และเห็นได้จากอัตราเงินเดือนเฉลี่ยของฝ่ายข้อมูลอยู่ในช่วงประมาณ 8,000 – 9,000 บาท ส่วนคนเขียนเรื่องมีค่าตอบแทนประมาณ 7,000 – 10,000 บาท ต่อ 1 เล่ม หรือหากทำหน้าที่ยื่นๆ ด้วยในกองบรรณาธิการจะได้ค่าตอบแทนระหว่าง 10,000 – 20,000 บาท ซึ่งรายได้ที่ไม่สูงมากนัก จึงไม่สร้างแรงจูงใจให้เกิดนักเขียนเรื่องรุ่นใหม่ๆ เข้าสู่วงการการ์ตูนความรู้ วงการนี้จึงขาดนักเขียนบทฝีมือดี และยังเป็นจุดอ่อนที่ต้องปรับปรุงกันอีกมาก

ปัญหาของศักยภาพนักเขียนเรื่อง และฝ่ายข้อมูลจึงอยู่ที่การให้ค่าตอบแทนของสำนักพิมพ์ เป็นปัจจัยหลัก หากสำนักพิมพ์เห็นความสำคัญในส่วนนี้ก็จะกระตุ้นให้เกิดนักเขียนหน้าใหม่ ซึ่งสามารถพัฒนาเรื่องและข้อมูลที่น่าสนใจ เกิดการนำเสนอที่หลากหลายและสร้างสรรค์มากขึ้น

แนวทางพัฒนาสำหรับผู้เขียนเรื่อง

แนวทางในการปรับปรุงเรื่องให้น่าสนใจ ซึ่งมีโอกาสให้ผู้ผลิตสามารถปฏิบัติได้ทันที คือการนำเสนอแนวเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย มากกว่าจะเขียนแนววิทยาศาสตร์ซึ่งคนไทยไม่มีความเชี่ยวชาญเพียงพอ นอกจากนี้นักเขียนควรหันมาสนใจ “การสร้างคาแร็คเตอร์” ตัวการ์ตูนให้แข็งแกร่ง โดยเฉพาะแนวแอ็คชั่นฮีโร่ เพราะคาแร็คเตอร์การ์ตูนที่เยาวชนสนใจ จะช่วยเพิ่มมูลค่า และช่องทางการขยายตลาดในรูปแบบอื่นๆ ที่ไม่หยุดอยู่แค่เพียงสื่อสิ่งพิมพ์เท่านั้น

นอกจากนี้ หน่วยงานของรัฐมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งการจะเปลี่ยนทัศนคติให้ผู้อ่านการ์ตูนบันเทิงมาอ่านการ์ตูนความรู้ ที่ควรหาทางลบเส้นแบ่งระหว่าง “หนังสือเรียน” ที่ให้ความรู้ลึกลับน่าเบื่อ กับ “การ์ตูน” ที่ให้ความรู้สึกไร้สาระแต่เพลิดเพลินผสมผสานเข้าไว้ด้วยกัน โดยอาจนำแนวคิดของทั้งสองแบบมาสร้าง “แบบเรียนที่ให้ความรู้และความบันเทิง” คือการนำแนวคิดหรือรูปแบบของการ์ตูนความรู้ประเภทต่างๆ ไปปรับใช้กับการออกแบบเนื้อหาแบบเรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้คาแร็คเตอร์การ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่อง การใช้ภาพการ์ตูนประกอบเนื้อหา หรืออาจผลิตแบบเรียนในรูปแบบการ์ตูนความรู้ที่เหมาะสม ซึ่งหากรัฐสามารถสร้างแบบเรียนในหลักสูตรดังกล่าวขึ้นมาได้ ก็จะเป็นผลดีต่อทั้งตัวเยาวชนที่ซึมซับความรู้ผ่านความบันเทิง และแวดวงผู้ผลิต ย่อมมีงานเพิ่มขึ้น และนักสร้างสรรค์การ์ตูนความรู้เองก็ย่อมได้รับการยกระดับสถานะที่ยอมรับจากสังคมมากขึ้นตามมา

สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้

หากมองในภาพรวมของความคิดเห็นของนักเขียนการ์ตูนความรู้ทั้งผู้วาด ผู้เขียนและผู้หาข้อมูล จะเห็นได้ว่าประเด็นที่นักเขียนการ์ตูนต้องการความเปลี่ยนแปลงมีหลายประการด้วยกัน โดย

ประเด็นหลักคือความเป็นธรรมในระบบค่าตอบแทนโดยเฉพาะกลุ่มนักเขียนรูปซึ่งมีความสามารถในการออกแบบลายเส้นไม่แพ้การ์ตูนต่างชาติ ในขณะที่นักเขียนเรื่องและข้อมูล ยังคงมีจำนวนมืออาชีพที่มีมือดีไม่มากนัก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์และของประเทศไทย โดย ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ (2548, หน้า 53) ซึ่งเป็นผู้บริหารสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์เองก็ได้เคยทำวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อหนังสือการ์ตูนความรู้ ซึ่งผลวิจัยชี้ว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในทัศนคติของผู้บริโภคคือ “เนื้อเรื่อง” แล้วค่อยตามมาด้วย “ราคา”

สุดท้ายที่นักเขียนการ์ตูนต้องการเห็นก็คือทัศนคติของสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงไป ให้มองว่าการ์ตูนเป็นสิ่งมีคุณค่า ซึ่งจะเป็นความสุขทางใจที่ยิ่งใหญ่ ที่จะช่วยผลักดันให้นักเขียนการ์ตูนได้ก้าวเดินในเส้นทางที่พวกเขารักอย่างภาคภูมิใจต่อไป

3. กลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

ผลการวิจัยของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง สามารถสรุปออกมาได้เป็น 3 กลุ่มคือ

3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยอยู่ในปัจจุบัน แบ่งเป็นกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้อ่านการ์ตูนความรู้ไทยอยู่ในปัจจุบัน แบ่งเป็นกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.3 กลุ่มผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด

นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์แทบทุกคน ตอบว่าอ่านการ์ตูนความรู้ไทยมานานแล้ว นักเรียนคนที่อ่านมานานที่สุด คือประมาณ 3 ปีที่แล้ว ซึ่งก็คือ ปี พ.ศ. 2549 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นที่การ์ตูนความรู้ไทยกำลังเติบโตและแพร่หลายอย่างเต็มที่ ซึ่งนักเรียนที่เริ่มต้นอ่านการ์ตูนความรู้เร็วที่สุดที่ให้สัมภาษณ์ เริ่มต้นอ่านตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ส่วนนักเรียนที่เริ่มต้นอ่านช้าที่สุดคือ เมื่อ 2-3 เดือนที่แล้ว

เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนกลุ่มที่อายุน้อย มักจะตอบว่าอ่านบ่อยและอ่านมานาน แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย จะตอบว่าอ่านไม่ค่อยบ่อยนัก ซึ่งอาจเป็นเพราะมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น

ข้อสังเกตอีกประการในพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ของเยาวชนไทยคือ ในกระบวนการสุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่อายุน้อย คือกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้ไปสัมภาษณ์นั้น จะเคยอ่านการ์ตูนความรู้ และยังคงอ่านอยู่แทบทั้งสิ้น ในวันแรกของการสุ่มตัวอย่างที่อุทยานการเรียนรู้ ไม่สามารถหานักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ จึงต้องกลับมาทำการสุ่มตัวอย่างอีกครั้งเป็นวันที่สอง ซึ่งก็ใช้เวลาานกว่าที่จะหาได้จนครบ 4 คน ส่วนในอีกด้านหนึ่ง ผู้วิจัยพบว่าในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น มีทั้งที่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยและไม่เคยอ่านในอัตราส่วนใกล้เคียงกัน จึงอาจวิเคราะห์ได้ว่า เยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นลงมาในปัจจุบัน ได้เติบโตขึ้นมาด้วยความแพร่หลายของการ์ตูนความรู้ไทย ที่ได้เริ่มมาตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2547 และได้รับการ

สนับสนุนจากผู้ปกครองในการเลือกซื้อให้กับลูกหลานของตน ก่อนที่นักอ่านวัยเยาว์เหล่านั้น จะเริ่มเลือกอ่านการ์ตูนแนวจีนทั่วไป หรือเลือกรับสื่ออื่นๆ ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหลายคน อาจโตขึ้นมาก่อนที่การ์ตูนความรู้ไทยจะเป็นที่นิยม ผู้ปกครองจึงไม่ได้ซื้อให้และไม่มีโอกาสได้อ่าน จึงอาจติดตามการ์ตูนทั่วไปหรือสื่ออื่นๆแทน

ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก

นักเรียนเกือบทุกคน รวมถึงนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะตอบว่าตนเองเป็นผู้เลือกหนังสือการ์ตูน แต่ส่วนมากผู้ปกครองเป็นผู้ซื้อให้ ซึ่งเป็นคำตอบที่ตรงกับคำตอบของผู้ปกครอง

ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง

นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นที่ให้สัมภาษณ์หลายคน จำชื่อหนังสือการ์ตูนความรู้ที่ตนเองชอบไม่ได้ แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายจะสามารถระบุชื่อได้ ซึ่งส่วนมากเป็นประวัติบุคคลสำคัญของไทย ของสำนักพิมพ์วิคิวพลัส และวรรณคดีฉบับการ์ตูนของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย

เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จะไม่ทราบหรือไม่ใส่ใจว่าตนเองอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ของไทยหรือของต่างประเทศ แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายทุกคนที่ให้สัมภาษณ์จะทราบว่าตนเองอ่านการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย

การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ของไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร

อายุเป็นปัจจัยต่อความคิดเห็นในข้อนี้ชัดเจนอีกเช่นกัน นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายทุกคนที่ให้สัมภาษณ์ เห็นว่าภาพของการ์ตูนความรู้เกาหลีสวยกว่า น่ารักรกว่า ในขณะที่มีความเห็นต่างกันไปในด้านเนื้อเรื่อง ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ค่อนข้างมีความเห็นไปในทางกลางๆ คือไม่ค่อยต่างกันมากในเรื่องความสนุก ส่วนนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายทุกคนที่ให้สัมภาษณ์ ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยมากกว่าของเกาหลี แสดงให้เห็นว่าลายเส้นที่น่ารักและเนื้อหาที่แฝงความตลกของการ์ตูนความรู้เกาหลีนั้นดึงดูดใจกลุ่มเด็กเล็กได้ดีกว่า ส่วนลายเส้นที่ละเอียดสมจริงและเนื้อหาที่เน้นประวัติศาสตร์และวรรณคดีดึงดูดใจกลุ่มเด็กโตได้ดีกว่า

จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร

คำตอบในข้อนี้ใกล้เคียงกับข้อข้างบน คือกลุ่มเด็กเล็ก คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จะให้ความสำคัญกับเรื่องภาพที่สวยงามและความสนุก ดังนั้นจะระบุจุดด้อยว่าเป็นเรื่องภาพที่ผู้การ์ตูนเกาหลีไม่ได้ ส่วนจุดเด่นจะเป็นเรื่องของการให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ส่วนนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย กลับมองว่าภาพและการดำเนินเรื่องของการ์ตูนความรู้ไทยเป็นจุดเด่น รวมทั้งการให้ความรู้เสริมการเรียนรู้ด้วย ส่วนจุดด้อยนั้นมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันไป ตั้งแต่ราคาแพง เนื้อหาไม่ละเอียดพอ ไปจนถึงการไม่ค่อยมีเนื้อเรื่องที่หลากหลายนัก

3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร

เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มนักเรียนที่อายุน้อย คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่เคยอ่านหรือไม่ได้อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะเคยอ่านการ์ตูนความรู้ของเกาหลี แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายที่ให้สัมภาษณ์ ส่วนใหญ่จะไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ของเกาหลี แต่มีบางคนเคยอ่านการ์ตูนความรู้ของไทยแต่เลิกอ่านไป จึงอาจวิเคราะห์ได้ในแนวทางคล้ายกับพฤติกรรมการอ่านการ์ตูนของกลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยว่า กลุ่มเด็กเล็ก ได้เติบโตขึ้นมากับความแพร่หลายของการ์ตูนความรู้ จึงมีโอกาสสูงในการผ่านตาหนังสือการ์ตูนความรู้ทั้งของไทยและของเกาหลี แต่เนื่องจากสาเหตุต่างๆของแต่ละบุคคล ทำให้ไม่สนใจที่จะอ่านต่อ แต่กลุ่มเด็กโตนั้น หากเติบโตขึ้นมาในช่วงที่การ์ตูนความรู้ยังไม่แพร่หลาย จึงมีโอกาที่จะได้อ่านไม่มากเท่ากลุ่มเด็กเล็ก และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนความรู้จากเกาหลี ที่ดูเหมือนเป็นการตูนสำหรับเด็ก จึงไม่ดึงดูดใจให้แม้แต่จะลองอ่าน

เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยหรือไม่ และไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร

นักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยมาบ้าง แต่มีสาเหตุที่ไม่อ่านต่อแตกต่างกันไป ซึ่งก็คล้ายกับนักเรียนส่วนที่เหลือที่ไม่เคยอ่านเลย รวมๆแล้วคือ ไม่น่าอ่าน ไม่สนุก ดูเหมือนน่าเครียด ซึ่งคำตอบในข้อนี้เป็นหนึ่งในไม่กี่ข้อที่เรื่องอายุไม่เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดเห็น เนื่องจากคำตอบจะจัดกระจายอยู่ในทุกช่วงอายุ

การรู้ความรู้อย่างไรของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

สำหรับข้อนี้ นักเรียนที่ไม่เคยอ่านทั้งการ์ตูนความรู้ของไทยและการ์ตูนความรู้ของเกาหลี อาจจะไม่สามารถตอบได้ดีนัก อย่างไรก็ตามในกลุ่มเด็กเล็ก คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นจะให้คำตอบออกมาในแนวทางที่นิยมการ์ตูนความรู้เกาหลีมากกว่าของไทย ด้วยเหตุผลด้านความสวยงาม ความสนุก ความทันสมัย ความง่ายต่อการอ่าน ส่วนในกลุ่มเด็กโต คือนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย จะให้เหตุผลที่ไม่ได้เปรียบเทียบกับการ์ตูนเกาหลี แต่เปรียบเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนเองอ่าน

ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ของไทยจึงจะน่าอ่านกว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ

ในข้อนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ในทุกระดับชั้นจะเห็นตรงกันว่า ต้องทำการ์ตูนความรู้ไทยให้สนุก และตลกกว่านี้ ฝอนคล้ายกว่านี้ นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะเรื่องการเพิ่มสีสันและความสวยงามของรูปเล่มและหน้าปก มีนักเรียนบางส่วนเห็นความควรมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้เห็นมากกว่านี้ และบางส่วนเสนอแนะให้นำเสนอการ์ตูนความรู้ในสื่อรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น สื่อดิจิทัล

3.3 ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ซื้อการ์ตูนความรู้บ่อยเพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด

ผู้ปกครองที่ตอบคำถาม จะมีทั้งการซื้อและการเช่าหรือยืม ส่วนใหญ่ซื้อตามร้านทั่วไป ไม่ได้สั่งจากสำนักพิมพ์โดยตรง และหลายคนตอบว่าซื้อที่งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ

ส่วนใหญ่ที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วนตัดสินใจมากเพียงใด

ทุกคนจะตอบว่าถูกเป็นผู้เลือกเอง แต่ผู้ปกครองมีส่วนในการตัดสินใจมากบ้างน้อยบ้าง

การ์ตูนความรู้ที่ซื้อเป็นการ์ตูนความรู้ของไทยหรือต่างประเทศ เพราะอะไร

ผู้ปกครองทุกคนที่ให้สัมภาษณ์ ซื้อหนังสือการ์ตูนความรู้เกาหลีของสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ และซื้อหนังสือการ์ตูนความรู้ไทย ของสำนักพิมพ์อื่นๆ ด้วย เช่น อีคิวพลัส สกายบุ๊กส์ และชุดกบนอกกะลา

การ์ตูนความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันอย่างไร

ความคิดเห็นในข้อนี้แตกต่างกันไป โดยผู้ปกครองนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะเน้นเรื่องลายเส้น โดยเห็นว่าลายเส้นของการ์ตูนความรู้เกาหลีจะมีสีสัน และอ่านสบายกว่า ส่วนผู้ปกครองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จะมองในด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง โดยเห็นว่าการ์ตูนเกาหลีดำเนินเรื่องได้สนุกกว่า และมีผู้ปกครองอีกส่วนหนึ่งที่เห็นว่าไม่แตกต่างกัน

ราคาเหมาะสมเพียงใด มีผลต่อการซื้อของท่านเพียงใด

ในผู้ปกครองจำนวน 8 คนที่ให้สัมภาษณ์ มีถึง 6 คน (75%) ที่เห็นว่าราคาแพงเกินไป ทำให้มีผลต่อการซื้อ โดยอาจเปลี่ยนไปเป็นการเช่าจากร้านหรือยืมห้องสมุดแทน ส่วนอีก 2 คน เห็นว่าเหมาะสมแล้ว หรือไม่ได้คำนึงถึงราคา จึงไม่มีผลต่อการซื้อ

ท่านเห็นว่าการรู้ความรู้อันปัจจุบันทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุงได้อย่างไร

โดยส่วนมากแล้ว ผู้ปกครองที่ให้สัมภาษณ์จะค่อนข้างเห็นว่าการรู้ความรู้อันปัจจุบันอยู่ในเกณฑ์ดีแล้ว โดยมีบางคนที่เห็นว่าอยากให้ทันสมัยกว่านี้ และให้เนื้อหาส่งเสริมการวิเคราะห์ และการคิดเชิงวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น และมีหลายคนยังคงเสนอในเรื่องของการตั้งราคา ว่าควรจะต้องตั้งราคาให้ถูกลงกว่านี้

สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

โดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะใกล้เคียงกับความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คือมักจะชอบอ่านการ์ตูนเกาหลีมากกว่าการ์ตูนไทย ด้วยเหตุผลที่สำคัญสองประการ ประการแรกก็คือลายเส้นที่สวยงาม น่ารัก ดูสบายตา ซึ่งเยาวชนในสองกลุ่มนี้ มีโอกาสได้เปิดรับการ์ตูนความรู้อันปัจจุบันตั้งแต่เพิ่งเริ่มอ่านหนังสือ แสดงให้เห็นว่าไม่ใช่อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่น และไม่ใช่เป็นเพราะผู้อ่านเหล่านี้มีค่านิยมเลือกรับของต่างประเทศ เนื่องจากส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าเป็นการ์ตูนของประเทศใด ดังนั้นจึงสรุปเหตุผลได้ง่ายๆว่าเป็นเพราะลายเส้นของการ์ตูนความรู้อันปัจจุบัน สามารถดึงดูดผู้อ่านกลุ่มเด็กเล็กได้ดีกว่าลายเส้นของการ์ตูนความรู้อันปัจจุบัน (ที่ไม่ใช่แนวญี่ปุ่นหรือเกาหลี) ซึ่งทำให้ในปัจจุบัน หลายสำนักพิมพ์ก็เริ่มมีการวาดการ์ตูนความรู้อันปัจจุบันในแนวเกาหลีบ้าง แต่อีกส่วนที่ผู้อ่านเด็กเล็กให้ความสำคัญไม่แพ้กันก็คือสีสันและหน้าปกของหนังสือ ส่วนประการต่อมาคือการดำเนินเรื่อง ที่ผู้อ่านเด็กเล็กเห็นว่า การ์ตูนความรู้อันปัจจุบันดำเนินเรื่องได้ตลก และสนุกกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะมีการสอดแทรกสาระในสัดส่วนที่น้อยกว่า

ส่วนกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นที่น่ายินดีที่ว่า ส่วนใหญ่แล้วจะนิยมในการ์ตูนความรู้ของไทยมากกว่าเกาหลี ทั้งในส่วนของการ์ตูนช่องและการ์ตูนประกอบวรรณคดี ทั้งนี้ เรื่องของปัจจัยทางสายเส้นที่น่ารัก และการดำเนินเรื่องที่ตลกขบขัน จะมีความสำคัญน้อยลงกับผู้อ่านกลุ่มนี้ แต่เรื่องภาพที่มีรายละเอียดสมจริงและเนื้อเรื่องมีสาระที่มีประโยชน์ต่อการเรียน จะมีความสำคัญมากกว่าในกลุ่มเด็กเล็ก กล่าวคือ กลุ่มเด็กเล็ก ที่ยังเป็นวัยที่ไม่มีภาระการเรียนมากมายนัก จะอ่านการ์ตูนเพื่อความสนุกสนานตามวัย ไม่ได้มุ่งหวังในการเรียนรู้เช่นเดียวกับผู้ปกครองที่ซื้อให้ แต่ในกลุ่มเด็กโต มีภาระในการเรียนรู้อีก ในระบบการศึกษาที่มีความกดดันจากการแข่งขันสูง แม้แต่การอ่านการ์ตูนที่ถือว่าการผ่อนคลาย ก็ยังถูกคาดหวังว่าจะช่วยในการเรียนรู้ด้วย ทั้งเป็นข้อมูลเสริมในเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว และอาจทำให้เรียนรู้ในเนื้อหาที่ยากหรือน่าเบื่อได้รวดเร็ว และช่วยในการจดจำเรื่องราว เช่นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ได้ง่ายขึ้น คล้ายกับการชมภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ แทนการอ่านตำราทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เยาวชนผู้อ่านมีจุดประสงค์ในการอ่านอย่างชัดเจน แม้ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม โดยมีช่วงอายุ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกอ่าน เช่นเดียวกับการเลือกเปิดรับสื่ออื่นๆ โดยที่ผู้ปกครองไม่สามารถบังคับได้ ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคน รวมทั้งผู้ปกครอง ตอบว่า ตัวเด็กเป็นผู้เลือกหนังสือเอง ดังนั้นไม่ใช่ว่าการมีลักษณะเป็น “การ์ตูน” จะดึงดูดเยาวชนได้เสมอไป หากนำเสนอได้ไม่ตรงกับจุดประสงค์ในการใช้สื่อของแต่ละบุคคล

ในส่วนของผู้ปกครอง ส่วนใหญ่แล้วจะค่อนข้างยอมรับในคุณภาพของหนังสือการ์ตูนความรู้ แต่จะเห็นได้ชัดว่าตัวผู้ปกครองเองมีส่วนในการเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ไม่มาก ดังนั้นจึงเป็นตัวเด็กที่เลือกเอง และผู้ปกครองจึงจะพิจารณาว่าการ์ตูนนั้นมีเนื้อหาหรือภาพที่ไม่เหมาะสมอย่างไรหรือไม่

โดยไม่ได้คำนึงว่าเป็นการตีคุณค่าของไทยหรือของต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี ส่วนหนึ่งของการพิจารณาก็คือเรื่องราคา ซึ่ง 75% เห็นว่าราคาแพงเกินไป และมีผลต่อการซื้อ ทำให้ในสภาพเศรษฐกิจที่ถดถอยเช่นนี้ การจัดทำโครงการส่งเสริมการขาย เช่นกลยุทธ์ทางการตลาดอย่างการลด แลก แจก แถม และการจัดกิจกรรมพิเศษ หรือการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหนังสือหรือตราสินค้า เช่นการสร้างภาพลักษณ์จากโครงการกุศล การจัดกิจกรรมสมาชิกสัมพันธ์ หรือการสร้างนักเขียนที่เป็นที่ยอมรับนับถือ อาจจะมีส่วนช่วยกระตุ้นพฤติกรรมการซื้อได้ แต่อย่างไรก็ดี สิ่งที่สำคัญที่สุดที่การตีคุณค่าของไทยต้องสร้างให้เกิดขึ้นเป็นอันดับแรกก็คือความสามารถในการดึงดูดใจเด็กเล็กให้ได้ ก่อนที่ผู้ประกอบการจะพิจารณาเรื่องราคาในลำดับต่อมา ซึ่งตรงกับที่ผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ (2548) ผู้บริหารสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ได้สรุปผลจากการวิจัยว่าผู้ประกอบการจะพิจารณาเนื้อเรื่องเป็นอันดับแรก แล้วจึงตามมาด้วยราคา ส่วนของสมนาคุณนั้น มีผู้เห็นว่ามีส่วนต่อการซื้อถึง 49%

ตอนที่ 3: สรุปผลการวิจัย

หากจะมองย้อนกลับไปถึงที่มาของการตื่นความรู้ไทย จะเห็นได้ว่าไม่ได้เพิ่งเริ่มต้นมาเพียง 4-5 ปี แต่สามารถนับย้อนกลับไปถึงตั้งแต่ “ชัยพฤกษ์การ์ตูน” ที่ก่อตั้งโดย รงค์ ประภาสโชนบล และ ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช ในปี พ.ศ. 2513 หรือเกือบ 40 ปีที่แล้ว ต่อมาคือ “ขบวนการแก่นจน” ของประยูร จรรย์วรงค์ ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 ได้เรียงมาจนถึง “กำแพง เด็กอีสาน” ของเตรียม ชาชุมพร ที่เป็นการตื่นความรู้ในรูปแบบเล่มครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2524 และในช่วงประมาณปี พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2538 ยังมีการ์ตูนความรู้ที่จัดทำโดยกรมวิชาการและสำนักพิมพ์เอกชน โดยหลายเล่มวาดภาพโดย สุรพล พิทยาสกุล

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2528 การ์ตูนความรู้จากประเทศญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาตีตลาดในประเทศไทย พร้อมกับอิทธิพลของการตื่นบันเทิงของญี่ปุ่น กระแสความนิยมของการตื่นญี่ปุ่นในยุคนั้น ทำให้การ์ตูนไทยซบเซาไปพักใหญ่อีกเกือบ 20 ปี จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2547 จึงได้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของยุคแห่งการกำเนิดใหม่ (renaissance) ของวงการการ์ตูนความรู้ไทย นั่นคือการเริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้เล่มแรกของสำนักพิมพ์การ์ตูนความรู้ของไทยที่เพิ่งเกิดใหม่ในขณะนั้น คือ

1. การ์ตูน เลิร์นนิ่ง บาย สกายบุ๊กส์ (ขยายออกมาจากสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ในปี พ.ศ. 2546) ซึ่งมีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้วรรณคดีแบบภาพประกอบเนื้อหา ได้จัดพิมพ์เรื่อง “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)” ในเดือน มีนาคม พ.ศ. 2547

2. สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก (ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2546) มีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้แนวสร้างสรรค์สังคม ได้จัดพิมพ์เรื่อง “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2547
3. สำนักพิมพ์อีคิวพลัส (ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2547) มีจุดเด่นที่การผลิตการ์ตูนความรู้เชิงประวัติศาสตร์แบบการ์ตูนช่อง ได้จัดพิมพ์เรื่อง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2547

ทั้งสามเล่มได้รับประสบความสำเร็จอย่างดี โดยสองเล่มแรกได้รับรางวัลชมเชยในการประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ และเล่มที่หนึ่งและเล่มที่สาม ได้รับการพิมพ์ซ้ำหลายครั้ง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่า ผู้อ่านชาวไทยรวมทั้งคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิรอคอยการกลับมาของการ์ตูนไทยที่ดี และพร้อมสนับสนุน

ส่วนผลการวิจัยในส่วนที่สอง ทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าคู่แข่งหลักของการ์ตูนความรู้ไทย อาจไม่ใช่การ์ตูนความรู้จากเกาหลี ญี่ปุ่น หรือประเทศอื่นๆ เนื่องจากผลวิจัยชี้ว่าการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ โดยเฉพาะของเกาหลี มีกลุ่มเป้าหมายที่ต่างจากการ์ตูนความรู้ของไทย คือกลุ่มเด็กเล็ก ส่วนกลุ่มเด็กโต ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น การ์ตูนความรู้ไทยยังมีความได้เปรียบการ์ตูนความรู้ต่างประเทศอยู่ ดังที่ได้อธิบายไว้ก่อนหน้านี้ และการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ ก็ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความรับรู้ของคนทั่วไป โดยเฉพาะผู้ประกอบการ ถึงประโยชน์ของการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า หากเป็นหัวข้อที่ผู้ประกอบการเห็นว่าเหมาะสม ก็พร้อมสนับสนุนการ์ตูนที่เป็นฝีมือคนไทย และผู้วิจัยก็ไม่ได้มองว่า การ์ตูนบันเทิงต่างๆไป เช่น การ์ตูนญี่ปุ่น เป็นคู่แข่งหลักเช่นกัน เนื่องจากในปัจจุบันมีสื่อให้เลือกเปิดรับ

มากมาย การปฏิรูปเป็นเพียงแค่ตัวเลือกหนึ่งเท่านั้น ส่วนการปฏิรูปไทยด้วยตนเอง จะมองว่าเป็นคู่แข่งหรือเป็นส่วนช่วยผลักดันก็ได้ ซึ่งนักเขียนการปฏิรูปความรู้และแม้กระทั่งผู้บริหารสำนักพิมพ์เองบางคนยังมองว่า อยากให้วงการการปฏิรูปไทยมีการแข่งขันกันมากกว่านี้ด้วยซ้ำ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผลิตผลงานให้ดีขึ้น พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นเรื่อยๆ

ดังนั้นคู่แข่งหลักของการปฏิรูปความรู้ไทยในมุมมองของผู้วิจัยก็คือ การแข่งกับขีดความสามารถของตัวผู้ผลิตการปฏิรูปความรู้ไทยเอง ไม่ว่าจะเป็นตัวนักเขียนการปฏิรูปความรู้ที่ต้องพัฒนาความสามารถตนเอง และผู้บริหารสำนักพิมพ์เอง ที่ต้องพยายามบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ในทางที่ยกระดับคุณภาพของผลิตผลให้ตรงใจผู้อ่านมากขึ้น โดยเฉพาะผู้อ่านกลุ่มเด็กเล็ก ผู้ซึ่งไม่ใส่ใจกับแหล่งกำเนิดของการปฏิรูป แต่ใส่ใจเพียงแค่ความโดดเด่นของลายเส้น และความสนุกของเนื้อหา

แนวทางการพัฒนารูปการปฏิรูปความรู้ไทย

ในการพัฒนาในเรื่องใดๆก็ตาม สุดท้ายแล้วก็ต้องกลับมาที่เรื่อง “คน” ดังที่ได้เริ่มต้นงานวิจัยขึ้นนี้ ด้วยการยกเอาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ที่มียุทธศาสตร์ในแนวทาง “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ในกรณีนี้ก็เช่นกัน “คน” ที่เป็นศูนย์กลางการพัฒนาวงการการปฏิรูปความรู้ ก็คือนักเขียนการปฏิรูปนั่นเอง ซึ่งภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในหลายกรณี ดังที่ผู้บริหารและนักเขียนได้เสนอความเห็นไปแล้วข้างต้น เช่นเรื่องค่าตอบแทน หรือเรื่องการสร้างค่านิยม แต่สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าสำคัญที่สุด ก็คือการพัฒนาขีดความสามารถในการผลิตการปฏิรูปความรู้ให้ดีขึ้น ถึงขนาดที่ไม่ได้พอใจอยู่แต่เพียงรางวัลภายในประเทศ แต่ควรตั้งเป้าหมายถึงระดับนานาชาติด้วย โดยควรตั้งงบประมาณในการพัฒนาบุคลากรเหล่านี้อย่างจริงจังเช่นเดียวกับประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอน การอบรม ศึกษาดูงาน เช่นเดียวกับงบประมาณของหน่วยงานรัฐบาล โดย

สามารถจัดในรูปแบบการประกวดต่างๆ และส่งเสริมหาช่องทางในการผลิตการ์ตูนความรู้ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ให้นักการ์ตูนเกิดการฝึกฝนการหลอมรวมกันอย่างสมดุลระหว่างความบันเทิงและความรู้ และอีกประการที่สำคัญ คือการวิเคราะห์และรู้จักผู้อ่านอย่างถ่องแท้ถึงลักษณะการใช้ชีวิต ความสนใจ ความชอบ ความเชื่อ ภาษาที่ใช้ เนื่องจากผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้อ่านแต่ละวัยมีความต้องการและจุดประสงค์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน ซึ่งจะทำให้นักเขียนการ์ตูนผลิตงานออกมาได้ตรงใจและน่าสนใจกับผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งเมื่อสามารถพัฒนานักเขียนการ์ตูนให้ผลิตการ์ตูนที่เป็นที่สนใจต่อเยาวชนผู้อ่านได้เมื่อใด การ์ตูนความรู้เล่มนั้นก็จะถือว่ามีคุณค่าอย่างเต็มที่ เนื่องจากได้ทำหน้าที่สมกับเจตนารมณ์ของผู้ที่อุทิศสละผลิดขึ้นมา นั่นคือการใช้เป็นสื่อในการพัฒนาบุคลากรของประเทศชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่นักการ์ตูนความรู้สามารถภาคภูมิใจได้มากกว่ารางวัลใดๆ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อไม่ให้เกิดการถือกำเนิดขึ้นใหม่ของการ์ตูนความรู้ไทย ต้องดับลงอีกอย่างน่าเสียดาย

Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนก ชูลักษณ์. (2542). **หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต
- การ์ตูนบุคคล : อาหารสมองเยาวชน. (2547). **ศิลปวัฒนธรรม**, 22 (2), หน้า 154-155.
- คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2549). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.nesdb.go.th/Default.aspx?tabid=139> [10 มีนาคม 2552].
- จินตนา ไบกาชฎี. (2534). หนังสือการ์ตูน : ประโยชน์ในการเรียนการสอน. ใน เอนก รัตนปิยะภาภรณ์ (บรรณาธิการ), **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย** (หน้า57-80). กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ
- จิรัฐ เปรมชัยพร. (2533). **สถานะนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กของไทย : ศึกษาเฉพาะกรณี ชัยพุกษ์การ์ตูน**. สารนิพนธ์วารสารศาสตร์บัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชมพูนุท ทรัพย์ทองคำ. (2546). **วิเคราะห์การใช้ภาษาของ ประยูร จรรย์วงษ์ ในหนังสือการ์ตูนชุด ขบวนการแก๊ง**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารธุรกิจ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- ธีรยา. (2536). การ์ตูนเด็กไทย : วันนี – สบายดีหรือ. **ชายคา**, 6 (43), หน้า 52-59.
- นายอยู่ดี. (2548). **พิษณุ สุข. ...กลิ่นสีของคุณทองแดง** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก http://www.praphansarn.com/new/c_talk/detail.asp?ID=145 [18 มีนาคม 2552].
- ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ. (2548). **ทัศนคติ พฤติกรรม และความต้องการในการตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเชิงวิชาการจากบริษัทสกายบุ๊กส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล**. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://rirs3.royin.go.th/dictionary.asp> [27 มกราคม 2552].

- วันชัย ตันติวิทยานิเทศน์. (2547). ทนง โชติสรยุทธ์ เบอร์หนึ่งตลาดหนังสือเมืองไทย. *สารคดี* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.sarakadee.com/web/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=145> [21 มีนาคม 2552]
- สกายบุ๊ก (คุณผ่องเพ็ญ). (2552). *วารสารการพิมพ์ไทย* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.thaiprint.org/viewnews.php?newsid=183>
- สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. (ม.ป.ป.). *สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก*. กรุงเทพฯ : สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. แผ่นพับ.
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2550). *การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- อีคิวพลัส. (2547). *สมเด็จพระนเรศวรมหาราช*. กรุงเทพฯ : อีคิวพลัส.

ภาษาอังกฤษ

- McQuail, D. (2000). *McQuail's Mass Communication Theory* (4th ed.). London : Sage.

