

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่อง เรื่องสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร เป็นหนังสืออ่านประกอบสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนเรื่อง
2. เอกสารเกี่ยวกับสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนเรื่อง

ความหมายของการ์ตูน (cartoon) เป็นคำทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษที่เราหยิบยืมมาใช้จนติดปาก การ์ตูนมีรากศัพท์มาจากคำว่า คาร์โตน (cartone) ในภาษาอิตาลีเดิม ความหมายเดิมของการ์ตูน คือ ภาพร่างต้นแบบบนกระดาษแข็งสำหรับการออกแบบเพื่อนำไปใช้กับผ้าทอ โม่เสก ภาพฝาผนัง หรืองานศิลปะที่สำคัญ (ภูวคต สุวรรณดี, 2538, หน้า 50)

สารานุกรมอเมริกัน (The encyclopedia Americana) ได้ให้ความหมายการ์ตูนไว้ว่าหมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ มุ่งเน้นแนมคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้ความขบขันเป็นประการสำคัญ (พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531, หน้า 44)

เราจะพบอีก 2 คำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า การ์ตูน คือ แคริกเชอะ (caricatures) และคอมิก (comic) ซึ่ง แคริกเชอะ เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีคำว่า แคระเคเซอะส์ (caricatures) แปลว่า บรรทุก หรือบรรจุ สารานุกรมอเมริกันได้ให้ความหมายของ แคริกเชอะ ไว้ว่าหมายถึง ภาพล้อบุคคล หรือวัตถุประสงคืที่จะแสดงให้เห็นการกระทำใดกระทำหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่นวาดภาพคนคอบยาว แต่ก็สามารถดูออกว่าเป็นใคร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ แคริกเชอะพบมากในหนังสือพิมพ์ คือ มักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางการเมืองจนบางครั้งเรียก แคริกเชอะว่า การ์ตูนการเมือง

คอมิกหรือภาพขวนขัน เป็นภาพชุดมีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องจะเป็นแนวใดก็ได้ ภาพขวนขันที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เรียกว่า การ์ตูนตอน (comic strip) เมื่อนำมารวมพิมพ์เป็นเล่ม เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (comic book) แต่ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนประเภทใดคนไทยเรียกรวมกันว่า “การ์ตูน” (ภูวคต สุวรรณดี, 2538, หน้า 50)

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534, หน้า 9) ให้ความหมายของการ์ตูนว่าเป็นภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยว โย้เย่ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือ รูปร่างอิสระที่ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งที่เป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้สื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

ณรงค์ ประกาสโนบล (2534, หน้า 17) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพตลก ล้อเลียนสังคม หรือ ภาพที่เกินจริง เป็นสื่อที่ง่ายมากเป็นภาพลายเส้นธรรมดา

อนุก รัดน์ปิยะภรณ์ (2534, หน้า 23) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่เหมือนจริง เป็นภาพที่เกินความเป็นจริงอาจเป็นภาพตลกหรือภาพล้อเลียนก็ได้

จินตนา ใบกาฮูย (2534, หน้า 57) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน ว่า

1. ภาพวาดที่แสดงการล้อเลียนเสียดสีเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมืองหรือชีวิตประจำวัน ซึ่งส่วนมากพบในหนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร
2. ภาพวาดที่เขียนแสดงลักษณะต่าง ๆ ให้คิดเห็นจากความเป็นจริง โดยเน้นที่ลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ที่ผู้วาดต้องการนำไปเปรียบเทียบ
3. ภาพวาดโย้ ๆ เย่ ๆ ที่ไม่เหมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นรูปสัตว์ คน หรือ สิ่งของที่วิกลวิภาพผิดไปจากภาพธรรมดา
4. งานศิลปะซึ่งสามารถแสดงรูปร่าง และลักษณะการเขียนเป็นลักษณะธรรมชาติหรือลักษณะเรขาคณิต หรือลักษณะอิสระอย่างใดอย่างหนึ่ง มีจุดมุ่งหมายเพื่อบรรยายหรือการแสดงออก หรือการตกแต่งอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลาย ๆ อย่างรวมกัน

สุนันทา ประเสริฐศรี (2540, หน้า 22) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า คือ ภาพวาดลายเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่บิดเบี้ยว โย้เย่ ไม่เหมือนของจริง ไม่ว่าจะเป็นรูปคน สัตว์ หรือสิ่งของที่มีรูปร่าง ลักษณะผิดธรรมดา ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขัน ไร้ความสนใจของผู้ดู

ศรัณญา ไพวันรัตน์ (2543, หน้า 10) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึงภาพลายเส้นเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวให้อารมณ์ขัน สนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ โดยเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนแต่ละตัว และจะแสดงความรู้สึกทางใบหน้า บางครั้งก็ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด

จากความหมายของการ์ตูนดังกล่าว สรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลายเส้น โดยมีลักษณะเป็นอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง

ประเภทของการ์ตูน การ์ตูนมีหลายอย่างหลายประเภทตามแนวความคิดของแต่ละบุคคลดังนี้

คินเดอร์ (Kinder, 1959, p. 152 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนธรรมดา (cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (comic)

การ์ตูนธรรมดา หมายถึง ภาพวาด สัญลักษณ์ หรือภาพล้อเลียน เสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

การ์ตูนเรื่อง เป็นการ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพซึ่งจัดเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไป เป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

ศักดิ์ชัย เกียรติณากินทร์ (2534, หน้า 11) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนไว้ 7 ประเภท

1. ภาพล้อสังคม (gag cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ (caricature) โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร
2. ภาพล้อการเมือง (political and ecitional cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศ เน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง โดยมีจุดประสงค์กระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือ ขบขัน เสียดสี เป็นต้น
3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูปสามมิติ หรือหุ่นรูปปั้นการ์ตูนสามมิติ
4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (public relations cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่วางกันที่วัตถุประสงค์ การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นในการบอกข่าว แจ้งข่าว ให้ผู้อื่นได้ทราบ โดยมีได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา
5. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง
6. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวเป็นตอน ๆ ไม่สามารถจบในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนล้อ
7. ภาพยนตร์การ์ตูน (animation cartoon) หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง

สารานุกรมโลก (World Book, 1992, p. 217) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (gag cartoon) พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารที่ออกอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหยาบคายมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระบายนั้
2. การ์ตูนล้อการเมือง (political and editorial cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ยุคนั้ โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน
3. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้
4. การ์ตูนล้อเลียน (caricature cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง
5. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoons) เป็นการตูนประกอบการบรรยายเรื่องยาว ที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบแบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ละ 4-5 กรอบ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน (animation cartoon) คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา

ลักษณะของการตูนที่ดี สังเกต นาคไพจิตร (2530, หน้า 83) ได้กล่าวถึงลักษณะของการตูนที่ดีไว้ดังนี้

1. สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายไว้
 2. ภาพที่เขียนเป็นภาพง่าย ๆ แสดงเฉพาะลักษณะเด่น ๆ ไม่ซับซ้อน หรือแสดงส่วนละเอียดมากเกินไป
 3. ภาพการ์ตูนแต่ละภาพต้องมีจุดมุ่งหมายเดียว และมีจุดเด่นของภาพ
- ศักดิ์ชัย เกียรติวนิรินทร์ (2534, หน้า 14) ได้กล่าวถึงเนื้อหาหนังสือการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้
1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลองค้นคว้าหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง มิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา
 2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิทยาศาสตร์ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงไม่ได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่าง ๆ
 3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะไม่ลึกลับ ดั้วเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จ ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์ มีกำลังใจต่อสู้ และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้
 4. มีเนื้อหาจริงไว้ซึ่งคุณธรรม ใช้วิธีสอนโดยตรง ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเอก หรือตัวร้าย

5. ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน นำเสนอเรื่องที่เป็นจริงมิใช่เรื่องชวนฝัน

ประโยชน์ของการดูต่อการเรียนการสอน จินตนา ใบกาชุย (2534, หน้า 75-76)

กล่าวว่า ภาพการ์ตูนสามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ธรรมชาติวิทยา สุขศึกษา พลานามัย ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1. ครูและนักเรียนสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสารการ์ตูนเก่า ๆ ที่ต้องการจะทิ้ง โดยตัดภาพการ์ตูนนั้นมาผนึกกับกระดาษแข็งขนาด 8.5x11 นิ้ว คัดเลือกภาพการ์ตูนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา แบ่งเป็นหมวดหมู่แล้วเย็บเป็นเล่มสามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้

2. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนเก็บสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร แล้วจัดทำเป็นสมุดสะสมภาพ

3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการของตัวเอง แต่ละภาพมีชื่อเรื่องประกอบ การวาดภาพนั้นตอนแรกอาจจะเริ่มต้นวาดไม่ดึกนัก ไม่ถูกต้อง และอาจจะไม่ตรงกับความคิด แต่ไม่ควรสนใจ ฝึกให้เด็กหัดวาดหลาย ๆ ครั้ง เด็กจะเกิดทักษะการวาดภาพเอง จนเกิดความสามารถถ่ายทอดจินตนาการของตนที่อยากแสดงออกให้ผู้อื่นทราบด้วยภาพวาดของตนเอง การทำเช่นนี้จะทำให้เกิดความสนุกสนาน มีความสุข ความพอใจ และภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

4. ครูวาดภาพยนต์การ์ตูนลงบนกระดานดำ หรือกระดาษแข็ง เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน ลายเส้นการ์ตูนง่าย ๆ มีส่วนทำให้เด็กเกิดความสนใจและเข้าใจในบทเรียนได้เร็วขึ้น และจดจำไว้ได้นาน

บุญเหลือ ทองเอี่ยม และสุวรรณ นาฏ (2520, หน้า 13-14) กล่าวถึงประโยชน์ของการดูที่มีต่อการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. การ์ตูนเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียน เป็นเครื่องดึงดูดและเครื่องสร้างความสนใจของนักเรียน และเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการอภิปรายถึงปัญหาต่าง ๆ

2. ใช้การ์ตูนประกอบคำอธิบายข้อความต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายขึ้น เช่น อธิบายประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3. ใช้สำหรับเป็นกิจกรรมนักเรียน โดยให้นักเรียนหัดเขียนการ์ตูนเพื่อประกอบคำอธิบายในวิชาที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ และให้นักเรียนใช้ภาพการ์ตูนจัดป้ายนิเทศในแต่ละวิชา

คณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต (2539, หน้า 82) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาประกอบการเรียนการสอน ดังนี้

1. ใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยเฉพาะในระดับอนุบาลและประถมศึกษาครูอาจใช้การ์ตูนนำเข้าสู่บทเรียน เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูอาจนำมาใช้เพื่อเร้าความสนใจหรือจูงใจให้ผู้เรียนพอใจที่จะเรียนรู้ในบทเรียนนั้น ๆ
2. ใช้ประกอบการบรรยายหรือการอธิบาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น เพราะช่วยให้บทเรียนมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น
3. ใช้เป็นกิจกรรมที่ช่วยการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตามที่ผู้เรียนถนัด

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจต่อการสอนเป็นอย่างยิ่ง สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเร้าความสนใจหรือจูงใจ ให้ผู้เรียนพอใจที่จะเรียนรู้ในบทเรียนนั้น ๆ

ความหมายของหนังสือการ์ตูน จีวีวรรณ ภูหาภินันท์ (2527, หน้า 95) ได้ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนไว้ว่าเป็นหนังสือ ที่ดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ โดยใช้ภาพ ภาพที่เขียนทำนองการ์ตูนอาจไม่ตรงกับความเป็นจริง แต่มีส่วนที่ให้ออก เช่น ลักษณะของบุคคลและภาพนั้นจะต้องเป็นภาพที่ดูแล้วให้ความคิดและอารมณ์กับผู้อ่าน เช่น ตลกขบขัน น่าเอ็นดูและเศร้า การ์ตูนเป็นศิลปะลายเส้นซึ่งเล่าเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไปตามลำดับด้วยภาพ การ์ตูนมีลักษณะเป็นสากล เพราะเด็กสามารถดูการ์ตูนและเข้าใจได้ดี ถึงแม้จะเป็นภาษาอังกฤษไม่บรรยายเป็นภาษาไทย

อนเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 23) ให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนเรื่องว่าเป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูน มีข้อบรรยายคำพูดของการ์ตูนบรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละกรอบนั้นสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบภายในกรอบภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูดอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งหมดที่กล่าวมา

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537, หน้า 1) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่อง หมายถึง หนังสืออ่านที่มีการเล่าเรื่องแบบบรรยายสรุป ประกอบคำพูด และภาพวาดที่เรียงลำดับเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

ณรงค์ ประสาทโนบล (2534, หน้า 17-18) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงหนังสือการ์ตูนไว้ว่ามีหลายคนที่เข้าใจผิดคิดว่าหนังสืออ่านประกอบของเด็กเป็นหนังสือการ์ตูน ซึ่งที่จริงแล้วถ้าเป็นหนังสือการ์ตูนจะต้องเคลื่อนไหวในกรอบภาพของมัน คือ ในหน้าหนึ่งอย่างน้อยต้องมี 2-3 กรอบภาพ และในแต่ละกรอบภาพ การ์ตูนอาจจะพูดแล้วมีเครื่องหมายคำพูดหรือคำอธิบายไว้ได้ภาพต่อเนื่องกัน แต่ถ้าภาพเดียวในหน้าหนึ่งก็ถือว่าเป็นภาพประกอบ ถึงแม้ว่าจะเขียนเป็นการ์ตูนก็ตาม

ศรีัญญา ไพวันรัตน์ (2543, หน้า 14) ได้กล่าวไว้ว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องและการ์ตูนเรื่อง มีความหมายเหมือนกัน คือหมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีข้อความบรรยายคำพูดของการ์ตูนอยู่ในกรอบภาพแต่ละกรอบภาพ เรียงลำดับตามเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูน คือ หนังสือที่ดำเนินเรื่องราว โดยใช้ภาพการ์ตูนมีคำบรรยายประกอบในแต่ละกรอบภาพ แต่ละกรอบภาพมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

ประเภทของหนังสือการ์ตูน จวีวรรณ อุทากินันท์ (2527, หน้า 96) ได้กล่าวว่าหนังสือการ์ตูนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความบันเทิง เช่น การ์ตูนเรื่องต่าง ๆ การ์ตูนคารา และนิยายภาพ
 2. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่าง ๆ
 3. นิตยสารการ์ตูน เช่น ชัยพฤกษ์ หนูเจ้า เบบี การ์ตูนตุ๊กตา ตูนตูน เป็นต้น
- จินตนา ใบกาชุย (2534, หน้า 61) ได้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (adventure)
2. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัยแฟนตาซี (fantastic adventure)
3. หนังสือภาพการ์ตูนสงคราม (war)
4. หนังสือภาพการ์ตูนอาชญากรรม-นักสืบ (crime and detective)
5. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ (real stories and biography)
6. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (jungle adventure)
7. หนังสือภาพการ์ตูนสัตว์ (animal cartoon)
8. หนังสือภาพการ์ตูนตลกขบขัน (fun and humor)
9. หนังสือภาพการ์ตูนโรแมนติก (love interest)
10. หนังสือภาพการ์ตูนเล่าเรื่องจากวรรณกรรมคลาสสิก (retold classics)

จะเห็นว่าหนังสือการ์ตูนนั้น สามารถแบ่งได้หลายประเภทหลายแบบ โดยมีวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญคือ เพื่อสร้างความบันเทิง เพื่อให้สาระความรู้กับผู้อ่าน และยังเป็นการช่วยฝึกทักษะการอ่าน ปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมสำหรับผู้อ่านที่เป็นเยาวชน

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็ก ซึ่ง รัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 104) ได้กล่าวว่า หากผู้ผลิตการ์ตูนเห็นแก่ได้ โดยใส่ภาพหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแก่วัฒนธรรม ศีลธรรมอันดี ย่อมเป็นการใส่ยาพิษให้แก่เด็ก ซึ่งสามารถรับและซึมซับความไม่ดีงามทั้งจากภาพ ภาษา และสร้างจินตนาการไปตามความรู้สึก เพราะเด็กยังแยกแยะไม่ได้ว่าสิ่งไหนเลว หากสิ่งที่เป็นพิษเหล่านี้แทรกซึมเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดจะมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้

ดังนั้นในการผลิตหนังสือการ์ตูน ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์ของเยาวชนในสังคม โดยมุ่งผลิตหนังสือการ์ตูนที่ดี เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความสนุกสนานและมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้คุณธรรมจริยธรรมเข้าไปกับตัวการ์ตูน ซึ่งหนังสือการ์ตูนที่ดียังสามารถช่วยให้เกิดความชำนาญในการอ่านและได้รับความรู้เพิ่มขึ้นด้วย

