

การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย : พลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ Thai History Comics: Dynamics of Historical Narratives

จันทร์สุตา ไชยประเสริฐ (Jansuda Chaiprasert)

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Faculty of Liberal Arts, Huachiew Chalermprakiet University

Corresponding author. E-mail: jansuda_chaiprasert@yahoo.com

Received: March 2, 2021, Revised: August 30, 2021, Accepted: September 13, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ไทยในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยจำนวน 6 เล่ม ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยมีพลวัตทั้งในด้านการผลิต กลุ่มผู้รับสาร ตัวบท และการใช้ตัวบท ด้านการผลิตเป็นการปรับเปลี่ยนจากราชสำนักสู่นายทุนตามกระบวนการผลิตของระบบทุนนิยม ผู้รับสารปรับเปลี่ยนจากผู้ต้องการค้นคว้าศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงมาสู่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนโดยมีผู้ปกครองสนับสนุนให้อ่านเพื่อความรู้พร้อมไปกับความบันเทิง ด้านตัวบทมีพลวัตในลักษณะ การดัดแปลงองค์ประกอบจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ การสร้างสทบท และการสร้างสทวาทกรรม ส่วนด้านการใช้มีพลวัตที่สอดคล้องกับผู้สร้างและผู้เสพ คือ การใช้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เป็นสื่อความบันเทิงและเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม การใช้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เป็นสื่อในการปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับชาติ พลวัตเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นผลมาจากการรวมความรู้ทางประวัติศาสตร์กับการ์ตูนเข้าด้วยกัน เพื่อมุ่งสนองความคิด “ความรู้คู่ความบันเทิง” การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยจึงเป็นการ์ตูนแนวใหม่ที่ผู้อ่านจะได้รับทั้งความบันเทิงและความรู้ไปพร้อมกัน

คำสำคัญ : การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ การผสมผสานทางวัฒนธรรม

Abstract

This article aimed to study dynamics of narratives in six Thai history comics. The findings showed that Thai history comics expressed dynamics in their publishing, readers, text, and uses. For publishing, it shifted from royal initiation to capitalist entrepreneurs. Readers also moved from knowledge acquirers, searching for reference, to children and young adults supporting by parents and requiring edutainments. Dynamics in text reflected in changes of formats from historical document to intertextual and inter-discourse forms. Changes of uses were also relevant to publishers and readers. These historical narratives became entertaining media and additional sources of knowledge, while still lasted as a medium of creating awareness of the nation. All stated dynamics were the result of combining historical knowledge with cartoons to focus on the idea “edutainment.” Thus, Thai history comics, were currently modern comics presenting entertainment as well as knowledge.

Keyword: Thai history comic, historical narrative, blended culture

บทนำ

“การ์ตูน” ในคำไทยมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า “Cartoon” (จารุณี สุขชัย, 2550 น. 12) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ย่อหน้า 1) ได้ให้ความหมายว่า “น. ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกล้อเลียน, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียนซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย” สำหรับประวัติศาสตร์การ์ตูนไทยนั้นเริ่มมีตั้งแต่สมัยพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 และพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 โดยแฝงอยู่ตามภาพจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่าง ๆ ในสมัยนั้น โดยจิตรกรที่มีชื่อเสียงคือ “ขรัวอินโข่ง” สามารถวาดภาพได้สวยงามสมจริง มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน และมีการล้อเลียนไว้เสมอ อันเป็นคุณสมบัติหนึ่งของการ์ตูน ต่อมาสมัยพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยในการวาดภาพ มักทรงวาดการ์ตูนล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่เหมาะสมลงตีพิมพ์ในหนังสือดุสิตสมิต ทำให้ยุคนั้นการวาดภาพล้อเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง (มารุต วงษ์ศิริ, 2552 น. 15)

“การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย” เป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างจากการ์ตูนประเภทอื่น ๆ อย่างชัดเจน คือ มีการนำเนื้อหาจากประวัติศาสตร์ไทยตอนใดตอนหนึ่ง ทั้งประวัติศาสตร์ส่วนกลางคืออาณาจักรสำคัญของไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา และรัตนโกสินทร์ หรือการนำประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เช่น อาณาจักรหรือเมืองต่าง ๆ มานำเสนอ โดยอาจมีการเลือกนำเสนอผ่านประวัติบุคคลสำคัญ เช่น พ่อขุนรามคำแหง พระเจ้าอู่ทอง พระมหาธรรมราชาลิไท พระนเรศวรมหาราช พระยามังราย พระเจ้าติโลกราช และพระยาพิชัยดาบหัก เป็นต้น หรืออาจนำเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์บางช่วงบางตอนมาเป็นจุดเด่นของเรื่อง เช่น กำเนิดสุโขทัย กำเนิดกรุงศรีอยุธยา และรวมสุโขทัยกับอยุธยา เป็นต้น

จากการสำรวจข้อมูลหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยในเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่าหนังสือกลุ่มนี้ออกวางจำหน่ายเป็นจำนวนมาก มาจากหลายสำนักพิมพ์ และส่วนใหญ่ยังมีลักษณะเป็นหนังสือชุด เช่น สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์จัดทำหนังสือการ์ตูนชุด **“การ์ตูนประวัติศาสตร์ชาติไทย อาณาจักรสุโขทัย”** รวม 6 เล่ม ได้แก่ กำเนิดสุโขทัย, พ่อขุนศรีอินทราทิตย์, พ่อขุนรามคำแหง 1, พ่อขุนรามคำแหง 2, พระมหาธรรมราชาลิไท, และรวมสุโขทัยกับอยุธยา ชุด **“การ์ตูนประวัติศาสตร์ชาติไทย อาณาจักรอยุธยา”** รวม 3 เล่ม ได้แก่ กำเนิดกรุงศรีอยุธยา, แผ่นดินพระเจ้าอู่ทอง, และขุนหลวงพองั่ว สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์ จำกัด จัดทำหนังสือชุด **“ประวัติศาสตร์-ชีวประวัติบุคคลสำคัญ (ฉบับการ์ตูน)”** รวม 18 เล่ม เช่น ประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยสุโขทัย, ประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยอยุธยา, ประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยธนบุรี, ประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยรัตนโกสินทร์, มหาราชชาติไทย, นเรศวรมหาราช, นายขนมต้ม, และพันท้ายนรสิงห์ เป็นต้น และสำนักพิมพ์อีคิว พลัส จัดทำหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ไทยและประวัติศาสตร์โลกออกมาหลายชุด เช่น **ชุดมหาราช** 4 เล่ม ได้แก่ สมเด็จพระนเรศวรมหาราช, สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช, พ่อขุนรามคำแหงมหาราช, และสมเด็จพระนารายณ์มหาราช **ชุดบันทึกกรุงศรีอยุธยา 9 เล่ม** เช่น พระเจ้าอู่ทอง-สถาปนากรุงศรีอยุธยา, พระรามศวร-ศึกสองราชวงศ์, และพระเพทราชา-กษัตริย์แห่งราชวงศ์สุดท้าย เป็นต้น การสร้างสรรค์การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยดังกล่าวทำให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ยังเป็นเรื่องเล่าสำคัญที่ดำรงอยู่ในสังคม มีการถ่ายทอดและผลิตซ้ำโดยปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่ความรู้ไม่จำกัดเฉพาะอยู่ในห้องเรียนและการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้พร้อม ๆ กับความบันเทิง

ด้านงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนพบว่า มีการใช้การ์ตูนเป็นกลุ่มข้อมูลการศึกษาเป็นจำนวนมากจากเอกสาร “สรุปย่อผลการศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้สื่อการ์ตูนในสังคมไทยจากเอกสาร งานวิจัย และวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับการ์ตูนของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย” ของโครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่าระหว่างปี พ.ศ. 2530-2547 มีงานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับมหาบัณฑิต รวมทั้งสิ้น 17 สถาบัน จำนวน 218 เรื่อง เกือบทั้งหมดเป็นการศึกษาการ์ตูนในฐานะสื่อหรือเครื่องมือของการเรียนการสอน ประมาณเกือบครึ่งหนึ่งเป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อการ์ตูนเปรียบเทียบกับสื่ออื่น ๆ มีเพียงประมาณร้อยละ 7 หรือ 15 เรื่องที่เป็นการศึกษาผลกระทบของสื่อการ์ตูนในสังคมไทย (ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์, 2548, น.คำนำเสนอ ใน “การสื่อสารความหมายใน ‘การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่’”) นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สำรวจข้อมูลงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนเพิ่มเติม ทำให้เห็นว่าการ์ตูนเป็นกลุ่มข้อมูลที่มีการเลือกนำมาศึกษาในประเด็นต่าง ๆ เช่น การศึกษาการ์ตูนเฉพาะประเภท ในการศึกษา “การวิเคราะห์เนื้อหาและผู้อ่านการ์ตูนแนวยาโย” (2548) การศึกษาบทบาทของการ์ตูน เช่นการศึกษาเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” (2548) การศึกษาการ์ตูนในประเด็นเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณกรรม การปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน และการศึกษาการ์ตูนในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม เช่น งานวิจัยเรื่อง “การสื่อความหมายใน ‘การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่’” (2549) งานวิจัยเรื่อง “มิติ ‘ความเป็นไทย’ ในหนังสือการ์ตูนไทย” (2550) งานวิจัยเรื่อง “กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับหนังสือสาราน” (2551) งานวิจัย “หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน” (2553) เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนเป็นจำนวนมากแต่ยังไม่พบว่ามีการศึกษาการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการดัดแปลงหรือพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์

ด้วยเหตุผลการดำรงอยู่ของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและการศึกษาวิจัยด้านการ์ตูนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษารูปแบบการนำเสนอการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยและการปรับเปลี่ยนความรู้ทางประวัติศาสตร์มาเป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นการดัดแปลงวรรณกรรมประเภทบันเทิงเหตุการณ์ ให้ความรู้และเป็นหลักฐานอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ มาสู่วัฒนธรรมบันเทิง การนำเสนอประวัติศาสตร์ที่มีความยาก ยาว และส่วนใหญ่ไม่ได้เป็นที่สนใจของเด็ก มานำเสนอด้วยรูปแบบของการ์ตูนมีจุดเน้นที่ความสนุกสนานนั้น เป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าจะเกิดการดัดแปลงและผสมผสานระหว่างประวัติศาสตร์กับการ์ตูนในลักษณะใด และการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยมีพลวัตอะไรบ้างที่ทำให้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันที่มีการแข่งขันของธุรกิจหนังสือสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ไทยในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการวิเคราะห์เนื้อหาในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย (Textual Analysis) โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน การดัดแปลงวรรณกรรม และการผสมผสาน