ภาคผนวก



Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

ภาคผนวก ก. แนวคำถามในการสัมภาษณ์

1. แนวคำถามสำหรับผู้บริหารสำนักพิมพ์หรือผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ของไทย

1. ที่มาของการ์ตูนความรู้ในประเทศไทยเป็นอย่างไร
2. ที่มาของการเข้ามาผลิตการ์ตูนความรู้ของทางสำนักพิมพ์เป็นอย่างไร
3. ในแง่ธุรกิจ ทางสำนักพิมพ์ประสบความสำเร็จมากน้อยอย่างไร มีการขยายตัวตั้งแต่เริ่มทำธุรกิจการ์ตูนความรู้ได้อย่างไรบ้าง
4. สถานการณ์การแข่งขันในวงการการ์ตูนความรู้ ระหว่างการ์ตูนความรู้ของไทยกับต่างประเทศ และระหว่างการ์ตูนความรู้ของไทยด้วยกันอย่างไร
5. การ์ตูนความรู้ของไทย และของสำนักพิมพ์ของท่าน มีจุดเด่นหรือข้อได้เปรียบอย่างไร
6. การ์ตูนความรู้ของไทย และของสำนักพิมพ์ของท่าน มีจุดด้อยหรือข้อเสียเปรียบอย่างไร
7. การ์ตูนความรู้ของไทย และของสำนักพิมพ์ของท่าน มีอุปสรรค หรือสิ่งกีดขวางการพัฒนาอย่างไร
8. การ์ตูนความรู้ของไทย และของสำนักพิมพ์ของท่าน มีโอกาสและศักยภาพอย่างไร
9. การ์ตูนความรู้ของไทย และของสำนักพิมพ์ของท่าน ควรจะมีแนวทางในการพัฒนาอย่างไร
หน่วยงานรัฐบาลควรมีบทบาทอย่างไร
10. กรุณานิยามคำว่า “การ์ตูนความรู้” ในทัศนะของท่าน การ์ตูนความรู้แตกต่างจากการ์ตูนประเภทอื่นอย่างไร

2. แนวคำถามสำหรับนักเขียนการ์ตูนความรู้ของไทย

1. ภูมิหลังการศึกษาและการทำงานของท่านเป็นอย่างไร ท่านเข้ามาสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้ได้อย่างไร
2. ลักษณะงานนักเขียนการ์ตูนความรู้เป็นอย่างไร โอกาสเปิดกว้างเพียงใด งานหนักเพียงใด ค่าตอบแทนคุ้มค่าเพียงใด ท่านมีความพอใจและความเครียดในการทำงานเพียงใด
3. อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้ มีจุดเด่นหรือข้อได้เปรียบอย่างไร
4. อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้ มีจุดด้อยหรือข้อเสียเปรียบอย่างไร
5. อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้ มีอุปสรรค หรือสิ่งที่กีดขวางการพัฒนาอย่างไร
6. อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้ มีโอกาสและศักยภาพอย่างไร
7. ควรมีแนวทางในการพัฒนาอาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้อย่างไร หน่วยงานรัฐบาลควรมีบทบาทอย่างไร
8. กรุณานิยามคำว่า “การ์ตูนความรู้” ในทัศนะของท่าน การ์ตูนความรู้แตกต่างจากการ์ตูนประเภทอื่นอย่างไร

3 แนวคำถามสำหรับนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทย

1. อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด
2. ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ เพื่อนๆอ่านกันมากเพียงใด
3. ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง

4. รู้หรือไม่ว่าเป็นการตื่นความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย อ่านการตื่นความรู้ของต่างประเทศหรือไม่ เพราะอะไร การตื่นความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
5. การวาดภาพการตื่นความรู้ของไทยเป็นอย่างไร
6. เนื้อเรื่องการตื่นความรู้ของไทยเป็นอย่างไร
7. การตื่นความรู้ของไทยคืออะไร ไม่ดีอย่างไร
8. “การตื่นความรู้” คืออะไร แตกต่างจากการตื่นประเภทอื่นอย่างไร

4 แนวคำถามสำหรับนักเรียนที่ไม่อ่านการตื่นความรู้ของไทย

1. อ่านการตื่นอะไรบ้าง เพราะอะไร
2. ไม่อ่านการตื่นความรู้ของไทยเพราะอะไร
3. เคยอ่านการตื่นความรู้ของไทยบ้างหรือไม่ เหตุใดจึงไม่อ่านต่อ
4. อ่านการตื่นความรู้ของต่างประเทศหรือไม่ เพราะอะไร หากอ่าน การตื่นความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
5. ทำอย่างไรการตื่นความรู้ของไทยจึงจะน่าอ่านกว่านี้ และเป็นที่นิยม
6. “การตื่นความรู้” คืออะไร แตกต่างจากการตื่นประเภทอื่นอย่างไร

5 แนวคำถามสำหรับผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกการตื่นความรู้ให้นักเรียน

1. ชื่อการตื่นความรู้บ่อยเพียงใด เหตุใดจึงชื่อ ชื่อที่ดี
2. ส่วนใหญ่ที่ชื่อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วนตัดสินใจมากเพียงใด

3. ส่วนใหญ่แล้วการรู้ที่ซื้อเป็นการรู้ของไทยหรือต่างประเทศ เพราะอะไร ท่านเห็นว่าแตกต่างกัน
4. ราคาเหมาะสมเพียงใด มีผลต่อการซื้อของท่านเพียงใด
5. ท่านเห็นว่าการรู้ในปัจจุบันทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุงได้อย่างไร
6. “การรู้” คืออะไร แตกต่างจากการรู้ประเภทอื่นอย่างไร



ภาคผนวก ข. ตารางสรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสำนักพิมพ์

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อริยวิมล	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมธ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวิรัชญ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แฉิ่ง เฟรมคิดส์	คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
จุดเด่นหรือ ข้อ ได้เปรียบ ของการ์ตูน ความรู้ไทย และของ สำนักพิมพ์	- มีทีมผลิตเอง ไม่ได้ ซื้อลิขสิทธิ์มา ทำงานเป็นทีม	- มีเอกลักษณ์ของ เราเป็นจุดขาย ถ้า พูดถึงวรรณคดีไทย ต้องเป็น Sky Book และตอนนี้ก็มี พระพุทธศาสนาทาง คุณธรรม	- เนื้อหาเข้าถึงเด็กได้ ง่าย เนื้อหา ละเอียด การนำเสนอ การเล่า เรื่อง ทำได้ดี และ ความที่ได้รางวัลกา รันตีหนังสือดีเด่น แห่งชาติ	- เรื่องเนื้อหากำรตูน สนุกและโดนใจเด็ก ผู้เขียนทางเกาหลีมี จุดประสงค์เขียนมา เพื่อให้เด็กอ่านเป็น หลัก ทั้งสนุกสนาน รวมถึงภาพก็สวย - ทางนานมีจะคัด เอาแต่สำนักพิมพ์ชั้น นำ ที่คัดนักเขียน มาแล้ว	- การ์ตูนธรรมะ เพราะเราเป็นเจ้าของ แรกๆ เป็นแนวทางที่ ชัดเจนของเรา ที่ได้ คำแนะนำจาก ท่านว.วิชิตเมธี คิดว่า เป็นจุดแข็งของเรา	- แ่งจุดเด่น สำนักพิมพ์ได้ข้อมูล จากทีมสารคดี คุณภาพ เป็นที่รู้จัก จึงเป็นแบรนด์การ์น ดี และมีทีมผลิตที่มี ฝีมือ เข้าใจระบบ ทำงานร่วมกันอย่าง ดี - แ่งภาพรวม ด้าน การตลาด การ์ตูน

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
				<p>- แบรรณดีของนานมี คือการดีไซน์หน้าปก การตั้งชื่อ รวมถึง การบรรณาธิการที่ ค่อนข้างตลก และ ผู้ปกครองมองว่า หนังสือ นานมี จะ เน้นเนื้อหาความรู้ น่าเชื่อถือ เพราะทำ หนังสือด้านความรู้ มาเยอะ</p>		<p>ความรู้ได้เปรียบ การ์ตูนอื่นๆ เพราะ ผู้ปกครองมองว่ามี ประโยชน์ ย่อมเป็น ตัวเลือกแรกๆ - แง่ภาพรวม การ์ตูน ความรู้ไทยเข้าถึงใจ ผู้อ่านไทย เพราะ เข้าใจวัฒนธรรม อย่างถ่องแท้</p>
<p>จุดด้อยหรือ ข้อเสียเปรียบ</p>	<p>- (การ์ตูนความรู้ ไทย) บุคคลากรยัง</p>	<p>- ข้อที่เสียเปรียบ คือ ทำได้ไม่เร็วอย่าง</p>	<p>- โดยความที่เป็น มูลนิธิเด็กก็จะต้องมี</p>	<p>- จะพิมพ์งานไม่พอ กับการขยายตัว</p>	<p>- สำนักพิมพ์เราไม่ได้ ใหญ่ ค่อนข้างเล็ก</p>	<p>- แง่ภาพรวม การจัด จำหน่ายผ่านหน้า</p>

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์อิ คิวพลัส	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวรรษัญ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอนด์ซัน เฟรมคิดส์	คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
ของการ์ตูน ความรู้ไทย และของ สำนักพิมพ์	น้อย ต้องฝึกกันเยอะ ถ้าเทียบ กับ ต่างประเทศ รายได้ก็ คงน้อยไปหน่อยถ้า เทียบกับอาชีพอื่น	พวกที่ซื้อลิขสิทธิ์ ตอนนี้เรายังมี ข้อจำกัดในการซื้อ ต้องใช้เงิน และการ ผูกขาด การซื้อ ลิขสิทธิ์ ที่เขาซื้อมา อยู่แล้ว	ปรัชญาพื้นฐานอะไร ที่สื่อออกมา เช่น สันติสุข สันติภาพ ทำให้งานอาจจะไม่ ตอบตลาดนัก ต้อง คิดว่าดีอย่างไรให้มัน สนุกแล้วก็สังคมรับ ได้	เพราะไม่รู้ตลาด จะอึดตัวเมื่อไร เช่น จะมีช่วงวรรณกรรม จะบูม มาก แต่ ตอนนี้วรรณกรรมจะ ดับลง ขยายจำนวน พลในส่วนการ์ตูน ความรู้ ประมาณ 2 - 3 คน เพราะจะใช้ บก. ฟรีแลนซ์	เราจึงไม่ได้มีทีมเยอะ เราจึงออกได้สองเล่ม ต่อสามสี่เดือน ตรงนี้ ไม่ใช่รายได้หลักของ เรา เพราะเราเป็นแค่ ตัวที่เข้ามารองรับ บูรพัฒน์คอมิกส์เท่า นั่นเอง - นักเขียนการ์ตูน ไทยมีปัญหาเรื่อง การทำสตอรี่บอร์ด หมายถึงการลำดับ เรื่อง คือ เมื่อได้	ร้านลักษณะผูกขาด ทำให้เงินลงทุนจม สำนักพิมพ์ไม่กล้า เสี่ยงผลิตเต็มกำลัง - แง่ภาพรวม ผลงาน ไทยยังมีให้เลือกน้อย ถ้าเรื่องพิมพ์ ผลงาน จะมีปัญหา เรื่อง คุณภาพ หากไม่เร่ง พิมพ์ ผลงานก็มี ปัญหาไม่สร้าง แรงจูงใจการซื้อ เพราะขาดความ

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
					<p>เนื้อหาไปแล้ว เอาจมา ตีความในสตอรี่ บอร์ดไม่ค่อยได้ หรือ บางคนออกแบบตัว ละครดีมาก แต่ไม่ สามารถเอามาใส่ใน เรื่องการ์ตูนบางตอน ได้ บางทีต้องใช้ ประสบการณ์การ อ่านเยอะๆ ไม่ใช่แค่ ชอบเขียนการ์ตูน เท่านั้น</p>	<p>ต่อเนื่อง</p>

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา ส์ ำ นั ก พื ม ์ อี คิวพลัส	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ ส์ ำ นั ก พื ม ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอนด์ซัน เฟรมคิดส์	คุณปริชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
อุปสรรค หรือสิ่งกีด ขวางการ พัฒนาของ การ์ตูน ความรู้ไทย และของ สำนักพิมพ์	<p>- ในแง่ของธุรกิจเชื่อว่า สู้ดทำยมันจะตีบและตัน เชื่อว่ากำลังซื้อ และ ความต้องการในตลาดมันไม่ได้สูงมากขนาดที่มันจะเป็นอย่างนี้ไปได้สักปีสองปี คิดว่าสักอีกสองปีมันก็น่าจะเริ่มตัน</p> <p>- การ์ตูนความรู้ควรปรับตัว คือ รักษาคุณภาพให้มากขึ้น</p>	<p>- ช่วงอายุวัยของเด็ก ถ้าเป็นเด็กที่เล็กหน่อยเขาจะอ่านตามที่พ่อแม่บอก พอโตขึ้นมาหน่อยเขาจะไปอ่านอะไรที่เลือกด้วยตัวเอง พอเลือกด้วยตัว พอมีหนังสือ อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ เขาก็จะไปสนใจพวกนั้น และก็ทำตามเพื่อน ไม่ค่อยได้อ่าน</p>	<p>- ต้องมีทุนยาวซักนิด ในการที่จะนำเสนอ เผยแพร่ตรงนี้ หรือ แม้กระทั่งทุนที่จะจัดอบรม</p> <p>- ตัวนักการ์ตูน ผู้ใหญ่บางทีก็ไม่ค่อยปรับ เด็กรุ่นใหม่ก็ไม่ค่อยอ่านอย่างนี้แล้วนะ ลายเส้นมันจะยาก</p> <p>- เนื้อเรื่องการเล่าเรื่องยังไม่ค่อยได้นัก</p>	<p>- หากคนวาดได้สวยเท่าเกาหลีได้ยากมาก เช่น ความเนียนของภาพ และความเนียนการนำเสนอ ความรู้ของการ์ตูนให้เข้าถึงเด็ก เช่น แนวประวัติศาสตร์ และ แนววิทยาศาสตร์ ความเฉพาะตัวจะยังไม่ถึงขั้นเท่าเกาหลี นักวิชาการกับคนทำการ์ตูนจะหาให้มา</p>	<p>- รวมๆแล้วนักเขียนการ์ตูนไทยไม่ค่อยมีวินัย อย่างของญี่ปุ่น จีน ฮองกง จะใช้ชีวิตอยู่กิน เป็นส่วนหนึ่งของการ์ตูน อย่างบางคนเขียนเสร็จ นอนออฟฟิศ ทำงานเต็มที่จนเป็นชีวิตไป แล้ว คนไทยทำแบบสบายๆ ไม่จริงจัง ส่งงานช้า ค่อนข้างคุยยากเรื่องวินัย นัก</p>	<p>- แง่ภาพรวมการนำเข้าของการ์ตูนความรู้แปลกจากต่างชาติ โดยเฉพาะเกาหลี เพราะมีต้นทุนต่ำกว่า เป็นที่นิยมม อยู่ แล้ว สำนักพิมพ์จึงเลือกแปลซึ่งเป็นทางที่ได้กำไรง่ายกว่า</p> <p>- แง่ภาพรวม ภาพวาดที่ไม่น่าสนใจที่ไม่น่าจะ</p>

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์อิ คิวพลัส	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอดชั่น เฟรมคิดส์	คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
		<p>- ชาวบุคลากรตรงนี้คือ คนที่ทำการ์ตูน ความรู้ต้องรักการอ่าน แต่ที่มงานเราส่วนมากจบทางด้านศิลปะ ต้องบอกใจทย์ อธิบาย ความต้องการเราคืออะไร กลุ่มที่จะอ่านคือใคร และอะไรคือจุดที่จะทำให้กระตุ้นหยิบมาอ่าน</p>	<p>หาคนที่เล่าเรื่องด้วยเขียนด้วยแล้วสนุกยาก - นักเขียนเรื่องกับคนเขียนการ์ตูนจะเห็นภาพไม่ตรงกันแต่ความสามารถของนักการ์ตูนที่ตัวเองเขียนคอมมิคได้ก็จะช่วยปรับตรงนั้นได้ - ยะ - การที่เราจับนักการ์ตูนฟรีแลนซ์</p>	<p>ทำงานร่วมกันลำบาก แต่เกาหลีจะเท่าทุนเยอะ และมีบริษัทที่ทำ โดยเฉพาจะแยกคนเขียนกับคนวาดคนละส่วนกัน ซึ่งจะเป็นอย่างนี้ทุกเล่มแต่คนไทยวาดเองคิดเอง เขียนเอง รวมถึงฝีมือการวาดซึ่งถ้าวาดสวย แต่กลุ่มผู้อ่านจะเน้น</p>	<p>การ์ตูนต้องเปิดใจยอมรับว่าส่วนใหญ่เป็นแบบนี้จริงๆ - นำเป็นห่วงตรงติดลายเส้นญี่ปุ่นมากเกินไปไม่เป็นไทย บางที่ใช้ชื่อออกญี่ปุ่น ทั้งที่เรื่องไทย จึงนำเป็นห่วง น่าจะลองหาเอกลักษณ์ของตัวเอง - เรื่องอคติของคนอ่าน ถ้าขึ้นชื่อว่าของ</p>	<p>ลงทุนกับนักเขียนไทย - แ่งภาพรวมค่า นิยมของสังคมไทยที่นิยมของนอก คนไทยถูกเลือกเป็นอันดับสุดท้าย</p>

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สํานักพิมพ์อิ คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สํานักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอด์ชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
			<p>ข้อดีก็คือเราอาจจะ ได้งานหลากหลายตาม เจตนารมณ์ของการ ก่อตั้งสถาบัน คือเรา อยากได้งาน หลากหลายมาก หลากหลายรูปแบบ หลากหลายประเภท แต่ในขณะเดียวกัน โอกาสที่เราอยากจะ พัฒนาในเรื่องใด เรื่องหนึ่งให้ถึงที่สุดก็ จะทำกับเขาไม่ได้</p>	<p>แพนตาซี เพราะกลุ่ม จะเจาะในกลุ่มพวก ผู้ใหญ่ อีกเรื่องจะ เป็นการยิงมุกตลก กล้าฉีก แต่ประเทศ ไทยไม่ค่อยกล้าเล่น มากจะติดกับภาพ เก่าๆ ว่าดภาพ หน้าตาแนวตลกก็ เป็นส่วนหนึ่งที่เป็น ส่วนดึงดูด</p>	<p>ไทย คนมักจะไม่ ค่อยอ่าน อยากให้ คนอ่านลดอคติต่อ ของไทย อยากให้ เปิดใจกว้างและ ยอมรับ - อีกสักสิบปีคนจะ เริ่มไม่อ่านการ์ตูน ความรู้ เพราะเด็กรุ่น นี้โตมากับ คอมพิวเตอร์ และ เกมส์ออนไลน์ ถ้า การ์ตูนไม่ดังจริงๆ</p>	

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรัชญ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอด์ชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
			<p>เพราะเขาจะอิสระ ความเป็นฟรีแลนซ์ มันก็ทำให้เขาไม่ สามารถทำงานได้ ต่อเนื่องมากนัก จึง ขาดโอกาสในการ พัฒนาตัวเอง</p>		<p>เด็กรุ่นนี้ก็จะไม่อ่าน ทางสำนักพิมพ์ก็ต้อง ขยับตามโดยที่ ทำ การ์ตูนความรู้ที่ไม่ใช่ ให้เด็กอ่านอย่าง เดียว แต่ผู้ใหญ่ สามารถอ่านได้ด้วย</p>	
<p>โอกาสและ ศักยภาพใน การพัฒนา ของการ์ตูน ความรู้ไทย และของ สำนักพิมพ์</p>	<p>- ณ ตอนนี้น่าจะมี โอกาสสูง เท่าที่ผม ทราบมาว่าเริ่มต้นที่ ผมทำ รายได้ของ นักเขียนการ์ตูนไม่สูง แต่พอทำการ์ตูน</p>	<p>- คิดว่าเราจะสู้กับ ต่างประเทศได้ อย่าง เมื่อก่อนทำหนังสือ วิชาการ พอถึงเวลา เจอเพื่อนฝูงเราก็ไม่รู้ ว่าจะให้อะไร พอทำ</p>	<p>- เป็นเหมือน นโยบายของ สำนักพิมพ์อยู่แล้วว่า ต้องผลักดันตรงนี้ แต่เราต้องมีความ หลากหลายให้คนเห็นว่า</p>	<p>- จัดประกวด นานมี Book Awards - พยายามหาคน ที่มาเขียนการ์ตูน เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และคุณธรรม</p>	<p>- โดยรวมการ์ตูน ความรู้ของไทยมี แนวโน้มที่จะได้การ ยอมรับมากขึ้น พอ แม่แม็กจะเลือกซื้อ การ์ตูนความรู้ของ</p>	<p>- สำหรับสำนักพิมพ์ นำประสบการณ์จาก การ์ตูนความรู้ไปต่อ ยอดผลผลิตรูปแบบ อื่น คือผลิตภัณฑ์ ความรู้และบุคลากร</p>

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สํานักพิมพ์อิ คิวพลัส	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สํานักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอนด์ซัน เฟรมคิดส์	คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
	<p>ความรู้ แล้วตอนนี้ มันขายได้ ก็จะทำ ว่าใครมาเขียน การ์ตูนความรู้อัตรา ค่าตอบแทนก็จะ สูงขึ้น</p>	<p>ชุดนี้มา จากลูกของ เพื่อนที่ไม่เคยอ่านก็ ต้องอ่าน</p>	<p>เราไม่ใช่มีแค่การ์ตูน ความรู้เท่านั้น - ควรมีการสร้างงาน เป็น ทีม ของ สำนักพิมพ์</p>	<p>เหตุผล เหตุจูงใจ ที่ อยากจะทำการ์ตูน ความรู้ไทย เป็นทาง ธุรกิจ หรือ ทาง รับผิดชอบทางสังคม แต่ต้องใช้เวลาบั้น เยาะ</p>	<p>ไทยให้ลูกมากกว่า - ตัวนักเขียนและคน อ่าน นักเขียนต้อง ตั้งใจทำงานให้เป็น อุตสาหกรรม และ ตัวคนอ่านก็ต้อง อยากให้เห็นใจกว้าง ให้รู้ว่่านักเขียนไทยก็ มีศักยภาพไม่แพ้ ใครๆในโลก สอง ส่วนนี้ต้องไปคู่กัน ส่วนทางสำนักพิมพ์ ก็พร้อมที่จะรับ</p>	<p>เกี่ยวกับการ์ตูน เพื่อ การเติบโต ของ อุตสาหกรรมนี้อย่าง ยั่งยืน - สำหรับนักเขียนยังมี โอกาสเปิดกว้าง หากตั้งใจ และมีฝีมือ</p>

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา ส์ ำ นั ก พื ม พ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ ส์ ำ นั ก พื ม พ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรวัชญ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอนด์ซัน เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
					<p>นักเขียนทั้งหน้าเก่า หน้าใหม่ ขอให้เขียน ถ่ายทอดให้ดีๆ</p>	
<p>แ น ว ท ำ ก ำ ร พ ั ด น ำ ห รื อ ค ว ำ ม ช ำ ย เ ห ลี อ จ ำ ก รั ฐ ที่ ต ำ อ ง ก ำ ร</p>	<p>- ควรรวบรวมความรู้ พื้นฐานการ์ตูนไทย พยายามจัดการ อบรมพัฒนาฝีมือ ของนักเขียนการ์ตูน ความรู้ - อยากให้ช่วยให้ ผู้บริโภคมอบรับมาก ขึ้น หรือสนับสนุน ของไทยมากขึ้น ให้</p>	<p>- ภาครัฐบาลต้อง ส่งเสริมหนังสือไทย ให้มากขึ้น อย่างเช่น หนังสืออ่านเสริม - อยากจะให้หน่วย ราชการมีส่วนร่วม หรือช่วยไปผลักดัน การพัฒนาการ์ตูน ความรู้ของไทยเข้าไป สู่นักอ่านหรือใน</p>	<p>- ตอนนี้อย่างไม่มีกร ช่วยเหลือ - พื้นฐานเรื่องคาแร็ค เตอร์ก็สำคัญแต่คน รุ่นใหม่ ๆ โอกาส ค้นคว้ามีเยอะตัว สำคัญก็คือกลวิธีการ ปรุงเรื่องคุณจะทำให้ มันโดดเด่นแค่ไหน แต่ในความสำเร็จ</p>	<p>- มีทุนช่วยสำนักงาน พิมพ์และนักเขียน ให้จบแปลมาพิมพ์ - มีการอบรมนักวาด ภาพ ของการ์ตูน ความรู้ ควรที่จะมี การสนับสนุน หรือ พวคนักวิชาการถ้า คิดสนใจที่จะเขียน ในแนวการ์ตูน</p>	<p>- อยากให้มี หน่วยงานที่ สนับสนุนเอากาการ์ตูน ไทยและ การ์ตูน ความรู้ไทย มาเข้าใจ ในห้องสมุดโรงเรียน ถ้ารัฐบาลสนับสนุน ในการซื้อ แจกไป ตามโรงเรียนก็จะ ช่วยเพิ่มยอดขาย</p>	<p>- 1. รัฐช่วยด้าน ข้อมูล และช่องทาง จัดจำหน่าย สร้าง ตลาดที่เป็นกลาง - 2. รัฐส่งเสริมการ บริโภคสื่อดิจิทัล ใน รูป E-book - 3. รัฐควรมี นโยบายด้านลิขสิทธิ์ ที่ชัดเจน</p>

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษัญ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
	<p>คนไทยหันมา สนับสนุนสินค้าไทย มากขึ้น - ไม่ได้อยากให้ช่วย อะไรเป็นพิเศษ ถ้า ไม่มีความเข้าใจเรื่อง การ์ตูนมาช่วยไม่ถูก จุด ก็เหมือนให้ ความหวังมากขึ้น แล้วปัจจัยด้านอื่น มันไม่ตาม</p>	<p>โรงเรียน - เปิดคอร์สอบรม Animation คนที่ เรียน Animation ต้องวาดภาพเป็น แต่ ถ้ามีการอบรมและ สอน หรือ Support ตรงนี้ ทำให้ตรงนี้ เกิดและค่าใช้จ่ายไม่ สูง เชื่อได้ว่าจะไม่ได้ มีแค่หนังสือ เช่นเกม</p>	<p>ของการ์ตูน ดีไซด์ ต้องมาก่อน งานดี ไซด์งานคาแรกเตอร์ มันต้องให้เตะตา เตะใจคน</p>	<p>ความรู้ น่าจะดี แต่ ต่างคนต่างคนละ แนว น่าจะยากที่จะ ร่วมมือกัน</p>	<p>ยอดพิมพ์ของ สำนักพิมพ์ได้ แล้วก็ จะอยู่รอดในการ ดำเนินการทำหน้าที่ ต่อไปได้ - ควรจะมีการเวิร์คช็อป การอบรมนัก การ์ตูนด้วย เช่น จัด อบรมนักเขียน การ์ตูนหน้าใหม่ช่วง ปิดเทอม โดย นักเขียนการ์ตูนมือ อาชีพ จากค่ายนี้</p>	

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา ส์ ำ นั ก พื ม พ์ อี คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ ส์ ำ นั ก พื ม พ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรัชญ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรม คิวส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
					<p>อบรมฟรี พร้อมกับ ประกวดผลงาน ใคร ชนะ จะได้ เป็น นักเขียนการ์ตูน ได้ ออกผลงานหนังสือ หนึ่งเล่ม หรือ อาจจะ ไม่ใช่แค่นักเขียน การ์ตูน อาจจะเป็น นักเขียนเรื่องสั้นด้วย</p>	
<p>นิยาม การ์ตูน ความรู้</p>	<p>- การ์ตูนที่อ่านแล้ว ต้องได้ความรู้มาก พอสมควร ควรมี ความรู้สักห้าสิบ</p>	<p>- เรียนรู้โดยที่ไม่ได้ บังคับ เรียนรู้ด้วย ความสนุก และ เข้าใจง่าย</p>	<p>- การ์ตูนที่สามารถ ถ่ายทอดสิ่งที่เอื้อ ประโยชน์ ถ่ายทอด สิ่งที่มีคุณค่าสิ่งที่เอื้อ</p>	<p>- ไพเราะภรณ์: คิดว่า จริงๆ มันเป็นหนังสือ ความรู้ ที่นำเสนอใน รูปแบบการ์ตูน มัน</p>	<p>- เป็นEdutainment เป็นการ์ตูนที่สื่อ ความบันเทิงที่มี ประโยชน์ ที่อ่านแล้ว</p>	<p>- สื่อที่นำเสนอ ความรู้ในรูปแบบ การ์ตูน มีคุณสมบัติ “อ่านสนุก” เพื่อสร้าง</p>

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์ อิควิลิส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษฎ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอดชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
	<p>เปอร์เซ็นต์</p>		<p>กับตนเองและผู้อื่น ได้อย่างมีสุนทรีย์ะ ซึมซับแล้วก็จดจำ</p>	<p>ไม่ใช่หนังสือการ์ตูน ที่ใส่ความรู้เข้าไป - สุชาดา: การ์ตูน ความรู้ คือ ความรู้ที่ อ ย า ก อ่ า น บางอย่างถ้าเป็น หนังสือความรู้ คำ บรรยายค่อนข้าง เครียด ถ้าเป็น การ์ตูนจะอ่านได้ทั้ง เล่ม</p>	<p>ที่เสพแล้วจะได้รับ อะไรกลับไปมากกว่า ความสนุกสนาน ทันทีที่อ่าน หน้า สุดท้ายจบ จะได้ อะไรที่ต่อยอด มากกว่านั้น จะได้รู้ อะไรใหม่ๆเพิ่มเติม ได้ทักษะใหม่ๆที่ไม่ เคยรู้มาก่อน ได้ กระบวนทัศน์ใหม่ๆ เพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็น การไปอ่านเรียนต่อ</p>	<p>แรงจูงใจในการอ่าน ต่อเด็กและเยาวชน</p>

ผู้บริหาร สำนักพิมพ์	คุณสุรนิษฐ์ ชุมสาย ณ อยุธยา สำนักพิมพ์อิ คิวพลัส	คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก	คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์	คุณวรัญญ์ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรมคิดส์	คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard
					หรือไปฝึกปฏิบัติต่อ หรือการไปถามผู้รู้ใน ด้านนั้นต่อ	
ประเด็นเสริม						
ค ว า ม แ ต ก ต ่ า ง ร ะ ห ว ่ า ง ก าร ์ ตู น ไ ท ย กั บ ต ่ า ง ป ร ะ เ ต ศ	- การ์ตูนความรู้ของ เกาหลีจะมีรูปแบบ ความรู้เข้าไปแทรก อยู่เยอะ เน้นเป็น การ์ตูนสี่สี ถ้าเป็น ของญี่ปุ่นจะเป็นขาว ดำ เนื้อหาค่อนข้าง จะหนัก การ์ตูน ความรู้ของเกาหลีจะ ใส่ความรู้ไม่เยอะ	-	-	- เอกลักษณะของมุก เกาหลี คือแรง กล้า ให้ตกลงด้วยการ แสดงอาการด้วยสี หน้า - การ์ตูนความรู้ไทย น่าจะมีเอกลักษณ์ที่ ทำให้ได้ดี น่าจะเป็น ตรงที่ใกล้ตัวกับเด็ก ก็คือชีวิตประจำวัน	- ถ้าเป็นเกาหลีเราสู้ ได้ เพราะการ์ตูน เกาหลีไม่ได้มีอะไร เด่นมากมาย ของ เกาหลีจะเด่นพวก นักร้อง ซีรี่ส์ ส่วน การ์ตูนฝีมือก็ไม่ได้ เด่นมาก บางเรื่อง เรื่องภาพและเนื้อ เรื่อง ที่ทางบูรพัฒน์	- ความเหมือนคือ มุกตลกที่สอดแทรก มีความเป็นสากล ตัว การ์ตูนไม่อิงบริบท วัฒนธรรม - ความแตกต่างคือ ไทยยังไม่แบ่งอายุ ผู้อ่านชัดเจน แต่ เกาหลีจะแบ่งช่วง ผู้อ่านอย่างละเอียด

<p>ผู้บริหาร สำนักพิมพ์</p>	<p>คุณสุรนิษฐ์ ชุ่มสาย ณ อยุธยา สํานักพิมพ์อิ คิวพลัส</p>	<p>คุณผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ สํานักพิมพ์ สกายบุ๊กส์</p>	<p>คุณสุดใจ พรหมเกิด สถาบัน การ์ตูนไทย มูลนิธิ เด็ก</p>	<p>คุณสุชาดา งามวัฒนจินดา คุณไพเราะภรณ์ สุขสุเมฆ สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์</p>	<p>คุณวรรษัญ วานิชวัฒนกุล สำนักพิมพ์แอ็คชั่น เฟรมคิดส์</p>	<p>คุณปรีชาวุฒิ นิรมร บริษัท Polygon Wizard</p>
	<p>มาก จะไม่ใช่แบบ หนักๆ การ์ตูน ความรู้ของเกาหลีจะ สี่สี่ ภาพสวย ให้ ความสำคัญกับ การ์ตูนความรู้ของ เด็กมากกว่าเกาหลี สี่สี่มากขึ้น ใสความ สนุกมากขึ้น คาแรคเตอร์ทันสมัย มากขึ้น สวยมากขึ้น</p>			<p>ของเด็ก</p>	<p>ซื้อมาก็ขายไม่ได้ อ่านไม่รู้เรื่อง ถ้า ไม่ได้ ซีรี่ส์มา ประกอบจะไม่รอด เลย ถ้าเป็นเรื่องที่ซื้อ ลิขสิทธิ์มาทำ</p>	<p>จึงช่วยในแง่การ ตัดสินใจเลือกซื้อ ของผู้บริโภค และ สร้างเนื้อหาให้ตรง กับกลุ่มเป้าหมายได้ มากกว่า</p>

ภาคผนวก ค. ตารางสรุปประเด็นนักเขียนการ์ตูนความรู้

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิตี สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วฮก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ดีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรีนนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พภาณี อิทธิปา รุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
การเข้าสู่ อาชีพ	- เริ่มจาก นักเขียน การ์ตูนบันเทิง OC Comic, Seed และทำ การ์ตูนความรู้ 2 ปี	- เริ่มจากวาด วงโฆษณา ก่อนผันตัวมา ทำแอนิเมชัน และทำ การ์ตูนความรู้ 1 ปี	- เริ่มจาก ทำงานผลิต และสอนด้าน แอนิเมชัน ก่อนตั้งบริษัท Polygon Wizard - บ.ก. ฝ่าย ศิลป์ สำนักพิมพ์ บ้านนักคิด - ผู้ช่วย บริหาร	- รับราชการ นักวิชาการ ช่างศิลป์และ เป็นนักเขียน ภาพประกอบ แบบเรียน หนังสือทั่วไป และการ์ตูน เป็นงานอิสระ ควบคู่กัน - ทำการ์ตูน ความรู้ประ มาณ 2-3 ปี	-เริ่มจาก Art Director บริษัท โฆษณา -เคยเป็น นักเขียนรูป อิสระให้ สกายบุ๊กส์ - ทำการ์ตูน ความรู้ ประมาณ 2 ปี กว่า	-เริ่มจากทำ effect การ์ตูน ญี่ปุ่น สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ Animate Group, บูรพัฒน์ คอ มิกส์ - ทำการ์ตูน ความรู้ ประมาณ 3 ปี	- เริ่มทำ การ์ตูนบันเทิง นิตยสาร เอ คลับ, OC Comic - ทำเกม ออนไลน์ - ทำหนังสือ นิทานชาดก ให้กระทรวง ศึกษาธิการ - ทำการ์ตูน ความรู้ให้	- รางวัล อันดับ 3 ประเภท comics ใน งาน TAM 2004 - เขียนการ์ตูน ให้ OC Comic - ทำหนังสือ นิทานชาดก ให้กระทรวง ศึกษาธิการ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อัคริวัฒน์	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อัคริวัฒน์	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊กส์	พานี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊กส์
			หลัก สูตร Animation กับ SIPA - เป็นนักเขียน การ์ตูนความรู้ ประมาณ 3 ปี กว่า				กระทรวง ICT, กรมสรรพากร และ นาน มีบุ๊กส์ แต่ยัง ควบคู่ไปกับ ทำการ์ตูน บันเทิงแนว แอ็คชั่น และ เขียนบท ภาพยนตร์	

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊กส์	พาวณี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊กส์
รูปแบบการทำงาน	-นักเขียนประจำ -ทำงานเป็นทีม	-นักเขียนประจำ -ทำงานเป็นทีม	-ผู้บริหารและนักเขียนประจำ -ทำงานเป็นทีม	-นักเขียนอิสระ -ทำงานคนเดียวทั้งหมดหรืออาจทำร่วมกับคนเขียนเรื่องด้วย	-นักเขียนอิสระ -ทำงานคนเดียวทั้งหมด ภาพหาข้อมูลเขียนเรื่อง	-นักเขียนอิสระ -ทำงานเป็นทีม	-นักเขียนอิสระ -ทำงานระบบ “บ้าน” คือเป็นทีมเล็ก (2 คน)	-นักเขียนอิสระ -ทำงานระบบ “บ้าน” คือเป็นทีมเล็ก (2 คน)
กระบวนการทำงาน	-ทำงานเป็นระบบส่วนใหญ่ทำที่บริษัท แต่โดยส่วนตัวรับผิดชอบ	-ทำงานเป็นระบบส่วนใหญ่ทำที่บริษัท แต่โดยส่วนตัวทำงานที่บ้าน	-ทำงานเป็นระบบที่บริษัท เริ่มจากรวบรวมข้อมูล > ศึกษาข้อมูล	-มี 2 แบบคือทั้งทำงานคนเดียวจนถึงส่งพิมพ์ และมีคนเขียนเนื้อเรื่องให้จาก	-ทำงานคนเดียวตั้งแต่เริ่มจากหาข้อมูล > วาดฉาก > วาดคาแร็คเตอร์หลัก	-ทำงานเป็นระบบในสำนักพิมพ์มี 2 ทีม ทีมละ 6 คน	-ทำงานกับคู่หูแค่ 2 คน โดยร่วมกันคิดเรื่อง แต่ส่วนภาพแบ่งงานกันชัดเจน	-ทำงานกับคู่หูแค่ 2 คน โดยร่วมกันคิดเรื่อง แต่ส่วนภาพแบ่งงานกันชัดเจน

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	ตั้งแต่คิดเนื้อ เรื่อง หา ข้อมูล ข้อเท็จจริง ▶ ทำสตอรี่ บอร์ด ▶ ร่าง ภาพตัดเส้น - ระยะเวลา ทำงานขึ้นอยู่กับ จำนวน หน้า/เล่ม	- ระยะเวลา ทำงานขึ้นอยู่กับ จำนวน หน้า/เล่ม	เชิงลึก ▶ วิเคราะห์ ▶ ออกแบบ เนื้อหาและ โครงเรื่อง ▶ ทำภาพและ บท ▶ จัดหน้า สิ่งพิมพ์ - ระยะเวลา ทำงานเฉลี่ย 1 เดือน / 2 เล่ม หรือ 324 หน้า/เดือน	สำนักพิมพ์ เริ่มจากอ่าน เรื่องทั้งหมด ▶ หาข้อมูล เพิ่มเติม ▶ ทำดัมมี่ ▶ เริ่ม ร่างภาพ ตัด เส้น ▶ สแกน เข้า คอมพิวเตอร์ เพื่อลงสี ▶ พิมพ์ ตัวหนังสือ - ระยะเวลา	▶ ลงสี ▶ ส่ง สำนักพิมพ์ เพื่อปรับแต่ง เพิ่มเติม ข้อมูล - ระยะเวลา ทำงานเฉลี่ย 2 เดือน / 1 เล่ม หรือประมาณ 48 หน้า/เดือน	เป็นนักเขียน อิสระทั้งหมด ส่วนนักเขียน เรื่อง และ ข้อมูล เป็น พนักงาน ประจำ - นักเขียนรูป บางคนเหมาะ รับเรื่องมาทำ เองทั้งหมด บางคนรับ เรื่องจาก สำนักพิมพ์	1. งานที่ใช้มือ วาด คือการ ออกแบบคา แร็คเตอร์ ตัด เส้น 2. งานลงสี/ ตกแต่งอื่นๆ ใน คอมพิวเตอร์ คือหลังจาก สแกน ลายเส้นเข้า คอมพิวเตอร์ ลงสี ทำ text	1. งานที่ใช้มือ วาด คือการ ออกแบบคา แร็คเตอร์ ตัด เส้น 2. งานลงสี/ ตกแต่งอื่นๆ ใน คอมพิวเตอร์ คือหลังจาก สแกน ลายเส้นเข้า คอมพิวเตอร์ ลงสี ทำ text

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม ม า ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรีนนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
				ทำงานเฉลี่ย 2 เดือนกว่า/ เล่ม		<p>แล้วมาเขียน รูป -ขั้นตอนเริ่ม จากหาข้อมูล ▶ ทำสตอรี่ บอร์ด ▶ ร่าง และลงเส้น ▶ สแกนรูปเข้า คอมพิวเตอร์ เพื่อลงสี ▶ ทำ คำบรรยาย -ระยะเวลา ทำงานเฉลี่ย 1 เดือน/1.5</p>	- รับผิดชอบ ทำเฉพาะชั้น แรกที่ใช้มือ วาด	- รับผิดชอบ ทำชั้นที่ 2 เฉพาะลงสี- ตกแต่งใน คอมพิวเตอร์

