

กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น  
นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการศึกษาในระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NON-FORMAL AND INFORMAL LEARNING PROCESS TO BECOME A PROFESSIONAL  
CARTOONIST : A CASE STUDY OF MR.ANAN THITAKOM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education in Non-Formal Education

Department of Lifelong Education

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิติ ตาคม
โดย	นายธนกร จงทอง
สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา

---

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ ศรีสุรกุล)	

ธนกร จงทอง : กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม. ( NON-FORMAL AND INFORMAL LEARNING PROCESS TO BECOME A PROFESSIONAL CARTOONIST : A CASE STUDY OF MR.ANAN THITAKOM) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม 2) เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือนาย อนันท์ ฐิตาคม และบุคคลใกล้ชิดที่เป็นเพื่อนร่วมงาน ลูกศิษย์ ผู้ช่วยในสถาบันการ สอน The zero one ที่มีความเกี่ยวข้องกับนายอนันท์ ฐิตาคมมากกว่า 5 ปี และยินดีให้ข้อมูลจำนวน 3 ท่าน ดำเนินการ วิจัยด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงพรรณนาโดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บรวบรวมจากการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า (1) เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ประกอบไปด้วย 1) เรื่องราว เหตุการณ์ และปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ได้แก่ เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจการเป็นนักเขียนการ์ตูน มืออาชีพ และปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ 2) ด้านกระบวนการเรียนรู้นอกระบบ โรงเรียน ประกอบไปด้วยกระบวนการที่สำคัญได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ แนวคิดการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ แนวคิดคิดเป็น แนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เป็นต้น 3) ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ประกอบ ไปด้วยกระบวนการที่สำคัญได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น (2) แนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดย ใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย ประกอบด้วยแนวทางทางปฏิบัติที่วางไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือขั้นตอนที่นำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูน 10 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของการ เป็นนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการที่ผู้เรียนรักการอ่านการ์ตูน ชอบดูการ์ตูน ขั้นตอนที่ 2 การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานใน การเขียนการ์ตูน ขั้นตอนที่ 3 การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเอง ขั้นตอนที่ 4 การนำความรู้ที่ได้รับ มาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข ขั้นตอนที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนที่ 6 การตรวจสอบผลงานที่ สร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 7 การปรับปรุงผลงาน ขั้นตอนที่ 8 การหาที่เผยแพร่ผลงาน ขั้นตอนที่ 9 ผลงานได้รับการยอมรับ/ไม่ใ้ รับการยอมรับ ขั้นตอนที่ 10 นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ

สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน	ลายมือชื่อนิสิต .....
ปีการศึกษา	2565	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6382001227 : MAJOR NON-FORMAL EDUCATION

KEYWORD: Non-Formal and Informal Learning Process to Become the Professional Cartoonist of Mr.  
Anan Thitakhom

Thanakorn Jongtong : NON-FORMAL AND INFORMAL LEARNING PROCESS TO BECOME A  
PROFESSIONAL CARTOONIST : A CASE STUDY OF MR.ANAN THITAKOM. Advisor: Assoc. Prof.  
WORARAT PATHUMCHAROENWATTANA, Ph.D.

The purposes of this research were to : 1) Analyze the path and learning process outside the formal and informal systems to become a professional cartoonist for Mr. Anan Thitakhom; and 2) to develop a guideline for developing a professional cartoonist by The non-formal and informal learning processes were used in the case study of Mr. Anan Thitakhom. The population used in the study was Mr. Anan Thitakhom and close people who were colleagues, students, or assistants in the teaching institute. The zero one has been related to Mr. Anan Thitakhom for more than 5 years and is willing to provide information for 3 people. The research was carried out with a descriptive research methodology using qualitative data collected through in-depth interviews and analyze the data with content analysis.

The results findings were as follows : (1) Mr. Anan Thitakhom's non-formal and informal learning path and learning process to become a professional cartoonist consisted of: 1) stories, events, and various factors that led him to reach The goal of becoming a professional cartoonist is the event that affects the decision to become a professional cartoonist. and important factors for self-development in order to become a professional cartoonist. 2) non-formal education consists of important processes, including The concept of transformative learning . The concept of experiential learning, the concept of Khit – pen leanmig , the concept of action learning. 3) Informal learning process Consists of important processes, including self-learning processes, etc. (2) Guidelines for developing professional cartoonists by using non-formal and informal learning processes It consists of practical guidelines that are laid out as guidelines. Or the steps that lead the learners to the goal of becoming cartoonists in 10 steps: Step 1: The beginning of being a cartoonist comes from the learners love of reading and watching cartoons, and Step 2: Beginning to practice to build the basics of writing cartoons Step 3: Seeking knowledge to increase one's opportunities and skills Step 4: Applying the acquired knowledge to practice, develop, and learn Correction Step 5: Creation of the work Step 6: Checking of the creative work Step 7: Improvement of the work Step 8: Finding the work to be published Step 9: The work is accepted or not

Field of Study: Non-Formal Education

Student's Signature .....

Academic Year: 2022

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือและการดูแลอย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมถึง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ ศรีสุรกุล กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้ช่วยถ่วงถ่วงและได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ทำงานวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้มีความสมบูรณ์นอกจากนี้ยังมีนายอนันท์ ฐิตาคม นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และบุคคลใกล้ชิดนายอนันท์ ฐิตาคม ทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยเหลือ สนับสนุนให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล ประธานกรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ ศรีสุรกุล กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวี จุฑาศฤงค อาจารย์ ดร.ภัทรา วายาจตุ อาจารย์ ดร.ลิขสิทธิ์ พุฒเขียว ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาสน์ โกวิทยา และดร.สายทิพย์ พิริยะธนา รักษา ที่ได้ช่วยตรวจสอบ คุณภาพและให้ข้อเสนอแนะ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละระยะของการดำเนินงานวิจัย ซึ่งทำให้ เครื่องมือวิจัยมีความถูกต้อง สมบูรณ์และนำไปใช้ได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้กำลังใจและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ทั้งด้านวิชาการ และด้านอื่น ๆ ที่มีคุณค่ากับผู้วิจัย

ขอขอบคุณคุณแม่ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยมาตลอด และขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ สำหรับมิตรภาพและกำลังใจที่มีแก่ผู้วิจัยเสมอมา

ธนากร จงทอง

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	9
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	11
1.1 ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	12
1.2 ลักษณะสำคัญของการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	14
1.3 รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	17
1.4 หลักการการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	18
1.5 กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน .....	20
1.6 แนวคิดและทฤษฎีการศึกษานอกระบบ.....	21

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย.....	28
2.1 ความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัย.....	28
2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย.....	30
2.3 รูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย.....	33
2.4 หลักการการศึกษาตามอัธยาศัย.....	34
2.5 แนวคิดการศึกษาตามอัธยาศัย.....	36
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน.....	38
3.1 ความหมายของการ์ตูน.....	38
3.2 ความหมายของนักเขียนการ์ตูน.....	41
3.3 การเขียนการ์ตูน.....	44
3.4 ประเภทของการ์ตูน.....	45
3.5 ประวัติและพัฒนาการของนักเขียนการ์ตูนไทย.....	48
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
ตอนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	56
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	59
ชั้นตอนที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ.....	59
1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ.....	59
1.2 เครื่องมือสำหรับการวิจัย.....	60
1.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย.....	60
1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
1.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
1.6 การวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การ เป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ.....	63



ขั้นตอนที่ 2 เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย.....	64
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	66
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม .....	66
ตอนที่ 2 ผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม .....	82
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	97
สรุปผลการวิจัย .....	99
อภิปรายผลการวิจัย .....	108
องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย .....	115
ข้อเสนอแนะ .....	117
บรรณานุกรม .....	119
ภาคผนวก .....	124
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม .....	125
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดในการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม .....	134
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย .....	138
ภาคผนวก ง รูปภาพการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันต์ ฐิตาคม กับบุคคลใกล้ชิด.....	139
ประวัติผู้เขียน .....	142