อเนก รัตน์ปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 24-26) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปกสวยงาม หน้าปกหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะดึงดูดความสนใจของเด็ก การออกแบบปกหนังสือควรมีแนวทางที่แน่นอนว่าต้องการอะไร ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือควรสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องข้างในด้วย
2. ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนโดยทั่ว ๆ ไป จะมี 2 แบบ คือ รูปเล่มแนวดิ่งและรูปเล่มแนวนอน ขนาดรูปเล่มของหนังสือก็มีส่วนสำคัญ ควรมีขนาดที่เหมาะสมกับมือของเด็กสามารถจับถือพลิกดูหยิบอ่านได้สะดวก ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบและพิมพ์กันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 3 ขนาด คือ ขนาด 13x18 ซม. และขนาด 14.5x21 ซม. และ 18.5x26 ซม. แต่ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุดคือขนาด 13x18 ซม. รองลงมาคือ 14.5x21 ซม.
3. เนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งความสนุกสนาน และที่สำคัญเนื้อเรื่องกับภาพควรจะสอดคล้องกับเรื่องต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อ และอย่าพยายามยืดเยื้อเนื้อหาวิชามากเกินไปจนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรใช้วิธีสอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาของตัวการ์ตูน
4. คำสนทนาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรรู้ศัพท์แสง เพราะเด็กจะจดจำคำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้ คำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือควรใช้ภาษาพูดจะเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียนซึ่งจะทำให้หนังสือการ์ตูนสนุกสนาน และควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วย
5. ภาพการ์ตูน เป็นภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ อาจมีสีเส้นสวยงาม หรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะเด่นในตัวเอง ภาพการ์ตูนมีลักษณะหลายแบบ อาจเป็นภาพวาดเกินความเป็นจริง ภาพล้อเลียน ภาพตลกให้อารมณ์ขัน ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูนต้องสอดคล้องสัมพันธ์ และต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหน้าหนึ่งอาจมีหลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม

จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 76-79) กล่าวว่า หนังสือภาพการ์ตูนสามารถใช้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน หนังสือการ์ตูนมีเนื้อหามุ่งเน้นบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร่งเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอยู่มาก เมื่อเด็กสนใจอยากอ่านก็เกิดทักษะในการอ่าน เกิดความชำนาญในการอ่าน ทักษะความเข้าใจในการอ่าน ทั้งอ่านในใจและเก็บใจความสำคัญ รวมทั้งการอ่านอย่างพินิจพิจารณา ได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญ เมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่องก็เกิดนิสัยรักการอ่านตามมา

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ หนังสือการ์ตูนได้รับการเลื่อนสถานะ จากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรง นั่นคือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่าง ๆ ได้

3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในแต่ละวิชา แต่วิธีนี้ยังไม่ได้รับการตอบสนองในทางปฏิบัติอย่างจริงจัง มีเพียงบางวิชา เช่น หนังสือเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้น ป.6 ได้มีการนำรูปแบบหนังสือภาพการ์ตูนมาใช้ในบางหน่วย เช่น หน่วยประชาธิปไตย เป็นต้น

ทวีศักดิ์ ไชยมาโย (2534, หน้า 19) กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนมีคุณค่าต่อการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพราะหนังสือภาพการ์ตูนดูง่ายเข้าใจง่าย และเรียกร้อยความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ความคิดและคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนไว้ในภาพและหนังสือภาพการ์ตูนได้เป็นอย่างดี จินตนา ดิษฐ์แย้ม (2533, หน้า 39) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่มีรูปแบบพิเศษ อ่านเข้าใจง่าย สั้นกะทัดรัด ให้แง่คิด ให้ความเพลิดเพลินและขบขันการ์ตูนจึงเหมาะที่จะนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอน

จากประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชน ญี่ปุ่นจึงได้พัฒนารูปแบบการ์ตูนและใช้เทคนิคหลายอย่างเพื่อนำการ์ตูนให้เป็น “สื่อความรู้ เช่นเดียวกับหนังสือเรียนและหนังสือตำราวิชาการสูง ๆ ทั้งหลาย (จินตนา ไบกาซูยี, 2534, หน้า 221) สำนักพิมพ์และนักวิชาการศึกษาหลายท่านพยายามที่จะใช้ประโยชน์จากการ์ตูนโดย การสอดแทรกเนื้อหาวิชาความรู้คุณธรรมจริยธรรมเข้าไปในตัวการ์ตูน (อนเนก รัตนปิยะภากรณ์, 2534, หน้า 23) ซึ่งตรงกับแนวในการจัดทำหนังสือการ์ตูนของกรมวิชาการ (รัตน ภาณุฤทธิ์, 2534, หน้า 105) และ จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 72) ที่เสนอว่า ให้เนื้อหาสาระของหนังสือการ์ตูนแทรกคุณธรรมจริยธรรม ตามหลักสูตรจะทำให้เด็กคล้อยตามได้ง่ายกว่าการสอนคุณธรรมจริยธรรมตรง ๆ

ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูน ขึ้นชื่อว่าเด็กไม่ว่าเชื้อชาติใด ภาษาใด ก็ชอบอ่านการ์ตูนด้วยกันทั้งนั้น เหตุผล คือ การ์ตูนให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้

เด็กรู้สึกว่ามีเรื่องอะไรที่จะไปคุยกับเพื่อน ๆ (มณีนันท์ สุกโชติรัตน์, 2537, หน้า 19-21) ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของ นวลทิพย์ ปริญญาญกุล (2538, หน้า 160) ว่า เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือ การ์ตูนเด็กกับหนังสือการ์ตูนเป็นของตัวเองกัน โดยธรรมชาติเด็กสามารถนำเรื่องการ์ตูนที่อ่านใช้เป็นข้อสนทนาร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ นอกจากนี้ อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย (2539, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า สิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดคือ อ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งมากเป็นจำนวนร้อยละ 98.92

มณีนันท์ สุกโชติรัตน์ (2537, หน้า 27) กล่าวว่า เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักจะเอาตัวเองเข้าไปแทนตัวละครเอกในเรื่อง เพื่อเป็นการชดเชยสิ่งที่เขาต้องการหรือขาดอยู่ในชีวิตประจำวันตัวการ์ตูนที่เป็นตัวเอกจะเป็นแรงบันดาลใจและแรงกระตุ้นให้เด็กอยากแสดงความสามารถให้เป็นประจักษ์ เด็กจะซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเองเป็นพลังสร้างความมั่นใจในตนเอง รัตนา ภาษาฤทธิ์ (2534, หน้า 102) กล่าวถึงสาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนว่า การ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กมาก สิ่งที่ทำให้การ์ตูนมีอิทธิพลต่อการอ่านนั้น เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะพิเศษ คือ

1. อ่านเข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจง่าย โดยไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัว เด็กอ่านหนังสือไม่เก่งก็อ่านได้ เด็กเพียงแต่ดูภาพและอ่านเรื่องเล็กน้อยก็เข้าใจเรื่องได้ทันที โดยไม่ต้องคิดมาก
2. ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด ให้ความพึงพอใจ ใ้ใจให้เกิดความคิดที่ชัดเจน
3. สนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กชอบการผจญภัย การ์ตูนก็พยายามสร้างเรื่องการผจญภัย ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เด็กต้องการ
4. หาอ่านได้ง่าย ราคาถูก เด็กสามารถซื้ออ่านได้เอง โดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ซื้อหรือยืมเพื่อนอ่านได้
5. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ให้ความเคลื่อนไหว เด็กมักจะคิดว่าเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
6. ภาพให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโดดเด่นคล้ายภาพจริง

ณรงค์ ประกาศโนบล (2534, หน้า 17) กล่าวว่า เด็กชอบการ์ตูนและการ์ตูนเป็นโลกแห่งความฝันของเด็ก เพราะการ์ตูนสามารถบันทึกลงได้ทุกอย่าง แม้แต่เป็นเพื่อนในยามเหงา ทำให้ผู้อ่านหัวเราะ เกิดอารมณ์คล้อยตาม และเกิดความสุขได้ คงไม่มีใครปฏิเสธว่า “การ์ตูน อยู่คู่กับเด็ก” ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนทีวี การ์ตูนภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน ทั้งที่อยู่ในรูปแบบหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่ม ล้วนแต่ได้รับการต้อนรับอย่างปรีดีเปรมจากผู้อ่านในวัยเยาว์ทั้งสิ้น