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศวพลัส	ธิตี สุขประสงค์ ผล อิศวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวณี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
						เล่ม หรือประมาณ 150 หน้า/ เดือน		
ความรู้สึก/ ทัศนคติต่อ งาน	- เป็นอาชีพที่ พอ อยู่ ได้ เพราะ ะ มี ความชอบ โดยส่วนตัว -งานไม่หนัก สบายๆ ระบบ การทำงาน ช อ ง สำนักพิมพ์	- การทำงาน การ์ตูนทั่วไป กับการ์ตูน ความรู้หนัก ใกล้เคียงกัน แต่มีความสุข เพราะ ะ มี ความชอบ โดยส่วนตัว	- ไม่เครียดกับ การ ทำงาน เพราะระบบ การผลิตที่ดี มี ความเข้าใจ กัน ช่วยให้ การทำงาน ต่อเนื่อง	- ไม่เครียดกับ การทำงาน เพราะใจรัก แ ละ ก า ร ทำงานกับ สำนักพิมพ์ มูลนิธิเด็ก เหมือนการ ทำบุญไปใน ตัว	- ไม่เครียดกับ การ ทำงาน เพราะเป็น นักเขียนอิสระ ทำงานที่บ้าน ไม่มีเวลามา บิปรัดมาก	- ไม่เครียดกับ การ ทำงาน เพราะเป็น นักเขียนอิสระ ทำงานที่บ้าน - เป็นอาชีพที่ ได้ค่าตอบแทน น่าพอใจ ใจระดับหนึ่ง และแม้ยังมี	- ไม่น่าเบื่อ แต่น่าท้าทาย เพราะต้องทำ สิ่งที่ยากให้ น่าสนุก และ ทำกันเป็น ทีมงานย่อย (2 คน)	- ไม่น่าเบื่อ เหมือนทำ การ์ตูนทั่วไป เพราะ ะ มี ทีมงานที่รู้ใจ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาลี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	เหมือนพี่ๆ น้องๆ			- อาชีพ นักเขียน การ์ตูนความรู้ และนักเขียน การ์ตูนทั่วไป ยังไม่มั่นคง เพราะ ค่าตอบแทน น้อยเกินไป ไม่คุ้ม ส่วน ใหญ่จำใจทำ เพราะไม่มี ทางเลือก		ใจรักงาน การ์ตูนบันเทิง แบบ comic อยู่ แต่เลือก ทำการ์ตูน ความรู้เพราะ มีปริมาณงาน ให้ทำอย่าง ต่อเนื่อง		

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศวพลัส	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อิศวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบุรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ดีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊กส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊กส์
เปรียบเทียบ การทำงาน เป็นระบบ- คนเดียว	- การทำงาน เป็นระบบ สำคัญที่การ สื่อสารต้อง เข้าใจกัน ต้อง ปรับตัวเข้าหา กัน	- ขึ้นกับคนที่ ทำงานในทีม เดียวกัน ต้อง คุย กั น ตลอดเวลา	- การทำงาน เป็นระบบ ช่วยผลิตงาน ให้มีปริมาณ เพียงพอ ช่วย ให้ อุตสาหกรรม การ์ตูนความรู้ โต ย ่าง ต่อเนื่อง	- การทำงาน คนเดียวทำให้ มีเวลาเป็น ตัวกำหนด งาน เกิดการ ทำงานจน ตัวส่งผลเสีย ต่อคุณภาพ งาน ส่วน การทำงาน เป็นทีมจะ เพิ่ม ประสิทธิภาพ งานให้เร็วขึ้น	- การทำงาน คนเดียว สบายใจกว่า เพราะชอบที่ ผลงานเป็น ของตัวเอง ทั้งหมด ไม่มี ใครปรับแก้ ผลงาน จึง สร้างแรงจูงใจ ในการทุ่มเท ทำงาน มากกว่าการ ทำงานเป็น	- แม้จะ ทำงานเป็น ระบบ แต่ แยก กั น ทำงานได้ที่ บ้าน มีอิสระ และ ทุ ก ขั้นตอนทุกคน ใน ทีม สามารถ ทดแทนกันได้	- ทำงานเป็น ระบบกลุ่ม ย่อย จะมี ภาระหนักใน การค้นห ข้อมูล ดั้งนั้น การทำเป็น ระบบกลุ่ม ใหญ่ ที่มี จำนวนคน มาก จะช่วย ลดภาระงาน งานได้งานจึง มีประสิทธิ	

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ดิวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
				หากคุม ทีมงานได้ดี แต่หากคุม ทีมงานไม่ดี ค่าใช้จ่ายสูง โอ ก า ส ล้มเหลวสูง	ระบบ		ภาพมากกว่า	
จุดเด่นของ สำนักพิมพ์ และอาชีพ นักเขียน การ์ตูน ความรู้	-แง่จุดเด่น สำนักพิมพ์ มี เอกลักษณ์ที่ การออกแบบ ลายเส้นตัว การ์ตูน ทันสมัยได้รับ	(ตอบเหมือน คุณนริศร์)	- แ่งภาพรวม ค่านิยมสังคม ผู้เขียนได้รับ การยอมรับ ชื่นชม มากกว่า นักเขียน	- แ่งภาพรวม ค่านิยมสังคม มองว่าการ์ตูน ความรู้มีสาระ มากกว่า ผู้ปกครอง ตัดสินใจซื้อ	- แ่งจุดเด่น สำนักพิมพ์คือ มี “ทุนทาง สังคม” สูง เพราะ ภาพลักษณ์ดี ช ี ว ย	- แ่งจุดเด่น สำนักพิมพ์ ขายแนว วรรณคดี ศีลธรรมเป็น หลัก มี ปริมาณมาก	- แ่งภาพรวม ของสังคม การ์ตูนความรู้ สามารถให้ ประโยชน์แก่ สังคมได้ มากกว่า	- แ่งจุดเด่น และจุดดึงดูด ต่อนักเขียน คือได้สร้าง ผลงานออกสู่ สายตาคนอื่น และได้

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบุรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิปา รุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	อิทธิพล การ์ตูนญี่ปุ่น ชัดเจน - แ่งจุดเด่น สำนักพิมพ์ ด้านเนื้อเรื่อง ใช้แฟนตาซี เข้าช่วย		การ์ตูนบันเทิง - แ่งภาพรวม การตลาด ขายง่ายกว่า การ์ตูนทั่วไป เพราะ ผู้ปกครอง มองว่ามีสาระ	ได้ง่าย	รับประกัน คุณภาพของ ผลงาน - แ่งภาพรวม ดี ๆ น การตลาด เนื้อหาการ์ตูน ความรู้มี ความเสี่ยงว่า ผู้อ่านจะไม่ ชอบ น้อยกว่า การ์ตูนทั่วไป	ผลงาน ต่อเนื่อง - แ่งภาพรวม คำนิยมของ สังคมมองว่า ซื้อการ์ตูน ความรู้จะให้ สาระแก่ เยาวชนได้ มากกว่า	การ์ตูนบันเทิง จึงได้รับการ ยอมรับจาก ผู้บริโภค - แ่งภาพรวม ของสังคม มองว่าการ์ตูน ความรู้เป็น ตัวแทนของ สื่อที่บูรณา การ “ความรู้” กับ “ศิลปะ” เข้าไว้ด้วยกัน - แ่งนักเขียน	ถ่ายทอด ข้อมูลความรู้ ผู้อ่านที่เป็น เด็ก

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
							ผู้เขียนการ์ตูน ความรู้จะได้ ภาพลักษณ์ที่ ดี มีชื่อเสียง ในด้านบวก กว่าการ์ตูน บันเทิง ช่วย ล บ ภ า พ “นักเขียน การ์ตูนมักไม่ มีความรู้”	
จุดด้อยของ อ า ชี พ นักเขียน การ์ตูน	- ขึ้นกับ รสนิยมอคติ ส่วนบุคคล	- ขึ้นกับ ความชอบ ส่วนบุคคล	มองว่าไม่มี จุดด้อยเมื่อ เทียบกับการ	แง่ภาพรวม คุณภาพของ เนื้อหา การ	มองว่าไม่มี จุดด้อยเลย (ผู้เขียนเขียน	- จุดด้อย สำหรับอาชีพ นี้คือติดอยู่ใน	- จุดด้อย สำหรับ นักเขียนคือ	- จุดด้อย สำหรับ นักเขียนคือ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ดิวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนทร์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
ความรู้	ของผู้อ่าน ที่ ส่งผลต่อการ ไม่เลิกซื้อ แนวเรื่องบาง ประเภท	(เหมือนคุณ นริศร์)	เป็นนักเขียน การ์ตูนอื่นๆ	หาข้อเท็จจริง ไม่เพียงพอ อาจทำให้เกิด เนื้อหา ผิดพลาดงาน ก็จะไร้คุณค่า เพราะการ์ตูน ความรู้อยู่บน ฐานของ ความจริง	ง่า ย ก ว่า ผู้อ่าน ผู้ซื้อมี ทัศนคติที่ดี ต่อการตูน ความรู้)	กรอบเฉพาะ ด้าน ทำให้ ถ่า ย ท อ ด ความรู้สึกตัว ละครให้สนุก ได้ยากกว่า การ์ตูนทั่วไป	การมีขอบเขต ของการสร้าง” เรื่อง” ทำให้ นักเขียนเกิด ความรู้สึกไม่ เป็นตัวเอง เพราะไม่ได้ นำเสนอเรื่อง ของตนแต่ ต้องอิงกับ ความรู้เป็น หลัก - จุดด้อย ส่า ห รั บ	การมีขอบเขต ของการ์ตูน ความรู้ทำให้ มีโอกาสที่ เรื่องขาด คว่า ม หลากหลาย

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวณี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
							นักเขียนคือ แหล่งข้อมูลมี น้อย เกิดการ ซ้ำซ้อน การ คัดลอกงาน นักเขียนต้อง ขวนขวายหา ข้อมูล	
อุปสรรค ของอาชีพ นักเขียน การ์ตูน ความรู้	- แ่งภาพรวม ค่านิยมของ สังคม ผู้ใหญ่ ไม่ค่อยอ่าน การ์ตูน จึงมี ทัศนคติไม่ดี	- แ่ง ก า ร ทำงานเป็น ระบบอาจทำ ให้เกิดปัญหา เรื่อง การ สื่อสารที่ไม่	- แ่งการขาด นักเขียนที่มี ฝีมือเข้ามา ทำงาน ทำให้ การพัฒนา วงการการ์ตูน	- โดยรวมเห็น ว่าค่าตอบแทน ยังน้อย เกินไป บางที่ ถ้าซ้ำ และ ระบบลิขสิทธิ์	- นักเขียน อาจท้อแท้ เพราะการให้ ค่าตอบแทน ยังไม่ยุติธรรม นัก	- แ่งภาพรวม เรื่อง การ สนับสนุนของ รัฐบาลยังไม่ ใส่ ใจ ตั ว นักเขียน ใน	- แ่งนักเขียน มีปัญหาใน การทำงาน เป็น ระบบ ไม่ค่อยมีการ แข่งขันเพื่อ	- แ่งนักเขียน ยังไม่เกิดการ แข่งขันกันนัก ทำให้ไม่มีการ พัฒนาตนเอง เท่าที่ควร

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วฮก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิปา รุ่ง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	ต่อการ์ตูน	เข้าใจกัน	ค ว า ม รู้ เ ชื อ ง ช ้า เพราะการให้ ค่าตอบแทน นักเขียนอิสระ ยั ง ไ ม่ เหม า ะ ส ม ข า ด หลักประกัน ในชีวิต และ นักเขียนไม่มี อำนาจต่อรอง ราคาต้นฉบับ	ยั ง ไ ม่ ดี พ อ - แง่ภาพรวม ก า ร ช ื้อ ลิข สิ ท ธิ์ การ์ตูนแปล เกาหลีที่ถูก กว่าลดความ เสี่ยงในการ พิมพ์มากกว่า - แง่ภาพรวม ค่านิยมของ สังคม ยังมอง ไ ม่ เ ห็ น ความสำคัญ	- แง่ภาพรวม ก า ร ผ ล ิต ผล ง าน การ์ตูนความรู้ ไทยขาด ความต่อเนื่อง คนอ่านจึง เลือกการ์ตูน เกาหลีที่ซื้อได้ คราวละมากๆ	ก ฎ ห ม า ย ลิขสิทธิส่งผล ต่อเนื้อเรื่องถึง ความรู้สึกไม่ มัน ค ง ไ น อาชีพ	พัฒนาผลงาน มากนัก - - การ์ตูน ความรู้ต้องใช้ ช ้อ มู ล บ ำ ง ค ร ั้ง องค์กรผู้จ้าง งาน ไม่มี พื้นฐานด้าน การ์ตูน จึงมัก เข้ามาทำ ก่างาน และ ไม่ให้ข้อมูล ที่เพียงพอทำให้	

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ติวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนทร์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิปา รุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
				ของการ์ตูน นักเขียน การ์ตูน			นักเขียนรู้สึก กดดัน	
โอกาสของ อาชีพ นักเขียน การ์ตูน ความรู้	- คิด ว่า การ์ตูนความรู้ ยังเติบโตไป ได้อีกไกล	- ไม่แน่ใจ เรื่องโอกาส ของวงการ การ์ตูนความรู้ โดยส่วนตัว แต่มีความสุข กับ การ ทำงานก็ เพียงพอ	- ช่องทางการ จัดจำหน่าย ของ สำนักพิมพ์ มี ไม่มากนัก ทำ ให้ยากในการ สร้างผลงาน เพื่อ การ ยอมรับ	- สำนักพิมพ์ ต่างๆ ต้อง พัฒนาการ ทำงานเป็น ระบบให้มาก ขึ้น มีทีมงาน ที่แยกหน้าที่ การทำงาน ชัดเจน	- สำหรับ นักเขียน น่าจะมีโอกาส เปิดกว้างให้ นักเขียนรุ่น ใหม่มากขึ้น เพราะ ะ ภาพลักษณ์ ของหนังสือที่ ไม่มีพิษมีภัย ทำ ใ ให้	- สำหรับ นักเขียนมีการ แข่งขันกัน มาก นักเขียน และ ะ สำนักพิมพ์ ต้องมองหา ข้อแตกต่าง และปรับตัว ตลอดเวลา - สำหรับ	- สำหรับ สำนักพิมพ์ใน ส ภา พ เศรษฐกิจที่ ผันผวนทำให้ สิ่งที่เป็นสาระ ถูกเลือกเป็น อันดับแรกๆ และ ความรู้ เป็นสิ่งไม่ตาย ดังนั้นการ์ตูน	- สำหรับ สำนักพิมพ์ มั่นใจได้ว่า การ์ตูนความรู้ จะมีโอกาส ถูกเลือกจาก ผู้อ่าน มากกว่า การ์ตูนทั่วไป - สำหรับ นักเขียน

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ดิวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรีนนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวณี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
					ผู้ปกครอง สนับสนุน - ส ำ ห รั บ ส ำ น ัก พ ิ ม พ์ อนาคตของ ส ำ น ัก พ ิ ม พ์ ต้องทำงาน เป็นระบบ มากขึ้น มีการ กำหนดหน้าที่ ชัดเจน	สำนักพิมพ์ ควรมอง แนวทางของ ตลาดให้ออก เช่นขณะนี้ แนววิชาการ เชิง วิทยาศาสตร์ สุขภาพกำลัง มาแรง	ความรู้จึงมี โอกาสพัฒนา ให้ดีกว่า การ์ตูนทั่วไป	ความรู้ยังมี แง่มุมอีก หลากหลาย ให้หยิบมา สร้างเป็น เรื่องราว
แนวทางการ พัฒนา / ควม ช่วยเหลือ	- รัฐควรช่วย แก้ไข ปรับเปลี่ยน	- เห็นด้วยกับ คุณนริศร์	1. รัฐช่วย ส่งเสริมให้ เกิดการ	1. รัฐต้องชี้ นำ สังคม ยกระดับ	-	1. รัฐควรเป็น ตัวกลาง รวบรวม	1. รัฐต้อง พัฒนาการ์ตูน ควมรู้	1. รัฐต้อง ส่งเสริมจัดให้ มีการมอบ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิปา รุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
จากรัฐ	ทัศนคติ “การ์ตูนไร้ สาระ” โดยจัด งานการ์ตูน ระดับชาติเพื่อ ยกระดับ ความสำคัญ ของการ์ตูน		รวมกลุ่ม 2. รัฐช่วย สนับสนุนด้าน การศึกษาให้ การ์ตูนไม่ใช่ วิชาเลือก 3. รัฐต้อง สนใจและจัด งบประมาณ พันธึในรูปแบบ การ์ตูนเพื่อ เด็ก และ เยาวชนมาก ขึ้น	ความสำคัญ ของการ์ตูน โดยจัด โครงการ ประกวด การ์ตูนมาก ขึ้น และนำ ผลงาน การ์ตูน รวบรวมแสดง ในหอศิลป์ แห่งชาติ 2. รัฐต้องกำ หนด		นักเขียนแล้ว จัดแสดงผล งาน 2. รัฐควรจัด ประกวด การ์ตูนให้ มากขึ้น 3. รัฐควร สนับสนุนหา ตลาด ต่างประเทศ เพื่อการ ส่งออก 4. รัฐควร	คู่ขนานไปกับ การ์ตูนบันเทิง (เหมือนเช่นมี ทั้งโตราเอ มอนแบบ บันเทิง และ โตราเอมอน สอนภาษา) 2. รัฐควรริเริ่ม ผลิตการ์ตูน ความรู้ของรัฐ 3. รัฐช่วย ประชาสัมพันธ์	รางวัลการ์ตูน ให้มากขึ้น 2. รัฐควรจัด อบรมหรือให้ ความรู้แก่ ประชาชน ทั่วไปในเรื่อง การ์ตูน 3. รัฐควรริเริ่ม นำการ์ตูน ผนวกเข้ากับ บทเรียน

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พานี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
				มาตรฐาน ดี ำ น ค่าตอบแทน ของนักเขียน เพื่อสร้างขวัญ และกำลังใจ		สร้างฐาน ผู้อ่านการ์ตูน ความรู้ให้มาก ขึ้นกว่านี้ โดย อ ำ จ ส ่ง หนังสือเข้า ห้องสมุดใน ต่างจังหวัด	ความสำคัญ ของการ์ตูน	
นิ ย ำ ม ก ำ ร ์ ตู น ควำ มรู้	ก ำ ร ์ ตู น ที่ นำ ำ เอ ำ วิชาการมาใส่ ความสนุกให้ เด็กอยากอ่าน เป็นการ์ตูนที่	การเอาวิชา ความรู้มา ย่อยให้เข้าใจ ง ำ ย ผ ำ น เรื่องราวของ การ์ตูน	การ์ตูนที่สร้าง ขึ้น เพื่อ ตอบสนอง วัตถุประสงค์ หลักคือการ ถ่ายทอดองค์	การทำเรื่อง ยาก ซับซ้อน ทำให้เข้าใจ ง่าย เป็นการ นำความรู้สื่อ ออกมาใน	-	การ์ตูนที่ทำ ให้ผู้อ่านเกิด ความคิด มี ปัญญา เสริมสร้างการ เรียน พร้อมๆ	การ์ตูนที่เป็น สื่อ เชื้อ ม ระหว่างตำรา เล่มหนาที่ไม่ น่าสนใจแต่ เปี่ยมไปด้วย	- การแปรรูป เนื้อหาที่ยาก ให้เด็กอ่าน เหมื่อนทำ ขนมหวานให้ เด็กกิน หรือ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบุรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พานี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	ให้ความรู้ มากกว่า การ์ตูนทั่วไป		ความรู้ด้านใด ด้านหนึ่ง	รูปแบบง่าย ๆ ผ่านลายเส้น		กับสร้าง ความ สนุกสนาน และคุณธรรม จริยธรรม	สารอาหาร กับการ์ตูน แสนสนุกที่ เด็กชอบอ่าน	เหมือนการทำ เนือดิบให้เป็น เนือสุก
หัวใจสำคัญ ของการเป็น นักเขียน การ์ตูน ความรู้	- ทำให้คน อ่านความรู้ แล้วยิ้มได้	- ตั้งใจทำงาน ให้ดีที่สุด (ไม่ แตกต่างจาก อาชีพอื่น) - ชยัน พัฒนา ตัวเอง อยู่ ตลอดเวลา ต้องเข้าใจ เนื้อหาของ	-	- ต้องให้ ข้อมูล รูปภาพที่ สมจริง เพื่อ สื่อเนื้อหา - ทำงานด้วย ใจรัก ยอมรับ เรื่องที่ไม่ถนัด จนรู้สึกจำใจ	-	- ต้องรักษา เวลา และมี ความ รับผิดชอบ - ต้องคอยฟัง เสียง ความรู้สึกของ ผู้อ่าน เตือน ตัวเองเสมอ	- ทำให้เด็ก สามารถ บริโภคหรือดู สื่อเหล่านั้นได้ ง่าย และ นำไปใช้ ประโยชน์ได้ - การ์ตูน ความรู้จะไม่	- รู้กลุ่ม เป้าหมายวัย 8-15 ปี - เมื่อรู้กลุ่ม เป้าหมายจะ ทำให้สร้าง เรื่องถูกแนว คือแนว จินตนาการ

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนทร์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊กส์	พาวนิ อิทธิปา รุง รักษ์ นานมีบุ๊กส์
		งานที่ทำ		ต้องทำ		ว่าเยาวชนคือ ผู้อ่าน เพื่อให้ งาน อยู่ใน กรอบ	ใส่ความรู้ลงไปทั้งหมด แต่ ต้องทำให้เป็น เหมือนหน้า โฆษณาที่ อยากทำให้ เด็กกลับไป อ่านตำราเล่ม นั้น	รอบๆ ตัวเด็ก - สร้างตัว ละครเป็นสัตว์ จะได้รับความ สนใจ จ มากกว่าคน - ลายเส้นต้อง มีเอกลักษณ์ ไม่ ฎี ฎู น เกินไป - นักเขียน ต้องรู้สึกสนุก กับ สิ่ง ที่ จะ นำ มา

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศวพลัส	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อิศวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ดีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรีนนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวณี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
								ถ้า ย ท อ ด เสียก่อน จึง จะเขียนได้ สนุก
เปรียบเทียบ การ์ตูน ความรู้ เกาหลี-ไทย	- คุณภาพ ผลงาน ทั้ง ลายเส้นและ เนื้อเรื่องสู้ กัน - เกาหลีมี กลุ่มเป้าหมาย ในช่วงอายุที่ กว้างกว่า ขณะที่ไทย	- ข้อดีข้อด้อย ต่างกัน ขึ้นกับ ความชอบ ส่วนบุคคล	-	- ลายเส้นของ ไทยสู้เกาหลี ได้ แต่ต่าง ตรงเนื้อหา ความแน่น ของข้อมูล เพราะเกาหลี มีการจ้าง นักวิชาการมา ให้ ข้อมูล	- เกาหลี ทำงานเป็น ระบบ ไทย ส่วนใหญ่ยัง ทำคนเดียว การเป็นระบบ ช่วยเก็บ รายละเอียดที่ ผิดพลาดงาน จึงออกมา	- เกาหลีมี ควา ม หลากหลาย ในเนื้อหา มากกว่า การ เล่า เรื่อง สนุกสนาน มากกว่า - จุดเด่นของ เกาหลีคือเน้น	-	-

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิตติ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรีนนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาณิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
	เน้นผู้อ่านเป็น เด็กจริงๆ			อย่างจริงจัง	สมบูรณ์กว่า - การเล่าเรื่อง เกาหลีสนุก กว่า แต่เรื่อง ลายเส้นไทย ไม่แพ้เกาหลี - เกาหลีใช้ตัว ละครหลัก 2 ตัว ต้องมีตัว ละครตลก ประกอบ ใช้มุก ตลกเจ็บตัว (Slapstick)	คาแร็คเตอร์ ตัวละครได้ เต็มที่ ใส่มุก ได้มาก ไม่ ต้องห่วง เหมือนของ ไทยที่มีบริบท วัฒนธรรม เป็นข้อจำกัด - เทคนิคการ ใส่ความรู้ของ ไทย จะเป็น รูปแบบที่ ตรงไปตรงมา		

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาณิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
					ค่อนข้างมาก เหมือน ดร. สลัมป์	และแยกส่วน ความรู้กับ ความบันเทิง ชัดเจน ส่วน เกาหลีมักใส่ ค ว า ม รู้ สอดแทรก ผ่านเนื้อเรื่อง - เกาหลีมี สาระน้อยกว่า คือ 20% ของ ไทยมีสาระ มากกว่า คือ 40%		

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม มา ณ พ ส ถ า บ ัน การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊คส์	พาวนิ อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊คส์
ค ว า ม เห มี อ น - ค ว า ม แตกต่างใน การเขียน ก า ร ์ ตู น ค ว า ม รั ้ - ก า ร ์ ตู น บันเทิงทั่วไป	- การ์ตูน คว าม รั ้ มี ข้อจำกัดต้อง เขียนเรื่องไม่ ปิด เป็ อ น ความจริง - การ์ตูนปกติ มี ค ว า ม บัน เ ทิง มา ก ก ว ่า การ์ตูนควมรั ให้ ค ว า ม รั ้ มา ก ก ว ่า นักเขียนได้	- ความยาก ง ่า ย ไ ม่ แตกต่างกัน แต่นักเขียน ต้องปรับตัว จากที่ เคย เขียนการ์ตูน บัน เ ทิง ที่ ตามใจตัวเอง ต้องคิดว่าจะ ให้ความรู้กับ ผู้อ่านมากขึ้น	- ทิวบูรพา	- การ์ตูน ควมรัเขียน ยาก ก ว ่า (เทียบ กับ การ์ตูนแนว picture book) เพราะ ต้องทำเป็น แนวการ์ตูน ช่อง ต้องมีมุ ใส่ เข้า ้ ไป มา ก ก ว ่า การ์ตูนทั่วไป	- การ์ตูน ควมรัเขียน ง ่า ย ก ว ่า การ์ตูนทั่วไป (เทียบ กับ การ์ตูนแนว comic) เพราะมีข้อมูล เป็นจริงอยู่ แล้ว ไ ม่ ต้อง เสริมแต่งโครง เรื่อง มาก เกินไป	- การ์ตูน ควมรัมีโจทย์ ให้ ดี ค ว า ม มา ก ก ว ่า (เทียบ กับ การ์ตูนแปล จาก ญี่ปุ่น) และมีเนื้อหา ที่ให้ประโยชน์ ต่ อ เ ตี ก มากกว่า	- ไม่แตกต่าง กันนักเพราะ นักเขียนมี พื้นฐานการ วาดอยู่แล้ว แตกต่างบ้าง ตรงที่การ์ตูน ควมรัจะต้อง ปรับเนื้อหา สาระ ค ว า ม รุนแรง ให้ เหมาะสม	- มี ความเครียด ในการทำงาน ไม่ต่างกัน เพราะต้องยึด กับ ข้อมูลที่ ไ ด้ ม ่า เหมือนกัน - ควรใส่ ควมรัลงไป 3 0 -4 0 เปอร์เซ็นต์ เพราะหากใส่ ควมรัมากไป

นักเขียน	นริศ โพธิ์ขุน อิศิวพลัส	ธิดิ สุขประสงค์ ผล อิศิวพลัส	วนิดา นิรมร ทิวบูรพา	สมบัติ คิ้วสก ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	ตีวัน พ ร ห ม ม า ณ พ ส ถ า บั น การ์ตูนไทย	สุรศักดิ์ ตรินนท์ สกายบุ๊กส์	อินทรายุทธ เทพคุณ นานมีบุ๊กส์	พานี อิทธิบำรุง รักษ์ นานมีบุ๊กส์
	ความรู้ตามไป ด้วย							จะกลายเป็น ตำราเรียนที่ เด็กไม่อ่าน



Thailand Knowledge Park



Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

ภาคผนวก ง. ตารางสรุปประเด็น นักเขียนเรื่อง และฝ่ายข้อมูล

นักเขียน	<p>สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ์ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง</p>	<p>สุฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด</p>
การเข้าสู่อาชีพ	<p>-เริ่มจากงานเขียนสารคดีท่องเที่ยวที่ ททท. -ทำงานเป็นครีเอทีฟ และผู้เขียนบทโทรทัศน์บริษัทเคเอสที เปอร์ ครีเอชั่น จำกัด - นักเขียนอิสระ</p>	<p>-เริ่มจากงานเขียนสารคดีท่องเที่ยวกับ ททท. สารานุกรม ประเทศไทย -ทำงานฝ่ายวิชาการที่สกายบุ๊กส์ได้ 6 ปี เริ่มทำหนังสือคำสุภาสิต ก่อนขยายไปทำหนังสือ การ์ตูนแนววรรณคดีสำหรับเด็ก</p>
รูปแบบการทำงาน	<p>- เจ้าหน้าที่ข้อมูลหาทั้งเรื่องราว และหาภาพจริงมาประกอบ ซึ่งเจ้าหน้าที่ข้อมูลอาจทำหน้าที่เป็นคนเขียนบท/เขียนเรื่อง ไปในตัว หรืออาจเป็นคนละคนกันก็ได้ - ระยะเวลาหาข้อมูลประมาณ 1 เดือนขึ้นไป รวม ระยะเวลาการผลิต 3 เดือน/เล่ม (ต่อ 1 ทีม โดยรวม สำนักพิมพ์ 1 เดือน 1 เล่ม)</p>	<p>- เจ้าหน้าที่ที่หาข้อมูล และเขียนเรื่องเรียกรวมว่าฝ่าย วิชาการ เป็นพนักงานประจำมีพนักงาน 2 คน - หน้าที่คือหาข้อมูล สร้างโครงเรื่อง ทำบท - ระยะเวลาหาข้อมูล 1 เดือน/เรื่อง - ระยะเวลารวมทั้งหาข้อมูล และวางโครงเรื่อง 1.5-2 เดือน/ เล่ม</p>
กระบวนการทำงาน	<p>ฝ่ายผลิตจะเริ่มจากกอง บ.ก. ตกลงหาทิศทางการทำ หนังสือ ▶ คนเขียนเรื่อง ขึ้นโครงเรื่องใน 1 หน้า ▶ ฝ่ายข้อมูล</p>	<p>หาข้อมูล ▶ ย่อยข้อมูลให้กระชับ ▶ วางโครงเรื่องเป็นบท ทั้ง บทสนทนา มุกตลก และข้อมูลประกอบ ▶ ส่งให้คนวาดภาพ</p>

นักเขียน	สรรัตน์ จิรบรรณวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง	สุภฤกษ์ บุญกอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด
	หาข้อมูลประกอบ (บางครั้งหาข้อมูลก่อนเขียนเรื่อง) ▶ ทำ treatment ▶ ทำ full script ▶ ส่งต่อให้คนวาดรูปทำสตอรี่บอร์ด วาดจริง ลงสี ▶ พิสูจน์อักษร	ซึ่งปรับแก้บท ได้มากขึ้นเพิ่มเติมตามความเหมาะสม
ควา ม รู้ สึ ก / ทักษะที่ต้องงาน	- รู้สึกว่าหลายๆ สำนักพิมพ์ในเมืองไทยยังไม่ให้ความสำคัญกับคนทำข้อมูล ดูได้จากรายได้ต่อเดือน และการอ้างอิงทำหนังสือที่ยังไม่เป็นระบบ	- รักงานที่ทำ แต่อยากให้สำนักพิมพ์พิจารณาเรื่องลิขสิทธิ์กับนักเขียนด้วย
เปรียบเทียบการทำงาน เป็นระบบ-คนเดียว	- การทำงานเป็นระบบมีข้อดีช่วยให้งานเดินหน้าเร็ว แต่ก็มีข้อเสียคือ หากสื่อสารกันไม่รู้เรื่องงานก็ไม่สำเร็จเช่นกัน	- การทำงานเป็นระบบดีกว่า เพื่อความรวดเร็วของการทำงาน งานไม่กระจุกตัวอยู่ที่คนคนเดียว
จุดเด่น ของ การกระตุ้นความรู้ไทย	- โดยภาพรวมคนไทยมีรากเหง้า ความเป็นมาที่น่าสนใจ ควรหันมองตัวเองแล้วหยิบเอาเรื่องภูมิปัญญาไทยๆ มาทำ เป็นเรื่องราวในการกระตุ้นความรู้	- โดยภาพรวมนักเขียนไทยเขียนภาพได้สวยไม่แพ้ชาติอื่น ส่วนจุดเด่นของสำนักพิมพ์คือเรื่องราวไทยๆ โดยเฉพาะแนววรรณคดี ที่เริ่มทำมาตั้งแต่ต้น
จุดด้อย ของ การกระตุ้นความรู้ไทย	- โดยส่วนตัวเวลาการทำงานที่ถูกเร่งรัดเกินไป ทำให้การเขียนเรื่องไม่รัดกุม - โดยภาพรวม ปริมาณการกระตุ้นความรู้ในตลาดมีมากเกินไป ทำให้หลายสำนักพิมพ์เร่งผลิตผลงานจนขาดคุณภาพ	- โดยภาพรวม การกระตุ้นความรู้ไทยอ่อนเรื่องบท เพราะคนเขียนบทมีจำนวนไม่มาก และยังขาดประสบการณ์

นักเขียน	สรรัตน์ จิรบรรณวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง	สุภฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด
	โดยเฉพาะการให้ความรู้	
อุปสรรคต่อการ พัฒนาการ์ตูน ความรู้ไทย	-โดยภาพรวม ค่านิยมคนไทยที่นิยมของต่างชาติ ทำให้ ต่างชาติได้รับความนิยมนมากกว่า - ควรลงทุนเรื่องคนให้ข้อมูลให้มากกว่านี้	-โดยภาพรวม เกิดการแข่งขันมากขึ้นแต่การ์ตูนเกาหลีมา แรง เนื่องจากค่านิยมของต่างชาติ ทำให้งานของไทยที่มี คุณภาพขายไม่ได้ - การ์ตูนความรู้ไทยยังมีปัญหาเรื่องบทและการเล่าเรื่องที่มี มักถูกมองข้าม
โอกาส	- โอกาสในภาพรวม ไม่ควรทำแนวเรื่องเดินตามต่างชาติ เช่นแนววิทยาศาสตร์ เพราะคนไทยไม่ถนัด และก้าว ตามหลังต่างชาติอยู่เสมอ จึงควรหันไปเขียนแนวเรื่องชาติ พันธุ์วิทยา ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยแทน เพื่อโอกาสใน ระดับที่กว้างขึ้น	- โอกาสของนักเขียนเรื่อง ยังมีอนาคตอีกไกล เพราะการ์ตูน ความรู้เพิ่งอยู่ในช่วงเริ่มต้น - โอกาสในภาพรวม น่าจะหันมาขายคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูน ความรู้ แนวแอ็คชั่นฮีโร่ เพื่อเพิ่มมูลค่า และช่องทางทางการ ตลาดในระยะยาว
แนวทางการ พัฒนา/ความ ช่วยเหลือจากรัฐ	- รัฐต้องยกระดับการ์ตูนความรู้ไปอยู่ในระบบ โดยเปลี่ยน แนวคิดการทำแบบเรียนที่น่าเบื่อ ให้เป็นแบบเรียนที่ เสริมสร้างจินตนาการและความรู้ไปพร้อมกัน (เหมือนเช่น แนวคิดการทำการ์ตูนความรู้)	- รัฐควรจัดงบประมาณซื้อหนังสือการ์ตูนความรู้เข้าห้องสมุดทั่ว ประเทศ เพื่อส่งเสริมพื้นฐานเด็กไทยให้รักการอ่าน ซึ่งเป็น ประโยชน์ในระยะยาว

นักเขียน	สรรัตน์ จิรวรรวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง	สุภฤกษ์ บุญกอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด
นิยาม การ์ตูน ความรู้	- การถ่ายทอดข้อมูล ประกอบภาพ ซึ่งสอดแทรกความรู้ ควบคู่ความเพลิดเพลิน และสอดแทรกคุณธรรม	- หนังสือที่ให้ความสนุก มีความรู้ และหาไม่ได้จากในหนังสือเรียน
หัวใจสำคัญของการเป็นนักเขียนการ์ตูนความรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. รักการอ่าน ค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ เพื่อวิจรรณญาณในการคัดสรรเนื้อหาที่เหมาะสม 2. สามารถเล่าเรื่องได้ดี โดยย่อหนังสือเล่มใหญ่ให้คนอ่านซึมซับได้ง่าย 3. มีความรับผิดชอบต่อสังคม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นคนรอบรอบ แต่ไม่ต้องรู้ลึกก็ได้ 2. ช่างจินตนาการ และดูภาพยนตร์
เปรียบเทียบ การ์ตูนความรู้ เกาหลี-ไทยในแง่ บท และโครงเรื่อง	- ไม่สามารถตัดสินได้ว่าของเกาหลีดีกว่า หรือสนุกกว่า ขึ้นกับบริบทสังคม แต่ที่เห็นได้ชัดคือทั้งการ์ตูนเกาหลี และญี่ปุ่นทำแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ได้ดี มีข้อมูลแน่นมาก	- โครงเรื่องเกาหลี “ถึง” ทั้งข้อมูล และเรื่อง เพราะการทำงานที่เป็นระบบ มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านสูง
วิธีการหาข้อมูล	มาจาก 2 แหล่ง <ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อหนังสือ สิ่งพิมพ์ จดหมายเหตุ พงศาวดาร 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือไมโครฟิล์ม แต่ไม่ค่อยใช้อินเทอร์เน็ต เพราะบางครั้งแหล่งข้อมูลไม่น่าเชื่อถือ มี 	- แหล่งข้อมูลหลักคือหนังสือ สิ่งพิมพ์จากหอสมุด ไม่ใช่แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมากนัก เพราะมีโอกาสผิดพลาดสูง

นักเขียน	สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ์ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิง	สุภฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด
	โอกาสผิดพลาดสูง 3. การลงภาคสนาม เช่นการถ่ายรูปจากสถานที่จริง การสัมภาษณ์ พูดคุยกับผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่เขียน	
กลวิธีสร้างเรื่อง	1. สร้างเรื่องที่ตัวเองชอบ 2. นำหลักจิตวิทยาและพัฒนาการเด็กมาพิจารณาประกอบ โดยคำนึงถึงขั้นบันไดแห่งความสนใจของเด็ก ที่แตกต่างกันไปตามวัย	1. ไม่ใส่ตัวอักษรมากเกินไป 2. จับความสนใจผู้อ่านภายใน 4-5 หน้าแรก 3. สร้างตัวละครเอกเป็นเด็ก มีวีรกรรมเป็นฮีโร่ มีตัวโกง ตัวตลก เรื่องผจญภัย 4. เอาตัวนักเขียนเองเป็นเกณฑ์ โดยทดลองอ่านด้วยตนเอง ให้รู้สึกสนุกก่อน แล้วนำไปเพื่อนที่ไว้ใจได้ลองอ่านด้วย หากอ่านไม่จบในคราวเดียว แสดงว่าเรื่องไม่น่าสนใจ
การสอดแทรกความรู้ในการ์ตูน	1. ใส่เป็นดัชนี หรือเชิงอรรถไว้ท้ายตอน หรือท้ายเล่ม ซึ่งมีข้อดีคือสามารถแยกแยะเรื่องจริง กับเรื่องล้อแต่งได้ชัดเจน แต่มีข้อเสียคือหากใส่รายละเอียดเป็นตัวอักษรมากเกินไป คนอ่านจะข้ามส่วนนี้ไป 2. สอดแทรกความรู้ไปในเรื่องราวเป็นระยะ ข้อดีคือเด็กได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัว จึงเป็นความรู้ที่ติดในความทรงจำ	- ระวังไม่ใส่เกร็ดความรู้แทรกไปในตัวเรื่องมากเกินไป ส่วนที่มีรายละเอียดมากควรยกไปอธิบายตอนจบ