และพลวัตทางวัฒนธรรม

2. สืบหาข้อมูลการ์ตูนไทยที่มีลักษณะเป็นการตูนความรู้คู่ความบันเทิง (edutainment) และเลือกการ์ตูนประเภทประวัติศาสตร์ไทย เนื่องจากทำให้เห็นการปรับแปลงชุดความรู้คู่ความบันเทิงชัดเจน
3. คัดเลือกตัวแทนการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เฉพาะการ์ตูนที่นำเสนอประวัติศาสตร์ชาติไทยผ่านบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ที่มีสถานภาพเป็นพระมหากษัตริย์หรือพระบรมวงศานุวงศ์ในประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย-ธนบุรี และอาณาจักรสำคัญก่อนรวมเป็นชาติไทย ในกรณีที่มีการตูนนำเสนอบุคคลในประวัติศาสตร์คนเดียวกันจากหลายสำนักพิมพ์ ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนฉบับที่มีรูปแบบไม่ซ้ำกัน จำนวน 6 เล่ม ได้แก่ 1) **พ่อขุนรามคำแหง 1** (2552) ของ สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ 2) **พระมหาจักรพรรดิ วีรบุรุษแห่งสงครามช้างเผือก** (2555) ของ บริษัท บีเวล พับลิชชิง จำกัด 3) **กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย สมเด็จพระสุริโยทัย** (2556) ของ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ 4) **พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ฉบับการ์ตูน** (2550) ของ สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ 5) **มหาราชชาติไทย (ฉบับการ์ตูน)** (พิมพ์ครั้งที่ 8) (2556) ของ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ (ศึกษาเฉพาะตอน สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช) และ 6) **พระเจ้าติโลกราช ยุคประกาศแสนยานุภาพเมืองเหนือ** (2550) ของ สำนักพิมพ์อีคิวพลัส
4. วิเคราะห์พลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ไทย
5. นำเสนอผลการศึกษาวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ผลการวิจัย

กลุ่มข้อมูล “การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย” 6 เรื่อง มีรูปแบบการนำเสนอเป็นหนังสือการ์ตูนลายเส้น โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ การ์ตูนนิทานภาพประกอบเรื่อง การ์ตูนแบบช่องหรือคอมิกส์สตริป และการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น (มังงะ)¹ การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยเป็นพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่เห็นได้ชัดเจนประการแรกคือ การเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากความเรียงประเภทจารึก ตำนาน พงศาวดาร และคำให้การ เป็นต้น มานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน นอกจากนี้การศึกษการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยยังได้พบพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ ในด้านผู้สร้างและผู้เสพ ตัวบท สื่อ และการใช้ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

¹การ์ตูนนิทานประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นภาพการ์ตูนที่วาดแบบสรุปเนื้อหาช่วงหนึ่งหรือตอนหนึ่งไว้เป็นภาพเพียงภาพเดียวในหนึ่งหน้า ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก การ์ตูนจะสื่อความหมายเพียงให้รู้จักตัวละครและเหตุการณ์ในขณะนั้น ส่วนเนื้อเรื่องจะเป็นความเรียง 4-5 บรรทัด ขึ้นอยู่กับขนาดของตัวอักษร และมีจุดประสงค์ในการผลิตเพื่อสั่งสอนเด็กเป็นสำคัญ (รัชรินทร์ อุดมธำ, 2551, น. 43-44)

การ์ตูนแบบช่องหรือคอมิกส์สตริป คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (caption) อาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมบทสนทนาที่เรียกว่าบอลูน (balloon) (ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์, 2546, น. 14 อ้างถึงใน รัชรินทร์ อุดมธำ, 2551, น. 51)

การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น (มังงะ) มีรูปแบบการเขียนสายเส้นที่แตกต่างไปจากการเขียนลายเส้นแบบตะวันตก คือมีการนำเอาเทคนิคของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและการถ่ายทำภาพยนตร์มาผสมผสานกับการเขียนภาพการ์ตูนลายเส้น ลายเส้นเหมือนจริง มีการเน้นแสดงเงาโดยใช้ screen tone มีรูปแบบการแบ่งกรอบที่ไม่แน่นอนตายตัว มีการวาดลายเส้นทะลุออกจากรอบ หรือวาดบางภาพโดยไม่มีกรอบบังคับ ทำให้ตัวการ์ตูนดูมีชีวิต มีมิติสร้างความสมจริงได้มากกว่าการ์ตูนภาพลายเส้นแบบตะวันตก ส่วนคำอธิบายเป็นส่วนประกอบของเรื่องเท่านั้น ส่วนใหญ่ใช้ภาพในการดำเนินเรื่องเป็นหลัก (เปรม สอนสมุทร, 2547, น. 44-46)

1. พลวัตด้านผู้สร้างและผู้เสพ

การทุนประวัติศาสตร์ไทย เป็นพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่มีการเปลี่ยนแปลง ขยายกลุ่มผู้สร้างและผู้เสพอย่างชัดเจน กล่าวคือ กลุ่มผู้สร้างเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นจารึกต่าง ๆ หรือพงศาวดาร แต่เดิมมักเป็นกลุ่มชนชั้นสูง พระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ หรือผู้มีความรู้ในราชสำนัก โดยสร้างขึ้นเพื่อบันทึกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในบ้านเมือง หรือเกี่ยวกับศาสนา การสร้างหรือปฏิสังขรณ์วัด ขณะที่การทุนประวัติศาสตร์ไทยได้มีการขยายกลุ่มผู้สร้างเป็นนายทุนในวัฒนธรรมที่มีการผลิตแบบอุตสาหกรรม สามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก และสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจที่มีการนำความรู้มาสร้างสรรค์ตามแนวคิด “ความรู้คู่ความบันเทิง” มีจุดมุ่งหมายเพื่อผลิตซ้ำประวัติศาสตร์และถ่ายทอดความรู้สู่ผู้อ่านในวงกว้าง

ด้านกลุ่มผู้เสพก็ปรับเปลี่ยนไปตามสังคมและการผลิต กลุ่มผู้เสพเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์จากจารึกและพงศาวดารเป็นกลุ่มนักวิชาการ นักศึกษาที่ต้องการศึกษาและใช้อ้างอิง ขณะที่กลุ่มผู้เสพการทุนประวัติศาสตร์ไทยส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน แต่ขณะเดียวกันผู้ใหญ่ บุคคลโดยทั่วไปก็สามารถอ่านการทุนประวัติศาสตร์เพราะมีลักษณะการเผยแพร่ผ่านสื่อในวงกว้าง เข้าถึงประชาชนได้มากและรวดเร็วตามลักษณะของวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม

2. พลวัตด้านตัวบท

การทุนประวัติศาสตร์ไทยมีการปรับเปลี่ยนตัวบทเป็นพลวัตเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยและกลุ่มผู้เสพซึ่งส่วนใหญ่เน้นที่เด็กและเยาวชน 3 ลักษณะ คือ การดัดแปลงองค์ประกอบจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ การสร้างสหบท และการสร้างสหภาพกรรม

2.1 การดัดแปลงองค์ประกอบจากเอกสารทางประวัติศาสตร์

ยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารมีมากมาย การค้นพบหลักฐานต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น และการเปิดโอกาสสำหรับผู้สนใจประวัติศาสตร์ได้ตีความข้อมูลตามหลักฐานที่มีมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการดัดแปลงจึงอาจเกิดขึ้นได้จากการเลือกรับและผสมผสานข้อมูลจากหลายแหล่งทั้งเอกสารเอกสารประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์หรือละครอิงประวัติศาสตร์ อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์การดัดแปลงองค์ประกอบจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยใช้ *คิลาจารึกหลักที่ 1, พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า* ของ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ และ *พงศาวดารโยนก* ของ พระยาประจักษ์จกรจักร เป็นเอกสารหลักในการเปรียบเทียบเนื้อหา ทั้งนี้เพื่อเป็นตัวแทนส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงพลวัตของเรื่องเล่าที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะเอกสารดังกล่าวมีความแพร่หลาย เป็นที่รู้จักและอ้างอิงกันโดยทั่วไปเมื่อศึกษาประวัติศาสตร์ และเป็นฉบับที่มีการตรวจสอบ สอดค้นกับหลักฐานอื่น ๆ ในการเรียบเรียง

การสร้างสรรค์การทุนประวัติศาสตร์มีการดัดแปลงองค์ประกอบที่แตกต่างจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่ใช้เป็นหลักในการศึกษา ด้านเนื้อหา ตัวละคร ฉาก บทสนทนา และกลวิธีในการนำเสนอ ดังนี้

2.1.1 การดัดแปลงทางด้านเนื้อหา

กลุ่มข้อมูล “การทุนประวัติศาสตร์ไทย” ที่นำมาศึกษาส่วนใหญ่ยังคงมีโครงเรื่อง เนื้อหา และการลำดับเหตุการณ์หลักตามพงศาวดารเป็นส่วนใหญ่ แต่มีการดัดแปลงเนื้อหาให้กระชับ สอดคล้องกับแก่นของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ กล่าวคือ ในหนังสือการทุนประวัติศาสตร์แต่ละเล่มที่นำมาศึกษานั้นจะมีการเลือกบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ขึ้นมาเป็นตัวละครเอกในการนำเสนอและเป็นศูนย์กลางในการร้อยเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นเหตุการณ์ใดที่มิได้มีความสำคัญ ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง หรือไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครเอกจึงมีการตัดออก

อย่างไรก็ตามเพื่อให้เรื่องสมบูรณ์ และสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องต่อเนื่องกัน จึงมีการร้อยเรียงเรื่องให้ต่อเนื่องกันเพิ่มเติมเนื้อหา และเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเรื่องด้วยเช่นกัน

การดัดแปลงทางด้านเนื้อหาในการ์ตูนประวัติศาสตร์มี 3 วิธี ได้แก่ การตัดออก การเพิ่มเติมรายละเอียด และการเปลี่ยนแปลงรายละเอียด

