

# กำเนิด “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่”: การผสมผสานทางวัฒนธรรม อันเป็นผลจากสังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ<sup>1</sup>

วรพร วัชวัลคุ\*

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

## The Birth of “the New Thai Comics”: Cultural Hybridity as the Result of Socio-economic conditions and International Relations

Woraporn Wajjwalku\*

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

### Article Info

#### Research Article

Article History:

Received 7 May 2021

Revised 26 September 2021

Accepted 6 October 2021

#### คำสำคัญ

การ์ตูนไทย

การผสมผสานทางวัฒนธรรม

การ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย

#### Keywords:

Thai comic

Cultural Hybridity

manga

\* Corresponding author

E-mail address:

paeng.sw109@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้ศึกษาการก่อร่างของ “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่” ภายใต้บริบทเศรษฐกิจ-สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของไทย ในช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2530 การก่อร่างของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่เริ่มขึ้นเมื่อศิลปินไทยเริ่มเปิดรับอิทธิพลและรูปแบบการเขียนการ์ตูนจากการ์ตูนญี่ปุ่น ด้วยข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีการพิมพ์ ทำให้การผลิตมังงะ (หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น) แปลไทยไม่สามารถลอกเลียนได้โดยง่าย แต่จำเป็นต้องมีการวาดขึ้นใหม่บางส่วน ซึ่งกระบวนการวาดใหม่นี้ทำให้เกิดศิลปินไทยต้องเรียนรู้ทักษะการวาดแบบมังงะจนทำให้เกิดการเปิดรับรูปแบบการวาดแบบมังงะ ศิลปินไทยจำนวนหนึ่งเริ่มต้นจากการเป็นเยาวชนผู้อ่าน และถูกทาบตามเข้าสู่กระบวนการผลิตมังงะแปลไทยผ่านการเข้าร่วมการประกวดวาดภาพจากทางบ้าน ในเวลาต่อมาผู้ผลิตได้เริ่มตีพิมพ์การ์ตูนผลงานของผู้อ่านในนิตยสารมังงะแปลไทย ก่อนจะเริ่มตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูนไทยในช่วงกลางทศวรรษ 2530 ทั้งนี้การเกิดขึ้นของมังงะแปลไทยและอิทธิพลของมังงะที่มีต่อการ์ตูนไทยนั้นไม่ใช่ปรากฏการณ์ที่น่าประหลาดใจ หากพิจารณาบริบทเศรษฐกิจ-สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของไทย มังงะเป็นเพียงหนึ่งในสินค้าญี่ปุ่นจำนวนมากที่หลั่งไหลเข้าสู่ตลาดไทย การเกิดขึ้นของมังงะแปลไทย และการก่อร่างของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ เกิดในเวลาที่ญี่ปุ่นเข้ามาลงทุนและมีบทบาทสำคัญในการเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาของไทย นอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังสามารถครองใจกลุ่มผู้อ่านเยาวชน จากการปรากฏในสื่อและสินค้าที่หลากหลายจนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเยาวชนไทย นำมาสู่การเปิดรับการวาดการ์ตูนแบบมังงะ และพัฒนาไปสู่การผสมผสานทางวัฒนธรรม จนเกิดขึ้นเป็นการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่

<sup>1</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ของผู้เขียน เรื่อง “การ์ตูนภาพนิ่งไทยร่วมสมัย: กำเนิดและพัฒนาการของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ในช่วงทศวรรษ 2530-2550” และได้รับการอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

---

## **Abstract**

---

This paper examines the formation of the “New Thai comics” considering Thai socio-economic and international relations contexts from 1960 - 1990. The formation of the new Thai comics began when Thai comic artists started to open up to new influences from Japanese manga comic styles. Due to the limitation of printing technology at the time, translating manga from Japanese to Thai was not straightforward. Graphics were not only copied but must be redrawn partly. The redrawing process demanded Thai creators to learn manga drawing skills which led to the stylistic adoption. Young Thai creators, who were also the readers of translated manga, were recruited by the publishers through participating in translated manga magazines’ drawing contests. Later translated manga publishers began to publish comics created and submitted by Thai readers. Finally, the publishers started the new Thai comic magazines in the early 1990s. The emergence of translated manga and its following influence in the development of new Thai comics are not surprising phenomena once examining within the Thai socio-economic and international relations context. The manga was only one of many Japanese products ubiquitous in the Thai market. The emergence of translated manga and the formation of the new Thai comics happened concomitantly with huge Japanese investment in the Thai economy. Japanese manga was able to win the favor of the Thai youth by appearing on many media platforms and products surrounding their everyday life. This led to stylistic adoption and cultural hybridization.

## 1. บทนำ

การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้หลากหลายกลุ่ม คำว่า “การ์ตูน” สามารถสื่อความได้ทั้งการ์ตูนที่เป็นภาพนิ่ง และการ์ตูนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนไทยอาจกล่าวได้ว่ามีปรากฏมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6 ในรูปของภาพล้อและการ์ตูนล้อ หรือภาพประกอบโคลงกลอนในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ก่อนที่ต่อมาจะเริ่มพบในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นการรวบรวมการ์ตูนที่เคยตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารมาพิมพ์ซ้ำในรูปแบบหนังสือ ภายหลังจึงเกิดหนังสือการ์ตูนที่ไม่ได้เป็นการรวบรวมการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร รวมไปถึงเริ่มมีการน่านวนิยายที่ได้รับความนิยมในขณะนั้นมาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน โดยช่วงทศวรรษที่ 2490 - 2500 เป็นช่วงที่หนังสือการ์ตูนไทย โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนนิยายภาพเติบโตอย่างรวดเร็ว<sup>2</sup>

“การ์ตูนไทยยุคเก่า”<sup>3</sup> ได้รับอิทธิพลการเขียนจากการ์ตูนตะวันตก อาทิ การ์ตูนล้อเลียน เสียดสีไทยได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีแบบอังกฤษ<sup>4</sup> หรือการเขียนตัวละครที่ได้รับอิทธิพล หรือมีต้นแบบมาจากตัวละครในหนังสือการ์ตูนอเมริกัน ทั้งนี้หนังสือการ์ตูนไทยเหล่านี้มีลักษณะเป็นการรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกเข้ามาผสมผสานกับเรื่องราวแบบไทย เช่น วรรณคดีไทย หรือนิทานพื้นบ้าน หรือโครงเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ<sup>5</sup>

กระทั่งในช่วงประมาณทศวรรษที่ 2510 เกิดการไหลเข้ามาของอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแหล่งใหม่ นั่นคือ “มังงะ” หรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น<sup>6</sup> การเข้ามาและกระแสนิยมการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลผลักดันให้นักเขียนไทยเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบใหม่เข้ามาประยุกต์ผสมผสานเกิดเป็น “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่” หรือ การ์ตูนไทยที่รับเอาอิทธิพลการเขียน

---

<sup>2</sup> จุลศักดิ์ อมรเวช, *ตำนานการ์ตูน*, (กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544), 375; ไพศาล ชีรพงศ์วิษณุพร, *140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย* (นนทบุรี: ศรีปัญญา, 2561), 257.

<sup>3</sup> ในบทความนี้จะใช้คำว่า “การ์ตูนไทยยุคเก่า” เพื่อเรียกรวมการ์ตูนไทยในช่วงเริ่มต้นประมาณรัชกาลที่ 6 ถึงทศวรรษ 2500 ทั้งที่อยู่ในรูปของการ์ตูนช่องและการ์ตูนนิยายภาพ ซึ่งต่างเป็นผลของการผสมผสานอิทธิพลการวาดการ์ตูนแบบตะวันตก

<sup>4</sup> Nicolas Verstappen, *The Early Days of Siamese and Thai Comics Art: Local and Transnational Development of the Art Form from 1906 to 1958*, (Bangkok: Chulalongkorn University, 2019), 8-9, [https://www.commarts.chula.ac.th/upload/2019/09/The%20Early%20Days%20of%20Siamese%20and%20Thai%20Comics%20Art\\_Nicolas%20Verstappen.pdf](https://www.commarts.chula.ac.th/upload/2019/09/The%20Early%20Days%20of%20Siamese%20and%20Thai%20Comics%20Art_Nicolas%20Verstappen.pdf).

<sup>5</sup> Ibid., 45-48.

<sup>6</sup> ในบทความนี้จะใช้คำ “การ์ตูนญี่ปุ่น” เป็นคำเรียกรวมการ์ตูนที่มีต้นกำเนิดจากประเทศญี่ปุ่นทั้งในรูปแบบของการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน และจะใช้คำว่า “มังงะ” เพื่อเรียกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

แบบใหม่ (การเขียนการ์ตูนแบบมังงะ) เข้ามาผสมผสาน ทั้งด้านวิธีการ รูปแบบ และเนื้อหา เกิดเป็นการ์ตูนไทยที่มีลักษณะแตกต่างไปจากเดิม

บทความนี้ต้องการชี้ให้เห็นจุดเริ่มต้นของ “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่” ที่เกิดจากการรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะในช่วงทศวรรษ 2510 - 2530 โดยอธิบายผ่านบริบททางเศรษฐกิจ - สังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2530 ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป และการผสมผสานอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบใหม่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่โดยตลอดในการ์ตูนไทย

## 2. ทศวรรษ 2490 - 2500: ยุคทองของหนังสือการ์ตูนนิตยภาพ

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อความบันเทิงหนึ่ง ที่กลับมาเติบโตอีกครั้ง อันเป็นผลมาจากราคาค่ากระดาษปรับตัวลดลงหลังสงครามสิ้นสุด โดยหนังสือการ์ตูนประเภทการ์ตูนนิตยภาพได้รับความนิยมอย่างมาก แนวเรื่องที่ได้รับ ความนิยมในตอนนั้นคือ เรื่องแนว “จักร ญวงต์ ๗” หนังสือการ์ตูนนิตยภาพในช่วงก่อน ทศวรรษ 2500 ส่วนมากเป็นการดัดแปลงจากนิยายที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้น<sup>7</sup> แหล่งผลิตหนังสือการ์ตูนนิตยภาพที่สำคัญคือ “เว็จนครเขษม” ซึ่งยังเป็นแหล่งผลิตหนังสือ อ่านเล่นประเภทนิยายด้วยเช่นกัน ผลงานหนังสือการ์ตูนที่โดดเด่นในช่วงทศวรรษ 2490 คือ “จอมอภินิหาร” และ “หนูเล็ก-ลุงโกร่ง” เป็นที่น่าสังเกตว่า หนังสือการ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้เป็นผลงานที่ดัดแปลง หรือมีต้นแบบมาจากหนังสือการ์ตูนของอเมริกา แต่นำมาปรับเข้ากับ บริบทของสังคมไทย และในขณะเดียวกันหนังสือการ์ตูนเรื่อง หนูเล็ก-ลุงโกร่ง ก็เป็นต้นแบบให้ เกิดหนังสือการ์ตูนในลักษณะเดียวกันออกมาจำนวนมาก ในทศวรรษ 2500 เป็นช่วงเวลาที่เกิด นักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ การก้าวเข้าสู่วงการหนังสือการ์ตูนนิตยภาพของ จุลศักดิ์ อมรเวช หรือ ชื่อนามปากกา “จุก เปี้ยวสกุล” มีส่วนตึงนักเรียนของวิทยาลัยเพาะช่าง และนักเขียน รุ่นใหม่เข้ามาสู่วงการการ์ตูนนิตยภาพ

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนในยุคนี้โดยสังเขป

1. ในด้านภาพ ภาพการ์ตูน และการ์ตูนช่อง ส่วนมากจะมีลายเส้นค่อนข้างเรียบง่าย มีลักษณะเป็นภาพล้อ ภาพการ์ตูนส่วนมากปรากฏเป็นภาพเดี่ยว ขณะที่การ์ตูนช่องมีลักษณะ เป็นชุดภาพที่มีการแบ่งช่องและมีคำบรรยาย เนื้อหาในแต่ละช่องดำเนินต่อเนื่องกัน ส่วน

<sup>7</sup> จุลศักดิ์ อมรเวช, *ตำนานการ์ตูน*, 227-236; นิรวาณ คุระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย* (กรุงเทพฯ: LET'S comic, 2553), 23; ไพศาล ชีรพงศ์วิษณุพร, *140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย*, 236-244.

