



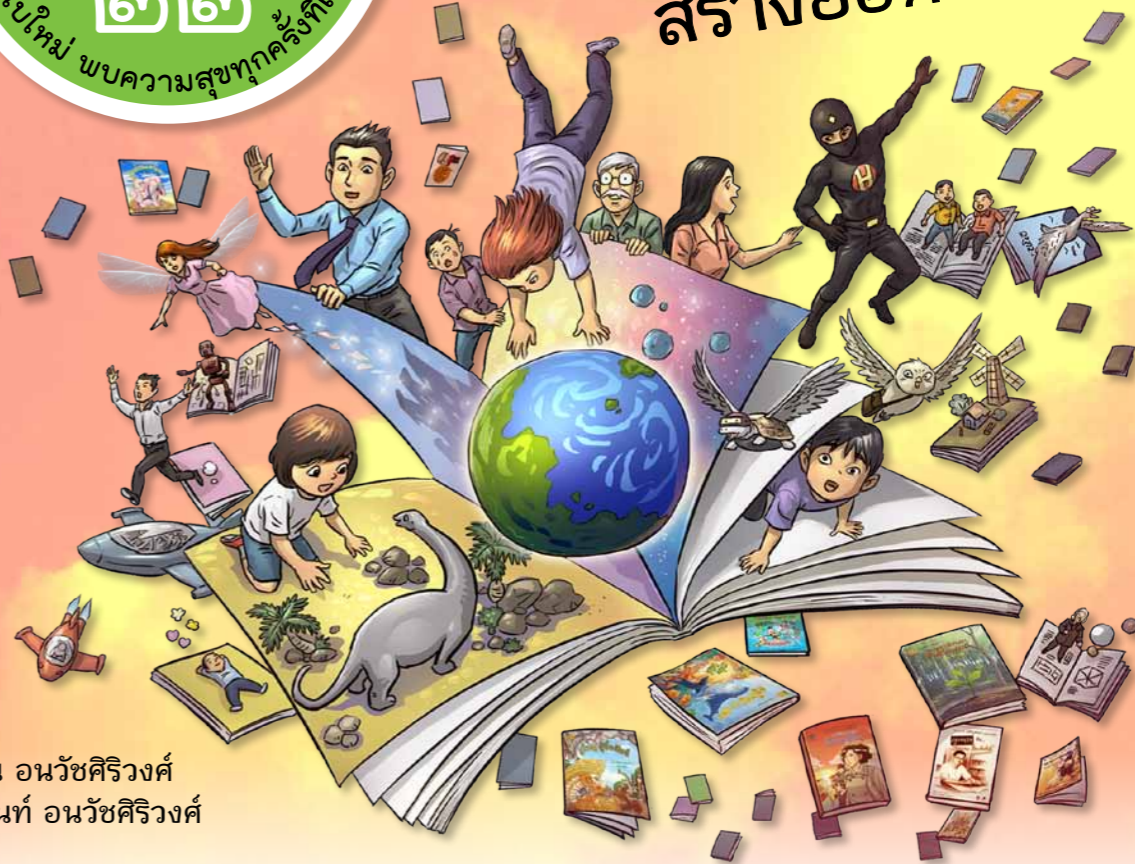
มอบความสุขทุกครั้งด้วยหนังสือ



พิมพ์ด้วย Soy Ink หมึกปลอดภัย
ไม่ใช่ระบบเคลือบปกเพื่อร่วมกันดูแลโลก



การ์ตูน
ศิลปะทรงพลัง
สร้างยอดนักอ่าน



พิรุณ อนวัชศิริวงศ์
ฉัตรนันท์ อนวัชศิริวงศ์



แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน
บริหารงานโดย มูลนิธิสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน
ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



การ์ตูน

ศิลปะทรงพลังสร้างยอดนักอ่าน





คุยเปิดเล่ม

การ์ตูน : ศิลปะทรงพลังสร้างยอดนักอ่าน

พิมพ์ครั้งที่ ๑ :	เมษายน ๒๕๖๑
จำนวนพิมพ์ :	๑,๐๐๐ เล่ม
บรรณาธิการ :	สุดใจ พรหมเกิด
บรรณาธิการประจำฉบับ :	รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
ผู้เขียน :	พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
บรรณาธิการฝ่ายศิลป์ :	ปาจิริย์ พุทธเจริญ
ภาพประกอบ :	เรื่องศักดิ์ ดวงปลา
กองบรรณาธิการ :	ปนัดดา สังขทิพย์, วิไล มีแก้วสุข, จันทิมา อินจร, หทัยรัตน์ พันดาวงษ์, จิระนนท์ วงษ์มัน, นิศารัตน์ อานาจอนันต์, นภัทร พิสิภนา, ตรีมีชี อาหามะ
ประสานการผลิต :	สิริวัลย์ เรื่องสุรัตน์
จัดพิมพ์และเผยแพร่ :	แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน บริหารงานโดย “มูลนิธิสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน” ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ๔๒๔ หมู่บ้านงาไม้ ซอยจรัญสนิทวงศ์ ๖๗ แยก ๓ ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางพลัด เขตบางพลัด กรุงเทพฯ ๑๐๗๐๐ โทรศัพท์ : ๐-๒๔๒๔-๔๖๑๖ โทรสาร : ๐-๒๕๕๑-๑๘๗๗
E-mail :	info@happyreading.in.th
Website :	www.happyreading.in.th
Facebook :	www.facebook.com/สร้างเสริม วัฒนธรรมการอ่าน www.facebook.com/วัฒนธรรมการอ่าน Happyreading
พิมพ์ที่ :	แปลนพรีนติ้ง จำกัด โทรศัพท์ : ๐-๒๒๗๗-๒๒๒๒



ในงานพัฒนาเด็กพบว่า ช่วงวัยก่อน ๑๒ ปี หรืออาจเรียกว่า “ช่วงวัยการ์ตูน” (หยุดเงินกยศ: นักจิตวิทยาชาวไต้หวัน) โครงสร้างของรูปแบบการรับรู้ที่เป็นเฉพาะตัวอักษร ยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ การใช้หนังสือการ์ตูนจึงมีประสิทธิภาพในการดึงความสนใจของเด็ก ๆ มากกว่าเนื้อหาที่เป็นเพียงตัวอักษรล้วน ๆ

เสน่ห์ของการ์ตูนคือการดึงดูดให้เด็ก ๆ ได้พบความสุข ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ซึ่งเป็นบ่อเกิดสำคัญของการสร้างนิสัยรักการอ่าน อันนำไปสู่การกระหายการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อจินตภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และเจริญปัญญาในอนาคต

เชื่อว่าผู้ใหญ่หลายคนเคยเห็นอาการหลงรักการ์ตูนของเด็ก ๆ บ้างแล้ว

ผู้ใหญ่หลายคนอีกเช่นกันที่ออกอาการไม่พอใจเพราะติดกับดักว่า การ์ตูนเป็นเรื่องเพื่อฝัน ไร้สาระ ทั้ง ๆ ที่ระยะหลังมานี้ การให้คุณค่าการ์ตูน ว่าเป็นหนึ่งในแขนงของ “วรรณกรรม” ก็ได้รับการยอมรับกันมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อ *Maus : เมาส์ เรื่องราวของผู้รอดชีวิต* ผลงานของ อาร์ต สปีเกลแมน คำวิจารณ์พูลิตเซอร์ในปี ค.ศ. ๑๙๙๒ สาขาวรรณกรรมพิเศษ เนื่องด้วยไม่เคยมีวรรณกรรมนำเสนอในรูปแบบนี้มาก่อน

วรรณกรรมคือแขนงศิลปะที่มีความสำคัญในการกล่อมเกลา หล่อหลอมความเข้าใจผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง เป็นสะพานที่สามารถสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์

พิรุณ อนวัชศิริวงศ์ และ ร.ศ. ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ได้ขยายภาพให้เห็นคุณค่า แก่นสุนทรียะ และพลังแห่งสื่อศิลปะแขนงนี้ ที่เป็นเครื่องมืออย่างง่ายที่สุด ลงทุนน้อยที่สุด และเกิดความคุ้มค่าอย่างสูงสุดในการนำมาพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน

หวังว่า เมื่อผู้ใหญ่เปิดการรับรู้ ความเข้าใจ จะเห็นคุณค่าร่วม และเกิดความร่วมไม้ร่วมมือให้โอกาส “การ์ตูน” เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญในการร่วมพัฒนาเด็กและเยาวชน เพื่อร่วมสร้างสุขภาวะทางปัญญา ร่วมสร้างชาติอย่างมีทิศทางต่อไป

สุดใจ พรหมเกิด

ผู้จัดการแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน

สารบัญ



ก้าวหน้า ก้าวไกล
ก้าวไปกับหนังสือการ์ตูน

พลังล้าลึกของการอ่าน :
อ่านการ์ตูน อ่านเล่น และอ่านแบบ FVR

สร้างสมรรถนะการอ่านผ่านภาษาของการ์ตูน
ถ้อยแถลงจากการ์ตูนนิสต์มือรางวัล

เมื่อครูเอานิยายการ์ตูน มาเป็นสื่อการสอน
ผู้ปกครองร้อง “กรี๊ดดด...”

หนังสือการ์ตูน
ทำให้เด็กปฐมวัยอ่านหนังสือได้!

ซูเปอร์ฮีโร่ฮีโรอทิสติก
เรื่องแรกของโลก

๑๒

๒๗

๓๓

๔๓

๕๙

๖๙

เถลิงถวัลย์



เมื่อหลายปีก่อน หนังสือเรื่อง **การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน** (โดย ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์ จัดพิมพ์โดยสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก พ.ศ. ๒๕๕๓) ได้รับเกียรติ “อ่าน” ตันฉบับจากศาสตราจารย์ นายแพทย์ประเวศ วะสี ประธานกรรมการมูลนิธิเด็ก และที่ปรึกษา กิตติมศักดิ์ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก

ท่านแสดงความประทับใจ และได้ขมวดแก่นสารไว้ในคำนิยมว่า **“ธรรมชาติของสมองจะรับ จดจำ มีความสุข กับภาพ”** ไม่ใช่กับตัวหนังสือ

ตัวหนังสือเป็นเรื่องต่อยอดที่มาจากที่หลัง ฐานของการเรียนรู้ คือ ภาพ เช่น ภาพหน้าของแม่ ของพ่อ ของคนใกล้ชิด ของข้าวของ ของต้นไม้ ท้องฟ้า ฯลฯ เด็กจะเรียนรู้จากภาพสิ่งเหล่านี้ได้ รวดเร็ว และมีความสุขในการเรียนรู้

การ์ตูนคือภาพ ที่น่าสนใจ และทำให้น่าสนใจอย่างไร ก็ได้ นอกจากนั้น การ์ตูนคือภาพที่เคลื่อนไหวได้ ยิ่งทำให้น่าสนใจ ติดตาม

การ์ตูนยังเหมือนนิยายที่มีตัวละคร ชวนให้ติดตาม และได้สาระไปโดยไม่รู้ตัว

ถ้าการ์ตูนคล้ายภาพยนตร์ในบางแง่ ก็เป็นภาพยนตร์ ที่ผู้ดูดูได้ด้วยจังหวะของตัวเอง และดูซ้ำได้ ไม่ผ่านไปโดย รวดเร็ว

การ์ตูนจึงดึงดูดใจให้อ่าน มีความบันเทิงชวนติดตาม และ ถ้าวอกแบบดี สามารถสร้างสรรค์ได้ทุกด้าน เช่น พัฒนาสมอง ส่งเสริมให้รักการอ่าน รักเพื่อนมนุษย์ รักสัตว์ รักสิ่งแวดล้อม สร้างจริยธรรม สร้างสุนทรียธรรม เป็นต้น



การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลัง ของคนทุกวัย ตั้งแต่เด็กเล็ก เด็กนักเรียน ผู้ใหญ่ คนพิการ คนป่วย ผู้สูงอายุ

การ์ตูนดี ๆ มีผลในการบำบัดได้ด้วย เป็นการ์ตูนบำบัด (Cartoon Therapy)

การ์ตูนไม่ใช่เดินทางเดียวหรือวันเวย์ กล่าวคือ จากผู้สร้างสู่ผู้รับ แต่...เด็กเล็ก เด็กนักเรียน หรือครู หรือใครก็ตามสามารถสร้างการ์ตูนเองได้

การ์ตูนสร้างชาติจึงเป็นเรื่องเกิดขึ้นได้จริง

ลองจินตนาการดังต่อไปนี้ ทุกหมู่บ้านมีชมรมรักการอ่าน มีห้องสมุดหมู่บ้าน มีหนังสือดี ๆ การ์ตูนดี ๆ ที่คนทั้งหมู่บ้านมาอ่านได้ ชมรมรักการอ่านส่งเสริมให้พ่อแม่อ่านนิทานดี ๆ และการ์ตูนดี ๆ ให้ลูกดูและฟัง ลูกมีความสุข พ่อแม่ก็มีความสุข เด็กตั้งแต่เล็ก ๆ ที่ได้ฟังนิทานดี ๆ โตขึ้นจะเป็นคนฉลาด เป็นคนดี เป็นคนมีความสุข และมีจริยธรรมเหนียวแน่น ยากที่จะลอบออกได้ เพราะโครงสร้างจริยธรรมในสมองได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว ตั้งแต่เด็ก และถ้าการอ่านหนังสือการ์ตูนดี ๆ นิทานดี ๆ ให้ลูกฟังเกิดขึ้นในทุกหมู่บ้าน ทั้ง ๗๖,๐๐๐ หมู่บ้านทั่วประเทศ เท่ากับเราสร้างสมองที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเติมฐานของประเทศ

นอกจากนั้น ในการศึกษาทุกระดับ ถ้าใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือเรียนรู้วิชาการ การเรียนรู้ก็จะง่าย และเป็นความสุข

คนเราถ้าทำอะไรแล้วมีความสุข ก็อยากจะทำสิ่งนั้นซ้ำ ๆ อีก ตรงกันข้าม ถ้าทำอะไรแล้วมีความสุขทุกข์ คนก็จะเกลียดสิ่งนั้น การศึกษาโดยเน้นการท่องจำเรื่องยาก ๆ ผู้เรียนเรียนยากและมีความสุข คนไทยจึงเป็นคนเกลียดการเรียนรู้ ซึ่งมีผลกระทบต่อทางลบมหาศาลต่อประเทศ

เนื่องจากการ์ตูนทำให้การเรียนรู้มีความสุข จึงเป็นเครื่องมือที่จะปรับเปลี่ยนให้คนไทยเป็นคนรักการเรียนรู้ได้ ถ้าคนไทยรักการเรียนรู้ จะมีประโยชน์มหาศาลต่อการพัฒนาชีวิตและพัฒนาประเทศ

ในโรงเรียนทุกโรงเรียน ครูกับนักเรียนสามารถออกแบบและสร้างการ์ตูนให้สร้างสรรค์อย่างไรก็ได้ ถ้ามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในการสร้างการ์ตูนระหว่างโรงเรียนเป็นหมื่น ๆ แห่ง พลังแห่งการสร้างสรรค์พลังแห่งนวัตกรรม พลังแห่งการเรียนรู้ร่วม จะมหาศาลเพียงใด ฯลฯ

อาจารย์หมอประเวศยังเปิดวาดหวังต่อไปว่า การ์ตูนจะเป็นเครื่องมือที่ทำให้สมองของคนไทยเรารักการเรียนรู้ และมีความสุขจากการเรียนรู้ และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานในตัวคนที่เรียกว่า Transformative learning



มาถึงหนังสือเล่มนี้ **อ่านสร้างสุข เส้นสายลายลักษณ์ สร้างยอดนักอ่าน (Super Readers) : ประโยชน์ล้ำค่าของหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ** ส่วนหนึ่งเป็นการขยายความสาระที่ปรากฏข้างต้นอย่างเข้มข้นยิ่งขึ้น ด้วยว่ามีกรวิจัยอย่างลุ่มลึกมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของเสริมสร้างความรักในการอ่าน - การเขียน ความสามารถทางด้านภาษาที่ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในระดับลึก! ในมิติที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับสมอง ทั้งยังมีแนวคิดใหม่ ๆ ว่าด้วยการเป็นสื่อการอ่านสำหรับเด็กปฐมวัยกันเลยทีเดียว และไม่เพียงเท่านั้น บัดนี้มีตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่เป็นฮีโร่ฮีโร่อิสติกคนแรกของโลกเกิดขึ้นแล้ว!!

ประเด็นหนึ่งที่กล่าวถึงในบทความวิจัยใหม่ ๆ แทบทุกเรื่อง นั่นคือ วัฒนธรรมทางสายตา-visual culture อันเป็นวัฒนธรรมของสังคมยุคดิจิทัล เด็กเล็กเด็กน้อยจึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการปลูกฝังความรู้เท่าทันสื่อทางสายตา ที่เรียกว่า visual literacy (บ้างก็อาจจะเรียกว่า การอ่านออกเขียนได้ทางสายตา เทียบเคียงกับการอ่านออกเขียนได้ทางภาษาหนังสือของยุคก่อน) ซึ่งทำได้ง่าย เพราะการรับรู้ภาพนั้นสอดคล้องกับธรรมชาติของกลไกภายในสมองคนเราที่มีศักยภาพพร้อมจะรับ “ภาพ” ได้มากกว่าที่เราเข้าใจกันในยุคก่อนหน้านี้เพียงแค่ว่าๆ ยี่สิบปีมานี้เอง

หากแต่ “ภาพ” ในยุคนี้มีไวยากรณ์ มีความซับซ้อน มีสไตล์ใหม่ ๆ ที่ต้องเรียนรู้เพื่อถอดรหัสด้วยความรู้ความเข้าใจมากขึ้น

นี่ก็ถึงจากการสำรวจพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอ่านของคนไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ที่แถลงออกมาในเดือนมีนาคม ๒๕๕๙ ในด้านพฤติกรรมการซื้อหนังสือ พบว่าคนไทยซื้อหนังสือ (ในปี ๒๕๕๘) เฉลี่ยปีละ ๔ เล่ม กลุ่มที่ซื้อหนังสือมากที่สุดคือกลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า ๒๐ ปี ซื้อเฉลี่ยปีละ ๙ เล่ม ในจำนวนหนังสือที่เด็กไทยซื้อ ๙ เล่ม แบ่งเป็นหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ ๔-๕ เล่ม และอีก ๓-๔ เล่ม เป็นคู่มือเตรียมสอบ



นี่แสดงให้เห็นความนิยมอ่านหนังสือการ์ตูน - นิยายภาพในบ้านเรา ว่ามีอยู่ไม่น้อย เรียกได้ว่าหนังสือที่ซื้อกันมากที่สุดก็คือหนังสือในกลุ่มนี้แหละ ปัญหาคือ เราได้วางกลยุทธ์ที่จะใช้ประโยชน์จากการอ่านการ์ตูนให้เกิดประโยชน์โภชนาการผลมากน้อยแค่ไหน ทั้งนี้ต้องหมายถึงความสุขที่ได้จากการอ่านนั้นต้องไม่จางหายไป...

สาระใน **อ่านสร้างสุข** ฉบับนี้ จะนำเอาสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญที่เผ่าศิษย์วิจัยถึงพลังของการ์ตูนมานำเสนอ เชื่อว่าคงจะเป็นบางสิ่งบางอย่างที่จะเปิดหน้าต่างทางปัญญาให้แก่ผู้อ่านได้ ด้วยองค์ความรู้ใหม่ของทศวรรษ ๒๐๑๐ อย่างน้อยที่สุดก็จะตอบเราได้กระจ่างขึ้นและกระจ่างขึ้นว่า หนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ ทำให้เด็ก ๆ ก้าวเข้าสู่การเป็น “ยอดนักอ่าน” (a “super” reader) ได้อย่างไร

ธีรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์
พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์
ศูนย์วิจัยและพัฒนานวัตกรรมการอ่าน



ก้าวหน้า ก้าวไกล ก้าวไปกับหนังสือการ์ตูน



เด็กหญิงวัย ๗ ขวบ กำลังก้มหน้าก้มตาอ่านอะไรบางอย่างจนจมูกแทบชิดติดหน้าหนังสือ หนูน้อยเงยหน้าถามคุณแม่ถึงความหมายของคำว่า “การเฝ้าระวัง” “คนนอกريت” และ “การปรับสินไหม” แล้วยังถามอีกว่า ทำไม “โรคนอนไม่หลับ” ถึงเป็นสิ่งที่ไม่ดี ก่อนจะอ่านต่อไปอย่างดื่มด่ำ

เด็กหญิงกำลังอ่านอะไรอยู่?

คงจะเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกอย่างนวนิยายของนักเขียนเอก เจน ออสเตน หรือว่าหนังสือพิมพ์ เดอะนิวยอร์กเกอร์? แต่เปล่าเลยหนูน้อยกำลังอ่าน การ์์ฟิลด์ หนังสือการ์ตูน!!

เรื่องราวของเจ้าเหมียวอ้วน การ์์ฟิลด์ ผลงานของ จิม เดวิส ชวนให้เด็กหญิงจดจ่อและยังมี คำที่ชวนให้หนูน้อยอยากรู้ความหมาย อยากได้ความกระจ่างเพิ่มเติม

หนังสือการ์ตูนอาจสร้างความกังวลให้กับผู้ปกครองและคุณครูที่ยังติดกับความคิดว่าการ์ตูน เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมในการเรียนรู้ของเด็ก ไม่ได้นำไปสู่ความก้าวหน้าทางการศึกษาแต่อย่างใด และเมื่อ

เอ่ยถึง “นิยายภาพ” แล้วละก็ ผู้ปกครอง บางคนถึงกับตกอกตกใจ จินตนาการ ไปถึงเรื่องวาบวามที่เล่าแบบหมิ่นเหม่ ทางศีลธรรม หรือเรื่องแบบโลดโผน รุนแรง ชวนวิตกวิจารณ์

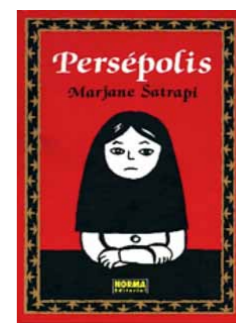
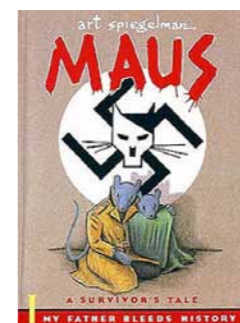
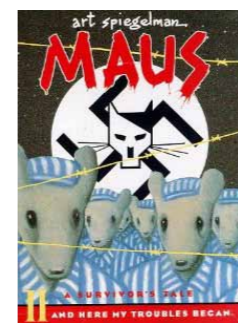
แต่เด็ก ๆ ชอบการ์ตูน และ นิยายภาพก็มีศักยภาพที่จะทำให้เด็ก พร้อมจะหันหน้าเข้าหาหนังสือ ด้วย ความตื่นเต้นดีใจที่จะได้อ่าน!