1) การตัดออก การตัดออกเป็นพลวัตด้านเนื้อหาเพื่อดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการ์ตูนแต่ละเล่มที่ต้องการนำเสนอเนื้อหาเฉพาะเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกของหนังสือเล่มนั้น ๆ แต่ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์หากพิจารณาในช่วงเวลาเหตุการณ์เดียวกันจะมีการบันทึกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กับพระมหากษัตริย์ ขุนนาง เจ้าเมืองต่าง ๆ หลายคน เช่น

การ์ตูน “พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช” เนื้อหาเริ่มตั้งแต่สงครามช้างเผือกในรัชสมัยของพระมหาจักรพรรดิทำให้มีการตัดเนื้อหาหลายตอนเพื่อให้เรื่องมีความกระชับ ก่อนที่จะเริ่มกล่าวถึงและให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ในสมัยพระนเรศวรมหาราช เช่น ได้ตัดเหตุการณ์การเดินทางของพระเจ้าหงสาวดีบุเรงนองที่ยกมาทางด่านแม่ละเมา พวกหัวเมืองทางเหนือไม่ทันได้เตรียมตัวจึงแพ้ และพระยากำแพงเพชรก็ถูกจับได้โดยง่าย, รายละเอียดการเดินทาง และการตีหัวเมืองต่าง ๆ รวมทั้งเมืองพิษณุโลก และการให้พระธรรมราชาและเจ้าเมืองกรมการถือน้ำกระทำสัตย์ เป็นต้น

การตัดเหตุการณ์ต่าง ๆ ช่วยให้เรื่องมีความกระชับ นำเสนอเนื้อหาได้เป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น เพราะหลายเหตุการณ์เป็นเหตุการณ์ปลีกย่อย และหลายเหตุการณ์มีลักษณะซ้ำ ๆ กัน เช่น การยกทัพไปตีเมืองต่าง ๆ ของพระเจ้าติโลกราช ดังนั้นจึงมีการตัดออกเพื่อไม่ให้ผู้อ่านเกิดความสับสน แต่ใช้วิธีการนำเสนอเป็นภาพรวมว่าได้เดินทางไปทำศึกตีหัวเมืองต่างๆ นอกจากนี้การตัดเหตุการณ์ก็ได้ทำให้ลักษณะ “วีรบุรุษ” ของกษัตริย์แต่ละพระองค์ลดน้อยลง ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยยังคงลักษณะเด่นของพระมหากษัตริย์แต่ละพระองค์ได้อย่างชัดเจน

2) การเพิ่มเติมรายละเอียด การเพิ่มเติมรายละเอียดของเรื่องมิได้ส่งผลกระทบต่อโครงเรื่องใหญ่แต่ทำให้เรื่องสนุกสนาน สมบูรณ์ขึ้น ดังเช่น การเพิ่มเหตุการณ์การวางแผนของขุนนางให้ขุนวรวงศาธิราชไปคล้องช้างเพื่อลวงไปประหารชีวิต ในการ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ” และ “พระสุริโยทัย” มีการเพิ่มรายละเอียดของเหตุการณ์ในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งในพงศาวดารไทยรบพม่า มีกล่าวเพียง “พวกข้าราชการจึงช่วยกันจับท้าวศรีสุดาจันทร์กับขุนวรวงศาธิราชประหารชีวิตเสีย” ดังนี้

พงศาวดาร เรื่อง “ไทยรบพม่า”	การ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ”
“อยู่มาท้าวศรีสุดาจันทร์เป็นชู้กับพันบุตรศรีเทพ พนักงานเฝ้าหอพระ จึงนางมีครรภ์ขึ้น เห็นว่าจะปิดความไม่มิด จึงตั้งชู้เป็นขุนวรวงศาธิราชให้กำลังวังชาว่าการแผ่นดิน แล้วขุนวรวงศาธิราชปลงพระชนม์สมเด็จพระแก้วฟ้าเสีย ซึ่งเอาราชสมบัติ ราชภิเชกขึ้นครองแผ่นดินอยู่ได้ 42 วัน พวกข้าราชการจึงช่วยกันจับท้าวศรีสุดาจันทร์กับขุนวรวงศาธิราชประหารชีวิตเสีย” (น.34)	ท้าวศรีสุดาจันทร์กับพรรคพวกวางแผนปลงพระชนม์สมเด็จพระยอดฟ้า พระโอรสในพระไชยราชาที่ประสูติกับนางจิตราวดี พระอัครมเหสี แล้วให้ชู้รักคือ ขุนวรวงศาธิราชขึ้นครองราชย์ ท่ามกลางความไม่พอใจของเหล่าขุนนาง <u>แผนการโค่นราชย์ชั่วหญิงโหดบนบัลลังก์กรุงศรีอยุธยา กำลังจะเกิดขึ้น</u> <u>“ขอเดชะ โปรดเกล้าฯ บัดนี้มีช้างเผือกมงคลสมควรคู่บารมีแก่พระองค์</u> <u>แลเมื่ออยู่หัวศรีสุดาจันทร์ ปรากฏอยู่ในป่าพระพุทธรเจ้าข้า”</u> <u>“ข้าพระพุทธเจ้าเห็นสมควรทูลอัญเชิญให้พระองค์กับแม่อยู่หัวทรง</u> <u>เดินทางไปคล้องช้างเผือกด้วยพระองค์เองเถิดพระพุทธเจ้าข้า”</u> (น. 11-18)
	การ์ตูนเรื่อง “พระสุริโยทัย” <u>เวลานั้นขุนพิเรนทรเทพเชื้อพระวงศ์ ขุนอินทรเทพ หมื่นราชเสน่หา และหลวงศรีชัยบ้านลานตากฟ้า สี่ขุนนางผู้ซื่อสัตย์ได้ปรึกษากันลับ ๆ ว่าจะจับตัวขุนวรวงศาธิราชไปประหารชีวิต แล้วจะเชิญพระเทียรราชาที่ผนวชอยู่มาเป็นพระเจ้าแผ่นดิน...</u> <u>ทั้งหมดจึงวางแผนลวงให้ขุนวรวงศาธิราชไปคล้องช้างเผือกที่เพนียดวัดของ</u> <u>เพื่อประทับพระบารมี ครั้นพลค่ำขุนพิเรนทรเทพกับพรรคพวกก็ไปชุมนุมที่คลอง</u> <u>บางปลาหมอ พายเรือคนละลำ พลพายมีอาวุธครบมือ</u> <u>ครั้นถึงวันที่กำหนดเวลาเข้าตรู่ ขุนวรวงศาธิราช ท้าวศรีสุดาจันทร์ บุตรสาว</u> <u>ของท้าวศรีสุดาจันทร์กับขุนวรวงศาธิราช และพระศรีศิลป์ ก็เสด็จลงเรือพระที่นั่ง</u> <u>ลำเดียวกันมาที่คลองสระบัว</u> <u>ครั้นขุนพิเรนทรเทพเห็นเรือพระที่นั่งตรงมาก็เข้าสกัดจับขุนวรวงศาธิราชกับ</u> <u>แม่อยู่หัวศรีสุดาจันทร์และบุตรสาวไปประหารชีวิต ยกเว้นพระศรีศิลป์ แล้วขุนนาง</u> <u>ทั้งหมดก็กลับเข้ามารักษาวัง</u> (น. 20-26)

3) การเปลี่ยนแปลงรายละเอียด ในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบ้างเล็กน้อยแต่ไม่มีผลกระทบต่อโครงเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่องโดยรวมดังเช่นการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดในการ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ” มีการเปลี่ยนแปลงผู้ปลงพระชนม์สมเด็จพระยอดฟ้า และความสัมพันธ์ของสมเด็จพระยอดฟ้ากับท้าวศรีสุดาจันทร์

พงศาวดาร เรื่อง “ไทยรบพม่า”	การ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ”
ในพงศาวดารอธิบายว่า ขุนวรวงศาธิราชเป็นผู้ปลงพระชนม์สมเด็จพระยอดฟ้า โอรสท้าวศรีสุดาจันทร์	ในการ์ตูนเล่าว่า ท้าวศรีสุดาจันทร์ปลงพระชนม์สมเด็จพระยอดฟ้า พระโอรสในพระไชยราชาธิราชที่ประสูติกับพระนางจิตราวดี แล้วให้ขุนวรวงศาธิราชขึ้นครองราชย์

หรือในตอนพระราเมศวรและพระมหินทรถูกจับเมื่อคราวพระเจ้าหงสาวดีตะเบงชเวตี้ยกทัพมาตีกรุงศรีอยุธยา ในพงศาวดารและในการ์ตูนมีรายละเอียดที่ต่างกัน คือ

พงศาวดาร เรื่อง “ไทยรบพม่า”	การ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ”
ในพงศาวดารอธิบายว่า ความในหนังสือพงศาวดารพม่าว่า พระเจ้าหงสาวดีถอยทัพกลับไปครั้งนั้น ข้างฝ่ายไทยให้ พระรามศวร และพระมหาธรรมราชาออกติดตามตีทัพขึ้น	ในการ์ตูนเล่าว่า พระรามศวร และพระมหินทรอาสายกทัพ เข้าตีทัพหงสาวดี แต่ถูกพระมหาอุปราชาบุเรงนองจับตัวได้ พระมหาจักรพรรดิจึงมีพระราชสาส์นขอพระราชทานอภัย
พงศาวดาร เรื่อง “ไทยรบพม่า”	การ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ”
ไปอีก แต่ทางฝ่ายพม่าทำอุบายข่มกองทัพอยู่สองข้าง แล้ว ล่อให้ไทยเข้าไปในวงล้อม จึงสามารถจับได้ทั้งพระรามศวร และพระมหาธรรมราชา สมเด็จพระมหาจักรพรรดิจึงต้อง ยอมหย่าทัพ เอาช้างพลายศรีมงคล พลายมวงคทวิปตบ แทนพระเจ้าหงสาวดีแลกเอาพระมหาธรรมราชาและ พระรามศวรกลับมา	และขอคืนพระราชโอรสทั้งสอง ฝ่ายพระเจ้าหงสาวดีตะเบง ชะเวตจึงขอช้างพลายศรีมงคลและพลายมวงคทวิป แต่เมื่อ มอบช้างให้ไป ทั้งสองข้างไม่คุ้นกับความจึงอาละวาด ทางฝ่ายหงสาวดีจึงต้องคืนช้างทั้งสองข้างแล้วยกทัพกลับ กรุงหงสาวดี