หนังสือการ์ตูนนิยายภาพนั้น ลายเส้นส่วนมากมีลักษณะสมจริง ได้รับอิทธิพลการเขียนจากหนังสือการ์ตูนอเมริกัน มีการใช้คำบรรยายค่อนข้างมาก

2. ในด้านเนื้อหา ภาพการ์ตูน และแถบการ์ตูนช่อง เน้นล้อเลียน เสียดสีทั้งประเด็นทางสังคม วิถีชีวิต รวมไปถึงเรื่องการเมือง ในขณะที่การ์ตูนนิยายภาพเนื้อหาส่วนหนึ่งเป็นการดัดแปลงมาจากนิยาย นิทานพื้นบ้าน หรือวรรณคดีไทย ขณะที่อีกส่วนหนึ่งเป็นเนื้อเรื่องที่นักเขียนแต่งขึ้นมาใหม่ โดยการ์ตูนนิยายภาพแนว จักร ๆ วงศ์ ๆ นั้น เป็นแนวเรื่องที่ได้รับการนิยมนิยม

ปรากฏการณ์หนึ่งที่กล่าวได้ว่าเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของวงการหนังสือการ์ตูนไทยคือการเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะส่งผลให้หนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่าเริ่มสูญเสียด่านที่ให้กับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย อย่างไรก็ตาม เชื่อว่าหนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่าจะสูญหายไปอย่างสิ้นเชิง หนังสือการ์ตูนที่เน้นด้านตลกขบขันอย่างหนังสือการ์ตูนในเครือบรรลือสาส์นอย่าง “ขายหัวเราะ” ยังอยู่ในความรับรู้ของเด็กและเยาวชนไทย<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> สุวรรณ สันติประภา, “พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532), 61-62, [https://www.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type=title&titleid=198925](https://www.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=198925).

ภาพที่ 1 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ เรื่อง  
“เจ้าชายหงษ์ทอง”



ที่มา: นวัตกรรม ธาราพรรค, เจ้าชายหงษ์ทอง,  
(กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., ม.ป.ป.).

ภาพที่ 2 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนไทย  
เรื่อง “หนูเล็ก-ลุงโกร่ง”



ที่มา: “หนูเล็ก ลุงโกร่ง ตอน ดงหมอมืด  
(ขายตามสภาพ),” ลุงทอง,  
สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2564,

<https://www.lungthong.com/product/8511/หนูเล็ก-ลุงโกร่ง-ตอน-ดงหมอมืด-ขายตามสภาพ>

### 3. ทศวรรษ 2510: การรุกคืบของ “มังกร”

#### 3.1. บริบทเศรษฐกิจ-สังคมไทยช่วงทศวรรษ 2510 และการเข้ามาของสินค้าญี่ปุ่น

ในช่วงทศวรรษที่ 2500 และ 2510 เศรษฐกิจและการค้าไทยขยายตัว โดยสหรัฐอเมริกาเข้ามามีบทบาทในทิศทางการพัฒนาประเทศของไทยค่อนข้างมากในยุคสงครามเย็น เนื่องจากไทยเป็นจุดยุทธศาสตร์สำคัญในการการต้านคอมมิวนิสต์ในแถบอินโดจีน สหรัฐอเมริกาสนับสนุนผู้แทนทางทหารของไทยให้ขึ้นเป็นรัฐบาล เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการดำเนินนโยบายตามแนวทางที่สหรัฐอเมริกาส่งเสริม เมื่อจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ขึ้นมาเป็นรัฐบาล ก็ได้ดำเนินนโยบายตามแนวทางการพัฒนาของสหรัฐอเมริกา โดยลดขนาดธุรกิจกิจลงและสนับสนุนกิจการที่เอกชนเป็นเจ้าของ รัฐบาลได้จัดตั้งสภาพนาเศรษฐกิจขึ้นภายใต้

การสนับสนุนของสหรัฐอเมริกา ประเด็นสำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจคือการกระตุ้นความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจากภาคเอกชน<sup>9</sup>

เงินลงทุนจากต่างประเทศมีบทบาทสำคัญต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจในช่วงทศวรรษที่ 2500 และ 2510<sup>10</sup> โดยในช่วงแรกสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่เข้ามาลงทุนในไทยมากที่สุด แต่นับจากช่วงปลายทศวรรษที่ 2500 เป็นต้นมา เงินลงทุนจากญี่ปุ่นเริ่มเพิ่มสูงขึ้น ก่อนที่ต่อมาญี่ปุ่นจะขยับขึ้นเป็นประเทศที่เข้ามาลงทุนในไทยมากที่สุดเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2516 ในช่วงทศวรรษที่ 1970 (พ.ศ. 2512 - 2523) เงินลงทุนโดยตรงจากญี่ปุ่นมีมูลค่าเฉลี่ยต่อปีสูงกว่าเงินลงทุนจากสหรัฐอเมริกา นอกจากนี้ความสัมพันธ์ทางการค้าระหว่างไทยและญี่ปุ่นก็มีความผูกพันกันมากขึ้น มูลค่าการส่งออกสิ่งออกสินค้าไทยไปญี่ปุ่นปรับตัวเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันสัดส่วนการนำเข้าสินค้าญี่ปุ่นของไทยก็ปรับตัวเพิ่มขึ้นเช่นกัน<sup>11</sup>

ทั้งนี้หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การจ่ายค่าปฏิกรรมสงครามญี่ปุ่นในด้านหนึ่งถือเป็นภาระหนักประการหนึ่งของญี่ปุ่น แต่ในทางกลับกันก็มีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดการกระจายสินค้าญี่ปุ่นไปยังตลาดต่างประเทศ<sup>12</sup> เนื่องจากการจ่ายค่าปฏิกรรมสงครามของญี่ปุ่นนั้นมิได้อยู่ในรูปของเงินเท่านั้น ญี่ปุ่นยังได้ชดเชยในรูปของสิทธิพิเศษในการนำเข้าสินค้าญี่ปุ่น ซึ่งนโยบายดังกล่าวมีส่วนช่วยในการฟื้นฟูเศรษฐกิจญี่ปุ่น และมีส่วนช่วยให้สินค้าญี่ปุ่นกระจายเข้าสู่ตลาดในต่างประเทศมากขึ้น<sup>13</sup> นอกจากนี้การจ่ายค่าปฏิกรรมสงครามในรูปสินค้าและบริการของญี่ปุ่นยังมีส่วนดึงดูดญี่ปุ่นกลับมาสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รวมถึงประเทศไทยด้วยการเข้ามาลงทุนในไทยที่เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้มีคนญี่ปุ่นเข้ามาในไทยเพิ่มมากขึ้น เกิดธุรกิจและบริการที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนญี่ปุ่นในไทยขึ้น ร้านหนังสือญี่ปุ่นสำหรับคนญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยเป็นหนึ่งในธุรกิจดังกล่าว ซึ่งต่อมาจะมีความสำคัญต่อการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นแบบไทย<sup>14</sup>

---

<sup>9</sup> คริส เบเกอร์ และ ผาสุก พงษ์ไพจิตร, *เศรษฐกิจการเมืองไทยสมัยกรุงเทพฯ ฉบับเพิ่มเติมและปรับปรุง*, พิมพ์ครั้งที่ 3, (เชียงใหม่: ตรัสวิน (ซิลค์เวอร์บ็อคส์), 2546), 156-158.

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน, 159.

<sup>11</sup> เรื่องเดียวกัน, 168-170.

<sup>12</sup> อัจฉราพร แสนอาทิตย์, "การต่อต้านสินค้าญี่ปุ่น พ.ศ.2515-2527" (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาวิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557), 17, [http://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/Info/item/dc:104535](http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:104535).

<sup>13</sup> Jeff Kingston, "Japan's foreign relations in Cold War Asia, 1945-1990," In *Japan's foreign relations in Asia*, James J. D. Brown and Jeff Kingston (Oxon: Routledge, 2018), 12.

<sup>14</sup> Izumi Aoyama, "Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product" (Master's thesis, Thai Studies Faculty of Arts Chulalongkorn University, 2006), 51, <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/13215>.

หากพิจารณาบริบทแวดล้อมจะพบว่า การเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทย ทั้งทางโทรทัศน์และในรูปแบบหนังสือการ์ตูนนั้นสอดคล้องกับปรากฏการณ์การเข้ามาของสินค้าและทุนญี่ปุ่นในสังคมไทย โดยจะเห็นได้ว่าการ์ตูนเป็นเพียงหนึ่งในสินค้าญี่ปุ่นที่ไหลเข้าสู่ตลาดไทยในช่วงเวลาดังกล่าว

### 3.2. การเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย

ในช่วงทศวรรษ 2500 เศรษฐกิจเฟื่องฟูประกอบกับนโยบายด้านคอมมิวนิสต์ ทำให้รัฐให้ความสำคัญกับการศึกษาเพิ่มมากขึ้น การศึกษาชั้นพื้นฐานขยายตัวไปยังต่างจังหวัด นอกจากนั้นการศึกษาระดับสูงยังขยายตัวอย่างรวดเร็ว ซึ่งคนกลุ่มนี้คือกลุ่มสำคัญที่บริโภคสื่อต่าง ๆ ทั้งหนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์<sup>15</sup> อย่างไรก็ตาม ในช่วงนี้การเข้าถึงสื่ออย่างโทรทัศน์ยังจำกัดอยู่ที่กลุ่มคนในเมือง<sup>16</sup>

ทั้งนี้การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เป็นเพียงหนึ่งในรายการโทรทัศน์ที่ไทยนำเข้าจากต่างประเทศ เนื่องจากการเร่งตั้งสถานีวิทยุโทรทัศน์ ในระยะแรกไทยจึงต้องพึ่งรายการโทรทัศน์ที่นำเข้าจากต่างประเทศ<sup>17</sup> สถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหม กับสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 7 (ช่อง 7 HD ในปัจจุบัน) เริ่มนำการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นมาออกอากาศประมาณปี พ.ศ. 2510<sup>18</sup> การ์ตูนที่ออกอากาศในช่วงแรกมีทั้งการ์ตูนชุด เช่น

<sup>15</sup> คริส เบเกอร์ และ ผาสุก พงษ์ไพจิตร, เศรษฐกิจการเมืองไทยสมัยกรุงเทพฯ ฉบับเพิ่มเติมและปรับปรุง, 457-460.

<sup>16</sup> ภิญญพันธ์ พจนะลาวัฒน์, “พลวัตของการกลายเป็นท้องถิ่นของ “ความเป็นญี่ปุ่น” ในประเทศไทย ตั้งแต่ทศวรรษ 2520,” วารสารญี่ปุ่นศึกษา 32, ฉ. 2 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559): 32, <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/51159>.

<sup>17</sup> จรรยา เหลียวตระกูล, “พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.,” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540), 31-32, สืบค้นเมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564, <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/61607>.