(จินตนา ไบกาซูบี, 2534, หน้า 221) และจากการศึกษาของ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533, บทคัดย่อ) พบว่า ลักษณะของตัวเอกในหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากอันดับที่ 1 คือ ตัวเอกที่เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว พอสรุปได้ว่า เด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้หนังสือการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้หนังสือการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องโดยตัวเอกเป็นคนดี มีความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนแก่เด็กได้ตามความสนใจ

การประเมินผลการ์ตูน การ์ตูนเรื่องมีบทบาทสำคัญในการอ่านของเด็กมานานแล้ว ถ้าเด็กไม่ได้รับอนุญาตให้อ่านการ์ตูน จะเกิดความรู้สึกว่าตนเองแตกต่างไปจากเพื่อน เด็กจะไม่สามารถพูดคุยกับเพื่อนเรื่องการ์ตูนในขณะที่เพื่อน ๆ คุยกัน เด็กที่ไม่มีการ์ตูนแลกอ่านกับเพื่อน เด็กประเภทนี้อาจเข้ากลุ่มกับเพื่อนในวัยเดียวกันไม่ได้ (เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535, หน้า 58-60)

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม

1. แนวความคิดของกลุ่มที่เห็นคุณค่าของการ์ตูน

1.1 การ์ตูนประกอบขึ้นด้วยชีวิตพื้นบ้านในปัจจุบัน รวมทั้งนิยายของกรีกด้วย

1.2 การ์ตูนสร้างประสบการณ์ในการอ่านให้แก่เด็ก เด็กจะอ่านด้วยความเพลิดเพลิน การ์ตูนอาจจะกระตุ้นให้เด็กพัฒนาทักษะในการอ่าน กระตุ้นให้เด็กอ่านมากขึ้น และอาจช่วยช่วยเด็กที่ไม่สนใจในการอ่าน ให้หันมานิยมการอ่านถ้าเรื่องนั้นมีความสนุกสนานพอ

1.3 ถ้าเด็กอ่านคำบรรยายการ์ตูนอย่างละเอียด เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ กว้างขวาง รวมทั้งคำซึ่งเด็กจะพบบ่อย ๆ จากการอ่านหนังสืออื่น ๆ อีกด้วย

1.4 การ์ตูนใช้สำหรับโฆษณาชวนเชื่อได้เป็นอย่างดี

1.5 การ์ตูนใช้ช่วยสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.6 สามารถสนองความต้องการของเด็กในด้านความคิดฝัน โดยไม่ขัดกับวัยและความสามารถ และอาจจะมีความรู้สึกในขณะที่อ่านว่า ได้ผจญภัย ซึ่งในชีวิตจริงอาจไม่เกิดขึ้น

1.7 ราคาถูก เพราะฉะนั้นเด็กสามารถเลือกซื้อได้ตามใจชอบ

1.8 ให้ความเพลิดเพลินแก่เด็ก และสร้างความรู้สึกรักให้แก่เด็ก เสมือนว่าเด็กได้เข้าไปมีบทบาทในเรื่องนั้นด้วย

1.9 ไม่มีปัญหาทางพฤติกรรมระหว่างเด็กที่อ่านการ์ตูนเรื่องบ่อย ๆ กับเด็กที่ไม่ได้อ่านบ่อยนัก

1.10 จากการที่เด็กนำตัวไปพัวพันกับการ์ตูนเรื่อง เด็กสามารถที่จะปรับตัวเองให้ดีขึ้น

1.11 การ์ตูนช่วยให้เด็กผ่อนคลายความรู้สึกไม่ปลอดภัย และความก้าวร้าวที่ผู้อื่นจะมีต่อตนและที่ตนจะมีต่อผู้อื่น

2. แนวความคิดของกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการ์ตูน

2.1 การ์ตูนชักจูงเด็กให้สนใจหนังสือประเภทวรรณคดีที่มีค่าน้อยลง เพราะมีความรู้สึกว่าการ์ตูนน่าอ่านมากกว่า

2.2 เด็กที่อ่านหนังสือไม่คล่อง จะดูเฉพาะรูปและไม่พยายามจะอ่านคำบรรยาย

2.3 การผจญภัยเท่าที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง ห่างไกลจากความเป็นจริง ทำให้เด็กไม่เข้าใจในโลกอย่างแท้จริง ถ้าเด็กอ่านหนังสือประเภทอื่น เด็กจะได้รับความจริงที่ใกล้เคียงกว่า

2.4 การ์ตูนทำให้เด็กพัฒนาการในการอ่านน้อยมากหรือแทบจะไม่มีเลย

2.5 เรื่องและภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนมักจะด้อยในคุณภาพ การ์ตูนมักนิยมใช้ภาษาแสดง จึงเป็นการกระตุ้นให้เด็กเลียนแบบ ซึ่งขัดกับความต้องการของบิดา มารดา ผู้ปกครองและครู

2.6 การ์ตูนกระตุ้นเด็กในเรื่องเพศ ความสะเทือนขวัญและความร้ายแรงต่าง ๆ มากเกินไป

6.7 การ์ตูนทำให้เด็กขาดกิจกรรมและความสนใจในด้านอื่น ๆ

2.8 การที่พ่อแม่ห้ามเด็กอ่านการ์ตูน อาจจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกขัดแย้งกับพ่อแม่ บางครั้งเด็กแอบนำการ์ตูนมาอ่านทำให้เกิดความรู้สึกว่าตนแอบกระทำความผิด

2.9 การ์ตูนก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแก่เด็ก แม้จะไม่ประจักษ์พยานแต่อย่างไรก็ตาม จัดได้ว่าการ์ตูนชักนำไปสู่อาชญากรรม เพราะปรากฏว่าผู้กระทำความผิดทางอาชญากรรมได้แนวคิดและวิธีการจากการอ่านการ์ตูน

2.10 เด็กที่หมกมุ่นกับการอ่านการ์ตูน โดยปกติแล้วจะมีความรู้สึกที่โลกของเขาไม่น่าสนใจ

2.11 การ์ตูนเรื่องมีผลต่อทัศนคติของเด็ก อิทธิพลจากการ์ตูนเรื่องจะครอบคลุมชีวิตประจำวันของเด็กทั้งทางบ้านและโรงเรียน ที่โรงเรียนเด็กจะกลายเป็นคนช่างฝัน และเชื่อในสิ่งมหัศจรรย์

2.12 การ์ตูนเรื่องจะขัดต่อความพยายามของพ่อแม่ และครู ในอันที่จะช่วยเด็กให้เรียนรู้ถึงการปรับปรุงในด้านสังคม เนื่องจากเด็กได้นำตัวเข้าไปพัวพันกับตัวละครที่ก้าวร้าวในการ์ตูนเรื่องเด็กจะก้าวร้าวยิ่งขึ้นเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้ก้าวร้าว ยิ่งกว่านั้นการ์ตูนเรื่องยังกระตุ้นเด็กให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อคนบางกลุ่ม ซึ่งครูและพ่อแม่พยายามจะช่วยให้เด็กมองสังคมในแง่ที่กว้างกว่าสิ่งที่เด็กได้รับรู้จากการ์ตูนเรื่อง

จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูน พอจะเป็นเครื่องยืนยันได้ว่า การ์ตูน เป็นสิ่งมีประโยชน์ในด้านให้ความบันเทิง และในด้านการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าการอ่านการ์ตูน จะมีทั้ง ข้อดีและข้อเสีย และมีผลต่อสุขภาพจิตและบุคลิกภาพของเด็ก แต่การ์ตูนก็ยังเป็นสิ่งที่ โปรดปรานสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเด็กก่อนวัยเรียน เด็กวัยเรียน หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ก็ยังชอบอ่าน การ์ตูนอยู่ไม่น้อย นอกจากนั้นการ์ตูนยังสามารถเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพด้วย

แนวในการจัดทำหนังสือการ์ตูน รัตนา ภาชาฤทธิ์ (2534, หน้า 104) กล่าวว่า มีผู้รู้ หลายท่านกำหนดแนวการจัดทำหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. การ์ตูนจะต้องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้อารมณ์ขัน
2. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
3. ช่วยให้เกิดทักษะหรือความชำนาญในการอ่าน
4. ช่วยในการเก็บความจากเรื่องได้อย่างแม่นยำ
5. สามารถเป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านเบื้องต้น
6. เด็กสามารถเรียนรู้ศัพท์จากการอ่าน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ มีแนวในการจัดทำหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้ (รัตนา ภาชาฤทธิ์, 2534, หน้า 104-105)