2.1.2 การดัดแปลงทางด้านตัวละคร

การเขียนหลักฐานทางประวัติศาสตร์มักจะกล่าวถึงเฉพาะบุคคลสำคัญ อาทิพระมหากษัตริย์ พระมเหสี พระชายา พระโอรส พระธิดา ขุนนางตำแหน่งสำคัญ ๆ และเจ้าเมืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาณาจักร โดยมี การระบุพระนาม นาม หรือชื่ออย่างชัดเจนบ้าง ไม่ชัดเจนบ้าง หากเป็นขุนนางหรือเจ้าเมืองก็ระบุเฉพาะชื่อตำแหน่ง ชื่อเมืองที่ปกครอง หรือกล่าวอย่างเป็นกลาง ๆ ว่า “พวกขุนนาง” “พวกข้าราชการ” เป็นต้น

การนำเสนอตัวละครในการ์ตูนประวัติศาสตร์ยังคงมีลักษณะเช่นเดียวกับในวรรณกรรม ประวัติศาสตร์ คือ การเรียกพระนามพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศ์อย่างชัดเจน แต่เรียกชื่อเจ้าเมืองหรือขุนนาง ด้วยตำแหน่ง แต่นอกจากนั้น การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยยังมีการดัดแปลงเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนตัวละครเพื่อให้เรื่องมีความสมบูรณ์ สมจริงยิ่งขึ้น โดยมีได้มีผลกระทบต่อโครงเรื่องหลักใน 2 ลักษณะ คือ การเพิ่มตัวละครเข้ามาในเรื่อง การเพิ่มบุคลิกให้ตัวละคร และการดัดแปลงรายละเอียดของตัวละคร

1) การเพิ่มตัวละครเข้ามาในเรื่อง เป็นการเพิ่มตัวละครประกอบ เช่น ขุนนาง ทหาร ประชาชน การเพิ่มตัวละครกลุ่มนี้เข้ามาทำให้การดำเนินเรื่องมีความสมจริงเพราะเนื้อหาที่น่าสนใจในการ์ตูน ประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการศึกสงคราม การบริหารจัดการบ้านเมือง มีความเกี่ยวข้องไม่เฉพาะแต่ กษัตริย์ ขุนนาง เจ้าเมืองสำคัญดังที่มีบันทึกในหลักฐานทางประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังมีเกี่ยวข้องเกี่ยวกับทหารชั้น ผู้น้อย และไพร่ฟ้าประชาชนอีกด้วย ดังนั้นในการ์ตูนประวัติศาสตร์จึงเติมเต็มภาพของประวัติศาสตร์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น สร้างตัวละครประกอบเพิ่มเข้ามาเพื่อสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้แก่เรื่อง ทั้งความหวาดกลัว ความตกใจ ความสุข และสร้าง อารมณ์ขัน ผ่านคำพูดและสีหน้าท่าทางของภาพวาดตัวละครด้วย ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของวรรณกรรมบันเทิง ดังตัวอย่าง



ภาพจากการ์ตูน “พระมหาจักรพรรดิ”

2) การเพิ่มบุคลิกให้ตัวละคร การตุนประวัติศาสตร์เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ให้เหมาะสมกับยุคสมัย กลุ่มผู้อ่าน และสื่อการตุน เป็นการผลิตซ้ำข้อมูลที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอไม่เฉพาะความรู้เท่านั้นแต่ยังต้องการนำเสนอความบันเทิงควบคู่ไปด้วย ดังนั้นการนำเสนอตัวละครในการตุนประวัติศาสตร์จึงมีอารมณ์ ความรู้สึก มีชีวิตชีวาต่างจากในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เน้นบันทึกและเล่าเหตุการณ์เป็นสำคัญ การเพิ่มบุคลิกให้ตัวละครใช้กลวิธีการเพิ่มผ่านทางคำพูด การกระทำ และภาพวาดแสดงสีหน้าของตัวละคร ดังตัวอย่างจากภาพเป็นการเพิ่มบุคลิกให้ “พระเจ้าติโลกราช” มีอารมณ์ความรู้สึกไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น มีความสุข ตกใจ หรือโกรธ นอกจากนี้การทำให้บุคคลชั้นสูงหรือสถาบันการปกครองที่ในสมัยก่อนมีฐานะเป็นสมมติเทพ ให้มีลักษณะที่เป็นปูลุชนเพื่อให้ประชาชนหรือเยาวชนเข้าถึงง่าย ดังตัวอย่าง



3) การปรับเปลี่ยนรายละเอียดของตัวละคร มีปรากฏค่อนข้างน้อยเพราะมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์เป็นตัวกำหนดข้อมูล แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบ้าง ดังเช่น ในการ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ” ปรับเปลี่ยนสถานะของตัวละคร “เจ้ายอดฟ้า” จากพระโอรสของสมเด็จพระชัยราชาธิราชกับท้าวศรีสุดาจันทร์ให้เป็น พระโอรสของพระไชยราชาที่ประสูติกับพระนางจิดราวดี พระอัครมเหสี และท้าวศรีสุดาจันทร์กับพรรคพวกวางแผนปลงพระชนม์สมเด็จพระยอดฟ้า ทั้งนี้การปรับเปลี่ยนอาจเกิดขึ้นเพื่อความเหมาะสมกับวัยของ

ผู้อ่าน และลดความรุนแรงน่ากลัวของเหตุการณ์ลง ไม่ให้แม่เป็นผู้ฆ่าหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฆ่าลูกของตนเอง หรือทั้งนี้อาจเกิดจากผู้ประพันธ์นำข้อมูลประวัติศาสตร์มาจากแหล่งอื่น ๆ เพราะเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนเรื่อง “สมเด็จพระสุริโยทัย” ซึ่งมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่เด็กกว่าการ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ” มีการนำเสนอเนื้อหาในตอนเดียวกันนี้ แต่ “พระเจ้ายอดฟ้า” เป็นโอรสของ สมเด็จพระชัยราชาที่เกิดกับท้าวศรีสุดาจันทร์ และต่อมาขุนวรรวงศาธิราชและท้าวศรีสุดาจันทร์เองเป็นผู้จับตัวพระยอดฟ้าไปประหารชีวิต

2.1.3 การดัดแปลงฉาก

การดัดแปลงฉากเป็นลักษณะของการดัดแปลงกลวิธีในการนำเสนอ กล่าวคือ ในจารึกและพงศาวดารมีการนำเสนอฉากเวลาและสถานที่ในลักษณะของการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นดังเช่น ในพงศาวดารไทยรบพม่า คราวสงครามช้างเผือก ตอนหนึ่งบรรยายฉากทั้งเวลา สถานที่ และวัฒนธรรม ว่า

ครั้นกระการเสร็จแล้ว พระเจ้าหงสาวดีก็ยกออกจากพระนคร เมื่อ ณ วันจันทร์ เดือน 12 แรม 12 ค่ำ ปีกุน พ.ศ. 2106 ลงมาประชุมพลที่เมืองเมาะตะมะ จัดกระบวนทัพเป็นทัพกษัตริย์ 5 ทัพ...

ฝ่ายกรุงศรีอยุธยาตั้งแต่ตอบพระราชสาส์นไปแล้ว ก็เชื่อแน่ว่าคงมีศึกหงสาวดียกมา พอถึงฤดูแล้วจึงให้รวบรวมคนและเก็บกวาดเสบียงอาหารเข้าไว้ในพระนคร จัดเตรียมป้อมปราการวางปืนใหญ่น้อยรักษาที่เชิงเทินให้มั่นคง แล้วให้พระยาจักรีคุมพล 15,000 ไปตั้งที่ป้อมลุมพลีรักษาพระนคร ข้างด้านเหนือแห่งหนึ่ง ให้เจ้าพระยามหาเสนาคุมพล 10,000 ไปตั้งที่ป้อมบ้านดอกไม้หันทรรักษาทางด้านตะวันออกแห่งหนึ่ง ให้พระยาพระคลังคุมพล 10,000 ไปตั้งที่ป้อมท้ายคูรักษาทางด้านใต้แห่งหนึ่ง ให้พระสุนทรสงครามคุมพล 10,000 ไปตั้งที่ป้อมจำปา รักษาด้านตะวันตกแห่งหนึ่งแล้วให้ตระเตรียมเรือรบ เรือสำหรับลาดตระเวนไว้เป็นอันมาก (พงศาวดารไทยรบพม่า, น. 57-58)

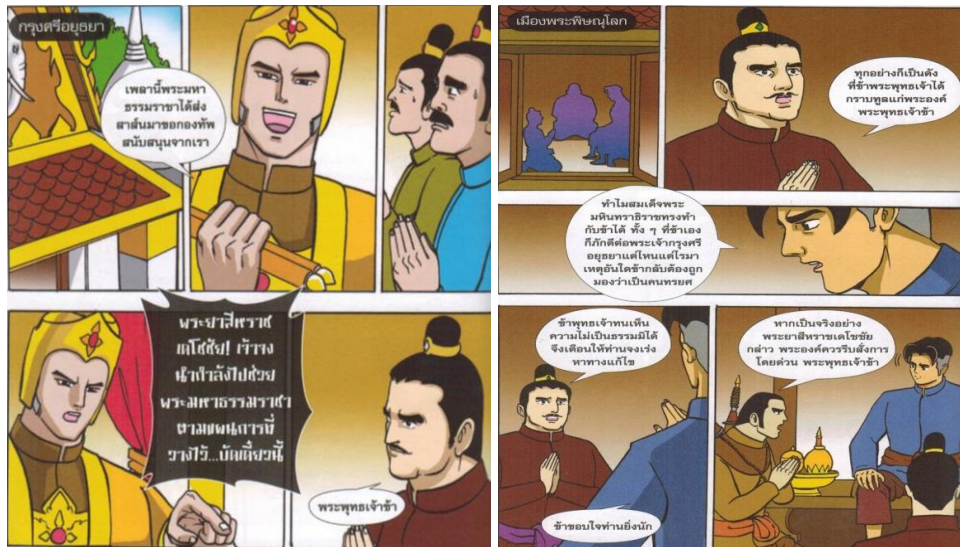
ในการ์ตูนประวัติศาสตร์นอกจากจะมีการนำเสนอฉากในรูปแบบการบรรยายเช่นเดียวกับในจารึกและพงศาวดารแล้วยังมีการดัดแปลงการนำเสนอฉากโดยนำเสนอฉากผ่านการระบุสถานที่อย่างชัดเจนด้วยคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร กรอบข้อความ และการเสนอฉากด้วยภาพวาด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) การนำเสนอฉากผ่านคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร