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คำหลักของการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมือ อาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม ตามแนวคิดของ รัตนะ บัวสนธ์ (2551).....	86
ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์คำหลักของการศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตาม อรรถศาสตร์สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคมตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2551).....	88
ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คำหลักการศึกษาตามอรรถศาสตร์สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนาย อนันต์ ฐิตาคมตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2551).....	90



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์.....	23
รูปภาพที่ 2 รูปแบบของการคิดเป็น.....	24
รูปภาพที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาในระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย .....	83
รูปภาพที่ 4 แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมโดยการใช้ กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย .....	96
รูปภาพที่ 5 เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียน การ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม.....	104
รูปภาพที่ 6 การจัดทำแนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบ โรงเรียนผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม .....	108
รูปภาพที่ 7 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากแนวทางการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ .....	117

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษากระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ โดยมีต้นแบบการศึกษาจากนายอนันท์ ฐิตาคม อาจารย์สอนวาดรูปการ์ตูนจากสถาบัน The Zero one

อาชีพ “นักเขียนการ์ตูน” คือ ผู้สร้างและเขียนหรือวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการหรือจากแบบสำหรับผู้ที่วาดภาพบุคคลหรือเหตุการณ์ซึ่งโดยปกติมักเป็นภาพล้อ เพื่อใช้ประโยชน์ และสื่อสารในสื่อต่าง ๆ นั้นเรียกว่า ผู้เขียนภาพล้อเลียน (กองส่งเสริมการมีงานทำ, 2560) โดยลักษณะและคุณสมบัติของนักเขียนการ์ตูน ต้องการความเป็นมืออาชีพ มีการฝึกฝน การเรียนรู้ และไหวพริบต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ความต้องการดังกล่าว จะทำให้นักเขียนการ์ตูนสามารถที่จะพัฒนางานของตนเองจากการ์ตูนธรรมดายกระดับไปสู่ความเป็นสากลได้ และเป็นการ์ตูนที่มีคุณภาพอีกด้วยและการที่นำเขียนการ์ตูนจะสามารถประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องผ่านความเหนื่อยยากลำบาก การฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ และเรียนรู้จากความผิดพลาดมาก่อน ดังนั้น นักเขียนการ์ตูนจึงต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาเรียนรู้ได้จากผู้ที่มีประสบการณ์หรือนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพเพราะเป็นแบบอย่างที่ดี ที่สามารถเรียนรู้เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมาย และความสำเร็จได้ (วัลลภ แม่นยำ, 2539)

และในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยที่รวดเร็วจนทำให้การ์ตูนสามารถเข้าถึงได้ง่ายแตกต่างจาก สมัยก่อนที่ต้องรับชมผ่านโทรทัศน์หรือจากหนังสือการ์ตูนเท่านั้นอีกทั้งยังหาซื้อได้ยาก ราคาสูง และมีจำนวน การ์ตูนที่ค่อนข้างน้อย แต่ในปัจจุบันการ์ตูนสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าสมัยก่อนอย่างมากไม่ว่าจะเป็นการซื้อ รูปเล่มที่สามารถหาซื้อได้ตามห้าง หรือสามารถซื้อผ่านเว็บไซต์และสามารถอ่านออนไลน์ได้ และยังมี แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย ตัวอย่างการดูบนแอปพลิเคชันเช่น Youtube , Netflix , Ais play , TrueID , Bilibili , FLIXER , iQIYI ฯลฯ เป็นต้น ตัวอย่างการอ่านการ์ตูนบนแอปพลิเคชันเช่น Webtoon , Manga PLUS , KakaoWebtoon , WecomicsTH เป็นต้น อีกทั้งยังมี แอปพลิเคชันที่นำเสนอผลงานการวาดภาพเลียนแบบจากนักเขียนที่ตนเองชื่นชอบหรือจากจิตรกรของผู้วาด เช่น Pixiv , Instagram , ทวิตเตอร์ เป็นต้น การเข้าถึงการ์ตูนในยุคปัจจุบันทำได้ง่ายกว่าสมัยก่อนเป็นอย่างมาก ทำให้คนที่ชื่นชอบการ์ตูนเกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะเขียนภาพเลียนแบบผลงานจากนักเขียนที่ตนชื่นชอบหรืออยากที่จะเขียนการ์ตูนในแบบของตัวเอง แต่การเขียนภาพไม่ใช่เรื่องง่ายเนื่องจากภาพหนึ่งภาพที่ต้องเขียนออกมานั้น มีองค์ประกอบหลายอย่างที่จะทำให้ภาพที่วาดออกมานั้นดูมีชีวิตชีวาเช่น อนาคตมี , องค์ประกอบของ

ภาพ , การเลือกใช้สี ฯลฯ เป็นต้น อีกทั้งผู้เริ่มต้นหลาย ๆ คนยังเลือกกระบวนการเรียนรู้และ ตามการ เรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ที่ผิดวิธี อาทิเช่น การรับชมจากนักเขียนมืออาชีพที่ลงผลงานใน Youtube ใน รูปแบบของ Speed Paint นอกจากจะให้ประโยชน์น้อยแล้วยังทำให้ผู้ที่รับชมนั้นพัฒนาช้าเพราะไม่ รู้จักวิธีการการเขียนภาพที่ถูกต้องนั้นต้องมีองค์ประกอบอะไรบ้าง หลังจากที่ได้ศึกษาแล้วพบว่า หลาย คนเริ่มตระหนักได้ถึงความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานของการเขียนภาพ แต่ยังคงขาด ความรู้ ความเข้าใจ ในการศึกษาระบบการเรียนรู้ที่ถูกวิธี อนันท์ ฐิตาคมกล่าวเสมอว่าการที่จะทำ ให้เราเก่งและเขียนภาพเป็นได้ อย่างรวดเร็ว นั้นมีหลักอยู่สามข้อ 1.มีคนที่ เป็นโปรด้านการเขียน การ์ตูนทำงานให้ดู 2.มีคนที่ เป็นโปรด้านการ เขียนการ์ตูนให้คำแนะนำเวลาที่เรากำลังทำผิด 3.อันนี้สำคัญ มาก ๆ คือเมื่อได้ความรู้จากในห้องเรียนแล้ว ต้องกลับไปฝึกที่บ้าน ศิลปะก็เหมือนภาษาอังกฤษ ถ้า คุณเรียนแล้วไม่หมั่นพูดหมั่นฝึก คุณก็จะลืมหมดเราต้องไม่ลืมนึกว่าความชำนาญเกิดจากการทำซ้ำ การทำซ้ำก่อให้เกิดความชำนาญ (อนันท์ ฐิตาคม, 2559)

การมีผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนมาเป็นผู้สอนคอยให้คำแนะนำสิ่งต่าง ๆ จะช่วยทำให้ เรา สามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว เปรียบเทียบง่าย ๆ ก็เหมือนนักกีฬาที่มีโค้ชอยู่ข้างสนาม อย่างไรก็ตาม การเล่า เรื่องด้วยภาพ เพราะ “ภาพ” คือองค์ประกอบหลักของการ์ตูน แต่การ์ตูนส่วนใหญ่ จะมี ตัวอักษรมาประกอบด้วย การ์ตูนจึงเป็นการประสานระหว่างภาพและตัวอักษรซึ่งช่วยเพิ่ม อรรถรสใน การอ่านได้มากกว่าการอ่านเฉพาะตัวอักษรเพียงอย่างเดียว (ฉรินันท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2553)