<sup>18</sup> ในหนังสือประวัติย่อการ์ตูนไทย นิรวาน คุระทองกล่าวในภาพรวมว่าช่อง 4 บางขุนพรหม เริ่มนำภาพยนตร์การ์ตูนเข้ามาฉายตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2499 แต่ไม่ได้จำเพาะว่าเป็นการ์ตูนชุดรูปแบบคนแสดง ขณะที่ในหนังสือ 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร ได้อ้างว่ามีการนำการ์ตูนชุดของญี่ปุ่นมาฉายครั้งแรกในช่วง พ.ศ. 2508 - 2509 ส่วนในงานศึกษาของจรรยา เหลียวตระกูล เรื่อง พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ให้ข้อมูลว่าช่อง 4 บางขุนพรหมเริ่มนำการ์ตูนชุดของญี่ปุ่นมาฉายช่วงประมาณ พ.ศ. 2510 - 2513 แต่ทั้งนี้จากในงานศึกษาดังกล่าวดูเหมือนว่าไม่ได้เน้นการ์ตูนชุดรูปแบบคนแสดงไว้เป็นการ์ตูนชุดของญี่ปุ่น จากข้อมูลคาดว่าการ์ตูนชุดรูปแบบคนแสดงของญี่ปุ่นน่าจะเข้ามาตั้งแต่ก่อน พ.ศ. 2513 แล้ว

“เจ้าหนูลมกรด<sup>19</sup>” และ “เจ้าหนูปรมาณู<sup>20</sup>” และการ์ตูนชุดรูปแบบคนแสดง หรือ “Tokusatsu (特撮)” แนวแปลงร่างต่อสู้สัตว์ประหลาดเช่น “ยอดมนุษย์ (Ultraman)”<sup>21</sup>

ในช่วงที่ช่อง 4 บางขุนพรหมออกอากาศการ์ตูนชุดของญี่ปุ่นเรื่องเจ้าหนูลมกรดไฟบูลย์ เจียมรัตน์ศิลป์ หรือที่รู้จักในชื่อนามปากกา “ไฟบูลย์ วงศรี” เริ่มมองเห็นกระแสความนิยมในการ์ตูนชุดเรื่องดังกล่าว ประกอบกับในช่วงเวลานั้นยังไม่มีค่านิยมจะมาเป็นภาษาไทย ไฟบูลย์จึงได้ริเริ่มทำมังงะแปลไทยขึ้น ในชื่อ “การ์ตูนเด็ก”<sup>22</sup> แม้จะใช้มังงะมาเป็นต้นแบบ แต่เนื่องจากข้อจำกัดทางการพิมพ์ในยุคนั้น ทำให้การผลิตต้นฉบับมังงะแปลไทยในช่วงแรกยังจำเป็นต้องลอกลายจากหนังสือการ์ตูนโดยใช้กระดาษไข บางครั้งอาจต้องมีการแก้ไขรายละเอียดบางส่วนตามความเหมาะสม<sup>23</sup> และหลังจากหนังสือการ์ตูนเด็กของไฟบูลย์ วงศรี เริ่มวางจำหน่ายใน พ.ศ. 2510 เกิดมังงะแปลไทยออกมาอีกหลายฉบับ<sup>24</sup> นอกจากไฟบูลย์ วงศรี แล้ว ผู้จัดทำมังงะแปลไทยที่เป็นที่รู้จักในช่วงเวลานั้น อาทิ ตะวัน สิริวิทย์<sup>25</sup> หรือนามปากกา ตะวัน แสนยาวกร, ทินกร ดันดีอำไพวงศ์ หรือนามปากกา ช. ชาญวิทย์, สุรเดช ไรจน์ศิริ, วิโรจ ตั้งทัตสวัสด์ (ชื่อเดิม คือ อุดม) และวินิจ เจริญจินดา เป็นต้น<sup>26</sup> เป็นที่น่าสังเกตว่าผู้จัดทำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยในช่วงแรกนี้ส่วนมากเป็นกลุ่มนักเรียนนักศึกษา เริ่มต้นจากการเป็นผู้ปริวรรตการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์และมังงะแปลไทยยุคแรก เช่น การ์ตูนเด็ก ก่อนจะก้าวมาเป็นผู้ผลิตมังงะแปลไทย

<sup>19</sup> เจ้าหนูลมกรด ชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 少年忍者風のフジ丸 (Shonen Ninja Kaze no Fujimaru) เป็นการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของสตูดิโอ Toei Animation ฉายครั้งแรกในปี พ.ศ. 2507

<sup>20</sup> เจ้าหนูปรมาณู ชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 鉄腕アトム (Tetsuwan Atomu) หนังสือการ์ตูนผลงานของ Osamu Tezuka ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร Shonen ของสำนักพิมพ์ Kobunsha ในปี พ.ศ. 2495 ก่อนที่จะได้รับการดัดแปลงเป็นการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในเวลาต่อมา

<sup>21</sup> “ยอดมนุษย์(Ultraman)” เป็นการ์ตูนชุดรูปแบบคนแสดงผลิตโดย Tsuburaya Productions มีหลายภาค

<sup>22</sup> THAI SUPER HERO CHANNEL, “รายการ THAI SUPERHERO ตอน อาจารย์ไฟบูลย์ วงศรี ตำนานนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยคนแรก,” (วิดีโอ), 20 กุมภาพันธ์ 2560, สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2563, <https://www.youtube.com/watch?v=-UQ4IujErUg>.

<sup>23</sup> ทวีพัฒน์ คงคุสทธิ, 1970 HEROES NEVER DIE (กรุงเทพฯ: อนิเมท กรุ๊ป. 2548), 137.

<sup>24</sup> ในช่วงทศวรรษที่ 2510 มีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยออกมากกว่า 30 หัว ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 336-347, 400-402.

<sup>25</sup> ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 339.

<sup>26</sup> เรื่องเดียวกัน, 336-347.

### 3.3. จุดเริ่มต้นของหนังสือการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่

การเปิดรับการวาดการ์ตูนแบบมังงะ อาจกล่าวได้ว่าเริ่มต้นขึ้นพร้อมกันกับการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย โดยปัจจัยสำคัญประการหนึ่งมาจากภาคผู้ผลิต เนื่องจากการผลิตมังงะแปลไทย จำเป็นต้องลอกเลียนจากหนังสือการ์ตูนด้วยกระดาษไข นอกจากนี้ในการลอกเลียนนั้นไม่ใช่เพียงลอกตามหนังสือการ์ตูนทั้งหมด บางครั้งผู้จัดทำจำเป็นต้องมีการปรับลายเส้นตามความเหมาะสม และในกรณีที่การ์ตูนบางเรื่องกำลังเป็นที่นิยมแต่ไม่สามารถหาการ์ตูนเรื่องดังกล่าวในรูปแบบมังงะได้ ผู้จัดทำจึงจำเป็นต้องนำมังงะเรื่องอื่นมาใช้เป็นต้นแบบลอกเลียนแทน พร้อมปรับรายละเอียดให้ตรงกับเรื่องที่ต้องการผลิต ซึ่งวิธีการดังกล่าวเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมในยุคทศวรรษที่ 2510<sup>27</sup> เพราะแหล่งจำหน่ายมังงะมีค่อนข้างจำกัด ส่วนมากมังงะที่นำมาใช้เป็นต้นแบบมาจากร้านหนังสือไทยบุณโด ซึ่งเป็นร้านหนังสือสำหรับคนญี่ปุ่นที่พำนักในประเทศไทย และร้านหนังสือมือสอง<sup>28</sup> นอกจากการใช้มังงะเป็นแบบในการลอกเลียนแล้ว บางครั้งมีการใช้หนังสือการ์ตูนอเมริกันเป็นแบบในการวาดฉากต่อสู้ หรือกระทั่งใช้การถ่ายภาพการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์มาเป็นแบบในการลอกเลียน เพื่อให้ลายเส้นของหนังสือการ์ตูนมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์<sup>29</sup> จะเห็นได้ว่าการผลิตมังงะแปลไทย ผู้ผลิตไม่เพียงจะต้องมีทักษะในการวาดภาพพอสมควร แต่ยังจำเป็นต้องรับเอาวิธีการวาดการ์ตูนแบบมังงะ เพื่อใช้ดัดแปลง ปรับเปลี่ยนลายเส้น หรือภาพวาดตามความเหมาะสม

ผู้ผลิตไม่ใช่เพียงกลุ่มเดียวที่เปิดรับการวาดการ์ตูนตามรูปแบบมังงะ ผู้อ่านเองก็ได้ซึมซับการวาดการ์ตูนตามแบบมังงะไปด้วยเช่นกัน ผ่านการรับซื้อทั้งการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์และมังงะแปลไทย หนังสือและนิตยสารมังงะแปลไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นนั้น มีการจัดประกวดวาดภาพและระบายสี หรือพิมพ์ผลงานภาพวาดและระบายสีของผู้อ่านที่ส่งมายังสำนักพิมพ์ ซึ่งนอกจากจะเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านไทยได้ซึมซับการวาดการ์ตูนตามแบบมังงะแล้ว การประกวดวาดภาพและระบายสียังทำหน้าที่ในการช่วยหานักเขียนเข้าสู่สายพานการผลิตมังงะแปลไทยด้วยเช่นกัน โดยผู้อ่านที่ส่งผลงานเข้าประกวดและได้รับรางวัล อาจได้รับการทาบทาม

<sup>27</sup> ทวีพัฒน์ คงคุสุทธิ, 1970 HEROES NEVER DIE, 137.

<sup>28</sup> SANTA LITTLE HELPER "COFFEE BREAK," HOBBY TOYS&MODEL 260, (พฤศจิกายน 2562): 55.

<sup>29</sup> เรื่องเดียวกัน, 53.

ให้มาร่วมงานผลิตต้นฉบับมังงะแปลไทย<sup>30</sup> เนื่องจากการผลิตมังงะแปลไทยในอดีตจำเป็นต้องอาศัยผู้ที่มีทักษะด้านการวาดภาพการ์ตูนแบบมังงะพอสมควร

ภาพที่ 1 ประกอวตภาพจากนิตยสารมังงะแปลไทย “ท็อป การ์ตูน”



ภาพที่ 2 ประกอวตภาพจากนิตยสารมังงะแปลไทย “ท็อป การ์ตูน”



ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).  
“การ์ตูนคุณภาพต้องยี่ห้อ ท็อป การ์ตูน นะจ๊ะ,”  
เฟซบุ๊ก, 9 มกราคม 2564,  
<https://www.facebook.com/ToysMemory/posts/2221747227959933>.

ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).  
“การ์ตูนคุณภาพต้องยี่ห้อ ท็อป การ์ตูน นะจ๊ะ,”  
เฟซบุ๊ก, 9 มกราคม 2564,  
<https://www.facebook.com/ToysMemory/posts/2221747227959933>.

ทั้งนี้ในช่วงทศวรรษที่ 2510 มังงะแปลไทยแนวยอดมนุษย์กำลังเป็นที่นิยม สอดคล้องการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่ออกอากาศอยู่ในขณะนั้น เป็นช่วงเวลาที่ได้เริ่มเห็นหน่ออ่อนของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ผ่าน ความพยายามสร้างยอดมนุษย์ของไทยที่มีลักษณะคล้ายยอดมนุษย์ญี่ปุ่นที่เป็นที่นิยม

แนวคิดดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นมาจากในช่วงที่การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์แนวยอดมนุษย์กำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ความนิยมดังกล่าวนำมาสู่การผลิตภาพยนตร์ร่วมทุนสร้างระหว่าง

<sup>30</sup> SANTA LITTLE HELPER “COFFEE BREAK,” 53; ทวีพัตน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชชวัลลุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

บริษัทญี่ปุ่นและไทยอย่าง “หนูมานพเจ็ดยอดมนุษย์” และ “หนูมานพห้าไอ้มดแดง” โดย “พิริยาสาน” นิตยสารมังงะแปลไทยที่โดดเด่นฉบับหนึ่งในช่วงเวลานั้น ได้ตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนพิริยาสาน ฉบับ หนูมานพเจ็ดยอดมนุษย์ และ หนูมานพห้าไอ้มดแดง ออกวางจำหน่าย และได้มีโอกาสมองหาจำหน่ายหน้าโรงภาพยนตร์ที่ฉายภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ทำให้พิริยาสานฉบับดังกล่าวมียอดขายสูงเป็นประวัติการณ์<sup>31</sup> ความสำเร็จดังกล่าวทำให้เกิดแนวความคิดในการสร้างยอดมนุษย์ของไทย ชื่อ “อัศวินสยาม” ขึ้นมา เพื่อร่วมในภาพยนตร์ร่วมทุนสร้างระหว่างไทยกับญี่ปุ่นคู่กับยอดมนุษย์ของญี่ปุ่น แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ในตอนนั้นไม่เอื้ออำนวยนัก โครงการดังกล่าวจึงต้องยุติลง<sup>32</sup> อย่างไรก็ตามความพยายามในการสร้างยอดมนุษย์ไทยไม่ได้มีเพียงแค่อัศวินสยามเท่านั้น ตัวอย่างอื่น อาทิ เช่น ยอดมนุษย์ไทย “แอนดรอยด์ตราก้อน” ของนิตยสารมังงะแปลไทย “ทีวี่คอมมิคส์” ของสำนักพิมพ์ธีรดาในช่วงปลายทศวรรษที่ 2510 เป็นต้น<sup>33</sup>