	การนำเสนอฉากผ่านคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร จากภาพการ์ตูนเรื่อง “พระนเรศวรมหาราช” คำพูดของพระเจ้าบุเรงนอง “ท่านจงสบายใจได้ ข้าจะไม่เผาทำลายอยุธยาตามที่ท่านร้องขอ แต่” และคำพูดของพระรามเมศวร “ลาก่อนอยุธยาของข้า” ทำให้ทราบว่าฉากของเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่กรุงศรีอยุธยา
---	---

2) การนำเสนอฉากด้วยกรอบข้อความ การนำเสนอฉากด้วยกรอบข้อความในการ์ตูนประวัติศาสตร์ โดยการระบุสถานที่ เช่น “ณ ท้องพระโรง” “กรุงศรีอยุธยา” “เมืองพระพิษณุโลก” เป็นเทคนิคการนำเสนอเรื่องด้วยการสลับเหตุการณ์จากสถานที่หนึ่งเป็นอีกสถานที่หนึ่งในช่วงเวลาเดียวกันหรือ

ใกล้เคียงกันเพื่อให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรอบด้าน เป็นการบอกผู้อ่านอย่างสั้นๆ ว่าเหตุการณ์ที่กำลังจะกล่าวถึงหรือเกิดขึ้นต่อไปนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่ใดเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเหตุการณ์ได้ง่าย ชัดเจน ไม่เกิดความสับสน เพราะเรื่องมีการเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหลายฝ่าย ดังตัวอย่าง



การนำเสนอฉากด้วยกรอบข้อความในการ์ตูนเรื่อง “พระมหาจักรพรรดิ”

3) การเสนอจากด้วยภาพวาด การตูนเป็นสื่อที่นำเสนอและดำเนินเรื่องด้วยรูปภาพและข้อความประกอบกัน ในอัตราส่วนที่มากน้อยแตกต่างกันในการตูนแต่ละประเภท และจุดประสงค์ของผู้วาด ดังนั้นภาพในการตูนจึงเป็นฉากที่แสดงให้เห็นสถานที่ บรรยากาศ เวลา สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น บ้านเรือน การแต่งกาย ประเพณีการศึกษา เชื้อชาติ ชนชั้น เป็นต้น แม้เป็นการตูนที่วาดโดยไม่ได้ให้รายละเอียดของภาพมากนักแต่ก็แสดงให้เห็นฉากทางวัฒนธรรมหลายประการ ในภาพแสดงให้เห็นการแต่งกายของชนชั้นสูงในสังคมไทย สมัยธนบุรี และอาคารสถานที่ ในตัวอย่างภาพแสดงให้เห็นอาวุธ พาหนะที่ใช้ในการสงคราม กลุ่มชนชาติพม่า และการแต่งกาย ในตัวอย่างสุดท้ายแสดงให้เห็นสถานที่ เครื่องแต่งกาย และลำดับชนชั้นทางสังคมที่เสนอผ่านการนั่งในระดับที่ต่างกัน ดังเช่นตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพจากการ์ตูน “มหาราชชาติไทย” “สมเด็จพระสุริโยทัย” และ “พระเจ้าติโลกราช”ตามลำดับ

2.1.4 การดัดแปลงทางด้านกลวิธีในการนำเสนอ

การนำเสนอการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย มีการดัดแปลงกลวิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ในจารึกและพงศาวดาร 4 ลักษณะ ได้แก่ การปรับเปลี่ยนจากการบรรยายเป็นบทสนทนาการผสมผสานการบรรยายและการสนทนา การสร้างตัวละครในโลกปัจจุบันขึ้นเพื่อเล่าเรื่องเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ และการแทรกสรุปรู้อย่างเป็นความเรียงก่อนหรือหลังการ์ตูน

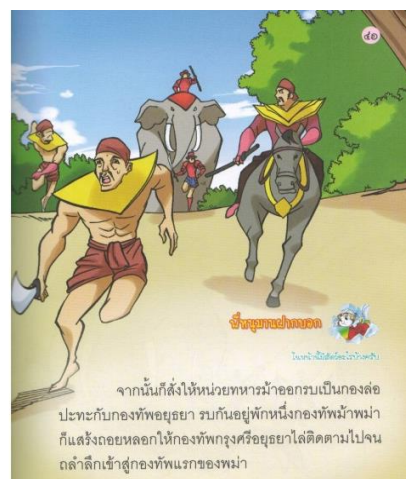
นอกจากนี้การตั้งชื่อเรื่องยังเป็นกลวิธีการนำเสนออีกส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นการดัดแปลงและการผสมผสานวัฒนธรรมดังเช่น การ์ตูนเรื่อง “กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย สมเด็จพระสุริโยทัย” เป็นลักษณะการตั้งชื่อเรื่องตามรูปแบบการเล่านิทานของตะวันตก ที่มักเริ่มต้นเรื่องว่า “กาลครั้งหนึ่ง นานมาแล้ว” (Once upon a time..., Long long time ago...)

จากการศึกษาการดัดแปลงองค์ประกอบของวรรณกรรม ผู้วิจัยพบว่ามีเหตุผลสำคัญ 3 ประการที่มีผลต่อการดัดแปลง ได้แก่ 1) หลักฐานทางประวัติศาสตร์มีหลายฉบับทำให้งานมีรายละเอียดที่แตกต่างจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่ใช้เป็นหลักในการเปรียบเทียบในการศึกษานี้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์การ์ตูนอาจเลือกรับ ตัดทอน ผสมผสานข้อมูลจากเอกสารทางประวัติศาสตร์หลายฉบับที่นอกเหนือจากเอกสารหลักที่ใช้ในการศึกษาเปรียบเทียบนี้ 2) รูปแบบและจุดมุ่งหมายของสื่อที่ต่างกัน ซึ่งเป็นความแตกต่างตามธรรมชาติของประเภทวรรณกรรมที่มีจุดมุ่งหมายต่างกัน โดยเอกสารทางประวัติศาสตร์ เช่น จารึกและพงศาวดารสร้างขึ้นเพื่อบันทึกเป็นหลักฐาน หรือสร้างขึ้นเพื่อรวบรวมเหตุการณ์สำคัญของชาติ ส่วนการ์ตูนเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความบันเทิง เน้นการนำเสนอด้วยภาพและเพื่อความสนุกสนาน และ 3) กลุ่มผู้รับสารที่ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนการดัดแปลงจึงต้องอาศัยหลักการทำให้ง่าย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายที่สุด

2.2 การสร้างสหบท

สหบท คือสภาวะที่ตัวบทหนึ่งอ้างอิงหรือมีความเกี่ยวข้องกับตัวบทอื่น ๆ (ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, น. 267) ในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยมีการใช้สหบท 2 ลักษณะ คือ การแทรกปนในตัวบท และการจัดวางแบบแอบอิง

2.2.1 การแทรกปนในตัวบท เป็นการนำตัวบทอื่นมาแทรกปนเป็นระยะในตัวบท (ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, น. 284) ลักษณะนี้พบในการ์ตูนนิทานภาพ “สมเด็จพระสุริโยทัย” เป็นการนำตัวละคร “หนูมาน” จากเรื่องรามเกียรติ์ มาเป็นตัวละครที่พูดคุยให้ความรู้ให้ข้อคิด หรือตั้งคำถามกับผู้อ่านอย่างสั้น ๆ โดยการแทรกข้อความว่า “พี่หนูมานฝากบอก” แล้วตามด้วยข้อความต่าง ๆ เช่น “การประสงครามต่อผู้อื่นผิดศีลธรรมนะครับ เป็นตัวอย่างที่ไม่ดี ไม่ควรเลียนแบบ” (น. 12) “ทำได้ดี เด็กๆ ต้องหมั่นทำแต่ความดีนะครับ” (น. 29) “ด่านเจดีย์สามองค์อยู่ในเขตเมืองกาญจนบุรีครับ” (น. 32) และ “ในหนานี้มีสัตว์อะไรบ้างครับ” (น. 41) ลักษณะการแทรกปนในหนังสือการ์ตูนดังตัวอย่างในรูปภาพ



การใช้ตัวละคร “หนุมาน” จากเรื่องรามเกียรติ์ในการ์ตูนนิทานภาพ “สมเด็จพระสุริโยทัย”

2.2.2 การจัดวางแบบแอบอิง เป็นการนำตัวบทอื่นมาจัดวางเคียงข้างหรือต่อเนื่องจากตัวบท ตัวบทที่นำมาจัดวางข้างเคียงนั้นแอบอิงหรือพึ่งพาอาศัยตัวบท (ศิริพร รักดีผาสุข, 2556, น. 284) การสร้างสบทในลักษณะนี้พบในการ์ตูนที่ศึกษาเกือบทุกเรื่อง ยกเว้นเพียงการ์ตูน “มหาราชชาติไทย ฉบับการ์ตูน” ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะการ์ตูนเรื่องดังกล่าวมีการนำเสนอเนื้อหาและให้ข้อมูลค่อนข้างละเอียดดีแล้ว และเนื้อหาเน้นที่พระราชประวัติของพระมหากษัตริย์แต่ละพระองค์ ดังนั้นจึงมิได้มีการเชื่อมโยงไปถึงตัวบทอื่นๆ ส่วนอีก 5 เรื่องมีการสร้างสบทเพื่อให้ความรู้เพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังเช่น

การ์ตูน “พ่อขุนรามคำแหง 1” ก่อนการนำเสนอเนื้อหา มีการให้ความรู้เรื่อง “บุคคลสำคัญในยุคสุโขทัย และข้างแบกพล” “แผนที่เมืองสุโขทัย” และ “สายพระวงศ์ของพ่อขุนรามคำแหง” และท้ายเรื่องมีการให้ความรู้เพิ่มเติมเรื่อง “พ่อขุนรามคำแหงกับการสร้างบ้านแปงเมือง” โดยมีการนำเสนอภาพต่างๆ ประกอบ เช่น อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย, เชื้อนสรศักดิ์หรือท่านพระร่วง จังหวัดสุโขทัย, อนุสาวรีย์พ่อขุนรามคำแหง, ศิลจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชและเครื่องมือสลักตัวอักษรบนหิน”