จากคำกล่าวที่ว่า “โรงเรียนมิใช่เป็นแหล่งเดียวที่เราสามารถที่เรียนรู้ได้” จะจะเป็นความจริง มากขึ้นใน สังคมยุคปัจจุบัน ยุคที่คนต้องเรียนรู้มากขึ้น และเรียนรู้ตลอดทุกช่วงวัยของชีวิต ยุคที่ทุก องค์กร ทุกหน่วยงาน หรือทุกสถานประกอบการต้องการสมาชิกที่มีความรู้เหมาะสมกับงานใน ตำแหน่งนั้น และยุคที่คนต้องเรียนรู้ เพื่อนำความรู้มาใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาอาชีพและการดำเนิน ชีวิตของตน ดังนั้นการศึกษาของคนจึงมิใช่ ลื่นสุดลงเมื่อตนก้าวพ้นรั้วโรงเรียน หรือการศึกษามีได้จำกัด อยู่เฉพาะกลุ่ม เพศ หรือวัย หากแต่การศึกษาต้องเปิด โอกาสให้ผู้ที่ต้องการและสนใจสามารถเข้า เรียนได้ตามความจำเป็น และด้วยเหตุนี้การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงเกิดขึ้นและพัฒนาไปอย่างมา ใหญ่ยิ่ง และได้รับความสนใจมากขึ้น ดังที่หลายคนเรียกว่าเป็น ความหวังใหม่ทางการศึกษา “การศึกษานอกระบบโรงเรียน” หรือ “การศึกษานอกโรงเรียน” หรือ “การศึกษารูปนัย” ดังที่คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเคยใช้มาแล้ว บางประเทศใช้คำว่า การศึกษาผู้ใหญ่ (Adult Education) ซึ่งหมายถึง กิจกรรมการศึกษาทุกประเภทที่จัดขึ้นสำหรับประชาชนวัยผู้ใหญ่ที่อยู่นอก ระบบโรงเรียน แต่ต่อมาหลายประเทศก็พลาดโอกาสทางการศึกษาในระบบโรงเรียน จึงได้คิด ชื่อ การศึกษานอกระบบโรงเรียน (Non-formal Education) ขึ้นมาเพื่อให้สามารถจัดบริการได้

ครอบคลุม บุคคลทุกช่วงอายุ ดังนั้นคำว่า การศึกษานอกระบบ จึงเป็นคำที่นำมาใช้ในหลาย ๆ ประเทศ รวมทั้งประเทศไทยด้วย (วิระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, 2557) การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง มวลความรู้ ประสบการณ์ และกิจกรรมการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ที่จัดให้บริการแก่ประชาชนที่อยู่นอกระบบโรงเรียนทั้งหมด ไม่ว่าจะ อยู่ในวัยใด มีอาชีพใด มีประสบการณ์อย่างไร ซึ่งบุคคลเหล่านั้นอาจจะไม่เคยได้ศึกษาเล่าเรียนในระบบโรงเรียนมาก่อนเลย หรืออาจศึกษาต่อกับเหตุผลและความจำเป็นพื้นฐานแก่การดำเนินชีวิต การอ่าน การ เขียน การคิดคำนวณเบื้องต้น ความรู้ทางด้านทักษะการประกอบอาชีพ ตลอดจนความรู้และข่าวสารข้อมูลที่เป็นปัจจุบันในด้านต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตและปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมสิ่งแวดล้อมที่ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างเหมาะสม การศึกษานอกระบบโรงเรียนเป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่น อย่างมาก เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและ สิ่งแวดล้อม ดังนั้นจึงมีความแตกต่างจากการศึกษาในระบบโรงเรียนทั้งในด้านวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบ การศึกษา ระเบียบ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เนื้อหา หลักสูตร วิธีการเรียนการสอน ผู้สอน สถานที่เรียน ระยะเวลาเรียน การประเมินผลการเรียน และหน่วยงานผู้รับผิดชอบในการจัดการศึกษา การศึกษานอกระบบ จะจัดบริการสำหรับกลุ่มเป้าหมายทุกวัยโดยไม่จำกัดอายุ พื้นฐานการศึกษา ประสบการณ์ ผู้สนใจสามารถรับ บริการได้ทันทีเมื่อมีความพร้อม และเมื่อมีความจำเป็นต้องหยุดพักไว้ก่อน และ กลับเข้ามาเรียนใหม่ได้เมื่อ ต้องการเนื้อหาหลักสูตรจะปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนนำไปปรับใช้ในการ ดำรงชีวิต สถานการณ์อื่น ๆ ที่สะดวกเหมาะสม วิธีการเรียนการสอน และเวลาเรียนจะยืดหยุ่นตามความพร้อมของ ครูและผู้เรียน การวัดประเมินผลอาจไม่จำเป็นต้องสอบ อาจจะประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรม หน่วยงานที่ จัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนไม่จำเป็นต้อง เป็นโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาเท่านั้นอาจจะเป็นหน่วยงาน ต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ เอกชน หรือองค์กร ท้องถิ่นก็ได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2536)

ประกอบกับการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการเสนอโอกาสและทางเลือก เพื่อการศึกษาหา ความรู้ด้วยตนเองให้แก่บุคคลทั่วไป ให้ได้รับการศึกษาและเพิ่มเติมความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ของโลก ก่อให้เกิด โลกทัศน์ที่กว้างขวาง สามารถใช้เป็นข้อมูลในการปรับรูปร่างชีวิตให้ก้าวหน้า และดำรง ตนอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข การศึกษาตามอัธยาศัยเกิดขึ้นตามวิถีชีวิต จึงเดบับการเรียนรู้จาก ประสบการณ์จากการทำงาน จากบุคคล จากครอบครัว จากสื่อ จากชุมชน และจากแหล่งความรู้ ซึ่ง สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และเกิดขึ้นได้ทุกช่วง วัยตลอดชีวิต (วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา, 2561)

อีกทั้งการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งที่สนองเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ได้อย่าง เป็นรูปนัย ก็คือการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เนื่องจากเด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่ของ ประเทศได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานในรูปแบบของการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในระบบ

โรงเรียนทั้งจากภาครัฐ และเอกชน แต่เด็กและเยาวชนที่ด้อยโอกาส ขาดโอกาสและพลาดโอกาส ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในถิ่นทุรกันดาร ซึ่งการศึกษาในระบบโรงเรียนไม่สามารถให้บริการได้อย่างทั่วถึง จึงจำเป็นต้องได้รับการศึกษาในรูปแบบที่ เหมาะสม คือ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้บุคคลเหล่านั้นได้รับสิทธิและโอกาส เสมอกัน โดยเป็นการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับกลุ่มเป้าหมายผู้อยู่นอกโรงเรียน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายสามารถเลือกเรียนตามศักยภาพ ความสามารถ ความต้องการและความพร้อมของตนเองได้ มีทั้งแผนการพัฒนาคุณภาพชีวิต และแผนการเรียนเพื่อประกอบอาชีพ นอกจากนี้ยังให้โอกาสผู้เรียนเทียบโอนความรู้ ประสบการณ์ และการทำกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิตใน ชุมชนของตนเองซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของชุมชน (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2544)

สรุปความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยได้ว่าการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยในประเด็นของหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ หลักความเสมอภาคในการ เข้าถึงและได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวางทั่วถึงเป็นธรรม และมีคุณภาพ เหมาะสมกับสภาพชีวิตที่สอดคล้อง กับความต้องการและความจำเป็นสอดคล้องกับวิถีชีวิต และความแตกต่างของบุคคลและชุมชนซึ่งเป็นกระการ ที่มุ่งให้บุคคลมีโอกาสได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตายตามศักยภาพและความสนใจเกิดเป็นความ ต่อเนื่องตลอดชีวิต (วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา, 2561)

ดังนั้นคุณลักษณะที่สำคัญของนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพจำต้องมีได้แก่ มีการฝึกฝน การเรียนรู้ และ ไหวพริบต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งตรงกับนายอนันท์ ฐิตาคม ที่มีประสบการณ์การเขียนการ์ตูนมากกว่า 30 ปี นายอนันท์ ฐิตาคม เป็นบุคคลนอกระบบการศึกษาและยังมีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นผู้เรียนรู้จากผู้อื่น เพื่อนำมาเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนเอง อีกทั้งยังมีการเรียนรู้ด้วยตนเองอยู่ตลอดเวลาในการเป็นนักเขียนการ์ตูน อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังมีเทคนิควิธีในการถ่ายทอดการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย สามารถนำเทคนิคดังกล่าวมา ใช้ได้จริงในการพัฒนาตนเอง อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคม เป็นผู้ที่ใส่ใจรักงานวาดการ์ตูน มีจิตนาการ มีทักษะและ ฝีมือในการสร้างสรรค์ ลายเส้นการ์ตูน มีความเพียร อดทน ความขยัน ซื่อสัตย์ ต่อตนเองและเวลา และยังเป็น คนที่สนใจใฝ่หาความรู้ทางด้านศิลปะอย่างไม่หยุดนิ่ง และช่างสังเกต และมีผลงานเด่น ๆ ได้แก่ เคนท์ / มนุษย์เหล็กไหล / X-MEN และเกมเกาหลีในตำนานอย่าง MU ออนไลน์ และล่าสุด Dragon Nest 2: Legend ร่วมกับ Nexon Thailand และเป็นหนึ่งในทีมดูแลโปรเจค "ปีนโต อนิเมชั่น" อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคม ยังเป็น ผู้ก่อตั้งสถาบันสอนวาดการ์ตูน The Zero one