### 3.4. กระแสการต้านสินค้าญี่ปุ่น

แม้ในช่วงทศวรรษที่ 2510 มังงะแปลไทยจะได้รับความนิยมในหมู่เด็กและเยาวชน แต่ทัศนคติที่คนไทยมีต่อญี่ปุ่นไม่ได้เป็นบวกมากนัก การเข้ามาลงทุนในไทยของญี่ปุ่นนั้นมีส่วนสร้างงานให้คนไทย แต่ในทางกลับกันก็มีส่วนทำให้ธุรกิจขนาดเล็กไม่สามารถแข่งขันได้ อีกทั้งยังทำให้เศรษฐกิจไทยต้องพึ่งพิงญี่ปุ่นมากขึ้น<sup>34</sup> การขาดดุลการค้ากับญี่ปุ่นได้กลายเป็นปัญหาสำคัญหนึ่งที่กระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างสองชาติ ปัญหาดังกล่าวได้นำไปสู่กระแสการต่อต้านสินค้าญี่ปุ่น<sup>35</sup> และการประท้วงการมาเยือนประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของนายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น Kakuei Tanaka<sup>36</sup> ในปี พ.ศ. 2517 โดยเฉพาะในประเทศไทยและประเทศอินโดนีเซีย<sup>37</sup>

<sup>31</sup> SANTA LITTLE HELPER “COFFEE BREAK,” 54-55.

<sup>32</sup> นิรวาณ คุระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 65-66; ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 366-367; ทวีพัฒน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชรวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

<sup>33</sup> นิรวาณ คุระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 67-68; ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 368-369.

<sup>34</sup> Saikaew Thipakorn, “Japan’s Cultural Policy in Thailand, 1970s-1980s,” (PhD diss., Thai Studies Faculty of Arts Chulalongkorn University, 2013), 36-37, accessed September 19, 2019, <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/52068>.

<sup>35</sup> Ibid., 43.

<sup>36</sup> Kakuei Tanaka (田中角栄) นายกรัฐมนตรีดำรงตำแหน่งญี่ปุ่นระหว่างปี พ.ศ. 2515 - 2517

<sup>37</sup> อัจฉราพร แสนอาทิตย์, “การต่อต้านสินค้าญี่ปุ่น พ.ศ.2515-2527,” 17.

เหตุการณ์ดังกล่าวมีส่วนให้ญี่ปุ่นปรับนโยบายการต่างประเทศ เพื่อแก้ปัญหาภาพลักษณ์ที่เป็นลบของญี่ปุ่น โดยงานศึกษาจำนวนมากชี้ว่า แม้ญี่ปุ่นจะส่งออกสินค้าไปทั่วโลก แต่คนภายนอกมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นน้อยมาก รวมทั้งมีการตั้งข้อสังเกตว่าผู้ที่ได้ไปศึกษาและได้ใช้ชีวิตในสังคมญี่ปุ่นระยะหนึ่งจะมีท่าทีต่อญี่ปุ่นที่อ่อนลง<sup>38</sup> ญี่ปุ่นจึงหันมาส่งเสริมการทูตวัฒนธรรมมากขึ้น องค์กรที่มีบทบาทมากในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่น คือ Japan Foundation โดยกิจกรรมหลักที่สำคัญคือการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น กิจกรรมสำคัญลำดับถัดมาคือการส่งเสริมด้านศิลปะเพื่อช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่น<sup>39</sup> นอกจากจะมีองค์กรในการเผยแพร่วัฒนธรรมแล้ว รัฐบาลญี่ปุ่นยังได้มีการมอบทุนให้มาศึกษาที่ญี่ปุ่น นักศึกษาที่จบการศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นเหล่านี้มีบทบาทในการรับเทคโนโลยี แนวคิดแบบญี่ปุ่นเข้ามาในสังคมไทย<sup>40</sup> โดยบุคคลากรเหล่านี้เป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจทั้งในวัฒนธรรมไทยและญี่ปุ่น และกลุ่มคนเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผลจากการใช้นโยบายการทูตวัฒนธรรมส่งผลให้ในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2528 - 2532) เริ่มสามารถเห็นความเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนไทยต่อญี่ปุ่นที่เป็นบวกมากขึ้น<sup>41</sup>

ทั้งนี้ผลกระทบโดยตรงของกระแสการด้านสินค้าญี่ปุ่นที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยในมุมมองของผู้จัดทำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยนั้น มองว่าไม่ได้ส่งผลกระทบมากนัก ผลกระทบหลักคือทำให้การเดินทางไปซื้อหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นต้นฉบับจากร้านหนังสือบริเวณห้างสรรพสินค้าญี่ปุ่นมีความลำบากมากขึ้น เพราะมีการชุมนุมประท้วง โดยในมุมมองของทวีพัฒน์ คงคะศิลป์ หนึ่งในผู้จัดทำการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยมาตั้งแต่ยุคนั้นเห็นว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้เป็นเป้าหมายของการต่อต้าน เพราะเป็นสินค้าของเด็ก<sup>42</sup> อย่างไรก็ตาม กระแสการด้านสินค้าญี่ปุ่นได้ส่งผลกระทบโดยอ้อมต่อการหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย เพราะคาดว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนทำให้การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นลดจำนวนลงในช่วงต้นทศวรรษที่ 2520<sup>43</sup> แม้วงการการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยจะได้รับผลกระทบทางอ้อมในระยะสั้นจากกระแสการด้านสินค้าญี่ปุ่น แต่ในระยะยาวการที่คนไทยมีมุมมองต่อญี่ปุ่นที่เป็นบวกมากขึ้น อันเป็นผลมาจาก

<sup>38</sup> Saikaew Thipakorn, "Japan's Cultural Policy in Thailand, 1970s-1980s," 53-56.

<sup>39</sup> Ibid., 57-63.

<sup>40</sup> Ibid., 86-91.

<sup>41</sup> Ibid., 108-118.

<sup>42</sup> ทวีพัฒน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

<sup>43</sup> Izumi Aoyama, "Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product," 64-65.

นโยบายการทูตวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนั้น ส่งผลในแง่บวกต่อวงการหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยในระยะยาว เพราะช่วยให้คนไทยเปิดรับสินค้าทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นมีส่วนช่วยเพิ่มจำนวนผู้รู้ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งมีส่วนช่วยเพิ่มผู้แปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในทางอ้อม

#### 4. ทศวรรษ 2520 - 2530: ยุครุ่งเรืองของมังงะแปลไทยแบบไม่มีลิขสิทธิ์

ในช่วงปลายทศวรรษที่ 2510 ถึงต้นทศวรรษที่ 2520 วงการมังงะแปลไทยเข้าสู่ภาวะซบเซา อันเป็นผลมาจากหลายปัจจัย นอกจากนี้ภาวะเศรษฐกิจถดถอยยังส่งผลให้ราคากระดาษปรับสูงขึ้น ต้นทุนการผลิตหนังสือการ์ตูนจึงเพิ่มขึ้นตามไปด้วย<sup>44</sup>

เมื่อเข้าสู่กลางทศวรรษที่ 2520 ตลาดมังงะแปลไทยเริ่มฟื้นตัวกลับมาอีกครั้ง มังงะแปลไทยเริ่มได้รับความนิยมแม้การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะไม่มีการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ฉายควบคู่ก็ตาม<sup>45</sup> นอกจากนี้สำนักพิมพ์มังงะแปลไทยเริ่มปรับกลยุทธ์ด้วยการหันมาพิมพ์หนังสือการ์ตูนในขนาด 16 หน้ายก หรือขนาด ป็อกเก็ตบุ๊ก แทนการพิมพ์ในขนาด 8 หน้ายก<sup>46</sup> ดังนั้นแม้จะใช้ปริมาณกระดาษเท่าเดิม แต่ได้จำนวนหน้าเพิ่มขึ้น ซึ่งนอกจากจะช่วยให้พกพาสะดวก และเหมาะกับการผลิตมังงะแปลไทยแบบรวมเล่ม<sup>47</sup>แล้ว ยังเป็นการช่วยลดต้นทุนกระดาษลง เมื่อตลาดมังงะแปลไทยฟื้นตัวกลับมาอีกครั้ง ได้เกิดกระแสความนิยมในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “โดราเอมอน<sup>48</sup>” ในช่วง พ.ศ. 2524 - 2525 ส่งผลให้ตลาดมังงะแปลไทยเติบโตขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และนำมาสู่การผลิตนิตยสารมังงะแปลไทยรายสัปดาห์<sup>49</sup> นิตยสารมังงะแปลไทยที่เกิดขึ้นในช่วงนี้ มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่

<sup>44</sup> Ibid., 64-65.

<sup>45</sup> Ibid., 65-67.

<sup>46</sup> ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 403-404; Izumi Aoyama, “Doraemon come to Thailand : The process of appropriating a foreign cultural product,” 65-69.

<sup>47</sup> หนังสือการ์ตูนที่รวบรวมเนื้อหาหลายตอนจากการ์ตูนเรื่องเดียว

<sup>48</sup> โดราเอมอน ชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ ドラえもん (Doraemon) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นผลงานของ Hiroshi Fujimoto ภายใต้นามปากกา Fujiko F. Fujio ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2512 ในนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กหลายหัวของสำนักพิมพ์ Shogakukan

<sup>49</sup> Izumi Aoyama, “Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product,” 92-93.

#### 4.1. จากการประกวดภาพวาดสู่นิตยสารการ์ตูนไทย

เค้าโครงของการรับการวาดการ์ตูนตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มปรากฏเค้าโครงชัดเจนมากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 2520 ก่อนจะพัฒนามาสู่การออกนิตยสารสำหรับการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่โดยเฉพาะในทศวรรษ 2530

ในช่วงต้นของทศวรรษที่ 2520 ตลาดมังงะแปลไทยเข้าสู่ภาวะซบเซา ขณะเดียวกันช่วงเวลาดังกล่าวภาพยนตร์และนวนิยายจีนแนวกำลังภายในกำลังเป็นที่นิยม นักเขียนการ์ตูนไทยได้เริ่มนำรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมาเขียนการ์ตูนที่มีเนื้อหาอิงจากภาพยนตร์หรือนวนิยายจีน

เมื่อตลาดมังงะแปลไทยกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งนับจากช่วงกลางทศวรรษ 2520 นิตยสารมังงะแปลไทยยังคงมีการจัดกิจกรรมประกวดวาดภาพและระบายสี แต่กิจกรรมดังกล่าวได้พัฒนาจากเพียงการประกวดวาดภาพการ์ตูน มาสู่การจัดคอลัมน์ให้ผู้อ่านทางบ้านได้ส่งผลงานการ์ตูนมาลงตีพิมพ์ในนิตยสารมังงะแปลไทย โครงการดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นมาจาก “โครงการชมรมการ์ตูนไทย” ในนิตยสาร ชื่อ “Animage Out” ของสำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ หลังตีพิมพ์ผลงานการ์ตูนที่ส่งมาจากผู้อ่านได้ในปริมาณหนึ่ง ผู้จัดทำนิตยสารจะทำการรวบรวมและตีพิมพ์ผลงานเหล่านั้นในรูปของนิตยสาร ชื่อ “ลายเส้น” โดยนิตยสารลายเส้นนี้เป็นนิตยสารที่ออก “รายสะดวก” หรือเป็นนิตยสารที่ไม่มีตารางการวางจำหน่ายที่ชัดเจน<sup>50</sup>

ต่อมาใน พ.ศ. 2535 เกิดนิตยสารการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ที่มีตารางวางจำหน่ายชัดเจนขึ้น คือ “นิตยสารไทยคอมมิค” ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ที่มีความชัดเจนมากขึ้น นักเขียนการ์ตูนไทยอาชีพส่วนหนึ่งเคยมีผลงานลงในนิตยสารไทยคอมมิค เช่น เอกสิทธิ์ ไทรรัตน์ และทรงวิทย์ สีกิตติกุล เป็นต้น ทั้งนี้ นิตยสารที่มีการลงการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ไม่ได้มีเพียงนิตยสารไทยคอมมิคเท่านั้น แต่ยังมีนิตยสารฉบับอื่นอย่าง “นิตยสาร a.comix” ของสำนักพิมพ์ธีระดา<sup>51</sup>

<sup>50</sup> นิรวาณ คุระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 75-79; ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 514-517.