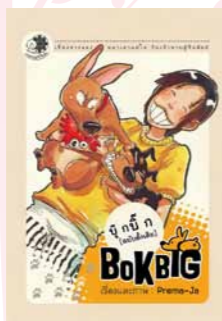


💡 มายาคติของ “การ์ตูน” 💡

งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า ผู้ที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและ/หรือนิยายภาพ เป็นผู้ที่มีความ สามารถทางภาษาในระดับที่ไม่ด้อยไปกว่าผู้ที่เป็นนักอ่านหนังสือแบบเป็นตัวอักษรอย่างเดียว นอกจากนี้ แฟนการ์ตูนก็มักจะอ่านในระดับที่สูงกว่าระดับชั้นเรียนของตัวเอง ซึ่งมีคำศัพท์ที่ยากและครอบคลุมมากกว่า และเหนืออื่นใด หนังสือการ์ตูนช่วยหล่อใจให้เด็ก ๆ หันมาอ่านหนังสือ

เด็ก ๆ ไม่ต้องหน้าหนาวก็ขมวดหลบไปนั่งหลังห้องเรียนกันอีกแล้ว ไม่ต้องแอบอ่านการ์ตูนกันอีกแล้ว ทุกวันนี้หนังสือการ์ตูน ที่เรียกกันว่า comic/comic book หรือบ้างก็เรียก graphic novel (นิยายภาพ/วรรณกรรมภาพ) ได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมในการนำเสนอ ผู้ใหญ่ที่ยังคงแคลงใจก็ลองไปพลิกดูได้จากหนังสือรางวัลอย่าง **เมาส์ (Maus)** ของ อาร์ต สปีเกิลแมน ศิลปินการ์ตูนชาวอเมริกัน (รางวัลพูลิตเซอร์ประจำปี ๑๙๙๑) หรือ **เพอร์เซโพลิส (Persepolis)** ของ มาร์จอน ซาตราปี ศิลปินหญิงชาวอิหร่าน (ที่ตั้งต้นเป็นภาษาฝรั่งเศสในปี ๒๐๐๐ และตั้งแต่ปี ๒๐๐๓ มีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ และอื่น ๆ อีกมาก กระทั่งปี ๒๐๐๗ มีการสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน)





หรือจะดูฝีมือคนไทยบ้างก็ยังได้

เฉพาะผลงานของการ์ตูนนิสต์รุ่นใหม่ไฟแรงที่ไปคว้ารางวัลประกวดการ์ตูนนานาชาติที่ญี่ปุ่น (International Manga Award) ซึ่งเป็นรางวัลประกวดหนังสือการ์ตูนระดับสากล มีผู้เข้าร่วมการส่งผลงานเข้าประกวดเพิ่มขึ้นทุกปี ปีละกว่า ๒๐๐ เรื่อง จากประเทศต่าง ๆ รวม ๕๐ ประเทศ นักเขียนไทยได้รางวัลต่อเนื่องกันทุกปีตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๕๕๓ จนถึงปีล่าสุด รวมแล้วการ์ตูนนิสต์ชาวไทยที่ได้รางวัลชนะเลิศ ได้แก่ จักรพันธ์ ห้วยเพชร เรื่อง **Super Dunker สตรีทบอลสะท้านฟ้า** (๒๕๕๓) โกสินทร์ จีนสีคง เรื่อง **แว่วกริ่งกังสดาล** (๒๕๕๖) และล่าสุด เปรมมา จาตุกัญญาประทีป เรื่อง **บูกี้บีก** (๒๕๕๗)

และตลอดช่วง ๗ ปีที่ประกวดและนักวาดการ์ตูนไทยได้รางวัลทุกปีนั้น มีผลงานที่ได้รางวัลรองลงมา ระดับเหรียญเงินและเหรียญทองแดง ได้แก่ เรื่อง **The story begin with....** ของ วีระชัย ดวงพลา **ชายผู้ออกเดินทางตามเสียงของตัวเอง** ของ ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์ **โรงเรียนเม็ดกวยจี๋ เทอม ๓** ของ อิทธิวิฐ์ สุริยมาตราช **ณ กาลครั้งหนึ่งซึ่งมีรัก** ของ วราห์ชา พรรณสังข์ เขียนภาพโดย ธีรภัทร อังคณาภิวัฒน์ และ **บุญโฮม คนปวง** ของ เรื่องศักดิ์ ดวงพลา

อนึ่ง ผู้สนใจอยากรู้แต่ละเรื่องเป็นอย่างไร ก่อนสัมผัสเล่มจริง สามารถอ่านได้จาก นันทอง ทองใบ (๒๕๕๖) **ชวนอ่าน ๑๐๘ การ์ตูนไทย การ์ตูนเทศ** ซึ่งสังเคราะห์จากโครงการ “ชวนอ่านการ์ตูนไทย การ์ตูนโลก” ของแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

💡 การ์ตูน “ให้” อะไร 💡

เมื่อได้จับต้อง เปิดดู แล้ว “อ่าน” เชื่อมได้เลย ทักษะคิดเกี่ยวกับการ์ตูนจะเปลี่ยนไป จากลบเป็นบวก จากบวกเป็นบวก บวก... อย่างน้อยก็ได้พบว่า สิ่งทีการ์ตูน “ให้” กับเด็ก ๆ (และกับผู้ใหญ่ด้วย) ไม่ใช่เพียงเสียงหัวเราะ ความสนุกสนาน เท่านั้นแต่ยังมีประโยชน์ประดามีอย่างน้อย ๔ ประการดังนี้

การ์ตูนเพิ่มพูนความสามารถในการอนุมาน (inference)

การวิจัยในมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นอิลลินอยส์ ที่เอเดเวสต์วิลล์ โดย ดร.คลาวเดีย แมควิกเกอร์ ศาสตราจารย์ด้านภาษาและการสอน พบว่า หนังสือการ์ตูนช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการอนุมานให้กับเด็ก ชั้นประถมศึกษาที่เริ่มจะหัดอ่านหนังสือ

การอนุมานก็คือ “การตีความที่ผู้เขียนไม่เขียนออกมาตรง ๆ ที่เรียกว่า การตีความระหว่างบรรทัด (reading between the lines) อย่างเช่น ถ้าบอกว่า ‘ตอนนี้ ๔ โมงแล้ว และท้องของเฮนรี่ก็คำรามสนั่น ห้วนไหว’ ก็อนุมานได้ว่า เฮนรี่ไม่ได้ทานอาหารเช้า”

แมควิกเกอร์ขยายความต่อไปด้วยว่า “ในการ์ตูนการ์ฟิลด์มีตัวหนังสือไม่มาก ดังนั้นผู้อ่านจะต้องสรุปความหมายจากภาพ เมื่อเด็ก ๆ ไม่สามารถตีความจากตัวอักษร เขาก็จะหาความเชื่อมโยงจากภาพที่เป็นบริบทอยู่ในการ์ตูนนั้น”

การอ่านหนังสือการ์ตูนแตกต่างจากการอ่านหนังสืออื่น ๆ นั่นคือ ผู้อ่านจะรับรู้และเข้าใจได้จาก บทสนทนาและภาพที่ปรากฏ ผู้อ่านต้องอนุมานจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพและข้อความเพื่อเชื่อมโยงรายละเอียดที่สนับสนุน นี่จึงเป็นการนำความหมายออกจากหน้าหนังสือ ซึ่งเด็ก ๆ สามารถทำได้

การอนุมานสิ่งที่ไม่ได้เขียนออกมา ถือว่าเป็นกลยุทธ์ของการอ่านที่ซับซ้อน การอนุมานเป็นการคิดเชิงวิพากษ์ไปสู่ความเข้าใจ การ์ตูนสามารถพัฒนาความสามารถในด้านนี้ให้แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนเพิ่มพูนคำศัพท์และศิลปะการเล่าเรื่อง

การ์ตูน **การ์ฟิลด์** ของ จิม เดวิส เป็นการ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจเสนอ “คำหุคำยาก” (big words) ให้ผู้อ่านรุ่นเยาว์ได้ครุ่นคิด เด็ก ๆ สามารถเพิ่ม “คลังคำ” ของตัวเองได้โดยผ่านการตีความจากภาพ ถ้ามผู้ปกครอง หรือค้นหาในพจนานุกรม เช่นคำว่า “ตะกรุมตะกราม” อาจไม่มีอยู่ในแบบเรียนภาษาของชั้นเรียนระดับเกรด ๒ ของเขา แต่เด็ก ๆ จะรู้ความหมายได้จากการสังเกตเมื่อเจ้าแมวการ์ฟิลด์กินโดนัททรวดเดียวหมดเกลี้ยงไปทั้งถาด

หนังสือการ์ตูนสร้างบริบทที่แนะ เพราะการ์ตูนเป็นภาพ แม้เนื้อหาจะยาก แต่ภาพจะช่วยหนุนเสริมเติมรสให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราว ด้วยเหตุนี้คำง่าย-ยากก็สามารถสื่อได้ด้วยภาพที่ห่อหุ้มคำนั้นนั่นเอง

สำหรับเด็กโต ในการ์ตูนช่วยขยายคลังคำของเด็กจริงหรือ มีการศึกษาวิจัยจากการรวบรวมคำศัพท์ในการ์ตูนจากหนังสือนิยายภาพสำหรับเด็กกว่า ๑,๐๐๐ เล่ม พบว่าส่วนมากจะใช้คำที่สูงกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นศัพท์แสงที่ใช้กันในระดับอุดมศึกษาประมาณร้อยละ ๓๖-๓๖ ในขณะที่หนังสือพิมพ์รายวัน/รายคาบใช้ถ้อยคำในระดับนี้เพียงร้อยละ ๑๔ เท่านั้น

ที่ได้มากกว่านั้นก็คือ คำที่ได้ไม่ได้อยู่ตามลำพัง แต่มากับเรื่อง มากับแก่นสารของหนังสือการ์ตูนเล่มนั้น จึงมีพลังและมีประโยชน์สำหรับการพัฒนาความสามารถของเด็กในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ พร้อม ๆ กันนั้นก็นำไปสู่การส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการเล่าเรื่องเชิงการละครได้เป็นอย่างดี ทำให้เข้าใจการเล่าเรื่องที่มีไช่แบบเส้นตรง หากมีปมปัญหา มีความซ่อนเงื่อน ซึ่งถือได้ว่าเป็นพื้นฐานของความเชี่ยวชาญในด้านศิลปะแห่งภาษาและความเข้าใจในชีวิต

การ์ตูนเสริมสร้างความเชื่อมั่นใน “การอ่าน”

เด็กจำนวนไม่น้อยไม่มั่นใจในการอ่านหนังสือ ไม่ว่าจะใช้วิธีการอ่านแบบฝึกสะกดคำ หรือการอ่านแบบอ่านเอาเรื่อง ดังนั้นสำหรับเด็กที่ไม่แตกฉานการอ่านตัวหนังสือล้วน ๆ หนังสือ (ที่เป็นตัวอักษรทั้งเล่ม) จึงเป็นสิ่งที่เขาไม่อยากพลิกอ่าน แต่สำหรับหนังสือการ์ตูน ภาพจะช่วยเสริมความเชื่อมั่นได้มากกว่าหนังสือที่เต็มไปด้วยตัวอักษรเพียงอย่างเดียว โดยทั่วไป หนังสือการ์ตูนจะใช้ประโยคสั้น ๆ หรือข้อความเดียว และมีการบอกนัยยะทางอารมณ์มากมายผ่านทางภาพ ไม่ว่าจะเปลี่ยนเส้นที่สร้างขึ้นมาเป็นการกระทำของตัวละคร สถานที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เครื่องหมาย ขนาดตัวหนังสือใหญ่ เล็กตามอารมณ์ที่เกิดขึ้น ฯลฯ



แทนที่จะต้องตั้งหน้าตั้งตาอ่านอย่างเคร่งเครียด เด็กก็สามารถเข้าใจได้จากบริบทของภาพ ยิ่งถ้าเล่าเรื่องได้สนุกสนานแล้วละก็ เล่มแล้วเล่มเล่าเข้ามาเถอะ ไม่อยากวางลงเลย ระดับความเชื่อมั่นในการอ่านก็แปรผันทวีขึ้นไปตามกัน

กล่าวได้ว่า สำหรับเด็กทั่วไปที่มีความเชื่อมั่นในตนเองต่ำเพราะไม่สามารถเป็นนักอ่านที่ “แข็งแกร่ง” จะได้รับประโยชน์อย่างยิ่งเลยทีเดียว เพราะการขาดความเชื่อมั่นในตนเองในเรื่องการอ่านหนังสือ ย่อมบั่นทอนกำลังใจที่จะ “อ่าน” แต่ **หนังสือการ์ตูน-นิยายภาพจะเป็นวิถีทางที่ดีเยี่ยมในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ การรู้หนังสือ ให้แก่เด็ก** ทำให้เด็กมั่นใจในการอ่านได้ เป็นการส่งเสริมการอ่านและทักษะทางภาษาให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

ลองมาดูที่บ้านเรากันบ้าง ล่าสุดสำนักงานสถิติแห่งชาติเผยแพร่ตัวเลขจากการสำรวจการอ่านของคนไทยในช่วง พ.ศ.๒๕๕๘ จำนวน ๕๕,๙๒๐ครัวเรือน พบข้อมูลของผู้ที่ไม่อ่านหนังสือ มีมากถึงร้อยละ ๑๑.๓ หรือราว ๑๓.๙ ล้านคน โดยมีสาเหตุจากชอบดูโทรทัศน์ ไม่มีเวลาอ่าน ไม่ชอบอ่าน และอ่านไม่ออก

สถิติที่น่าตกใจกันก็คือ มีผู้อ่านหนังสือไม่ออกถึงร้อยละ ๒๐.๖ หรือประมาณ ๒.๙ ล้านคน เราหาหนทางใช้หนังสือการ์ตูนเชิญชวนคนกลุ่มนี้ให้มาอ่านหนังสือกันดีไหม ผนวกกับกลุ่มที่บอกว่าไม่ชอบอ่านอีก ร้อยละ ๒๔.๘ หรือคิดเป็น ๓ ล้าน ๔ แสนกว่าคน ก็เช่นกัน ลองหาหนังสือการ์ตูนที่ “โดนใจ” มาให้อ่านดูสิ อากการ “ไม่ชอบอ่าน” จะเปลี่ยนไปอย่างไร ไม่ลองไม่รู้

การ์ตูนสร้างเสริมความเชื่อมั่นใน “เด็กพิเศษ”

สำหรับเด็กพิเศษ มีงานวิจัยจำนวนมากไม่น้อยชี้ชัดแล้วว่า **หนังสือการ์ตูน-นิยายภาพ นับเป็นสื่อพิเศษสุดสำหรับเด็กพิเศษ** โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กออทิสติก (มีภาวะผิดปกติทางสมอง ซึ่งส่งผลให้มีปัญหาในการทำความเข้าใจและตอบสนองต่อโลกภายนอก ทำให้มีภาวะบกพร่องทางปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสื่อสาร เช่น ไม่สบตา ไม่ตอบสนองต่อการแสดงอารมณ์ใด ๆ ของผู้อื่น ไม่รับรู้การเรียกชื่อตัวเอง พัฒนาการทางภาษาล่าช้ามาก) ทำให้เขาสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับอารมณ์ต่าง ๆ โดยผ่านรูปภาพหลากหลายอารมณ์ในการ์ตูนที่สามารถดึงดูดให้เขาสนใจ ให้เขาเข้าใจคำพูดสั้น ๆ ที่ตัวละครใช้

นอกจากนี้สำหรับเด็กดิสเล็กเซีย (มีความผิดปกติในเรื่องการอ่านโดยจะอ่านตัวอักษรหรือคำกลับหน้ากลับหลัง หรือสลับที่กัน ซึ่งในเด็กปกติปัญหานี้จะหายไปหลังอายุ ๕-๖ ขวบ แต่เด็กที่เป็นโรคนี้น

จะยังอ่านผิด ๆ ถูก ๆ ไปจนโต เช่น เขียน “ม” เมื่อหมายถึง “น” หรือ เขียน “ก” เป็น “ก (กลับด้าน)” หรือ อ่านคำว่า “กอด” เป็น “ดอก” โรคนี้นั้นเฉพาะกับการอ่านตัวอักษรหรือคำ) เมื่อต้องอ่านหนังสือปกติทั่วไปเขาจะรู้สึกคับข้องใจมาก กว่าที่จะอ่านแต่ละหน้าจจะรู้สึกยิ่งกว่ากินยาขมหลายเท่า แต่สำหรับหนังสือการ์ตูน เด็กดิสเล็กเซียรู้สึกที่ตัวเองทำได้ สามารถอ่านหน้าต่อหน้าและต่อไปได้

การรู้สึกว่าตนเองทำได้สำเร็จเป็นสิ่งที่สำคัญมาก!

การ์ตูนนำไปสัมผัสวรรณกรรมคลาสสิก ในแบบฉบับ “โดนใจ”

แม้ยังไม่พร้อมที่จะอ่านวรรณกรรม **โอลิเวอร์ ทวิสต์** ของชาร์ลส์ ดิกเคนส์ เด็กก็อาจจะบอกว่า “ได้โปรด ขอเพิ่มหน่อยครับ” เมื่อได้อ่านฉบับที่เป็นนิยายภาพแล้ว (Please, sir, I want some more. เป็นประโยคที่โอลิเวอร์ขออาหารเพิ่มจากพ่อครัว เมื่ออาหารที่ได้ไม่พ้อิ่มท้อง) ภาพช่วยอธิบายรายละเอียดและความแตกต่างในแต่ละช่วง และโครงสร้างการเล่าเรื่องผ่านภาพก็จะง่ายขึ้น ช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้แจ่มชัด และสะเทือนใจได้

โตขึ้นมาอีกหน่อย ก็อาจจะเป็นนิยายภาพผลงานของ วิลเลียมส์ เซคสเปียร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องโศกนาฏกรรม สุขนานุกรม อิงประวัติศาสตร์ หรือผลงานของเจน ออสเตน นักเขียนสตรีเรื่องนาม เช่นเรื่อง **Pride and Prejudice** มีในรูปแบบนิยายภาพเช่นกัน (แปลเป็นภาษาไทยในชื่อ **สาวทรงเสน่ห์** โดย จูเลียต (ชนิด สายประดิษฐ์) และเป็นภาพยนตร์ในชื่อไทยว่า **ดอกไม้ทรงกับชายชาติผยอง**)

สำหรับวรรณกรรมไทย ก็มีเรื่องที่ดีดัดแปลงจาก พระอภัยมณี ของสุนทรภู่ เรื่องต่าง ๆ จากวรรณกรรมชุด **หลายชีวิต** ของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ผลงานเขียนแนวระทึกขวัญพร้อมภาพวาดฝีมือของ ครูเหม เวชกร ก็ได้มีการแปรรูปไปเป็นหนังสือการ์ตูน (พร้อมนำภาพเขียนที่มีความละเอียดของครูเหมอยู่ในเล่มด้วย) ฯลฯ หนังสือการ์ตูนเจาะกลุ่มผู้รับสาร มีทั้งสำหรับเด็กเล็ก เด็กโต ซึ่งสามารถนำเสนอแนวคิดในระดับที่สูงขึ้น อย่างเช่น ประเด็นทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม ก็สามารถอธิบายผ่านหนังสือการ์ตูนได้



การ์ตูนเตรียมความพร้อมการรู้เท่าทันสื่อทางสายตา (visual literacy)

ทุกวันนี้สังคมของโลกและของเรา เป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมกระแสหลักคือวัฒนธรรมที่เสพด้วยการดูหรือวัฒนธรรมทางสายตา (visual culture) คนเจนเนอเรชั่น Z จำเป็นต้องพัฒนาทักษะใหม่ที่ไม่ใช่การยัด “การอ่านแบบเรียน” หากแต่ “การอ่านภาพ” (visual literacy) เป็นความสามารถในการบูรณาการ ภาพและข้อความเข้าไปพร้อม ๆ กัน เป็นความสามารถในการเข้าใจและใช้ภาพ ซึ่งหมายรวมความสามารถในการคิดและการแสดงออกต่อภาพที่มองเห็น เมื่อเด็กประสานคำและภาพไปด้วยกันก็จะเข้าใจสถานการณ์ทั้งหมด โดยการให้สมองมีการเชื่อมต่อหลาย ๆ ส่วน ลำดับการจัดวางของหนังสือการ์ตูน สอดคล้องกับความชื่นชอบของเด็กมาก และนี่จะเป็นการพัฒนาพื้นฐานของความรู้เท่าทันสื่อทางสายตาได้ตั้งแต่เยาว์วัย นั่นคือสมรรถนะที่จะบูรณาการข้อความกับภาพ ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากในฐานะทักษะที่สนองต่อวัฒนธรรมหน้าจอและเติมไปด้วยการออกแบบกราฟิกต่าง ๆ ในทุกวันนี้

เมื่ออ่านการ์ตูน **Bone** (หนังสือการ์ตูนชุดของ เจฟฟ์ สมิธ เรื่องราวของสามพี่น้องตระกูลโบน) เด็ก ๆ สามารถจะเข้าใจภาพบนจอโทรทัศน์ได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะ เป็นช่อง CNN, BBC, NHK หรืออื่นใดก็ตาม



ความรู้เท่าทันสื่อทางสายตา (visual literacy) หมายถึง ความชำนาญที่สามารถทำให้คนเราเข้าใจ แปลความ และสร้างสรรค์ภาพ อันได้จากจักษุสัมผัส และนำมาใช้ในการสื่อสารได้

visual literacy มีความเกี่ยวข้องกับความสามารถทางด้านการมองเห็นของมนุษย์ และใช้ความสามารถในการจำแนกและแปลความหมายของสิ่งที่มองเห็นเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เป็นความสามารถทางด้านจักษุสัมผัสในการอ่านและเขียนข้อมูล