นักเขียน	สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง	สุภฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด
	<p>ได้ยาวนาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - โดยส่วนตัวนิยมสอดแทรกเป็นดัชนีท้ายเล่ม แต่ใช้เทคนิคปรับรูปแบบตัวอักษร เพิ่มรูปภาพและโดยเฉพาะการใส่คำบรรยายใต้ภาพเพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น - ต้องคำนึงว่าทำอย่างไรผู้อ่านจึงสามารถเอาความรู้ไปต่อยอดได้ 	

ภาคผนวก จ. ตารางสรุปประเด็น นักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

คำถาม	อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย						
ต.ญ.กิตติวรรณ จุฬานุตรกุล ป.6 รร.นราธิปพิทยา	- อ่านมานานแล้ว	- ไม่มีใครแนะนำ - ไม่เคยซื้อ อ่านที่ห้องสมุด - เพื่อนอ่านมาก	- จำไม่ได้	- ไม่ทราบ	- การ์ตูนเกาหลีสวยกว่า	- จุดเด่น: ได้รู้ประวัติคนไทย - จุดด้อย: สนุกน้อยกว่าของเกาหลี
ต.ญ.ชฎา กาญจน์ หวังสกุลดี ป.6 รร.สารสาสน์ พิทยา	- อ่านเพราะสนุกและให้ความรู้ - อ่านมานานพอสมควร - อ่านสลับกับการ์ตูนธรรมดา	- พ่อแม่ซื้อให้ - เลือกเอง	- เรื่องเกี่ยวกับอาหาร ผจญภัย	- ทราบ - ชอบอ่านของต่างประเทศมากกว่า	- เกาหลีสวยกว่า - ไทยสนุกกว่าเพราะดำเนินเรื่องติดต่อกันมากกว่า	- จุดเด่น: ทำให้รู้เรื่องที่ไม่รู้ - จุดด้อย: ไม่ดีคือบางภาพน่ากลัวเกินไป

คำถาม	อ่าน การ์ตูน ความรู้ของไทย เพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบ การ์ตูน ความรู้ของไทย เรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็น การ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพ และเนื้อเรื่อง การ์ตูนความรู้ ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่น ของ การ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
ดช. ธนเดช ไวยวาส ป.5 รร.สารสาสน์วิเทศ ราชพฤกษ์ พิษณุโลก	- อ่านมานานแล้ว	- พ่อซื้อให้ - เลือกเอง	- เรื่องอัศวิน ยักษ์ หนูมาน	- ทราบ	- ภาพของไทย สวยกว่า - ของเกาหลีสนุก กว่า ให้ความรู้มากกว่า	- จุดเด่น: ภาพสวย - จุดด้อย: ไม่มีดี
ดญ. สรัลพร สุตินันท์วิหาร ป.4 รร.มาลีวิทยา	- อ่านมาตั้งแต่ ประถม 1 - อ่านอาทิตย์ละ 1-3 เล่ม	- พ่อแนะนำและซื้อให้ - อ่านในห้องสมุด ด้วย	- เรื่อง แนว วิทยาศาสตร์	- ไม่ทราบ	- ภาพของเกาหลี สวยกว่า - ความสนุก พอๆกัน	- จุดเด่น : ได้ ความรู้และสนุก - จุดด้อย: ภาพไม่สวยเท่าของเกาหลี
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น						
ดญ. กนกธร อังรังลักษณ์ ม.1	- อ่านตั้งแต่ ประถม 5	- พี่แนะนำ - พ่อซื้อให้ - เลือกเอง	- พวกผจญภัยในที่ ต่างๆ	- ไม่ทราบ ไม่ได้ คำนึงถึงเรื่องนี้	- ภาพของเกาหลี น่ารักรกว่า - การเล่าเรื่องของ	- จุดเด่น: เล่าถึง ประวัติศาสตร์ - จุดด้อย: ลายเส้น

คำถาม	อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่านใครเป็นผู้ซื้อให้ใครเป็นผู้เลือก	ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ไทยเป็นอย่างไรต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
ร.ร. ราชวินิตมัธยม		- ส่วนมากมาอ่านที่ TK Park			เกาหลีสนุกกว่า	ไม่ค่อยสวยเท่าของเกาหลี
ดช. กานต์วิหณุเศษ ม.1 ร.ร. เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า	- อ่านตั้งแต่ประถม 6 - อ่านไม่บ่อย เดือนละ 5-6 เล่ม	- เพื่อนแนะนำ - เลือกลงเอง - ส่วนใหญ่อ่านที่ร้านหนังสือ	- ผจญภัย	- พอรู้ แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญ	- ของเกาหลีมีลวดลายมากกว่า - เนื้อหาของเกาหลียาวกว่า - ความสนุกไม่ต่างกัน	- จุดเด่น : ให้ความรู้ - จุดด้อย: ลายเส้นน้อยกว่าของเกาหลี
ดช. ชากรจันทร์แก้ว ม.1 ร.ร. วัดปทุมวนาราม	- อ่านมา 2-3 เดือน	- อ่านเองหลังจากที่อ่านชุดเอาชีวิตรอด - ไม่เคยซื้อเอง มาอ่านที่ TK Park	- แนวนวประวัติศาสตร์ กษัตริย์เนโร เป่า ปู้ น จิ้น โคล์มบัต สปาร์	- ไม่ทราบ	- ภาพและเนื้อเรื่องไม่ต่างกัน	- จุดเด่น: การเรียบเรียงดี - จุดด้อย: ภาพน้อย

คำถาม	อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
			ตาคัส			
ดร. ปภาวี ปราณประทานพร ม.2 ร.ร. บดินทร์เดชา 3	- อ่าน ตั้งแต่ ประถม 5 - อ่านอาทิตย์ละ 2 เล่ม - อ่านที่บ้าน	- แม่แนะนำและซื้อให้ - เลือกเอง	- พ่อขุนรามคำแหง	- ไม่ทราบ	- ภาพของไทยละเอียดกว่า - ความสนุกพอกัน	- จุดเด่น: ได้รู้ประวัติศาสตร์ - จุดด้อย: ทำน่าเบื่อเกินไป
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย						
นาย ทวีบุตร พิเชฐพงศา ม.5 ร.ร. อัสสัมชัญ บางรัก	- ตั้งแต่ 1-2 ปีที่แล้ว	- อ่านตามเพื่อน - อ่านที่ห้องสมุด - ซื้อบ้าง ซื้อและเลือกเอง	- ชูติประวัติบุคคลสำคัญ พระเจ้าตากสิน พ่อขุนรามคำแหง พระยาพิชัยดาบหัก สมเด็จพระนเรศวร	- ทราบ	- ภาพของเกาหลี ออกแนวตลก น่ารัก ของไทย ออกแนวเหมือนจริง วาดเน้นจุดเด่นของคนนั้น - การดำเนินเรื่อง	- จุดเด่น: เน้นด้านประวัติศาสตร์ ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ให้เอาบุคคลนั้นเป็นตัวอย่าง - จุดด้อย: เน้นแต่บุคคลสำคัญมาก

คำถาม	อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
					ของไทยดีกว่า - ชอบของไทยมากกว่า เพราะเป็นผู้ใหญ่กว่า	เกินไป
นาย วงศกร ศุภดิเรกกุล ม.5 รร. สาธิตสวนสุนันทา	- ไม่ค่อยบ่อยมาก เพราะราคาแพง	- ผู้ปกครองซื้อ - เลื้กเอง	- สมเด็จพระนเรศวร พระสุพรรณกัลยา พระนารายณ์มหาราช	- ทราบ - ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้เกาหลี เพราะไม่น่าสนใจ	- ภาพของไทยลายเส้นสวยงาม - ดำเนินเรื่องได้ดี	- จุดเด่น: ลายเส้นสวย เนื้อหาการดำเนินเรื่องดี - จุดด้อย: ราคาแพง
นส. วิฑูพร นวพรพงษ์ ม.6 รร.สายปัญญา	- อ่านบ่อยพอสมควร - ชอบเพราะอ่าน	- อ่านเอง เห็นน้องชายอ่าน - ซื้อเอง ซื้อให้	- กามนิต พระพุทธเจ้า มีธนพาทา พระบรมไตร	- ทราบ - ของไทยจะเป็นพวกบุคคลสำคัญ	- ภาพของไทยลายเส้นสมจริงกว่าของเกาหลีจะ	- จุดเด่น: ได้ความรู้ มีส่วนช่วยในการเรียน ด้าน

คำถาม	อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
	ง่าย มีภาพให้ดู	ตัวเอง และน้องชาย	โลกนาถ สมเด็จพระนเรศวร พระสุพรรณกัลยา	ของเกาหลีจะเป็นพวกดาว จักรวาล ความรู้รอบตัว - ชอบของไทยมากกว่า	ออกแนวน่ารัก - การดำเนินเรื่องของไทยสนุกกว่า แต่ของเกาหลีก็ตลกดี	สังคมประวัติศาสตร์ ภาษาไทย - จุดด้อย: บางเรื่องเนื้อหาไม่ละเอียดมาก
นาย สันติ ลีละพงศ์วัฒนาม.5 รร.เบญจมาชฐาทิศ	- อ่านมา 3 - 4 ปีแล้ว - อ่านไม่ค่อยบ่อย	- อ่านของพี่ชาย - พี่ชายเป็นคนแนะนำและซื้อให้	- รามเกียรติ์ ของสกายบุ๊กส์	- รู้ว่าเป็นการ์ตูนไทย แต่ไม่รู้ว่าเป็นคนไทยวาดหรือไม่ - ไม่ค่อยได้อ่านการ์ตูนเกาหลี เพราะพี่ชายไม่ได้อ่าน	- ภาพของไทยสวย - ดำเนินเรื่องดี เหมือนเอามาจากหนังสือ	- จุดเด่น: ดำเนินเรื่องสนุก ตื่นเต้น - จุดด้อย: ภาพสวยสู้การ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้

คำถาม	อ่าน การ์ตูน ความรู้ของไทย เพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด	ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก	ชอบ การ์ตูน ความรู้ของไทย เรื่องอะไรบ้าง	ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็น การ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย	การวาดภาพ และเนื้อเรื่อง การ์ตูนความรู้ ไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร	จุดเด่น ของ การ์ตูนความรู้ ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร
				- ของไทยน่าอ่านกว่า เพราะชอบประวัติศาสตร์		

TK
park

Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

ภาคผนวก จ. ตารางสรุปประเด็น นักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

คำถาม	อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร	เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยหรือไม่ และไม่อ่าน การ์ตูนความรู้ของไทย เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทย และต่างประเทศ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ ของไทยจึงจะน่าอ่าน กว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย				
ดช. จุมพล แจ่มวันสุข ป.5 รร.วัดปทุมวนาราม	โดเรมอน เพราะสนุก ตลก	- เคยอ่านเล่มเดียว อ่าน แล้วมีเงินๆ ไม่ตลก - อ่านยาก อ่านไม่ค่อยออก	- อ่านของเกาหลีทุกเล่ม เพราะทันสมัยกว่า น่าอ่าน กว่า	- อยากให้ตลก มีการต่อสู้
ดช. ตฤณ ยอดฉิม ป.5 รร.ผไทอุคตศึกษา	- อ่านการ์ตูนความรู้ของ เกาหลี พวกเขาฮารา - ต่วยตูน	เคยอ่านเรื่องรัชกาลที่เก้า	- ของเกาหลีเป็นแบบของ เด็กๆมากกว่าของไทย ของ ไทยเป็นผู้ใหญ่กว่า - ภาพของเกาหลีสวยกว่า แต่ของไทยจะมี เกร็ดความรู้มากกว่า	- อย่าให้มีความรู้เยอะ เกินไป เพราะจะน่าเบื่อ
ตญ. รมณ สุวรรณบรรณ ป.4 รร.มาแตร์เดอี วิทยาลัย	- การ์ตูนความรู้ พวก แผ่นดินไหว โดราเอมอน - การ์ตูนทั่วไป	- ไม่รู้โดยตรงไหน หาไม่ค่อย เจอ - แม่ไม่ค่อยซื้อมาให้	- ต่างกันตรงเนื้อหา - ของเกาหลีตาโต ตูตลก	- ให้มีความรู้และความ บันเทิงอย่างละครึ่ง - อย่าทำให้น่ากลัว
ตญ. สโรชา	- ครอบครัวยุติง	- เคยอ่านชุดรัชกาลที่ 1 ถึง	- ครอบครัวยุติง	- ต้องสนุกและมีความรู้

คำถาม	อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร	เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยหรือไม่ และไม่อ่าน การ์ตูนความรู้ของไทย เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทย และต่างประเทศ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ ของไทยจึงจะน่าอ่าน กว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ
สมบัติมหาศาล ป.4 รร. อัสสัมชัญ คอนแวนต์	- อ่านการ์ตูนผู้หญิงบ้าง แต่การ์ตูนความรู้สนุกกว่า	9 แต่ไม่อยากอ่านต่อ เท่าไร - ไม่สนุก ดูปกก็ไม่น่าอ่าน	ลายเส้นสวย อ่านแล้วได้ ความรู้	
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น				
ตญ. ทิตยาภา เข้าวงศ์พาณิชย์ ม.1 รร.สาธิตปทุมวัน	- โดราเอมอน - การ์ตูนความรู้เรื่อง แอฟริกา - ไม่ค่อยสนใจการ์ตูน ความรู้	- หาไม่เจอ ที่บ้านไม่มี - อ่านแล้วน่าจะงงและ เครียด	- ความสนุกน่าจะพอๆกัน แต่ถ้าให้เลือก จะเลือกของ เกาหลี เพราะดูน่าอ่านกว่า	- ของไทยน่าจะปรับ รูปภาพ หน้าปกให้น่าสนใจ เพิ่มสีสันที่ปกให้สดใสขึ้น ปรับภาษาให้น่าอ่านมาก ขึ้น
ตญ. ธัญวรัตน์ เนียวกุล ม.3 รร.กุนนทีรุทธธาราม วิทยาคม	- ส่วนมากอ่านนิยาย - เคยอ่านการ์ตูนเกาหลี ชุดเอาชีวิตรอด - อ่านการ์ตูนทั่วไปบ้าง	- ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยเลย - เพราะไม่มีเวลา	- การ์ตูนเกาหลีดูราเรจ สนุกสนานมากกว่า - ของไทยมีแต่ ประวัติศาสตร์	- เน้นความสนุก และ ความรู้ทั่วไป เน้นความเป็น จริง มีตลกบ้างจะได้ไม่ เครียด
ตช. นภนต์ กิติวิริยะกุล ม.1 รร.สตรีวิทยา 2	- การ์ตูนชุดเอาชีวิตรอด กับชายหัวเราะ เพราะสนุก	- เคยอ่านชุดกบนอกกะลา	- ชุดเอาชีวิตรอดสนุกกว่า เนื้อหาบ่อย อ่านแล้วสบาย	- ออกแบบเล่มให้ดูดี ทำ กรอบให้สวยๆ

คำถาม	อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร	เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยหรือไม่ และไม่อ่าน การ์ตูนความรู้ของไทย เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทย และต่างประเทศ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ ของไทยจึงจะน่าอ่าน กว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ
	ตลกดี		มากกว่า - ภาพของเกาหลีสวยๆ ดึงดูดใจมากกว่า สบายตา - กบนอกกะลาสาระเยอะ กว่า อ่านแล้วไม่ค่อยสนุก - ของไทยดีไซน์สวยกว่า ละเอียดกว่า สมจริงกว่า	- เรียงลำดับให้อ่านง่ายขึ้น - ต้องโฆษณาให้มากขึ้น - อาจทำเป็นไฟล์ e-book ให้ดาวน์โหลดได้ - อ่านแล้วต้องมีความสุข
ดช. ศรัณญ์ จิระเรืองรัตน ม.2 รร.สตรีวิทยา 2	- ครอบครัวตึงหนืด เอา ชีวิตรอด บัญญัติร้อย ประการ	- จินจินต์ ตอนไดโนเสาร์ - บางระจัน	- ลายเส้นสวยคนละแบบ แต่ชอบของเกาหลีมากกว่า เพราะเป็นการ์ตูนมากกว่า เข้าใจง่ายกว่า สนุกกว่า	- ให้โฆษณาให้มากขึ้น - ให้มีห้องสมุดโดยเฉพาะ - ให้ความรู้ที่ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ แทรกมุก ตลกด้วยจะได้ไม่น่าเบื่อ
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย				
นาย ชวิน รักษ์รัชตกุล ม.5 รร.มหิดลวิทยา นุสรณ์	- อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป	- เคยอ่านแนว ประวัติศาสตร์ แต่ตอนนี้	- ลายเส้นและการดำเนิน เรื่องของไทยถือกว่าใช้ได้	- แนะนำให้รู้จักมากขึ้น - หาเรื่องใหม่ๆมาทำให้

คำถาม	อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร	เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยหรือไม่ และไม่อ่าน การ์ตูนความรู้ของไทย เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทย และต่างประเทศ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ ของไทยจึงจะน่าอ่าน กว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ
		ไม่ได้อ่านแล้ว - ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ เกาหลีเลย		น่าสนใจมากขึ้น - ควรมีความบันเทิงด้วย
นส. ธัญชนก วรรณญาติ ม.5 รร.มัธยมสันพิทยา	- ส่วนใหญ่อ่านนิยาย - อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นบ้าง แนวโรแมนติก ต่อสู้ - อ่านการ์ตูนความรู้บ้าง แนววิทยาศาสตร์	- ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ของไทยเลย - ไม่ค่อยชอบเท่าไร	- การ์ตูนเกาหลีก็สนุกดี ปน กับสาระ	ทำให้มีสาระและตลกบ้าง นิดหน่อย ทำให้คนอ่าน ผ่อนคลาย
นส. ธิตติมา ธรรมมาชีวะ ม.5 รร. พระฤทัย คอนแวนต์	- อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป	- ไม่ชอบอ่านการ์ตูนความรู้ ทั้งของเกาหลีและไทย เพราะน่าเบื่อ ต้องใช้เวลา มากกว่าการ์ตูนทั่วไป - เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยบ้าง พวกประวัติศาสตร์ - ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เคย	- (ความแตกต่างระหว่าง การ์ตูนความรู้กับการ์ตูน ทั่วไป) การ์ตูนความรู้ไม่ น่าสนใจเท่าการ์ตูนทั่วไป เพราะการ์ตูนความรู้จะอิง ประวัติศาสตร์ไม่มีอะไรให้ จินตนาการ เพราะเป็นไป	- ต้องเป็นสิ่งอย่างอื่นที่ น่าสนใจก่อน แล้วค่อยมา ทำเป็นการ์ตูน จะน่าสนใจ กว่า

คำถาม	อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร	เคยอ่านการ์ตูนความรู้ ไทยหรือไม่ และไม่อ่าน การ์ตูนความรู้ของไทย เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทย และต่างประเทศ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร	ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ ของไทยจึงจะน่าอ่าน กว่านี้ และเป็นที่ยอมรับ
		เรียนมาแล้วเลยไม่อยาก อ่านต่อ - ชอบดูหนังมากกว่า	ตามความเป็นจริง แต่ การ์ตูนทั่วไปจะมาจาก จินตนาการ เป็นเรื่องที่ไม่ จริง ทำให้คิดจินตนาการได้ มากกว่า	
นส. สรารัศมี ทองนิล พันธ์ ม.5 รร.เตรียมอุดมศึกษา	- ถ้าเป็นการ์ตูนอ่านโคนัน เรื่องเดียว - อื่นๆ อ่านนิยาย นิตยสาร	- ไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ เลย เพราะดูเครียดๆ - ชื่อเรื่องไม่น่าสนใจ - ไม่น่าอ่าน	- (ความแตกต่างระหว่าง การ์ตูนความรู้กับโคนัน) โคนันอ่านแล้วไม่เครียด อ่านเพื่อผ่อนคลายหลังเลิก เรียน แต่การ์ตูนความรู้มัน เครียดเลยไม่อ่าน	- ต้องทำใหม่หมดเลย ตั้งแต่ปก ทำรูปให้น่าสนใจ ทำเนื้อหาให้สนุกเหมือน โคนัน

ภาคผนวก ช. ตารางสรุปประเด็น ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

คำถาม	ซื้อการ์ตูนความรู้บ่อยเพียงใด เหตุใดจึงซื้อซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่ที่ซื้อใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วนตัดสินใจมากเพียงใด	การ์ตูนความรู้ที่ซื้อเป็นการ์ตูนความรู้ของไทยหรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันอย่างไร	การตั้งราคาเหมาะสมเพียงใด มีผลต่อการซื้อของท่านเพียงใด	การ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบันทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุงได้อย่างไร
ผู้ปกครองนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย						
ชนิษฐา เพียงกุล อาชีพ แม่บ้าน ผู้ปกครองนักเรียน ป.5	- ส่วนใหญ่ยืมจาก TK Park และห้องสมุดประชาชน - เวลาซื้อ จะซื้อที่ดับเบิลเอเอ็มทาวเวอร์	- ลูกเป็นคนเลือก	- ส่วนใหญ่ซื้อของนานมี ลูกชอบการ์ตูนวิทยาศาสตร์ - เป็น edutainment ช่วยสอดแทรกให้เด็กคิดต่อ - เคยเห็นของสกายบุ๊กส์ พวกป ระ วั ตี	- อย่างประวัติ พระพุทธเจ้า ภาพสวย ลงรายละเอียดเยอะ หนักในเรื่องวัฒนธรรม - ของต่างประเทศจะเป็นลายเส้นง่ายๆ ใสๆ ดูแล้วเพลิน สบายอารมณ์	- ไม่ค่อยมีผล ถ้า น่าเก็บก็จะซื้อ - ถ้าให้พิมพ์ได้ขนาดนี้ก็ต้องราคาดี	- อยากรู้ให้ผสมผสานแบบสากลในแง่การนำเสนอเรื่องให้เข้ากับยุคสมัย - อยากรู้ได้เรื่องกระบวนการคิด แนวเหตุและผล อยากรู้ให้สื่อออกมาในเรื่องวิทยาศาสตร์

คำถาม	ซื้อการ์ดตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่ที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การ์ดตูนความรู้ที่ ซื้อเป็นการ์ดตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ดตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การ์ดตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
			พระพุทธรูปเจ้า รามเกียรติ์ คิดว่า น่าสนใจเหมือนกัน			มากกว่าเรื่องของ ความเชื่อ
พิชาวดี จารุพัฒน์พรกิจ อาชีพ เจ้าหน้าที่ ฝ่ายนโยบาย ธนาคารเอกชน ผู้ปกครอง นักเรียน ป.5 และ ป.4	- ทั้งซื้อทั้งเช่า - ซื้อปีละครั้งตาม งานหนังสือ	- ส่วนใหญ่ถูกเป็น คนเลือกเอง ตนเองมีส่วน ตัดสินใจบ้าง	- ซื้อทั้งของไทย และเกาหลี - ของไทยจะเป็น ของอีคิวพลัส ของ เกาหลีจะเป็นชุด เอาชีวิตรอด	- มีความแตกต่าง เรื่องภาพของนาน มีจะสีสันสวยกว่า ของไทยจะเป็น ขาวดำ - เนื้อหา การ สอดแทรกความรู้ ไม่ต่างกัน เพียงแต่ คนละแนวกัน	- ราคาแพงมาก ไม่ค่อยได้ซื้อ มีผล ต่อการซื้อ	- ทำได้ดีกว่าก่อน มาก ทำให้เด็ก เข้าถึงความรู้ ได้มากขึ้น - ข้อเสียคือเรื่อง ราคา - ปัจจุบันทัศนคติ ของผู้ปกครองต่อ การ์ดตูนความรู้ดีขึ้น มาก

คำถาม	ข้อการตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงข้อ ข้อที่ใด	ส่วนใหญที่ข้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การตูนความรู้ที่ ข้อเป็นการตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
<p>บลังก้า ชูลาน หวาง อ อ ซี พ IT Consultant ผู้ ป ก ร อ ง นักเรียน ป.5</p>	<p>- ข้อเฉพาะการตูน ความรู้ที่มีข้อเสียง ที่ยืมไม่ได้จากที่ โรงเรียน - ข้อที่ร้านหนังสือ</p>	<p>- ลูกเป็นคนเลือก ตนเองเป็นคน อนุญาต หากเป็น เรื่องที่มีภาพเยอะ ก็จะให้ยืมอ่าน</p>	<p>- ข้อการตูนแนว วิทยาศาสตร์หนึ่ง ร้อยคำถาม - ลูกอ่านการตูน ประวัติ บุ ค ค ล สำคัญของไทยที่ โรงเรียน แต่ไม่ได้ ข้อ เพราะหาอ่าน ได้ ไม่ค่อยมีใคร แย่งอ่าน ถ้าเล่ม ไหนยืมไม่ได้ถึงข้อ</p>	<p>- ของนานไม่ได้ ความรู้มากกว่า - ถ้าลูกเห็นเนื้อหา หนาและภาพน้อย ก็จะไม่มีกำลังใจ อ่าน</p>	<p>- ราคาแพงเกินไป มีผลต่อการซื้อ</p>	<p>- การตูนความรู้ใน ปัจจุบัน ความรู้ที่ ใส่ในหนังสือมัน น้อย ควรจะลด จำนวนภาพ คิดว่า เด็กประถมห้าชั้น ไป ควรจะอ่าน ประเภทที่จำนวน ภาพน้อยๆ หรือที่ ไม่มีรูปภาพ ไม่ ควรอ่านการตูน รู้ดีกว่าไม่ควรให้ เด็กไทยอ่าน การตูนมาก จะ</p>

คำถาม	ซื้อการ์ตูนความรู้บ่อยเพียงใด เหตุใดจึงซื้อซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่ที่ซื้อใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วนตัดสินใจมากเพียงใด	การ์ตูนความรู้ที่ซื้อเป็นการ์ตูนความรู้ของไทยหรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันอย่างไร	การตั้งราคาเหมาะสมเพียงใด มีผลต่อการซื้อของท่านเพียงใด	การ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบันทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุงได้อย่างไร
						อ่านวิเคราะห์ไม่เป็น
สันติ สุติพันธ์วิหαρ อาชีพรักษา บริษัท ผู้ปกครอง นักเรียนป. 4	- ซื้อไปแล้ว ประมาณ 20 – 30 เล่ม - ซื้อตามร้าน หนังสือทั่วไป	- ซื้อแบบช่วยกัน เลือก จะพยายาม ดูให้ด้วย	- ซื้อการ์ตูนความรู้ แนววิทยาศาสตร์ แต่ไม่ได้เน้นว่าเป็น ของไทย หรือ ต่างประเทศ หรือ สำนักพิมพ์ไหน	- เนื้อหาต่างกันไป ตามวัฒนธรรม ประเพณีของแต่ละ ประเทศ	- ราคาสูง ทำให้ คนที่เข้าไม่ถึง ห้องสมุดก็ต้องไม่ มีโอกาสอ่าน	- เนื้อหาและฝีมือ ใช้ได้ - ควรปรับปรุงเรื่อง ราคาที่ค่อนข้างสูง
ผู้ปกครองนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น						
กาญจนา วันเทียร อาชีพเจ้าของ ธุรกิจส่วนตัว ผู้ปกครอง นักเรียนชั้น ม.3	- เคยซื้อบ้างแต่ไม่ บ่อย - ส่วนมากซื้อที่ ร้านนายอินทร์	- ลูกเป็นผู้เลือก เอง	- ทั้งของไทยและ ต่างประเทศ	- คิดว่าไม่ต่างกัน	- ตอนนี้อย่าคิดว่าไม่ แพงเกินไป แต่ถ้า มากกว่านี้ก็จะไม่ ซื้อ	- ถือว่าใช้ได้เมื่อ เทียบกับของ ต่างประเทศ แต่ ต่างประเทศจะ ออกแนวทันสมัย

คำถาม	ซื้อการ์ดตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่ที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การ์ดตูนความรู้ที่ ซื้อเป็นการ์ดตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ดตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การ์ดตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
						ของไทยจะยังอยู่ กับเรื่องเดิมๆ ทำ ให้ไม่ ค ่อ ย ได้ สอดแทรกเรื่อง ทันสมัยของเด็ก วัยรุ่น
กิตติ สิริพัลลภ อาชีพร อาจารย์ มหาวิทยาลัยรัฐ ผู้ปกครอง นักเรียนชั้น ม.2	- ซื้อไม่บ่อย แต่ซื้อ ทีละหลายๆเล่ม - ซื้อตามร้าน หนังสือทั่วไป เช่น B2S หรืองาน สัปดาห์หนังสือ	- ช่วยกันเลือก แต่ ตนเองก็มีส่วนใน การตัดสินใจ ค่อนข้างมาก	- ส่วนมากจะซื้อ ก า ร ์ ตู น วิทยาศาสตร์ของ เกาหลีของไทยไม่ ค่อยได้ซื้อเพราะ เรียนอยู่แล้ว	- การเดินเรื่องของ เกาหลีสนุกกว่า อาจเป็นเพราะชิน กับเรื่องของไทย อยู่แล้ว	- ไม่สนใจเรื่อง ราคา มองเรื่อง คุณ ค ่า แ ล ะ ประโยชน์มากกว่า ราคาจึงไม่มีผลต่อ การซื้อ	- อยู่ในเกณฑ์ดี - การพัฒนาอาจ เป็นเรื่องเทคนิค ก า ร พื ม พ์ ใ ห้ สวยงามขึ้น - ของไทยอาจ ไม่ได้ดีค่อย แต่อาจ ได้รับความสนใจ

คำถาม	ซื้อการ์ตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่อะไรที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การ์ตูนความรู้ที่ ซื้อเป็นการ์ตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การ์ตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
						น้อย เพราะเป็น เรื่องที่คุ้นเคยและ ใกล้ตัวอยู่แล้ว
จตุพร อินปัน อาชีพ แม่บ้าน ผู้ปกครอง นักเรียน ม.1	- ซื้อบ่อย - เวลาพาไปดู ภาพยนตร์ จะเข้า ร้านหนังสือก่อน ทุกครั้ง	- ลูกเป็นผู้เลือก เอง	- ซื้อการ์ตูน วิทยาศาสตร์ของ นานมีด้วย ซื้อของ ไทยด้วย คละกัน ไป เช่นกบนอก ก ะ ล า ประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญของ ไทย กษัตริย์ไทย สมัยก่อน พระพุทธเจ้า	- ของไทยจะดู เหมือนเครียดๆ	- ถ้าเป็นเมื่อก่อนก็ โอเคนะไม่แพง แต่ เศรษฐกิจอย่างนี้มี ความรู้สึกว่า ถ้า เราซื้อมันก็แพง ถ้าเราเช่าเราได้ อ่านแล้วราคามัน ถูกกว่า	เขารู้จักจุกใจเด็ก เขารู้จักเจาะเข้า กลุ่มเด็ก เห็นว่า อันนี้เหมาะสำหรับ เด็ก - ภาพสวยสู้ของ เกาหลี ญี่ปุ่นไม่ได้ ของ เขา จะ อ่อนไหว แต่เส้น ของเรามันจะแข็งๆ จะดูเหมือนตลก

คำถาม	ซื้อการ์ตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่ที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การ์ตูนความรู้ที่ ซื้อเป็นการ์ตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การ์ตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
						<p>ข้าฯ มากกว่า พอ เลยช่วงโตเป็นสาว เป็นหนุ่ม เขาจะ ชอบสวยๆ งามๆ - ในแง่ของเนื้อหา เนื้อเรื่อง สาระก็ โอเค - ของไทย ภาพ แข็งไป ถ้าไม่ใช่ วาดเป็นการ์ตูน ภาพที่ใส่เข้าไปให้ ดูไม่เครียดมาก</p>
มาลี โลกานูวัตร อาชีพร แม่บ้าน ผู้ปกครอง	<p>- ซื้อทุกเล่มของ ชุดเอาชีวิตรอด</p>	<p>- ส่วนมากลูกเลือก เอง</p>	<p>- ถ้าเป็นของนานมี ลูกซื้อเอง ตนเอง</p>	<p>- ไม่รู้สึกถึงความ แตกต่าง</p>	<p>- ราคาค่อนข้าง แพง</p>	<p>- ข้อดีคือให้เด็กมี ความรู้</p>

คำถาม	ซื้อการ์ตูน ความรู้บ่อย เพียงใด เหตุใดจึงซื้อ ซื้อที่ใด	ส่วนใหญ่อะไรที่ซื้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วน ตัดสินใจมาก เพียงใด	การ์ตูนความรู้ที่ ซื้อเป็นการ์ตูน ความรู้ของไทย หรือต่างประเทศ เพราะอะไร	การ์ตูนความรู้ ของไทยและ ต่างประเทศ แตกต่างกัน อย่างไร	การตั้งราคา เหมาะสม เพียงใด มีผลต่อ การซื้อของท่าน เพียงใด	การ์ตูนความรู้ ไทยในปัจจุบัน ทำได้ดีเพียงใด และจะปรับปรุง ได้อย่างไร
นักเรียน ม.1	- ซื้อที่ Thailand Book Tower		ไม่มีส่วนตัดสินใจ เลย - ถ้าเป็นของไทย ตนเองเป็นคนซื้อ ให้			- ซื้อเสียคือแพง เกินไป - เรื่องภาพและ เนื้อหาไม่ทราบ เพราะไม่ได้เป็น ผู้อ่านเอง

Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

ภาคผนวก ซ. การถอดองค์ความรู้การสร้างสรรค์เสวนา “ทิศทางการรู้ตนความรู้เพื่อสังคมไทย”

การสร้างสรรค์เสวนา “ทิศทางการรู้ตนความรู้เพื่อสังคมไทย” ในงานแถลงผลการวิจัยเรื่อง

การรู้ตนความรู้ไทย : ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา

Thai Knowledge Cartoon: History, Current Situation, and Approaches for Development

วันศุกร์ที่ 15 พฤษภาคม 2552 เวลา 13.00 น. ณ ห้อง Learning Auditorium TK Park

“เราไม่อยากจะการรู้ตนที่ป้อนความรู้ให้เด็ก แต่อยากได้การรู้ตนที่ทำให้เด็กสงสัย” (นายแพทย์

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์)

“โรงพิมพ์กับนักเขียน (การ์ตูน) ไม่ได้คุยกันตรงๆ สุดท้ายนักเขียน (การ์ตูน) ก็ต้องรับกรรม”

(พล ช่างสด)

“ไม่บ่อยครั้งนักหรอก ที่นักวิชาชีพ กับนักวิชาการ จะได้มาเจอกัน มีบรรยากาศเหมือนวันนี้”

(รศ. ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์)

วาทะในวงเสวนา “ทิศทางการรู้ตนความรู้เพื่อสังคมไทย” ที่ยกมาเพียงส่วนเลี้ยวข้างต้นคงพอ
 สื่อให้เห็นภาพการเสวนาครั้งนี้ได้เป็นอย่างดีว่า “ออกรส” เพียงใด แก้อื้อในห้อง Learning
 Auditorium ที่ผู้ร่วมงานได้ 70 ที่นั่งนั้นแทบหาที่ว่างไม่ได้ วงเสวนาครั้งนี้จึงไม่ใช่เพียงการพบปะ
 “สังสรรค์” ของกลุ่มคอกการ์ตูนเท่านั้น แต่เป็นการ “สร้างสรรค์” หลากมุมมองหลายความคิดเห็น จาก

ทั้งคนวงในอย่างกลุ่มนักการ์ตูน สำนักพิมพ์ และคนวงนอกอย่างนักวิชาการ ตัวแทน
กระทรวงศึกษาธิการ สื่อมวลชน รวมถึงเครือข่ายเด็กเยาวชนและครอบครัว

“ความรู้” ที่เกิดจากวงเสวนาครั้งนี้จึงมาจากจุดยืนที่รอบด้าน ซึ่งแน่นอนว่าความเห็นหลาย
ประการอาจแตกต่างกัน แต่สิ่งที่ไม่แตกต่างกันคือ “ความหวัง” ที่ทุกคนอยากให้เห็นแวดวงการ์ตูนความรู้
ไทย อยู่รอด และเติบโตในสังคมได้อย่างยั่งยืน

และต่อไปนี่คือ “ความรู้” ที่ออกเอกจากการสังสรรค์เสวนา “ทิศทางการ์ตูนความรู้เพื่อ
สังคมไทย”

1. นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

หัวใจของการ์ตูนความรู้ ไม่ใช่แค่ให้ความรู้

“ความสำคัญของการ์ตูนความรู้ ไม่ใช่การให้ความรู้ แต่เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้”

คำกล่าวเปิดการเสวนาของนายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ แพทย์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิต
เวช และผู้วิเคราะห์วิจารณ์การ์ตูนอย่างลุ่มลึก เป็นการชี้แก่นสำคัญในการสร้างสรรค์การ์ตูนความรู้
ให้กับกลุ่มผู้ผลิตผลงาน และเพื่อกระตุ้นให้คิดทบทวนถึงผลที่ตามมาจากการอ่านของเด็กและเยาวชน
อย่างลึกซึ้งมากขึ้น เนื่องจากผลวิจัยที่ระบุว่าเด็กมัธยมปลายต้องการให้มีสาระความรู้จากการ์ตูน
ความรู้มากขึ้นนั้นเป็นเรื่อง “น่าตกใจ” เพราะหากเด็กไทยหวังพึ่งแต่ผู้อื่นคอยหยิบยื่นความรู้ให้ ไม่
ยอมออกค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ความรู้ที่ได้รับก็จะเป็นแค่เพียงความรู้ที่หยุดนิ่ง ไม่เกิดการต่อยอด
แตกแขนงออกไป

“เราไม่สามารถผลิตความรู้มหาศาลป้อนเด็กไทยได้พอเพียง”

นี่คือสาเหตุที่นายแพทย์ประเสริฐมองว่า ทำไมเด็กไทยจึงต้องไม่เป็นฝ่ายรอรับความรู้จาก การ์ตูนฝ่ายเดียว เพราะความรู้นั้นมีมากมายเกินกว่าที่การ์ตูนจะถ่ายทอดครอบคลุมมาได้ครบถ้วน การ์ตูนความรู้จึงไม่ควรตอกย้ำความคั่งชินของเด็กไทยที่ “ติดกับ” รอคอยการป้อนความรู้จากผู้อื่น แต่ต้องมีหน้าที่ในการกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกรอยากรู้อยากเข้าห้องสมุด เข้า google หาคำตอบ เกิด กระบวนการคิด และเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติม

“ทำให้เด็กไทยลุกขึ้นหาคำตอบ ทำให้เขาไม่เชื่อ เกิดการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์”

ข้างต้นนี้คือบทสรุปพันธกิจของการ์ตูนความรู้ที่แพทย์ด้านจิตเวชผู้รักการ์ตูนต้องการส่งผ่านไปยังกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ และกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ ซึ่งผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ ประธาน กรรมการสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ก็ยืนยันว่าทางสำนักพิมพ์เองก็เชื่อในแนวทางการผลิตการ์ตูนความรู้เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ ต่อยอดออกไป เช่นเรื่อง “ผจญ ภัยตามรอยพระพุทธเจ้า” ซึ่งมีหนุมานเป็นตัวเดินเรื่องและให้ข้อมูลย่อยๆ เพื่อให้เด็กสนใจก่อนใน เบื้องต้นแล้วจึงต่อยอดไปหาข้อมูลความรู้เพิ่มเติม

การ์ตูนความรู้ไทยไม่สนุก!!?