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเขียนการ์ตูนในประเทศไทยยังมีไม่มากเมื่อเทียบกับงานวิจัยอื่น ๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น

นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม โดยการนำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ระบบและตามอัยาศัยมาใช้วิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ระบบและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพกรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม เพื่อนำความรู้มาจัดทำแนวทางพัฒนา นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และเป็นประโยชน์ต่อเยาวชน ประชาชน องค์กร หน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ ที่ต้องการพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

### คำถามการวิจัย

1. เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูน มืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคมเป็นอย่างไร
2. แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคมโดยการ ใช้กระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยเป็นอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การ เป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม
2. เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ระบบ โรงเรียน และตามอัยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม

### ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง กระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม มีขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลและขอบเขตด้านเนื้อหา ดังนี้

#### ขอบเขตในด้านของผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้ กระบวนการ เรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัยาศัย มีคุณลักษณะดังนี้

1. นายอนันต์ ฐิตาคม ที่มีประสบการณ์การเขียนการ์ตูนมากกว่า 30 ปี นายอนันต์ ฐิตาคมเป็น บุคคลนอกระบบการศึกษาและยังมีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นผู้ เรียนรู้จากผู้อื่นเพื่อนำมาเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนเอง อีกทั้งยังมีการเรียนรู้ด้วยตนเองอยู่



ตลอดเวลาในการเป็นนักเขียนการ์ตูน อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังมีเทคนิควิธีในการถ่ายทอด การเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย สามารถนำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ได้จริงในการพัฒนาตนเอง อีกทั้งนาย อนันท์ ฐิตาคม เป็นผู้ที่มิไ้ใจรักงานวาด การ์ตูน มีจินตนาการ มีทักษะและมีมือในการสร้างสรรค์ ลายเส้นการ์ตูน มีความเพียร อดทน ความขยัน ซื่อสัตย์ ต่อตนเองและเวลา และยังเป็นคนที่ สนใจใฝ่หาความรู้ทางด้านศิลปะอย่างไม่หยุดนิ่ง และช่าง สังเกต และมีผลงานเด่น ๆ ได้แก่ เคนท์ / มนุษย์เหล็กไหล / X-MEN และเกมเกาหลีในตำนานอย่าง MU ออนไลน์ และล่าสุด Dragon Nest 2: Legend ร่วมกับ Nexon Thailand และเป็นหนึ่งในทีมดูแลโปรเจก "ปิ่นโต อนิเมชั่น" อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคม ยังเป็นผู้ก่อตั้งสถาบันสอนวาดการ์ตูน The Zero one สัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดกับนาย อนันท์ ฐิตาคม เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ระบบ และตามอัธยาศัยเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ในการจัดทำแนวทางการเรียนรู้ในการ พัฒนาตนเองสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เช่น ครอบครั้ว , ลูกศิษย์ , อาจารย์ที่สอน อยู่ในสถาบัน The Zero One

## 2. บุคคลใกล้ชิดกับนายอนันท์ ฐิตาคม จำนวน 3 ท่าน

- นาย สีนาด จารุอรุณภักดิ์ (เพื่อนร่วมงาน รู้จักกับนายอนันท์ ฐิตาคมมากกว่า 8 ปี)
- นางสาว พิมพ์กมล ชุมมงคล (เพื่อนร่วมงาน , ลูกศิษย์ , ผู้ช่วย รู้จักกับนายอนันท์ ฐิตาคมมากกว่า 8 ปี)
- นางสาว ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล (เพื่อนร่วมงาน , ลูกศิษย์ รู้จักกับนายอนันท์ ฐิตาคม มากกว่า 5 ปี)

## 3. นายอนันท์ ฐิตาคม และบุคคลใกล้ชิดยินดีให้ข้อมูลในการทำวิจัย

### ขอบเขตในด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของ นายอนันท์ ฐิตาคม เพื่อนำไปจัดทำและพัฒนาแนวทางการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การ เป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานาย อนันท์ ฐิตาคม มิได้มุ่งเน้นไปทางใดทางหนึ่ง เนื่องจาก ข้อมูลที่ได้มาจากประสบการณ์และเทคนิควิธีการเขียนรูปโดยเฉพาะของนาย อนันท์ ฐิตาคม

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน** หมายถึง ขั้นตอนในการแสวงหาความรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาหลายประเภทหลายรูปแบบ เช่น การเข้าอบรม การเรียนรู้จากสถานที่สอนพิเศษ การเข้าร่วมโครงการพัฒนาตนเอง การเข้าร่วมศูนย์ฝึกพัฒนาอาชีพ การเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เป็นต้น โดยอาจเป็นการศึกษาในหลักสูตรระยะสั้น อาจจะมีประกาศนียบัตรหรือไม่ก็ได้

**กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย** หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิต เป็นกระบวนการที่เกิดจากประสบการณ์การทำงาน หรือเรียนรู้จากบุคคล สื่อแหล่งความรู้ต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้

**นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ** หมายถึง บุคคลผู้สามารถวาดภาพต่าง ๆ ออกมาได้อย่างใจนึก เป็นผู้เชี่ยวชาญในการวาดภาพการ์ตูน อีกทั้งยังเป็นผู้ที่มีการฝึกฝน การเรียนรู้ และไหวพริบต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา

**เส้นทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ** หมายถึง ประวัติ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของบุคคลนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นความชอบ ความต้องการ รวมถึงสิ่งแวดล้อมและความต้องการของบุคคลเป็นสิ่งที่เข้ามากระตุ้นให้บุคคลนั้น ๆ เกิดเป็นแรงบันดาลใจสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

**แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูน** หมายถึง ทางปฏิบัติที่วางไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือขั้นตอนที่นำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูน

**กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ** หมายถึง ขั้นตอนในการแสวงหาความรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาหลายประเภทหลายรูปแบบ เช่น การเข้าอบรม การเรียนรู้จากสถานที่สอนพิเศษ การเข้าร่วมโครงการพัฒนาตนเอง การเข้าร่วมศูนย์ฝึกพัฒนาอาชีพ การเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เป็นต้น หรือการเรียนรู้จากบุคคล สื่อแหล่งความรู้ต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และนำสิ่งที่ได้รับมาฝึกฝนเรียนรู้พัฒนาจนพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม เป็นประโยชน์กับเด็ก เยาวชน ประชาชน องค์กร หน่วยงาน สถาบันต่าง ๆ ในการนำข้อมูลจากงานวิจัยฉบับนี้ไปพิจารณาเพื่อวางแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาและจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อปลุกปั้นผู้เรียนสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

2. แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพจากกรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม เป็นประโยชน์ต่อ เยาวชน ประชาชน องค์กร หน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ ที่ต้องการพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ โดยสามารถนำข้อมูลจากงานวิจัยฉบับนี้ไปใช้ในการสร้างแบบแผนหรือพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะตามที่ คาดหวังไว้



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมือ อาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม” จากการทบทวนเอกสารจากตำรา บทความรวมไปถึงงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่องดังกล่าว ซึ่งมีหัวข้อรายละเอียดดังนี้

#### ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน

- 1.1 ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน
- 1.2 ลักษณะสำคัญของการศึกษานอกระบบโรงเรียน
- 1.3 รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
- 1.4 หลักการการศึกษานอกระบบโรงเรียน
- 1.5 กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน
- 1.6 แนวคิดและทฤษฎีการศึกษานอกระบบ
  - 1.6.1 แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์
  - 1.6.2 แนวคิดคิดเป็น
  - 1.6.3 การเรียนรู้จากการปฏิบัติ
  - 1.6.4 การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์

#### ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

- 2.1 ความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัย
- 2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
- 2.3 รูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย
- 2.4 หลักการการศึกษาตามอัธยาศัย
- 2.5 แนวคิดการศึกษาตามอัธยาศัย
  - 2.5.1 กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

### ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

- 3.1 ความหมายของการ์ตูน
- 3.2 ความหมายของนักเขียนการ์ตูน
- 3.3 การเขียนการ์ตูน
- 3.4 ประเภทของการ์ตูน
- 3.5 ประวัติและพัฒนาการของนักเขียนการ์ตูนไทย

### ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย  
สู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

### ตอนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน

การศึกษานอกระบบเกิดขึ้นครั้งแรกใน ปี ค.ศ. 1967 ในการประชุมของ UNESCO เรื่อง The World Educational Crisis ซึ่งได้นิยามการศึกษานอกระบบ หมายถึง "การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ แต่นอกกรอบของการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนปกติ โดยมุ่งบริการให้คนกลุ่ม ต่างๆ ของประชากร ทั้งที่ เป็นผู้ใหญ่และเด็ก" โดยเน้นการเรียนรู้ (Learning) แต่ในปัจจุบันการศึกษานอกระบบคือ กระบวนการจัดการ พัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน ทั้งที่เป็นทัศนคติ ทักษะ และความรู้ ซึ่งทำได้ยืดหยุ่นกว่าการเรียนในระบบ โรงเรียนทั่วไป สมรรถนะที่เกิดจากการศึกษานอกระบบมีตั้งแต่ ทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำงานเป็น กลุ่ม การแก้ไข ความขัดแย้งการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การเป็นผู้นำ การแก้ปัญหาร่วมกัน การสร้างความ เชื่อมั่น ความรับผิดชอบและความมีวินัย การศึกษานอกระบบยุคใหม่จึงเน้นการเรียนรู้และสมรรถนะ (Learning and Competency) (จรรยาพร ธรณินทร์, 2550)

การศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการศึกษา ซึ่งเปิดโอกาสให้กับผู้ที่ ไม่ได้เข้ารับ การศึกษาในระบบโรงเรียนตามปกติ ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ พัฒนาตนเอง ให้สามารถ ดำรงตนอยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะอ่อนตัวให้ผู้เรียนมีความ สะดวกเลือกเรียนได้หลายวิธี จึง ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและสังคมเป็นอย่างยิ่ง การศึกษานอกโรงเรียนมีความหมายครอบคลุมถึงมวล ประสบการณ์การเรียนรู้ทุกชนิดที่บุคคลได้รับจากการ เรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติการเรียนรู้ จากสังคม และการเรียนรู้ที่ได้รับจากโปรแกรม การศึกษาที่จัดขึ้นนอกเหนือไปจากการศึกษาในโรงเรียน ตามปกติ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเปิด โอกาสให้บุคคลที่มีได้อยู่ในระบบโรงเรียนปกติ ได้มีโอกาสแสวงหา ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ เพื่อมุ่ง แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกฝนอาชีพ หรือการพัฒนาความรู้เฉพาะเรื่องตามที่ สนใจ (อาชัญญา รัตน์อุบล, 2550)

การศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นการศึกษาที่มุ่งจัดให้กลุ่มเป้าหมายได้พัฒนาชีวิตและสังคม โดยมี หลักการจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ ที่ ด้อยโอกาส พลาดหรือขาดโอกาสทางการศึกษาในระบบโรงเรียน ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ ฝึก ทักษะ ปลูกฝังเจตคติที่ จำเป็นในการดำรงชีวิต และการประกอบสัมมาชีพ อีกทั้งสามารถปรับตัวให้ ทนกับความเปลี่ยนแปลงของ วิทยาการต่าง ๆ ที่เจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วได้อย่างมีความสุขตาม ควร แก่อัตรา (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2538 อ้างถึงใน อาชัญญา รัตน์อุบล, 2542)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การศึกษานอกระบบมีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบโอกาสให้กับคนที่ พลาดโอกาสการศึกษาในระบบ อีกทั้งยังมอบโอกาสให้กับบุคคลที่สนใจในการพัฒนาตนเอง เพื่อ

สามารถนำไปใช้ในวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพ รวมถึงสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองให้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

### 1.1 ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

สุมาลี สังข์ศรี (2544) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบหรือการศึกษานอกโรงเรียน ( Non-formal education) ประสบการณ์และกิจกรรมทางการศึกษาทุกรูปแบบที่จัดให้แก่ประชาชนที่อยู่นอกระบบโรงเรียน ทั้งหมด ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ประชากรก่อนวัยเรียน ประชากรที่อยู่ในวัยเรียน แต่พลาดโอกาสเข้าศึกษาในระดับต่าง ๆ โดยมุ่งหวังให้ได้รับความรู้ในด้านที่เป็นพื้นฐานแก่การดำรงชีวิต เช่น การอ่าน การเขียน ความรู้ทางด้าน อาชีพ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตและการปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม

วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551ก) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและการ ประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสม สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

สมบัติ สุวรรณพิทักษ์ (2551) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบ หมายถึง กิจกรรมและประสบการณ์ ทางการศึกษาที่จัดให้แก่ผู้ใหญ่ที่พลาดโอกาสในการศึกษาในช่วงวัยเรียน และในปัจจุบันการศึกษานอกระบบโรงเรียนมิได้จัดให้บริการเฉพาะผู้ใหญ่ แต่รวมถึงเด็ก และเยาวชนที่ไม่มีโอกาสได้เรียนต่อหลังจบการศึกษา ภาคบังคับ และบุคคลวัยอื่น ๆ ที่พลาดโอกาสทางการศึกษาด้วย

กระทรวงศึกษาธิการ (2554) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และ ฉบับที่ 3 กล่าวว่า การศึกษานอกระบบเป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนด จุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา และ การวัด ประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่ำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของแต่ละกลุ่ม

ระวี จุฑะธรงค์ (2564) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน คือ กิจกรรมการศึกษา ที่มีกลุ่มเป้าหมายผู้รับบริการและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีรูปแบบหลักสูตร วิธีการจัดการเรียนการสอนและระยะเวลาเรียน หรือฝึกอบรมที่ยืดหยุ่นและหลากหลายตามสภาพความต้องการของผู้เรียนและ ศักยภาพในการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายนั้น และมีวิธีการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานเพื่อรับ คุณวุฒิทางการศึกษาหรือเพื่อจัดระดับผลการเรียนรู้

และ ระวี จุฑะฤกษ์ (2564) ยังกล่าวไว้อีกว่า การเรียนรู้นอกระบบเป็นการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับการ เรียนรู้ตามอัยาศัย โดยผู้สอนอาจจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อชี้แนะช่องทางการศึกษาเพิ่มเติมผ่าน รูปแบบการศึกษาตามอัยาศัยในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดสถานที่ให้เหมาะกับการเรียนรู้ การจัดแหล่ง ข่าวสารให้เหมาะแก่การศึกษาค้นคว้า การเผยแพร่ความรู้ ประสบการณ์ผ่านสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อให้ ผู้เรียนได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุมและต่อเนื่องตลอดชีวิต

สุมาลี สังข์ศรี (2544) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การจัดกิจกรรมทางการศึกษา นอกเหนือจากการศึกษาในระบบโรงเรียนปกติ เพื่อให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็น ประชากรนอกระบบ โรงเรียนปกติ เช่น ประชากรก่อนวัยเรียน ประชากรที่อยู่ในวัยเรียนแต่พลาดโอกาสเข้าศึกษาในระดับต่าง ๆ เช่น ต้องออกจากโรงเรียนก่อนจบการศึกษาในระบบปกติ ตลอดจน ประชากรที่มีอายุพ้นวัยเรียนในระบบไป แล้ว จนถึงผู้สูงอายุ การจัดกิจกรรมการศึกษามีวัตถุประสงค์ในการเรียนที่ชัดเจน โดยมีกระบวนการจัดการ เรียนการสอนที่ยืดหยุ่นในเรื่องหลักสูตรเวลาเรียน สถานที่เรียน วิธีการเรียน ในด้านผู้เรียนอาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนไม่มีข้อจำกัดในเรื่องอายุ อาชีพ พื้นฐาน การศึกษาเน้นการเรียนเรื่องที่เป็นสภาพปัจจุบัน เพื่อแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันหน่วยงานที่จัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนมีทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