ในปี ๑๙๗๐ มีการประชุมเพื่อดำเนินการส่งเสริมด้าน ‘**visual literacy**’ ในสหรัฐอเมริกา ที่ประชุมได้ให้ความหมาย ‘**visual literacy**’ ว่า เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการมองเห็นของมนุษย์ ที่สามารถพัฒนาได้โดย บูรณาการเข้ากับประสบการณ์ และประสาทส่วนอื่น ๆ การพัฒนาความสามารถนี้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ เมื่อได้เรียนรู้และพัฒนาจะทำให้บุคคลสามารถจำแนกและแปลความหมายสิ่งที่มองเห็นนั้น และหน้าที่ของภาพหรือทัศนวัสดุก็ช่วยให้สารนั้นมีลักษณะเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในยุคสมัยใหม่ภาพถือได้ว่าเป็นตัวแทนของความจริง แต่ในปัจจุบันภาพถือได้ว่าเป็นการนำเสนอเหมือนเป็นความเรียงหรือนวนิยาย คือมีความหมายที่ผู้สร้าง (หรือผู้ส่งสาร) ใส่ลงไป

ความรู้เท่าทันสื่อทางสายตาหรือบางทีก็เรียกง่าย ๆ ว่า “**การอ่านภาพ**” (ในความหมายเดียวกับการอ่านออกเขียนได้ทางภาษาถ้อยคำ-ภาษาพูดและข้อเขียน) เกิดจากการทำความเข้าใจความหมายของภาพ ต้องอาศัยกระแสของความคิด ชนบ ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจที่มีอยู่ในสังคมเป็นฐาน กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การสื่อความหมายย่อมต้องอาศัยวัฒนธรรมเป็นฐานในการสื่อ ผู้ “อ่าน” ต้องเข้าถึงวัฒนธรรมของสังคมที่สร้างภาพนั้นมาเพียงพอ จึงสามารถจับความหมายที่แฝงอยู่ได้ ด้วยเหตุดังนี้ การวิจารณ์หรือการรู้ทันความหมายที่แฝงอยู่ในภาพซึ่งเรียกว่า **วัฒนธรรมทางสายตา (visual culture)** จึงมีความสำคัญมาก และนับเป็นศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นจากหลายสาขาวิชา ทั้งกำลังกลายเป็นศาสตร์แขนงใหม่ของวิชาการในโลกปัจจุบันที่เรียกว่ายุคหลังสมัยใหม่



ช่วยให้เราคิดอย่างแตกต่างหลากหลาย

เดล จาคอบส์ เป็นศาสตราจารย์ด้านภาษาอังกฤษและวาทศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยวินเซอร์ หากแต่มีความสนใจขยายออกไปไม่เพียงการประพันธ์เท่านั้น เขาสนใจศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูน ความรู้เท่าทันสื่อ และวาทศาสตร์ทางสายตา (visual rhetorics) เขาได้วิเคราะห์และตีพิมพ์หนังสือหลายเล่มเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กับรูปแบบที่หลากหลายของความรู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์การ์ตูนในฐานะตัวบทด้านภาพ (image text) และได้เขียนบทความเรื่อง **“เกินล้าถ้อยคำ”** (More Than Words) เมื่อ ค.ศ.๒๐๐๗ ซึ่งให้เห็นคุณค่าของหนังสือการ์ตูน ในแง่ที่มุ่งให้ผู้อ่านสร้างความหมายโดยใช้รูปแบบที่หลากหลายประกอบกัน (multiple modality) นั่นก็คือ ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนจะต้องใช้กระบวนการที่ต่างกันไปหลายอย่างเป็นองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ, มิติ, ตัวอักษร ตลอดจนสัญลักษณ์ ที่เป็นหลักภาษาของการ์ตูน เมื่อประมวลสิ่งที่เห็นได้อ่าน และบูรณาการองค์ประกอบเหล่านี้มาเป็นความเข้าใจต่อเนื้อหาของเรื่อง

ถึงแม้ว่าวิธีนี้จะใกล้เคียงกับความบันเทิงในรูปแบบอื่น เช่น โทรทัศน์ หรือวิดีโอเกม แต่การอ่านหนังสือการ์ตูนจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการประมวลที่ซับซ้อนมากกว่า งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า ระบบประสาทในสมองได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ **“การดูภาพ”** อย่างง่าย ๆ ไม่ต้องใช้ความคิดอ่านอะไรนัก อย่างที่คนวิจารณ์หนังสือการ์ตูนเคยปรามาส (ด้วยความไม่รู้)

เมื่อนักวิชาการหันมาศึกษากันอย่างจริงจัง ก็ได้พบข้อเท็จจริงอย่างหนึ่งว่า ยามเมื่อเด็ก ๆ อ่านหนังสือ (ตัวอักษร) เขาจะพลิกหน้าข้ามไปได้ง่าย ๆ แต่เมื่ออ่านการ์ตูน เขาจะอ่านช้า ๆ และดูภาพพร้อมข้อความอย่างละเอียด เพื่อนำตัวเองเข้าไปในสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่อง และอันเนื่องมาจากงานออกแบบภาพ ตัวละคร การเล่าเรื่องที่มีความต่อเนื่อง จึงทำให้สารในสื่อการ์ตูนนี้สามารถ **“เข้าถึงความจำ”** (informed memory access หรือ I.M.A.) และด้วยกระบวนการ “รับเข้า” สมองในแบบของการ์ตูน ทำให้การ์ตูนเสริมสร้างมิติการคิดที่มีความหลากหลาย และแตกต่างจากการอ่านหนังสือที่เป็นตัวอักษรเพียงอย่างเดียว

หนังสือการ์ตูนช่วยปูทางไปสู่นิสัยรักการอ่าน

คนจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่กำลังเริ่มหัดอ่าน สามารถได้ประโยชน์จาก **“รูปแบบที่เป็นภาพ”** (visual format) ของหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ งานวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนมักดึงดูดความสนใจผู้ที่เห็นว่าหนังสือทั่วไปไม่น่าสนใจหรือมีความท้าทาย เพราะภาพช่วยให้เข้าใจตัวอักษร



ได้ง่ายขึ้น หนังสือการ์ตูนจึงสามารถดึงดูดใจได้มากกว่าการอ่านหนังสือรูปแบบอื่น ๆ เช่น นวนิยาย หรือเรื่องสั้น สารคดี ความเรียง

หนังสือการ์ตูนยังช่วยพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อให้เข้าใจข้อความที่มีระดับความยากมากขึ้น เมื่อเราอ่านหนังสือการ์ตูน เราจะเรียนรู้ถึงวิธีประมวลผลข้อมูลด้วยวิธีการแบบต่าง ๆ เพราะเราต้องสำรวจตามไปเป็นส่วน ๆ นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนและนิยายภาพก็สามารถช่วยให้เราได้เรียนรู้ข้อมูลในเรื่องที่เราคิดว่าน่าเบื่อ เช่น เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ หรือเนื้อหาทางการศึกษาได้อย่างสนุกสนานและมีชีวิตชีวา

หนังสือการ์ตูนช่วยเหลาทักษะการอ่านให้แหลมคมขึ้น ในหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพมีแก่นความคิดเชิงวรรณกรรม พร้อมด้วยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ตัวเอก ตัวร้าย เรื่องราว พัฒนาการของเส้นเรื่อง (เปิดเรื่อง พัฒนาเรื่องขึ้นสู่จุดวิกฤติ) และบทสรุปของเรื่อง และถ้าหากดูการเกี่ยวเกาะระหว่างภาพและคำควบคู่กันไปด้วยกัน

อย่างไรในการเล่าเรื่อง เราก็จะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูน นิยายภาพ มีความซับซ้อนและเป็นประเภทหนึ่งของวรรณกรรมนั่นเอง

ด้วยหนังสือการ์ตูนนี้แหละที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ ประสบการณ์ทางสังคมจากการอ่าน เด็กจำนวนมากชอบอ่านและแลกเปลี่ยนความเห็นกันถึงเรื่องที่อ่าน โครงเรื่องที่มีความต่อเนื่องกัน และการสร้างลักษณะตัวละครที่ตลใจให้อยากพูดคุยอภิปรายกัน

หนังสือการ์ตูนจะรักษานักอ่านที่ไม่เต็มใจจะอ่านหนังสือได้ดีที่สุด มันจะเป็นเหมือนตะขอกุญแจให้เด็ก ๆ มาชื่นชมวรรณกรรม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านส่งเสริมการอ่านได้กล่าวถึงหนังสือการ์ตูนว่า **“เป็นทางหลักสู่โลกของหนังสือ เป็นความสามารถที่จะมอบพินัยกรรม ‘ความอยากอ่าน’ แก่ผู้คน และรักษาความต่อเนื่องไปได้ยืนยาว นิยายภาพมีคุณค่ามากที่เทียบเท่านวนิยาย”** กล่าวได้ว่า หนังสือการ์ตูนสร้างหนทางที่จะไปสู่



การอ่านที่ซับซ้อนขึ้น เป็นการแนะนำให้รู้จักเรื่องที่มีปัญหา นำไปสู่ความสนใจวรรณกรรมหนัก ๆ เนื่องจากสนุกกับการวิเคราะห์บุคลิกลักษณะตัวละคร คาดการณ์เรื่องราวที่จะตามมา เป็นอาทิ

จุดประกายจินตนาการและแรงบันดาลใจ ไปสู่การวาดและการเขียน

จอร์จ เบอร์นาร์ด ชอว์ นักเขียนผู้ยิ่งใหญ่เคยกล่าวว่า **“จินตนาการไม่ใช่แค่ความจริงใจที่สุดจากความปรารถนาเท่านั้น หากแต่เป็นความจริงใจที่สุดจากการเรียนรู้”** การเปิดจินตนาการของการ์ตูนและนิยายภาพ ศิลปินนักสร้างสรรค์มุ่งให้คุณค่าบางสิ่งบางอย่างแก่ผู้อ่าน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงที่มีนัยสำคัญคือผู้อ่านสามารถนำตนเองเข้าไปอยู่ในเนื้อหา (a text-to-self) ซึ่งการ์ตูนสามารถสร้างสิ่งนี้ให้กับผู้อ่านแม้ในเด็ก มันผลักดันให้ผู้อ่านคิดอยากเขียน อยากจะวาด เรื่องราวที่เชื่อมโยงกับตนเอง แม้แรก ๆ จะเป็นการเลียนแบบก็ตามที แต่นี่ก็เป็นการจุดประกายที่เติมด้วยเชื้อเพลิงแห่งความรักในการอ่านและการเขียน ก่อนจะนำไปสู่จินตนาการที่ขยายขอบเขตกว้างไกลออกไป

เด็กหญิงวัย ๗ ขวบ ผู้หลงใหลหนังสือการ์ตูนชุด **การ์ฟิลด์** เธอก็อยากอ่านเรื่องอื่นด้วย แล้วก็พยายามจะเขียนเรื่อง วาดรูป สร้างตัวละครและเรื่องราว แล้วยังคิดเรื่องต่อเนื่อง นับว่าเป็นความคิดที่ซับซ้อนทีเดียวในการสร้างเรื่องที่มีความยาวหลายต่อหลายตอนเกี่ยวกับนักสืบ โดยมีผู้ช่วยคนสำคัญหรือสุนัขคู่ใจตัวหนึ่ง ลองนึกดูเถิด เธอจะวาดจะเขียนเรื่องต่อ ๆ ไปในวัยที่โตขึ้นได้ดีสักปานใด

หนังสือการ์ตูนนำเด็กนักอ่านไปสู่การวาดการ์ตูนด้วยฝีมือของเขา มันเชิญชวนให้เด็กอยากวาด อยากเล่าเรื่อง อยากเขียนบทสนทนาระหว่างตัวละครให้แตกฟองสนองใจด้วยตัวเอง



กล่าวได้ว่าหนังสือการ์ตูนสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กอยากสร้างผลงานด้วยการแต่งเรื่องและวาดรูปในแบบฉบับของเขา เขาเรียนรู้การวาดจากหนังสือการ์ตูนต่าง ๆ ที่เขาได้อ่าน พร้อม ๆ กันนั้นนิยายภาพยังทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับความต่อเนื่องและการวางกรอบความคิดในการคิดโครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง และเขียนออกมาเพื่อสื่อสารกับผู้ (ที่เขาอยากให้) อ่าน

...แล้วหนังสือการ์ตูนก็มาถึงยุคดิจิทัล

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา หนังสือการ์ตูนและวรรณกรรมภาพเพิ่มความนิยมในหมู่ผู้อ่านทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เด็ก เยาวชน แต่กระนั้นก็มีพ่อแม่ นักการศึกษา หรือผู้บริหารสังคมที่ไม่ค่อยอยาก让孩子อ่านหนังสือการ์ตูน ด้วยมายาคติแบบเก่าก่อนร้อนซะไรว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่มีค่า **“จับจ้อย”** ไม่ใช่ **“หนังสือที่แท้จริง”** ด้วยการปิดตามานาน คนเหล่านี้จึงมีแต่การ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ ต่อสู้สู้บันหรือไม่เช่นนั้นก็เป็นแนวชู้ชวนไปในเรื่องเพศ


แม้จะต้องร่ำบอกคนไม่รู้กี่ครั้ง ๆ ก็ต้องทำ หนังสือการ์ตูนมีหลากหลายประเภท ทั้งในด้านลีลาของเส้นสายและแนวเรื่อง มีทั้งแนวดราม่า แฟนตาซี ไปถึงเรื่องแนวชีวิตจริง อิงประวัติศาสตร์ และอีกมากมายกายกอง แล้วก็ยังมีทั้งแบบเรื่องแต่งและแบบสาระความรู้ เช่นประวัติบุคคลสำคัญ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ อารยธรรมของโลก ฯลฯ การ์ตูน เปิดแก่นเรื่องและความรู้สึกใหม่ ๆ ที่แตกต่างออกไปจากยุคก่อนอย่างมาก

ธรรมชาติของภาพในนิยายภาพนำทางให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการสัมผัสกับแก่นเรื่องในวิถีที่แตกต่างออกไปจากการอ่านหนังสือในแบบฉบับดั้งเดิม ฉะนั้นอย่าไปจำกัดตัวเองให้คั่งอยู่แต่กับร้อยแก้วเท่านั้น เปิดทุกสิ่งอย่างในโลกของหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพให้มากที่สุดเท่าที่จะมีโอกาส แลละเราไม่จำเป็นต้องชอบทุกแบบอย่างที่ได้พบเจอ เจกเช่นกันนี้เราก็ไม่ได้ชอบหนังสือ (ตัวอักษร) ประดามีทั้งหลายแหล่

ขอเพียงเปิดการรับรู้ให้เต็มตาและเต็มใจขึ้น และค้นหาเล่มที่ใช้สำหรับเรา!



ครั้งเมื่อประจักษ์ในคุณค่าของหนังสือการ์ตูน ก็พบปัญหาใหม่ว่าเด็กยุคนี้ คนยุคนี้เขาก็มหันมาอยู่กับจออิเล็กทรอนิกส์ตรงหน้า เปิดหาความบันเทิงได้แค่ปลายนิ้วสัมผัส ทำให้หนังสือซึ่งหมายรวมหนังสือการ์ตูนด้วย มียอดขายลดลง นักสร้างสรรค์การ์ตูนหลายรายจึงหันหน้าเข้าหาผู้อ่านด้วยการเปิดสำนักพิมพ์ออนไลน์ อย่างเช่น เดวิด ลอยด์ ผู้วาดนิยายภาพแนวเสียดสีการเมือง เรื่อง วิ พอร์ เวนเดทต้า ที่ตีพิมพ์ครั้งแรกยังเป็นหนังสือการ์ตูนขาวดำ ระหว่างปี ๑๙๙๒-๑๙๙๕ (ต่อมาในปี ๒๐๐๕ นำมาสร้างมาเป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกันกับนิยายภาพที่ได้รับความนิยมมาก่อน ชื่อภาพยนตร์ในภาษาไทยคือ **เพชรฆาตหน้ากากพญายม** สร้างกระแสการใช้หน้ากากกาย ฟอกซ์ ในการประท้วงในหลายประเทศ) ก็มาถึงคราต้องปรับตัวด้วยการเปิดสำนักพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งเขามองว่า มันเป็นเพียงการเปลี่ยนรูปแบบ (platform) หรือช่องทางในการอ่านเท่านั้น

แต่เสน่ห์ของหนังสือการ์ตูนก็ยังคงเดิม ทั้งนี้ยังคงใช้ลักษณะลายเส้นเหมือนที่เคยวาดในหนังสือการ์ตูน แต่ย้ายแพลตฟอร์มเพื่อให้ผู้อ่านการ์ตูนสามารถอ่านสิ่งที่เขาค้นตาบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ทุกที่ทุกเวลา เหมือนเมื่อครั้งหนึ่งเคยพกพาหนังสือการ์ตูนเล่มโปรดไปไหนต่อไหนด้วย 

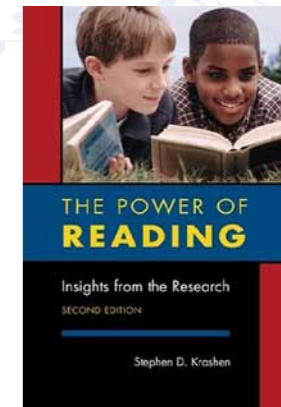
รายการอ้างอิง

- Getting Graphic: Why Comics Are Good for Kids** By Lora Shinn January 26, 2010 <https://www.parentmap.com/article/comic-books-get-kids-reading>
- 8 Reasons to Let Your Kids Read Comic Books** By Melissa Taylor August 30, 2011 <http://imaginationsoup.net/2011/08/30/8-reasons-to-let-your-kids-read-comics/>
- 5 Reasons to Start Reading Comic Books** https://www.scribendi.com/advice/reasons_to_start_reading_comic_books.en.html
- This is why comic books are awesome for kids** By Edward Shepard April 3, 2015 <http://www.parent.co/why-comic-books-are-awesome-for-kids/>



พลังล้าลึกของการอ่าน : อ่านการ์ตูน อ่านเล่น และอ่านแบบ FVR

หนังสืออันเนื่องมาจากการวิจัย ที่ได้รับความสนใจจากแวดวงองค์การวิชาการส่งเสริมการอ่านมากที่สุดเรื่องหนึ่ง คืองานวิจัยเรื่อง **พลังของการอ่าน: ความรู้เชิงลึกจากงานวิจัย (The Power of Reading: Insights from the Research)** ของ สตีเฟน คราเชน ศาสตราจารย์ด้านภาษาศาสตร์และการศึกษา แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา



นี่คือข้อสรุปหนึ่งชิ้นงานวิจัยนี้ได้กล่าวไว้

“ประโยชน์จากการอ่านของเด็กคนหนึ่งจะไปได้ไกลแค่ไหน ก็อยู่ที่เขาได้เห็นการอ่านหนังสือเพื่อความเพลิดเพลินของพ่อแม่ และจากการที่เขาได้อ่านหนังสือการ์ตูน นิยายภาพ นิตยสาร และหนังสือต่าง ๆ ที่มากกว่าหนังสือเรียน หนังสือที่ต้องอ่าน”

และยังมีแนวคิดเกี่ยวกับการอ่านเพื่อการเรียนรู้ภาษาที่สองว่า

“เมื่อต้องการส่งเสริมภาษาที่สองต้องมาจากการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน ผู้อ่านสามารถพัฒนาภาษาที่สองได้โดยไม่ต้องอาศัยห้องเรียน ไม่ต้องอาศัยครู ไม่ต้องอาศัยผู้คนที่จะสนทนาด้วย”

จะเห็นคำสำคัญร่วม คือ การอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน (reading for pleasure) ซึ่งเป็นองค์ความรู้เชิงลึกที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ได้รับการยกย่องในนานาประเทศ

มาร่วมรู้ถึงสาระในหนังสือ พลังการอ่าน ความรู้เชิงลึกจากงานวิจัย กัน ณ บัดนี้

รากฐาน “รักการอ่าน” คืออ่านแบบสมัครใจอย่างเสรี (FVR)

ก่อนดำเนินการวิจัยและเขียนหนังสือที่น่าสนใจเล่มนี้ สตีเฟน ดี. คราเซน ศาสตราจารย์กิตติคุณทางด้านการศึกษ แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย มีผลงานมาแล้วจำนวนมากในฐานะนักวิจัย นักเขียน ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ และภายหลังหันมาสนใจด้านการศึกษาอย่างจริงจัง และได้ทำวิจัยในหัวข้อ The Power of Reading ในปี ค.ศ.๒๐๐๔ งานวิจัยนี้ได้เน้นย้ำให้เห็นว่า การอ่านเป็นวิธีที่ทำให้ได้มาซึ่งความสามารถทางภาษาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดวิธีหนึ่ง

แต่มีแนวคิดที่อาจแตกต่างไปจากสิ่งที่นักการศึกษาไม่น้อยแนะนำ นั่นคือ “การอ่าน” นี้ จำเป็นต้องมีอิสระและเป็นไปด้วยความสมัครใจ ซึ่ง คราเซนเรียกว่า **Free Voluntary Reading (FVR) หรือ การอ่านโดยสมัครใจอย่างเสรี**



การอ่านโดยสมัครใจอย่างเสรี (FVR) เกิดขึ้นจากความสมัครใจที่มาจากตัวของเด็กเอง ไม่มีข้อผูกมัดว่าจะต้องทำรายงานส่งเมื่ออ่านจบ เด็กไม่ได้ถูกบีบบังคับให้ต้องเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดเพื่อตอบคำถามในแบบทดสอบ สำคัญคือ **การอ่านโดยสมัครใจมีขึ้นเพื่อความเพลิดเพลินและเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจของผู้นั้นเป็นสำคัญ ซึ่งก็หมายถึงการอ่านหนังสือ (เพื่อ) อ่านเล่นนั่นเอง**

การ์ตูน หนังสืออ่านเล่น ที่สร้างเสริมความสามารถทางภาษา

ใน **The Power of Reading** ผู้เขียนนำเสนอหลักฐานจากการวิจัยที่น่าเชื่อถือจำนวนมากที่แสดงให้เห็นถึงคุณประโยชน์ของการอ่านหนังสืออ่านเล่น (หรือหนังสือที่มุ่งหมายเพื่อความเพลิดเพลินนั้นแหละ) ตัวอย่างเช่น **หนังสือการ์ตูน** พบว่ามีประโยชน์มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของภาพซึ่งทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น ไม่มีผลเสียต่อพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน แต่ทำหน้าที่เป็นท่อน้ำส่งต่อไปสู่การอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาลึบลึก ๆ มากขึ้น นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ในการสร้างแรงจูงใจให้อยากอ่านมากขึ้นด้วย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการปลูกฝังให้เกิด **“นักอ่าน”**

“นักเรียนที่อ่านหนังสืออ่านเล่นอย่างต่อเนื่องในวัยเรียน ช่วยให้ความเข้าใจในการอ่าน รูปแบบการเขียนคำศัพท์ การสะกดคำ และการใช้ไวยากรณ์ของพวกเขาพัฒนาขึ้น คะแนนจากการทดสอบชี้ให้เห็นว่า การอ่านหนังสืออ่านเล่นได้ผลดีกว่าการสอนหลักภาษาโดยตรง (การสอนไวยากรณ์ ทักษะการอ่าน และการสะกดคำในห้องเรียน) โดยไม่ต้องไปพูดถึงเรื่องความสนุกสนานที่มีมากกว่าเลย”