“การ์ตูนไทยส่วนใหญ่ ไม่สนุก เพราะไม่มี conflict ไม่มี drama”

ความคิดเห็นข้างต้นของนายแพทย์ประเสริฐที่มองเห็นรอยโหว่ของการ์ตูนความรู้ไทยอีก

ประการก็คือการถ่ายทอดเรื่องราวที่ตรงไปตรงมา การสั่งสอนเด็กแบบโต้งๆ ขาดการสร้าง ความขัดแย้ง (conflict¹) ใดๆ ที่การสร้าง ความขัดแย้งในเรื่องเล่า นั้นเป็นสิ่ง ที่ช่วยนำพาผู้เสพ ผู้อ่าน ไปยังปลายทางได้ รวมทั้งยังขาดความเป็นดราม่า (drama) หรือเรื่องราวที่เน้นอารมณ์ เจ้าอารมณ์คนดู ซึ่งจะช่วยให้เรื่องราวเข้มข้น ดังนั้นเมื่ออ่านการ์ตูนความรู้ไทยเขาจึงเห็นว่า “ไม่เกิดความรู้สึกอยากอ่านต่อ” นายแพทย์ผู้รักการ์ตูนจึงมองว่านักเขียนฯ ต้องสร้างดราม่าให้ชัดเจน และยังคงย้ำในประเด็นการกระตุ้นให้เด็กหาความรู้ต่อยอดไปจากความรู้ในการ์ตูนความรู้ว่า

“เราไม่อยากจะการ์ตูนที่บ่อนความรู้ให้เด็ก แต่อยากได้การ์ตูนที่ทำให้เด็กสงสัย...นักเขียนต้องกระตุ้นศักยภาพเด็กไทย ไม่บ่อนความรู้ แต่ต้องดูว่าเด็กมีอะไรอยู่ แล้วดึงศักยภาพของเด็กจากตรงนั้นออกมา”

ครูอนุบาลคือผู้สร้างชาติ

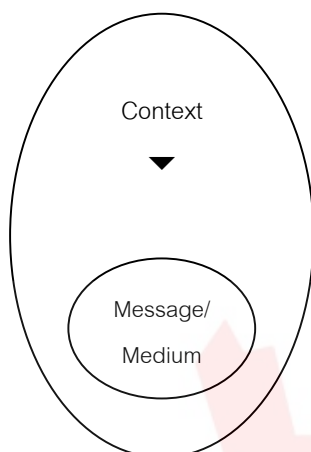
นอกจากข้อเสนอแนะต่อวงวิชาชีพการ์ตูนแล้ว นายแพทย์ด้านจิตเวชผู้นี้ยังให้ข้อคิดแก่ผู้วิจัยงานการ์ตูนความรู้ไทยด้วยว่า คำตอบของคำถามที่ว่าทำไมการ์ตูนความรู้ถึงมีคุณภาพนั้น ไม่อาจมองแค่ตัวการ์ตูน (หรือแค่ตัวสาร - Message หรือตัวสื่อ - Medium) เพียงอย่างเดียว ควรขยายวงของการ

¹ ความขัดแย้ง (conflict) ในศาสตร์ของการเล่าเรื่อง เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยทำให้เรื่องน่าตื่นเต้น น่าสนใจ ยิ่งมีความขัดแย้งมากเท่าไร ก็ยิ่ง ซึ่งอาจจำแนกได้ 5 ประเภทคือ

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน พบบ่อยในเรื่องแนวแอ็คชั่นที่พระเอกเป็นฮีโร่ฝ่ายธรรมะปราบปรามเหล่าผู้ร้ายฝ่ายอธรรม
2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นคนหนีภัยธรรมชาติ เช่นภัยจากพายุใน Twister หรือ ภัยจากภูเขาไฟใน Volcano
3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ พบบ่อยในแนวเรื่องสยองขวัญ เช่น คนวิ่งหนีผี หรือ หมอผีปราบผี
4. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบหรือสังคม ตัวละครมักมีความคิดแปลกแยกจากสังคม ต่อกู้กับอุดมการณ์ เช่น Robin Hood
5. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง หรือความขัดแย้งภายในจิตใจตัวเอง เช่นตัวละครฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน แต่ขณะเดียวกันก็อยากเป็นคนรวยล้นฟ้า เขาจึงต้องเลือกเดินเส้นทางใดทางหนึ่ง (เพราะฝันทั้งสองดูจะไม่มีวันมาบรรจบกันได้)

วิจัยให้กว้างขึ้น ไปยังบริบท (Context) รอบข้าง (เช่นระบบสังคม เศรษฐกิจ ประวัติของผู้สร้าง เป็นต้น)

ซึ่งมีอิทธิพล และส่งผลกระทบต่อการสร้างสรรคงาน



นายแพทย์ประเสริฐได้ยกตัวอย่างการตีความรู้ของเกาหลีที่เข้าถึงเด็กและเยาวชนได้นั้นว่า อาจมาจากระบบสังคม การศึกษา ความใส่ใจจากภาครัฐ ซึ่งให้ความสำคัญแก่ครอบครัวอย่างมาก ถึงขั้นเรียกครอบครัวว่าเป็น “ผู้สร้างชาติ” และให้เงินเดือนสูงมากกว่าครูทุกระดับ ซึ่งอาจจะมากกว่าเงินเดือนของแพทย์ด้วยซ้ำไป ดังนั้นการให้ความสำคัญแก่ครอบครัวย่อมบ่งบอกถึงความสนใจในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับเด็กเล็ก ซึ่งแน่นอนว่าย่อมส่งผลต่อกลวิธีการนำเสนอ และการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อที่เด็กเล็กตอบสนองได้ดีที่สุดก็คือ “การ์ตูน” นั่นเอง และนี่จึงอาจเป็นเหตุผลจาก “บริบท” ที่มีส่วนต่อคำตอบของคำถามที่ว่า ทำไมการ์ตูนความรู้เกาหลีถึงมีคุณภาพ

“เนื้อหา” สำคัญไม่แพ้ “ลายเส้น”

การวิเคราะห์ วิจัยเรื่อง “บริบท” ที่ส่งผลต่อการตื่นตัวความรู้ อาจเป็นแนวทางสำหรับนักวิจัย แต่แนวทางนำสำหรับนักเขียนการตื่นตัวความรู้ใหม่ในความเห็นของนายแพทย์ประเสริฐก็คือ อย่าให้ความสำคัญแค่เพียง form หรือรูปลักษณะในการนำเสนอผ่านตัวการ์ตูนเท่านั้น แต่ควรสนใจ content หรือเนื้อหาสาระที่ต้องการถ่ายทอดด้วย

“นักเขียนการ์ตูนอย่ามัวแต่ฝึกฝนแค่เพียงลายเส้นอย่างเดียว” แต่ควรให้ความสำคัญกับการค้นคว้าหาข้อมูล (research) หลากหลายศาสตร์สาขาให้มากเข้าไว้ เพราะยิ่งมีความรู้กว้างมากเท่าไรก็จะช่วยทำให้เนื้อหาที่ออกมามีคุณภาพมากขึ้นเท่านั้น

และสิ่งที่นายแพทย์นักวิเคราะห์วิจารณ์การ์ตูนฝากทิ้งท้ายก็คือ ความต้องการจะเห็นการ์ตูนในฐานะสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม

“ความรู้มันหาง่ายขึ้น เด็กสมัยนี้ไม่ต้องพึ่งครูแล้ว ครูเป็นคนช่วยปลูกฝังกระบวนการเรียนรู้เป็นต้นแบบทางจริยธรรม ...การ์ตูนก็เหมือนกัน ผมอยากให้การการ์ตูนเป็นต้นแบบของจริยธรรม และชุดเอาความสามารถของเด็กออกมาให้ได้”

สรุปมุมมอง : นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

1. หัวใจของการสร้างสรรค์การ์ตูนความรู้ไม่ใช่ “การให้ความรู้” แต่เป็น “การสร้างกระบวนการเรียนรู้” กระตุ้นให้ผู้อ่านสงสัยและลงมือค้นคว้าต่อยอดออกไป
2. การ์ตูนความรู้ไทยส่วนใหญ่ไม่น่าติดตามเพราะเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ขาดการสร้างความขัดแย้ง (conflict) ที่เข้มข้น และขาดการสร้างเรื่องราวที่เน้นอารมณ์ (drama)
3. การวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนความรู้ ต้องขยายมุมมองไปที่บริบท (context) ที่อยู่รอบตัวสื่อประกอบด้วย
4. นักเขียนการ์ตูนความรู้ไทยต้องให้ความสำคัญในการค้นคว้าหาข้อมูลให้มากกว่าแค่การฝึกลายเส้น
5. การ์ตูนความรู้ควรเป็นต้นแบบทางจริยธรรมแก่เด็กและเยาวชนในสังคม

2. พล ข้าวสด (สุรพล พิทยาสกุล)

นักเขียนชาวไทยยังขาดแหล่งรวบรวมข้อมูลความรู้อย่างเป็นระบบ

สิ่งที่นักการ์ตูนและสื่อมวลชนอาวุโสอย่างพล ข้าวสด คิดว่าเป็นอุปสรรคขัดขวางการทำงานของกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ก็คือ แหล่งข้อมูลความรู้ที่นักการ์ตูนต้องใช้อ้างอิง เนื่องจากในประเทศไทยยังมีฐานข้อมูลให้นักเขียนได้เก็บเกี่ยวอยู่น้อยเกินไป ไม่เหมือนต่างประเทศ ซึ่งมีการรวบรวมข้อมูลเป็นระบบ และมีให้เลือกใช้ได้หลากหลาย เช่นการเขียนเรื่องในแนววิทยาศาสตร์ ซึ่งเขามองว่ายังมีช่องทางให้เขียนได้อีกมาก แต่เนื่องจากนักเขียนส่วนใหญ่ไม่มีเวลาในการค้นคว้าหาข้อมูลจึงทำให้เกิดอาการท้อ ล้มเลิกไม่ยอมเขียน และส่งผลให้ภาพรวมเนื้อหาของวงการการ์ตูนความรู้ไทยขาดความหลากหลายตามมา

สำนักพิมพ์ต้องร่วมด้วยช่วยนักการ์ตูน : พัฒนาศักยภาพการทำงาน

เมื่อเมืองไทยยังขาดแหล่งข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าถึงของกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ นักการ์ตูนรุ่นเก่าจึงเสนอแนวทางแก่สำนักพิมพ์ที่จะเป็นแรงผลักดันให้นักเขียนฯ ของตนเอง พัฒนาศักยภาพของตน เพราะเขาเชื่อว่า

“สำนักพิมพ์เป็นด่านแรกที่จะช่วยพัฒนานักเขียนให้ได้ความรู้มากขึ้น”

นั่นหมายความว่าเขาต้องการให้สำนักพิมพ์ส่งเสริมนักเขียนให้มากขึ้น ไม่ใช่แค่โต๊ะเขียนอย่างเดียวในห้องทำงาน แต่ควรจัดโครงการพานักเขียนไปเสริมสร้างประสบการณ์นอกห้องทำงาน ไปสัมผัสประสบการณ์ทางข้อมูล ความรู้ด้วยตัวเอง เช่นพาไปเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ การจัดอบรมให้ความรู้ข้อมูลเฉพาะด้าน

การเสริมศักยภาพนักเขียนต่างๆ เหล่านี้ นอกจากจะช่วยให้พวกเขาไม่เกิดอาการตีบตันทางความคิดแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้า ให้เกิดการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากหลักฐานปฐมภูมิ ไม่ให้นักเขียนพอใจแค่เพียงการได้รับข้อมูลจากหลักฐานทุติยภูมิเหมือนในปัจจุบัน

okmd Office of Knowledge Management and Development (Public Organization)

สำนักพิมพ์ต้องร่วมด้วยช่วยนักการ์ตูน : ขึ้นค่าตอบแทน

นอกจากการช่วยเปิดโลกและมุมมองในการหาความรู้แก่นักเขียนฯ แล้ว สิ่งสำคัญที่นักการ์ตูนเรียกร้องกันมาตลอดคือเรื่อง “ค่าตอบแทน” พล ข้าวสดตั้งข้อสงสัยว่าปัจจุบันราคาระดับสื่อการ์ตูนความรู้ขายได้ในราคาแพงขึ้น แต่ทำไมค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนความรู้กลับไม่มากขึ้นเลย และไม่แตกต่างไปจากนักเขียนการ์ตูนรูปแบบอื่น เขาจึงเสนอว่า

“ผู้บริหารสำนักพิมพ์ต้องเปิดใจกว้าง ต้องกล้าลงทุนให้มากขึ้น”

พล ขาวสด เชื่อว่ารายได้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะขับเคลื่อนให้การรู้ความรู้อย่างไทยพัฒนาไปได้อย่างตลอดรอดฝั่ง เพราะหากไม่มีการเพิ่มรายได้ให้นักการทูตเกิดความรู้สึกเป็นธรรมแล้ว คนที่เข้าสู่อาชีพนี้ก็ต่อมยอมแพ้ ล้มเลิกไปทำอาชีพอื่นแทน ดังนั้นนักเขียนการทูตและโรงพิมพ์จึงจำเป็นต้องคุยกันแบบตรงไปตรงมา

“ถ้าไม่คุยกันตรงๆ สุดท้ายนักเขียนก็ต้องรับกรรมกันไป”

ส่วนประเด็นเรื่องการให้ลิขสิทธิ์แก่นักเขียนการทูตความรู้ันั้น พลเห็นด้วย แต่ก็ยังไม่เห็นหนทางว่าระบบลิขสิทธิ์จะช่วยให้นักเขียนหาเลี้ยงอาชีพเป็นงานประจำได้ เพราะยังมีความเสี่ยงเรื่องโอกาสในการพิมพ์ซ้ำอยู่มาก เพราะฉะนั้นทางออกที่จะให้กำลังใจแก่กลุ่มนักการทูตความรู้้อย่างได้ผลและเป็นสิ่งที่พล ขาวสดเรียกร้องเสมอมา คือค่ากล่าวถึงทำด้วยอารมณ์ที่เล่นที่จริงว่า

“สำนักพิมพ์ต้องช่วยขึ้นค่าเขียนเยอะๆ หน้าละ 2-3 พันก็ได้!!”

รัฐบาลร่วมด้วยช่วยสำนักพิมพ์

พล ขาวสด ไม่ได้เรียกร้องสำนักพิมพ์เพียงด้านเดียวเท่านั้น เพราะพลมองว่า รัฐบาล หรือ องค์กรวิชาชีพการศึกษาก็ต้องช่วยสำนักพิมพ์อีกแรงหนึ่งหากต้องการจะเห็นสำนักพิมพ์ที่ผลิตผลงานที่มีคุณภาพ โดยพลเสนอให้สมาคมผู้ผลิตควรผลักดันให้รัฐลดภาษีแก่นักพิมพ์ที่สร้างสรรค์การทูตเพื่อสังคม เพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ทั้งผู้ผลิตและนักเขียนการทูตในการผลิตผลงานที่มีประโยชน์ต่อผู้อ่าน และรับผิดชอบต่อสังคม

นอกจากนี้พลยังมองว่าองค์การของกระทรวงศึกษาธิการซึ่งเกี่ยวข้องกับการผลิตหนังสือเป็นหลักอย่างคุรุสภาควรปรับโครงสร้างค่าจ้างนักเขียนให้สูงขึ้น และควรคืนต้นฉบับให้นักเขียนทุกครั้งด้วย

สรุปมุมมอง : พล ขาวสด

1. นักเขียนการ์ตูนความรู้ไทยยังมีแหล่งในการค้นคว้าหาข้อมูลไม่เพียงพอ ทำให้นักเขียนเลือกทำเรื่องแบบเดิมๆ และไม่เกิดความหลากหลายในภาพรวม
2. สำนักพิมพ์ต้องช่วยพัฒนาศักยภาพนักเขียนการ์ตูนความรู้ให้ออกไปสัมผัสกับแหล่งข้อมูลความรู้ด้วยตัวเอง
3. สำนักพิมพ์ต้องใจกว้างเรื่องค่าตอบแทนแก่นักเขียนให้มากขึ้น
4. รัฐบาลควรช่วยสำนักพิมพ์อีกแรงด้วยการลดภาษีแก่นักพิมพ์เพื่อพัฒนาคุณภาพของการ์ตูนความรู้

3. สรวงมนต์ สิทธิสมาน

เนื้อหาการ์ตูนความรู้ไทย: เดิมๆ ไม่มีอะไรให้ลุ้น

ในฐานะของผู้เชี่ยวชาญด้านเด็ก สื่อมวลชน ซึ่งเป็นทั้งคอลัมนิสต์ และผู้ดำเนินรายการวิทยุเกี่ยวกับครอบครัว รวมทั้งฐานะของแม่ผู้ส่งเสริมให้ลูกอ่านการ์ตูนความรู้คนหนึ่ง สรวงมนต์ สิทธิสมานมองว่าการ์ตูนไทยมีปัญหาสำคัญที่เนื้อหาซึ่งมีจำกัด ผู้เขียนยังคงตีบตันในการนำเสนอ เช่น เรื่องรามเกียรติ์ มีผู้ผลิตออกมาหลายเวอร์ชัน อาจแตกต่างกันที่ลายเส้นตัวละคร (เช่นพระนเรศวร

มหाराชทำผมชี้ได้แต่หน้าตาเป็นเกาหลี ญี่ปุ่น) แต่เนื้อหาไม่แตกต่างกัน ทำให้เด็กไม่ค่อยสนใจอ่านการ์ตูนความรู้ไทย แต่อ่านการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศมากกว่า

“การ์ตูนความรู้ต่างประเทศ เราไม่รู้ว่าเป็นเรื่องจะเป็นยังไง แต่ของไทยเรารู้เนื้อเรื่องหมดแล้ว เด็กๆ ต้องการสิ่งใหม่ ต้องการการเรียนรู้ การไม่รู้ตอนจบ ก็ทำให้ลุ้นว่ามันจะลงเอยยังไง แต่ของไทยมันเดาได้หมด”

ปริมาณ ไม่สำคัญเท่าคุณภาพ

สิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับกลุ่มเยาวชนผู้อ่านการ์ตูนความรู้ก็คือ ในปัจจุบันการ์ตูนความรู้ผลิตออกมาในปริมาณมาก และเมื่อเน้นปริมาณ บางสำนักพิมพ์ก็บกร่องเรื่องการตรวจทานคำผิด ทำให้มีคำผิดค่อนข้างมาก ซึ่งแน่นอนว่าย่อมส่งผลต่อการจดจำและการเรียนรู้ของเด็ก รวมถึงส่งผลกระทบต่อปริมาณการอ่านของเด็กในระยะยาว

“อย่านึกถึงแค่ผลประโยชน์มหาศาล ต้องนึกถึงสุดท้ายปลายทางว่าเด็กๆ จะได้อะไรจากการ์ตูนความรู้”

ศรวงมนต์ สิทธิสมาน จึงเรียกร้องให้กลุ่มผู้สร้างผลงานการ์ตูนความรู้ตระหนักถึงผลพวงที่เกิดตามมาจากผลงาน เนื่องจากเห็นด้วยกับนายแพทย์ประเสริฐที่ว่ากลุ่มคนทำการ์ตูนความรู้ก็สามารถสร้างชาติ (ด้วยการวางรากฐานที่ดีให้เด็กซึ่งเป็นอนาคตของชาติ) ได้เช่นกัน

เด็กไทยไม่อ่านหนังสือ?

ปัญหาใหญ่ที่สำรวจมณฑลมองว่าเป็นอุปสรรคอย่างมากต่อการพัฒนาการรู้ตัวไม่ได้ขึ้นอยู่กับนักเขียน หรือสำนักพิมพ์เท่านั้น แต่อยู่ที่ปริมาณ “การอ่านหนังสือ” ของคนไทยทั่วประเทศ โดยตัวเลขจาก UNICEF (กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ) ระบุว่าคนไทยอ่านหนังสือแค่ ช่วงอายุ 3 ปี แรกมากที่สุด แต่เมื่อยิ่งโต ก็ยิ่งอ่านน้อยลง

“เดี๋ยวนี้เกมคอมพิวเตอร์เป็นหนทางสำหรับเด็ก ไม่ใช่หนังสือ”

การที่คนไทยอ่านหนังสือน้อย ย่อมส่งผลกระทบต่อภาพรวมของหนังสือทุกรูปแบบรวมทั้งการรู้ตัวด้วย ดังนั้นกลุ่มผู้สร้างสรรค์การรู้ตัวจึงควรตระหนักถึงคุณภาพของการรู้ตัวให้มากขึ้น

“เมื่อเด็กอ่านหนังสือน้อย เราควรใส่ใจสิ่งที่สังคมอยากให้เป็นลงไปในการรู้ตัว”

สำรวจมณฑลจึงเสนอนักเขียนการรู้ตัวควรสอดแทรกข้อมูลความรู้ที่สื่อถึงวิถีชีวิตความเป็นไทย วัฒนธรรมอันดีงามของไทยใส่ลงไปในการรู้ตัวด้วย

สรุปมุมมอง: สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน

1. เนื้อหาการรู้ตัวไทยยังมีจำกัด เด็กจึงไม่สนใจติดตาม เพราะเรื่องราวซ้ำเดิม รู้โครงเรื่องจนหมดล้น
2. สำนักพิมพ์ไม่ควรเน้นแค่ปริมาณในการพิมพ์จรรยาบรรณเรื่องคุณภาพ โดยเฉพาะการตรวจทานคำผิด ซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดจำ และการเรียนรู้ของเด็ก
3. เด็กไทยในปัจจุบันอ่านหนังสือน้อยลง นักเขียนการรู้ตัวจึงต้องพยายามใส่สาระที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมให้มากที่สุด

4. รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

การ์ตูน : สื่อทรงคุณค่า

“ผู้นำของโลกหลายคน ทั้งอดีตประธานาธิบดีสหรัฐฯ โรนัลด์ เรแกน (Ronald Wilson Reagan) ทะโร อะโซ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นคนปัจจุบัน ยอมรับว่าติดอ่านการ์ตูน”

ก่อนจะเข้าสู่เรื่องการ์ตูนความรู้ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ นักวิชาการผู้เป็นที่ปรึกษาโครงการด้านสื่อการ์ตูนหลากหลายโครงการได้หยิบยกประเด็นเรื่องความสำคัญของสื่อการ์ตูนจากการกล่าวอ้างคนดังระดับโลกข้างต้น รวมทั้งการหยิบยกงานวิชาการที่เกี่ยวกับการ์ตูน เช่นจากงานวิจัยการใช้เหตุผลของเด็กปฐมวัยของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งได้รับการรับรองผลการวิจัยจากศาสตราจารย์ในสหรัฐอเมริกาพบว่า ผู้ที่อ่านการ์ตูนมีเหตุผลมากกว่าผู้ที่อ่านแต่หนังสือเรียนอย่างเดียว ส่วนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยปักกิ่ง ก็พบว่าเมื่อผู้ใหญ่ชมภาพยนตร์การ์ตูน (animation) สมองส่วนหน้า² จะไม่ถูกกระตุ้น ทั้งๆ ที่หากชมภาพยนตร์ทั่วไปที่ใช้คนแสดง (live action) สมองส่วนหน้าจะได้รับการกระตุ้น ตรงกันข้ามกับการทดลองกับเด็กอายุ 10 ปี ซึ่งสมองส่วนหน้าได้รับการกระตุ้น ไม่ว่าจะชมภาพยนตร์การ์ตูนหรือภาพยนตร์ทั่วไปก็ตาม

จากงานวิจัยข้างต้นนี้ รศ.ถิรนนท์มองว่าเป็นประเด็นน่าสนใจที่ต้องการนำเสนอในวงเสวนา เพื่อแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ทั้งสามารถช่วยกระตุ้นสมองส่วนหน้า ซึ่งเป็นส่วนที่ชี้วัดความฉลาด สติปัญญา และการควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ รวมทั้งส่งเสริมการใช้

² สมองแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนหน้า ส่วนกลาง และส่วนท้าย สมองส่วนหน้าเป็นส่วนที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ทำหน้าที่ควบคุมประสาทสัมผัส [การเขียนรู้](#) ความคิด ความรู้สึก บุคลิก สติปัญญา รวมถึงพื้นอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ (www.wikipedia.org)

เหตุผล (ไม่ใช่แค่จินตนาการด้านเดียว) ต่อผู้อ่านได้เป็นอย่างดี “การ์ตูน” จึงเป็นสื่อที่ควรถูกมองในด้านดี และควรได้รับการยอมรับในฐานะสื่อที่มีคุณค่าชิ้นบ้าง

การ์ตูนความรู้คืออะไร?

ด้านความเห็นต่องานวิจัย “การ์ตูนความรู้ไทย : ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา” ก็คือการให้นิยามของ “การ์ตูนความรู้” ซึ่ง รศ. ถิรนนท์เห็นว่ายังไม่ชัดเจนพอ และไม่เห็นด้วยกับการให้คำจำกัดความซึ่งอ้างอิงจาก จินตนา ไบกาชูยีที่ว่า “การ์ตูนความรู้คือการ์ตูนที่ให้ความรู้และสาระประโยชน์ โดยไม่ใช่โครงเรื่องในแนวนันทึ่ง” เพราะในแง่ของการสื่อสารให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นไม่สามารถมีแค่ตัวเนื้อหา (content) “ความรู้” เพียงด้านเดียว แต่ต้องอาศัยรูปแบบของศิลปะ (form) คือลายเส้นการ์ตูนเป็นสื่อในการส่งผ่านสาระความรู้ด้วย นั่นหมายถึงการทำงานการ์ตูนความรู้ไม่ได้มีแค่เพียง “ความรู้” แต่ต้องมี “ความรู้สึก” เป็นตัวนำพา ดังนั้น “การ์ตูนความรู้” จึงควรนับรวมการ์ตูนที่ให้ความรู้สื่กบันเทิง หรือให้สุนทรียะ (aesthetics) เข้าไปด้วย และการตูนความรู้อาจเรียกว่าเป็น Edutainment Communication เป็น Creative Cartoon หรืออาจเรียกว่าเป็น Educartoon

ต้องนำการ์ตูนเข้าไปอยู่ในระบบ!

“ทีเค ปาร์คควรวางแผนเป้าหมายเอาการ์ตูนไปใช้ในระบบได้ยังไง”

นั่นคือข้อเสนอแนะของ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ที่มองว่าการจะพัฒนาแวดวงการ์ตูนไทย (ไม่เฉพาะการ์ตูนความรู้) ให้มีประสิทธิภาพและต่อเนื่องนั้น สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ควรคำนึงถึง

หนทางในการนำการ์ตูนไปใช้กับระบบการศึกษา เช่นการนำการ์ตูนเรื่องดังไปใช้ในการเรียนวิชาต่างๆ ในชั้นเรียน เช่น Superman สอนคณิตศาสตร์ สังคม รวมถึงการอ่าน การใช้ภาษา รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนวิชาการ์ตูนเพื่อผลักดันให้นักเรียนระดับประถมศึกษาผลิตชิ้นงานการ์ตูนของตนเองออกมาหลังจบภาคการเรียน (The comic book project) รวมทั้งการนำการ์ตูนความรู้ สอดแทรกเข้าไปในทุกๆระดับชั้นของหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบ

สรุปมุมมอง : รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์

1. การ์ตูนมีความสำคัญยิ่งในการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยงานวิจัยระบุว่าการ์ตูนช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของผู้อ่าน
2. นิยามของการ์ตูนความรู้ไม่ควรจำกัดที่การ์ตูนที่ให้ “ความรู้” อย่างเดียว แต่ควรขยายวงไปถึงการ์ตูนที่ให้ “ความรู้ลึก” สร้างสุนทรีย์
3. วงการการ์ตูนไทยจะพัฒนาได้ต่อเมื่อการ์ตูนถูกนำเข้าสู่ระบบการศึกษาในชั้นเรียน

Thailand Knowledge Park

okmd Office of Knowledge Management and Development (Public Organization)

5. วัฒนธรรม วิจัยจะถูกล

ความเห็นต่องานวิจัยการ์ตูนความรู้ไทยๆ ของผู้จัดการฝ่ายวิชาการ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้มี 4 ประเด็นคือ

1. แม้การนิยามความหมาย “การตื่นความรู้” ในงานวิจัยอาจยังไม่ชัดเจน แต่เพราะเป็นงานวิจัยที่บุกเบิกองค์ความรู้ในเรื่องนี้ จึงเห็นว่าเป็นผลดีในการ “ไม่กีดกันใคร” สามารถรวบรวมข้อมูลได้มากจนมองเห็นภาพรวมได้

2. ในส่วนประวัติความเป็นมาของการตื่นความรู้ น่าจะมีการจัดประเภทของการตื่นความรู้ให้เป็นหมวดหมู่ เช่น ประเภทการตื่นนิยายภาพ ประเภทการตื่นช่อง หรือจัดแบ่งตามเนื้อหา เช่นวรรณคดี วิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการวิจัยต่อยอดออกไป

3. การอภิปรายถึงแนวทางการพัฒนาตามความคิดเห็นของกลุ่มผู้เขียนเรื่อง ควรกล่าวถึงการสร้างคาแร็คเตอร์ตัวละคร (การสร้างบุคลิก ลักษณะนิสัย ซึ่งจะส่งผลต่อความคิด การกระทำของตัวละคร) ให้มากขึ้น เพราะการสร้างคาแร็คเตอร์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างการจดจำแก่ผู้อ่านได้ยาวนาน

4. หากมีการเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีก 2 สำนักพิมพ์ใหญ่ในวงการการตื่นความรู้คือ สำนักพิมพ์อมรินทร์ (บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด) และสำนักพิมพ์ซีเอ็ด (บริษัทซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด) ก็น่าจะช่วยให้งานวิจัยสมบูรณ์ขึ้น

นอกจากความเห็นต่องานวิจัยแล้ว ยังมีข้อคิดแตกยอดออกมาจากงานวิจัยดังนี้

กลวิธีการสร้างคาแร็คเตอร์ : หนทางสร้างรายได้แก่นักการ์ตูน

“ควรมีวิชาในการสร้างคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูนให้แก่นักการ์ตูน”

นั่นคือความเห็นของวัฒน์ชัย วินิจจะกุล ที่ต่อยอดออกมาจากความเห็นของกลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ โดยวัฒน์ชัยมองว่าแวดวงการ์ตูนไทยในปัจจุบัน ไม่เฉพาะการ์ตูนความรู้ ยังขาดการ

สร้างคาแรคเตอร์ตัวละครที่โดดเด่น และมีจุดอ่อนเรื่อง การเขียนบท ซึ่งวัฒน์ชัยเสนอว่าทางทีเค ปาร์ค อาจจัดทำโครงการอบรม (work shop) ด้านการวางโครงเรื่อง และเขียนบทให้กับกลุ่มนักการทูตเพื่อ ช่วยเพิ่มพูนทักษะแก่นักเขียนและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างรายได้ในระยะยาว ซึ่งในประเด็นนี้ นัก การทูตรุ่นเก่าอย่างพล ขำสดก็เห็นด้วย เพราะวัฒน์ชัยมองว่าคาแรคเตอร์การทูตที่ดีเหมือนเช่น “ตุ๊กตา” “เบบี้” “หนูจ๋า” นั้น เริ่มสูญหายไป จึงเป็นเรื่องที่หลายๆ ฝ่ายควรให้ความสำคัญในการพัฒนา ศักยภาพนักเขียนการทูตความรู้ในด้านนี้ เช่นเดียวกับ ผู้เข้าร่วมเสวนาอย่างเชียว ไทยรัฐ นักเขียน การทูตการเมือง ก็เห็นด้วยว่าการสร้างคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยให้ นักเขียนการทูตมีรายได้เป็นกอบเป็น กำมากขึ้น

“ในธุรกิจหนังสือการทูต ตัวที่ทำเงินให้มากที่สุด คือคาแรคเตอร์ เหมือนมิกกี้เมาส์ คนรู้จัก ทั่วโลก หากนักเขียนไทยทำได้ การสร้างคาแรคเตอร์เนี่ยแหละจะเป็นอนาคตในการเพิ่มมูลค่าให้กับ นักการทูตไทย”

Thailand Knowledge Park

การทูตความรู้: แพงเกินไปไหม?