การ์ตูน “พระมหาจักรพรรดิ” ท้ายเรื่องมีการให้ “เกร็ดความรู้ พระมหาจักรพรรดิ” เรื่อง “สมเด็จพระมหาจักรพรรดิ พระราชสวามีในสมเด็จพระสุริโยทัย” “ข้างเผือก...ข้างมงคล ข้างคู่พระบารมีของพระเจ้าแผ่นดิน” และเพิ่มเติม “Mini Story พระมหาจักรพรรดิ” ในรูปแบบการ์ตูน โดยนำเสนอตอนพระไชยเชษฐา กษัตริย์แห่งล้านช้าง ทรงต้องการเป็นไมตรีกับกรุงศรีอยุธยา จึงส่งทูตมาสู่ขอพระเทพกษัตริ์ พระธิดาองค์เล็กของพระมหาจักรพรรดิไปเป็นพระชายา แต่ขณะนั้นพระเทพกษัตริ์ประชวรอยู่จึงได้ส่งตัวพระแก้วฟ้า พระธิดาที่เกิดจากสนมขึ้นไปแทน ภายหลังพระไชยเชษฐาทราบจึงได้ถวายพระแก้วฟ้าคืน ซึ่งสมเด็จพระมหาจักรพรรดิก็ได้ส่งตัวพระเทพกษัตริ์ไปล้านช้างตามวาจาสัตย์ที่ได้ให้ไว้ พระเจ้าบุเรงนองทราบเรื่องดังกล่าวจึงได้ไปชิงพระเทพกษัตริ์ระหว่างการเดินทาง เหตุการณ์ในครั้งนี้จึงยิ่งทำให้กรุงศรีอยุธยากับหัวเมืองทางเหนือบาดหมางกันยิ่งขึ้น

การ์ตูน “พระเจ้าติโลกราช” ก่อนการนำเสนอเนื้อหาได้มีการให้ความรู้เกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น เมืองเชียงใหม่ วัดเจ็ดยอด วัดสวนดอก วัดเชียงใหม่ วัดพระธาตุดอยสุเทพ แ่งศรีภูมิ และพิพิธภัณฑเชียงใหม่ และเมื่อจบการนำเสนอในแต่ละตอนจะมีการแทรกเกร็ดความรู้เพิ่มเติม เมื่อจบตอนที่ 1: เปิด

ตำนาน “พระเป็นเจ้า” แห่งล้านนา ได้แทรกความรู้เรื่อง “พญาสามฝั่งแกน” จบตอนที่ 2: สวมนาม “พระเจ้า” แทรกเกร็ดความรู้เรื่อง “ล้านนา-อยุธยา” จบตอนที่ 3: คู่อาฆาต แทรกความรู้เรื่อง “สงคราม 24 ปี : ล้านนา-อยุธยา” และ “พระเจ้าติโลกราชมหาราชแห่งล้านนา” และสุดท้ายจบตอนที่ 4: สู่ทางธรรม ได้เพิ่มเติมความรู้เรื่อง “เศรษฐิกิจในล้านนา” “กษัตริย์ล้านนา” “ขุนนางล้านนา” “อาณาเขตล้านนา” “รายพระนามพระมหากษัตริย์ในสมัยรุ่งเรือง” และ “ปฏิทินเหตุการณ์ล้านนาสมัยรุ่งเรือง”

2.3 การสร้างสหวรรณกรรม

สหวรรณกรรมเป็นสหบทชนิดหนึ่งที่เกิดจากการนำลักษณะทางขนบของวรรณกรรมต่างชนิดกันมาใช้เพื่อสร้างตัวบทใหม่ (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2556, น. 268-269) การดูประวัติศาสตร์ไทยอาจถือได้ว่าเป็นพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่เกิดจากการผสมระหว่างวรรณกรรมที่ต่างกัน คือ การดูกับเอกสารทางประวัติศาสตร์ (จารึกและพงศาวดาร) และการดูกับแบบเรียน โดยที่การดูมีลักษณะความเป็นศาสตร์และศิลป์ในรูปแบบหนึ่งต่างไปจากวรรณกรรมอื่น มีรูปแบบการนำเสนอเฉพาะ คือ เป็นภาพเขียนที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เป็นภาพทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่เหมือนจริง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้สวยงาม น่าอ่าน ล้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี (ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์, 2534, น. 9)

ในขณะที่จารึกและพงศาวดารมีลักษณะเฉพาะที่เป็นขนบของการเขียนเช่นกัน คือ จารึกเป็นบันทึกเหตุการณ์ (Event) ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับผู้นำ ศาสนา ประชาชน สงคราม อาณาจักร และพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งกว้างๆ และค่อนข้างตรงไปตรงมา ไม่มีการตีความ จารึกเป็นเรื่องเล่าที่เกิดจากประสบการณ์ที่เป็นจริง เรื่องราวที่บันทึกไว้ได้ถูกบันทึกให้มีความหมายต่อบุคคลยุคนั้น โดยผ่านการคัดเลือกไตร่ตรองถึงความสำคัญและจำเป็นของอดีตต่อเขา จารึกจึงเป็นงานเขียนเกี่ยวกับอดีตอย่างมีสำนึก แบบอย่าง เป้าหมายและหน้าที่เฉพาะตัวที่แตกต่างกันในจารึกแต่ละหลัก เช่น มีหน้าที่เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ หน้าที่ทางด้านการเมืองการปกครอง หน้าที่ทางด้านศาสนา หน้าที่เป็นเอกสารกรรมสิทธิ์ และหน้าที่เป็นประกาศห้าม ส่วนพงศาวดาร เป็นงานเขียนทางประวัติศาสตร์ที่มีลักษณะเป็นผลงานบันทึกซึ่งเกิดจากการคัดเลือกรวบรวม เรียบเรียงเฉพาะเหตุการณ์ (Mere Event) ที่ผู้บันทึกคิดว่าสำคัญจากเอกสารต่างๆ ทั้งที่เป็นเอกสารดั้งเดิมและมีใช้ให้รวมอยู่ด้วยกัน พงศาวดารจึงค่อนข้างมีลักษณะเป็นการรวบรวมข้อมูลให้เรียงต่อกันตามระยะเวลาที่เกิดโดยมีกษัตริย์เป็นศูนย์กลาง โดยการรวบรวมเอกสารต่างๆ ซึ่งมักเป็นเอกสารดั้งเดิม (Primary Sources) หรือเป็นผลงานบันทึกร่วมสมัย โดยผู้บันทึกอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ด้วย แต่ผู้บันทึกพงศาวดารเก็บข้อมูลเหล่านั้นมาเรียบเรียงใหม่ และจะเลือกบันทึกไว้เฉพาะเหตุการณ์ซึ่งผู้บันทึกเห็นว่าสำคัญตามลำดับปีเรียงกันลงไว้โดยเหตุการณ์ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกัน การรวบรวมเรื่องราวให้อยู่รวมกันเท่านั้นทำให้ภาพเหตุการณ์ในพงศาวดารค่อนข้างกระช่อนกระแท่น ไม่มีระเบียบและแนวเรื่อง เนื้อความของพงศาวดารรวมกันอยู่ได้ด้วยความต่อเนื่องของเวลาเท่านั้น โดยผู้เขียนพงศาวดารอาศัยเวลาเป็นเครื่องมือร้อยเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกัน การลำดับความในพงศาวดารจึงเกิดขึ้นจากลำดับเวลาซึ่งเป็นไปอย่างเคร่งครัดด้วยการเรียงตามรูปจดหมายเหตุ คือตั้งวันเวลาเป็นหลัก วันใดมีเหตุการณ์อย่างใดก็เล่าไปตามนั้น การบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ ตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้นโดยไม่ผูกพันกับการอธิบายเหตุ ทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปเรื่อย ๆ ในลักษณะซึ่งไม่อาจบรรยายภาพเหตุการณ์ที่กินเวลาหรือความเกี่ยวเนื่องกันหลายๆปีให้เห็นเหตุการณ์อันหนึ่งอัน

เดียวกันได้ เพราะในช่วงเวลานั้นย่อมมีเหตุการณ์อื่นๆ เกิดขึ้นสอดแทรกเสมอ ความในพงศาวดารจึงกระจายอย่างยืง (นาฏวิภา ชลิตานนท์, 2524, น. 90-104, 271-272)

ขณะที่หนังสือเรียนหรือแบบเรียนเป็นวาทกรรมที่ใช้ในสถาบันการศึกษา เน้นการให้ความรู้ด้านต่างๆ แก่ผู้เรียนตามสาระวิชา เป็นวาทกรรมหลักที่ให้ความรู้และนักเรียนต้องศึกษาเนื่องจากมีการวัดและประเมินผล การเรียนเป็นส่วนประกอบทำให้เนื้อหาในหนังสือเรียนมีความสำคัญต่อผู้อ่านยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น วรรณกรรมแต่ละประเภทล้วนมีชนบแบบแผนการนำเสนอเฉพาะประเภทที่ทำให้สามารถแบ่งออกจากกันได้ ซึ่งในการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยได้ใช้องค์ประกอบของวาทกรรมวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ผสมผสานกัน คือ การหยิบยืมรูปแบบการ์ตูนที่เน้นความสนุกสนานเพลินเพลิน มีสีสันลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเน้นการดำเนินเรื่องด้วยภาพและบทสนทนา มีการสร้างโครงเรื่อง แก่นเรื่องตามลักษณะของบันเทิงคดีแต่นำเนื้อหาจากพงศาวดารและแบบเรียน ที่เป็นชุดความรู้ที่ต้องศึกษามาผสมผสานเป็นการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย และที่สำคัญคือการย่อเนื้อหาประวัติศาสตร์ให้ง่ายขึ้นเพื่อให้ตอบสนองกลุ่มผู้อ่าน ตัวอย่างการนำเนื้อหาจากพงศาวดารมาผสมผสานสร้างสรรค์กับรูปแบบของการ์ตูนเป็นการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทย เช่น

ในพงศาวดารโยนกมีความตอนหนึ่งว่า “ในปีมะแม ตรีศก จุลศักราช 813 นั้น พระยาอุทิสเจียงผู้ครองเมืองสองแคว มาขอสวามิภักดิ์เป็นเมืองขึ้นต่อพระเจ้าเชียงใหม่” (พระยาประชากิจกรจักร์, 2516, น. 328) ในการ์ตูน “พระเจ้าติโลกราช” นำมาเสนอด้วยภาพและบทสนทนา ได้อย่างชัดเจนและง่าย ดังภาพ	
--	---