ดร.คราเซน ยังชี้ให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนในปัจจุบันมีค่าประมาณ ๒,๐๐๐ คำต่อเล่ม นักเรียนที่อ่านหนังสือการ์ตูน ๑ เล่มต่อวัน ก็จะอ่านค่าประมาณ ๕๐๐,๐๐๐ คำต่อปี

และจากโครงการหนังสือการ์ตูนในแคนาดา ก็มีการศึกษาเรื่องคำศัพท์ในการ์ตูน โดยการรวบรวมถ้อยคำ สำนวนในหนังสือการ์ตูนกว่า ๑,๐๐๐ เรื่อง พบว่าส่วนมากจะใช้คำที่สูงกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นศัพท์แสงที่ใช้กันในระดับอุดมศึกษาประมาณร้อยละ ๓๖-๓๖ ในขณะที่หนังสือพิมพ์รายวัน รายคาบ ใช้ถ้อยคำในระดับเดียวกันนี้เพียงร้อยละ ๑๔ เท่านั้น

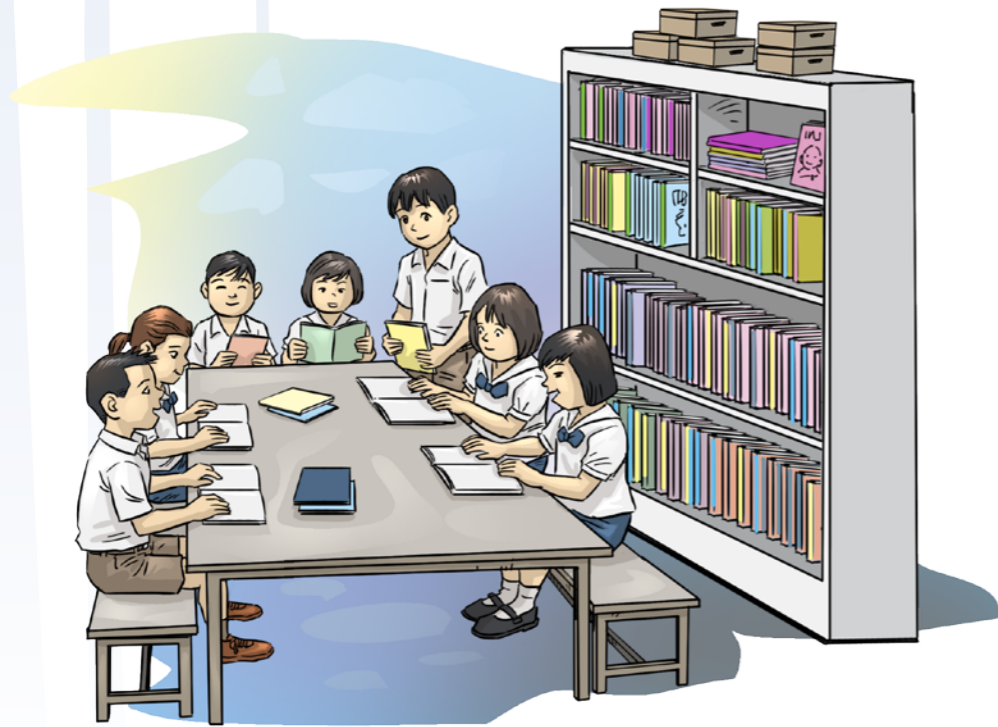
ในเมืองไทยเราเป็นอย่างไรบ้าง หากมีการสำรวจและวิเคราะห์กันอย่างจริงจังคงจะดีไม่น้อย



หนังสืออ่านเล่น

ให้ผลสัมฤทธิ์ทางภาษามากกว่าการสอนในห้องเรียน

นอกจากนี้ ศาสตราจารย์ด้านภาษาศาสตร์ผู้วิจัยพลังของการอ่าน ยังแจ่มแจ้งให้เห็นว่า จากการทดสอบด้านคำศัพท์ นักเรียนที่อ่านหนังสืออ่านเล่นสามารถ “สอบผ่าน” แต่นักเรียนที่ไม่ได้อ่านหนังสืออ่านเล่น (แต่เข้าเรียน) ได้คะแนน “ไม่ผ่าน” นี่เป็นข้อยืนยันว่า “การสอนคำศัพท์เป็นคำ ๆ ในห้องเรียนนั้น ไม่ได้ผลเท่ากับการให้เวลานักเรียนได้อ่านหนังสืออ่านเล่น”



งานวิจัยนี้จึงมาสู่ข้อแนะนำคุณครูและผู้ปกครอง ว่าควรให้เด็กได้อ่านหนังสืออ่านเล่น อย่างเช่น หนังสือการ์ตูน นิยายภาพ เรื่องยาวสำหรับเด็กที่ตีพิมพ์เป็นตอน ๆ (series) นิตยสารสำหรับเด็ก และแม้กระทั่งนิยายรักหวานแหววของวัยรุ่น

หนังสืออ่านเล่น เป็นสะพานทอดไปสู่การอ่านมากมายบนถนนสาย “นักอ่าน” หนังสืออ่านเล่นนั้น จะมีรูปแบบใดก็ได้ ซึ่งมักจะมีหนังสือการ์ตูน อยู่แถวหน้าด้วยเสมอ และงานวิจัยจำนวนมากก็ได้ชี้ให้เห็นแล้วว่า ผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนมาก ก็ “อ่าน” ไม่น้อยไปกว่าผู้ที่ไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูน (แต่อ่านหนังสือประเภทอื่น) นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนก็มักจะนำไปสู่การอ่านหนังสืออื่น ๆ ที่มีเนื้อหาหนักขึ้นด้วย

อ่านการ์ตูน-อ่านเล่น

เส้นทางสู่คุณภาพการอ่าน-การเขียน

ในหนังสือพลังของการอ่าน ได้อ้างถึงการวิจัย เรื่อง **การสำรวจปัจจัยที่ทำให้เด็กอยากอ่าน (Just plain reading: A survey of what make students want to read, ๒๐๐๑)** ของ Gay Ivey และ Karen Broaddus ซึ่งได้ตีพิมพ์ในวารสารการวิจัยด้านการอ่าน **Reading Research Quarterly** (v36 n4 p350-377 Oct.-Dec. 2001) งานวิจัยนี้ทำการศึกษานักเรียนระดับมัธยมศึกษา (เกรด ๖) จำนวน ๑,๗๖๗ คน จากโรงเรียน ๒๓ แห่ง โดยได้เปรียบเทียบระหว่างการอ่านที่ให้เลือกอ่านโดยอิสระ (independent reading) กับการสอนศิลปะการใช้ภาษา (ในห้องเรียน) พบว่า นักเรียนกว่าร้อยละ ๖๐ เห็นว่า การเรียนการสอนโดยให้เลือกอ่านตามความสนใจน่าสนใจมากที่สุด ขณะเดียวกันก็ระบุว่า การอ่านจากตำรานั้นน่าเบื่อ

เด็ก ๆ อาจไม่สนใจหนังสือที่ครูหรือผู้ใหญ่เห็นว่าเป็นหนังสือ “คุณภาพ” และบอกให้พวกเขาอ่าน แต่พวกเขาเด็ก ๆ พร้อมจะยอมรับหนังสืออ่านเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือหนังสือการ์ตูน ความรู้เชิงลึกจากการวิจัยได้ตอกย้ำถึงประสิทธิภาพและประโยชน์ที่ลึกซึ้งของการอ่านหนังสืออ่านเล่นว่า “**ก่อให้เกิดแรงจูงใจที่ทำให้อยากอ่านหนังสือมากขึ้น และเพิ่มขีดความสามารถทางภาษา ซึ่งช่วยให้การอ่านหนังสือยาก ๆ เป็นไปได้**” หนังสืออ่านเล่นจึงเป็น “ตัวแปร” สำคัญที่จะช่วยสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่านของเด็ก ๆ



“พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรต้องให้เด็กได้มีเวลาและสภาพแวดล้อมที่จะอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน ซึ่งจำเป็นต้องให้เขาสามารถเลือกสิ่งที่จะอ่านด้วยความสมัครใจของเขาเอง และการอ่านโดยความสมัครใจนี้ ควรจัดอยู่ในโครงสร้างของหลักสูตรการเรียน และเป็นกิจกรรมในครอบครัวด้วย”

นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงงานวิจัยอีกหลากหลายที่ชี้ให้เห็นว่า การอ่านหนังสืออ่านเล่นมีผลต่อความสามารถด้านการเขียน เขาสรุปว่า เราไม่สามารถจะเรียนการเขียนด้วยการเขียน แต่ต้องเรียนด้วยการอ่าน เราได้รับทักษะด้านการเขียนโดยผ่านทักษะที่ถูกเขียนมาแล้ว นั่นก็คือ การอ่าน นั่นเอง

ข้อมูลจากการวิจัยช่วยย้ำทฤษฎีของ สตีเฟน คราเชน ที่ว่า **มนุษย์เราเรียนรู้และพัฒนาทางภาษา ได้ดีที่สุดเมื่อเรารับเนื้อหาที่เราเข้าใจ (comprehensible input) ด้วยการอ่านแบบผ่อนคลาย ไม่วิตกกังวลใด ๆ**

การอ่านสิ่งที่เข้าใจได้ง่ายเช่นหนังสือการ์ตูน เป็นการปูทางไปสู่การอ่านหนังสือที่ยากขึ้นและจะอ่านแบบเอาจริงเอาจังยิ่งขึ้น การ์ตูนและนิยายภาพช่วยปลุกความสนใจของเด็กซึ่งจะยังดำเนินไปกระทั่งพวกเขา มีความชำนาญทางภาษามากพอที่จะอ่านหนังสือที่มีความท้าทายกว่า ความสามารถในการอ่านในระดับแรกจะเป็นบันไดให้เกิดความเข้าใจในระดับที่ยากขึ้นต่อไป

เมื่อนิสัยรักการอ่านในช่วงแรกได้รับการพัฒนา เด็ก ๆ ก็จะกลายเป็นนักอ่านด้วย เป็นยอดนักอ่านนั่นเอง 

เรียบเรียงจาก

The Power of Reading: Insights from the Research Reviewed by Flo Martin, UCLA Language Materials Project, March 2009 (http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.Bilash/best%20of%20bilash/Stephen_Krashen%20pleasure%20reading.pdf)

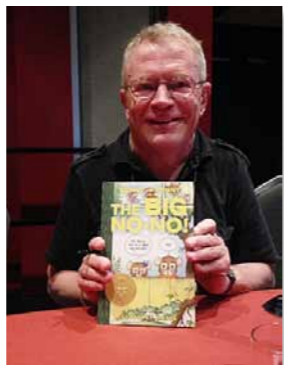
The Power of Free Reading by Stephen Krashen Observations and Reactions from BEHS Staff, October 2004 (<http://www.xenia.k12.oh.us/userles/251/The%20Power%20of%20Free%20Reading%20by%20Stephen%20Krashen.pdf>)

สร้างสมรรถนะการอ่านผ่านภาษาของการ์ตูน ถ้อยแถลงจากการ์ตูนนิสต์มีอรางวัล

Geoffrey Hayes นักเขียน-นักวาดการ์ตูนมีอรางวัลจาก **The Big No-No** (หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กชุด **Benny and Penny**) หนังสือชนะเลิศรางวัล Theodor Seuss Geisel ในปี ค.ศ.๒๐๐๑) และสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กมากกว่า ๔๐ เรื่อง เล่าประสบการณ์เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน นับเป็นถ้อยแถลงที่มีคุณค่าสำหรับทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ์ตูนและการอ่าน ทั้งนำไปสู่ความเชื่อมโยงของการอ่านวรรณกรรมภาพ (หรืออาจเรียกว่า วรรณกรรมเส้นสายลายลักษณ์) กับการอ่านวรรณกรรมพจน์ (หรืออาจเรียกว่า วรรณกรรมลายลักษณ์อักษร) ที่ได้รับการยกย่องในฐานะวรรณกรรมเอกของโลก



“ผมทำงานในวงการหนังสือภาพสำหรับเด็กแบบตั้งเดิมมานานหลายปี ตอนนี่ผมเขียนเรื่องและเขียนรูปหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กด้วย แม้ว่าผมจะนิยมชมชอบหนังสือการ์ตูนมายาวนาน แต่การที่ได้มาอยู่กับการสร้างสรรค์การ์ตูนสำหรับเด็ก ทำให้ผมเห็นคุณค่าของหนังสือการ์ตูนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ที่เป็นประโยชน์ทางการศึกษาที่สื่อพิเศษชนิดนี้มีให้



“หนังสือการ์ตูนหรือ comic book มีส่วนที่เหมือนหนังสือภาพหรือ picture book สำหรับเด็กเป็นอย่างมาก ในส่วนที่ข้อความและรูปภาพทำงานประกอปกันในการเล่าเรื่อง ส่วนใดเพียงส่วนเดียวไม่สมบูรณ์พอสำหรับเรื่องราว ในขณะที่หนังสือภาพเน้นไปที่เด็กเล็กเป็นหลัก แต่หนังสือการ์ตูนใช้หลักการเดียวกันพูดกับคนทุกวัย และสามารถเป็นเครื่องมือที่อยู่เหนือข้อจำกัดด้านอายุอานามของผู้อ่าน

เมื่อไม่นานนี้เจ้าของร้านขายหนังสือในประเทศไมอามีบอกผมว่า เธอขายหนังสือ **Benny and Penny** ของผมให้กับเด็กวัยรุ่นที่ไม่ค่อยชอบอ่านหนังสือ ผมรู้สึกประหลาดใจมากเพราะคิดว่าตัวละครของผมน่าจะตอบสนองต่อกลุ่มเด็กเล็ก !!

เพราะเหตุใด? เนื่องเพราะรูปแบบของการ์ตูนมีบางสิ่งบางอย่างที่ “เจ๋ง” และใคร ๆ ก็สามารถเข้าใจได้ ตอนนี่เราอยู่ในยุคสมัยของภาพและการมองเห็น (visual age) การสื่อสารด้วยรูปภาพในแบบต่าง ๆ เป็นที่นิยมแพร่หลาย เด็ก ๆ ก็เช่นกัน เขาพบว่าการอ่านภาพนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นปกติ ทั้งยังไม่ต้องไปกังวลกับการถูกจำกัดด้วยรูปแบบ

และต่อไปนี่คือถ้อยแถลงว่าด้วยประโยชน์โภชนผลของหนังสือการ์ตูน ที่ศิลปินนักสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนมือรางวัลผู้นี้ได้กล่าวไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้าง “สมรรถนะการอ่าน” ผ่านภาษาของการ์ตูนอันเป็นธรรมชาติและลีลาของการ์ตูน (ที่ดี)

หนึ่ง หนังสือการ์ตูนหนุนให้มีการอ่านซ้ำย้ำความคมชัด

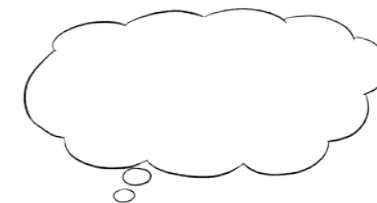
ข้อมูลที่บรรจุอยู่ในภาพซึ่งช่วยขจัดความจำเป็นที่ต้องอ่านคำบรรยายยาว ๆ ช่วยให้อ่านหนังสือการ์ตูนได้อย่างรวดเร็ว ในช่วงที่เริ่มอ่าน คำจะถูกอ่านก่อนและองค์ประกอบของภาพก็จะทำหน้าที่ประสานแบบไม่รู้ตัว จากนั้นผู้อ่านก็จะอ่านอีกครั้งเพื่อค้นหาข้อมูลที่เขาพลาดรายละเอียดปลีกย่อยไปจากการอ่านอย่างรวดเร็วในรอบแรก ด้วยการค้นหา (โดยที่เขาเองก็ไม่ต้อง) ว่าคำและภาพหนุนเนื่องซึ่งกันและกันอย่างไร

มีงานวิจัยในเรื่องทักษะการอ่านเพื่อความคิดความเข้าใจ (cognitive reading skills) ซึ่งให้เห็นว่าคนที่ ‘อ่านเก่ง’ ถ้าพลาดหรือไม่เข้าใจสิ่งใด เขาจะกลับไปยังจุดที่ ๆ เขาสะดุดหรือไม่แน่ใจ ในขณะที่ ‘คนอ่านไม่เก่ง’ มักจะกลับไปเริ่มต้นใหม่ทั้งย่อหน้า แต่สิ่งนี้ดูเหมือนว่าจะไม่เกิดขึ้นเลยเมื่ออ่านเรื่องราวที่เป็นการ์ตูน เพราะผู้อ่านมีทางเลือกจากการดูรูปภาพเพื่อให้เข้าใจสิ่งที่เขาพลาด กล่าวคือเขาจะเลือกดูจากรูปภาพในจุดที่เขาพลาดนั้น

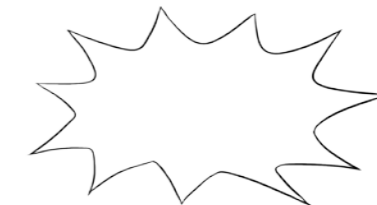
สอง ภาษาของการ์ตูนคือตัวช่วยเพิ่มความเข้าใจ

ตัวชี้แนะทางสายตา (visual clues) ในการ์ตูนที่จะช่วยให้ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนได้รู้เรื่องและสนุกเกิดขึ้นได้ในภาพวัตถุต่าง ๆ และพื้นหลัง แล้วครอบคลุมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ร่วมกันสร้างศัพท์ของการ์ตูน อย่างเช่น

ฟองคำล้ายก้อนเมฆที่บรรจุถ้อยคำแสดงถึงความคิดของตัวละคร



เส้นแฉกขรุขระแสดงอาการเสียงดัง ซึ่งเป็นภาษาพื้นฐานของการ์ตูน





ตัวชี้แนะอื่น ๆ ที่เราจะเห็นได้ เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ภาษากาย อักษรตัวหนา เส้นแสดง การเคลื่อนไหวรอบ ๆ ตัวละคร หยอดเหงื่อที่กระจาย และฟุ้งคลุ้งที่แสดงว่าตัวละครกำลังเร่งรีบ ฯลฯ

อารมณ์ (mood) และการดำเนินเรื่องแสดงออกมาผ่านการใช้สี (สีอิมครีมสำหรับอารมณ์เศร้า สีสดใสสำหรับอารมณ์ที่มีความสุข ฯลฯ) และการจัดวางช่องบนหน้ากระดาษ ช่องขนาดใหญ่จะใช้ เมื่อต้องการดึงกลับมาแสดงถึงทำเลสถานที่เปิดฉาก เน้นจุดสำคัญของเรื่อง หรือแสดงถึงช่วงเวลาในขณะนั้น ของตัวละคร ช่องเฉียงอาจสื่อถึงความลับสน ช่องขนาดเล็กอาจสื่อถึงความกลัวหรืออยู่ในที่ทึบ ขนาดและ รูปร่างของช่องที่ดีไม่ใช่เกิดขึ้นโดยอำเภอใจของนักเขียนรูป แต่ช่องของการ์ตูนจะทำหน้าที่ 'สื่อสาร' ถึง สิ่งที่กำลังดำเนินอยู่



ถึงแม้ว่าจะเป็นสื่อที่มีความต่อเนื่องเป็นลำดับ (sequential medium) แต่หนังสือการ์ตูนก็ไม่ได้ แสดงให้เห็นถึงการกระทำในทุก ๆ ขั้นตอน ซึ่งพร้อมจะให้ผู้อ่านเติมลงไปในช่วงว่างระหว่างภาพ คล้ายกับ การดูภาพยนตร์ในช่วงที่เปลี่ยนฉากโดยเฉพาะการเปลี่ยนช่วงเวลา โดยผู้ชมจะคิดต่อไปเองว่าเกิดอะไรขึ้น นี่คือเทคนิคทางลัดที่ผู้รับสารสามารถจะเข้าใจได้ และก็เป็นเสน่ห์ในการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูน



สาม การ์ตูนเคลื่อนไหวด้วยสายตาของผู้อ่าน

ในหนังสือการ์ตูน การเคลื่อนไหวไปตลอดทั้งหน้าจะเกิดขึ้นโดยการอนุมานของผู้อ่าน ทั้ง ๆ ที่ภาพที่เห็นและข้อความอยู่คงที่ แต่สายตาของผู้อ่านกำลังทำให้มันเคลื่อนไหว ผู้เขียนหรือศิลปินการ์ตูนได้ชี้แนะผู้อ่านไปตามหน้ากระดาษหรือกระจายไปตามตำแหน่งต่าง ๆ ของบอลูนคำพูด กล้องข้อความ และองค์ประกอบของภาพ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการนำพาผู้อ่านในการตีความ แทรกความ (ด้วยตัวของผู้อ่านเอง) เท่านั้น แต่ยังช่วยกระตุ้นการรับรู้ทางสายตาของผู้อ่านด้วย

ในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็ก เด็ก ๆ จะได้รับการแนะนำให้อ่านตามทิศทางแบบมาตรฐาน จากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง สำหรับเด็กที่เริ่มหัดอ่าน ความยากในการอ่านคำจะง่ายขึ้นได้จากภาพที่อยู่ใกล้เคียงกับคำนั้น ซึ่งช่วยให้หนู ๆ นักอ่านตัวน้อยเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นเทคนิคบริการที่ส่งผลในด้านบวก ภาพยนตร์และละครเวทีก็ใช้เทคนิคที่คล้ายกันนี้เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นในทิศทางที่เจาะจงหรือสัมผัสกับอารมณ์ของเรื่องราวที่ต้องการสื่อ

แน่นอน สิ่งที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยได้ก็คือ เรื่องที่กำลังเล่าสามารถดึงความสนใจของผู้อ่านได้

สื่อหนังสือการ์ตูนช่วยเปิดทางไปสู่ประเด็นที่ท้าทาย อย่างเช่น นำไปสู่การอ่านประวัติศาสตร์หรือชีวประวัติ รวมถึงวรรณกรรมคลาสสิกด้วย เราสามารถนำมา “แปรรูป” เป็นหนังสือการ์ตูนเพื่อให้ “เข้าถึง” นักอ่านวัยเยาว์ เมื่อเด็ก ๆ ได้รู้จักกับตำนานเทพปกรณัมกรีก หรือเรื่องของเชคสเปียร์ผ่านหนังสือการ์ตูน ก็ไม่ได้หมายความว่าพวกเขาจะหยุดอยู่แค่นั้น

หากสิ่งใดที่ได้ลิ้มรสครั้งแรกแล้วพึงใจ แน่ชอนยอมนำไปสู่ความปรารถนาขั้นต่อไป เขาจะยอมจะหาอ่านผลงานที่ลึกซึ้งขึ้นไปอีก

Geoffrey Hayes ศิลปินการ์ตูนนิสต์ผู้เป็นนักอ่านตัวยงย้ำว่า

“เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นกับผม ตอนเด็กผมชอบอ่านหนังสือการ์ตูนชุด “นิยายภาพจากวรรณกรรมคลาสสิก” (Classic Illustrated) และได้ติดตามหาเล่มที่เป็นปกแข็ง เรื่องเดียวกัน (ฉบับดั้งเดิม) มาอ่านหลายต่อหลายเล่มในเวลาต่อมา ประสบการณ์จากการอ่านครั้งแรกในรูปแบบที่เป็นภาพวาดสร้างความตรึงใจให้กับผม”



หนังสือชุด *Classic Illustrated* จากวรรณกรรมเอกเรื่อง โรบินสัน ครูโซ (แดเนียล เดโฟ, อังกฤษ) ทอม ซอร์เยอร์ ผจญภัย และการผจญภัยของฮัคเคิลเบอรี่ ฟินน์ (มาร์ก ทเวน, อเมริกัน) สามทหารเสือ (อเล็กซองด์ ดูมาส์, ฝรั่งเศส)

ถ้าหนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์ออกมาได้ดี ซึ่งแน่ละ ด้วยความเอาใจใส่ ทุ่มเทชีวิตและจิตใจ และด้วยความเข้าใจผู้อ่าน ผลงานที่ได้ก็จะนำมาซึ่งประสบการณ์แบบหลากหลายระดับ (multi-levelled experience) กับผู้อ่าน สิ่งนี้แหละจะเป็น “สื่อกลาง” ในการสอนที่ให้สติปัญญาได้เท่า ๆ กับที่เป็นสื่อแห่งสุนทรียธรรมที่ทำให้ความเพลิดเพลินเจริญใจ 

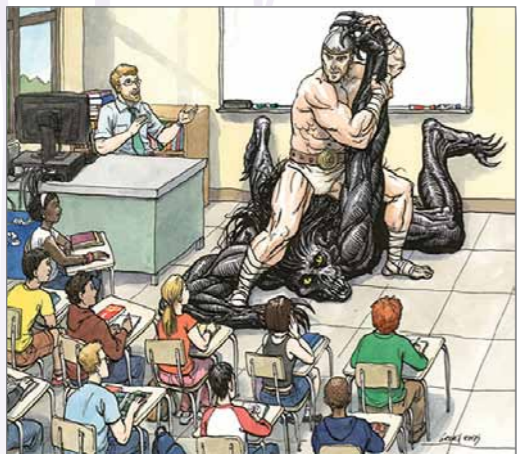
เรียบเรียงจาก

Building Reading Skills Through the Language of Comics by Geoffrey Hayes, author of award winning Benny and Penny Toon Book, The Big No-No and over 40 picture books, July 25, 2010 (<http://imaginationoup.net/2010/07/25/building-reading-skills-through-the-language-of-comics/>)





เมื่อครูเอานิยายการ์ตูน มาเป็นสื่อการสอน ผู้ปกครองร้อง “กรี๊ดดด...”