จากงานวิจัยที่ระบุว่าพ่อแม่ผู้ปกครองถึง 75% เห็นว่าการทูตความรู้มีราคาแพงเกินไปนั้น ผู้จัดการฝ่ายวิชาการ ทีเค ปาร์คเห็นว่าเป็นเรื่องน่าสนใจ เพราะขนาดกลุ่มตัวอย่างจากงานวิจัยซึ่ง น่าจะเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อค่อนข้างสูง (เนื่องจากใช้วิธีการสุ่มสัมภาษณ์ที่ทีเค ปาร์ค) ยังอ่อนไหวต่อ เรื่องราคา ดังนั้นกลุ่มคนชนชั้นกลางลงไปจึงน่าจะมีโอกาสเข้าถึงการทูตความรู้ได้น้อย มาก และนี่ก็เป็นประเด็นที่นักวิจัยควรจะต้องขุดออกไป โดยมีคำถามหลักคือ "จะทำให้คนส่วน ใหญ่ของประเทศมีโอกาสเข้าถึงการทูตความรู้ได้อย่างไร?" ซึ่งในเรื่องนี้ รศ.ถิรนนท์ ก็เสนอว่าหาก

ผู้วิจัยลองวิจัยเพิ่มเติมโดยสุ่มสำรวจห้องสมุดประมาณ 10 แห่ง เพื่อดูว่าห้องสมุดส่วนใหญ่มีหนังสือการ์ตูนความรู้หรือไม่ มากน้อยอย่างไร ก็น่าจะได้อำตอบในเรื่องโอกาสการเข้าถึงการ์ตูนความรู้ของผู้อ่านเพิ่มเติม

ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กอย่างสรวงมนต์ สิทธิสมานก็เห็นด้วยกับงานวิจัยในประเด็น “หนังสือการ์ตูนความรู้ราคาแพง” เพราะจากประสบการณ์ของตนเองที่จะไม่ซื้อหนังสือที่ลูกชื่นชอบมาให้ทั้งหมด แต่เลือกเฉพาะที่ลูกสนใจจริงๆ แต่จะใช้วิธีเวียนกันยืมในหมู่ผู้ปกครองที่สนิทสนมกัน ดังนั้นสรวงมนต์จึงเชื่อว่ายังมีเด็กๆ ที่ด้อยโอกาสอีกจำนวนมากที่เข้าไม่ถึงการ์ตูนความรู้เหล่านี้

ทางด้านพล ช่าวสด ก็เสนอเพิ่มเติมว่าเมื่อเด็กๆ ในต่างจังหวัดยังขาดโอกาสในการเข้าถึงการ์ตูนความรู้ กระทรวงศึกษาธิการก็ต้องมีส่วนผลักดันในการกระจายหนังสือการ์ตูนความรู้เข้าห้องสมุดอย่างทั่วถึง ขณะที่สำนักพิมพ์เองก็ควรทำเพื่อสังคมโดยบริจาคการ์ตูนความรู้ไปยังห้องสมุดทั่วประเทศด้วยเช่นกัน

“รัฐบาลยังเอาการ์ตูนหาเสียงไม่ค่อยได้ เราพึ่งรัฐบาลอย่างเดียวไม่ได้หรอก สำนักพิมพ์ต้องช่วยด้วย”

สวนเซีย ไทยรัฐ (ศักดา แซ่เอี้ยว) นักเขียนการ์ตูนการเมือง ก็มองว่าราคาหนังสือที่สูงทุกวันนี้เป็นเพราะรวมราคาของ “ระบบจัดจำหน่าย” เข้าไปด้วยแล้วถึง 40-50 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นหากมีองค์กรใหญ่ที่สามารถจัดจำหน่ายได้ทั่วถึงทั้งประเทศเป็นของตัวเองได้ก็จะลดต้นทุนการผลิตหนังสือไปได้มาก

“ตอนนี้มีมติชน และเซเวนอีเลฟเว่นจับมือกัน เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการขนส่ง”

เซีย ไทยรัฐจึงเสนอให้ทีเค ปาร์ค ผลักดันโครงการหนังสือราคาถูก โดยอาจขอทุนจากภาครัฐ ร่วมกับสำนักพิมพ์ต่างๆ เพื่อผลิตหนังสือขึ้นมาใหม่แล้วกระจายไปยังเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ

“ผมเชื่อว่านักการศึกษาทุกคน หรือคนที่อยู่ในแวดวงการศึกษา รักเด็กทุกคนแหละ เราทำเพื่อเด็ก ก็อยากทำให้เด็กๆ ได้อ่านการ์ตูนกันอย่างทั่วถึง”

ส่วนประเด็นที่ท้ายต่อยอดจากการเสวนาที่วิมณชัย วินิจจะกุลต้องการเสนอก็คือ การศึกษา ความรู้ ไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่จะช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดแก่เด็กได้ สังคมไทยจะเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้จริงนั้น ยังต้องอาศัยสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เป็นแรงผลักดัน โดยเฉพาะแรงผลักดันจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็กนั่นคือ “ครอบครัว” โดย พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรช่วยกันตั้งคำถาม เพื่อกระตุ้นให้เด็กตั้งคำถามกับตัวเอง

“ลำพังบทบาทนักการศึกษาที่ต้องกระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้เองก็หนักหนาสาหัสแล้ว ...พ่อแม่ ต้องช่วยด้วย ลองลูกออกไปหาความจริงอันถูกต้อง ไม่ใช่ฝากความหวังไว้แค่นักเขียนการ์ตูนอย่างเดียว

ดี Thailand Knowledge Park ว

Office of Knowledge Management and Development (Public Organization)

สรุปมุมมอง

: วิมณชัย วินิจจะกุล

1. ควรมีการจัดเวิร์คช็อป เพื่อเพิ่มความสามารถด้านการเขียนบทให้แก่นักการศึกษาความรู้
2. ปัญหาหนังสือแพงอาจแก้โดยสำนักพิมพ์และภาครัฐช่วยกันผลักดันกระจายการ์ตูนความรู้ไปยังห้องสมุดทั่วประเทศ ส่วนทีเค ปาร์คอาจร่วมมือกับสำนักพิมพ์ผลิตหนังสือราคาถูกเพื่อให้การ์ตูนความรู้เข้าถึงคนทุกกลุ่ม
3. นอกเหนือจากนักเขียนการ์ตูนความรู้แล้ว คนในครอบครัวก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ

Win-Win ทั้งผู้บริหาร-นักเขียนคือแนวทางของสกายบุ๊กส์

“ถ้านักเขียนอยู่ได้ เราก็อยู่ได้”

จากแนวคิดข้างต้นของประธานกรรมการสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญยืนยันถึงแนวทางการบริหารงานของสำนักพิมพ์ว่ายึดหลัก “ต่างคนต่างมีความสุข” มาโดยตลอด เพราะผ่องเพ็ญเชื่อว่าทั้งผู้บริหาร และนักเขียน ต่างต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ความพอใจของนักเขียนจึงเป็นสิ่งที่สำนักพิมพ์คำนึงอยู่เสมอ ดังนั้นการให้ค่าตอบแทนแก่นักเขียนของสำนักพิมพ์จึงมีความเป็นธรรมมากพอ

ปัญหาการจัดซื้อหนังสือการ์ตูนความรู้ : ระบบเส้นสายภายใน

ปัญหาสำคัญที่บั่นทอนกำลังใจผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ และส่งผลกระทบต่อคุณภาพของผลงานในสายตาผู้บริหารสำนักพิมพ์ และรองเลขาธิการสมาคมการพิมพ์ไทยอย่างผ่องเพ็ญก็คือ “ระบบเส้นสาย” ภายในภาครัฐเอง โดยเฉพาะโครงการจัดหาหนังสือการ์ตูนความรู้ให้แก่ห้องสมุดนั้น กระทรวงศึกษาธิการน่าจะเลือกจากหนังสือที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้คัดเลือกและให้รางวัลกันเป็นประจำอยู่แล้วส่งเข้าห้องสมุดได้ทันที แต่ทุกวันนี้ สพฐ. กลับดำเนินงานซ้ำซ้อน เปิดให้มีการเสนอรายชื่อหนังสือเข้าไปอีกครั้ง

“เรารู้กันอยู่ว่ามีเพียงไม่กี่สำนักพิมพ์ถูกผูกขาดในกระทรวง”

เมื่อปัญหาระบบเส้นสายเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับระบบราชการไทยมาช้านาน ดังนั้นสิ่งที่ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญมองว่าสิ่งที่ผู้บริหารสำนักพิมพ์จะทำได้ เหมือนที่สกายบุ๊กส์ได้ทำอยู่ในขณะนี้ก็คือ การแข่งขันกับตัวเอง เพื่อพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพที่สุด

สรุปมุมมอง : ผ่องเพ็ญ อาษาเทวัญ

1. สำนักพิมพ์ควรบริหารงานโดยคำนึงถึงความรู้สึก ความพึงพอใจของนักเขียนการ์ตูนความรู้ให้มากที่สุด
2. ปัญหาสำคัญของสำนักพิมพ์คือความไม่เป็นธรรมจากระบบส่งเสริมการ์ตูนความรู้ที่คัดเลือกเฉพาะสำนักพิมพ์ที่มีเส้นสายภายในกระทรวงศึกษาธิการ

และงานสังสรรค์เสวนาครั้งนี้ไม่ได้มีแค่การต่อยอดงานวิจัยจากวิทยากรทั้ง 6 ท่านเท่านั้น ยังเกิดการต่อยอดวิทยากรไปอีกชั้นจากกลุ่มนักวิชาชีพด้านการ์ตูน นักวิชาการ และเครือข่ายด้านเด็ก และครอบครัวอีกหลายประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1. นักเขียนการ์ตูนปัจจุบันเริ่มมีอำนาจต่อรองกับสำนักพิมพ์มากขึ้น จากสมัยก่อนที่เวลาเข้าหาสำนักพิมพ์นักเขียนเปรียบเหมือนลูกแกะ การพูดคุยกันระหว่างนักเขียนกับสำนักพิมพ์เป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก (สมบัติ คิวฮก-นักเขียนการ์ตูนความรู้)
2. นักเขียนการ์ตูนความรู้ยังต้องการ “ความรู้” เพิ่มเติม นั่นคือการจัดอบรมพัฒนาศักยภาพของกลุ่มนักเขียน (สมบัติ คิวฮก-นักเขียนการ์ตูนความรู้)

3. ความหมายของ “การรู้คุณค่า” ไม่จำเป็นต้องเป็นการรู้ที่ให้ความรู้เหมือนในบทเรียน แต่อาจเป็นการรู้อะไรก็ได้ที่ให้อะไรบางอย่างที่สะกิดใจคนอ่านได้ (ผู้แทนสำนักพิมพ์บางกอก)
4. ปัญหาของนักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่ของไทยคือขาด “การสื่อสาร” กับผู้อ่าน มักเขียนเอง อ่าน แล้วเข้าใจเองคนเดียว (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล-ผู้ช่วยคณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต)
5. ปัญหาของนักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่ของไทยคือขาด “การบูรณาการ” หมายถึงการร่วมกัน สร้างงานเป็นหนึ่งเดียว หรือเป็นทีมเวิร์ค เหมือนเช่นเกาหลี หรือญี่ปุ่น (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล-ผู้ช่วย คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต)
6. การที่สังคมส่วนใหญ่จะเห็นความสำคัญของการรู้ได้นั้น หนทางคือการหาคำตอบให้ได้ว่า “การรู้ มีบทบาทในการพัฒนาสังคม ดึงพลังเยาวชน และเสริมสร้างจินตนาการของผู้อ่านได้อย่างไร” (ผู้แทนมูลนิธิสยามกัมมาจล)
7. วงการการ์ตูนจะเติบโตได้นั้นต้องอาศัยความร่วมมือหลายด้าน ดังนั้นควรทำงานกันเป็น เครือข่ายมากขึ้น เช่นอาจร่วมงานกับนักจิตวิทยา เพื่อให้คำปรึกษาแก่นักเขียนในเรื่องการสร้างคาแร็ค เตอร์ตัวการ์ตูน (ผู้แทนมูลนิธิสยามกัมมาจล)
8. การพัฒนาศักยภาพนักเขียนที่ดีอาจเป็นการ “สอนกันเอง” ของกลุ่มนักเขียนโดยอาจมีการ จัดกิจกรรมเข้าค่ายเฉพาะนักเขียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (เซีย ไทยรัฐ)

นวนิยาย “เตรียม ซาซุมพร”

นอกเหนือไปจากอารมณ์ “อิม” จากข้อคิดต่อการ์ตูนความรู้ที่ออกเอยผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันแล้ว การเสวนาในครั้งนี้ยังเกิดอารมณ์อัน “ท่วมท้น” เกิดขึ้น ต่อบุคคลสำคัญของวงการการ์ตูน (ทั้งความรู้และการ์ตูนทั่วไป) นั่นคือการนวนิยายถึง “เตรียม ซาซุมพร” ผู้เป็นตำนานการ์ตูนเมืองไทย ซึ่งเป็นการบังเอิญอย่างเหลือเชื่อที่วันคล้ายวันเกิดของนักการ์ตูนสร้างสรรค์สังคมผู้นี้ ตรงกับวันที่จัดการสังสรรค์เสวนาครั้งนี้พอดี การนวนิยายถึง “เตรียม ซาซุมพร” จึงเป็นประเด็นที่ทั้งนักวิชาการ และสถาบันการ์ตูนไทย หยิบยกมากล่าวถึง โดย รศ.ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ เสนอให้ที่เคปาร์ค รวบรวมผลงานของ “เตรียม ซาซุมพร” เพราะเชื่อว่าหากนักเขียนรุ่นใหม่ได้เห็นผลงานของคุณเตรียมแล้วจะช่วยจุดประกายความคิดให้กับพวกเขาได้อย่างดี ซึ่งทางสถาบันการ์ตูนไทยเองก็บอกว่ากำลังรวบรวมผลงานของนักการ์ตูนระดับตำนานท่านนี้เพื่อเผยแพร่ตีพิมพ์ด้วยเช่นกัน

เสวนาอันหนุนเนื่องมาจากการแถลงผลการวิจัย “การ์ตูนความรู้ไทย : ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา” ครั้งนี้มีข้อเสนอที่เรียกร้องจากสำนักพิมพ์ก็มาก จากภาครัฐก็ไม่น้อย และยังเป็นความหวังที่อาจต้องร้องเพลงรอคอยกันต่อไป แต่สิ่งที่ โอม รัชเวทย์ นักการ์ตูนรุ่นเก่าอีกคนหนึ่งต้องการเรียกร้อง และเป็นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนไม่ต้องจ้อ รอฟังความช่วยเหลือจากใครอื่น ขอเพียงความช่วยเหลือจากตัวนักเขียนการ์ตูนเองก็คือ

“ความฝันของนักการ์ตูนเราอาจจะเล็กๆ ก็ได้ ไม่ต้องใหญ่โตมากนัก...ขอให้มองไปที่ผลงานพัฒนาผลงานสูงสุดสูงสุดให้ได้...หากเราแข่งขันกับตัวเองให้มาก ฝึกมาก เขียนมาก ฝันจะเป็นจริงเข้าสักวัน”

ภาคผนวก ณ. การนำเสนอผลงานวิจัยต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ในงานแถลงผลการวิจัยเรื่อง
การ์ตูนความรู้ไทย : ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา
วันศุกร์ที่ 15 พฤษภาคม 2552 เวลา 13.00 น. ณ ห้อง Learning Auditorium TK Park



การแสดงผลงานวิจัยเรื่อง

การ์ตูนความรู้ไทย: ความเป็้ขมา
สถานการณ์ และ แนวทางการพัฒนา

Thai Knowledge Cartoon:
History, Current Situation,
and Approaches for Development

15 พฤษภาคม 2552

อุทยานการเรียนรู้ (TK Park)



TK
park

Thailand Knowledge Park

okmd

Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

โดย

ดร.วรวัชณ์ คุรุจิต warat.kaespu.ac.th

อ.น้บทอง ทองใบ nubthong.thespu.ac.th



ความหมายและขอบเขตของคำว่า “การรู้หนังสือ”

“การรู้หนังสือที่ให้ความรู้โดยตรง กล่าวคือให้การรู้หนังสือเป็นสื่อให้ความรู้และสาระประโยชน์ โดยไม่ใช่โครงเรื่องในนวนิยายบันเทิง (ซึ่งมักสอดแทรกความรู้หรือคุณธรรมต่างๆเข้าไป)”

จินตนา ไบกาบูลย์ (2534)

“การนำเสนอสารคดีในรูปแบบการรู้หนังสือ”

กนก ฐลัษณ์ (2542)



ความหมายและขอบเขตของคำว่า “การรู้หนังสือ”

“การสื่อสารผ่านภาพการรู้หนังสือ โดยที่ผู้วาดมีเจตนาสอดแทรกความรู้หรือข้อมูลลงไป ไม่ว่าจะมากหรือน้อย เพื่อให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม แม้หากว่าผู้วาดจะไม่ได้มีเจตนาดังกล่าว แต่สามารถผลิตการรู้หนังสือออกมาให้ผู้อ่านทั่วไปได้รับความรู้ในด้านใดด้านหนึ่ง ก็ย่อมถือว่าเป็นการรู้หนังสือด้วยเช่นกัน”



ตอนที่ 1
ความเป็นมาของการดูแลสุขภาพในประเทศไทย

“ป้องกัน-เปรี๊ยะ” การดูแลสุขภาพสำหรับเด็กและการดูแลสุขภาพ
ครอบครัวเรื่องแรก

- ๑ พ.ศ. 2472 โดย นันท สุวรรณบุญญ์
- ๑ ลงในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์ ใช้คำโคลงโลกนิติเป็น
บทนำเรื่อง

พินน กาวสิทธิ์ กับนิตยสาร “ตุ๊กตา”

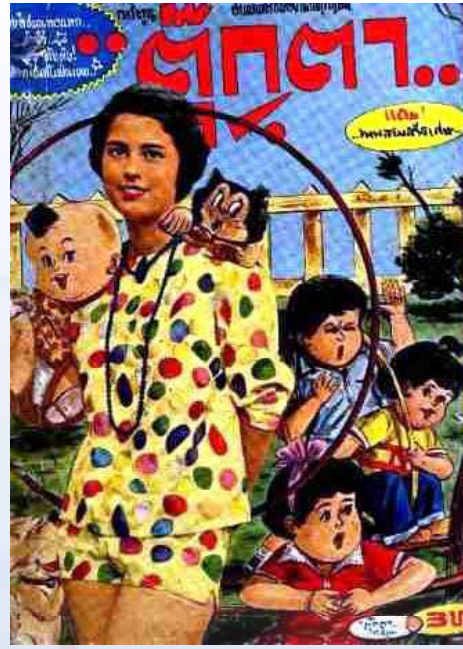
๑ พ.ศ. 2495 พินนได้ออกหนังสือนิตยสารการ์ตูน “ตุ๊กตา” ซึ่งถือเป็นนิตยสารการ์ตูนเล่มแรกของไทย โดยชื่อเดียวกับนามปากกาของตน



พินน กาวสิทธิ์ กับนิตยสาร “ตุ๊กตา”

๑ ตัวละครหลักคือ หนูนิด หนูน้อย หนูน้อย หนูน้อย โดยในภายหลังได้มีการนำมาพัฒนาเป็นละครโทรทัศน์ด้วย แต่จำต้องปิดตัวลงในปี พ.ศ. 2531 เมื่อผู้เขียนได้เสียชีวิตลง





ชัยพฤษการการ์ตูน การ์ตูนความรู้สำหรับเด็กทุตฃรกา

๑ ออกจำหน่ายครั้งแรกในวันที่ 8 กันยายน ปี พ.ศ. 2513 โดย
รงค์ ประภาสะโนบล

๑ วางจำหน่ายในราคา 3 บาท ตัวยอดพิมพ์ 10,000 เล่ม ซึ่งเมื่อ
วางแผงแล้วต้องพิมพ์ซ้ำเป็นครั้งที่สองทันที

๑ ยอดขายสูงสุดถึงหนึ่งแสนเล่ม

๑ ถือเป็นการ์ตูนความรู้ทุตฃรกาของประเทศไทยในรูปแบบ
นิตยสาร





รงค์ ประภาสโชนบล



บุษบง ไควินทร์



TK park



การ์ตูนความรู้ในรูปแบบเล่มของ เตรีียม ชำชุมพร

- ๑ เตรีียมได้เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง "คำแพง เด็กอีสาน" ในปี พ.ศ. 2524
- ๑ ได้รับรางวัลชมเชยจากการประกวดหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ของธนาคารกสิกรไทย
- ๑ มีการสอดแทรกความรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตของคนอีสานไว้ในรูปแบบการ์ตูน และมีการแทรกเกร็ดย่อยตลอดเรื่อง

www.triam-thaicomic.com



การตื่นความรู้ในรูปแบบเล่มของ สุรพล พิทยาสกุล

- ๑ “วิทยาศาสตร์รอบตัว” ในปี พ.ศ. 2527
- ๑ หนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่มเบญจรงค์ ร่วมกับ เจริญม ชำชุมพร, ธรรมชาย ปานประชา, โอม รัชเวทย์, และเฉลิม อัครภู



การตื่นความรู้ในรูปแบบเล่มของ กรมวิชาการ

- ๑ พ.ศ. 2526 กรมวิชาการ ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนเรื่อง “ครอบครัวฉลาดกา” ซึ่งเขียนโดย พิมพ์พิมล ธงเกียรติ
- ๑ พ.ศ. 2538 “คณิตคิดสนุก” ซึ่งมีทั้งหมด 5 เล่มในหนังสือชุด



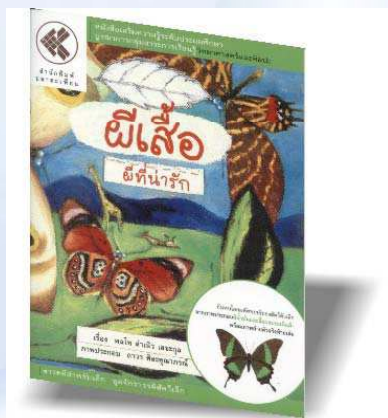
การตูนความรู้ในรูปแบบเล่มของสำนักพิมพ์เอกซัน

๑ การตูนวิทยาศาสตร์เรื่อง “เต่าทอง” ที่เขียนโดย เอนก รัตน์ปิยะภากรณ์ และวาดภาพประกอบโดย สุรพล พิทยาสกุล จัดทำโดยสำนักพิมพ์ต้นอ่อน ในปี พ.ศ. 2531



การตูนความรู้ในรูปแบบเล่มของสำนักพิมพ์เอกซัน

๑ “จักรวรรดิสัตว์เล็ก” ใช้ภาพการตูนภาพสี่เหลี่ยมประกอบ เนื้อหาที่เขียนโดย พลโท ดำเนียร เสงะกุล ศิลปินครั้งแรก โดยสำนักพิมพ์ปลาตะเพียน ในปี พ.ศ. 2534



ซีเอ็ด ผู้บุกเบิกการรู้ความรู้อัปจากต่างชาติ

๑ พ.ศ. 2528 ซีเอ็ดได้ซื้อลิขสิทธิ์การรู้ความรู้อัปจากวิทยาศาสตร์จากสำนักพิมพ์จังก์คอน (Gakken) ประเทศญี่ปุ่น กิจการพิมพ์ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 โดยนำมาแปลและใช้ชื่อไทยว่า ชุด “วิทยาศาสตร์อ่านสนุก” มีทั้งหมด 9 เล่ม



ซีเอ็ด ผู้บุกเบิกการรู้ความรู้อัปจากต่างชาติ

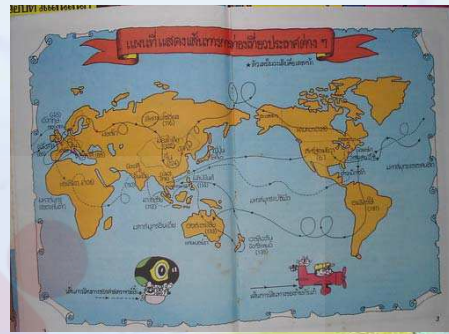
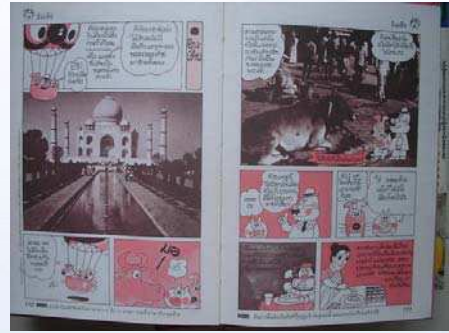
๑ พ.ศ. 2529 ออกจำหน่ายการรู้ความรู้อัปต่อไป ชื่อชุด “รู้รอบตัวแสนสนุก”
๑ มีทั้งหมด 9 เล่ม



ชีเอ็ด ผู้บุกเบิกการถ่ายทอดความรู้แปลจากต่างชาติ

๑. ทูทแล่มจะมีลักษณะเหมือนกันสองประการคือ

๑.1). มีเนื้อหาเสริมที่เกี่ยวกับประเทศไทย เช่นในเล่มที่เกี่ยวกับเรื่องไฟฟ้า ก็จะมีการกล่าวถึงความเป็นมาของการไฟฟ้าในประเทศไทย ซึ่งมีการแสดงด้วยภาพถ่ายและภาพการ์ตูน ซึ่งการ์ตูนในส่วนที่เสริมขึ้นมาจากทูทแล่ม เป็นผลงานของ เตรีียม ชาร์มพร ซึ่งจะมีรูปอยู่คู่กับหน้าเขียนญี่ปุ่น



ชีเอ็ด ผู้บุกเบิกการถ่ายทอดความรู้แปลจากต่างชาติ

2). มีการพยายามแปลงเนื้อหาให้เป็นแบบไทย เช่นการใช้ปี พ.ศ. การใช้หน่วยเป็นบาท และการแปลงชื่อตัวละครเป็นชื่อไทย เช่น หงูताल หงูตง ศาสตร์จารย์ปู่ย ฮานว่านสี่ทิศ ในเล่ม “ความลับของพืช”



ซีเอ็ด ผู้บุกเบิกการถ่ายทอดความรู้แปลจากต่างชาติ

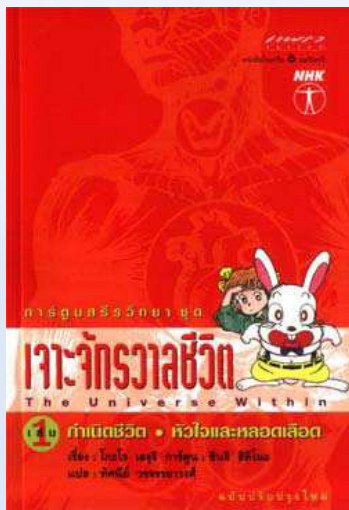
@ ในปัจจุบัน สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยุคเข็ญ ได้ผลิตหนังสือการถ่ายทอดความรู้และหนังสือเพื่อเยาวชนอื่น ๆ ในชื่อของสำนักพิมพ์ ซีเอ็ดคิดดี (SE-ED Kiddy) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายทอดความรู้จากประเทศเกาหลี



อมรินทร์ กับบทบาทหนังสือการถ่ายทอดความรู้

@ ปี พ.ศ. 2536 บริษัทอมรินทร์ได้ซื้อลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์โชงากูกัง (Shogakukan) ประเทศญี่ปุ่น เพื่อจัดพิมพ์การถ่ายทอดความรู้สองชุด คือ

- @ ชุดที่หนึ่ง การรู้หนังสือวิทยาศาสตร์ ชุด “เจาะจักรวาลชีวิต” (3 เล่ม)
- @ ชุดที่สอง การรู้หนังสือ ชุด โลกของเรา “พิภพมหัศจรรย์” (6 เล่ม)



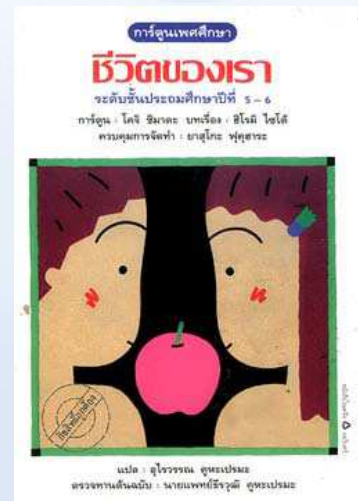
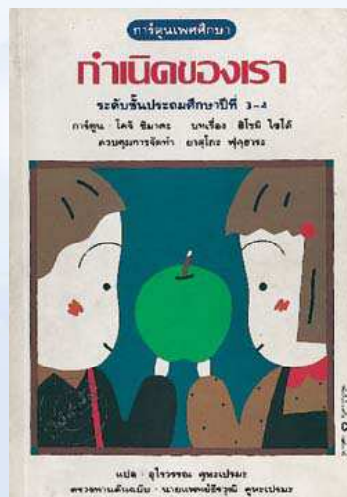
อมรินทร์ กับบทบาททหหนังสือการ์ตูนความรู้

๑พ.ศ. 253๙ แพรวเฮววชน ได้จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้ชุด
“คนขงโลก” (10 เล่ม)



อมรินทร์ กับบทบาททหหนังสือการ์ตูนความรู้

๑ปี พ.ศ. 253๙ แพรวเฮววชน ได้จัดทำหนังสือการ์ตูนความรู้ชุด
“การ์ตูนเพศศึกษา” (3 เล่ม)



อมรินทร์ กับบทบาททางหนังสือการ์ตูนความรู้

๑ ในปัจจุบัน อมรินทร์ได้จัดตั้งสำนักพิมพ์ขึ้นมาอีก 2 สำนักพิมพ์ที่มีภารกิจพิมพ์การ์ตูนความรู้ คือสำนักพิมพ์แพรวเพื่อนเด็ก ซึ่งเน้นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก ทั้งวรรณกรรมนิทานภาพ และการ์ตูนความรู้ และ อมรินทร์คอมมิกส์ ที่มุ่งเน้นการผลิตการ์ตูนโดยเฉพาะ โดยมีการแปลการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ประเภทญี่ปุ่นและเกาหลี

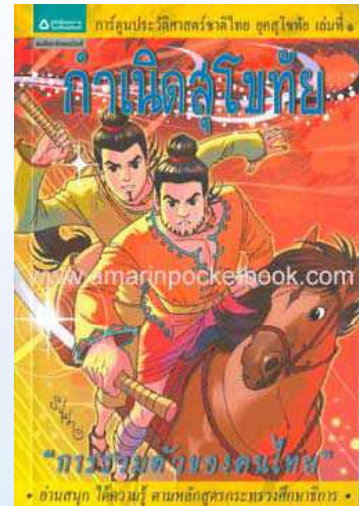
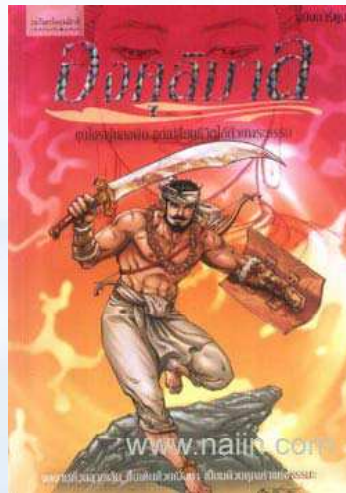


อมรินทร์ กับบทบาททางหนังสือการ์ตูนความรู้

๑ นอกจากนั้น ยังได้เริ่มผลิตการ์ตูนความรู้ของไทยด้วย โดยเริ่มจากเรื่อง “พุทธประวัติ ฉบับการ์ตูน” โดย อธิวิมล รัชเวทย์ (นามปากกา “โอม รัชเวทย์”) ในปี พ.ศ. 2548 จากนั้นก็มีการ์ตูนในแนวประวัติบุคคลสำคัญทางพุทธศาสนาอีกหลายชุดที่วาดโดยโอม รัชเวทย์ เช่น องคุลีมาล พระอานนท์ พระเจ้าอโศกมหาราช โดยถึงปัจจุบันมีมากกว่า 10 เล่มแล้ว

๑ ปี พ.ศ. 2552 ได้เริ่มผลิตชุด “การ์ตูนประวัติศาสตร์ชาติไทย” โดยฝีมือของ ภัลล ภาคนำรุจ ซึ่งมีทั้งหมด 6 เล่มในชุดของชุดอาณาจักรสุโขทัย





นานมีบุ๊คส์ จากโตเรมอนสู่การ์ตูนความรู้เกาหลี

- ๑ พ.ศ. 2536 นานมีเริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนชุด “โตเรมอนส์อนคดีศาสตร์” ตอน “การบวก การลบ” และตอน “รูป รูปทรง” และชุด “โตเรมอนส์ค้นพบความมหัศจรรย์” ตอน “ตะลุมแตนโตโนเสาร์”
- ๒ ใช้ชื่อรวมว่า “โตเรมอนส์ความรู้” ซึ่งที่ผ่านมานานมีบุ๊คส์ ได้จัดพิมพ์ออกมาทั้งหมดรวมถึง 72 เล่ม หลายเล่มได้รับการตีพิมพ์ซ้ำมากกว่า 10 ครั้ง



น่านมีบุ๊คส์ จากโตเรมอนสู่การ์ตูนความรู้เกาหลี

๑ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 น่านมีบุ๊คส์เริ่มจัดพิมพ์ หนังสือการ์ตูนความรู้เรื่อง “เอาชีวิตรอดบนเกาะร้าง” (Escape from an Uninhabited Island) และเรื่อง “เอาชีวิตรอดในป่าอะเมซอน” (Escape from the Amazon Jungle) ซึ่งเขียนโดย ชอยดุกฮี (Choi Duk-hee) อดีตประธานสมาคมการ์ตูนและแอนิเมชันแห่งประเทศไทย และวาดภาพประกอบโดย Kang Gyoung-hyo ที่ตีพิมพ์ตั้งแต่นั้นปี พ.ศ. 2546



น่านมีบุ๊คส์ จากโตเรมอนสู่การ์ตูนความรู้เกาหลี

๑ น่านมีบุ๊คส์ ได้ใช้ข้อความประชาสัมพันธ์ว่าเป็น “ผู้บุกเบิกแนวการ์ตูนความรู้ในวงการหนังสือเมืองไทย คัดการ์ตูนที่ดีที่สุด ผนึกที่ดีที่สุด และสวยที่สุดเท่านั้น มานำเสนอ” รวมทั้งหมดจำนวนมากกว่า 200 เล่ม

๑ ในปี พ.ศ. 2551 น่านมีบุ๊คส์ ได้เริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่วาดโดยคนไทย โดยนำผลงานที่ได้รับรางวัลจากการประกวด “น่านมีบุ๊คส์อะวอร์ด” ประเภท “การ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์”



งานมีบุคคล จากโตเรมอนสู่การ์ตูนความรู้เกาหลี

๑ การประกวดปี พ.ศ. 2552 ได้มีการขยายออกเป็น 3 หัวข้อ คือ

- ๑ ชุด "ตะลุมประวัติศาสตร์ - วัฒนธรรมไทย"
- ๑ ชุด "ลจณูภัยทั่วไทย - หนะน้ำจ้งหวัดต่างๆ"
- ๑ ชุด "เอาตัวรอดจากภัยสิ่งแวดล้อม"



อิทธิพล ผู้บุกเบิกการ์ตูนความรู้ไทยแนว Comic

๑ ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2547 โดย สุรสิทธิ์ ทุมสาธ ณ อรุณา
กรรมการผู้จัดการ ซึ่งเคยเป็นนักการ์ตูนมาก่อน

๑ การ์ตูนเรื่อง "สมเด็จพระนเรศวรมหาราช" ในเดือน
ตุลาคม ปี พ.ศ. 2547

๑ การ์ตูนความรู้เรื่อง "สมเด็จพระนเรศวรมหาราช" นับได้
ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ของไทยเล่มแรก ที่มีรูปแบบของ
การ์ตูนความรู้ของญี่ปุ่น คือมีการดำเนินเรื่องด้วยรูปแบบ
การ์ตูนช่อง (comic) มีการแทรกเกร็ดความรู้เสริมใน
ระหว่างการดำเนินเรื่อง โดยเฉพาะในส่วนท้ายเล่ม ที่จะม
ีการสรุปใจความสำคัญ เรื่องตามปี พ.ศ. ที่เกิดขึ้น มีการ
ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และที่
น่าสนใจก็คือ มีรายการหนังสืออ้างอิงในรูปแบบ
บรรณานุกรมด้วย



อีคิวพลัส ผู้บุกเบิกการตูนความรู้ไทยแนว comic

จากความสำเร็จของชุด “มหाराชไทย” ทำให้อีคิวพลัส จัดพิมพ์การ์ตูนความรู้ชุดอื่นๆ ต่อมา โดยในช่วงแรกจะเน้นในเรื่องการ์ตูนความรู้ประวัติศาสตร์ไทยและประวัติบุคคลสำคัญของไทยในอดีต เช่น ชุด “วีรชนไทย” “บันทึกราชอาณาจักรไทย” “สนุ่กับประเทศของเรา” แต่ต่อมากจะมีการขยายเนื้อหาออกไปให้กว้างขึ้น เช่น ชุด “ประวัติบุคคลสำคัญของโลก” “วรรณกรรมอมตะโลก” “รอบรู้ตำนานรอบโลก” รวมไปถึงการ์ตูนความรู้วิทยาศาสตร์ เช่น เรื่อง “มหัศจรรย์โลกร้อน” “อินเทอร์เน็ท วายร้าย จอมลวง” และ “พาสต์ฟู้ต วายร้าย แสบอระออส”



อีคิวพลัส ผู้บุกเบิกการตูนความรู้ไทยแนว comic

อีคิวพลัสได้จัดพิมพ์การ์ตูนความรู้แล้วมากกว่า 150 เรื่อง ภายใต้คำขวัญว่า “อ่านความรู้ด้วยความสนุก” (ภายหลังเปลี่ยนเป็น “สร้างโลกความรู้ด้วยความสนุก”)



สทกานู้กัถ์ กั๊บหนีอัยภำพและกั๊รถู๊นวัรรณคคิตึและศัศนนำ

๑ เดือนมีนาคม ปี พ.ศ. 2547 (7 เดือนก่อนที่ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของ อิศิวสวัสดิ์ (จวงเม่ง) ก็ได้ออกหนังสือการ์ตูนวรรณคดีเล่มแรก คือ “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)”

๒ สุรภักษ์ บุญทอง เป็นผู้เรียบเรียง และมี กาย เบ็ญจวรรณ เป็นผู้วาดภาพประกอบ

๓ ได้ผลตอบรับอย่างดี มีการพิมพ์ซ้ำมากกว่า 10 ครั้ง และได้รับรางวัลชมเชยในการประกวดหนังสือดีเด่น ของกระทรวงศึกษาธิการ ในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2548



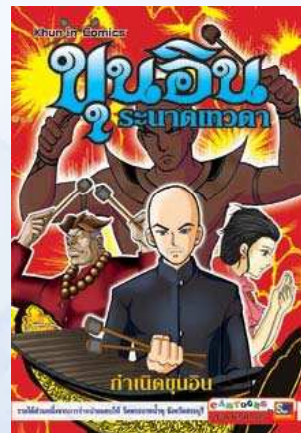
สทกานู้กัถ์ กั๊บหนีอัยภำพและกั๊รถู๊นวัรรณคคิตึและศัศนนำ

๑ สทกานู้กัถ์มีการจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนความรู้มาแล้วกว่า 60 เล่ม

๒ “สนุกอ่านอย่างสร้างสรรค์ กับ Cartoons Learning by Skybook ผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ฉบับการ์ตูน”

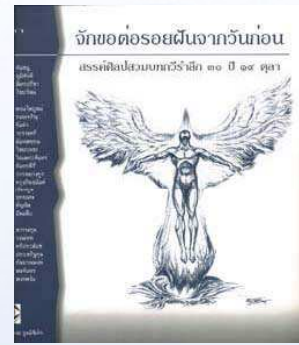
๓ ในปี พ.ศ. 2550 สทกานู้กัถ์ได้เริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนช่อง (comics) โดยเริ่มจากชุด “ขุนอิน ระเบิดทวดา”

๔ พ.ศ. 2551 ได้เริ่มออกตีพิมพ์การ์ตูนความรู้ชุด “ลจจญ์อัยตามรอยพระพุททเจ้า (พระเจ้า 500 ชาติ)” ซึ่งเขียนโดย สุรศักริต์ ตรีษนทร์ และ พิศัถ เพ็งทรวจ



สถาบันการทูมไทย ก้าบการทูมความรู้เชิงสร้างสรรค์

- ๑ ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2546 ภายใต้การผลักดันของ
สุตใจ พรหมเกิด ผู้จัดการสถาบันการทูมไทยคน
แรกและคนปัจจุบัน
- ๑ ผลงานชิ้นแรกของสถาบันการทูมไทย กลับไม้ไผ่
การทูม แต่เป็นภาพเขียนขาวดำประกอบบทกวี ชื่อ
“จ้าบขอต่อรอยฝันจากวันก่อน : ธรรม์ศิลป์ผสมบท
กวี ราลีง 30 ปี 14 ตุลา”
- ๑ พ.ศ. 2546 จากนั้นในปีต่อมา สถาบันการทูมไทย
จึงได้เริ่มตีพิมพ์การทูมสั้นเรื่อง “เมล็ดพันธุ์
สันติภาพ (Seeds of Peace)” โดย วีรพันธ์ ฮีฮอง
พัฒนาการ และสิทธิพร กุลวโรตตมะ



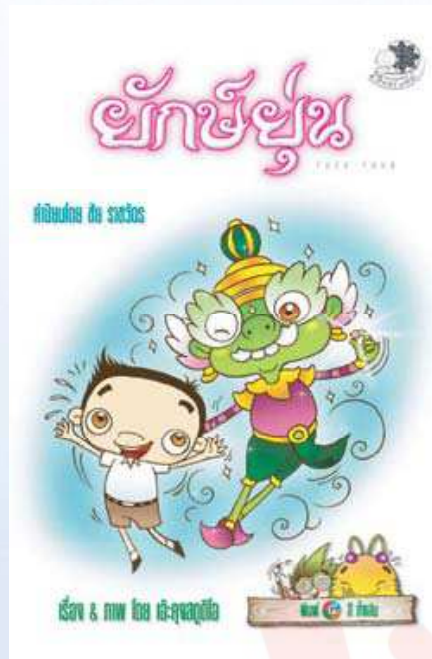
สถาบันการทูมไทย ก้าบการทูมความรู้เชิงสร้างสรรค์

- ๑ เดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2547 สถาบันการทูมไทยได้รับ
มอบหมายจากคณะกรรมการประสานงาน 30 ปี 14 ตุลา
ภาคประชาชน ให้ “จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่
เจตนารมณ์ 14 ตุลา สู่อาวชนรุ่นใหม่” จึงได้จัดทำ
หนังสือการทูมเรื่อง “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึก
ตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน”
- ๑ วาดภาพประกอบ (ขาวดำ) โดย กลุ่มเบญจรงค์ และ
เขียนบทการทูมโดย สุตใจ พรหมเกิด โดยเป็นรูปแบบ
ภาพประกอบคำบรรยาย โดยมีภาพวาดแทรกในบางหน้า
มีจำนวนทั้งสิ้น 80 หน้า จำหน่ายราคา 90 บาท ซึ่ง
หนังสือการทูมเรื่องนี้ ได้รับรางวัลชมเชย จากการ
ประกวดหนังสือดีเด่น ของกระทรวงศึกษาธิการ
ประจำปี พ.ศ. 2548 ด้วย