1. เรื่องสนุก
 2. เนื้อหาเหมาะสมไม่เป็นพิษเป็นภัยแก่เด็ก
 3. ควรคำนึงถึงสาระที่เด็กได้รับ
 4. เรื่องโลดแล่นมีความเคลื่อนไหว
 5. เนื้อหาสาระแทรกคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักสูตร
 6. การเขียนต้องเขียนให้ถูกอักขระวิธี ยึดหลักความสุภาพตามวัฒนธรรมไทยเคารพหลักเกณฑ์ในการใช้ภาษา เช่น ภาษาธรรมชาติให้เขียนได้ตามเสียงธรรมชาติ ภาษาพูด ควรใช้ภาษาตามรูปศัพท์เดิม กรณีจำเป็นของบริบทที่หลีกเลี่ยงไม่ได้หรือเสียงที่แสดงความเคลื่อนไหวให้ใช้ได้
 7. ภาพก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีแก่เด็ก ภาพมีลักษณะแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร
- ขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูน อเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, หน้า 26-29) ได้อธิบาย ขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องไว้ดังนี้

1. ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อน
2. ตั้งจุดมุ่งหมายเรื่องราวที่เขียนไว้ก่อนว่า เพื่อให้ใครอ่านให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่านการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งขึ้น จะสอดแทรกความรู้อะไรลงไป

3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อจะพิจารณาได้ว่าเรื่อง ๆ นั้นเหมาะที่จะวาดภาพการ์ตูนแบบไหน อย่างไร

4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนต้องคิดกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูน และฉากให้ผู้วาดนำไปวาดเป็นการ์ตูนตามที่คุณเขียนเรื่องต้องการ

5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ เพื่อส่งให้ผู้วาดภาพตัวการ์ตูนนั้น ผู้เขียนต้องนำเอาเค้าโครงเรื่องนั้นมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนคำบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพ ข้อความบรรยายคำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพไปจนจบเรื่องยาวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

หลักการเขียนข้อความบรรยาย ให้ยึดหลักการเขียนและการอ่านหนังสือ คือ เริ่มเขียนข้อความบรรยายคำพูดแรกทางซ้ายมือไปขวามือ จากด้านบนลงมาด้านล่าง ข้อความบรรยายไม่ควรเขียนเกินเลยออกไปนอกกรอบภาพ จะทำให้ดูไม่สวย ส่วนคำพูดของตัวการ์ตูนควรจะอยู่ในบอลูน และบอลูนนั้นก็ควรอยู่ในกรอบภาพเดียวกับตัวการ์ตูนนั้น ๆ ด้วย ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่าง ๆ ในการอ่านและการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย และไม่ควรรู้ศัพท์แสง เพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัวการ์ตูนมาใช้ การถ่ายทอดภาษาเสียงที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรได้ตามเสียงนั้น แต่ควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วย

หลักการจัดกรอบภาพการ์ตูน ยึดหลักการเกี่ยวกับการเขียนและการอ่าน คือ กรอบภาพการ์ตูนกรอบที่หนึ่งต้องเริ่มต้นจากซ้ายมือไปทางขวามือ และจากด้านบนมาทาง ด้านล่างกรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่ง ๆ อาจมีตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน เด็กอายุ 8-11 ปี มีความพร้อมทั้งสายตา และการอ่านกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าจะมีได้ตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลาย ๆ กรอบภาพ จะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของการ์ตูนในแต่ละกรอบลงได้

รูปแบบการเขียนต้นฉบับ หนังสือการ์ตูนเรื่องสำหรับเด็กนั้น สามารถทำได้ 2 รูปแบบ ดังนี้ คือ รูปแบบสเก็ตและรูปแบบสคริปต์

1. รูปแบบสเก็ต ผู้เขียนเรื่องสเก็ตภาพการ์ตูน ฉาก องค์ประกอบภาพลงในกรอบและเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนา ตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเป็นต้นแบบความคิดนำไปให้ ผู้วาดภาพการ์ตูนมีอาชีพวาดอีกครั้งหนึ่ง

2. รูปแบบสคริปต์ ถ่ายทอดความคิดออกเป็นตัวหนังสือ เขียนสคริปต์ตามเนื้อเรื่องย่อแล้วส่งบทสคริปต์การ์ตูนให้ผู้วาดภาพการ์ตูนมีอาชีพนำไปวาดภาพการ์ตูนเป็นต้นฉบับ

จากแนวคิดดังกล่าว พอสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการเขียนหนังสือการ์ตูนนั้นควรเริ่มจากการศึกษาหาข้อมูล วางแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะนำมาเขียนว่าจะเขียนการ์ตูนในลักษณะใดให้กับผู้อ่านในวัยใด โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการเขียน จากนั้นวางแผนการดำเนินงานตั้งแต่การเขียนเค้าโครงเรื่อง สร้างบทการ์ตูน ลักษณะภาพตัวการ์ตูนและฉาก จนถึงการลงมือเขียนหนังสือการ์ตูนตามโครงเรื่องที่ได้กำหนดไว้ โดยคำนึงถึงหลักการเขียนข้อความบรรยาย และจัดกรอบภาพภาพการ์ตูนเพื่อให้ได้รูปเล่มการ์ตูนที่สมบูรณ์

แนวทางการปรับปรุงหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กให้มีคุณภาพ จวีวรรณ อุหาภินันท์ (2527, หน้า 101) ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเพื่อให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. ผู้จัดทำ ผู้เขียน สำนักพิมพ์ ศึกษาความสนใจและความต้องการของเด็กวัยต่าง ๆ
2. ควรปลูกฝังรสนิยมการอ่านของเด็กให้รู้จักเลือกอ่านการ์ตูนที่มีคุณค่า ผู้ที่มีส่วนร่วมคือ
 - 2.1 พ่อ แม่ ช่วยเลือกหรือแนะนำการ์ตูนดี ๆ
 - 2.2 ครูมีกิจกรรมแนะนำการ์ตูนดี ๆ
 - 2.3 โรงเรียนจัดให้มีหนังสือการ์ตูนที่ดีในห้องสมุด
3. สถาบันหน่วยงานต่าง ๆ สมาคม บริษัทห้างร้านต่าง ๆ ควรส่งเสริมสนับสนุนให้มีการผลิตการ์ตูนที่มีคุณค่า และมีการประกวด มีการให้รางวัลทั้งผู้เขียนและผู้วาดภาพ
4. สถาบันที่สอนเกี่ยวกับศิลปะ ควรปลูกฝังให้นักวาดภาพ หรือนักเขียนหนังสือการ์ตูนคำนึงถึงความสำคัญของการเขียนการ์ตูนที่มีคุณค่าสำหรับเด็ก โดยไม่เห็นแก่การค้าเพียงอย่างเดียว
5. นักเขียน ควรจะช่วยกันเขียนการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น แทนที่จะเขียนในแง่เรื่องตลกขบขันเพียงอย่างเดียว เพื่อที่จะสร้างให้เด็กมีความรู้ ทักษะคิด และค่านิยมที่ถูกต้อง
6. ผู้จัดทำ ผู้วาดภาพ หรือนักเขียนภาพ ควรศึกษาถึงวิธีการเขียนการ์ตูนที่มีคุณค่า ควรประกอบด้วยเรื่องดีเหมาะสมกับความสนใจของเด็ก รูปดีมีศิลปะ ถ้อยคำสำนวนดี รูปและเรื่องมีการผสมผสานกันดี เนื้อเรื่องดำเนินไปตามลำดับ ตัวละครดราม่าถูกต้อง
7. การ์ตูนต่างประเทศที่มีคุณค่า ถ้านำมาดัดแปลงก็ควรขอลิขสิทธิ์ให้ถูกต้องก่อน แล้วนำมาใส่คำบรรยายภาษาไทยได้ แต่การดัดแปลงเนื้อหาควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย
8. ควรพยายามหาเรื่องไทย ๆ มาทำเป็นหนังสือการ์ตูนบ้าง เช่น วรรณคดีนิทานชาวบ้าน ประวัติบุคคลสำคัญ ต้นไม้ ดอกไม้ไทย เป็นต้น
9. นักเขียน นักวาดภาพ ควรประชุมปรึกษาหารือกันอยู่เสมอ เพื่อปรับปรุงการ์ตูนให้มีคุณภาพ เพราะการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการเรียนรู้ของเด็ก