การเปิดโอกาสให้หนังสือการ์ตูน
นิยายภาพ เข้าไปมีบทบาทในการเรียนการ
สอนถึงห้องเรียนในสหรัฐอเมริกา ดูเหมือน
ว่าจะเป็นที่ยอมรับมากขึ้น ๆ แต่แล้วจู่ ๆ
เมื่อต้นปี พ.ศ.๒๕๕๖ โรงเรียนรัฐบาลใน
รัฐชิคาโก (ซึ่งมีอยู่ราว ๖๖๐ แห่ง) ได้รับ
คำสั่งให้ถอดนิยายภาพเรื่อง **แพร์ซโพลิส**
(Persepolis) ของ มาร์จาเนซาตราปี
(Marjane Satrapi) ออกจากการสอน
ในชั้นเรียน โดยไม่มีคำอธิบายใด ๆ

วันต่อมา เมื่อต้องเผชิญกับการ
ประท้วงจากกลุ่มนักเรียนและองค์กร

ต่อต้านการเซ็นเซอร์ ทำให้ผู้อำนวยการของสำนักงานเขตการศึกษาชิคาโก ออกมาอธิบายถึงการถอนหนังสือ
เล่มนี้ว่า เพราะนิยายภาพเล่มนี้มี “ภาพ” ที่มีการทรมานปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มนี้หน้าหนึ่ง เป็นภาพที่
อาจก่อให้เกิดการเลียนแบบ ทำให้ไม่เหมาะสมสำหรับนักเรียนเกรด ๗ และจำเป็นที่สำนักงานเขตการศึกษา
ของชิคาโก จะต้องให้ครูผู้สอนในระดับเกรด ๘ ถึง เกรด ๑๐ เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูเป็นพิเศษ
ก่อนที่ครูครูทั้งหลายจะใช้หนังสือนิยายภาพในการสอน

ด้วยเหตุที่วิตกกังวล “พลังของภาพ” (แม้เพียงหน้าเดียว!) ทำให้ แพร์ซโพลิส นิยายการ์ตูนซึ่งได้
มีการผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่นานาชาติยกย่อง ถูกถอนออกจากห้องเรียนในทุกระดับชั้น แม้ว่าจะยังมี
มีไว้ในห้องสมุดของโรงเรียน

นับเป็นสถานการณ์ที่เป็นความย้อนแย้งซึ่งเกิดกับการ์ตูน-นิยายภาพ นั่นก็คือ ในด้านหนึ่งพูดกันว่า
องค์ประกอบที่เป็นภาพช่วยให้มันเป็นสื่อที่มีพลัง แต่ขณะเดียวกันก็ด้วยภาพที่มีพลังนี้แหละ ทำให้อยู่ใน
ในภาวะเสี่ยงที่จะต้องพบกับปัญหาเช่นที่เกิดขึ้นนี้



แพร์ซโพลิส (Persepolis) - อยากจะบอกนี้แหละโลกของฉัน เป็นนิยายการ์ตูน หรือ
วรรณกรรมภาพ (graphic novel) ผลงานของ มาร์จาเน ซาตราปี (Marjane Satrapi)
นักเขียนการ์ตูนหญิงชาวอิหร่าน ซึ่งนำเรื่องราวของตัวเอง ตั้งแต่เด็กจนโตในช่วงเกิด
การปฏิวัติอิหร่าน และเกิดสงครามอิรัก-อิหร่าน ครอบครัวของเธอตัดสินใจส่งเธอไปเรียนต่อ
ที่เวียนนา ประเทศออสเตรีย และต่อมาได้กลับไปยังบ้านเกิด เธอนำมาเล่าเรื่องด้วยการวาด
เป็นลายเส้นสองเล่ม สร้างความตื่นใจให้กับผู้คนอย่างแพร่หลาย ต่อมาจึงมีการนำมาสร้าง
เป็นแอนิเมชันขาวดำ สะท้อนสังคมอิหร่านอย่างตรงไปตรงมา ออกฉายครั้งแรกในประเทศ
ฝรั่งเศส ปี พ.ศ.๒๕๕๐ ท่ามกลางการประท้วงโดยทางการอิหร่าน ขณะที่ได้รับรางวัลยกย่อง
จากนิตยสาร **ไทม์** ให้เป็นการ์ตูนที่ดีที่สุดแห่งปี และเมื่อฉายในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์
ก็ได้รับรางวัล Prize of the Jury



นักวิจัยด้านการศึกษาศึกษา เรียกสิ่งนี้ว่า ผลกระทบของการ “เปิดบั้นท้าย” หรือ “เปลือยกัน” (“naked buns” effect) ในหนังสือ *ก้าวของกราฟิก : หนังสือการ์ตูนกับการช่วยสอนหลายภาษาในห้องเรียน (Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom) (๒๐๐๕)* ได้พูดถึงประเด็นที่ว่า แทบจะไม่มีนักเรียนหรือผู้ปกครองคนใดที่ต่อต้าน คำ (words) ที่เขียนว่า ‘เปิดบั้นท้าย’ เลย แต่กับภาพ (image) ที่เปิดบั้นท้ายสามารถเป็นชนวนจุดระเบิดได้ นี่คือข้อแตกต่าง หรือจะเรียกว่าเป็นเพราะพลังหรือความแจ่มชัดของการถ่ายทอดด้วยภาพก็ย่อมได้

อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ศิลปะการ์ตูนได้พัฒนาและเฟื่องฟูขึ้นมาก ก่อให้เกิดความสนใจในแวดวงการศึกษา โรงเรียนในสหรัฐอเมริกาได้นำหนังสือการ์ตูนไปใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษานิยายภาพได้เข้าไปมีบทบาทในห้องเรียนเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และเป็นเวลากว่าทศวรรษแล้วที่บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนนำเอานิยายภาพมาใช้ในการส่งเสริมการอ่าน และนักวิจัยก็ได้ศึกษาถึงประโยชน์ของนิยายภาพในฐานะเครื่องมือทางการศึกษาอย่างจริงจัง

💡 จากปัญหาในการ์ตูนพัฒนาไปสู่หลักสูตรในชั้นเรียน 💡

เพื่อจะช่วยให้หนักการศึกษาและบรรณารักษ์จัดการกับ “แรงระเบิด” ที่อาจเกิดขึ้นจากการจุดประกายจากภาพของนวนิยายกราฟิก สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (ALA) ได้ให้คณะกรรมการที่วางแผนจัดงาน “สัปดาห์หนังสือต้องห้าม” (Banned Books Week - BBW) ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนเพื่อการต่อสู้คดีของหนังสือการ์ตูน (Comic Book Legal Defense Fund / CBLDF) นำหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพมาเป็นจุดเน้นของงานสัปดาห์หนังสือที่ถูกแบนในปี พ.ศ.๒๐๑๔ (BBW ๒๑-๒๗ กันยายน พ.ศ.๒๐๑๔) ในเว็บไซต์ของ CBLDF มีคู่มือ BBW ให้ดาวน์โหลดได้ฟรี และยังคอยติดตามปัญหาการคัดค้านที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและห้องสมุดประชาชน พร้อมทั้งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้นิยายภาพเพื่อการศึกษาด้วย

จำนวนและรายละเอียดของปัญหาการร้องเรียนที่สำนักงานกองทุนฯ เพื่อหนังสือการ์ตูน (CBLDF) เข้าไปมีส่วนด้วย ได้เพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ในฐานะที่ CBLDF เป็นส่วนหนึ่งของข้อตกลงในโครงการสิทธิการอ่านของเด็ก (Kids' Right to Read Project) จึงมีบทบาทในการจัดการกับปัญหาที่มีการร้องเรียน

เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนและหนังสือร้อยแก้วแทบจะทุกสัปดาห์ โดยให้ความช่วยเหลือหลายวิธี ส่วนใหญ่จะเป็นการเขียนจดหมายสนับสนุนหนังสือที่เป็นปัญหา และพูดคุยกับผู้บริหารของโรงเรียนและห้องสมุด

ประเด็นปัญหาที่ร้องเรียนของหนังสือร้อยแก้วและหนังสือการ์ตูนเหมือน ๆ กัน ได้แก่ เนื้อหาที่พูดถึงข้อเท็จจริงของชีวิต เช่น เพศวิถี รสนิยมทางเพศ ประเด็นเรื่องเชื้อชาติ สีมืด การใช้ยาเสพติดและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ประเด็นเหล่านี้เป็นเหตุผลที่นำมาสู่การคัดค้านกันมาก รวมถึงการใช้คำหยาบคายและความรุนแรงต่าง ๆ

Banned Books Week งานสัปดาห์หนังสือที่ถูกแบน หรืองานสัปดาห์หนังสือต้องห้าม เป็นงานที่กลุ่มสมาคมห้องสมุดในสหรัฐอเมริกาจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงสัปดาห์สุดท้ายของเดือนกันยายน เริ่มมาตั้งแต่ปี ค.ศ.๑๙๘๒ เพื่อท้าทายการเรียกร้องและสั่ง “แบน” หนังสือบางเล่ม ในแต่ละปีจะมีแก่นความคิดต่างกันไป โดยนำมาจากประเด็นที่เกิดขึ้น เช่น เรื่องศาสนา ชาติพันธุ์ เพศสภาพ เรื่องความสัมพันธ์เชิงคู่สาว เรื่องที่ถูกกล่าวหาว่ามีเนื้อหาทางเพศโจ่งแจ้ง รวมถึงเรื่องที่ถูกกล่าวหาว่ามีการใช้ภาษาหยาบคาย

โดยสำนักงานฝ่ายเสรีภาพทางปัญญาของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (ALA) จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมเสรีภาพในการอ่านและการเข้าถึงข้อมูล มุ่งถ่วงดุลอำนาจการควบคุมเนื้อหาและการสั่งแบนหนังสือ ซึ่งในสหรัฐอเมริกาจะมีการคัดค้านเนื้อหาของหนังสือและสั่งห้ามไม่ให้มีหนังสือบางเล่มในห้องสมุดหรือในโรงเรียน

สมาคมห้องสมุดอเมริกันระบุว่า มีหนังสือที่ถูกคัดค้านมากกว่า ๑๑,๓๐๐ เรื่อง นับตั้งแต่ พ.ศ.๒๕๒๕ และใน ๑๐ อันดับของหนังสือที่ถูกร้องเรียนมากที่สุดมีนิยายภาพเรื่อง **เพอร์สโพลิส (Persepolis)** รวมอยู่ด้วย โดยถูกร้องเรียนว่า มีการพ่น ใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม แสดงทัศนคติทางการเมือง มีการเหยียดด้านเชื้อชาติ สังคม และการเมือง และมีภาพที่แสดงถึงความรุนแรง

งานสัปดาห์หนังสือที่ถูกแบนจัดขึ้นเพื่อตอบโต้กระแสการคัดค้านไม่ให้มีหนังสือบางเล่มในโรงเรียน ห้องสมุด และร้านหนังสือ โดยให้ผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับหนังสือ ทั้งบรรณารักษ์ ผู้จำหน่าย ผู้จัดการพิมพ์ นักสื่อสารมวลชน นักการศึกษา และผู้อ่านทั่วไป ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน





ในอดีต หนังสือการ์ตูนที่พบในโรงเรียนมักจะเป็นการ “แอบ” นำเข้ามาโดยนักเรียน และการคัดค้านก็หมายถึงครูยึดเอาออกไปจากห้องเรียน เรียกว่าไม่เห็นในประชาคมของการศึกษา แต่ตอนนี้เปลี่ยนไปแล้ว คุณครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาในระดับเกรด ๖ ที่โรงเรียนมัธยมโทมัสเจฟเฟอร์สัน ในรัฐมิสซูรี ใช้ตำราเรียนเป็นนินยาภาพ ซึ่งมาจากโปรแกรมการสอนที่เรียกว่า Zombie-Based Learning (โปรแกรมที่ใช้ซอมบี้เป็นฐานการเรียนรู้) นักเรียนได้เรียนรู้ภูมิศาสตร์โดยการติดตามไปกับซอมบี้-ศพที่ฟื้นคืนชีพจากคัมภีร์ผีดิบ แถมด้วยการใช้นินยาภาพในการสอนคำศัพท์ทางภูมิศาสตร์ผ่านเงื่อนไชของบริบทที่ตัวละครได้เข้าไปเกี่ยวข้อง ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องยากสำหรับนักเรียนบางคนที่อ่านจากหนังสือที่เป็นร้อยแก้ว เรียกได้ว่าใช้ความสนุกเร้าใจนำไปนั่นเอง

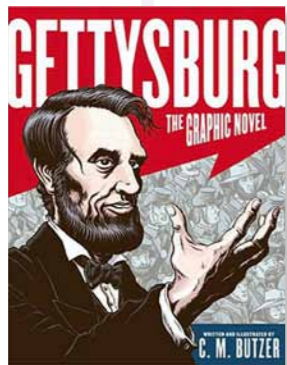
ทศวรรษที่ผ่านมา จะเห็นถึงการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพของหนังสือการ์ตูน มีการจัดพิมพ์ขึ้นสำหรับผู้อ่านทุกวัย การพบเห็นนินยาภาพในห้องเรียนและห้องสมุดโรงเรียนก็กลายเป็น “เรื่องปกติทั่วไป” สำนักพิมพ์มักจะจัดทำแผนการสอนที่เป็นข้อมูลซึ่งยึดตามหลักสูตรมาตรฐานของรัฐควบคู่ไปกับนินยาภาพนั้น ๆ ด้วย องค์กรอย่าง Reading With Pictures ก็เพิ่งจะจัดพิมพ์แบบเรียนฉบับกรากิกที่มีชื่อว่า **อ่านไปกับภาพ : หนังสือการ์ตูนเสริมสร้างความฉลาดให้กับเด็ก (Reading With Pictures: Comics That Make Kids Smarter, ๒๐๑๔)** เป็นหนังสือรวมสารคดีการ์ตูนสั้น ๆ ซึ่งออกมาพร้อมกับคู่มือครูที่สามารถดาวน์โหลดได้

💡 นินยาภาพในฐานะตำราประกอบตำรา 💡

นักการศึกษายอมรับว่านินยาภาพมีประโยชน์สำหรับการสอนคำศัพท์ใหม่ ๆ ความรู้ความเข้าใจทางภาพ (visual literacy) และทักษะการอ่านนินยาภาพ “มีข้อได้เปรียบที่เป็นจุดแข็งบางอย่างในการอ่านเพื่อการเรียนการสอน ปกติแล้วเด็ก ๆ จะอ่านจากซ้ายไปขวาตามลำดับ แต่ภาพช่วยเสริมความเข้าใจต่อคำหรือประโยค อธิบายความหมายของคำและเรื่องราวได้ลึกซึ้งขึ้น ความเร็วในการอ่านและความเพลิดเพลินที่เกิดขึ้นในทันทีทันใดนั้น ช่วยสร้างความเชื่อมั่นอย่างมากให้กับผู้อ่านหน้าใหม่”



บรรณารักษ์ที่ศูนย์ดูแลเด็กกิลิตเตลเรดและโรงเรียนมัธยมศึกษาซาเบทเออร์วินในนครนิวยอร์กให้คำอธิบายถึงประโยชน์ของหนังสือนิยายภาพ และชี้ให้เห็นถึงคุณค่าของนิยายภาพในฐานะที่เป็นตำราประกอบการเรียนด้วยว่า “อย่างนักเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ผมไม่ได้กำหนดว่าอ่านนิยายภาพแล้วจะต้องระบุนั้นหรือจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ แต่ผมมอบหมายให้อ่านนิยายภาพอย่างเกตตีสเบิร์ก (Gettysburg, ๒๐๐๙) ของ ซี.เอ็ม บัทเซอร์ ร่วมกับตำราเรียน (แบบเดิม) นักเรียนสามารถอ่านได้อย่างรวดเร็ว และเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านมานานเหล่านั้นได้ราวกับเพิ่งเกิดขึ้น”



เกตตีสเบิร์ก เป็นเมืองหนึ่งในรัฐเพนซิลเวเนีย เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเมืองนี้เป็นส่วนหนึ่งของสงครามกลางเมืองในสหรัฐอเมริกา เกตตีสเบิร์กเป็นสมรภูมิตั้งในระหว่างวันที่ ๑-๓ กรกฎาคม ค.ศ. ๑๘๖๓ โดยฝ่ายใต้เป็นฝ่ายปราชัยต่อฝ่ายเหนือ

การอ่านเป็นยาขมสำหรับเด็กที่ขาดทักษะทางภาษาหรืออ่านไม่เก่ง ข้อมูลจากนิยายภาพจะช่วยให้เขาเข้าใจได้ง่ายขึ้น การจับคู่ข้อความกับรายละเอียดในภาพ จะช่วยให้เด็ก ๆ ถอดรหัสและเข้าใจข้อความได้ นี่เป็นอีกข้อยืนยันหนึ่งจากอาจารย์ประจำศูนย์พัฒนาทักษะเยาวชนของมหาวิทยาลัยจอร์จทาวน์ ฮอปกินส์ “การอ่านจะเป็นสิ่งที่น่ากลัวน้อยลงเพราะมีข้อความให้ถอดรหัสน้อยลง ในขณะที่คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ก็จะก้าวหน้าขึ้น เพราะในนิยายภาพมักจะมีการใช้ภาษาที่กระชับแทนคำฟุ่มเฟือยเกินจำเป็น”

ดังเช่นการ์ตูนชุด *Babymouse* และ *Squish, Super Amoeba*, ๒๐๑๑ โดยเจนนิเฟอร์ แอล และแมทธิว โฮล์ม “มันยอดเยี่ยมมาก แม้จะมีคำจำกัด แต่ภาพแสดงถึงสิ่งที่กำลังพูดหรือคิดได้อย่างครบครัน”

สำหรับคนที่มิทักษะการอ่านดีอยู่แล้ว การอ่านนิยายภาพก็ช่วยให้ได้รับประสบการณ์การอ่านจากรูปแบบที่ต่างออกไป ซึ่งเป็นตัวอย่างของการใช้ภาษาที่กระชับ

“อย่างการ์ตูนชุด *Amelia Rules!* ของ จิมมี่ โกวน์ลี ใช้เทคนิคทางภาพและบทสนทนาโต้ตอบกันอย่างหลากหลาย เต็มไปด้วยอารมณ์ขันและ ‘ถ้อยคำแห่งปัญญา’ (words of wisdom)”

นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันของคำและภาพจะช่วยให้การเรียนรู้เพิ่มการสร้างเส้นทางของหน่วยความจำและส่วนที่เกี่ยวข้องใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นการเกิดขึ้นของระบบเซลล์ประสาทในสมอง จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่า สมองของคนเราประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลที่เป็นภาพ (visual information) ได้เร็วกว่า และมีประสิทธิภาพมากกว่าข้อมูลที่เป็นถ้อยคำ (verbal information) ดังนั้นการจับคู่นิยายภาพกับแบบเรียนร้อยแก้วแบบเดิมจึงนับเป็นวิธีที่ดีเยี่ยมที่สุดในการส่งเสริมทักษะด้านถ้อยคำหรือวัจนภาษา (verbal skills) และความจำ