สถาบันการทูมไทย ก้าบการทูมความรู้อึ่งสร้างสรรค

๑ โนเ็เดือนตุลาคม
ปี พ.ศ. 2547
เ้าก้าบ สถาบัน
การทูมไทยก็ไ้
จัดพิมพ์การทูมฮีก
เรื่องชื่อ "ฮัก
ฮุ่น" อึ่งเ้าก้าบเรื่อง
และภาพโดย "เ้าะ
คอง" หรือชื่อจริงว่า
"ธานี ชันฐศักดิ์"



สถาบันการทูมไทย ก้าบการทูมความรู้อึ่งสร้างสรรค

๑ ปัจจุบัน หนังสือในแนวการทูม
ความรู้อึ่งสถาบันการทูมไทย สามารถ
แบ่งออกไ้เป็น 2 หมวด คือ

- ๑ การทูมส่งเสริมการเ้าเรียนรู้อึ่ง
- ๑ การทูมสร้างสรรคอึ่งคม



แอลค์ชั่น เฟรม คิตส์

การ์ตูนความรู้ทางเลือก ตอบสนองกระแสนิยม

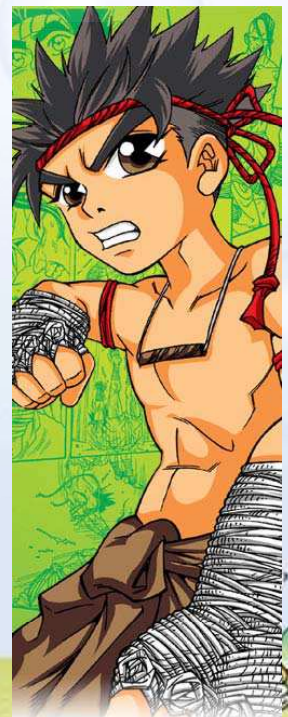
๑ หนังสือเล่มแรกของ แอลค์ชั่นเฟรม คิตส์ คือ “หनुมานชาฎศมร” ในปี พ.ศ. 2549 ซึ่งเจือปนเรื่องโดย วรวัณ วาณิชวัฒนากุล ซึ่งเป็นบรรณาธิการของ สำนักพิมพ์ และวาดภาพโดย โอโรธ ตรีตโกสิทธิ์



แอลค์ชั่น เฟรม คิตส์

การ์ตูนความรู้ทางเลือก ตอบสนองกระแสนิยม

๑ เรื่องที่สองคือ “ตำรามวยไทย นาสานมตัม” ซึ่งแต่งเรื่อง โดย วรวัณ วาณิชวัฒนากุล เช่นเดิม และวาดภาพโดย วัฒนา ปรัชชาบุตร ซึ่งนอกจากจะเล่าประวัติของนาสานมตัมใน รูปแบบการ์ตูนช่องแล้ว ยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับท่าแม่ไม้มวยไทย ต่างๆ และมีรูปจริงของท่ามวยไทยประกอบด้วย จึงถือเป็น การ์ตูนความรู้อย่างเต็มรูปแบบมากกว่า “หनुมานชาฎศมร” และความโดดเด่นอีกประการของการ์ตูนเล่มนี้ก็คือ การขาย พร้อมกับวีซีดีแอนิเมชันแม่ไม้มวยไทยประกอบเพลง ซึ่งได้รับความสำเร็จอย่างดี ต้องพิมพ์ใหม่อีกสามครั้ง



แอ็คชั่น เฟรม คิตส์

การ์ตูนความรู้ทางเลือกา ตอบสนองกระแสนิยม

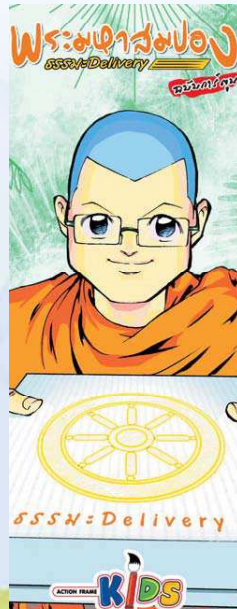
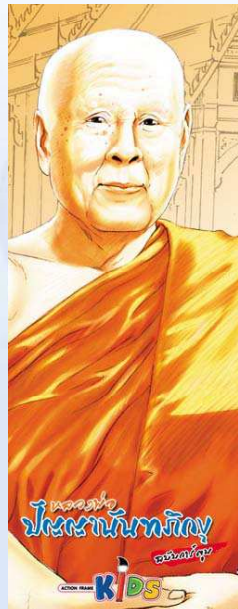
๑ การ์ตูนเรื่อง
ต่อๆมาที่แอ็คชั่น
เฟรม คิตส์ ผลิต
มักจะเป็นการ์ตูน
ที่อิงอยู่กับ
กระแสความนิยม
ในช่วงเวลานั้น
เหมือนเป็นการ
สร้างจุดเด่นให้
ต่างจากการ์ตูน
ของสำนักพิมพ์
อื่น



แอ็คชั่น เฟรม คิตส์

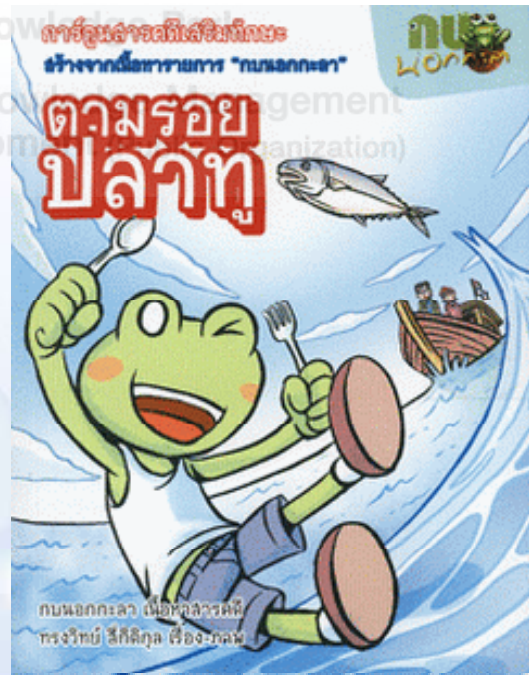
การ์ตูนความรู้ทางเลือกา ตอบสนองกระแสนิยม

๑ แต่ชุดที่สร้างความโดดเด่นให้กับสำนักพิมพ์ได้อย่างมากคือ ชุดการ์ตูนธรรมะ
ซึ่งเป็นการ์ตูนชีวประวัติของพระสงฆ์ที่เป็นที่เคารพศรัทธา 4 รูป



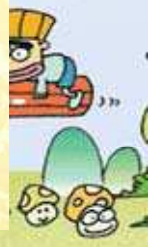
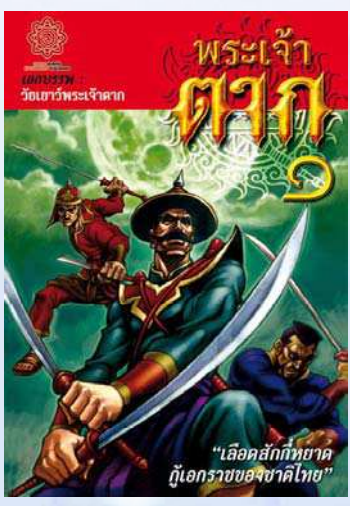
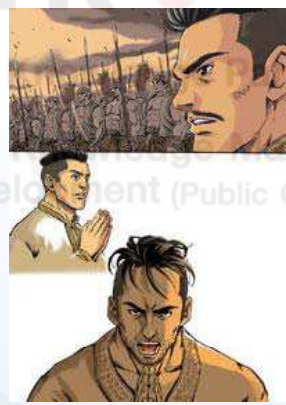
สำนักงานพิมพ์ทีวีบูรพา

๑ - "การ์ตูนทาบหนอกกะลา" ซึ่งจะนำบางตอนของสารคดีทางโทรทัศน์ชุด ทาบหนอกกะลา มาแปลงเป็นรูปแบบการ์ตูน เริ่มพิมพ์เล่มแรกคือ "ทาบหนอกกะลา" ในปี พ.ศ. 2549 และ "ทาบ UN-AIR" และชุด "ความรู้หนอกกะลา" (ปัจจุบันมีถึงเล่ม 10) และเริ่มจัดทำชุด "การ์ตูนทาบหนอกกะลา" ในปลายปี พ.ศ. 2550 โดยเริ่มจากตอน "นักบินรบ ภารกิจเหนือฟ้า" (ปัจจุบันมีถึงตอนที่ 16) โดยมอบหมายให้ วนิดา นิรมล จากบริษัท "Polygon Wizard" เป็นผู้เขียนเรื่องและภาพ และใช้ข้อความบนปกหนังสือในชุดนี้ว่า "การ์ตูนสารคดีเสริมทักษะ สร้างจากเนื้อหารายการ 'ทาบหนอกกะลา'"



สำนักพิมพ์อาทมาต

๑ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท อาทมาต ครีเอชัน เกิดขึ้นภายใต้การนำของ ธีระวุธ เจริญลาภ กรรมการผู้จัดการ ผู้หลงใหลในการ์ตูนตั้งแต่เด็ก โดยในเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2550 ได้เริ่มการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย ที่มีเนื้อหาเกี่ยวพันกับวีรบุรุษของไทยในสมัยก่อน เช่น เรื่อง “พระเจ้าตาก” “ท้าวหนากิพย์ช้าง” “พระราชมัญ” “พระยอดเมืองขวาง” และ “ทองอาทมาตประกาศศึก” ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า มีนักวาดภาพและผู้เขียนเรื่องแยกกัน โดยนักวาดภาพหลักของสำนักพิมพ์คือ พงษ์พัฒน์ เพชรรัตน์ และนักเขียนเรื่องที่สำคัญคือ ธีรรัตน์ จิรวรรวิสุทธ์ ผู้ช่วยบรรณาธิการ ซึ่งเคยชนะเลิศการแข่งงานแข่งขันระดับนานาชาติ





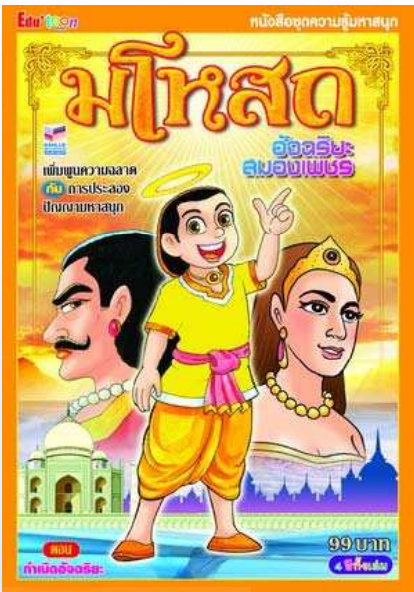
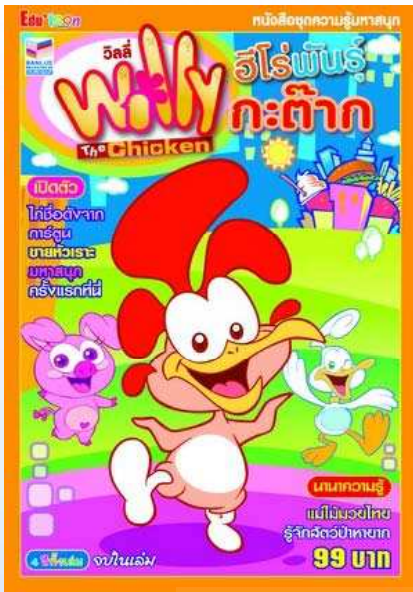
สำนักพิมพ์หนังสือสารสน

๑ พ.ศ. 2551 หนังสือสารสน ได้เริ่มขยายสาขาสู่การ์ตูนความรู้ ซึ่งสำนักพิมพ์ เรียกว่า “หนังสือชุดความรู้มหาสนุก” หรือ “Edu'toon” โดยเริ่มจากเรื่อง “Willy The Chicken อีโร้พันธุ์กระทัก” โดยมอบหมายให้ วรริณ อินองพัฒนา กิจ (ซึ่งเขียนการ์ตูนความรู้ให้สถาบันการ์ตูนไทยด้วย) นำตัวละคร “ไก่อย่าง วัลลภ” ที่เป็นผลงานของ “ต้อม” สุพล เมนาคม นักเขียนประจำการ์ตูน ขาย หัวเราะ และมหาสนุก มาดัดแปลงเรื่องราวให้เป็นเรื่องยาว และสอดแทรกสาระ ความรู้เข้าไปด้วย

๑ จากนั้นหนังสือสารสนก็ผลิตการ์ตูนชุด Edu'toon ออกมาอีกอย่างต่อเนื่อง

๑ โดยได้ออกมาถึงปัจจุบันทั้งหมด 16 เล่ม และดูเหมือนว่ายังไม่ได้เน้นเนื้อหา ต้านโต้ต้านทหนึ่งเป็นพิเศษ





สำนักพิมพ์บุ๊กเวฟ

๑ เป็นสำนักพิมพ์ในเครือสำนักพิมพ์แจ่มใส

๑ ในปี พ.ศ. 2551 จึงได้จัดตั้งสำนักพิมพ์บุ๊กเวฟ เพื่อรองรับการพิมพ์หนังสือ การดูแลสุขภาพที่แปลจากประเทศเกาหลี โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กชาย อายุ 12-20 ปี เพื่อขยายฐานผู้อ่านไปยังกลุ่มผู้อ่านมากขึ้น จากเดิมที่มีฐานเป็นกลุ่มผู้หญิงอยู่แล้ว โดยได้เริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้แนววิทยาศาสตร์ชุด “จอมเวทผู้พิทักษ์ กับสงครามวิทยาศาสตร์” ออกมาเป็นชุดแรก ซึ่งมี 3 เล่ม พิมพ์สี 3 ภายใต้อายุ 179 บาท โดยใช้ข้อความว่า “การ์ตูนสร้างอัจฉริยะ 4 ฐาน นวัตกรรมจากพิษภัย” ไว้ที่หน้าปก และมีของแถมคือ “จักรอว์พระราชา”





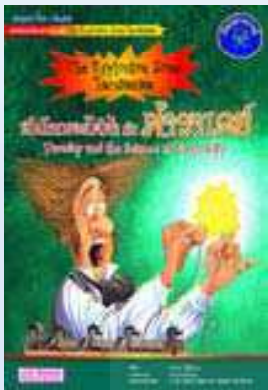
สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ได้เริ่มผลิตการ์ตูนความรู้ในปี พ.ศ. 2549 โดยเริ่มจากชุด “ชุด 3 ภาษาับโตราเอมอน” ที่มีโตราเอมอนและเพื่อนๆ เป็นตัวดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนความรู้ของสำนักพิมพ์นานมี ต่อจากนั้นก็จัดทำการ์ตูนความรู้ชุดโตราเอมอนต่อมาอีกหลายเรื่อง และล่าสุดได้เริ่มตีพิมพ์การ์ตูนความรู้แปลจากประเทศเกาหลีด้วย รวมทั้งหมดประมาณ 30 เล่ม



สำนักงานพิมพ์แห่งชาติ เอ็กมอนด์ เอ็ดดูเทนเมนท์

๑ สำนักงานพิมพ์แห่งชาติ เอ็กมอนด์ เอ็ดดูเทนเมนท์ ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2541 โดยเป็นการร่วมลงทุนของเครือเอชเอ็ม มัลติมีเดีย กรุ๊ป กับ เอ็กมอนด์ กรุ๊ป จากเดนมาร์ก เริ่มผลิตหนังสือในรูปแบบการ์ตูนความรู้ในปี พ.ศ. 2550 ในชุด “โลกอัจฉริยะ” ซึ่งเป็นการ์ตูนความรู้แนววิทยาศาสตร์เกี่ยวการค้นพบที่สำคัญของนักวิทยาศาสตร์และนักประดิษฐ์ในอดีต ตลอดจนชุด “ภารกิจต้องรอด” ในสถานที่ต่างๆ และการ์ตูนความรู้อื่นๆ รวมถึงปัจจุบันประมาณ 20 เล่ม



TK
park

Thailand Knowledge Park

okmd

Office of Knowledge Management
and Development (Public Organization)

ตอนที่ 2

การ์ตูนความรู้ไทย สถานการณ์ปัจจุบัน และ แนวทางการพัฒนา



ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนความรู้ในประเทศไทย

๑ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ตัวแทนของฝ่ายบริหารของสำนักพิมพ์ดังกล่าวจำนวน 7 คนจากสำนักพิมพ์ 6 แห่งดังต่อไปนี้



คุณสุรสิทธิ์ ชุ่มตา ย ออฐยา
กรรมการผู้จัดการ สำนักพิมพ์อีคิวพดส์



คุณส่องเพ็ญ อชาธาเววัญ
ประธานกรรมการ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์



TK
park

Thailand Knowledge Park



คุณสุตใจ พรหมเกิต
ผู้จัดการ สถาบันการทูมไทย มูลนิธิเด็ก



okm
Office of Knowledge Management
& Development (Public Organization)



คุณสุชาติ งามวัฒนา
ผู้จัดการสำนักพิมพ์กองวิชาการ สำนักพิมพ์นามมี
คุณไพเราะ ฐปฐเมธ
กองบรรณาธิการ สำนักพิมพ์นามมี



TK
park

Thailand Knowledge Park



คุณวราภรณ์ วาณิชวัฒนา
บรรณาธิการ สำนักพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เฟรม คีตส์



และ

คุณปรีชาวุฒิ นิรมล

ประธานกรรมการ บริษัท Polygon Wizard

(ผู้ผลิตการ์ตูนภาพนอกกะลา)



ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย :

2.1 นักการ์ตูน

- คุณนริศ โพธิ์นูน จากสำนักพิมพ์อีคิวพัสส์
- คุณธิตี สุขประสงค์ผล จากสำนักพิมพ์อีคิวพัสส์
- คุณสุรศักดิ์ ศรีนนท์ จากสำนักพิมพ์สกายบู๊ทส์
- คุณตี๋วัน พรหมมาณพ จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
- คุณสมบัติ กิ่งฮก จากสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
- คุณชินทราอุทท เกพคุณ จากสำนักพิมพ์นานมี
- คุณพาณิชย์ อธิธิบำรุงรักษ์ จากสำนักพิมพ์นานมี
- คุณวนิดา นิรมล จากบริษัท Polygon Wizard
ผู้ผลิตการ์ตูนภาพนอกกะลา



ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย :

2.2 ผู้เขียนเรื่องหรือฝาอ้อมูล

๑ คุณสุภาภรณ์ บุญทอง

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ บริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด

๑ คุณสรวิศน์ จิรวรรวิศุทธิ์

ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พับลิชชิ่ง



ระเบียบวิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

3. นักเขียนและผู้ปกครอง

กลุ่มนักเขียน

นักเขียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

นักเขียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยในปัจจุบัน (อ่านการ์ตูนความรู้ของต่างประเทศ หรืออ่านการ์ตูนประเภทอื่น) ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 คน

กลุ่มผู้ปกครอง

ผู้ปกครองที่มีส่วนเลือกหนังสือการ์ตูนความรู้ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 คน และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4 คน



ผลการวิจัย

1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

จุดเด่นของสำนักพิมพ์

ด้วยการเริ่มต้นและภูมิหลังที่ต่างงานของแต่ละสำนักพิมพ์ ทำให้ดูเหมือนว่าแต่ละสำนักพิมพ์จะมีจุดเด่นหรือตำแหน่งทางการตลาดที่ต่างกันในช่วงแรก จากเนื้อหาเฉพาะด้านของหนังสือการ์ตูนชุดแรกที่จัดพิมพ์ขึ้นมา ซึ่งกลายเป็นจุดเด่นเฉพาะตัวของสำนักพิมพ์แต่ละแห่ง อย่างไรก็ตาม ในช่วงต่อมา สำนักพิมพ์แต่ละแห่งจะเริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาหลากหลายมากขึ้น

1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

จุดเด่นของสำนักพิมพ์

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า หลังจากที่ได้มีการผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ออกมาหลายชุด ในแนวทางของสำนักพิมพ์ตนเอง ในช่วงต่อมามีแนวโน้มในลักษณะที่แนวทางจะใกล้เคียงกัน หรือซ้อนทับ (overlap) กันมากขึ้น อาจเป็นเพราะขอบเขตของเนื้อหาของการ์ตูนความรู้มีความจำกัดมากกว่าการ์ตูนทั่วไป ดังนั้นสำนักพิมพ์ต่างๆ จึงจำเป็นต้องพยายามมองหาเนื้อหาในด้านที่ยังไม่เคยผลิตมาก่อน เพื่อขยายขอบเขตของการค้นคว้าหาข้อมูล

เป็นที่น่าสนใจว่า สำนักพิมพ์ที่เริ่มต้นจากการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาท้องถิ่นอย่าง ฮีโร่พลัง และสกายบุ๊กส์ มีแนวโน้มที่จะขยายขอบเขตออกไปในแนวทางสากล (globalization) มากขึ้น ส่วนในทางตรงกันข้าม สำนักพิมพ์ที่เริ่มจากการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาเป็นสากล อย่าง นานมีบุ๊คส์ มีแนวโน้มที่จะขยายขอบเขตออกไปในแนวทางท้องถิ่น (localization) มากขึ้น ดูได้จากหัวข้อในการประกวดหนังสือของสำนักพิมพ์ในปีล่าสุด



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

จุดเด่นของสำนักพิมพ์

ดังนั้นในมุมมองของนักอ่านอาจถือได้ว่ามีตัวเลือกในการหาความรู้ในเรื่องเดียวกันมากขึ้น แต่สำหรับสำนักพิมพ์แล้ว อาจหมายถึงการเลือกที่ให้เหตุผลมากขึ้นของผู้อ่าน ไม่ว่าจะเรื่องราคา ไลอเนชั่น หรือ การดำเนินเรื่อง รวมทั้งการสร้างความโดดเด่นของหนังสืออาจมีความสำคัญมากขึ้นในการจูงใจผู้อ่าน ซึ่งความโดดเด่นนี้อาจมาจากคุณค่าที่เพิ่มขึ้น (added value) ที่มากกว่าความรู้ที่ได้จากหนังสือเพียงอย่างเดียวที่ทำให้หนังสือเล่มหนึ่งที่น่าสนใจกว่า หรือที่น่าสนใจมากกว่าอีกเล่มหนึ่งก็ขึ้นอยู่กับเรื่องเดียวกัน



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

จุดต่อของการลงทุนความรู้ไทย

โดยรวมแล้ว ผู้บริหารสำนักพิมพ์ผู้ผลิตการ์ตูนความรู้ไทยมองในภาพรวมว่าจุดอ่อนของการลงทุนความรู้ไทยคือเรื่องบุคลากรที่ยังขาดแคลน กล่าวคือ ผู้บริหารสำนักพิมพ์มองว่าในบรรดาบุคลากรที่มีอยู่ หลายคนมีความสามารถไม่ด้อยกว่าต่างประเทศ แต่รวมแล้วก็ยังมีจำนวนน้อย ทำให้ผลิตงานได้น้อยชิ้น และใช้เวลานานต่อเล่ม เนื่องจากในหลายกรณีเป็นการผลิตงานคนเดียวหรือสองคน หากเร่งผลิตงาน คุณภาพก็จะด้อยลงไปด้วย



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

อุปสรรคหรือสิ่งกีดขวางการพัฒนาของการลงทุนความรู้ไทย

แนวทางแรก หลายสำนักพิมพ์ยังมองว่าเป็นเรื่องของบุคลากร คือ ความสามารถในการเล่าเรื่อง (storytelling) รวมถึงการค้นคว้า และการสอดแทรกเนื้อหาไปกับการบันเทิง ที่จะทำให้นัก์สือตอบโจทย์และดึงดูดใจต่อกลุ่มผู้อ่าน เช่นการวาดเรื่องให้ตลกและได้ความรู้ไปพร้อมๆกัน รวมถึงการรักษาคุณภาพและความมีวินัยของนักการ์ตูนไทยด้วย



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

อุปสรรคหรือสิ่งกีดขวางการพัฒนาของการ์ตูนความรู้ไทย

แนวทางที่สองคือเรื่องของเงินทุน ความไม่แน่นอนของตลาด และค่าใช้จ่ายในการผลิต คือการลงทุนที่อาจต้องใช้เวลาในการเริ่มต้น ซึ่งเมื่อเทียบกันแล้ว การผลิตการ์ตูนไทยมีต้นทุนสูงกว่าการผลิตลิขสิทธิ์มาจัดพิมพ์ และเรื่องของเศรษฐกิจที่กำลังตกต่ำ ทำให้กำลังซื้อน้อยลงไปด้วย

ส่วนแนวทางสุดท้ายคือเรื่องของผู้อ่านเอง ผู้บริหารสำนักพิมพ์หลายคนมองว่าคนไทยยังไม่มีค่านิยมอ่านหนังสือไทยมากเท่าที่ควรจะเป็น และการมีสื่ออื่นๆมาถึงความสนใจไปได้



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

โอกาสและศักยภาพในการพัฒนาของการ์ตูนความรู้ไทยและของสำนักพิมพ์

แม้ผู้บริหารสำนักพิมพ์จะมองว่ามีอุปสรรคหลายประการต่อการพัฒนา แต่ก็ยังมองว่าการ์ตูนความรู้ ยังมีโอกาสที่จะเติบโตได้อีก อย่างน้อยก็ในช่วงเวลานี้ ที่วงการยังมีพื้นที่ให้ขยายตัว และยังมีความต้องการนักร์ตูนความรู้อีก



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

โอกาสและศักยภาพในการพัฒนาของการรู้ไทยและของสำนักพิมพ์

ที่ผ่านมาเห็นได้ชัดว่านักเรียนให้ความสนใจไม่แพ้การดูหนังทั่วไป และผู้ปกครองให้การยอมรับและมีทัศนคติที่ดีกับการรู้ไทยมากกว่าการดูหนังทั่วไป ดังนั้นสามารถนำการรู้ไทยที่ผลิตออกมาไปต่อยอดในสื่ออื่น ๆ ได้อีก ตามความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยนักการรู้ไทยที่มีฝีมือดี มีแนวโน้มที่จะเป็นที่ต้องการ และได้ค่าตอบแทนในระดับสูงกว่านักการดูหนังทั่วไป ดังนั้นอาจมีโอกาสนักการรู้ไทยฝีมือดีที่เขียนการ์ตูนแนวอื่น จะหันมาเขียนการ์ตูนความรู้มากขึ้น ด้วยเหตุผลของสภาพเศรษฐกิจ



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

สรุปความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์ (Public Organization)

โดยรวมแล้ว ผู้บริหารสำนักพิมพ์ยังมองว่าการรู้ไทยยังมีโอกาสเติบโตได้อีก อย่างน้อยก็ในช่วงภายในอนาคตอันใกล้นี้ แต่ก็ยังมีอุปสรรคหลายประการ

1. **เรื่องของบุคลากร** ที่มีคุณภาพที่ยังขาดแคลนอยู่ ทำให้ไม่สามารถออกหนังสือได้รวดเร็วอย่างเป็นอุตสาหกรรม

2. **สภาพเศรษฐกิจ** ที่มีผลต่อยอดการจำหน่าย เนื่องจากเป็นหนังสือที่มีราคาแพงกว่าการดูหนังทั่วไป ประกอบกับการเริ่มเข้ามาแข่งขันตลาดการรู้ไทย ความรู้ของสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่อื่น ๆ ซึ่งทำให้เนื้อหาที่เป็นจุดเด่นของสำนักพิมพ์แต่ละแห่งในช่วงแรกเริ่มที่จะลดบทบาทลง แต่หากมองในแง่ของอุตสาหกรรมโดยรวม และแง่ผู้บริโภค ก็ถือได้ว่าเป็นการเพิ่มทางเลือก และกระตุ้นให้เกิดการยอมรับการรู้ไทยมากขึ้น



1. กลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

สรุปความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารสำนักพิมพ์

ตั้งนั้นเพื่อก่อให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมการ์ตูนความรู้ไทย ภาครัฐสามารถมีส่วนร่วมช่วยสนับสนุนทั้ง 2 ระดับคือ

ระดับล่าง คือช่วยพัฒนาความเชี่ยวชาญในอาชีพ และนำบุคลากรเข้าสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้มากขึ้น

ระดับบน คือนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมการ์ตูนความรู้ไทย ซึ่งจะได้ประโยชน์ 2 ต่อ ทั้งแง่การกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ และยังสร้างการเรียนรู้ต่อเยาวชน ดึงเยาวชนจากสื่อบันเทิงซึ่งอาจแฝงไว้ด้วยค่านิยมที่เป็นภัย โดยเฉพาะสื่อจากต่างชาติที่ขัดต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมไทย ให้มาเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ทั้งในด้านวิชาการและด้านวัฒนธรรม ความบันเทิงไทย



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

จากการวิจัยโดยผู้มตัวอย่างแบบเจาะจง และการสัมภาษณ์เชิงลึก นักวาดภาพ 8 คน (บางท่านทั้งวาดรูปและเขียนเรื่อง) และนักเขียนเรื่อง (เขียนบท และหาข้อมูล) 2 คน ได้แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วนคือ คนทำงานด้าน “รูป” กับคนทำงานด้าน “เรื่อง”

2.1 กลุ่มผู้วาดรูป หรือวาดภาพประกอบการ์ตูนความรู้

2.2 กลุ่มผู้เขียนเรื่อง และผู้หาข้อมูล



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2.1 กลุ่มผู้วาดรูป

1. คุณนริศ โพธิ์นุ่น ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
2. คุณธิตี สุภาพระสังข์ผล ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
3. คุณสุรศักดิ์ ศรีนันทน์ ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
4. คุณสมบัติ คุ้มฮาก สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2.1 กลุ่มผู้วาดรูป

5. คุณตี๋วัน พรหมมาณพ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก



6. คุณอินทราอุทท เกทคุณ ผู้อำนวยการสำนักพิมพ์นานมี
7. คุณพาณี อิทธิบำรุงรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักพิมพ์นานมี

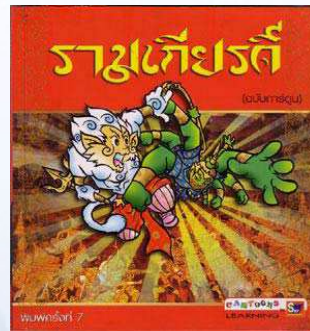
8. คุณวนิดา นิรมล บริษัท Polygon Wizard ผู้ผลิตการ์ตูนทาบนอกทะเล



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2.2 กลุ่มผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

1. คุณสุภฤกษ์ บุญทอง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ บริษัทสถาปนุกภัฏ จำกัด



2. คุณสรรัตน์ จิรวรรวิสุทธ์ ผู้ช่วยบรรณาธิการ สำนักพิมพ์อาทมาต พัชรีฯ



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2.1 ผู้วาดรูป หรือวาดภาพประกอบการ์ตูนความรู้

ก. ภูมิหลังและการเข้าสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้

• ส่วนใหญ่มีภูมิหลังไม่แตกต่างกันนัก คือสำเร็จการศึกษาด้านศิลปะ หรือด้านการออกแบบ เช่น นิเทศศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรม

• นักเขียนการ์ตูนความรู้ส่วนใหญ่เคยผ่านงานในกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนบันเทิง (การ์ตูนช่องแนว comic) มาก่อน ทำให้ไม่ต้องปรับตัวในการทำงานมากนัก ยกเว้นแต่การลดทอนความรุนแรงของภาพ/ภาษา และต้องยึดอิงกับกรอบของข้อมูลความรู้มากขึ้น



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

2.1 ผู้วาดรูป หรือวาดภาพประกอบการ์ตูนความรู้

ก. ภูมิหลังและการเข้าสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูนความรู้

- สาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งที่ทำให้นักเขียนการ์ตูนบันเทิงสมัยตัวมาเขียนการ์ตูนความรู้คือ “ความต่อเนื่อง” ในการทำงาน ส่งผลต่อความรู้ดีกมั่นคงแก่ผู้เขียนมากขึ้น
- สาเหตุที่เป็นแรงเสริมคือ การช่วยสร้างภาพลักษณ์ในด้านบวก ทดบภาพลักษณ์ในด้านลบ ที่นักเขียนการ์ตูนบันเทิงเคยถูกมองว่าไม่มีความรู้ ส่งผลต่อชื่อเสียงการทำงาน การรับงานในวงกว้าง การได้รับการยอมรับจากสังคม
- แรงเสริมอีกประการคือ ความรู้ดีกภูมิใจ ที่ได้สร้าง “สาระ” ให้แก่เยาวชนคนอ่าน



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

ข. ระบบและลักษณะการทำงาน

แบ่งเป็น 2 รูปแบบหลัก คือ นักเขียนประจำ และนักเขียนอิสระ

1. นักเขียนประจำ

- ทำงานกับสำนักพิมพ์ที่มุ่งผลิตการ์ตูนความรู้ฝีมือคนไทยเป็นหลัก ผลิตการ์ตูนความรู้ในปริมาณมาก และต่อเนื่อง
- จากการวิจัยพบว่ามีเพียง สำนักพิมพ์ อีคิว พัลส์ และ บริษัท Polygon Wizard Co.,Ltd เท่านั้นที่จ้างนักเขียนประจำ (ในแง่เขียนรูป)
- นักเขียนในลักษณะนี้จะทำงานในสำนักพิมพ์ หรือบริษัท ได้รับค่าจ้างเป็นเงินเดือน



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

๑. ระบบและลักษณะการทำงาน

1. นักเขียนประจำ

- การทำงานเป็นระบบทีม หากขาดคนใดคนหนึ่งไปก็สามารถทดแทนตำแหน่งนั้นเพื่อให้งานเดินหน้าต่อไปได้
- การทำงานเป็นนักเขียนประจำร่วมกับทีม จึงมีข้อดีในการผลิตชิ้นงานในปริมาณมาก และเกิดการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย แต่ผลงานที่ออกมาจะเป็นผลงานร่วมกัน ซึ่งนักเขียนต้องยอมรับว่าเป็นงานที่ไม่ได้เกิดจากฝีมือใครเพียงคนเดียวคนหนึ่งเท่านั้น



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

๑. ระบบและลักษณะการทำงาน

2. นักเขียนอิสระ

- ทำงานกับสำนักพิมพ์ที่ไม่ได้มุ่งผลิตการ์ตูนความรู้ฝีมือคนไทยเป็นหลัก นักเขียนส่วนใหญ่เป็นนักเขียนอิสระ เนื่องจากสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ที่ผลิตผลงานการ์ตูนความรู้ไทยอย่างต่อเนื่องมีไม่มากนัก
- ข้อดีของการเป็นนักเขียนอิสระ คือโอกาสในการเลือกรับ-สร้างสรรค์งานอื่นๆ เวลาที่ไม่รีบรัดจนเกินไป และความภาคภูมิใจในผลงานที่สามารถเผยแพร่ “อัตลักษณ์” และสามารถพัฒนา “เอกลักษณ์” ของตนเองไปได้เต็มที่



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

๑. ระบบและลักษณะการทำงาน

ความเหมือน-ความแตกต่างในการเป็นนักเขียนฯ ประจำและอิสระ

- ความเหมือนคือกระบวนการทำงานของนักเขียนประจำที่ทำงานเป็นระบบ และนักเขียนอิสระ ที่ทำงานด้วยตนเอง มีขั้นตอนไม่แตกต่างกันคือเริ่มจาก

งานที่ใช้มือวาด เช่นออกแบบคาแรคเตอร์ ➡ การทำสตอรี่บอร์ด การตัดเส้น
งานที่ทำในคอมพิวเตอร์ เช่นการลงสี ➡ ตกแต่งภาพ ➡ ไล่ตัวหนังสือ



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

๑. ระบบและลักษณะการทำงาน

ความเหมือน-ความแตกต่างในการเป็นนักเขียนฯ ประจำและอิสระ

- ความแตกต่างคือ “ปริมาณ” ในการผลิต

แบบเป็นระบบ ผลิตเฉลี่ยประมาณ ครึ่งเดือน/1 เล่ม (1 เดือน/2 เล่ม)

แบบทำคนเดียวเบ็ดเสร็จ ผลิตเฉลี่ยประมาณ 2-2.5 เดือน/1 เล่ม (ขึ้นกับเนื้อหางาน จำนวนหน้าด้วย)

เห็นได้ว่าการผลิตการ์ตูนความรู้แบบเป็นระบบช่วยเพิ่มปริมาณงานได้มากกว่าการทำคนเดียวถึงประมาณ 3-5 เท่า

เมื่อมีผลงานออกสู่ตลาดมาก ย่อมส่งผลต่อการตัดสินใจ
ซื้อของผู้บริโภค รวมทั้งชื่อเสียง ภาพลักษณ์ของสินค้า และ
ด้านกัมพิมพ์ตามมา



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

ค. ค่าตอบแทน

- นักเขียนการ์ตูนความรู้ส่วนใหญ่ ยังไม่ค่อยพอใจกับค่าตอบแทนที่ได้รับ ซึ่งเป็นอัตราที่ไม่แตกต่างจากค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนทั่วไป
- นักเขียนบางคนแสดงความคิดเห็นว่า ถ้าสำนักพิมพ์มองว่านักเขียนการ์ตูนความรู้ก็คือคนเขียนรูปคนหนึ่ง ซึ่งไม่ต่างจากการวาดการ์ตูนบันเทิงทั่วไป นัก จึงให้ค่าตอบแทนในอัตรานักเขียนการ์ตูนทั่วไป โดยอาจแบ่งค่าตอบแทนของนักเขียนการ์ตูนความรู้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. **ระบบอัตราเงินเดือน** นักเขียนทำงานเป็นพนักงานประจำ ซึ่งเป็นระบบที่พบน้อยที่สุด



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

ค. ค่าตอบแทน

2. **ระบบขายขาดเป็นค่าแรง** นักเขียนได้รับค่าแรงเฉลี่ยระหว่าง 200-700 บาท ต่อ 1 หน้า แต่ทั้งนี้ขึ้นกับประสบการณ์ของนักเขียน ขนาดของสำนักพิมพ์เป็นหลัก

3. **ระบบลิขสิทธิ์** นักเขียนที่ได้รับค่าตอบแทนเป็นระบบลิขสิทธิ์จากการวิจัยครั้งนี้ สร้างสรรค์ผลงานให้กับ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็กเพียงแห่งเดียว โดยได้ค่าตอบแทนตามแต่การตกลงแบ่งเปอร์เซ็นต์ ยอดจัดจำหน่าย และจำนวนครั้งที่พิมพ์กับสำนักพิมพ์ เฉลี่ยต่อเล่มในการพิมพ์ครั้งแรกประมาณ 20,000 ถึง 50,000 บาท



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

ค. ค่าตอบแทน

3. ระบบลิขสิทธิ์

ระบบลิขสิทธิ์ยังถือเป็นเรื่องใหม่สำหรับแวดวงนักเขียนการ์ตูนไทย เพราะในอดีตระบบขายขาดเป็นค่าแรงได้ผูกขาดการทำงานของนักเขียนการ์ตูนมาช้านาน และทุกครั้งที่มีการพิมพ์ซ้ำ รายได้จะเป็นสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ จึงมีผลต่อกำลังใจในการทำงาน