10. สำนักพิมพ์ควรสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ให้ค่าลิขสิทธิ์สูงมากขึ้น
11. หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารต่าง ๆ ควรสนับสนุนนักเขียน นักวาดภาพการ์ตูนเปิดโอกาสให้นักเขียนเหล่านั้นได้มีโอกาสแสดงผลฝีมือ
12. รัฐบาลควรมีเจ้าหน้าที่โดยตรงที่จะควบคุมหนังสือการ์ตูนที่ด้อยคุณภาพทำลายศีลธรรมอันดีงามของเยาวชนไทย
13. นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของไทยในปัจจุบัน ควรมาช่วยกันผลิตหนังสือการ์ตูนให้มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น
14. นิสิตนักศึกษาวิชาต่าง ๆ ในวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ควรมาช่วยกันเขียนการ์ตูนทางวิชาการให้มาก ๆ เพื่อจะให้เด็กหรือประชาชนทั่ว ๆ ไปได้เกิดความรู้และปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยในเรื่องสุขภาพอนามัย การใช้จ่าย การรักษาความสะอาด หรือการฝึกให้เป็นนักอ่าน เป็นต้น

เอกสารที่เกี่ยวกับสัญญาจราจรและเครื่องหมายจราจร

กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดหลักสูตร การเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย หน่วยที่ 6 ลูกเสือ-เนตรนารี เรื่องเครื่องหมายจราจรและการปฏิบัติตามกฎจราจร โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติตามซึ่งช่วยให้เกิดความปลอดภัยแก่ชีวิตและทรัพย์สิน โดยมีเนื้อหาประกอบดังนี้

กฎจราจร เป็นกฎแห่งความปลอดภัย ซึ่งจะควบคุมทั้งผู้ขับขี่รถยนต์พาหนะและคนเดินถนน ทุกคนจึงจำเป็นต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อช่วยให้การจราจร สะดวก มีระเบียบ และเป็นการลดอุบัติเหตุด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2521)

1. เครื่องหมายจราจร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 เครื่องหมายจราจรประเภทบังคับ เป็นเครื่องหมายจราจรที่ให้ผู้ขับขี่รถยนต์ปฏิบัติตาม เช่น ให้รถหยุดก่อนถึงทางตัดหรือทางแยก ห้ามจอดรถ ห้ามรุดผ่าน ห้ามหยุดรถ ให้รถเดินวนทางซ้ายของวงเวียน ให้หยุดตรวจ ห้ามเข้า ห้ามกลับรถ เป็นต้น

1.2 เครื่องหมายจราจรประเภทเตือน เป็นเครื่องหมายจราจรที่เตือนให้ผู้ขับขี่รถยนต์ระมัดระวัง เช่น ทางโค้งขวา ทางคดเคี้ยวเริ่มซ้าย ทางโหดทางเอก ทางข้าม ทางรถไฟไม่มีเครื่องกั้นทาง ระวังคนข้ามถนน สายไฟแรงสูงพาดต่ำ ระวังหินร่วง เป็นต้น

2. สัญญาณมือ นอกจากการใช้เครื่องหมายจราจรเพื่อควบคุมผู้ขับขี่รถยนต์พาหนะแล้ว บางครั้ง ตำรวจจราจรจะออกมาบริการเพื่อให้ความสะดวกแก่ผู้ขับขี่รถยนต์พาหนะและคนเดินถนน เพื่อให้การจราจรเกิดความคล่องตัวยิ่งขึ้น ตำรวจจราจรจะใช้สัญญาณมือในลักษณะต่าง ๆ เช่น ห้ามรถทางซ้ายและทางขวา ห้ามรถทางด้านหลัง

3. สัญญาณไฟจราจร นอกจากเครื่องหมายจราจร และสัญญาณมือของตำรวจจราจรแล้ว สัญญาณไฟจราจรก็เป็นสัญญาณที่มีความสำคัญสำหรับผู้ขับขี่ยานพาหนะและคนเดินถนน จำเป็นต้องรู้ด้วย สัญญาณไฟจราจร แต่ละสีมีความหมายต่างกัน ดังนี้

ไฟแดง หมายถึง ให้รถทุกคันที่วิ่งไปข้างหน้าหยุดทันที

ไฟเขียว หมายถึง ให้รถทุกคันไปได้

ไฟเหลือง หมายถึง ให้รถทุกคันเตรียมตัวเพื่อที่จะหยุด

ไฟกระพริบเหลือง หมายถึง ให้รถระวังอันตราย ชลอความเร็วลง

สำหรับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้กำหนดแผนสำนักงานตำรวจแห่งชาติแม่บท ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2544 – 2549) บทที่ 6 เรื่องแผนด้านการจราจร ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์ให้สถานีตำรวจทุกแห่ง ร่วมกันรณรงค์ เสริมสร้างวินัยการจราจร ให้มีการเคารพกฎหมาย และให้มีการฝึกอบรม สร้างวินัยจราจรอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดเป็นค่านิยมที่ดีของสังคม โดยมีแนวทางในการดำเนินงานคือ ให้ความรู้ความเข้าใจ สร้างจิตสำนึก ให้ประชาชน เพื่อเสริมสร้างวินัยจราจรให้ปฏิบัติตามกฎจราจร ตลอดจนลดอุบัติเหตุจราจร

ตามแผนสำนักงานตำรวจแห่งชาติแม่บทดังกล่าว จึงเป็นที่มาให้สถานีตำรวจทุกแห่งต้องจัดทำโครงการอบรมวินัยจราจร ให้แก่นักเรียน นิสิต นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เพื่อตอบสนองนโยบายของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ซึ่งปฏิบัติตามนโยบายของรัฐบาล โดยการจัดโครงการอบรมวินัยจราจรนั้น ต้องยึดหลักกฎหมายตาม พระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 เป็นหลักการสอน เพราะเป็นกฎหมายหลักที่ใช้ปฏิบัติในปัจจุบัน ซึ่งพระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 ได้บัญญัติเรื่องสัญญาณจราจร และเครื่องหมายจราจรไว้ดังต่อไปนี้

สัญญาณจราจร (traffic signals) หมายความว่า สัญญาณใด ๆ ไม่ว่าจะแสดงด้วยธงไฟ ไฟฟ้า มือ แขน เสียงนกหวีด หรือด้วยวิธีอื่นใด สำหรับให้ผู้ขับขี่ คนเดินเท้าหรือคนที่งู้อะ หรือไล่ ด้อนสัตว์ ปฏิบัติตามสัญญาณนั้น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท (พรบ.จราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 4)

1. สัญญาณไฟจราจร หมายถึง โคมสัญญาณไฟที่ใช้ควบคุมการจราจร มีขนาด และติดตั้งหรือทำให้ปรากฏไว้ในทาง ในลักษณะที่ทำให้ผู้ขับขี่หรือผู้ที่ต้องการปฏิบัติตามสัญญาณมองเห็นได้ชัดเจน การติดตั้งโคมสัญญาณไฟจราจร ต้องประกอบด้วยดวงโคมอย่างน้อยสามดวง โดยแบ่งออกเป็นดังนี้ (พรบ.จราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 22.)

1.1 โคมสัญญาณไฟจราจรสีแดง อยู่ตอนบน หรือด้านขวามือของผู้ขับขี่ ให้ผู้ขับขี่หยุดรถหลังเส้นให้รถหยุด

1.2 โคมสัญญาณไฟจราจรสี่เหล็องอำพัน อยู่ตอนกลาง ให้ผู้ขับขี่เตรียมหยุดรถหลังเส้นให้รถหยุด เพื่อเตรียมปฏิบัติตามสัญญาณที่จะปรากฏต่อไป เว้นแต่ผู้ขับขี่ที่ได้เลยเส้นให้รถหยุดไปแล้วให้เลยไปได้

1.3 โคมสัญญาณไฟจราจรสีเขียว อยู่ตอนล่าง หรือด้านซ้ายมือของผู้ขับขี่ ให้ผู้ขับขี่ขับรถต่อไปได้ เว้นแต่จะมีเครื่องหมายจราจรกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

1.4 โคมสัญญาณไฟจราจรลูกศรสีเขียวชี้ให้เลี้ยว หรือชี้ให้ตรงไป หรือสัญญาณไฟจราจรสีแดง แสดงพร้อมกับสัญญาณไฟจราจรลูกศรสีเขียวชี้ให้เลี้ยวหรือชี้ให้ตรงไป ให้ผู้ขับขี่เลี้ยวรถหรือขับรถตรงไปได้ตามทิศทางที่ลูกศรชี้ และต้องขับรถด้วยความระมัดระวังและต้องให้สิทธิแก่คนเดินเท้าในทางข้ามหรือรถที่มาทางขวาก่อน