ข้อค้นพบทางประสาทวิทยายืนยันว่าสมองของมนุษย์ถูกออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้โดยการมองเห็นมากกว่าการเรียนรู้แบบอื่น โดยสามารถแปรผลภาพได้เร็วกว่าข้อความที่เป็นถ้อยคำถึง ๖๐,๐๐๐ เท่า และสามารถจัดเก็บความทรงจำได้ถึง ๗๒ กิกะไบต์ ต่อวินาที ผู้ถูกวิจัยกว่าร้อยละ ๖๕ สามารถจดจำภาพที่ได้เห็นแค่เพียง ๑๐ วินาที แม้เวลาผ่านไป ๑ ปี แล้วก็ตาม ส่วนการรับรู้ด้วยคำและข้อความ ถูกจดจำได้เพียงร้อยละ ๑๐ เท่านั้น

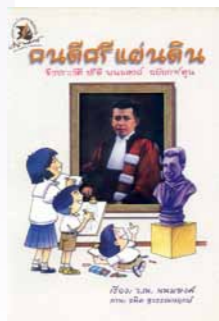
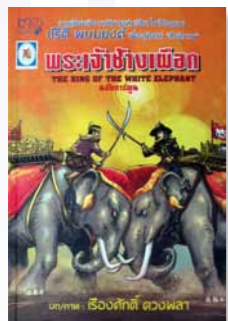
ตัวอย่างเช่น นิยายภาพเรื่อง *King*, ๒๐๑๐ ของโฮ เซ แอนเดอร์สัน เรื่องราวชีวิตประวัติของมาร์ติน ลูเธอร์ คิง จูเนียร์ สามารถนำมาจับคู่กับหนังสือชีวิตประวัติและบทความที่เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน





นิยายภาพชีวประวัติของ มาร์ติน ลูเธอร์ คิง จูเนียร์ ผู้เรียกร้องเสรีภาพของชาวนิโกรในอเมริกา เจ้าของสุนทรพจน์อมตะ "I Have A Dream" ในปี ค.ศ. ๑๙๖๓ และได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพในปีถัดมา

หรือหากเป็นการเรียนประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงการปกครองของไทย ในช่วง พ.ศ.๒๔๗๕ หรือเรื่องราวชีวประวัติบุคคลสำคัญของไทย เรื่องของปรีดี พนมยงค์ รัฐบุรุษอาวุโสและบุคคลสำคัญของโลกที่จะให้เด็กได้ศึกษาที่มีฉบับการ์ตูนให้ได้อ่านเสริมตำราที่เป็นตัวอักษรล้วน ๆ แถมด้วยหากอยากจะรู้จักความคิดของท่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องสันติภาพ ก็ศึกษาได้จากผลงานการเขียนและสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง **พระเจ้าช้างเผือก** ซึ่งได้แปลงออกมาเป็นหนังสือนิยายภาพที่ถูกใจเด็ก ๆ อ่านแล้วก็มาถกกัน มาเทียบกับเหตุการณ์ที่ละม้ายคล้ายกันนี้ในประวัติศาสตร์กรุงศรีอยุธยา



พระเจ้าช้างเผือก นวนิยาย และภาพยนตร์โดย ปรีดี พนมยงค์ ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ.๒๔๘๓ สร้างสรรค์เป็นหนังสือนิยายภาพ พ.ศ.๒๕๕๓ ในวาระ ๑๐๐ ปีชาตกาล โดยสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก



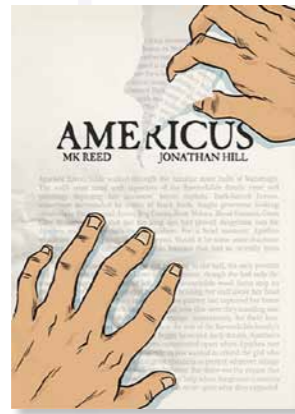
Beowulf ฉบับการ์ตูน จากมหากาพย์แนว สรรเสริญวีรบุรุษ เกี่ยวกับกษัตริย์ชาวเกิตส์ พระนามว่า เบอูล์ฟ และการสู้รบกับอริราชศัตรู แต่งโดยนักประพันธ์นิทานหลายคน คาดว่าเขียนขึ้นในราวปี ค.ศ.๑๐๑๐ มีความยาวทั้งสิ้น ๓,๑๘๒ บรรทัด

นักเรียนที่อ่านจากนิยายภาพใช้เวลาโดยเฉลี่ย ๓.๕ ชั่วโมง น้อยกว่าคนที่อ่านจากข้อความฉบับเต็ม แต่ในการทดสอบเด็กกลุ่มนี้ทำคะแนนได้น้อยกว่ากลุ่มที่อ่านจากฉบับเต็ม เฉลี่ยร้อยละ ๔.๕ เท่านั้น แต่เมื่อให้พวกเขาเขียนหรืออภิปรายเกี่ยวกับเรื่องนี้ พบว่าไม่มีข้อแตกต่างในด้านคุณภาพของการให้ความคิดเห็น คุณครูชี้แจงว่า **“ในบางครั้งนักเรียนที่อ่านจากนิยายภาพก็มีเรื่องที่จะบอกมากกว่า เพราะพวกเขา กำลังพูดถึงทั้งคำและภาพไปด้วยกัน”**

ครูคาลเลนบอร์น ดำเนินการใหม่อีกครั้งเนื่องจาก “ผมรู้สึกว่าคุณเจ๋งต่ำกว่า แม้วาร้อยละ ๔.๕ ก็ไม่ได้ต่ำกว่ากันมากนัก ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากการที่ผมสร้างแบบทดสอบเป็นรูปแบบที่เป็นข้อความล้วน ๆ และไม่ได้มีการประสานระหว่างข้อความและนิยายภาพเลย” เขาทดลองซ้ำอีกครั้งกับเรื่อง **แฮมเล็ต (Hamlet)** ของ วิลเลียมส์ เชกสเปียร์ และสร้างแบบคำถามที่สรุปจากนิยายภาพ แทนที่จะใช้จากต้นฉบับเดิม นักเรียนที่อ่านฉบับนิยายภาพใช้เวลาในการอ่านน้อยกว่าผู้ที่อ่านจากวรรณกรรม ๕๐ นาที และได้คะแนนจากแบบทดสอบความเข้าใจสูงกว่าผู้ที่อ่านจากฉบับวรรณกรรม ร้อยละ ๗

💡 นิยายภาพสำแดงการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเหนือชั้น 💡

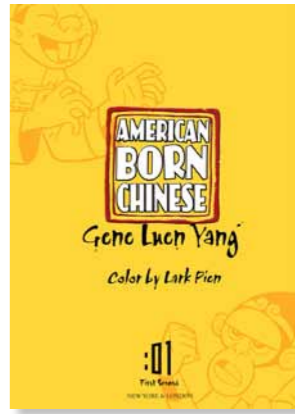
เจสสิกา ลี ครูบรรณารักษ์ที่โรงเรียนมัธยมศึกษาวิลลาร์ด ในเบิร์กลีย์ ในรัฐแคลิฟอร์เนีย และเป็นผู้จัดให้มีการอภิปรายเกี่ยวกับนิยายภาพเป็นประจำทุกสัปดาห์ในโรงเรียน เธอมองว่าปัจจัยเรื่องความเร็วเป็นข้อได้เปรียบอย่างหนึ่ง “เมื่ออ่านหนังสือที่เป็นข้อความล้วน ๆ เด็กจะอ่านด้วยอัตราช้าเร็วที่แตกต่างกันมาก และมักจะมีปัญหาเรื่องอ่านไม่จบตามเวลาที่กำหนด แต่กับนิยายภาพอัตราช้าเร็วไปได้พร้อม ๆ กัน”



กลุ่มการอ่านของคุณครูจะอ่าน **Fullmetal Alchemist** (๒๐๐๗) ของ ฮิโรมุ อาราคาวะ, **I Kill Giants** ของ โจ เคลลีและเจเอ็ม เคน นิมูระ และ **Scott Pilgrim** ของ ไบรอัน ลี โอมอลลี เป็นต้น นอกจากนี้ก็ยังอ่านนิยายภาพเรื่อง **Americus**, ๒๐๑๑ ของ เอ็มเค ริด และ โจนาธาน ฮิลล์ ซึ่งบรรจงแต่งนิยายภาพขึ้นมาว่าด้วยปัญหาของหนังสือห้ามซึ่งเป็นเรื่องที่ทำหาย

บางครั้งนิยายภาพก็เป็นสื่อที่สามารถบรรลุทุกและขนถ่ายเนื้อหาสาระมาถ่ายทอดได้ดีกว่าหนังสือ ร้อยแก้ว โรเนลล์ วิทเทเกอร์ ครูสอนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนมัธยมศึกษาไมด์ ดี โอเซนฮาวร์ ในรัฐจิลลินอยล์ เผชิญกับ “อุปสรรคขวางความก้าวหน้า” มาตลอด เมื่อพยายามที่จะสอนนักเรียนเกี่ยวกับการอนุมาน (inference) (การคาดคะเนโดยใช้หลักฐานหรือเหตุผล ซึ่งเป็นข้อสรุปของผู้อ่านเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ได้กล่าวถึงบนฐานของสิ่งที่ได้กล่าว) จนกระทั่งเขาเริ่มใช้นิยายภาพเรื่อง **American Born Chinese**, ๒๐๐๖ ของเกน ลุน หยาง นักเรียนของเขาจะต้องตีความหรืออนุมานว่าตัวละครหลักสามตัวที่เล่าในแต่ละช่วงนั้นเป็นคน ๆ เดียวกัน “นี่เป็นเรื่องยากอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนบางคน แต่เมื่อพวกเขาทำออกมาได้ พวกเขารู้สึกเหมือนได้ค้นพบกับ “สาร” ที่ซ่อนอยู่”

คุณครูอธิบายว่า เมื่อสอนด้วยนิยายภาพ เด็กสามารถสรุปความลึกลับที่เกิดขึ้นระหว่างช่องของการ์ตูน “ผมให้เด็กเขียนบรรยายการกระทำจากทั้งหน้าหรือสองหน้าให้สมบูรณ์โดยใช้ร้อยแก้วพรรณนา” ปรากฏว่าเด็ก ๆ ทำให้คุณครูชื่นใจด้วยการแสดงให้เห็นสองสิ่ง “ประการแรก ความคิดของพวกเขาเกี่ยวกับสิ่งที่กระทำนั้นเชื่อมต่อกภาพที่เราเห็นในแต่ละช่องของการ์ตูน ประการที่สอง หนังสือการ์ตูนที่ดีที่สุดสามารถให้ข้อมูลในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ”



American Born Chinese ของ Gene Luen Yang เป็นหนังสือนิยายภาพเรื่องแรกที่ได้เข้ารอบและได้รับรางวัลชนะเลิศแห่งชาติ จัดโดยสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (ALA) ในปี ๒๐๐๖ เป็นเรื่องแนวแฟนตาซี สะท้อนการเหยียดชนชั้น เชื้อชาติ กับมิตรภาพและการเคารพตนเอง

เรื่องราวประกอบด้วย ๓ เรื่องด้วยกัน **เรื่องแรก** เป็นเรื่องของลิงตัวหนึ่งต้องการจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสวรรค์ในฐานะเทพเจ้า ลิงตัวนี้พยายามอย่างมากที่จะเข้าไปในงานเลี้ยงในสวรรค์ แต่ถูกปฏิเสธเพราะไม่ได้สวมรองเท้า (แต่เหตุผลที่แท้จริงเพราะเขาเป็นลิง) แต่ในที่สุดก็เข้าไปได้และต้องพบกับความอับอาย เนื่องจากไม่มีใครยอมรับ ลิงจึงแสดงอิทธิฤทธิ์จนเทพในสวรรค์บาดเจ็บ แต่หลังจากเหตุการณ์นั้นก็ไม่ได้ทำให้เขารู้สึกดีขึ้น เขาจึงหาทางกำจัดสิ่งที่เขาคิดว่าเป็นปมด้อยของเขา... **เรื่องที่สอง** เด็กชายอเมริกันเชื้อสายจีนคนหนึ่งถูกเลี้ยงอยู่ในสังคมชุมชนคนจีน เมื่อโตขึ้นพ่อแม่ย้ายถิ่นฐาน เขาต้องปรับตัวกับสังคมที่แปลกแยกและถูกล้อเลียน ไม่มีใครอยากเล่นกับเขา เขารู้สึกเหมือนถูกปฏิเสธจากสังคม กระทั่งวันหนึ่งมีเด็กได้หวนเข้ามาใหม่ ทั้งคู่กลายเป็นเพื่อนกัน แต่ความต้องการการยอมรับให้เป็นที่เด็กอเมริกันเต็มตัวก็ยังคงอยู่... **เรื่องที่สาม** เด็กหนุ่มอเมริกันมีลูกพี่ลูกน้องเป็นคนจีน ญาติคนนี้นักทำให้เขาอับอาย พูดภาษาอังกฤษก็ไม่ชัด บางครั้งก็แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เด็กหนุ่มรังเกียจเพราะเขาไม่เหมือนตัวเอง อับอายที่ต้องอยู่กับคนที่แตกต่าง...

ทั้งสามเรื่องนี้เหมือนจะไม่เกี่ยวข้องกันในตอนแรก แต่ที่สุดแล้วลงเอยด้วยการบอกกับเราว่า **“มันง่ายที่จะเป็นอะไรก็ได้ที่เราปรารถนา トラบใดที่เราตั้งใจจะสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง”**



ความพยายามที่จะนำหนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพเข้าไปในห้องสมุดโรงเรียน มีขึ้นในปี ค.ศ. ๑๙๘๑ ซึ่งอ้างอิงไว้ในงานวิจัยของสตีเฟน คราเซน ในหนังสือ **The Power of Reading**, 2004 (รายละเอียดของหนังสือเล่มนี้อยู่ในเรื่อง **พลังการอ่านลึกลับ : อ่านการ์ตูน อ่านเล่น และอ่านแบบ FVR**) นักวิจัยนำหนังสือการ์ตูนเข้าไปในห้องสมุดของโรงเรียนมัธยมต้น และอนุญาตให้นักเรียนอ่านได้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น แต่ไม่สามารถยืมออกได้ พบว่า การเข้าห้องสมุดเพิ่มขึ้นร้อยละ ๘๗ โดยที่การยืม - คืนหนังสือที่ไม่ใช่การ์ตูนเพิ่มขึ้นร้อยละ ๓๐

อย่างไรก็ตาม แม้หลังช่วงปี ๒๐๐๐ เป็นต้นมา ห้องสมุดโรงเรียนก็ยังเห็นการ **‘สงเสียด’** คัดค้านหนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพ ดังเช่นกรณีต่อไปนี้

- ในปี ๒๐๐๙ คุณแม่คนหนึ่งเรียกร้องให้นำ **Amazing Spider-Man Vol II: Revelations** (2002) ของ เจ ไมเคิล สแตรคชินสกี และคณะ ออกจากห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองมิลลาร์ด รัฐโอคลาโฮมา ด้วยเหตุผลที่ว่า **“มันแฝงเรื่องทางเพศอยู่มาก”** และยิ่งเสริมว่า หนังสือการ์ตูนไม่มีคุณค่าทางวรรณกรรม

- ในปี ๒๐๑๐ หญิงผู้หนึ่งในรัฐมินนิโซตาร้องเรียนให้ถอด การ์ตูนซีรีส์ **Bone** ของเจฟฟ์ สมิธ ออกจากห้องสมุดโรงเรียนเทศบาล เพราะมีตัวละครสูบบุหรี่และดื่มเหล้า คณะกรรมการลงมติ ๑๐ ต่อ ๑ ให้คงหนังสือเล่มนี้ไว้

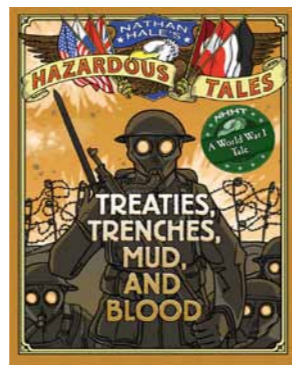
- หลังจากที่ผู้ปกครองและสมาชิกสภาเขตร้องเรียนเกี่ยวกับความรุนแรงและภาพโป๊ในการ์ตูนชุด **Dragon Ball** (มังงะ เรท ๑๓+) สำนักงานเขตการศึกษา ในรัฐแมริแลนด์สั่งถอดหนังสือชุดนี้ออกจากห้องสมุดโรงเรียนทั้งหมด



💡 วิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดปัญหาการคัดง้าง 💡

“ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดเพียงอย่างเดียวที่จะป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการคัดค้านหนังสือก็คือ ต้องมีนโยบายการเลือกหนังสือที่มีรายละเอียดและครอบคลุม ซึ่งหมายรวมถึงขั้นตอนและวิธีปฏิบัติในการดำเนินการกับหนังสือที่ถูกคัดค้านด้วย” นี่คือการแนะนำของกรรมการบริหารของสำนักงานกองทุนเพื่อการต่อสู้คดีของหนังสือการ์ตูน (CBLDF) “ห้องสมุดและสำนักงานเขตการศึกษาของโรงเรียนหลายแห่งมักจะอ้างถึงหรือกระทั่งยกเอาคำประกาศสิทธิพื้นฐานของพลเมืองในการใช้ห้องสมุดของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (ALA’s Library Bill of Rights) มาอ้าง”

อย่างไรก็ตาม การจัดชั้นหนังสือให้เหมาะสมกับกลุ่มอายุก็เป็นสิ่งสำคัญ บ่อยครั้งที่ผู้ปกครองอยากจะให้เอาหนังสือเล่มหนึ่งออกไปจากการเข้าถึงของเด็กกลุ่มอายุหนึ่ง ไม่ใช่ไม่ให้นักเรียนทุกกลุ่มอายุอ่าน ดังนั้นเพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองวางใจ การจัดหาหนังสือหรือจัดเตรียมแนะนำรายชื่อหนังสือลงเว็บไซต์ของห้องสมุด บรรณารักษ์มืออาชีพจะละเอียดรอบคอบเป็นอย่างมาก เพื่อให้แน่ใจว่าหนังสือที่เลือกเข้ามาในห้องสมุดเป็นสิ่งที่น่าสนใจได้ โดย “ฉันอ่านทุกเล่มก่อนที่จะวางไว้บนชั้นหนังสือ” โดยมีหลักพื้นฐานคือรู้จักพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย และใจกว้างพอ ทั้งยังพร้อมหาผลงานใหม่ๆ เข้าไปเชิญชวนให้ได้อ่าน อย่างเช่น นิยายภาพสำหรับเด็กประถมที่ผู้ใหญ่ก็ชอบด้วยอย่าง *Astroanaut Academy* (๒๐๑๑) ของ เดฟ โรแมน เรื่องสนุก ๆ



ของสถานีอวกาศแห่งอนาคตที่เต็มไปด้วยอารมณืชั้นกับความรู้อึ้งของจรวด แรงแม่ถ่วง ยิมนาสติก ฯลฯ หรือนิยายภาพที่มีปริศนาให้ติดตามอย่าง *Amulet* ของคาซู คิบูอิชิ ซึ่งแปลงมาจากนวนิยายของนักเขียนชาวชิลี เป็นเรื่องแนวผจญภัย-แฟนตาซี ตั้งแต่เล่มแรกในปี ๒๐๐๘ จนถึงปัจจุบันเป็นเล่มที่ ๗ รวมทั้งยังมีเรื่องเล่มหันตภัยของนาธาน เฮล เรื่อง *Treaties, Trenches, Mud, and Blood*, ๒๐๑๔ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่หนึ่งที่มีแฟน ๆ อยู่ในหมู่เด็กผู้ชาย

และน่าจะ ย่อมมีหนังสือนิยายภาพประกันคุณภาพด้วยรางวัลจากสมาคมห้องสมุดอย่าง *American Born Chinese* ของ เกน ลุน หยาง และ *Coraline*, 2008 ของนีล เกแมน และพี เครก รัสเชลล์ ซึ่งแปลงจากวรรณกรรมเยาวชนรางวัลดีเด่นจากหลายสมาคมของสหราชอาณาจักร (ต่อมาได้สร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในปี ๒๐๐๙ ชื่อไทย *คาโรไลน์กับโลกมิติพิศวง*)



คาโรไลน์ : วรรณกรรม เนื้อในนิยายภาพ

คาโรไลน์ : ภาพยนตร์

สำหรับบรรณารักษ์บางรายจะมีการแนะนำเชิงเตือนให้เด็กรู้ก่อนว่า นิยายภาพที่จะอ่านนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เช่นให้รู้ว่า “เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับสงครามนะ มันอาจจะมีภาพที่น่าสยดสยอง” หรือไม่ก็บอกว่า “ตัวละครในเรื่องนี้ใช้คำหยาบนะ ถ้าคุณพ่อคุณแม่ไม่ชอบใจที่เธออ่านหนังสือภาษาแรง ๆ เธอก็อย่าอ่านเล่มนี้นะ” เด็กบางคนไม่สบายใจกับการมีเรื่องการใช้ยาเสพติดใน *One Hundred Demons*, ๒๐๐๒



ของลินดา แบร์รี และลี และในกลุ่มการอ่านนิยายภาพที่บางแห่งจัดขึ้นก็ไม่ได้ใช้เรื่อง *Pride of Baghdad*, ๒๐๐๖ เพราะมีภาพแสดงถึงการใช้ความรุนแรงกับสัตว์ ฯลฯ เหล่านี้สะท้อนความละเอียดอ่อนที่จำเป็นต้องคำนึงถึง



บรรณารักษ์ห้องสมุดส่วนสาธารณะมารีนปาร์ค ในบรูกลิน นครนิวยอร์ก บอกถึงวิธีการของเขาว่า “ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดที่ผมใช้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาก็คือ ผมต้องแน่ใจว่าหนังสือที่ผมส่งเข้ามาเหมาะสมกับกลุ่มอายุของเด็กที่ผมให้บริการ” เอสเธอร์ เคลเลอร์ บรรณารักษ์ผู้หนึ่งเป็นหนึ่งในคณะผู้เขียนปริทรรศน์ หนังสือการ์ตูนคัดสรรให้กับบล็อกของวารสารห้องสมุดโรงเรียน ในกรณีของเรื่อง แพร่สโพลิส ที่เป็นปัญหา ถูกสั่งให้ถอดถอนจากห้องเรียนนั้น เขาเห็นว่าหนังสือเล่มนี้เหมาะกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา

การสื่อสารที่ดีกับผู้ปกครองและเจ้าหน้าที่ (ที่เกี่ยวข้อง) เป็นกุญแจสำคัญ “ผมต้องมั่นใจก่อนว่าหลักการของผมเป็นที่ยอมรับก่อนที่ผมจะเริ่มจะนำหนังสือเข้ามาในห้องสมุด” และพูดคุยกับผู้บริหารและผู้ปกครอง ในช่วงเจ็ดปีของการเลือกสรรหนังสือ มีเพียงหนึ่งเล่มที่ถูกคัดค้านและนำไปสู่การอภิปรายกัน “เสียงของผู้ต่อต้านส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครองและผู้บริหาร ผมต้องอธิบายอย่างระมัดระวังว่า เราใช้นิยายภาพกันอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งว่าเราตั้งใจจะนำมาให้นักเรียนที่เป็นเด็กโตอ่าน ซึ่งมันมีข้อแตกต่างกับหนังสือของเด็กเล็กอย่างมาก”