การให้ค่าตอบแทนแก่นักเขียนตามยอดจำหน่าย และตามจำนวนครั้งที่พิมพ์ จึงน่าจะเป็นการให้กำลังใจ และช่วยยกระดับรายได้ของนักเขียนการ์ตูนให้มีแรงทำตั้งสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ ค่าตอบแทนที่น่าดึงดูดใจ ยังช่วยส่งเสริมให้มีบุคลากรที่มีคุณภาพเข้าสู่แวดวงการ์ตูนความรู้มากขึ้น



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

ค. ค่าตอบแทน

3. ระบบลิขสิทธิ์

แต่แม้ระบบลิขสิทธิ์จะเป็นเรื่องที่นักเขียนการ์ตูนความรู้ต้องการ แต่สำนักพิมพ์ที่สามารถใช้ระบบนี้ได้ก็ยังมีปริมาณในการพิมพ์ และการกระจายสินค้า (สาขาส่ง) ยังไม่กว้างขวางนัก ทำให้ค่าตอบแทนที่ได้รับในระดับนี้ อาจยังไม่เห็นผลความคุ้มค่าเท่าที่ควร และก็ยังมีส่วนข้อสงสัยในการนำระบบนี้ไปใช้กับสำนักพิมพ์ใหญ่ซึ่งทำงานกันเป็นทีม ผลงานไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ของใครคนหนึ่ง การให้ลิขสิทธิ์แก่นักเขียนจึงอาจเหมาะแก่นักเขียนอิสระที่มักสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองเพื่อลงพิมพ์



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

ค. ค่าตอบแทน

3. ระบบลิขสิทธิ์

ผู้วิจัยเห็นว่า ประเด็นเรื่องค่าตอบแทน ซึ่งเป็นเสมือน “หลักประกันความมั่นคง” ของนักเขียนการ์ตูนความรู้เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่สำนักพิมพ์ต้องให้ความสำคัญ เพื่อเป็นแม่เหล็กดึงดูดนักเขียนที่มีฝีมือให้เข้ามาแข่งขันกันมากขึ้น ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดพัฒนาการในแวดวงการ์ตูนความรู้อย่างยิ่งยั้ง



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

จ. อุปสรรค โอกาส และแนวทางการพัฒนา
อุปสรรคใหญ่คือ ทัศนคติที่ชอบ “ของนอก” ของคนไทยโดยเฉพาะกระแสวัฒนธรรมเกาหลีที่กำลังเป็นที่นิยมทำให้ผู้อ่านเลือกเสพการ์ตูนเกาหลีมากกว่า

แต่กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทยก็ยอมรับว่า งานของเกาหลีมีจุดเด่นเหนือกว่าของไทยหลายข้อคือ

- การตีพิมพ์ออกมาเป็นชุด ทำให้ผู้ซื้อรู้สึกคุ้มค่า
- ความหลากหลายในเนื้อหา
- การได้ค่าเรีคเตอร์และผูกตลกที่เป็ดกว้าง

ทำให้เรื่องสนุกสนานมากกว่า



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

จ. อุปสรรค โอภาส และแนวทางพัฒนา

อุปสรรค เปรียบเทียบการ์ตูนความรู้เกาหลี-ไทย

- การทำงานเป็นระบบมีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ

ในแต่ละขั้น

- แต่มีสิ่งหนึ่งที่นักเขียนไทยเห็นตรงกัน

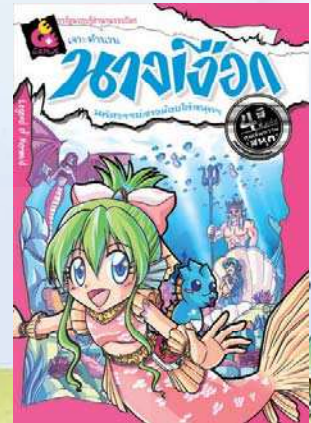
ว่าการ์ตูนไทยมีดีไม่แพ้เกาหลีก็คือ “ลายเส้น”

การออกแบบรูปร่าง หน้าตาตัวละคร

ตั้งนั้นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนความรู้ไทยต้อง

ปรับปรุงอย่างมากก็คือการสร้างเรื่องราว

และการหาข้อมูล



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

จ. อุปสรรค โอภาส และแนวทางพัฒนา

อุปสรรคใหญ่อีกประการที่ขัดขวางการพัฒนาวงการการ์ตูนความรู้ก็คือ

กระแสความรู้ดีของสังคม ซึ่งมีมาคติเกี่ยวกับการ์ตูนว่า “เป็นเรื่องไร้สาระ”

ปัญหาหลักในการพัฒนาการ์ตูนความรู้ทุกวันนี้จึงเป็นการต่อสู้กับการลบ
มาคติของคำว่า “การ์ตูน” ซึ่งส่งผลต่อทัศนคติของผู้ใหญ่ที่ยังมองว่าเป็นคือ
เรื่องของเด็ก เป็นเรื่องไม่สำคัญ จึงมักเป็นเรื่องที่รัฐบาลมองข้าม และไม่
เห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการลุกขึ้นมาปรับปรุง และพัฒนา



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

จ. อุปสรรค โอกาส และแนวทางพัฒนา

โอกาส การ์ตูนความรู้ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้อ่าน โดยเฉพาะผู้ปกครอง เพราะภาพลักษณ์ของความมีสาระที่ผสมผสานลงในเนื้อหา จึงเป็นโอกาสดีที่เปิดให้ผู้ผลิต และผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ โดยเฉพาะนักวิชาการ ต้องร่วมกันหาแนวทางในการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อ “การ์ตูน” เพื่อสร้างภาพลักษณ์ในแง่บวกมากขึ้น โดยเริ่มที่การ์ตูนความรู้ก่อนขยายไปถึงการ์ตูนบันเทิงอื่นๆ



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

จ. อุปสรรค โอกาส และแนวทางพัฒนา

แนวทางพัฒนา หากกลุ่มผู้ผลิต หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสร้างภาพลักษณ์ของการ์ตูนความรู้ที่เปี่ยมด้วยคุณค่าได้รัฐบาลยอมรับเห็นความสำคัญและพร้อมปฏิรูปแวดวงการ์ตูนความรู้อย่างจริงจัง และเมื่อรัฐบาลเริ่มตระหนักถึงคุณค่าของการ์ตูนความรู้ถึงที่นักเขียนต้องการความช่วยเหลือจากรัฐ คือ

- ต้องการเวทีประกวด เวทีเผยแพร่ผลงาน
- การผลักดันให้การ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอน



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

จ. อุปสรรค โอกาส และแนวทางพัฒนา

แนวทางพัฒนาในมุมมองของกลุ่มนักเขียน

- ต้องการให้รัฐสนับสนุนการตลาดส่งออกผลงานยังต่างประเทศ
ดีงเหล่านี้จะส่งผลต่อ กำลังใจของคนทำงาน คือ “ค่าตอบแทน” ที่สูงขึ้นที่
จะตามมา
- นอกจากรัฐบาลแล้ว กลุ่มผู้ผลิตก็ควรช่วยส่งเสริมอีกแรง เช่นการ
ส่งผลงานไปประกวดต่างประเทศ การตลาดต่างประเทศเพื่อขยายกลุ่ม
ผู้อ่านเหมือนเช่นการ์ตูนเกาหลีมาตีตลาดกลุ่มผู้อ่านในไทย การมีชื่อเสียง
ในต่างประเทศอาจช่วยให้คนไทยหันมาเห็นคุณค่ามากขึ้น และผลักดันให้
รัฐบาลยื่นมือเข้าช่วยเหลือมากขึ้น



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนความรู้ไทย

2. ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

- ในกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนความรู้ที่เป็นระบบ ผู้เขียนรูปและ
เขียนเรื่องมักเป็นคนละคนกัน ซึ่งในสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ของประเทศ
ไทยก็เริ่มใช้ระบบนี้มากขึ้น
- ในขณะที่นักเขียนรูปการ์ตูนความรู้มีทั้งนักเขียนอิสระ และนักเขียน
ประจำ แต่นักเขียนเรื่องและผู้ทำข้อมูลประกอบการ์ตูนความรู้มักเป็น
พนักงานประจำ ซึ่งมีตำแหน่งในกองบรรณาธิการ หรืออาจเรียกว่า ฝ่าย
ผลิต หรือฝ่ายวิชาการของแต่ละสำนักพิมพ์ หรืออาจมีการว่าจ้าง
ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางเป็นกรณีไป



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2. ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

ก. ความสำคัญของผู้เขียนเรื่องและฝ่ายข้อมูล

ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูลมีความสำคัญสูงมากในการสร้างผลงานแบบมีอาชีพ ซึ่งควรแยกการทำงาน 2 ส่วนนี้แยกขาดจากกันเป็นคนละคน ผู้เขียนเรื่องจะต้องมีความสามารถในการผูกเรื่องราว การสร้างสรรค์ตัวละคร ผูกตลก

ผู้ทำข้อมูลมักเป็นผู้เชี่ยวชาญพิเศษในเรื่องนั้นๆ ซึ่งสำนักพิมพ์ต้องเห็นความสำคัญและยอมจ้างกลุ่มนักวิชาการเพื่อคุณภาพของผลงาน



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2. ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

ก. ความสำคัญของผู้เขียนเรื่องและฝ่ายข้อมูล

ในประเทศไทยยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับทั้งตำแหน่งนักเขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูลมากนัก ส่วนหนึ่งเห็นได้จาก

- การอ้างอิงค่าเฉลี่ยก็ยังไม่เป็นระบบ
- อัตราเงินเดือนเฉลี่ยของฝ่ายข้อมูล อยู่ในช่วงประมาณ 8,000 - 9,000 บาท ส่วนคนเขียนเรื่อง (บท) มีค่าตอบแทนประมาณ 7,000 - 10,000 บาท ต่อ 1 เล่ม หรือหากทำหน้าที่ยื่นๆ ด้วยในกองบรรณาธิการจะได้ค่าตอบแทนระหว่าง 10,000 - 20,000 บาท



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2 ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

ก. ความสำคัญของผู้เขียนเรื่องและฝ่ายข้อมูล

- อัตราเงินเดือนเฉลี่ยของฝ่ายข้อมูล เป็นรายได้ที่ไม่สูงมากนัก จึงไม่สร้างแรงจูงใจให้เกิดนักเขียนเรื่องรุ่นใหม่ๆ เข้าสู่วงการการ์ตูนความรู้ เกิดปัญหาขาดนักเขียนบทฝีมือดี และยังเป็นจุดอ่อนที่ต้องปรับปรุงกันอีกมาก

- ปัญหาของศักราชภาพนักเขียนเรื่อง และฝ่ายข้อมูลจึงอยู่ที่การให้ค่าตอบแทนของสำนักพิมพ์เป็นปัจจัยหลัก หากสำนักพิมพ์เห็นความสำคัญที่จะกระตุ้นให้เกิดนักเขียนหน้าใหม่ เกิดการนำเสนอที่หลากหลายและสร้างสรรค์มากขึ้น



2. กลุ่มนักเขียนการ์ตูนชาวไทย

2 ผู้เขียนเรื่อง และผู้ทำข้อมูล

ข. แนวทางพัฒนาสำหรับผู้เขียนเรื่อง

- ควรนำเสนอแนวเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย มากกว่าแนววิทยาศาสตร์ที่สังคมไทยไม่มีความเชี่ยวชาญเพียงพอ - นักเขียนควรหันมาสนใจ “การสร้างคาแร็คเตอร์” โดยเฉพาะแนวอ็คชั่นฮีโร่ เพื่อเพิ่มมูลค่า และช่องทางการตลาด

- รัฐมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนทัศนคติให้ผู้อ่านการ์ตูนบันเทิง มาอ่านการ์ตูนความรู้ โดยสร้าง “แบบเรียนที่ให้ความรู้และความบันเทิง” ผ่านรูปแบบของการ์ตูน เพื่อลบเส้นแบ่งระหว่าง “หนังสือเรียน” ที่ให้ความรู้ลึกๆ กับ “การ์ตูน” ที่ให้ความรู้ตื้นๆ ง่ายๆ แต่เพลิดเพลิน สนุกสนานเข้าใจได้ง่าย



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนการตูนความรู้

- จุดเด่น คือกลุ่มนักเรียนรูปมีความสามารถในการออกแบบลายเส้นไม่แพ้การ์ตูนต่างชาติ แต่จุดด้อยคือการเล่าเรื่อง การให้ข้อมูล ที่ยังขาดมีเนื้อหา
- ทำสำเนาดี ความรู้ดี ทำสำเนาของคนที่ทำงานยังไม่มั่นคงพอ ยังคงเรียกร้องความเป็นธรรมในค่าตอบแทน
- อุปสรรคใหญ่ที่นักเรียนการตูนต้องการเห็นความเปลี่ยนแปลงก็คือทำสำเนาจากคนในสังคมไทย ต้องการเห็นว่าการตูนเป็นสิ่งมีคุณค่า ซึ่งจะเป็นความภูมิใจที่ยิ่งใหญ่ที่จะช่วยผลักดันให้นักเรียนการตูนได้ก้าวเดินในเส้นทางที่พวกเขารักอย่างภาคภูมิใจ.



3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด

นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์แบบทุกคน ตอบว่าอ่านการ์ตูนความรู้ไทยมานานแล้ว นักเรียนคนที่อ่านมานานที่สุด คือประมาณ 3 ปีที่แล้ว ซึ่งก็คือ ปี พ.ศ. 2549 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นที่การ์ตูนความรู้ไทยกำลังเติบโตและแพร่หลายอย่างเต็มที่ ซึ่งนักเรียนที่เริ่มต้นอ่านการ์ตูนความรู้เร็วที่สุดก็ให้สัมภาษณ์ เริ่มต้นอ่านตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ส่วนนักเรียนที่เริ่มต้นอ่านช้าที่สุดคือ เมื่อ 2-3 เดือนที่แล้ว

เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนกลุ่มที่อายุน้อย มักจะตอบว่าอ่านบ่อยและอ่านมานาน แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย จะตอบว่าอ่านไม่ค่อยบ่อยนัก ซึ่งอาจเป็นเพราะมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น



3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร อ่านมานานและบ่อยเพียงใด

กลุ่มตัวอย่างที่อายุน้อย คือกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้ไปสัมภาษณ์นั้น จะเคยอ่านการ์ตูนความรู้ และยังคงอ่านอยู่แทบทั้งสิ้น ส่วนกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น มีทั้งที่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยและไม่เคยอ่านในอัตราส่วนใกล้เคียงกัน จึงอาจวิเคราะห์ได้ว่า เยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นลงมาในปัจจุบัน ได้เติบโตขึ้นมากับความแพร่หลายของการ์ตูนความรู้ไทย ที่ได้เริ่มมาตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2547 และได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเลือกซื้อให้กับลูกหลานของตน ก่อนที่นักอ่านวัยเยาว์เหล่านั้น จะเริ่มเลือกอ่านการ์ตูนแนวบันเทิงทั่วไป หรือเลือกรับสื่ออื่นๆ ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหลายคน อาจโตขึ้นมาก่อนที่การ์ตูนความรู้ไทยจะเป็นที่นิยม ผู้ปกครองจึงไม่ได้ซื้อให้และไม่มีโอกาสได้อ่าน จึงอาจติดตามการ์ตูนทั่วไปหรือสื่ออื่นๆแทน



3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

ใครเป็นผู้แนะนำให้อ่าน ใครเป็นผู้ซื้อให้ ใครเป็นผู้เลือก

นักเรียนเกือบทุกคน รวมถึงนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะตอบว่าตนเองเป็นผู้เลือกหนังสือการ์ตูน แต่ส่วนมากผู้ปกครองเป็นผู้ซื้อให้ ซึ่งเป็นคำตอบที่ตรงกับคำตอบของผู้ปกครอง

ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยเรื่องอะไรบ้าง

นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นที่ให้สัมภาษณ์หลายคน จำชื่อหนังสือการ์ตูนความรู้ที่ตนเองชอบไม่ได้ แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายจะสามารถระบุชื่อได้ ซึ่งส่วนมากเป็นประวัตินุคคลสำคัญของไทย ของสำนักพิมพ์อิกิวพลัส และวรรณคดีฉบับการ์ตูนของสำนักพิมพ์สภาอนุภูมิ

ขณะที่อ่านทราบหรือไม่ว่าเป็นการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย

เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จะไม่ทราบหรือไม่แน่ใจว่าตนเองอ่านหนังสือการ์ตูนความรู้ของไทยหรือของต่างประเทศ แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายทุกคนที่ให้สัมภาษณ์จะทราบว่าตนเองอ่านการ์ตูนความรู้ที่ผลิตโดยคนไทย



3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

การวาดภาพและเนื้อเรื่องการ์ตูนความรู้ของไทยเป็นอย่างไร ต่างจากการ์ตูนเกาหลีอย่างไร

อายุเป็นปัจจัยต่อความคิดเห็นในข้อนี้ค่อนข้างชัดเจนอีกเช่นกัน นักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายทุกคนก็ให้สัมภาษณ์ เห็นว่าภาพของการ์ตูนความรู้เกาหลีสวยกว่า น่ารักรกว่า ในขณะที่มีความเห็นต่างกันไปในด้านเนื้อเรื่อง ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ค่อนข้างมีความเห็นไปในทางกลางๆ คือไม่ค่อยต่างกันมากในเรื่องความสนุก ส่วนนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายทุกคนก็ให้สัมภาษณ์ ชอบการ์ตูนความรู้ของไทยมากกว่าของเกาหลี แสดงให้เห็นว่าลายเส้นที่น่ารักและเนื้อหาที่แฝงความตลกของการ์ตูนความรู้เกาหลีนั้นดึงดูดใจกลุ่มเด็กเล็กได้ดีกว่า ส่วนลายเส้นที่ละเอียดสมจริงและเนื้อหาที่เน้นประวัติศาสตร์และวรรณคดีดึงดูดใจกลุ่มเด็กโตได้ดีกว่า



3.1 กลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

จุดเด่นของการ์ตูนความรู้ของไทยคืออะไร จุดด้อยคืออะไร

คำตอบในข้อนี้ใกล้เคียงกับข้อข้างบน คือกลุ่มเด็กเล็ก คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จะให้ความสำคัญกับเรื่องภาพที่สวยงามและความสนุก ดังนั้นจะระบุจุดด้อยว่าเป็นเรื่องภาพที่ดูการ์ตูนเกาหลีไม่ได้ ส่วนจุดเด่นจะเป็นเรื่องของการ์ตูนให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ส่วนนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย กลับมองว่าภาพและการดำเนินเรื่องของการ์ตูนความรู้ไทยเป็นจุดเด่น รวมทั้งการให้ความรู้เสริมการเรียนรู้ด้วย ส่วนจุดด้อยนั้นมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันไป ตั้งแต่ราคาแพง เนื้อหาไม่ละเอียดพอ ไปจนถึงการไม่ค่อยมีเนื้อเรื่องที่หลากหลายนัก



3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

อ่านการ์ตูนอะไรบ้าง เพราะอะไร

เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มนักเรียนที่อายุน้อย คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลาย และมีมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่เคยอ่านหรือไม่ได้อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะเคยอ่านการ์ตูนความรู้ของเกาหลี แต่นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลายก็ให้สัมภาษณ์ ส่วนใหญ่จะไม่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ของเกาหลี แต่มีบางคนเคยอ่านการ์ตูนความรู้ของไทยแต่เลิกอ่านไป จึงอาจวิเคราะห์ได้ในแนวทางการคล้ายกับพฤติกรรมกรรมการอ่านการ์ตูนของกลุ่มนักเรียนที่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยว่า กลุ่มเด็กเล็ก ได้เติบโตขึ้นมาด้วยความแพร่หลายของการ์ตูนความรู้ จึงมีโอกาสสูงในการผ่านตาหนังสือการ์ตูนความรู้ทั้งของไทยและของเกาหลี แต่เนื่องจากสาเหตุต่างๆของแต่ละบุคคล ทำให้ไม่สนใจที่จะอ่านต่อ แต่กลุ่มเด็กโตขึ้น หากเติบโตขึ้นมาในช่วงที่การ์ตูนความรู้ยังไม่แพร่หลาย จึงมีโอกาสน้อยที่จะได้อ่านไม่มากเท่ากลุ่มเด็กเล็ก และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนความรู้จากเกาหลี ที่ดูเหมือนจะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก จึงไม่ดึงดูดใจให้แม้แต่จะลองอ่าน



3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยหรือไม่ และไม่อ่านการ์ตูนความรู้ของไทยเพราะอะไร

นักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านการ์ตูนความรู้ไทยมาบ้าง แต่มีสาเหตุที่ไม่อ่านต่อแตกต่างกันไป ซึ่งก็คล้ายกับนักเรียนส่วนที่เหลือที่ไม่เคยอ่านเลย รวมๆ แล้วคือ ไม่น่าอ่าน ไม่สนุก ดูเหมือนน่าเครียด ซึ่งคำตอบในข้อนี้เป็นหนึ่งในไม่กี่ข้อที่เรื่องอายุไม่เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดเห็น เนื่องจากคำตอบกระจัดกระจายอยู่ในทุกช่วงอายุ



3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

การ์ตูนความรู้ของไทยและต่างประเทศแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

ในกลุ่มเด็กเล็ก คือนักเรียนกลุ่มประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นจะให้คำตอบออกมาในแนวทางที่นิยมการ์ตูนความรู้เกาหลีมากกว่าของไทย ด้วยเหตุผลด้านความสวยงาม ความสนุก ความทันสมัย ความง่ายต่อการอ่าน ส่วนในกลุ่มเด็กโต คือ นักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย จะให้เหตุผลที่ไม่ได้เปรียบเทียบกับการ์ตูนเกาหลี แต่เปรียบเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนเองอ่าน



3.2 กลุ่มนักเรียนที่ไม่อ่านการ์ตูนความรู้ไทยในปัจจุบัน

ทำอย่างไรการ์ตูนความรู้ของไทยจึงจะน่าอ่านกว่านี้ และเป็นที่น่าสนใจ

ในข้อนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ในทุกระดับชั้นจะเห็นตรงกันว่า ต้องทำการ์ตูนความรู้ไทยให้สนุกและตลกกว่านี้ ส่วนคลาสิกกว่านี้ นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะเรื่องการเพิ่มสีสันและความสวยงามของรูปเล่มและหน้าปก มีนักเรียนบางส่วนเห็นความควรมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้เกินมากกว่านี้ และบางส่วนเสนอแนะให้นำเสนอการ์ตูนความรู้ในสื่อรูปแบบอื่นด้วย เช่น สื่อดิจิทัล



3.3 ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อการรู้ความรู้อย่างเดียว เหตุใดจึงข้อ ข้อก็ใด

ผู้ปกครองที่ตอบคำถาม จะมีทั้งการข้อและการเข้าหรืออื่น ส่วนใหญ่ข้อตามร้านทั่วไป ไม่ได้สั่งจากสำนักพิมพ์โดยตรง และหลายคนตอบว่าข้อที่งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ

ส่วนใหญ่ที่ข้อ ใครเป็นคนเลือก ท่านมีส่วนตัดสินใจมากเพียงใด

ทุกคนจะตอบว่าถูกเป็นผู้เลือกเอง แต่ผู้ปกครองมีส่วนในการตัดสินใจมากบ้างน้อยบ้าง

การรู้ความรู้อื่นเป็นกรู้ความรู้อื่นของไทยหรือต่างประเทศ เพราะอะไร

ผู้ปกครองทุกคนก็ให้สัมภาษณ์ ข้อหนังสือการรู้ความรู้อื่นของสำนักพิมพ์นานมี และข้อหนังสือการรู้ความรู้อื่นของไทย ของสำนักพิมพ์อื่นด้วย เช่นอภิวพลัส ศึกษานู๊ตส์ และชุดกบนอกทะเล



3.3 ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

การรู้ความรู้อื่นและต่างประเทศแตกต่างกันอย่างไร

ความคิดเห็นในข้อนี้แตกต่างกันไป โดยผู้ปกครองนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะเน้นเรื่องลายเส้น โดยเห็นว่าลายเส้นของการรู้ความรู้อื่นจะมีดี และอ่านสบายกว่า ส่วนผู้ปกครองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จะมองในด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง โดยเห็นว่ากรู้ความรู้อื่นดำเนินเรื่องได้สนุกกว่า และมีผู้ปกครองอีกส่วนหนึ่งที่เห็นว่าไม่แตกต่างกัน



3.3 ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ราคาเหมาะสมเพียงพอ มีผลต่อการซื้อของท่านเพียงพอ

ในผู้ปกครองจำนวน 8 คนที่ให้สัมภาษณ์ มีถึง 6 คน (75%) ที่เห็นว่าราคาแพงเกินไป ทำให้มีผลต่อการซื้อ โดยอาจเปลี่ยนไปเป็นการเช่าจากร้านหรืออิมพอร์ตจากร้าน ส่วนอีก 2 คน เห็นว่าเหมาะสมแล้ว หรือไม่ได้คำนึงถึงราคา จึงไม่มีผลต่อการซื้อ

ท่านเห็นว่าการลงทุนความรู้ในปัจจุบันทำได้ดีเพียงพอ และจะปรับปรุงได้อย่างไร

โดยส่วนมากแล้ว ผู้ปกครองที่ให้สัมภาษณ์จะค่อนข้างเห็นว่าการลงทุนความรู้ของไทยในปัจจุบันอยู่ในเกณฑ์ดีแล้ว โดยมีบางคนที่เห็นว่าอยากให้นำเสนอให้ทันสมัยกว่านี้ และให้เนื้อหาส่งเสริมการวิเคราะห์ และการคิดเชิงวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น และมีหลายคนยังคงสนใจในเรื่องของการตั้งราคา

ว่าควรจะต้องราคาให้ถูกลงกว่านี้



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

โดยรวมแล้วจะเห็นว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะใกล้เคียงกับความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คือมักจะชอบอ่านการ์ตูนเกาหลีมากกว่าการ์ตูนไทย ด้วยเหตุผลที่สำคัญสองประการ คือ

1. ลายเส้นที่สวยงาม น่ารัก ดูสบายตา ซึ่งเขาว่าในสองกลุ่มนี้ มีโอกาสได้เปิดรับการ์ตูนความรู้ของไทยตั้งแต่เพิ่งเริ่มอ่านหนังสือ **แสดงให้เห็นว่าไม่ใช่อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่น และไม่ใช่เป็นเพราะผู้อ่านเหล่านี้มีค่านิยมเลือกรับของต่างประเทศ เนื่องจากส่วนใหญ่ยังไม่ทราบว่าเป็นการ์ตูนของประเทศใด**



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

ดังนั้นจึงสรุปเหตุผลได้ง่ายๆว่าเป็นเพราะลายเส้นของการ์ตูนความรู้เกาหลี สามารถดึงดูดผู้อ่านกลุ่มเด็กเล็กได้ดีกว่าลายเส้นของการ์ตูนความรู้ไทย (ที่ไม่ใช่แนวญี่ปุ่นหรือเกาหลี) ซึ่งทำให้ในปัจจุบัน หลายสำนักพิมพ์ก็เริ่มมีการวาดการ์ตูนความรู้ไทยในแนวเกาหลีบ้าง แต่อีกส่วนที่ผู้อ่านเด็กเล็กให้ความสำคัญไม่แพ้กันก็คือสีสันและหน้าปกของหนังสือ

2. การดำเนินเรื่อง ที่ผู้อ่านเด็กเล็กเห็นว่า การ์ตูนความรู้เกาหลีดำเนินเรื่องได้ตลก และสนุกกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะมีการสอดแทรกสาระในสัดส่วนที่น้อยกว่า



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

ส่วนกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่แล้ว จะนิยมในการ์ตูนความรู้ของไทยมากกว่าเกาหลี ทั้งในส่วนของการ์ตูนช่องและการ์ตูนประกอบวรรณคดี ทั้งนี้เรื่องของปัจจัยทางลายเส้นที่น่ารัก และการดำเนินเรื่องที่ตลกขบขัน จะมีความสำคัญน้อยกว่าผู้อ่านกลุ่มนี้ แต่เรื่องภาพที่มีรายละเอียดสมจริงและเนื้อเรื่องมีสาระที่มีประโยชน์ต่อการเรียน จะมีความสำคัญมากกว่าในกลุ่มเด็กเล็ก



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

กล่าวคือ กลุ่มเด็กเล็ก ก็ยังเป็นวัยที่ไม่มีภาระการเรียนมากมายนัก จะอ่านการ์ตูนเพื่อความสนุกสนานตามวัย ไม่ได้มุ่งหวังในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับผู้ปกครองที่ซื้อให้ แต่ในกลุ่มเด็กโต มีภาระในการเรียนรู้อีกมาก ในระบบการศึกษาที่มีความกดดันจากการแข่งขันสูง แม้แต่การอ่านการ์ตูน ก็ถือว่าเป็นการผ่อนคลาย ก็ยังถูกคาดหวังว่าจะช่วยในการเรียนรู้ด้วย ทั้งเป็นข้อมูลเสริมในเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว และอาจทำให้เรียนรู้ในเนื้อหาที่ยากหรือหน้าเบื่อได้รวดเร็ว และช่วยในการจดจำเรื่องราว เช่นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ได้ง่ายขึ้น คล้ายกับการชมภาพยนตร์ประวัติศาสตร์แทนการอ่านตำราทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เยาวชนผู้อ่านมีจุดประสงค์ในการอ่านอย่างชัดเจน แม้ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม โดยมีช่วงอายุ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกอ่าน เช่นเดียวกับทางเลือกเปิดรับสื่ออื่นๆ โดยที่ผู้ปกครองไม่สามารถบังคับได้ ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคน รวมทั้งผู้ปกครองตอบว่า ตัวเด็กเป็นผู้เลือกหนังสือเอง ดังนั้นไม่ว่าการมีลักษณะเป็น “การ์ตูน” จะดึงดูดเยาวชนได้เสมอไป หากนำเสนอได้ไม่ตรงกับจุดประสงค์ในการใช้สื่อของแต่ละบุคคล



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

ในส่วนของผู้ปกครอง ส่วนใหญ่แล้วจะค่อนข้างยอมรับในคุณภาพของหนังสือ การดูความรู้ แต่จะเห็นได้ชัดว่าตัวผู้ปกครองเองมีส่วนในการเลือกหนังสือ การดูความรู้ไม่มาก ดังนั้นจึงเป็นตัวเด็กที่เลือกเอง และผู้ปกครองจึงจะ พิจารณาว่าการดูนั้นมีเนื้อหาหรือภาพที่ไม่เหมาะสมอย่างไรหรือไม่ โดย ไม่ได้คำนึงว่าเป็นการดูความรู้ของไทยหรือของต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม วิธีที่ ดีส่วนหนึ่งของการพิจารณาก็คือเรื่องราคา ซึ่ง 75% เห็นว่าราคาแพงเกินไป และมีผลต่อการซื้อ ทำให้ในสภาพเศรษฐกิจที่ถดถอยเช่นนี้ การจัดทำ การส่งเสริมการขาย เช่นลดอุททาง การตลาดอย่างการลด แลก แจก แถม และการจัดกิจกรรมพิเศษ หรือการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหนังสือหรือตรา สินค้า อาจจะมีส่วนช่วยกระตุ้นพฤติกรรมการซื้อได้



สรุปความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครอง

อย่างไรก็ดี สิ่งที่สำคัญที่สุดที่การดูความรู้ไทยต้องสร้างให้เกิดขึ้น เป็นอันดับแรกก็คือความสามารถในการดึงดูดใจเด็กเล็กให้ได้ ก่อนที่ ผู้ปกครองจะพิจารณาเรื่องราคาในลำดับต่อมา ซึ่งตรงกับที่ส่องเพ็ญ อาษา เทวัญ (2548) ผู้บริหารสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ได้สรุปผลจากการวิจัยว่า ผู้ปกครองจะพิจารณาเนื้อเรื่องเป็นอันดับแรก แล้วจึงตามมาด้วยราคา ส่วน ของสมาคมคุณนั้น มีผู้เห็นว่าผลต่อการซื้อถึง 49%



ตอนที่ 3 สรุปผลการวิจัย



สรุปผลการวิจัย

ผลวิจัยส่วนที่ 1

การรู้ภาษาไทย ไม่ได้เพิ่งเริ่มต้นมาเพียง 4-5 ปี แต่สามารถนับย้อนกลับไปถึงตั้งแต่

การรู้ภาษาไทยครั้งแรก โดย รงค์ ภาสวดี ในปี พ.ศ. 2513 เป็น การรู้ภาษาไทยในรูปแบบนิตยสารครั้งแรก

การรู้ภาษาไทยครั้งแรก ของเดวิดสัน ของเดวิดสัน ในปี พ.ศ. 2524 เป็น การรู้ภาษาไทยในรูปแบบเล่มครั้งแรก

จากนั้นการรู้ภาษาไทยจากประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มเข้ามาในตลาดในประเทศไทย พร้อมกับการขยายตัวของธุรกิจของญี่ปุ่น ที่ทำให้การรู้ภาษาไทยแพร่ไปทั่วทุกภูมิภาคเกือบ 20 ปี



สรุปผลการวิจัย

๑ ปี พ.ศ. 2547 จึงได้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของยุคแห่งการกำเนิดใหม่ (renaissance) ของวงการการ์ตูนความรู้ไทย นั่นคือการเริ่มจัดพิมพ์การ์ตูนความรู้เล่มแรกของสำนักพิมพ์การ์ตูนความรู้ของไทยที่เพิ่งเกิดใหม่ในขณะนั้น คือ

๑ “รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน)” ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ในเดือน มีนาคม

๑ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ของสำนักพิมพ์อีคิวพลัส ในเดือน ตุลาคม

๑ “14 ตุลา วันประชาธิปไตย : บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชน” ของสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก ในเดือนตุลาคม

๑ พ.ศ. 2549 ได้เกิดกระแสความนิยมการ์ตูนความรู้จากเกาหลี ทำให้สำนักพิมพ์การ์ตูนความรู้ไทยต้องปรับตัวกันอีกครั้ง กับคู่แข่งที่เพิ่มขึ้น ในสภาพเศรษฐกิจที่ผู้บริโภคซื้อสินค้าอย่างอื่น



สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยส่วนที่สอง

๑ ผลวิจัยชี้ว่าการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ โดยเฉพาะของเกาหลี มีกลุ่มเป้าหมายที่ต่างจากการ์ตูนความรู้ของไทย คือกลุ่มเด็กเล็ก ส่วนกลุ่มเด็กโต ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น การ์ตูนความรู้ไทยยังมีความได้เปรียบการ์ตูนความรู้ต่างประเทศอยู่ และการ์ตูนความรู้ต่างประเทศ ก็ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความรับรู้ถึงประโยชน์ของการ์ตูน

๑ นักเขียนการ์ตูนความรู้และแม่กระท่งผู้บริหารสำนักพิมพ์เองมองว่า วงการการ์ตูนไทยมีการแข่งขันกันมากกว่านี้ด้วย เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผลิตผลงานให้ดีขึ้น พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นเรื่อยๆ



สรุปผลการวิจัย

๑ ตั้งนั้นคู่แข่งหลักของการลงทุนความรู้ไทยในมุมมองของผู้วิจัยก็คือ **การแข่งขัน** กับขีดความสามารถของตัวผู้ผลิตการลงทุนความรู้ไทยเอง ไม่ว่าจะเป็นตัว นักเขียนการลงทุนความรู้ที่ต้องพัฒนาความสามารถตนเอง และผู้บริหาร สำนักรพิมพ์เอง ก็ต้องพยายามบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ ในทางที่จะยกระดับคุณภาพของผลิตผลให้ตรงใจผู้อ่านมากขึ้น โดยเฉพาะ ผู้อ่านกลุ่มเด็กเล็ก ผู้ซึ่งไม่ได้ใส่ใจกับแหล่งกำเนิดของการลงทุน แต่ใส่ใจเพียงแต่ ความโดดเด่นของลายเส้น และความสนุกของเนื้อหา



สรุปผลการวิจัย

๑ ภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในหลายกรณี ก็คือการพัฒนาขีด ความสามารถในการผลิตการลงทุนความรู้ให้ดีขึ้น ถึงขนาดที่ไม่ได้พอใจอยู่แต่ เพียงรางวัลภายในประเทศ แต่ควรตั้งเป้าหมายถึงระดับนานาชาติด้วย โดย ควรตั้งงบประมาณในการพัฒนาบุคลากรเหล่านี้ได้อย่างจริงจังเช่นเดียวกับ **ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้** ไม่ว่าจะเป็น การเรียนการสอน การอบรม ศึกษาดู งาน เช่นเดียวกับงบประมาณของหน่วยงานรัฐบาล โดยสามารถจัดในรูปแบบ การประกวดต่างๆ และส่งเสริมหาช่องทางในการผลิตการลงทุนความรู้ในรูปแบบ ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ให้แก่การลงทุนเกิดการฝึกฝนการหลอมรวมกันอย่างสมดุลระหว่างความบันเทิง และความรู้



สรุปผลการวิจัย

❶ อีกประการที่สำคัญ คือการวิเคราะห์และรู้จักผู้อ่านอย่างถ่องแท้ถึงลักษณะการใช้ชีวิต ความสนใจ ความชอบ ความเชื่อ ภาษาก็ใช้ เนื่องจากผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้อ่านแต่ละวัยมีความต้องการและจุดประสงค์ในการอ่านหนังสือการ์ตูนต่างกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเขียนการ์ตูนผลิตงานออกมาได้ตรงใจและน่าสนใจกับผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด



สรุปผลการวิจัย

❷ เมื่อสามารถพัฒนานักเขียนการ์ตูนให้ผลิตการ์ตูนที่เป็นที่สนใจต่อเยาวชน ผู้อ่านได้เมื่อใด การ์ตูนความรู้เล่มนั้นก็จะถือว่ามีความคุ้มค่าอย่างเต็มที่ เนื่องจากได้ทำหน้าที่สัมพันธ์กับเจตนาารมณ์ของผู้ที่อุตสาหกรรมผลิตขึ้นมา นั่นคือการใช้เป็นสื่อในการพัฒนาบุคลากรของประเทศชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่นักการ์ตูนความรู้สามารถภาคภูมิใจได้มากกว่ารางวัลใดๆ

❸ ทั้งหมดนี้ เพื่อไม่ให้เกิดการถือกำเนิดขึ้นใหม่ของการ์ตูนความรู้ไทยต้องดับลงอีกอย่างน่าเสียดาย