1.5 โคมสัญญาณไฟจราจรกระพริบสีแดง ถ้าติดตั้งอยู่ที่ทางร่วมทางแยกใด เปิดทางใด ให้ผู้ขับขี่มาทางด้านนั้นหยุดรถ หลังเส้นให้รถหยุด เมื่อเห็นว่าปลอดภัยและไม่เป็นการกีดขวางการจราจรแล้ว จึงให้ขับรถต่อไปได้ด้วยความระมัดระวัง

1.6 สัญญาณไฟจราจรกระพริบสี่เหล็องอำพัน ถ้าติดตั้งอยู่ที่ใด ให้ผู้ขับขี่ลดความเร็วลงและผ่านทางเดินรถนั้น ไปด้วยความระมัดระวัง

2. สัญญาณด้วยมือและแขนของพนักงานเจ้าหน้าที่ หมายถึง สัญญาณจราจรที่พนักงานเจ้าหน้าที่แสดงให้ปรากฏข้างหน้า ในกรณีดังต่อไปนี้ (พรบ.จราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 24)

2.1 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ยื่น และเหยียดแขนซ้ายออกไปเสมอระดับไหล่ ผู้ขับขี่ซึ่งขับรถมาทางด้านหลังของพนักงานเจ้าหน้าที่ ต้องหยุดรถ แต่ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่ลดแขนข้างที่เหยียดออกไปนั้น และโบกมือไปข้างหน้า ให้ผู้ขับขี่ซึ่งหยุดอยู่ทางด้านหลัง ขับรถผ่านไปได้

2.2 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ยื่น และเหยียดแขนข้างใดข้างหนึ่งออกไปเสมอระดับไหล่ และตั้งฝ่ามือขึ้น ผู้ขับขี่ซึ่งขับรถมาทางด้านที่เหยียดแขนข้างนั้น ต้องหยุดรถ แต่ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่พลิกฝ่ามือที่ตั้งอยู่ แล้วโบกฝ่ายศีรษะไปทางด้านหลัง ให้ผู้ขับขี่ซึ่งหยุดอยู่ด้านหลังนั้นขับรถผ่านไปได้

2.3 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ยื่น และเหยียดแขนทั้งสองข้างออกไปเสมอระดับไหล่และตั้งฝ่ามือขึ้น ผู้ขับขี่ซึ่งขับรถมาทางด้านที่เหยียดแขนทั้งสองข้างของพนักงานเจ้าหน้าที่ ต้องหยุดรถ

2.4 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ยื่น และยกแขนขวาท่อนล่างตั้งฉากกับแขนท่อนบนและตั้งฝ่ามือขึ้น ผู้ขับขี่ซึ่งขับรถมาทางด้านหน้าของพนักงานเจ้าหน้าที่ ต้องหยุดรถ แต่ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่พลิกฝ่ามือที่ตั้งอยู่นั้น โบกไปด้านหลัง ให้ผู้ขับขี่ซึ่งหยุดอยู่ทางด้านหลังของพนักงานเจ้าหน้าที่ ขับรถผ่านไปได้

170994

2
741.5
85150
๑

2.5 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ยื่น และยกแขนขวาท่อนล่างตั้งฉากกับแขนท่อนบนและตั้งฝ่ามือขึ้น ส่วนแขนซ้ายเหยียดออกไปเสมอระดับไหล่ ผู้ขับขี่ซึ่งขับรถมาทางด้านหน้าและด้านหลังของพนักงานเจ้าหน้าที่ ต้องหยุดรถ

3. สัญญาณนกหวีด หมายถึง สัญญาณจราจรที่พนักงานเจ้าหน้าที่แสดงด้วยเสียงสัญญาณนกหวีด ในกรณีดังต่อไปนี้ (พรบ.จราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 25.)

3.1 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ใช้เสียงสัญญาณนกหวีดยาวหนึ่งครั้งให้ผู้ขับขี่หยุดรถ

3.2 เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ใช้เสียงสัญญาณนกหวีดสั้นสองครั้งติดต่อกัน ให้ผู้ขับขี่ขับรถผ่านไปได้

เครื่องหมายจราจร (traffic marks) หมายความว่า เครื่องหมายใด ๆ ที่ได้ติดตั้งไว้ หรือทำให้ปรากฏในทางสำหรับให้ผู้ขับขี่ คนเดินเท้า หรือคนที่จูง จี๋ หรือใส่ล้อสกั๊ตต์ ปฏิบัติตามเครื่องหมายนั้น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิด (พรบ.จราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 4)

1. เครื่องหมายจราจรชนิดแผ่นป้าย ทำด้วยโลหะหรือไม้ หรือวัสดุอื่นที่แทนกันได้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท (ข้อกำหนดกรมตำรวจ, 2522)

1.1 เครื่องหมายจราจรประเภทบังคับ ได้แก่ เครื่องหมายกำหนด บังคับ ห้าม หรือจำกัดบางประการ เพื่อบังคับการจราจรในทาง จะเป็นแผ่นป้ายลักษณะวงกลม ขอบสีแดง เช่น ป้ายหยุด ให้รถหยุดก่อนถึงทางตัดหรือทางแยก ห้ามจอดรถ ห้ามเลี้ยวซ้าย ห้ามเลี้ยวขวา ห้ามกลับรถ ห้ามหยุดรถ ให้เดินรถทางซ้ายของวงเวียน ห้ามเข้า จำกัดความเร็ว เป็นต้น

1.2 เครื่องหมายจราจรประเภทเตือน ได้แก่ เครื่องหมายเตือนให้ผู้ใช้ทางอันตรายตามความหมายในแผ่นเครื่องหมายนั้น ๆ จะเป็นแผ่นป้ายลักษณะรูปสามเหลี่ยม ขอบสีแดง เช่น ทางโค้งขวา ทางโค้งกลับเริ่มซ้าย ทางข้ามทางรถไฟมีเครื่องกั้นทาง ระวังเด็กนักเรียนข้ามถนน ทางเดินรถสองทาง ระวังรถสวนทาง เป็นต้น

2. เครื่องหมายจราจรชนิดติดบนพื้นทาง ขอบทาง ขอบวงเวียน เสาหลัก ราว สะพาน กำแพงกำแพง รั้ว และที่อื่น ๆ โดยใช้สี หมุดโลหะ กระเบื้องเคลือบ หรือวัตถุอื่นที่แทนกันได้ ทำดอก หรือฝังไว้ เป็นเครื่องหมายประเภทบังคับให้ผู้ขับรถปฏิบัติตาม ความหมายของเครื่องหมายนั้นเช่น เส้นแบ่งของเดินรถปกติ เส้นแบ่งช่องเดินรถห้ามแซง เส้นห้ามหยุดรถ หรือจอดรถเส้นทะแยงสำหรับทางแยก ลูกศรชี้ตรงไฟข้างหน้า ลูกศรเลี้ยวซ้าย ลูกศรเลี้ยวขวา เส้นทางข้าม เป็นต้น (ข้อกำหนดกรมตำรวจ, 2522)

การจราจร หมายความว่า การใช้ทางของผู้ขับขี่ คนเดินเท้า หรือคนที่จูง จี๋ หรือใส่ล้อสกั๊ตต์

ทาง หมายความว่า ทางเดินรถ ช่องเดินรถ ช่องเดินรถประจำทาง ไหล่ทาง ทางข้าม ทางร่วมทางแยก ทางลาด ทางโค้ง สะพาน และสถานที่ที่ประชาชนใช้ในการจราจรและให้ความหมายรวมถึงทางส่วนบุคคลที่เจ้าของยินยอม ให้ประชาชนใช้ในการจราจรหรือที่เจ้าพนักงานจราจรได้ประกาศให้เป็นทางตามพระราชบัญญัตินี้ด้วย แต่ไม่รวมไปถึงทางรถไฟ

รถ หมายความว่า ยานพาหนะทางบกทุกชนิด เว้นแต่รถไฟ และรถราง

ผู้ขับขี่ หมายความว่า ผู้ขับรถ ผู้ประจำเครื่องอุปกรณ์การขนส่งตามกฎหมายว่าด้วยการขนส่ง ผู้ลากขึ้นยานพาหนะ

เจ้าพนักงานจราจร หมายความว่า ข้าราชการตำรวจชั้นสัญญาบัตร ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้เป็นเจ้าพนักงานจราจร