<sup>51</sup> นิรวาณ คุระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 82-86; ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 517-524.

ภาพที่ 3 ปกนิตยสารการ์ตูนไทย “ไทยคอมมิค”  
เล่มที่ 1



ที่มา: ไทยคอมมิค, ตุลาคม 2535.

ภาพที่ 4 การ์ตูนเรื่อง “ปีศาจเพื่อนซี้”  
จากนิตยสารไทยคอมมิค



ที่มา: ทรงชัย ธรรมรัตนางกูร, “ปีศาจเพื่อนซี้”  
ไทยคอมมิค, ตุลาคม 2535, 80.

#### 4.2 การก้าวเข้าสู่ยุคลิขสิทธิ์ และ การ์ตูนไทยในนิตยสารมังงะแปลไทย

แรงหนุนสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการก่อร่างของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 2530 คือ การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคลิขสิทธิ์ของตลาดมังงะแปลไทย เพราะมีส่วนช่วยการสร้างพื้นที่ลงผลงานการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ที่มีความชัดเจนอีกพื้นที่หนึ่ง

มังงะแปลไทยแบบมีลิขสิทธิ์นั้นไม่ใช่สิ่งใหม่ในสังคมไทย มังงะแปลไทยแบบมีลิขสิทธิ์ฉบับแรกมีมาตั้งแต่ พ.ศ. 2511 โดยเป็นหนังสือการ์ตูนที่แปลผลงานของ Osamu Tezuka<sup>52</sup> ของสำนักพิมพ์ประชาชน<sup>53</sup> อย่างไรก็ตาม มังงะแปลไทยแทบทั้งหมดที่วางจำหน่ายตลอดช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2530 เป็นมังงะแปลไทยแบบไม่มีลิขสิทธิ์

<sup>52</sup> Osamu Tezuka (手塚 治虫) นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งในวงการการ์ตูนญี่ปุ่น Osamu Tezuka มีผลงานที่มีชื่อเสียงมากมาย เช่น เจ้าหนูปรมาณู (鉄腕アトム) และสิงห์น้อยเจ้าป่า (ジャングル大帝) เป็นต้น

<sup>53</sup> Nicolas Verstappen, *Thai Comics in the Twenty-First Century: Identity and Diversity of a New Generation of Thai Cartoonists*, (Bangkok: Chulalongkorn University, 2017), 58-59, accessed February 13, 2021, <https://www.commart.chula.ac.th/upload//2019/05/ThaiComicinthe21stCentury.pdf>.

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคลิขสิทธิ์ของแปลไทยนั้น สัมพันธ์โดยตรงกับกระแสความนิยมมังงะแปลไทยในช่วงปลายทศวรรษ 2520 ถึงราวช่วงกลางทศวรรษ 2530 ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่ตลาดมังงะแปลไทยมีการแข่งขันสูงอย่างมาก โดยเฉพาะการแข่งขันพิมพ์ตอนใหม่ของการ์ตูนที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนเรื่อง “ดราagoonบอล”<sup>54</sup> และเพื่อให้สามารถตีพิมพ์ดราagoonบอลตอนใหม่ได้รวดเร็วที่สุด บางสำนักพิมพ์เลือกใช้วิธีการส่งโทรสารดราagoonบอลตอนใหม่จากญี่ปุ่นมายังประเทศไทย<sup>55</sup> ทั้งนี้การที่สำนักพิมพ์มังงะแปลไทยให้ความสำคัญกับความรวดเร็วในการตีพิมพ์การ์ตูนที่กำลังได้รับความนิยมนั้น เนื่องจากการวางจำหน่ายการ์ตูนตอนใหม่ช้ากว่าสำนักพิมพ์คู่แข่งมีผลต่อยอดขายอย่างชัดเจน<sup>56</sup>

ตลาดมังงะแปลไทยที่มีการแข่งขันสูงนี้เป็นแรงผลักดันที่นำมาสู่การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคลิขสิทธิ์ เนื่องจากในช่วงที่ตลาดมังงะแปลไทยมีการแข่งขันถึงจุดสูงสุด ได้เกิดแนวคิดการใช้ลิขสิทธิ์ในการตัดคู่แข่ง เพื่อให้สำนักพิมพ์ของตนเองเป็นสำนักพิมพ์เดียวที่สามารถตีพิมพ์มังงะที่กำลังได้รับความนิยม<sup>57</sup> ประจวบเหมาะกับการแข่งขันในช่วงทศวรรษที่ 2530 ประเด็นเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาได้กลายเป็นประเด็นทางสังคม อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ทางการค้าระหว่างไทยกับสหรัฐอเมริกา แม้สหรัฐอเมริกาจะได้รับประโยชน์จากการเติบโตทางเศรษฐกิจของไทยในช่วงที่ภาวะเศรษฐกิจไทยเฟื่องฟู แต่ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยได้สร้างความเสียหายในทางธุรกิจให้บริษัทของสหรัฐอเมริกาอย่างมาก<sup>58</sup> ซึ่งรัฐบาลสหรัฐอเมริกาก็ได้มีความพยายามกดดันให้รัฐบาลไทยแก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์และ

<sup>54</sup> ดราagoonบอล ชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ ドラゴンボール (Doragon Boru) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นผลงานของ Akira Toriyama ตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร Weekly Shonen Jump ในปี พ.ศ. 2527 - 2538

<sup>55</sup> ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 446-449; ทวีวัฒน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์ โดย วรพร วัชชวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563; เอกสิทธิ์ หนูหนักดี, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชชวัลคุ, คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ชั้น 3 ตึกนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์, 12 พฤศจิกายน 2563.

<sup>56</sup> Izumi Aoyama, “Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product,” 96.

<sup>57</sup> ทวีวัฒน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชชวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

<sup>58</sup> Thomas N. O'Neill III, “Intellectual Property Protection in Thailand: Asia's Young Tiger and America's "Growing" Concern,” *University of Pennsylvania Journal of International Business Law* 11, 3, (1990): 604-605. accessed February 13, 2021, [https://www.law.upenn.edu/journals/jil/articles/volume11/issue3/O'NeillIII11U.Pa.J.Int'lBus.L.603\(1989\).pdf](https://www.law.upenn.edu/journals/jil/articles/volume11/issue3/O'NeillIII11U.Pa.J.Int'lBus.L.603(1989).pdf).

ทรัพย์สินทางปัญญา แต่การพยายามแก้ร่างพรบ. ลิขสิทธิ์ไม่เป็นผลสำเร็จนัก ส่งผลให้ใน พ.ศ. 2532 สหรัฐอเมริกาดัดนไทยโดยการตัดสิทธิพิเศษทางภาษีของสินค้าไทย<sup>59</sup> นอกจากนี้ในรายงานมาตรา 301 พิเศษ<sup>60</sup> ในช่วงปี พ.ศ. 2534 - 2536 สำนักงานผู้แทนการค้าสหรัฐ (United States Trade Representative ตัวย่อ USTR) ได้จัดให้ประเทศไทยอยู่ในประเทศที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน (PFC) เนื่องจากทางสหรัฐอเมริกาเห็นว่าไทยล้มเหลวในการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ และการคุ้มครองสิทธิบัตร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผลิตภัณฑ์เภสัชภัณฑ์<sup>61</sup> ก่อนที่จะถูกลดลงมาอยู่ในกลุ่มประเทศที่ต้องจับตามองเป็นพิเศษ (PWL) ใน พ.ศ. 2537 หลังไทยมีความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์มากขึ้นและให้ความคุ้มครองสิทธิบัตรผลิตภัณฑ์เภสัชภัณฑ์ รวมถึงรัฐบาลแสดงความตั้งใจที่จะปรับแก้กฎหมายลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกับข้อตกลง TRIPS<sup>62</sup> และ USTR ได้ปรับสถานะของไทยลดลงมาอยู่ในกลุ่ม “ประเทศที่ต้องจับตามอง (WL)” ใน พ.ศ. 2538 หลังไทยออกกฎหมายลิขสิทธิ์<sup>63</sup> และภายใต้บริบทของช่วงเวลา

<sup>59</sup> Thomas N. O'Neill III, “Intellectual Property Protection in Thailand: Asia's Young Tiger and America's “Growing” Concern,” 606.

<sup>60</sup> มาตรา 301 พิเศษ (Special 301) เป็นบทบัญญัติหนึ่งในกฎหมายการค้าของสหรัฐอเมริกาว่าด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ถือเป็นเครื่องมือสำคัญหนึ่งของสหรัฐอเมริกาในการจัดการกับปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศคู่ค้าของสหรัฐอเมริกา โดยกำหนดให้สำนักงานผู้แทนการค้าสหรัฐอเมริกา หรือ USTR ทำการประเมินสถานการณ์คุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศคู่ค้าของสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ 1. ประเทศที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน (Priority Foreign Country – PFC) 2. ประเทศที่ต้องจับตามองเป็นพิเศษ (Priority Watch List - PWL) 3. ประเทศที่ต้องจับตามอง (Watch List - WL)

<sup>61</sup> ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การตูน” เมืองไทย, 464-479; The Office of the United States Trade Representative, 1991 Special 301 Report. (Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1991) accessed December 15, 2019, <https://ustr.gov/sites/default/files/1991%20Special%20301%20Report.pdf>; The Office of the United States Trade Representative, 1992 Special 301 Report. (Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1992) accessed December 15, 2019, <https://ustr.gov/sites/default/files/1992%20Special%20301%20Report.pdf>; The Office of the United States Trade Representative, 1993 Special 301 Report. (Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1993) accessed December 15, 2019, <https://ustr.gov/sites/default/files/1993%20Special%20301%20Report.pdf>.

<sup>62</sup> The Office of the United States Trade Representative, 1994 Special 301 Report. (Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1994) accessed February 13, 2021, <https://ustr.gov/sites/default/files/1994%20Special%20301%20Report.pdf>.

<sup>63</sup> The Office of the United States Trade Representative, 1995 Special 301 Report. (Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1995) accessed February 13, 2021, <https://ustr.gov/sites/default/files/1995%20Special%20301%20Report.pdf>.

การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและการแก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์กำลังเป็นประเด็นทางสังคมนี้เอง ที่สำนักพิมพ์มังงะแปลไทยได้ตั้งประเด็นการซื้อลิขสิทธิ์มาใช้เพื่อตัดคู่แข่งทางการตลาด

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนผ่านดังกล่าว ทางสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นแทบไม่มีบทบาทแต่อย่างใด ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะตลาดมังงะแปลไทยยังถือว่าเล็ก หากเทียบกับตลาดหนังสือการ์ตูนภายในประเทศของญี่ปุ่น โดยในปี พ.ศ. 2523 นิตยสารมังงะรายเดือนสำหรับเด็กผู้หญิงมียอดตีพิมพ์โดยประมาณอยู่ที่ 1 ล้าน 1 แสน ถึง 1 ล้าน 7 แสนเล่ม ขณะที่นิตยสารมังงะรายสัปดาห์สำหรับเด็กผู้ชายหัวสำคัญอย่าง Weekly Shonen Magazine<sup>64</sup> หรือ Weekly Shonen Sunday<sup>65</sup> มียอดตีพิมพ์อยู่ที่ประมาณ 1 ล้าน 8 แสนเล่ม ส่วนนิตยสาร Weekly Shonen Jump<sup>66</sup> มียอดตีพิมพ์อยู่ที่ประมาณ 2 ล้าน 6 แสนเล่ม<sup>67</sup>

การที่สำนักพิมพ์มังงะแปลไทยต่างแข่งขันกันอย่างหนัก เพื่อให้ได้ถือครองลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยม ส่งผลให้แต่ละสำนักพิมพ์ยอมรับเงื่อนไขต่าง ๆ ของสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นโดยไม่ได้มีการต่อรองเท่าใดนัก<sup>68</sup> ซึ่งการยอมรับเงื่อนไขของสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นนี้ นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงหลายประการ การเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนมากที่สุดคือ รูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ปกจากเดิมที่เป็นผลงานของนักวาดชาวไทย และเนื้อหาภายในเล่มเดิมผู้จัดทำเป็นผู้กำหนด เปลี่ยนมาเป็นสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นเป็นผู้กำหนด ส่วนมากถูกปรับให้เป็นแบบเดียวกันกับญี่ปุ่น

เงื่อนไขประการหนึ่งของสำนักพิมพ์ญี่ปุ่นที่เป็นเสมือนแรงหนุนให้เกิดพื้นที่เผยแพร่การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ คือ การกำหนดให้ในนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยจำเป็นต้องมี

<sup>64</sup> Weekly Shonen Magazine นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายของสำนักพิมพ์ Kodansha

<sup>65</sup> Weekly Shonen Sunday นิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายของสำนักพิมพ์ Shogakukan

<sup>66</sup> นิตยสารการ์ตูนผู้ชายรายสัปดาห์ของสำนักพิมพ์ Shueisha นิตยสาร Weekly Shonen Jump เป็นนิตยสารการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงสุดฉบับหนึ่งของญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในต่างประเทศหลายเรื่องตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร Weekly Shonen Jump เช่น ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ (北斗の拳), ดราก้อนบอล (ドラゴンボール), วันพีซ (One Piece), นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (ナルト), เทพมรณะ (ブリーチ), มายฮีโร่ อคาเดเมีย (僕のヒーローアカデミア) และ ดาบพิฆาตอสูร (鬼滅の刃) เป็นต้น

<sup>67</sup> Asahi Shimbun, May 7, 1980 quoted in F. L. Schodt, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, (New York: Kodansha USA, 2012), 14.

<sup>68</sup> ทวีพัฒน์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชชวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

การ์ตูนที่เป็นผลงานการวาดของศิลปินชาวไทยรวมอยู่ด้วยอย่างน้องหนึ่งเรื่อง<sup>69</sup> ส่งผลให้นิตยสารมังงะแปลไทยยุคลิขสิทธิ์อย่าง “Boom” หรือ “C-Kids” ต่างก็มีผลงานการ์ตูนฝีมือคนไทยแทรกอยู่ในนิตยสาร Boom ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ นั้น มีการจัดกิจกรรมให้นักเขียนสมัครเล่นส่งผลงานการ์ตูนมาตีพิมพ์ การ์ตูนไทยเรื่องสำคัญของนิตยสาร Boom คือ “มิดที่ 13” ของ “นพ วิศุทธิ์ทอง”<sup>70</sup> ขณะที่นิตยสาร C-Kids ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ แม้จะมีทีมงานที่เคยมีประสบการณ์ในการทำหนังสือการ์ตูนไทย และการ์ตูนเล่มละบาทมาก่อน แต่การ์ตูนไทยของนิตยสาร C-Kids ในช่วงแรกไม่ได้โดดเด่นมากนัก<sup>71</sup>

ภาพที่ 5 การ์ตูนผลงานนักเขียนไทยในนิตยสาร การ์ตูนญี่ปุ่น “Boom”



ที่มา: คาเซะ ทิม และ นฤมล อยู่นาน,  
“ไบโอรอยด์ ฮันเตอร์” *Boom*, 2538, 43.

ภาพที่ 6 การ์ตูนผลงานนักเขียนไทยในนิตยสาร การ์ตูนญี่ปุ่น “Boom”



ที่มา: คาเซะ ทิม และ นฤมล อยู่นาน,  
“ไบโอรอยด์ ฮันเตอร์” *Boom*, 2538, 51.

<sup>69</sup> นิรวาณ กระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 82; ไพศาล ชีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี “การ์ตูน” เมืองไทย, 508-509; ทวีพันธ์ คงคะศิลป์, สัมภาษณ์โดย วรพร วัชชวัลคุ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

<sup>70</sup> นิรวาณ กระทอง, *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*, 88-89.

<sup>71</sup> เรื่องเดียวกัน, 91-96.

แม้ว่าในช่วงแรกหนังสือการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ในนิตยสารมังงะแปลไทย ดูเหมือนจะอยู่ภายใต้เงาของมังงะ แต่การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ก็ได้พยายามแสวงหา และสร้างพื้นที่และตัวตนของตนเองอย่างช้า ๆ และในเวลาต่อมาการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่จะพัฒนาจากการรับอิทธิพลมังงะเป็นหลัก ไปสู่การผสมผสานอิทธิพลจากหลากหลายแหล่ง ไม่ใช่เพียงการ์ตูนญี่ปุ่นหรือการ์ตูนอเมริกัน และเกิดพื้นที่การเผยแพร่ผลงานการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่เพียงจากกลุ่มสำนักพิมพ์มังงะแปลไทยเท่านั้น

## 5. การเสื่อมความนิยมของหนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่า กับความนิยมในมังงะแปลไทย

กระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นส่งผลกระทบโดยตรงต่อหนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังสือการ์ตูนนิตยภาพ เนื่องจากมังงะแปลไทยเริ่มเข้าแทนที่พื้นที่ของหนังสือการ์ตูนนิตยภาพไทยบนแผงหนังสืออย่างช้า ๆ

ในช่วงทศวรรษ 2510 ที่การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นเริ่มได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนไทยเพิ่มมากขึ้น นักเขียนการ์ตูนนิตยภาพไทยเองสามารถรับรู้ได้ถึงแนวโน้มกระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้มีนักเขียนการ์ตูนนิตยภาพจำนวนหนึ่งเริ่มนำตัวละครจากการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้นมาเขียนเป็นการ์ตูนนิตยภาพ โดยนักเขียนการ์ตูนไทยเขียนเรื่องขึ้นมาใหม่ แต่อิงตัวละครจากการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่น

ภาพที่ 7 ปกมังงะแปลไทย “การ์ตูนเด็ก” เล่มที่ 9



ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).  
 “หายไปนานเลยก่อนไปรับลูกเอาก์ตูนเด็กเล่มที่  
 9 ไปอ่านกันครับ,” เฟซบุ๊ก, 26 มิถุนายน 2557,  
<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.490409977760342>.

ภาพที่ 8 ปกหนังสือการ์ตูนนิยายภาพไทย  
 ที่นำตัวการ์ตูนจากการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่น  
 มาเป็นตัวเอก เรื่อง “เดชยอดมนุษย์”



ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).  
 “เอาหนังสือมาประมูลเพื่อช่วยเหลือค่า  
 รักษาพยาบาลลูกสาวพี่ แดน ครับ,”  
 เฟซบุ๊ก, 30 กันยายน 2557,  
<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.547698558698150>.

อย่างไรก็ตาม จะสังเกตได้ว่าถึงการ์ตูนนิยายภาพเหล่านี้จะนำตัวละครจากการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์มาใช้ หรือวาดปกให้ใกล้เคียงกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย แต่รูปแบบการวาดการ์ตูนภายในเล่มยังคงเป็นการวาดแบบการ์ตูนนิยายภาพอยู่ในภาพรวมการวาดแบบการ์ตูนนิยายภาพนั้นจะเน้นความสมจริง โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์ นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนนิยายภาพเหล่านี้ยังมีการใช้บทบรรยายมากกว่าในมังงะแปลไทย ในหนังสือการ์ตูนนิยายภาพนั้นมีการใช้บทบรรยายบอกเล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก ขณะที่มังงะแปลไทยใช้บทบรรยายเล่าเหตุการณ์น้อยกว่ามาก จะเน้นการใช้ภาพเล่าเรื่องแทน โดยเฉพาะในฉากที่เน้นการเคลื่อนไหวหรือฉากต่อสู้

ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพในหนังสือการ์ตูนนิยายภาพ  
ไทยเรื่อง “เดชยอดมนุษย์”



ภาพที่ 10 ตัวอย่างภาพในหนังสือการ์ตูนนิยาย  
ภาพไทยเรื่อง “ยอดมนุษย์ตาทอง”



ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).

“เอาหนังสือมาประมูลเพื่อช่วยเหลือค่า

รักษาพยาบาลลูกสาวพี่ แดน ครับ,”

เฟซบุ๊ก, 30 กันยายน 2557,

<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.547698558698150>.

ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com).

“ยอดนิยายภาพจากทีวี ยอดมนุษย์ตาทอง ผลงาน ปอล,”

เฟซบุ๊ก, 5 พฤศจิกายน 2562,

<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.1773755869425740>.

ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย เรื่อง “ยอดมนุษย์”  
จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย การ์ตูนเด็ก เล่มที่ 9



ที่มา: kamoman.com (@kamoman.com). “หายไปนานเลยก่อนไปรับลูกเอากาการ์ตูนเด็กเล่มที่ 9 ไปอ่านกันครับ,” เฟซบุ๊ก, 26 มิถุนายน 2557,  
<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.490409977760342>.

แม้จะมีการนำตัวละครจากการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นมาใช้ แต่ในท้ายที่สุด หนังสือการ์ตูนไทยรูปแบบดังกล่าวก็เสื่อมความนิยมลง ไม่สามารถแข่งขันกับมังงะแปลไทยได้<sup>72</sup> ถึงกระนั้นเชื่อว่าหนังสือการ์ตูนไทยยุคเก่าจะหายไปจากตลาดอย่างสิ้นเชิง หนังสือการ์ตูนช่อง แนวตลกที่เน้นกลุ่มผู้อ่านทุกเพศทุกวัยของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นอย่าง “ชายหัวเราะ” ยังได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชนอยู่<sup>73</sup>

ในงานศึกษาเรื่อง “*Doraemon come to Thailand : The process of appropriating a foreign cultural product*” ของ Izumi Aoyama ได้ตั้งของสังเกตว่า ความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น หรือการเสื่อมความนิยมลงของการ์ตูนไทยยุคเก่า มาจาก 3 ปัจจัย คือ 1. ความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น

<sup>72</sup> ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร, 140 ปี "การ์ตัน" เมืองไทย, 326-336.

<sup>73</sup> สุวรรณ สันติประภา, พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทยใน กรุงเทพมหานคร, 61-62.