นอกจากนั้นในคำนำสำนักพิมพ์บางแห่งก็แสดงให้เห็นถึงเจตจำนงในการที่จะรวมวาทกรรมของนิทานซึ่งเป็นเรื่องสนุกสนานเพลิดเพลิน เข้าไว้กับวาทกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ที่เป็น เรื่องยาก น่าเบื่อ เน้นการเรียนในห้องเรียนเป็นสำคัญ เพื่อสร้างสำนึกในความรักและความภูมิใจในชาติให้เกิดขึ้นแก่เด็ก ดังเช่น สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จำกัด อธิบายในคำนำสำนักพิมพ์ว่า “ประวัติศาสตร์ไทยไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ หรือเรื่องไกลตัวของเด็กๆ เลยนะคะ พื้นฐานการเรียนรู้ของเด็กนอกเหนือจากการฟังนิทานเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของชาติในรูปแบบนิทานจะช่วยปลูกฝังให้เด็กๆ เกิดความรู้สึกรักและผูกพันในผืนแผ่นดินไทย”

3. พลวัตด้านสื่อ

การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยมีการปรับเปลี่ยนสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ จากสื่อเฉพาะซึ่งเป็น วัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) คือ จารึกและพงศาวดาร เป็นสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม คือ การ์ตูนที่มีความแพร่หลายและตอบสนองทั้งผู้ผลิตในทางธุรกิจ และตอบสนองผู้อ่านในการแสวงหาความรู้และความบันเทิง

ความแพร่หลายของการ์ตูนในสังคมไทยมีอย่างต่อเนื่อง ภาพการ์ตูนไทยในยุคแรกนั้นได้มีการพัฒนาออกเป็นสองสาย สายหนึ่งคือการ์ตูนแบบช่องที่เรียกว่าคอมิกส์ตริป และอีกสายหนึ่งคือการวาดภาพวิจิตรคือการวาดภาพลายเส้นแบบสวยงามประกอบเรื่องเล่า (เปรม สอนสมุทร, 2547, น. 44) Comic Strips หรือ การ์ตูนนิยายภาพ หรือ การ์ตูนเรื่อง มีตัวละครที่ดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่องโดยอาศัยจินตนาการของผู้เขียน การ์ตูนประเภทนี้โดยพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละกรอบจะแยกจากกันหรือสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกันภาพหลาย ๆ ภาพ กรอบรวมกันจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) ส่วนใหญ่เรียกว่า “การ์ตูนช่อง” เมื่อภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) ส่วนการดำเนินเนื้อหาเรื่องราวจะแบ่งเป็นช่อง แต่ละช่องที่ถูกแบ่งมักจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องด้วยตัวอักษร นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนเรื่องที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เข้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และต้องมีการสร้างตัวละครที่มีคุณลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา (จารุณี สุขชัย, 2550, น. 14)

ในยุคสมัยต่อมาไทยยังได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น กล่าวคือ มีลายเส้นและเนื้อหา รวมถึงการวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ด้วยความที่การ์ตูนไทยลักษณะดังกล่าวคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่นมาก จนดูเหมือนว่านักเขียนไทย “ลอก” งานของนักเขียนญี่ปุ่นมา ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ทำให้กลุ่มผู้อ่านเริ่มเบื่อหน่าย ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยเริ่มค้นหาแนวทางที่ทำให้ผลงานของตนเองมี “เอกลักษณ์” ที่ไม่เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น โดยสอดแทรกเนื้อหาแสดงความเป็นไทย ผสมผสานกับลายเส้นและการวางสตอรี่บอร์ดของเรื่องแบบการ์ตูนญี่ปุ่น จนเกิดเป็น “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่” ที่มีส่วนผสมระหว่างเนื้อหาแบบไทย ๆ กับลายเส้นแบบสตอรี่บอร์ด (วรชัย วานิชวัฒนกุล, 2549, น. 8-10)

ความแพร่หลายและความพยายามในการปรับเปลี่ยนสร้างสรรค์การ์ตูนดังกล่าว จึงทำให้การ์ตูนเป็นสื่อบันเทิงอย่างหนึ่งที่อยู่คู่สังคมไทย กระทั่งมีการขยายขอบเขตเนื้อหาการ์ตูนเป็นเรื่องราวในวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน ความรู้สาขาต่าง ๆ ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ การนำเนื้อหาประวัติศาสตร์จึงเป็นกลุ่มข้อมูลสำคัญด้วยเช่นกันที่จะทำให้ผู้อ่านได้รับความสนุกและความรู้ไปพร้อม ๆ กัน

4. พลวัตด้านการใช้

เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ประเภทจารึกและพงศาวดาร เป็นวรรณกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้บันทึก หรือต่อมาในยุคหลังใช้เพื่อเป็นหลักฐานและค้นคว้าอ้างอิงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต เมื่อมีการนำเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเสนอเป็นการ์ตูนทำให้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์มีพลวัตระดับการใช้ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบประเพณีวรรณกรรมที่ใช้นำเสนอดังนี้

4.1 การใช้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เพื่อเป็นสื่อความบันเทิงและเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยทำให้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เกิดพลวัตด้านการใช้ขึ้นใหม่ที่สำคัญประการหนึ่งคือ การเป็นสื่อความบันเทิงเนื่องจากการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอให้เป็นรูปแบบของการ์ตูน และยังเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมจากการศึกษาในห้องเรียน เป็นการรวมสาระและความบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากการอธิบายลักษณะหนังสือบนหน้าปกว่า “อ่านสนุก ได้ความรู้ ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ” (พอขุนรามคำแหง 1, 2552, น. หน้าปก)

หรือในคำนำสำนักพิมพ์ที่ผู้ผลิตแสดงเจตนาให้หนังสือการ์ตูนเป็นทั้งสื่อบันเทิงและสื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ดังเช่น

“ปีเวล พบลิชซึ่ง นำเสนอเรื่องราวของ...พระมหากษัตริย์ มาถ่ายทอดในรูป Comic Education ที่มีสีสัน เพื่อสาระดีๆ ที่เป็นประโยชน์ให้กับเยาวชนคนรุ่นใหม่ ได้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์อันยิ่งใหญ่ที่น่าสนใจยิ่ง” (พระมหากษัตริย์ วีรบุรุษแห่งสงครามช้างเผือก, 2555, น. คำนำสำนักพิมพ์)

หรือใน “อารัมภบท” ของผู้เขียน และคำนำสำนักพิมพ์ หนังสือ “มหาราชชาติไทย ฉบับการ์ตูน” ก็แสดงเจตนารมณ์ที่แนบแน่นให้การตูนประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้อ่านสนุกสนานกับการ์ตูนและได้เข้าใจประวัติศาสตร์ไทย ว่า

อารัมภบท

ประวัติศาสตร์ไทยไม่ใช่เรื่องยากอย่างที่คิด แต่เหตุที่ทำให้เราคิดว่ามันยากก็เพราะเราจับต้นชนปลายและลำดับเหตุการณ์ไม่ถูก มหาราชชาติไทย ฉบับการ์ตูนเล่มนี้จึงน่าจะเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการศึกษาประวัติศาสตร์ไทยแบบง่ายๆ ได้เป็นอย่างดี...

คำนำสำนักพิมพ์

จึงหวังว่าท่านผู้ปกครองและท่านผู้อ่านทุกท่านจะเลือกหนังสือในชุด Cartoons Learning เป็นหนังสือเล่มแรกที่เยาวชนได้อ่าน ด้วยการเก็บใจความเนื้อหาสาระที่ครบถ้วน ใช้ถ้อยคำสำนวนที่กระชับ เข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนประกอบสวยงาม สนุกสนาน

(มหาราชชาติไทย ฉบับการ์ตูน, 2556, น. อารัมภบท, คำนำ)

จากข้อความของสำนักพิมพ์ที่ยกมาข้างต้น มีสิ่งที่น่าสนใจคือการกำหนดเรียกประเภทหนังสือของตนว่าเป็น “Comic Education” หรือการ์ตูนบางเล่มใช้คำว่า “Cartoons Learning” ทั้งสองคำเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงแนวคิดในการสร้างหนังสือให้เป็นสื่อความบันเทิง โดยการใช้คำเรียกว่าเป็น Comic หรือ Cartoons ขณะเดียวกันก็เป็นหนังสือที่เป็นแหล่งความรู้ ให้ความรู้ และต้องศึกษา โดยใช้คำว่า Education หรือ Learning กำหนดประเภทของหนังสือไว้ด้วย ซึ่งเป็นการนำเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ที่ให้ความรู้และเป็นข้อมูลที่ใช้ในการอ้างอิงไปเป็นเนื้อหาของสื่อบันเทิงที่ให้ความสนุกสนานผู้อ่าน

4.2 การใช้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์เป็นสื่อในการปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับชาติ

การใช้วรรณกรรมเพื่อปลูกจิตสำนึกรัฐชาติเป็นเป็นวิถีทางหนึ่งในการสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในชาติผ่านการสร้างสรรค์วรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ดังจะเห็นได้จากหนังสือและงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้วิเคราะห์ให้เห็นถึงการสร้างชาตินิยม เช่น หนังสือชาตินิยมในแบบเรียนไทย ของ สุนทร ชุตินานนท์ และคณะ (2552) วิทยานิพนธ์เรื่อง “แนวคิด ‘ชาตินิยม’ ในแบบเรียนประวัติศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษา ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551” ของ เปรมโรจน์ บางอ้อ (2556) และ วิทยานิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์วาทกรรมชาตินิยมไทยในแบบเรียนสังคมศึกษาและประวัติศาสตร์” ของ สิทธิชัย สุขะตะตะ (2558) เป็นต้น

หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยเป็นวรรณกรรมที่ช่วยสร้างสำนึกรักและภาคภูมิใจในชาติและบรรพบุรุษของตน ตลอดจนสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในสังคมโดยใช้แบบอย่างและบทเรียนจากประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นเป้าหมายของสำนักพิมพ์ที่ต้องการปลูกฝังความสามัคคีให้เกิดขึ้นผ่านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชาติไทย ดังเห็นได้จากคำขวัญการจัดทำหนังสือของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ว่า “เรื่องราวการสร้างชาติ สร้างแผ่นดิน รักษาไว้ซึ่งเอกราช และผืนแผ่นดินไว้ให้ชนรุ่นหลัง ได้ตระหนักผู้รักสามัคคี” (กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย สมเด็จพระสุริโยทัย, 2556,

น. คำนำ) ดังนั้นการทุนประวัติศาสตร์จึงเป็นพลวัตด้านการใช้เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ในการปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับชาติ

อภิปรายผล

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ไทยจากการทุน 6 เล่ม ซึ่งกลุ่มข้อมูลที่ศึกษานั้นพบว่ามี การนำเสนอด้วยรูปแบบการทุนนิทานภาพประกอบเรื่อง 2 เรื่อง ได้แก่เรื่อง “สมเด็จพระสุริโยทัย” และ “มหาราชชาติไทย ฉบับการ์ตูน” การทุนแบบช่องหรือคอมิกส์สตริป 3 เรื่อง ได้แก่การทุนเรื่อง “พ่อขุนรามคำแหง 1” “พระมหาจักรพรรดิ” และ “พระนเรศวรมหาราช” และการทุนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น (มังงะ) 1 เรื่อง คือ การทุนเรื่อง “พระเจ้าติโลกราช” ผลการศึกษาพบว่า การทุนประวัติศาสตร์ไทยมีพลวัตทั้งกระบวนการสร้างและเสพ ตัวบท สื่อ และการใช้

การศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ อาจกล่าวได้ว่าการทุนประวัติศาสตร์ไทยเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมในกระแสโลกาภิวัตน์และการผสมผสานทางวัฒนธรรม โดยมีกระบวนการสำคัญทั้งการเพิ่ม ตัดทอน และคงรายละเอียด (Deculturalization) การผลิตซ้ำ (Reculturalization) และมีการผสมผสานอย่างกลมกลืน (Acculturalization)

การเพิ่ม ตัดทอน และคงรายละเอียด (Deculturalization) เป็นกระบวนการในการศึกษา ตีความ คัดเลือกข้อมูล และวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของผู้ผลิตการทุนเพื่อให้ประวัติศาสตร์ไทยเป็นที่รับรู้ เข้าถึง และสื่อสารกับผู้อ่านในปัจจุบันได้ เช่น การเพิ่มตัวละคร “จินจินต์” ในการทุนเรื่อง “พระเจ้าติโลกราช” เพื่อเป็น ผู้เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนาให้ “ประทัด” “แวนป๊อก” “ส้มจี๊ด” และตัวละครนักเรียนอื่นๆ ซึ่งอยู่ในวัยใกล้เคียงกับผู้อ่านทราบ การเพิ่มตัวละคร “หนุมาน” ในการทุน “สมเด็จพระสุริโยทัย” เพื่อให้ข้อคิดและพูดคุยกับผู้อ่าน การเพิ่มชื่อตัวละคร “ขุนพิเรนทรเทพ ขุนอินทรเทพ หมื่นราชเสน่หา และหลวงศรียศ” ในการทุน “พระมหาจักรพรรดิ” และ “สมเด็จพระศรีสุริโยทัย” เพื่อให้เรื่องมีความชัดเจน จากการสืบค้นข้อมูลของผู้เขียน ในส่วนของภาพการทุนเป็นการเพิ่มการตีความอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลในประวัติศาสตร์ที่น่าจะมีต่อเหตุการณ์ต่างๆ เป็นต้น ส่วนของการตัดทอน เช่น การตัดข้อความบรรยายยาวๆ เป็นข้อความที่สั้นลงหรือเป็นบทสนทนา เพื่อการปรับให้เข้ากับประเภทของวรรณกรรมและกลุ่มผู้อ่าน อย่างไรก็ตามแม้การทุนประวัติศาสตร์ไทยจะมีการเพิ่มเข้าและตัดออกบางส่วน แต่เนื้อหาโดยส่วนใหญ่ยังคงรายละเอียดของเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นการถ่ายทอดข้อมูลความรู้ของคนยุคหนึ่งสู่คนรุ่นใหม่ได้อย่างครบถ้วนและถูกต้อง

การผลิตซ้ำ (Reculturalization) การทุนประวัติศาสตร์ไทยเป็นการนำเอาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่อยู่ในเอกสารทางประวัติศาสตร์ และแบบเรียน รวมไปถึงอาจได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์และละครอิงประวัติศาสตร์ มาผลิตซ้ำและสร้างสรรค์โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อให้เป็นวรรณกรรมการ์ตูน เพื่อให้เหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการผลิตของสำนักพิมพ์ โดยสำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ที่ผลิตการทุนประวัติศาสตร์ไทยมักมีวัตถุประสงค์ใกล้เคียงกัน คือ การทำประวัติศาสตร์ให้ง่าย เพื่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้และเข้าใจประวัติศาสตร์ชาติตน ดังเช่น ในคำนำสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีแนวคิดในการจัดทำหนังสือชุด “ประวัติศาสตร์ง่ายๆ ฉบับคุณหนู” ว่า

กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย ไม่ได้เล่าประวัติศาสตร์ในรูปแบบของแบบเรียนสำหรับเด็ก

ประหมที่ต้องจดจำตัวเลข ปี พ.ศ. หรือเหตุการณ์อะไรต่างๆ มากมาย แต่เราจะเล่าภาพรวมของ

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ร้อยเรียงกันไปในรูปแบบนิทานที่อิงความจริงทางประวัติศาสตร์เพื่อมิให้เกิดความผิดเพี้ยน ซึ่งเด็กๆ จะได้รับความเพลิดเพลิน และซึมซับเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างง่ายดายโดยไม่รู้ตัว...(กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย สมเด็จพระสุริโยทัย, 2556, น. คำนำสำนักพิมพ์)

หรือในอีกตัวอย่างหนึ่งคือ “บทนำ” ของหนังสือ “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ซึ่งสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์มีวัตถุประสงค์ในการจัดทำการ์ตูนประวัติศาสตร์ ใกล้เคียงกับสำนักพิมพ์อื่นๆ เช่นกันว่า

และวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระองค์เด่นชัดเป็นรูปธรรมมากขึ้น ก็คือการนำเสนอด้วยรูปแบบของการ์ตูนช่อง ซึ่งจะง่ายต่อการสื่อสารกับเด็กและเยาวชน อันถือเป็นเหมือนก้าวแรกที่จะได้เรียนรู้คุณค่าแห่งความเป็นชาติและเอกราชซึ่งบรรพบุรุษของเราได้ธำรงรักษาเอาไว้ (พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ฉบับการ์ตูน, 2550, น. บทนำ)

การผสมผสานอย่างกลมกลืน (Acculturalization) การ์ตูนประวัติศาสตร์ถือได้ว่าเป็นผลผลิตของการนำเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ของเดิมซึ่งอยู่ในจารึกและพงศาวดาร มาถ่ายทอดใหม่โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยการลด ตัดทอน เพิ่มให้สื่อใหม่อย่างการ์ตูน มีการผสมผสานกันอย่างกลมกลืนทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเคร่งเครียดเกินไปเหมือนกำลังอ่านประวัติศาสตร์ แต่ในขณะเดียวกันก็มีได้นั่งอ่านหนังสือหรือใช้เวลาไปกับสิ่งไร้สาระ

การนำเรื่องราวเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มานำเสนอเป็นการ์ตูน สิ่งสำคัญอยู่ที่เงื่อนไขความต้องการความรู้ของคนในสังคม ความรู้เพื่อแสดงอัตลักษณ์ รักษาและสืบทอดความเป็นชาติไทยให้ดำรงอยู่ ผสมผสานกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจได้ahunให้เกิการ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยที่ตอบสนองได้ทั้งในส่วนการเรียนรู้ ความรักชาติของคนในสังคมและตอบสนองผลทางธุรกิจแก่ผู้ผลิต เป็นการผสมผสานที่เพิ่มบทบาท เพิ่มมูลค่า “ประวัติศาสตร์” ให้ราคาในโลกของทุนนิยม การ์ตูนประวัติศาสตร์ไทยจึงเป็นวาทกรรมชนิดใหม่ซึ่งเป็นพลวัตของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์และพลวัตของการ์ตูนที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานระหว่างวาทกรรมบันทึกความรู้กับวาทกรรมบันเทิง ทำให้เกิดเป็นวาทกรรมการเรียนรู้คู่ความบันเทิงซึ่งตอบสนองความต้องการของประชาชนในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งการผสมผสานที่เกิดขึ้นดังกล่าวทำให้เส้นแบ่งของประเภทวรรณกรรมประวัติศาสตร์และวรรณกรรมบันเทิงพร่าเลือน ซึ่งสอดคล้องกับที่แฟรงค์ลัฟ (อ้างถึงใน ศิริพร ภัคติผาสุข, 2556, น. 269) อธิบายว่า สหาวาทกรรมในตัวบทก่อให้เกิดวิถีปฏิบัติทางสังคมของตัวบทนั้น ซึ่งมีลักษณะผสมผสานและทำให้เห็นลักษณะพร่าเลือนของเส้นแบ่งทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวาทกรรมนั้น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- Comic Creation. (2550). *พระเจ้าติโลกราช ยุคประกาศแสนยานุภาพเมืองเหนือ*. กรุงเทพมหานคร: อีคิวพลัส.
- จารุณี สุขชัย. (2550). *มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- นาฏวิภา ชลิตานนท์. (2524). *ประวัติศาสตร์นิพนธ์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ และ สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- เปรม สวนสมุทร. (2547). *ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- พระยาประชาภิจักรจักร. (2516). *พงศาวดารโยนก*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: คลังวิทยา.
- มารุต วงษ์ศิริ. (2552). *อดีตทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- รัชรินทร์ อุดมเมืองคำ. (2551). *การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ*. (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. ค้นคืนจาก <https://dictionary.orst.go.th/>
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). *การสื่อความหมายใน "การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่"* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2549). *การสื่อความหมายใน 'การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่'*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ศักดิ์ชัย เกียรติจินา. (2534). "การ์ตูน ศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ." ใน *การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย*. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา.
- ศิริพร รักดีผาสุข. (2556). นิทานในหนังสือนิตานแนว edutainment ภาษาไทย : การศึกษาพลวัตของนิทานในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย. *วารสารอักษรศาสตร์*, 42(2), 259-303.
- ส. สิริกร. (2555). *พระมหากัณฑ์พรดิ วีรบุรุษแห่งสงครามช้างเผือก*. กรุงเทพมหานคร: ปิเวล พับลิชชิง.
- สมเด็จพระยาธำรงราชานุภาพ. (2556). *พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า*. กรุงเทพมหานคร: ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.
- สละ นาคบำรุง. (2552). *พ่อขุนรามคำแหง 1*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์คอมมิกส์.
- สุภฤกษ์ บุญทอง. (2556). *กาลครั้งหนึ่ง...เมืองไทย สมเด็จพระสุริโยทัย*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- สุภฤกษ์ บุญทอง. (2556). *มหาราชชาติไทย (ฉบับการ์ตูน)* (พิมพ์ครั้งที่ 8). ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- โอม รัชเวทย์. (2560). *พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ฉบับการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์คอมมิกส์.