💡 สู่บทสรุปในโลกของ “วัฒนธรรมภาพ” 💡

ในขณะที่ทัศนะของผู้บริหารการศึกษาของรัฐเองอาจเห็นว่า นิยายภาพอย่างเช่น *Persepolis* หรือ นิยายภาพผจญภัยในชุด *Bone* ของ เจฟฟ์ สมิธ (มีความยาวถึง ๑,๓๐๐ หน้า) ไม่เหมาะกับการอยู่ในห้องเรียน มีความเสี่ยงที่จะพบกับปัญหาการต่อต้านจากผู้ปกครอง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เห็นว่า นิยายภาพเหล่านี้จำเป็นต้องมีอยู่ในห้องสมุดของโรงเรียน ด้วยเหตุผลที่ว่า

“เด็กทุกวันนี้โตมากับการอ่านหนังสือการ์ตูน โรงเรียนหรือห้องสมุดที่ไม่รวมการ์ตูนเข้าไป ก็จะเป็นห้องสมุดที่ไม่ได้สนองตอบความต้องการของชุมชน”

และที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากันก็คือ

“... ภาพเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในทุกวันนี้ อย่าง เซลฟี รูปภาพบนเน็ต โฆษณา วิดีโอ อินโฟกราฟิก ถ้าเราไม่ให้ความรู้กับเด็กนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านภาพ พวกเขาจะไม่ได้รับการศึกษาแบบรอบด้าน”



การอ่านภาพ (Visual literacy) ไม่ใช่แค่มองเห็นภาพ แต่ต้องอ่านให้ออกและถอดรหัสสารที่ส่งมากับภาพได้ ยิ่งในยุคนี้เป็นยุคของวัฒนธรรมทางสายตาหรือวัฒนธรรมภาพ (visual culture) นั่นคือภาพมีบทบาทเข้ามาช่วงชิงพื้นที่ในการสื่อสาร เนื่องจากสามารถส่งสารได้มากที่สุดในเวลาที่จำกัด ภาพกลายเป็นองค์ประกอบหลักในการทำความเข้าใจของมนุษย์เรา การสร้างเสริมความสามารถในการอ่านภาพก็เท่ากับการเสริมสร้างความเข้าใจในโลกและชีวิต ซึ่งมีความหลากหลาย ซับซ้อน และเรียนรู้ได้ไม่รู้จบ

โลกของการอ่านก็เช่นกัน ผันไปตามความเป็นไปของโลก จะเป็นความพลาดพลั้งอย่างมากหากใครคิดปิดกั้นไม่让孩子ได้มีโอกาสได้เข้าถึงและทำความเข้าใจโลกกว้าง ผ่านหนังสือการ์ตูนที่เขาสนใจใคร่อ่าน...💡

About Brigid Alverson

บริดจิด แอลเวอร์สัน บรรณาธิการบล็อกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก (GC4K) อ่านการ์ตูนมาตั้งแต่อายุ ๔ ขวบ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท MFA การพิมพ์ เคยทำงานเป็นบรรณาธิการหนังสือเล่มและผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยนายกเทศมนตรีเมืองเมลโบร์น รัฐแมสซาชูเซตส์ นอกจากทำงานบรรณาธิการให้กับบล็อก GC4K และเขียนเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพที่ มั่งงะบล็อก และสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนอีกหลายแห่งด้วยกัน เป็นคุณแม่ของสองสาววัยรุ่น และเป็นกรรมการรางวัลฮีสเนอร์ อวอร์ด ซึ่งเป็นรางวัลสำหรับผลงานหนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์ในสหรัฐอเมริกา

เรียบเรียงจาก

Teaching With Graphic Novels By Brigid Alverson School Library Journal: September 8, 2014 (<http://www.slj.com/2014/09/feature-articles/the-graphic-advantage-teaching-with-graphic-novels/>)

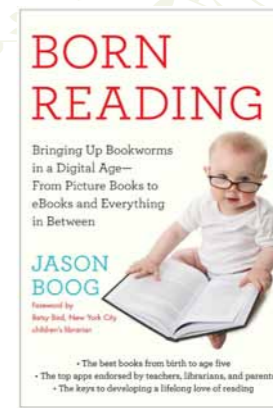


หนังสือการ์ตูน
ทำให้เด็กปฐมวัยอ่านหนังสือได้!

หนังสือ เกิดมาอ่าน : สร้างหนอนหนังสือในยุคดิจิทัล - จากหนังสือภาพถึงอีบุ๊ก และทุกสิ่งอย่างระหว่างทาง (Born Reading: Bringing Up Bookworms in a Digital Age—From Picture Books to eBooks and Everything in Between) ของ Jason Boog คุณพ่อมือใหม่ นักเขียนและบรรณาธิการบล็อกยอดนิยม ผู้เคยทำงานคลุกคลีกับเยาวชนอยู่หลายปี

เจสัน บูก เขียนไว้ในหนังสือเล่มนี้ว่า หนังสือการ์ตูนเป็น “ยาหน้าด่าน” (gateway drug) ที่นำไปสู่นิสัยรักการอ่านวรรณกรรม? นี่คือวิธีการที่หนังสือการ์ตูนสามารถจะส่งเสริมทักษะการอ่านของเด็ก และวิธีการที่ตัวอักษรกับภาพแบบการ์ตูนนี้แหละช่วยให้ไอลีน ลูกสาวของเขาเรียนรู้ที่จะอ่าน - อ่าน - อ่าน

“ยาหน้าด่าน” ปกติในทางการแพทย์หมายถึงยาหรือสารที่เชื่อว่าใช้ประจำแล้วจะนำไปสู่การเสพติดที่รุนแรงกว่า แต่บูกใช้ในความหมายที่ว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่สร้างนิสัยรักการอ่าน เป็นประตูด่านแรกที่จะนำไปสู่การอ่านวรรณกรรมประเภทอื่น สารในหนังสือเล่มนี้ เขาได้เล่าถึงหนังสือการ์ตูนเอาไว้ว่ามีชีวิตชีวา



เจสัน บูก

💡 วันวานของหนังสือการ์ตูน 💡

ตอนเรียนชั้นประถม ผมชอบดึงเอาหน้าการ์ตูนเข้าวันอาทิตย์ที่เป็นสีทั้งหน้าในหนังสือพิมพ์ **ดิทรอยต์ ฟรีเพรส** ออกมาตั้งหน้าตั้งตาอ่าน แล้วชอบตัดเอาเรื่อง **Bloom County, Gareld, Calvin and Hobbes** และการ์ตูนคลาสสิกอื่น ๆ มาแปะไว้ในสมุดเป็นอัลบั้มภาพ ราวกับเป็นงานศิลปะที่ทำได้ยากยิ่ง

ไม่กี่ปีต่อมาผมก็เปลี่ยนมาอ่านหนังสือการ์ตูนแทน ผมเก็บการ์ตูนชุด **Wolverine, Spider-Man, X Men** และการ์ตูนซีรีส์อื่น ๆ ตามแต่ที่ผมพอจะเก็บเงินซื้อได้ ผมรู้สึกตื่นเต้นมากที่จะได้อ่านการ์ตูนเหล่านี้ร่วมกับโอลีฟในวันหนึ่งข้างหน้า (เมื่อลูกโตกว่านี้อีกหน่อย) แต่ในระหว่างช่วงที่รอคอยนี้ ผมก็ได้พบกับหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก (เล็ก) ที่น่าตื่นตาตื่นใจเป็นพิเศษ

บรรณานิการฝ่ายศิลปะของนิตยสาร **นิวยอร์กเกอร์** ฟรังซ์วูล์ฟ มูลิ ผู้สนับสนุนนักสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนมาตลอดชีวิตการทำงาน และเป็นบรรณานิการร่วมของนิตยสารการ์ตูนที่หลายคนพูดถึง และชื่นชมนั่นคือนิตยสารการ์ตูน **RAW** ร่วมกับสามีของเธอ อาร์ต สปีเกิลแมน ผู้เขียน **Maus** เธอบอกว่า พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนมากก็ยังมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อหนังสือการ์ตูน เธอเล่าย้อนถึงอดีตที่ว่า รับลิบทอดมาจาก “**การรณรงค์**” ของผู้ต่อต้านหนังสือการ์ตูน ซึ่งเปลี่ยนแปลงสภาพการอ่านของเด็กอเมริกันไปโดยสิ้นเชิง

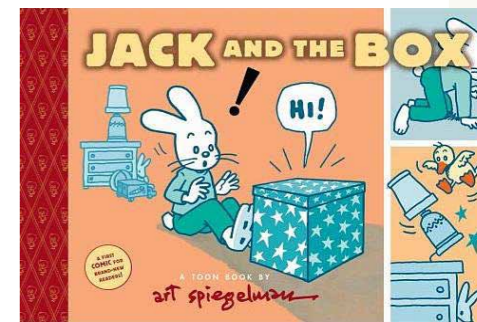
นิตยสารการ์ตูน **RAW** ฉบับปฐมฤกษ์ ค.ศ. ๑๙๘๐ ได้ชื่อว่าเป็นนิตยสารการ์ตูน (รวมผลงานการ์ตูน) แนวก้าวหน้าหรือแนวกระแสทางเลือก เป็นสนามให้เหล่านักวาดการ์ตูนใช้สร้างสรรค์งานในเชิง “**ก้าวหน้า**” เรื่อง **Maus** ของอาร์ต สปีเกิลแมน เคยพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสารฉบับนี้ ในช่วงปี ค.ศ. ๑๙๘๐-๑๙๙๑ ก่อนที่จะรวบรวมพิมพ์เป็นเล่ม และได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ประจำปี ๑๙๙๓ นับเป็นครั้งแรกที่หนังสือการ์ตูนได้รับรางวัลชาติเทียบเท่าวรรณกรรม

💡 ก่อนจะถึงวันนี้ของหนังสือการ์ตูน 💡

เพื่อที่จะต่อสู้กับแรงต้านหนังสือการ์ตูน มูลิได้เริ่มจัดทำหนังสือชุด **TOON Books** ขึ้นใน ค.ศ. ๒๐๐๘ โดยมีสำนักพิมพ์แคนเดลิคซึ่งเชี่ยวชาญในการพิมพ์หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก จัดพิมพ์ออกมาอย่างสวยงาม ครั้งหนึ่งสามีของเธอเคยสรุปไว้อย่างง่าย ๆ ถึงพลังอันยิ่งใหญ่ของหนังสือการ์ตูนว่า “**หนังสือการ์ตูนเป็น ‘ยาหน้าด่าน’ (gateway drug) ที่นำไปสู่นิสัยเสพติดการอ่านวรรณกรรมอื่น ๆ**”

TOON Books ใช้ศิลปินฝีมือดีจากทั่วโลก มาสร้างสรรค์เป็นหนังสือการ์ตูน เพื่อเป็นสะพานเชื่อมระหว่างหนังสือภาพ (picture books) กับหนังสือการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่

โอลีฟพบกับ **TOON Books** ครั้งแรกที่ห้องสมุดตอนเธออายุหนึ่งขวบครึ่ง เธอคว้าเอาเล่มของอาร์ต สปีเกิลแมน เรื่อง **Jack and the Box** การ์ตูนซ้ำ ๆ เรื่องราวของเด็กชายเจ็ดที่ได้ของขวัญ





เป็นกล่องที่มีสิ่งประหลาดอยู่ในนั้น เล่มนี้แบ่งช่องการ์ตูนอย่างง่าย ๆ เห็นได้ชัดเจนและดูมีชีวิตชีวา เหมาะกับเด็กที่เริ่มหัดอ่าน (แจ๊คได้กล่องของขวัญที่มีแซ็คอยู่ข้างใน แซ็คแนะนำแจ๊คให้รู้จักกับแม่คซึ่งอาศัยอยู่ในหมวกของแซ็ค แม่คเลี้ยงเป็ดชื่อแควีค...)

💡 อ่านหนังสือการ์ตูนกับลูกรัก 💡

เมื่อโอลิฟโตขึ้นมากอีกหน่อย แม่หนูชอบการ์ตูน **Silly Lilly** ของ แอกเนส โรเซนสตีล และเรื่อง **Luke on the Loose** ของแฮร์รี่ บลิสส์

ฟรังซ์ มูลี ศิลปินผู้ทรงคุณวุฒิด้านการ์ตูน มีคำแนะนำเกี่ยวกับการอ่านการ์ตูนกับลูก ดังนี้

วิธีอ่านหนังสือการ์ตูนกับลูกน้อย

๑. หาหนังสือการ์ตูนที่คุณชอบ “อะไรก็ตามที่คุณทำร่วมกับลูกที่อยู่บนตักและตัวคุณเองก็สนุกไปด้วย ล้วนส่งผลดีทั้งนั้น”

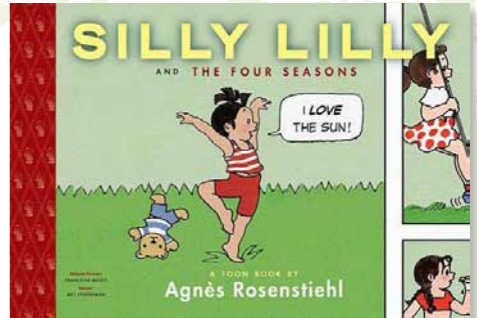
๒. แนะนำให้ลูกดูไปที่ละช่อง “ชี้นิ้วไปที่ตัวละครที่กำลังพูด แต่ต้องไม่บงบอลลูกคำพูดหรือการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละคร”

๓. ให้ลูกเดาเสียงประกอบ (sound effects) “การเดาเสียงพิเศษต่าง ๆ จะเหมือนกับที่ศิลปินคาดไว้หรือไม่ อาจดูจากขนาดของตัวอักษรหรือลายเส้น”

๔. ให้ลูกช่วยทำเรื่องให้เป็นแบบละคร “คุณอาจกำหนดบางส่วนของหนังสือการ์ตูนให้มีการสนทนาโต้ตอบกันไปมากับลูก”

๕. ขอให้ลูกเล่าเรื่องในแบบของเขาเอง “ถ้าผู้อ่านอายุ ๓ ขวบ คุณอาจให้เขาผจญภัยไปกับลูก (หลังจากอ่าน Luke on the Loose) - จะเกิดอะไรขึ้นถ้าลูกไปเที่ยวในวันหยุดกับพ่อแม่ที่ชายหาด?”

ฟรังซ์ มูลี อธิบายเสริมว่า “หนังสือการ์ตูน ‘ให้’ มากกว่าการแนะนำหนังสือให้กับเด็ก เราอยู่ในยุคของ ‘วัฒนธรรมภาพ’ (visual culture) ที่กำลังเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นถ้าเด็ก ๆ รู้วิธีอ่านหนังสือการ์ตูน พวกเขาจะรู้จักวิธีการดูโทรทัศน์และวิธีการดูวิดีโอยูทูปในอินเทอร์เน็ต เพราะเขาจะเข้าใจการเล่าเรื่องด้วยภาพ (visual narratives) ในแบบที่มีไวยากรณ์มาก ๆ ได้ หนังสือการ์ตูนเป็นการฝึกที่ดีสำหรับความเข้าใจเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในรูปแบบใด ๆ ก็ตามที่มีหน่วยโครงสร้างเป็นบล็อกต่อเนื่องกัน”



💡 เด็กปฐมวัยอ่านหนังสือการ์ตูนได้ 💡

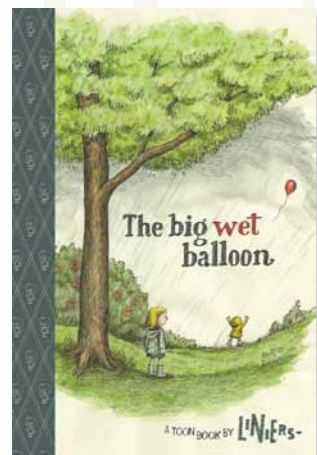
หนังสือการ์ตูนสามารถสอนเด็กถึงวิธีติดตามเรื่องราวบนหน้ากระดาษอย่างพินิจพิเคราะห์ ซึ่งเป็นทักษะที่มีคุณค่าสำหรับเด็กเพื่อที่จะหาวิธีการถอดรหัสจากหนังสือ เด็กอายุหนึ่งขวบก็สามารถอ่าน (ดู) **Silly Lilly** หรือ **Jack and the Box** รู้เรื่อง เพราะแต่ละหน้าเป็นกรอบภาพง่าย ๆ และมีการกระทำต่อเนื่องเป็นชุดสั้น ๆ

อย่าให้อายุมาเป็นข้อจำกัด (ว่าการ์ตูนเหมาะกับเด็กที่โตกว่านี้) ตอนโอลิฟอายุได้ ๒ ขวบ หนูน้อยก็ทุ่มใจไปกับการ์ตูน **The Shark King** ของอาร์. คิคุโอะ จอห์นสัน เรื่องราวที่ได้แรงบันดาลใจจากตำนานพื้นบ้าน (ของหมู่เกาะในฮาวาย) เกี่ยวกับชายหนุ่มที่แปลงร่างมาจากฉลาม ถึงแม้ว่าจะตั้งใจให้เป็นหนังสือสำหรับเด็กที่โตกว่านี้ แต่โอลิฟก็ชื่นชอบภาพแบบเทพนิยายและไม่กระพริบตาเลยกับพล็อตเรื่องที่มีมนต์ขลังเช่นนี้



โอลีฟยังชื่นชอบ **The Big Wet Balloon** ของลินีเออร์ส เรื่องราวของเด็กหญิงสองพี่น้องที่ออกสำรวจสนามหญ้าหลังบ้านช่วงที่ฝนตกในฤดูร้อน ตอนท้ายของหนังสือ ผู้เขียนนำเอาภาพถ่ายของลูกสาวทั้งสองและภาพวาดฝีมือลูกสาวซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนเรื่องนี้ มาแสดงไว้ด้วย

ภาพนั้นทำให้โอลีฟวาดรูปด้วยตัวเองขึ้นมาทันทีที่อ่านจบ สาวน้อยในหนังสือกลายเป็นเรื่องจริงสำหรับเธอ เธอสามารถที่จะจินตนาการการผจญภัยของตัวละครทั้งสองไปได้มากกว่าที่มีอยู่บนหน้ากระดาษ “เป้าหมายของเรา ก็เพื่อให้ผู้อ่านคิดสร้างเรื่องขึ้นมาเองเมื่อเขาอ่านเรื่องนั้นจบ หนังสือการ์ตูนเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีมากสำหรับสิ่งนี้” มูลิ์สรุปการสร้างสรรคหนังสือการ์ตูน

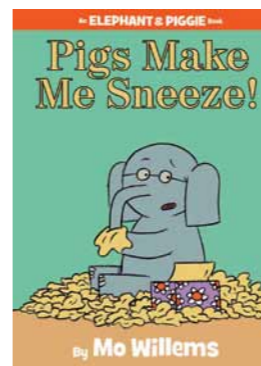


💡 เด็กปฐมวัยอ่านหนังสือการ์ตูนได้จริงๆ! 💡

บรรณาธิการใหญ่ของเว็บไซต์ของดิสนีย์ แคเทอริน คอนเนอร์ส ย้ำเตือนพ่อแม่ผู้ปกครองว่าอย่ากังวลเรื่องรูปแบบ “เด็กบางคนตอบสนองต่อหนังสือการ์ตูน เด็กบางคนตอบสนองต่อเรื่องราวที่น่าเสนอในรูปแบบเชิงโต้ตอบมากกว่า (เช่น คอมพิวเตอร์กับผู้ใช้) ถ้าคุณสามารถใช้สิ่งนั้นเป็นประตูนำไปสู่เรื่องราวและนำไปสู่วรรณกรรมแบบดั้งเดิม (ที่มีแต่ตัวอักษร) คุณก็ได้ชักจูงให้พวกเขาเข้าไปในพลังของการเล่าเรื่องด้วยตัวมันเองอยู่แล้ว โดยไม่จำเป็นต้องมีข้อกังวลเกี่ยวกับรูปแบบที่น่าเสนอ”

หนังสือการ์ตูนเหมาะสำหรับการฝึกทักษะการอ่านเบื้องต้น ผู้ปกครองสามารถชี้ไปที่อักษรตัวใหญ่ที่เป็นคำสั้น ๆ ในหนังสือการ์ตูน อย่างเช่น “โครม!” “ฮา” หรือ “เฮี้ยววว!” ซึ่งแทรกเข้ามาเว้นวรรคฉากการกระทำในหนังสือผจญภัยเหล่านี้ และเด็ก ๆ ก็จะได้รักการอ่านออกเสียงตัวอักษรบนหน้ากระดาษ

หนังสือการ์ตูน ผลงานของโม วิลเลมส์ จะเห็นตัวอักษรในแบบที่มีชีวิตชีวา เช่นในเรื่อง **Pigs Make Me Sneeze!** ช้างของวิลเลมส์จามเกือบตลอดในหนังสือที่มี ๓๐ หน้า แก๊กที่ดำเนินเรื่องคือ “อา-อา-อา-อา-อา” (“a-a-a-a”) ก่อนที่จะจาม ซึ่งจะยาวขึ้น ๆ ทำให้ “เขี้ยว” (“CHOO”) ดังมากขึ้น ๆ ทุกครั้ง ตัวหนังสือจะมีขนาดใหญ่ขึ้น ใหญ่ขึ้น ทำให้รู้สึกขำมากขึ้น ๆ



ในระหว่างที่อาบน้ำ โอลีฟก็เลียนแบบ **Pigs Make Me Sneeze!** รอบ ๆ ตัวเต็มไปด้วยฟองสบู่ เธอหัวเราะคิกคัก ๆ แกล้งทำเป็นจาม “ฮัด-แฮยยย!” ในขณะที่ผมแกล้งทำท่าเป่าฟองให้ลอยไปตามเสียงจามของเธอ เมื่อคุณแม่อ่านหนังสือให้ฟังก่อนนอน โอลีฟก็สามารถระบุตัวอักษรที่เขียนแบบการ์ตูนเหล่านั้นได้ **เด็กน้อยอ่านหนังสือได้แล้ว!!** 💡