2. การที่ตลาดการ์ตูนไทยไม่ได้มองเด็กในฐานะผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อ 3. ความล้มเหลวในการตั้งอุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทย<sup>74</sup> โดยปัจจัยทั้งสามต่างเกี่ยวโยงกับประเด็น เด็กและเยาวชน ในฐานะผู้บริโภคกับการรับสื่อการ์ตูน

จากผลสำรวจของ สุวรรณา สันคติประภา ในงานศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร” ในปี พ.ศ. 2532 ชี้ให้เห็นว่า เด็กใช้เงินในการซื้อหนังสือการ์ตูนสัปดาห์ละประมาณ 10 - 20 บาท และส่วนหนึ่งใช้มากกว่า 30 บาทต่อสัปดาห์ เด็กส่วนมากที่ตอบแบบสำรวจนั้นได้เงินไปโรงเรียนวันละประมาณ 5 - 10 บาท สะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนพร้อมที่จะสละเงินค่าขนมในจำนวนไม่น้อย เพื่อซื้อสินค้าสนองความต้องการของตน<sup>75</sup> ทั้งนี้ Aoyama ตั้งข้อสังเกตว่า หนังสือการ์ตูนไทยสำหรับเด็กและเยาวชนนั้น มีลักษณะเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับทุกเพศทุกวัยเสียมากกว่า และในงานศึกษาของสุวรรณา สันคติประภา พบว่าแม้ว่าเด็กนิยมอ่านการ์ตูนขายหัวเราะมากที่สุด (ร้อยละ 39.1) แต่ก็นิยมอ่านมังงะแปลไทยมากเป็นลำดับถัดมา (ร้อยละ 30) ในขณะที่ร้อยละของเด็กที่นิยมอ่านชัยพฤกษ์การ์ตูนนั้นน้อยกว่าอย่างมีนัยยะสำคัญ (ร้อยละ 4.1) นอกจากนี้สุวรรณา สันคติประภา ยังมองว่าขายหัวเราะไม่ใช่การ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชน แต่เป็นการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่<sup>76</sup> ในทางกลับกันแม้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่ผลิตเพื่อกลุ่มเด็กและเยาวชนญี่ปุ่น แต่ก็อาจกล่าวได้ว่ามังงะแปลไทยมีลักษณะเป็นสื่อที่ผลิตโดยเด็กและเยาวชนไทย เพื่อผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในระดับหนึ่ง เพราะเด็กและเยาวชนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลิตมังงะแปลไทยมาตั้งแต่ยุคเริ่มต้น ทั้งนี้การที่มังงะแปลไทยช่วงทศวรรษ 2510 ถึงกลางทศวรรษ 2530 ส่วนมากไม่มีเรื่องคำลิขสิทธิ์เข้ามาเกี่ยวข้องนั้น ถือเป็นปัจจัยหนุนที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้ามามีส่วนในการผลิตมังงะแปลไทย<sup>77</sup>

นอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังสามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากกว่าผ่านการดูชุดทางโทรทัศน์ การรับชมการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เป็นเหตุผลสำคัญประการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนอ่านมังงะแปลไทย<sup>78</sup> ทั้งนี้ชี้ว่าจะไม่มีความพยายามในการสร้างอุตสาหกรรมเพื่อ

---

<sup>74</sup> Izumi Aoyama, *Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product*, 45.

<sup>75</sup> สุวรรณา สันคติประภา, พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร, 69-70.

<sup>76</sup> เรื่องเดียวกัน, 62.

<sup>77</sup> Izumi Aoyama, *Doraemon come to Thailand: The process of appropriating a foreign cultural product*, 67-69.

<sup>78</sup> Ibid., 75-76.

ผลิตแอนิเมชันในประเทศ แต่ความพยายามดังกล่าวไม่ประสบผลสำเร็จนัก<sup>79</sup> อีกทั้งการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นจำนวนมากดัดแปลงมาจากมังงะ เนื้อหาจึงสอดคล้องกัน ซึ่งมีส่วนเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการอ่านมังงะ ที่สำคัญสื่อที่เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นไม่ได้จำกัดเพียงการอ่านหรือการดูเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมกิจกรรมการเล่นด้วย เพราะการ์ตูนที่ได้รับความนิยมหลายเรื่องได้ถูกนำไปผลิตเป็นวิดีโอเกม ความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นยังมีส่วนส่งผลเกิดการผลิตสินค้าเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น ขนม ของเล่น และของสะสม โดยสมุดสะสมสติ๊กเกอร์ที่แถมมากับขนม ที่สามารถนำมาแลกของเล่นได้เมื่อสะสมครบ ถือเป็นนวัตกรรมส่งเสริมการขายที่น่าสนใจของยุคสมัยนั้น<sup>80</sup> และกิจกรรมการสะสมนี้มีส่วนส่งเสริมให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นถูกผลิตออกมาในรูปแบบของสื่อและสินค้าหลายรูปแบบ ครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็ก ทั้งการดู การอ่าน และการเล่น การ์ตูนญี่ปุ่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน อาจกล่าวได้ว่าเด็กและเยาวชนเติบโตมากับการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ในขณะเดียวกันก็ได้กลืนกินพื้นที่ของการ์ตูนไทยในโลกความรับรู้ของเด็กและเยาวชนไปอย่างช้า ๆ ดังนั้นหากมองจากปัจจัยฝั่งผู้บริโภคแล้ว การที่เด็กและเยาวชนไทยเติบโตมากลางการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นจึงได้กลายเป็นแรงบันดาลใจ หรือต้นแบบในการเขียนการ์ตูนของเด็กและเยาวชนไทย

## 6. การ์ตูนไทยกับการผสมผสานของอิทธิพลจากภายนอก

ในยุคเฟื่องฟูของการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย ผู้ผลิตได้เปิดรับการเขียนการ์ตูนแบบมังงะในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตมังงะแปลไทย ในด้านผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนไทย เด็กและเยาวชนได้เติบโตขึ้นมากับการบริโภคสินค้าเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น ภายใต้บริบทดังกล่าวจึงนำมาสู่การเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะ ก่อให้เกิด “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่”

การเกิดขึ้นของ “การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่” เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยการเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบใหม่นี้ เริ่มขึ้นพร้อมกันกับการเกิดขึ้นของมังงะแปลไทย เนื่องจากผู้จัดทำมังงะแปลไทยจำเป็นต้องลอกลายภาพจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และบางครั้งอาจต้องแก้ไขรายละเอียดตามความเหมาะสม พร้อมกันนั้นยังได้เกิดการเปิด

<sup>79</sup> Ibid., 46-49

<sup>80</sup> ภิญญพันธ์ พงนะลาวัณย์, พลวัตของการกลายเป็นท้องถิ่นของ “ความเป็นญี่ปุ่น” ในประเทศไทย ตั้งแต่ทศวรรษ 2520, 36-37.

พื้นที่ให้นักอ่านได้ฝึกวาดภาพตามอิทธิพลมังงะผ่านการประกวดวาดภาพและระบายสี ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวในเวลาต่อมาได้พัฒนาจากเพียงการวาดภาพการ์ตูนญี่ปุ่น มาสู่การสร้างสรรค์ผลงานหนังสือการ์ตูนของคนไทย ที่ได้รับอิทธิพลการวาดการ์ตูนแบบมังงะ

ทั้งนี้การเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนจากภายนอกเข้ามาผสมผสานเพื่อเขียนการ์ตูนไทยนั้นไม่ใช่สิ่งใหม่ เพราะการ์ตูนไทยในอดีตต่างก็ได้รับอิทธิพลในการเขียนการ์ตูนมาจากการ์ตูนตะวันตกเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น การเขียนภาพล้อเลียนเสียดสีในหนังสือพิมพ์และนิตยสารได้รับอิทธิพลจากการเขียนการ์ตูนเสียดสีล้อเลียนของตะวันตก สอดคล้องกับยุคสมัยของการพัฒนาประเทศให้ทันสมัย ขณะที่หนังสือการ์ตูนนิยายภาพในช่วงทศวรรษ 2490 - 2500 ได้รับอิทธิพลจากการเขียนการ์ตูนอเมริกันก็สอดคล้องกับช่วงเวลาสหรัฐอเมริกามาเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยในหลายด้าน และการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ หรือการ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะก็เกิดขึ้นในยุคที่ญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาทในไทยโดยเฉพาะด้านเศรษฐกิจ รวมทั้งการ์ตูนญี่ปุ่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนไทย

อาจกล่าวได้ว่าโดยรากฐานแล้ว “การ์ตูนไทย” คือ ผลผลิตของการผสมผสานวัฒนธรรมและอิทธิพลการ์ตูนจากภายนอกที่ไหลเข้ามาในไทย การที่การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ถูกมองด้วยภาพลักษณ์ของความเป็นอื่น ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากการ์ตูนไทยยุคเก่าอย่างการ์ตูนช่องหรือการ์ตูนนิยายภาพ ผ่านกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม และดำรงอยู่ในสังคมมายาวนานกว่า กระทั่งคนในสังคมคุ้นชินและรับรู้ในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของท้องถิ่น ขณะที่การ์ตูนไทยรูปแบบใหม่นั้น ได้รับอิทธิพลการเขียนจากการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งได้เบียดขับการ์ตูนไทยยุคเก่าออกไป อาจให้ความรู้สึกว่างดงก้างเป็นภัยต่อสิ่งที่สังคมมองว่าเป็นของท้องถิ่น ทั้งนี้การเลือกรับ ปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน ถือเป็นธรรมชาติของวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่งการที่การ์ตูนไทยมีลักษณะเป็นการรับอิทธิพลจากหลายด้านเข้ามาผสมผสาน นำมาสู่ความกังวลต่อการสูญเสียอัตลักษณ์หรือตัวตน “ความเป็นไทย” ไป ภาพของความกังวลดังกล่าวยังคงดำรงอยู่ ทั้งยังถูกสะท้อนผ่านผลงานการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ด้วยเช่นกัน นำมาสู่ประเด็นวิกฤตการแสวงหาตัวตนของการ์ตูนไทย

ปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของการ์ตูนรูปแบบใหม่ จากการรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะเข้ามาผสมผสานกับการเขียนการ์ตูนที่มีอยู่ ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแคในประเศไทยเท่านั้น การเกิดขึ้นของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่นั้นมีความใกล้เคียงอย่างมากกับการเกิดขึ้นของ “wayang manga” ในอินโดนีเซีย ซึ่งเป็นการพัฒนาต่อยอดจาก “wayang comic” โดย wayang comic เป็นการ์ตูนรูปแบบหนึ่งของอินโดนีเซียที่นำเรื่องราวท้องถิ่นมาดัดแปลง และเล่าใหม่ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน wayang comic ได้รับความนิยมมากในช่วงทศวรรษที่ 1960 (พ.ศ.

2503 - 2512) wayang comic ในช่วงแรกนั้นได้รับอิทธิพลการเขียนจากหนังสือการ์ตูนตะวันตกที่เริ่มไหลเข้าสู่ตลาดหนังสือของอินโดนีเซีย แต่เมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 1980 - 2000 (พ.ศ. 2523 - 2552) หนังสือการ์ตูนที่ครองตลาดของอินโดนีเซียเปลี่ยนมาเป็นมังงะ กระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินรุ่นใหม่ของอินโดนีเซียเริ่มเขียน wayang comic ด้วยรูปแบบการเขียนการ์ตูนแบบมังงะ เกิดเป็น wayang manga และในงานศึกษา “Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics” ได้ชี้ให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูน wayang comic ที่เรียกว่าเป็นงาน “แบบดั้งเดิม” นั้นแท้จริงเป็นผลงานที่ได้รับอิทธิพลการเขียนจากหนังสือการ์ตูนตะวันตก โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนอเมริกันที่เข้ามาในอินโดนีเซีย ก่อนที่จะมีการปรับให้เข้ากับท้องถิ่นกระทั่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการ์ตูนของอินโดนีเซีย และในยุคถัดมาได้เกิดกระบวนการเดียวกันผ่านการรับอิทธิพลการ์ตูนญี่ปุ่น<sup>81</sup>

ภาพที่ 12 รูปตัวอย่าง wayang comic



ที่มา: Meghan Downes, “Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics,”

*Situations* 8, no.2 (2015): 20, accessed February 12, 2021,

<https://sites.google.com/site/situationsyonseienglish/issues/situations-vol-8-no-2-2015-1>

<sup>81</sup> Meghan Downes, “Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics,” *Situations* 8, no.2 (2015): 18-23, <https://sites.google.com/site/situationsyonseienglish/issues/situations-vol-8-no-2-2015-1>.