สุรกุล เจนอบรม (2541) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นกิจกรรมการศึกษาที่มีรูปแบบไม่ แน่นนอน จัดขึ้นตามความเหมาะสมความต้องการ ของผู้เรียน เน้นการพัฒนาของผู้เรียนให้ เสรีภาพและความ รับผิดชอบแก่ผู้เรียนที่จะกำหนดทางเลือกความสนใจและแนวทางในการดำเนิน ชีวิตของตนเอง

ปฐม นิคมานนท์ (2528) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่สังคมตั้งใจจัดขึ้น เพื่อ เป็นประโยชน์ทางการศึกษาโดยเฉพาะ นอกเหนือจากการเรียนปกติในโรงเรียน

ประชุมสุข อาชวอำรุง (2518) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบ เป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่มีรูปแบบไม่ แน่นนอน เป็นการศึกษาที่จัดขึ้นโดยไม่เลือกวัย ไม่เลือกเพศ ไม่เลือกวรรณะ ไม่เลือกภูมิหลัง และ สติปัญญา ความสามารถหรือความถนัดครอบคลุมถึงการศึกษที่ไม่มีพิธีรีตรองด้วย เป็น การศึกษาที่เปิดโอกาสให้กับคน ทุกคนในสังคมจัดกิจกรรมการศึกษาได้ทั้งในและนอกโรงเรียน นับเป็นวิชาการศึกษาที่สอดคล้องกับสังคม ประชาธิปไตยอย่างยิ่ง

อุ้นตา นพคุณ (2523) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบ หมายถึง กิจกรรมหรือโครงการใด ๆ ที่ สถาบัน ต่าง ๆ ในสังคมจัดขึ้น โดยมีเจตนาและวัตถุประสงค์ที่จะให้การเรียนรู้แก่ประชากรที่สามารถ กำหนดเป้าหมายได้ ผู้รับการศึกษาเองก็มีเจตนาหรือวัตถุประสงค์ในการจะรับการเรียนรู้ กิจกรรม ดังกล่าวจัดให้แก่ประชากรทุก เพศทุกวัย ทุกชุมชนและทุกระดับการศึกษา เพื่อให้บุคคลดังกล่าวมี



ความรู้ ทักษะ และทัศนคติค่านิยมที่ดี กิจกรรมการศึกษาที่เรียกว่าเป็นการศึกษานอกระบบโรงเรียน จะต้องจัดขึ้นในระยะเวลาอันสั้น หลักสูตร ยืดหยุ่น ประหยัด และตอบสนองความต้องการความสนใจของผู้เรียนและปัญหาของชุมชน

Philip H. Coombs (1973) ได้นิยาม การศึกษานอกระบบโรงเรียนเรียน ว่าเป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่จัดไว้ นอกระบบปกติที่ดำเนินการอยู่ โดยอาจจัดแยกออกไปต่างหากหรือจัดให้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของกิจกรรมที่ใหญ่กว่า ทั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้ของ กลุ่มเป้าหมาย

David and Thomas (1971) ได้ให้คำจำกัดความการศึกษานอกระบบไว้ว่า เป็นการศึกษาก่อตั้งขึ้นเพื่อ ช่วยปิดช่องว่างของประชากรจำนวนมากที่ไม่สามารถเข้ารับบริการจากการศึกษาในระบบโรงเรียนได้อย่างทั่วถึง เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาในระบบโรงเรียนแล้ว การศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นการศึกษาที่มี ความยืดหยุ่นได้มากกว่า

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง กิจกรรมทางการศึกษาที่จัดขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการทางการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเอง ให้แก่บุคคลที่พลาดโอกาสทางการศึกษาไม่ว่าจะเป็น เด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ หรือ ผู้สูงอายุ เพื่อให้บุคคลเหล่านี้สามารถอ่านออก เขียนได้ มีทักษะในการ ประกอบอาชีพเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

## 1.2 ลักษณะสำคัญของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

อุดม เขยกิจวงศ์ (2551) กล่าวว่าลักษณะของการศึกษานอกระบบว่า เป็นการให้โอกาสประชาชนที่อยู่ นอกระบบการศึกษาได้รับความรู้ การฝึกอบรม การแนะแนวตลอดชีวิต เพื่อให้ประชาชนเหล่านั้นได้มีทักษะ ค่านิยม ที่ช่วยให้คนมีคุณภาพอันเป็นผลในการยกระดับความเป็นอยู่ของครอบครัว สังคม และประเทศชาติ โดยมีลักษณะที่สำคัญ 10 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบมีรูปแบบในการเรียนที่ยืดหยุ่น ตามสภาพพื้นที่ รูปแบบในการเรียนรู้จะแตกต่างออกไป เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามความต้องการของผู้จัดและผู้เข้ารับบริการ บริการ

ประการที่ 2 หลักสูตรและเนื้อหาของวิชาการศึกษาอกระบบ ยืดหยุ่นได้อย่างมากเนื้อหาสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามแต่ละท้องถิ่นตามความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งหลักสูตรจะได้รับการออกแบบให้เหมาะสม จากความสนใจและความต้องการของผู้เรียนที่มุ่งจะนำไปใช้ประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ประการที่ 3 วิธีสอนของการศึกษานอกระบบจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสม ความจำเป็น เช่น บางครั้งจะเป็นการเรียนในชั้นเรียน บางครั้งจะเป็นการเรียนในรูปแบบของการพบปะ การ สนทนาสาธิต การฝึกอบรมการใช้ไอทีศนูปรกรณ์ และสื่อมวลชน การศึกษาทางวิทยุและไปรษณีย์ ฯลฯ

ประการที่ 4 ความยืดหยุ่นของการจัดกิจกรรมและโครงการต่าง ๆ ของการศึกษานอกระบบมีความ ยืดหยุ่นมาก เพื่อให้หลักสูตรตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ อีกทั้งระยะเวลาสถานที่ วิธีสอน และวิทยากร จะเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมตามสภาพที่อยู่

ประการที่ 5 ระยะเวลาเรียนของการศึกษานอกระบบ ขึ้นอยู่กับชนิดและลักษณะของวิชา รวมทั้ง ความสนใจของผู้เรียนด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่า ระยะเวลาขึ้นอยู่กับเรื่อง que ผู้เรียนสนใจ และพัฒนาการของ ผู้เรียน

ประการที่ 6 ผู้สอนและบุคลากรของการศึกษานอกระบบ อาจเป็นบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญ และความเชี่ยวชาญในวิชาที่เรียนโดยตรง อาจเป็นผู้มากประสบการณ์ในสาขาวิชานั้น ๆ

ประการที่ 7 ผู้เรียน การศึกษานอกระบบ ไม่มีการกำหนดเกณฑ์ อายุผู้เรียนเหมือนการศึกษาในระบบ ลักษณะของผู้เรียนการศึกษานอกระบบขึ้นอยู่กับความสมัครใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่มีการบังคับ ผู้เรียนสามารถเข้ารับการศึกษาได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกวุฒิการศึกษา สามารถสมัครได้ตามความสนใจที่ตนเองมี ต่อสาขาวิชานั้น ๆ

ประการที่ 8 สถานที่จัดให้บริการการศึกษานอกระบบ สามารถเปลี่ยนแปลงและโยกย้ายไปตาม สถานที่ที่อำนวยความสะดวกกับสภาพท้องถิ่น ๆ โดยสามารถจัดการเรียนรู้ที่ไหนก็ได้ เช่น ศาลาสวดิต ชั้นเรียน ของโรงเรียน ศูนย์อนามัย ห้องสมุดจังหวัดหรืออำเภอ เป็นต้น

ประการที่ 9 การรับรองความสามารถและคุณวุฒิ รวมทั้งการประเมินผลการศึกษานอกระบบนั้น นิยมประเมินในระยะสั้นประกาศนียบัตรมีความหมายเพียงว่าได้ผ่านการเรียนหรือการฝึกอบรมในเรื่องใดมา เท่านั้น