Jason Boog

เป็นผู้ที่รักการอ่านหนังสือมานาน หลังสำเร็จการศึกษาด้านวารสารศาสตร์จากมหาวิทยาลัยมิชิแกน เคยเป็นบรรณาธิการด้านสิ่งพิมพ์ของเว็บไซต์ Mediabistro

ปัจจุบันเป็นหัวหน้าบรรณาธิการของเว็บไซต์ Galley Cat และเขียนแนะนำหนังสือในบล็อกของเว็บไซต์นี้ เขียนบทความเกี่ยวกับวัฒนธรรมการรู้หนังสือให้กับ NPR (National Public Radio) และปริทัศน์หนังสือใน **the Los Angeles Review of Books, The Believer,** และ **Salon**

เขาได้เป็นคุณพ่อของลูกสาวตัวน้อย “โอลีฟ” เมื่อสามปีและด้วยทหรศนะเกี่ยวกับหนังสือและการอ่านในแง่มุมใหม่ เขาจึงลงมือเขียนถึงความเป็นพ่อแม่มือใหม่กับการส่งเสริมด้านการอ่าน ใน **“Born Reading: Bringing Up Bookworms in a Digital Age”**

(แนะนำเขียนใน *Los Angeles Times*: July 28, 2014)

เรียบเรียงจาก

How Comic Books Can Make Your Kid a Better Reader (Really!) By Jason Boog author of Born Reading: Bringing Up Bookworms in a Digital Age — From Picture Books to eBooks and Everything in Between 20 August 2014 (<http://www.tipsonlifeandlove.com/parenting/how-comic-books-can-make-your-kid-a-better-reader>)



ซูเปอร์ฮีโร่ฮีโร่อทิสติก เรื่องแรกของโลก

ผู้มีพลังพิเศษ เหนือมนุษย์ธรรมดา ผู้กล้าหาญปราบคนพาลโดยไม่หวาดหวั่น วีรบุรุษผู้พิทักษ์โลก ซูเปอร์ฮีโร่เหล่านี้เป็นตัวเอกในหนังสือการ์ตูนมากมายจนนับไม่ถ้วน แต่ฮีโร่คนล่าสุดที่เข้ามาในแวดวงหนังสือการ์ตูนแตกต่างไปจากฮีโร่ส่วนใหญ่

“ไมเคิล” คือตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่เป็นออทิสติก เขาเป็นฮีโร่ที่มีความสามารถด้านการคำนวณ (mathematical mind) มีพรสวรรค์ด้านศิลปะ และเปี่ยมไปด้วยความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

เขาคือพระเอกในหนังสือการ์ตูนที่เป็นวีรบุรุษออทิสติกคนแรกของโลก



💡 บรมฤกษ์หนังสือการ์ตูนเพื่อเด็กออทิสติก 💡

ทุกวันนี้ เรื่องของออทิสติก เป็นที่รับรู้กันมากขึ้น ภาวะที่เรียกว่าออทิสซึม (autism spectrum disorder) มีสาเหตุมาจากความผิดปกติของสมอง ทำให้เกิดความบกพร่องด้านภาษาและสังคม เด็กมักมีพฤติกรรม ความสนใจ และการกระทำซ้ำ ๆ และจำกัด ไม่มองหน้า ไม่สบตาขณะพูด ไม่แสดงสีหน้า ไม่ยิ้มหรือแสดงความรู้สึก ไม่สามารถใช้ภาษาท่าทางสื่อสารกับผู้อื่น ใช้ภาษาหรือโทนเสียงผิดปกติจากคนทั่ว ๆ ไป พูดทวนคำที่ผู้อื่นพูดจบ ฯลฯ

หนังสือการ์ตูน **Face Value (อ่านหน้ารู้ใจ)** ชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อผู้อ่านเฉพาะกลุ่มเด็กพิเศษกลุ่มนี้โดยตรง เดฟ คอต ผู้สร้างหนังสือ **Face Value Comics** หวังว่าหนังสือการ์ตูนของเขาจะช่วยให้คนออทิสติกเข้าใจโลกรอบ ๆ ตัวของพวกเขาได้ดีขึ้น เพราะเด็กที่เป็นออทิสติกจะขาดการสบตากับผู้อื่น พวกเขาจึงไม่เข้าใจตัวชี้แนะที่เป็นการบอกนัย หรือภาษาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวันของคนเรา

“นี่เป็นโอกาสของเด็ก ๆ ที่จะมึฮีโร่ที่เหมือนตัวเอง”

นี่คือเหตุผลที่ เดฟ คอต และ สกาย โอเวน ผู้วาดภาพ สร้างสรรค์ “ไมเคิล” และตัวละครอื่น ๆ ในหนังสือการ์ตูน **Face Value** ออกมาด้วยการแสดงออกทางสีหน้าอย่างมีรายละเอียดที่ชัดเจน



💡 พลิกเข้าไปในเล่ม ตื่นตาตื่นใจไปกับโลกของไมเคิล 💡

เพื่อมุ่งหมายให้เป็นหนังสือที่วางกลยุทธ์ไว้สำหรับผู้อ่านที่จะต้องฝ่าฟันทำความเข้าใจกับตัวชี้แนะทางสังคม (social cues) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อช่วยให้ความหมายชัดเจนขึ้น มีทั้งที่เป็นคำพูดและที่ไม่ใช่คำพูด เช่น การแสดงออกทางสีหน้า น้ำเสียง ภาษาท่าทาง เป็นต้น

“เมื่อเขาเศร้าเสียใจ ใครปลอบเขาและปลอบอย่างไร? หรือว่าทำไมเขาถึงเศร้า? คนอื่น ๆ แสดงตอบต่อเขาอย่างไร? แล้วฉันจะทำอย่างนั้นกับเพื่อนของฉันด้วยไหม? ในชั้นตอนเล็ก ๆ เหล่านั้นที่คนส่วนใหญ่ใช้ในการตอบรับทางสังคม คือพื้นฐานในการสร้างงานของเรา” คอตอธิบายและเสริมถึงสิ่งที่หวังจะให้เกิดแก่เด็กผู้อ่าน

“พลังและความสามารถอันยอดเยี่ยมอย่างหนึ่งของไมเคิลก็คือ การเข้าใจอารมณ์ของตัวเอง”

เดฟ คอตเล่าว่า “เราเลือกแนวคิดแบบ steampunk (การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับยุคควิควิคตอเรีย) เพราะมันค่อนข้างจะแตกต่าง และมันก็เป็นแนวนิยายวิทยาศาสตร์แบบง่าย ๆ มีองค์ประกอบเช่นเดียวกับนิยายวิทยาศาสตร์ที่เป็นกระแสหลัก เราพยายามจะให้มีภาษาและศัพท์เฉพาะ (jargon) ทางวิทยาศาสตร์อยู่บ้าง เพื่อช่วยในเรื่องการศึกษาพร้อม ๆ ไปด้วยความบันเทิง”

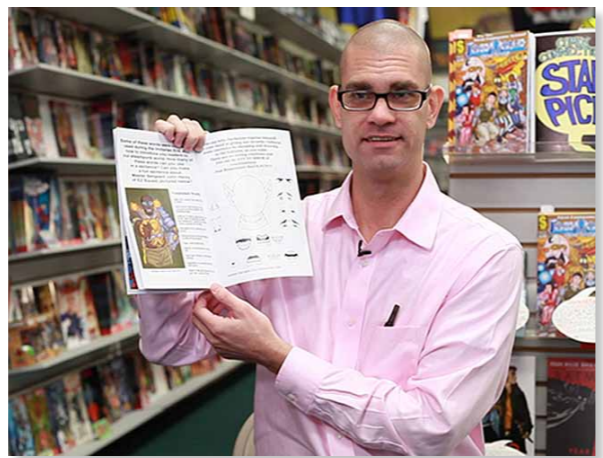
ตัวละครหลายตัวจะมี “สิ่งที่ซ่อนอยู่ให้ต้องค้นหา” อย่างเช่น ดร. ไมบิวส ที่ตั้งชื่อตามนักวิทยาศาสตร์ผู้ตรวจพบโรคไมบิวส ดาวันซินโดรม (Paul Julius Mbius นักประสาทวิทยาชาวเยอรมัน) อาการของโรคนี้คือ กล้ามเนื้อบนหน้าเป็นอัมพาต ไม่สามารถแสดงอารมณ์สีหน้าใด ๆ ได้ “ดังนั้น เราจึงคิดว่าคงจะดีถ้ามีตัวละครสักตัวที่มาขัดแย้งหรือมีปัญหาไม่แสดงออกทางสีหน้า เราก้เลยให้มีตัวร้ายอย่าง ดร. ไมบิวส”



“หรืออย่างในเรื่อง ไมเคิลจะตั้งคำถามว่าคนพาลแบบไหนแยกว่ากัน? เอดจ์ ชอบใช้กำลัง เขาจะชกคุณให้ล้มลงบนทางเดินได้เลย ในขณะที่ คลอเดีย มักจะชอบเหน็บแนมและทำให้คุณหน้าตาไหลได้ด้วยคำพูด ทั้งคู่ต่างก็เป็นคนไม่ดีจากการกระทำ แต่เด็กมีแนวโน้มจะเข้าใจเช่นนั้นไหม? เด็กรู้จักคำว่า ‘คนพาล’ อย่างไร?”

หนังสือการ์ตูนสามารถช่วยให้ผู้ที่ เป็นออทิสติกเข้าใจโลกของพวกเขา และมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัวเขาดีขึ้น?

เดฟ คอต เชื่อว่าหนังสือการ์ตูนช่วยได้ ถ้าเขียนหนังสือการ์ตูนขึ้นมาสำหรับเด็กออทิสติก โดยเฉพาะ เดฟ คอต ผู้ซึ่งตัวเขาเองก็เป็นคนออทิสติก เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องแรกในโลกที่มีฮีโร่เป็น คนออทิสติก



หนังสือการ์ตูน Face Value เล่ม ๑ และเล่ม ๒ (และจะออกตามมาอีก) เขียนขึ้นโดยเดฟ, แองเจลา ภรรยาของเขา และทีมงานนักวาดภาพที่อาศัยอยู่ในเมืองเล็ก ๆ ในรัฐเพนซิลวาเนีย สหรัฐอเมริกา พวกเขา มุ่งมั่นที่จะอธิบายให้กับเยาวชนออทิสติกว่า ออทิสติกเป็นอย่างไร

“อย่างน้อยที่สุดหนังสือการ์ตูนก็เป็นความสนุกสนานและความบันเทิงในครอบครัว แต่ที่ดีที่สุด สำหรับเด็กออทิสติกก็คือ พวกเขาฮีโร่ที่เหมือนตัวเอง พวกเขาจะเข้าใจสิ่งที่คนออทิสติกเป็นหรือสิ่งที่ คนออทิสติกไม่เป็นในสถานการณ์ต่าง ๆ และพร้อมจะเปิดรับการสื่อสารในเชิงบวกที่เกี่ยวกับออทิสติก”

ใครเป็นใครใน Face Value : อ่านหน้าให้รู้ใจ

เรื่องราวในการ์ตูนชุดนี้เกิดขึ้นในอนาคต ในปี ๒๐๗๒ เริ่มจากไมเคิลเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยม วันแรก เขาพยายามจะเข้าใจตัวเองและเพื่อนใหม่ของเขา โดยมีหุ่นยนต์ เทลส์มาคอยช่วยในการปรับตัว มีตัวละครที่น่าสนใจในเรื่องนี้ ได้แก่

- ไมเคิล ฮีโร่ที่เป็นออทิสติก
- เทลส์ หุ่นยนต์ผู้คอยให้ความคิดเห็น - ช่วยสนับสนุนในเรื่องพฤติกรรมและอารมณ์
- เอดจ์ คนพาลที่ชอบข่มขู่ด้วยกำลัง
- คลอเดีย คนพาลขี้เหน็บแนม
- ซีไฟร์ นักสู้ - อาชญากร
- คาสส์ นักเรียนที่เป็นแอสเพอร์เกอร์ (โรคในกลุ่มออทิสติก แต่มีความสามารถทางภาษาและสติปัญญาค่อนข้างเป็นปกติ) ผู้หมกมุ่นอยู่กับเรื่องสภาพอากาศและเวลา



• **ดร. โมบิอุส** นักวิทยาศาสตร์ผู้ชั่วร้าย (Mobius syndrome คืออัมพาตกล้ามเนื้อบนใบหน้า ทำให้ผู้นั้นไม่สามารถแสดงอารมณ์ของเขาผ่านทางสีหน้าได้)

• **ดูซินเน่** มนุษย์ต่างดาวที่รักสงบและมีความสุข ได้ชื่อนี้ตามนักกายวิภาคศาสตร์ชาวฝรั่งเศส ที่ชี้ให้เห็นว่ารอยยิ้มที่จริงใจ ต่างจากรอยยิ้มในการทักทายกันตามปกติ

คอตใช้เครื่องมือทางวรรณกรรม (literary devices) จำนวนมากอย่างชาญฉลาดในการเล่าเรื่องราว และสื่อสารกับเด็กออทิสติก ในจำนวนเครื่องมือเหล่านี้รวมไปถึงสิ่งหนึ่งที่เขาเรียกว่า **“social throat punch commentary”** (ข้อคิดเห็นต่อเสียงจากสังคม) ซึ่งเป็นข้อความที่อยู่ในฟองความคิดและกระแทกให้หน้ากระดาษกลับหัวทั้งหน้า นั่นคือความพยายามที่จะให้ผู้อ่านมองบุคคลออทิสติกให้แตกต่างไปจากที่พวกเขาเคยคิด

ใบหน้าของตัวละครบางตัวถูกวาดขึ้นอย่างตั้งใจที่จะเน้นลักษณะใบหน้าของคนที่มีอารมณ์ต่าง ๆ เช่น โกรธ กลัว ประหลาดใจ และเศร้าโศก ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้เด็กออทิสติกได้รับรู้อารมณ์ของคนอื่น ๆ ได้ดีขึ้น เพื่อจะช่วยในด้านความเข้าใจและการสื่อสารของพวกเขา

💡 ฟังทัศนะของผู้อ่านเป้าหมายกันหน่อย 💡

สถานีโทรทัศน์เอ็นบีซี NBC Nightly News (๒๗ สิงหาคม ๒๐๑๔) รายงานว่า หนังสือการ์ตูนกำลังได้รับเสียงตอบรับ **“อย่างกึกก้อง”** จากชุมชนออทิสติกทั่วทุกแห่ง เพราะมันช่วยให้เด็ก ๆ อย่าง เบน ราสมุสสัน ได้ประจักษ์ว่าพวกเขาไม่ได้อยู่ตามลำพัง

เบน ราสมุสสัน เด็กพิเศษออทิสติกที่เอ็นบีซีสัมภาษณ์ เขาบอกว่า **“ผมคิดว่าหนังสือการ์ตูนชุดนี้ (Face Value) จะช่วยให้คนมองว่าออทิสติกไม่ใช่คนไร้ความสามารถ”**

“ออทิสติกไม่ใช่สิ่งที่จะสรุปว่าคุณเป็นใคร แต่มันเป็นส่วนพิเศษส่วนหนึ่งที่ช่วยให้เรารู้ว่าเราเป็นใคร เมื่อใดก็ตามที่ผมอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ ผมมักคิดว่านั่นคือส่วนหนึ่งของตัวผม”

เช่นเดียวกับกับผู้สร้างสรรค์ที่มุ่งหมายสื่อสารกับเด็กที่มีภาวะออทิสซึม

“เราสร้าง ‘โมเคิล’ และเราทำหนังสือการ์ตูน เพราะเราคิดว่าเด็ก ๆ ทุกคนต้องการและอยากจะได้เห็นฮีโร่ที่เหมือนกับตัวเขาเอง”

เดฟ คอต ผู้สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูน **Face Value** กำลังทำงานวิจัยระดับปริญญาเอกด้านจิตวิทยา โดยศึกษาเกี่ยวกับการแสดงออกทางสีหน้า และการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา (non - verbal) ที่มุ่งเน้นสำหรับเด็กออทิสติกและเด็กพิเศษอื่น ๆ เขาเป็นนักบำบัดโดยวิชาชีพ (ผู้เชี่ยวชาญด้านการบำบัดที่ได้รับวุฒิปริญญาตรี) มาหลายปี และมีผู้รับบริการที่เป็นเด็กออทิสติกอยู่มาก



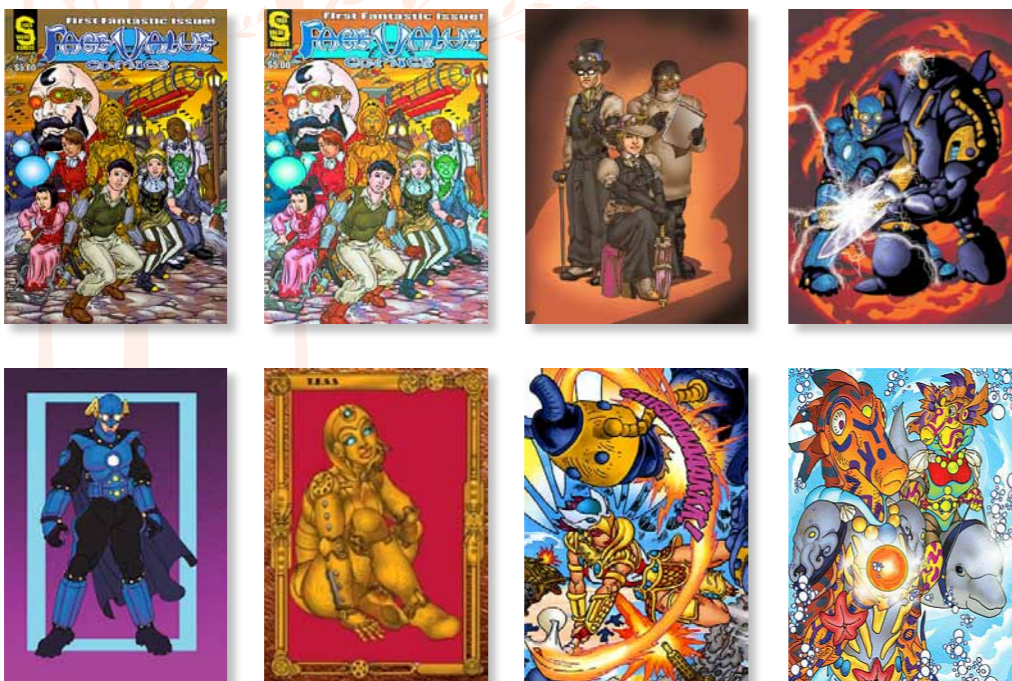
“ผมเคยหวังว่าสักวันหนึ่งผมจะเปลี่ยนจากภาพวาดง่าย ๆ และเรื่องราวทางสังคม (social stories) ที่ผมใช้กับผู้รับบริการ มาเป็นเรื่องเล่าสนุก ๆ สักเรื่อง ถ้าผมมีเรื่องราวที่เหมาะสม ใช้ภาษาดี ๆ และมีคนวาดภาพเก่ง ๆ ผมจะให้ผู้รับบริการของผมใช้ เพราะมันไม่ใช่แค่ช่วยในการบำบัด แต่ยังได้อ่านเรื่องราวที่สนุกสนานไปพร้อมกันด้วย”

นี่คือความฝันของเขา ที่มันได้เริ่มเป็นจริงแล้ว และมันจะยังคงเดินทางต่อไป

และคงจะเป็นความฝันของนักจิตบำบัด นักสร้างสรรค์การ์ตูนอีกหลายต่อหลายคน แน่แน่นอน มีคนรอเปิดอ่าน...

...หนังสือการ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นพิเศษเพื่อพวกเขาโดยเฉพาะ..... 💡





เรียบเรียงจาก

Comic Book Stars World's First Hero With Autism By Hallie Jackson NBC Nightly News with Brian Williams 27 August 2014 (<http://www.nbcnews.com/feature/making-a-difference/comic-book-stars-worlds-rst-hero-autism-n190321>)

Dave and Angie Kot, Autism at Face Value By Jodi Murphy / Geek Club Books (<http://geekclub-books.com/2014/03/dave-angie-kot-autism-at-face-value/>)

หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก

เป็นชุดหนังสือสำหรับอ่านและทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้ดูแล ซึ่งอาจเป็นพ่อ แม่ ผู้ปกครอง ครู พยาบาล และเด็กออทิสติก เรื่องและภาพออกแบบมาเพื่อให้เด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้ทักษะทางสังคมและปรับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ

หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก เกิดจากความร่วมมือของ สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) และแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สามารถดาวน์โหลดหนังสือได้ที่ www.happyreading.in.th



หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก



หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก



หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก



หนังสือชุดสร้างเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม (Social Story) เพื่อเด็กออทิสติก



ร่วมคิด ร่วมเรียนรู้ ร่วมสร้างวัฒนธรรมการอ่าน



สามารถอ่านและดาวน์โหลด อ่านสร้างสุข ทุกเล่มได้ที่ www.happyreading.in.th



สามารถอ่านและดาวน์โหลด อ่านสร้างสุข ทุกเล่ม
ได้ที่ www.happyreading.in.th



สามารถอ่านและดาวน์โหลด อ่านสร้างสุข ทุกเล่ม
ได้ที่ www.happyreading.in.th





แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน บริหารงานโดย “มูลนิธิสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน” ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ดำเนินงานด้านประสานประสานกลไก นโยบาย และปัจจัยขยายผล จากทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคม และภาคเอกชน ให้เอื้อต่อการขับเคลื่อนการสร้างเสริมพฤติกรรมและวัฒนธรรมการอ่านให้เข้าถึงเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยเฉพาะกลุ่มที่ขาดโอกาสในการเข้าถึงหนังสือ และกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษ



ร่วมสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบาย โครงการ และกิจกรรม
เพื่อสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่านเพื่อสังคมสุขภาวะได้ที่

แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน

๔๒๔ หมู่บ้านงามไม้ ซอยจรัญสนิทวงศ์ ๖๗ แยก ๓ ถนนจรัญสนิทวงศ์

แขวงบางพลัด เขตบางพลัด กรุงเทพฯ ๑๐๗๐๐

โทรศัพท์ : ๐-๒๔๒๔-๔๖๑๖ โทรสาร : ๐-๒๔๔๑-๑๘๗๗

E-mail : info@happyreading.in.th

Website : www.happyreading.in.th

Facebook : [www.facebook.com/สร้างเสริม วัฒนธรรมการอ่าน](http://www.facebook.com/สร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน)

Facebook : www.facebook.com/วัฒนธรรมการอ่าน Happyreading



มอบความสุขทุกครั้งด้วยหนังสือ



พิมพ์ด้วย Soy Ink หมึกปลอดภัย
ไม่ใช้ระบบเคลือบปกเพื่อร่วมกันดูแลโลก