ภาพที่ 13 รูปตัวอย่าง wayang manga



ที่มา: Meghan Downes, "Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics,"  
*Situations* 8, no.2 (2015): 9, accessed February 12, 2021,  
<https://sites.google.com/site/situationsyonseienglish/issues/situations-vol-8-no-2-2015-1>

จากที่กล่าวไปในข้างต้นจะเห็นได้ว่า พัฒนาการของ wayang manga นั้น มีความใกล้เคียงกับพัฒนาการของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ wayang comic ได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนอเมริกันได้อิทธิพลการเขียนการ์ตูนจากการ์ตูนอเมริกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับการ์ตูนนิยายภาพของไทย ก่อนที่ต่อมาจะเริ่มเปลี่ยนรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะ ในช่วงที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยม กระทั่งเกิดเป็นการสร้างสรรค์การ์ตูนรูปแบบใหม่ นอกจากนี้หากพิจารณาในแง่บริบทแล้ว บริบททางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์กับญี่ปุ่นของไทยและอินโดนีเซีย มีความใกล้เคียงในระดับหนึ่ง อินโดนีเซียเป็นอีกประเทศหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ญี่ปุ่นเข้าไปมีบทบาทในเชิงเศรษฐกิจและการลงทุน<sup>82</sup> และการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงของญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้<sup>83</sup>

<sup>82</sup> Sueo Sudo, *Japan's ASEAN Policy: In Search of Proactive Multilateralism*, (Singapore: ISEAS Publishing, 2015), 37-38.

<sup>83</sup> Meghan Downes, "Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics," 15-18.

ปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของ wayang comic “รูปแบบใหม่” หรือ wayang manga จึงเป็นอีกภาพสะท้อนหนึ่งที่ชี้ให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอยู่โดยตลอด

## 7. สรุป

ปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของหนังสือการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ เป็นกระบวนการที่ไม่เพียงสัมพันธ์กับพัฒนาการของวงการหนังสือการ์ตูนไทย หรือมังงะแปลไทยเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับบริบททางเศรษฐกิจ-สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของไทยในช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2530

การเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่นสอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมไทยในขณะนั้น การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของการไหลเข้ามาของสินค้าและเงินทุนจากญี่ปุ่นสู่ไทย กระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนไทย เด็ก เยาวชน รวมไปถึงนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่เริ่มเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะ เป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ และเป็นการส่งเสริมให้การ์ตูนไทยเกิดการพัฒนาไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่

การเปิดรับอิทธิพลการวาดการ์ตูนแบบมังงะเริ่มต้นขึ้นพร้อมกับการเริ่มผลิตมังงะแปลไทย นอกจากนี้มังงะแปลไทยยังได้สร้างพื้นที่สำหรับการก่อร่างของการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ ผ่านการจัดประกวดวาดภาพและระบายสี ก่อนที่ต่อมาจะพัฒนามาสู่การรับผลงานการ์ตูนจากนักเขียนไทย และเกิดเป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ในที่สุด การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคลิขสิทธิ์ของมังงะแปลไทยยังเป็นแรงหนุนสำคัญในการสร้างพื้นที่เผยแพร่ผลงานการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเงื่อนไขของสำนักพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่กำหนดให้ในนิตยสารมังงะแปลไทยต้องมีผลงานของนักเขียนท้องถิ่นรวมอยู่ด้วยอย่างน้อยหนึ่งเรื่อง

แม้ว่าในช่วงแรกหนังสือการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่เหมือนจะตกอยู่ภายใต้เงาของการ์ตูนญี่ปุ่น แต่เมื่อเวลาผ่านไปการ์ตูนไทยรูปแบบใหม่ได้สร้างพื้นที่ขึ้นของตนเองที่มั่นคง และเริ่มเปิดรับอิทธิพลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การ์ตูนไทยนับจากปลายทศวรรษที่ 2530 เป็นต้นมา เริ่มมีความแตกต่างหลากหลายมากกว่าแค่เพียงการ์ตูนไทยที่ลอกรูปแบบการวาดการ์ตูนแบบมังงะ อย่างไรก็ตาม ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการเปิดรับอิทธิพลการเขียนการ์ตูนแบบมังงะได้นำความกังวลเกี่ยวกับประเด็นการสูญเสียอัตลักษณ์หรือตัวตนของการ์ตูนไทยซึ่งประเด็นและข้อถกเถียงว่าด้วยวิกฤตอัตลักษณ์และความเป็นไทย เป็นประเด็นที่จำเป็นต้องศึกษาต่อไปในอนาคต

## รายการอ้างอิง

### หนังสือและบทความในหนังสือ

- คริส เบเคอร์ และ ผาสุก พงษ์ไพจิตร. *เศรษฐกิจการเมืองไทยสมัยกรุงเทพฯ ฉบับเพิ่มเติมและปรับปรุง*. พิมพ์ครั้งที่ 3. เชียงใหม่: ดัรสวิน (ซิลค์เวอร์บูกส์), 2546.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. *ตำนานการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544.
- ทวีวัฒน์ คงคุสุทธิ. *1970 HEROES NEVER DIE*. กรุงเทพฯ: อนิเมท กรุ๊ป, 2548.
- นิรวาน คุระทอง. *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: LET'S comic, 2553.
- นิวัฒน์ ธาราพรรค. *เจ้าชายหงส์ทอง*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., ม.ป.ป..
- ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร. *140 ปี "การ์ตูน" เมืองไทย*. นนทบุรี: ศรีปัญญา, 2561.
- Kingston, Jeff. "Japan's foreign relations in Cold War Asia, 1945-1990." In *Japan's foreign relations in Asia*, edited by James J. D. Brown and Jeff Kingston, 3-17. Oxon: Routledge, 2018.
- Sudo, Sueo. *Japan's ASEAN Policy: In Search of Proactive Multilateralism*. Singapore: ISEAS Publishing, 2015.

### บทความวารสาร

- ภิญญพันธ์ พงนะลาวัณย์. "พลวัตของการกลายเป็นท้องถิ่นของ "ความเป็นญี่ปุ่น" ในประเทศไทย ตั้งแต่ทศวรรษ 2520." *วารสารญี่ปุ่นศึกษา* 32, ฉ. 2 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559). 27-46. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/51159>.
- SANTA LITTLE HELPER. "COFFEE BREAK." *HOBBY TOYS&MODEL* 260 (พฤศจิกายน 2562): 53-56.
- Downes, Meghan. "Hybridities and Deep Histories in Indonesian Wayang Manga Comics." *Situations* 8, no. 2 (2015). 5-26. <https://sites.google.com/site/situationsyonseienglish/issues/situations-vol-8-no-2-2015-1>.
- O'Neill, Thomas N. III. "Intellectual Property Protection in Thailand: Asia's Young Tiger and America's "Growing" Concern." *University of Pennsylvania Journal of International Business Law* 11, 3 (1990). 603-626. [https://www.law.upenn.edu/journals/jil/articles/volume11/issue3/O'NeillIII11U.Pa.J.Int'lBus.L.603\(1989\).pdf](https://www.law.upenn.edu/journals/jil/articles/volume11/issue3/O'NeillIII11U.Pa.J.Int'lBus.L.603(1989).pdf).

## นิตยสารและนิตยสารออนไลน์

คาเสะ ทิม, และ นฤมล อยู่นาน. “ไปโฮรอยด์ ฮันเตอร์.” *Boom*, 2538, 43-63.  
ทรงชัย ธรรมรัตน์. “ปีศาจเพื่อนซี.” *ไทยคอมมิก*, ตุลาคม 2535, 79-128.  
*ไทยคอมมิก*, ตุลาคม 2535.

## หนังสือพิมพ์

*Asahi Shimbun*, May 7, 1980. quoted in F. L. Schodt. *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha USA, 2012.

## วิทยานิพนธ์

จรรยา เหลียวตระกูล. “พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.,” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/61607>.

สุวรรณ สันคติประภา. “พฤติกรรมกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532. [https://www.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type=title&titleid=198925](https://www.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=198925).

อัจฉราพร แสนอาทิตย์. “การต่อต้านสินค้าญี่ปุ่น พ.ศ.2515-2527.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557. [http://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/Info/item/dc:104535](http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:104535).

Aoyama, Izumi. “Doraemon come to Thailand : The process of appropriating a foreign cultural product.” Master’s thesis, Thai Studies Faculty of Arts Chulalongkorn University, 2006. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/13215>.

Thipakorn, Saikaew. “Japan’s Cultural Policy in Thailand, 1970s-1980s.” PhD diss., Thai Studies Faculty of Arts Chulalongkorn University, 2013. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/52068>.

## สัมภาษณ์

ทวีวัฒน์ คงคะศิลป์. สัมภาษณ์โดย วรพร วัชวัลลภ, Dao Coffee Shop สยามสแควร์วัน, 17 พฤศจิกายน 2563.

เอกสิทธิ์ หนูหนักดี. สัมภาษณ์โดย วรพร วัชวัลลภ, คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ชั้น 3 ตึกนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์, 12 พฤศจิกายน 2563.

## เว็บไซต์

“หนูเล็ก ลุงโกร่ง ตอน ดงหมอผี (ขายตามสภาพ).” ลุงทอง. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2564. <https://www.lungthong.com/product/8511/หนูเล็ก-ลุงโกร่ง-ตอน-ดงหมอผี-ขายตามสภาพ>.

kamoman.com (@kamoman.com). “การตูนคุณภาพต้องยี่ห้อ ท้อป การตูน นะจ๊ะ.” เฟซบุ๊ก, 9 มกราคม 2564. <https://www.facebook.com/ToysMemory/posts/2221747227959933>.

kamoman.com (@kamoman.com). “ยอดนิยายภาพจากทีวี ยอดมนุษย์ตาทอง ผลงาน ปอล.” เฟซบุ๊ก, 5 พฤศจิกายน 2562. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.1773755869425740>.

kamoman.com (@kamoman.com). “หายไปนานเลยก่อนไปรับลูกเอาการ์ตูนเด็กเล่มที่ 9 ไปอ่านกันครับ.” เฟซบุ๊ก, 26 มิถุนายน 2557. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.490409977760342>.

kamoman.com (@kamoman.com). “เอาหนังสือมาประมูลเพื่อช่วยเหลือค่ารักษาพยาบาลลูกสาวพี่ แดน ครับ.” เฟซบุ๊ก, 30 กันยายน 2557. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=ToysMemory&set=a.547698558698150>.

The Office of the United States Trade Representative. 1991 *Special 301 Report*. Washington, D.C.: The Office of the U.S. Trade Representative, 1991. <https://ustr.gov/sites/default/files/1991%20Special%20301%20Report.pdf>.

The Office of the United States Trade Representative. 1992 *Special 301 Report*. Washington, D. C. : The Office of the U. S. Trade Representative, 1992. <https://ustr.gov/sites/default/files/1992%20Special%20301%20Report.pdf>.

- The Office of the United States Trade Representative. *1993 Special 301 Report*. Washington, D. C. : The Office of the U. S. Trade Representative, 1993.  
<https://ustr.gov/sites/default/files/1993%20Special%20301%20Report.pdf>.
- The Office of the United States Trade Representative. *1994 Special 301 Report*. Washington, D. C. : The Office of the U. S. Trade Representative, 1994.  
<https://ustr.gov/sites/default/files/1994%20Special%20301%20Report.pdf>.
- The Office of the United States Trade Representative. *1995 Special 301 Report*. Washington, D. C. : The Office of the U. S. Trade Representative, 1995.  
<https://ustr.gov/sites/default/files/1995%20Special%20301%20Report.pdf>.
- Verstappen, Nicolas. *Thai Comics in the Twenty-First Century: Identity and Diversity of a New Generation of Thai Cartoonists*. Bangkok: Chulalongkorn University, 2017.  
<https://www.commarts.chula.ac.th/upload//2019/05/ThaiComicinthe21stCentury.pdf>.
- Verstappen, Nicolas. *The Early Days of Siamese and Thai Comics Art: Local and Transnational Development of the Art Form from 1906 to 1958*. Bangkok: Chulalongkorn University, [https://www.commarts.chula.ac.th/upload/2019/09/The%20Early%20Days%20of%20Siamese%20and%20Thai%20Comics%20Art\\_Nicolas%20Verstappen.pdf](https://www.commarts.chula.ac.th/upload/2019/09/The%20Early%20Days%20of%20Siamese%20and%20Thai%20Comics%20Art_Nicolas%20Verstappen.pdf).

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- THAI SUPER HERO CHANNEL. “รายการ THAI SUPERHERO ตอน อาจารย์ไพบูลย์ วงศ์รี ดำเนินการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยคนแรก.” (วิดีโอ). 20 กุมภาพันธ์ 2560.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-UQ4IujErUg>.