ประการที่ 10 หน่วยงานและสถานที่ที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษานอกระบบ จะมีทั้งหน่วยงาน ภาครัฐ เช่น กรมการพัฒนาชุมชน กรมส่งเสริมการเกษตร กรมอนามัย กรมการศึกษานอกระบบและอัยาศัย ฯลฯ หน่วยงานภาคเอกชน เช่น สามาคมต่าง ๆ ธนาคาร องค์การต่าง ๆ ฯลฯ หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ เช่น การ ไฟฟ้า การสื่อสาร ไปรษณีย์ ฯลฯ หน่วยงานสถาบันอุดมศึกษา เช่น มหาวิทยาลัย วิทยาลัย ฯลฯ

อาชัญญา รัตนอุบล (2544) ได้กล่าวถึง ลักษณะของการศึกษานอกระบบโรงเรียน โดย ลักษณะต่าง ๆ ประกอบไปด้วยดังนี้

1. ประชากรเป้าหมาย จัดให้แก่ผู้ที่อยู่นอกระบบโรงเรียน โดยไม่คำนึงถึงอายุของผู้เรียน ผู้เรียนมาจาก ประชากรทุกเพศทุกวัย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ มีภาระในการประกอบอาชีพ รวมทั้งผู้ที่พลาด โอกาสทางการศึกษาในภาคปกติ กิจกรรมที่จัดโดยทั่วไปจะไม่มีกำหนดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน

2. โครงสร้างและการบริหาร มีโครงสร้างที่ยืดหยุ่นได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของแต่ละหน่วยงานที่มี ลักษณะเป็นอิสระต่อกัน และส่วนใหญ่จะดำเนินการภายใต้หน่วยงานของรัฐ ที่ให้ความสำคัญต่องานการศึกษา นอกระบบโรงเรียน

3. ปรัชญาการศึกษา มีปรัชญาที่ยึดหลักการเรียนรู้เพื่อชีวิตจริง ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการเรียนรู้เพื่อการ ทำงาน เน้นการศึกษาให้รู้จักการคิดเป็น รู้จักการตัดสินใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง ชีวิตประจำวัน

4. วัตถุประสงค์ มีลักษณะที่เจาะจง ภายใต้ระยะเวลาอันสั้น โดยเป็นการมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถ เปลี่ยนแปลงได้ทันทีหลังจากการเรียนรู้ สามารถสนองความต้องการของผู้เรียนในการเรียนรู้ที่เป็นปัจจุบันหรือ ในอนาคตอันใกล้ของบุคคลและสังคม

5. หลักสูตรและเนื้อหาวิชา หลักสูตรมีเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของส่วนบุคคล ส่วนใหญ่หลักสูตร เป็นจะเป็นหลักสูตรระยะสั้น เพื่อมุ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้ทันที และสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่ประสบอยู่ได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาวิชาจะเป็นการเน้นการปฏิบัติ

6. การเรียนและวิธีการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและวิทยาการภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ให้ เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างเต็มที่ ด้วยเหตุนี้บุคลากรที่นำมาสอนจึงไม่จำกัดคุณวุฒิ แต่เป็นการนำ ผู้ที่มีประสบการณ์ความชำนาญในสาขาวิชาดังกล่าว มาเป็นผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอนจะจัดให้ตรงกับ วิธีในการดำเนินชีวิต และยืดหยุ่นสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สำหรับการเรียนเป็นกลุ่ม จะเป็นการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และไม่เคร่งครัดจนเกินไป

7. การลงทุนและค่าใช้จ่าย เป็นการลงทุนที่ประหยัด เป็นการใช้ทรัพยากรที่บุคลากรมีอยู่ในชุมชนมา ใช้ประโยชน์เพื่อเอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน ด้วยเหตุนี้จึงไม่มีการกำหนดค่าใช้จ่ายในการเรียนรู้ได้แน่นอน

8.ระยะเวลา เวลาของการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่น เวลาจะสอดคล้องกับลักษณะของเรื่อง ผู้เรียนต้องการจะศึกษา ซึ่งสามารถเรียนได้ในเวลาราชการนอกเวลา ตอนเย็น ตอนกลางคืน หรือช่วงใดก็ได้ ตามความสะดวกและเหมาะสมกับผู้เรียน โดยไม่มีการกำหนดเวลาในการเรียนที่แน่นอน สามารถเรียนรู้ได้ ตลอดชีวิต

9.สถานที่ ไม่มีสถานที่ในการเรียนที่แน่นอน สามารถใช้สถานที่ที่เหมาะสมกับสภาพชุมชน ความ โอกาสและความสะดวกของผู้เรียนและผู้สอน เช่น บ้าน โรงเรียน วัด เป็นต้น

10.ผลที่ได้รับ ผู้เรียนอาจจะได้รับประกาศนียบัตร แต่สิ่งเหล่านี้ไม่จำเป็นหรือสำคัญเท่ากับ ผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่ประสบของตนเองต่อไป

ระวี จูชะอุรงค์ (2564) ลักษณะของการศึกษานอกระบบโรงเรียน คือ มีการจัดการการเรียน การสอนที่ ยืดหยุ่น ในทุกขั้นตอน ทั้งการกำหนดเป้าหมายของการเรียน รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา และระยะเวลาของ การศึกษา การวัดและประเมินผลเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพปัญหา และความ ต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าลักษณะที่สำคัญของการศึกษานอกระบบโรงเรียน จะมีลักษณะที่ ยืดหยุ่นทั้ง เรื่องเวลา เนื้อหา อายุ สถานที่ในการเรียนรู้ เป็นการจัดการศึกษาให้ตอบสนองต่อความ ต้องการของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทันทีหลังจากได้รับ ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ นำไปใช้ประโยชน์เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่ประสบของตนเอง ต่อไปตลอดชีวิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 1.3 รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย กระทรวงศึกษาธิการ (2554) ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนไว้ดังนี้

1.การศึกษาวิชาสามัญ เป็นการศึกษาที่ครอบคลุมความรู้พื้นฐานในเรื่องของการอ่าน ออก เขียนได้ เป็นรูปแบบการศึกษาที่เทียบเท่ากับการศึกษาระดับประถม มัธยมศึกษา มัธยมศึกษา ปลายและ อุดมศึกษา

2.การศึกษาด้านวิชาชีพ มีการจัดการอบรมในรูปแบบระยะสั้น และระยะยาว ขึ้นอยู่กับ ประเภทของการศึกษา มีทั้งแบบมีประกาศนียบัตร และแบบไม่มีประกาศนียบัตร

3. การให้ความรู้ทั่วไปที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การอบรม การสอน โดยวิทยากรที่เชี่ยวชาญ และการสอนโดยสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันผ่านการเรียนรู้โดยการอบรม การเรียนรู้จากวิทยากร การเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคม

#### 1.4 หลักการการศึกษานอกระบบโรงเรียน

อัญชลี ธรรมะวิถีกุล (2551) กล่าวว่าหลักการจัดการศึกษานอกระบบ ยึดหลักการและความมุ่งหมายโดยภาพรวมตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ควบคู่กับหลักการการศึกษานอกระบบ หลักความเสมอภาค การมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ กระบวนการเรียนรู้ ความหลากหลาย ความยืดหยุ่น การบูรณาการ การกระจายอำนาจ เพื่อให้การศึกษานอกระบบเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชนความเชื่อพื้นฐานของการ จัดการศึกษานอกระบบ เป็นความเชื่อที่แสดงจุดยืนอย่างชัดเจนว่า การศึกษาอาจเกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่ง ไม่ เฉพาะในโรงเรียนเท่านั้น การศึกษานอกระบบอาจพิจารณาได้ 2 มิติ คือ