พนักงานเจ้าหน้าที่ หมายความว่า ดำรงซึ่งปฏิบัติหน้าที่ควบคุมการจราจร

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน สุรศักดิ์ ปาเฮ (2532, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนระหว่างการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่มีคำบรรยายและบทสนทนา เป็นตัวเขียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโบสถ์ เขตดุสิต กรุงเทพฯ ผลการวิจัยปรากฏว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลของความแตกต่างระหว่างสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่มีต่อหนังสือการ์ตูนทั้งสองรูปแบบ ปรากฏว่า นักเรียนจะชอบหนังสือการ์ตูน ที่มีบทสนทนาเป็นตัวเรียงพิมพ์ มากกว่าที่เป็นตัวเขียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ฉวีวรรณ บุญการี (2537, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูน เรื่อง "คำพังเพย" เพื่อใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบในการสอนซ่อมเสริมภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประเมินประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนในระดับดีมาก นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในระดับดีมากและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนซ่อมเสริมโดยใช้หนังสือการ์ตูนสูงกว่าการเรียนซ่อมเสริมโดยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เบญจมาศ สุชาติวุฒิ (2535, หน้า 86-89) ได้ศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนเขื่อนเจ้าพระยา จังหวัดชัยนาท แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้คือ หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนและการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า

มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกับการสอนตามปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ริชมจันทร์ บันเทิง (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าได้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องโรงเรียนคิมิวินัย จำนวน 3 เล่ม คือ กฎระเบียบของโรงเรียนและห้องเรียน มารยาทในห้องเรียน และวิธีปฏิบัติตนกับครูและเพื่อนร่วมห้อง เล่มละ 16 หน้า มีขนาดรูปเล่ม 15 x 17 นิ้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษาของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษา ปรากฏว่านักเรียนมีความคิดเห็นในทางบวก

บูท (Booth, 1998, p. 153) ได้ศึกษาการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของเด็กจากการ์ตูนที่เสนอทางโทรทัศน์ โดยไม่เกี่ยวกับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 4 จำนวน 104 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ตัวแปรในการวิจัย คือ เพศ ชนชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีความเป็นไปได้ที่จะศึกษากระบวนการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียน จากการให้นักเรียนเรียนรู้จากการ์ตูน นักเรียนสามารถฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้จากการ์ตูน นักเรียนมีทักษะในการคิดสูงขึ้น และนำข้อมูลที่ได้จากการ์ตูนไปประยุกต์ใช้ในการฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ได้ เพศ ชนชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ไม่มีผลต่อการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัย และจิตพิสัยของนักเรียนจากการ์ตูน

เกเซล (Gesel, 1969) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุ 6-16 ปี พบว่า เด็กอายุ 5-6 ปี ชอบรูปภาพการ์ตูน มีความพยายามที่จะอ่านภาพการ์ตูนและต้องการให้คนอื่นอ่านให้ฟัง เด็กอายุ 7-8 ปี มีความสนใจและความต้องการสูงสุดที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะเริ่มอ่านได้มากแล้ว และจะชอบซื้อหนังสือการ์ตูนมากขึ้น เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ส่วนอายุ 9-16 ปี ยังสนใจการอ่านหนังสือการ์ตูนมากเช่นกัน

พิตแมน (Pittman, 1958) ได้ศึกษาอิทธิพลต่อหนังสือการ์ตูนที่มีผลต่อเด็ก ผลปรากฏว่าหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมาก นักเรียนที่อ่านซ้ำหรือเด็กที่ไม่อยากเรียนตลอดจนนักเรียนเกรงยอมได้ประโยชน์ต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย

กินเดอร์ (Kinder, 1976 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุชาติวุฒิ, 2535, หน้า 61) ได้ทำการสำรวจการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน
3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์ และวิชาภาษาต่างประเทศ
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้เป็น ภาพประกอบดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน และการเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบ โดยใช้อ่านการ์ตูนเรื่อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจราจร ประชัย เปี่ยมสมบูรณ์ (2526, หน้า 16) ได้ทำการศึกษาและกำหนดแนวทางการแก้ไขอุบัติเหตุจราจร โดยเสนอหลักการพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ การวิศวกรรมจราจร (traffic engineering) การศึกษาสาธารณะเกี่ยวกับจราจร (traffic education) การบังคับใช้กฎจราจร (traffic enforcement) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการให้การศึกษาด้านการจราจรเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นการแก้ปัญหาอุบัติเหตุจราจร

ธงไชย สนนิมิตร (2523, หน้า 10) ได้ทำการศึกษาถึงสาเหตุของอุบัติเหตุการจราจรในประเทศไทย พบว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกิดอุบัติเหตุมากที่สุด คือ ผู้ขับขี่ขับรถด้วยความประมาท ขาดความรู้ที่ถูกต้องในการขับขี่

พ.ต.อ. สมานชัย หงษ์ทอง (2524, หน้า 11) กล่าวว่าองค์ประกอบของการจราจรทางบกประกอบด้วย ผู้ใช้ทาง ยวดยาน ถนน ซึ่งรวมถึงเครื่องหมาย สัญญาณชนิดต่าง ด้วยเหตุนี้จะเห็นว่าเครื่องหมายจราจรและสัญญาณจราจรก็เป็นส่วนหนึ่งของการจราจรที่ควบคุมผู้ขับขี่ให้ปฏิบัติตามกฎจราจร

พล.ต.ต. เริงณรงค์ ทวีโชค (2523, หน้า 16) กล่าวว่าในการจัดการจราจรได้ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติการจราจรทางบก พ.ศ. 2522 เป็นหลัก เพราะพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวเป็นกฎหมายที่ตราขึ้นของการใช้ทางและการบังคับกฎหมายแก่ผู้ใช้ทาง เพื่อให้ผู้ใช้ทางได้รับความสะดวก และปลอดภัย โดยมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้และผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติเป็นเจ้าพนักงานจราจรทั่วราชอาณาจักร

ปรัชญาการศึกษาสมัยใหม่ถือว่าโรงเรียนมิใช่สถานที่สอนหนังสืออย่างเดียวแต่เป็นสถาบันทางสังคมที่มีหน้าที่หล่อหลอม ดัดแปลง ตกแต่งและขัดเกลาสมาชิกของสังคม ให้เป็นผู้มี

ความสมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ กิจกรรมทางการเรียนการสอน จึงเป็นสื่อที่โรงเรียนใช้นำไปสู่วัตถุประสงค์ ดังนั้นการให้ความรู้เพิ่มเติมด้านการจราจร จึงเป็นการป้องกันอุบัติเหตุทางหนึ่ง

ร.ต.ท. สราวุธ พันธ์ขาว (2542, หน้า 13) กล่าวว่า อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นประการหนึ่งมาจากการที่ผู้ขับขี่ไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร ขาดความรู้เรื่องสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร

วิจิตร บุญยโหดระ (2526, หน้า 37) ศึกษาเกี่ยวกับการเดินถนน พบว่า เด็กไทยเราขาดความสำนึกในด้านความปลอดภัย เพราะเราไม่มีการปลูกฝังให้เด็กมีความระมัดระวังอันตราย ไม่มีการเรียนการสอนให้เด็กรู้จักวิธีการป้องกันอุบัติเหตุอย่างจริงจัง

พัชรา กาญจนรักษ์ (2522, หน้า 34) ได้ทำการศึกษาแล้ว พบว่าอุบัติเหตุจราจรเป็นผลสืบเนื่องมาจากผู้ขับขี่ไม่ปฏิบัติตามสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร หรือขาดความระมัดระวังในการสังเกตสัญญาณจราจรและเครื่องหมายจราจร

จากรายงานการวิจัยทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ ทำให้ทราบว่าปัญหาการจราจรติดขัดในปัจจุบัน เป็นปัญหาสำคัญที่รัฐจะต้องเร่งรัดแก้ไขโดยด่วน เพื่อบรรเทาความเดือดร้อนของประชาชน จากผลการศึกษาพบว่า ปัญหาการจราจรติดขัดสาเหตุหนึ่งมาจาก ผู้ขับขี่ขาดความรู้เรื่องกฎจราจรที่ถูกต้อง ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดการสอนเรื่องกฎจราจร เอาไว้ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้รับการศึกษาอย่างถูกต้อง และเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติในอนาคตด้วย

จากรายงานการวิจัยยังพบอีกว่า หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่เด็กให้ความสนใจอ่านมากกว่าหนังสือแบบเรียนทั่วไป จึงน่าจะใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อในการให้ความรู้กับเด็กเป็นอย่างมาก