มิติที่ 1 เป็นการศึกษาที่จัดขึ้นนอกเหนือจากที่จัดในโรงเรียน โดยมีหลักสูตรวิธีการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลเช่นเดียวกัน แต่ก็มีควมยืดหยุ่นสามารถปรับให้เหมาะสมกับสภาพของ ชุมชน ผู้เรียนสามารถนำเนื้อหาจากสภาพแวดล้อม หรือความต้องการของผู้เรียนมา กำหนดเป็นหลักสูตรก็ได้ แนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับความเป็นมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ มีชีวิต จิตใจ มีอารมณ์ มีศักดิ์ศรีของความเป็น มนุษย์ มีเสรีภาพที่จะเลือกและตัดสินใจ สามารถรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนตัดสินใจ เป็นมนุษย์ที่พัฒนาได้ด้วย ตนเอง มีใจเครื่องจักรหรือผู้งานที่จะถูกใครบังคับขี้หน้าได้ โดยไม่ยินยอม มนุษย์เป็นผู้ที่สามารถคิดเองได้ สามารถคิดเป็น รู้จักผิดชอบชั่วดี ประเด็นสำคัญคือ มนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีใจถูกสอน เมื่อเขา บรรณานาที่จะเรียน ก็จะมีคนช่วยที่จะเรียน และสามารถเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งจนนำความรู้ไปใช้ให้เกิด ประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และชุมชนของตนได้

มิติที่ 2 เป็นการศึกษาที่จัดขึ้นสำหรับผู้ที่อยู่นอกระบบโรงเรียน เป็นผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงบริการที่โรงเรียนจัดให้ได้ โดยข้อจำกัดต่าง ๆ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ตลอดจนทางด้านร่างกาย จิตใจ ที่สำคัญคือส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ในการใช้ชีวิตและการ

ทำงานมาระดับหนึ่ง สามารถรับผิดชอบตนเองได้ การจัดการศึกษาจึงใช้หลักการสอนผู้ใหญ่ (Andragogy) เป็นหลักการสำคัญ นั่น ก็คือ เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และครูผู้สอนในการวางแผนการเรียนร่วมกัน ต้อง เข้าใจเหตุผลของการเรียน มีเป้าหมายของการเรียนที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีเรียนที่เหมาะสมกับตนเอง ได้ ผู้เรียนจึงเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ที่จะร่วมตัดสินใจกับกลุ่มเพื่อนและครูว่าจะเรียนอะไร อย่างไร มีส่วน ร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเอง ผู้จัดการศึกษาสำหรับผู้อยู่นอกระบบโรงเรียนจะต้องเข้าใจ ธรรมชาติ จิตใจและอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมายและจัดโอกาสให้เรียนด้วยตนเอง เรียนจากของจริง เอาความรู้ และประสบการณ์จากการทำงานมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ด้วย การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งด้านร่างกาย ความคิด จิตใจ สติปัญญา และสภาพแวดล้อม

พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2550) กล่าวว่า กิจกรรม การศึกษานอกระบบโรงเรียนให้จัดเป็นแนวทางดังนี้

1. หลักความสอดคล้องกับความต้องการและความจำเป็นของผู้เรียน เป็นกระบวนการที่เน้นเนื้อหา ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และชุมชน เป็นกระบวนการที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับ วิถีชีวิตของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด
2. หลักความต่อเนื่องตลอดชีวิตเป็นการมุ่งให้ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอด ชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในเรื่องที่ถนัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. หลักความเสมอภาคเป็นการมุ่งสร้างความเสมอภาคให้เกิดแก่ประชาชนในเรื่องการศึกษาอย่าง เสมอภาคเป็นธรรม เป็นการสร้างโอกาสให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงและรับบริการทางการศึกษาได้อย่าง ทั่วถึง
4. หลักการกระจายอำนาจแก่สถานศึกษาและหลักการมีส่วนร่วมของสถาบันต่าง ๆ ของสังคมเป็น การมุ่งให้สถาบันอื่นในสังคมหรือภาคีเครือข่ายได้มีโอกาสในการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ให้แก่สังคม
5. หลักการพัฒนาศักยภาพของกำลังคนและสังคม เป็นการมุ่งพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตของ ประชาชนและเป็นการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตและการแข่งขันของ ประเทศ

ปฐม นิคมานนท์ (2528) กล่าวว่า หลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนของไทยมี 3 ลักษณะได้แก่

1. การให้ความรู้พื้นฐานในการดำรงชีวิตและการศึกษาต่อเนื่องเป็นการศึกษาสำหรับช่วยให้ผู้เรียน สามารถคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น ซึ่งจัดว่าเป็นการศึกษาผู้ใหญ่สายสามัญ และการศึกษาผู้ใหญ่แบบเบ็ดเสร็จ ประเภทต่าง ๆ

2. การให้การศึกษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และลักษณะวิชาชีพเป็นการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถ นำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนางานอาชีพและความเป็นอยู่ให้ดียิ่งขึ้น หลักการศึกษาลักษณะนี้เป็นการจัดการสอนที่ ใช้เวลาสั้นและกลุ่มสนใจเฉพาะ

3. การจัดการศึกษาเพื่อการให้ข่าวสารข้อมูลโดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลและข่าวสารแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและสามารถส่งเสริมความรู้ต่าง ๆ เพื่อ ป้องกัน การลืมนั่งสือ การจัดการศึกษาในลักษณะนี้เป็นการศึกษาจากห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดประจำ หมู่บ้าน เผยแพร่สิ่งพิมพ์โสตทัศนศึกษา และสื่อมวลชนต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าหลักการศึกษานอกระบบโรงเรียนเป็นการมุ่งเน้นหลักความเสมอภาค ความ ยืดหยุ่นในการเรียน ระยะเวลา อายุ เชื่อว่าประชาชนทุกคนควรได้รับโอกาสในการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน มีการกระจายโอกาสในการศึกษาให้กับประชาชนไปยังสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้ารับการ บริการได้อย่างสะดวก และสามารถนำสิ่งที่ได้รับไปใช้พัฒนาชีวิตตนเองในสังคมได้อย่างมีความสุข

### 1.5 กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน

สุมาลี สังข์ศรี (2543) กล่าวว่า กิจกรรมการศึกษานอกระบบที่มีอยู่ในปัจจุบันสามารถจำแนกได้ 3 กลุ่มหลัก ดังนี้

กลุ่มที่ 1 การศึกษานอกระบบประเภทการศึกษาพื้นฐาน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมี ความรู้ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ได้แก่ ความรู้ในการอ่านเขียน การคำนวณ เบื้องต้น การติดต่อสื่อสาร ความรู้ด้านสังคมสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตหรือ การศึกษาต่อกิจกรรมในกลุ่มนี้ได้แก่

1) การสอนอ่านเขียน มีทั้งการสอนอ่านเขียนสำหรับประชาชนทั่วไป สำหรับชาวไทยภูเขา สำหรับประชาชนชาวไทยมุสลิมใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้

2) การศึกษานอกระบบโรงเรียนสายสามัญระดับประถม มัธยมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งเทียบเท่ากับการศึกษาในระบบโรงเรียนระดับชั้นประถม มัธยมศึกษาและมัธยมศึกษา ทุก ระดับมีวิธีเรียน ให้เลือก 3 วิธีคือแบบชั้นเรียนแบบเรียนด้วยตนเอง และแบบทางไกล

กลุ่มที่ 2 การศึกษานอกระบบประเภทการให้ความรู้และทักษะอาชีพ เป็นการให้ความรู้ ทางด้าน วิชาชีพสาขาต่าง ๆ เพื่อที่จะนำความรู้มาปรับปรุงอาชีพที่ประกอบอยู่หรือสร้างอาชีพใหม่ เพื่อเพิ่มรายได้ วิชาชีพที่เปิดสอนมีมากมายหลายสาขาทั้งด้านเกษตรกรรม อุตสาหกรรม คหกรรม ศิลปกรรม หัตถกรรม เป้าหมายจะเป็นผู้ที่พ้นวัยเรียนไปแล้วและต้องการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ส่วน ใหญ่จะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ ส่วนใน ประเทศที่กำลังพัฒนา กลุ่มเป้าหมาย จะมีทั้งประชาชนก่อนวัยเรียน และประชากรในวัยเรียนที่ขาดโอกาสที่จะ ได้รับการศึกษาในระบบโรงเรียนด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ รวมทั้งประชากรที่พ้นวัยเรียนไปแล้วหรือกลุ่มผู้ใหญ่ซึ่ง ต้องการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

กลุ่มที่ 3 การศึกษานอกระบบประเภทให้ความรู้ทั่วไปและข่าวสารข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน เป็น การให้ ความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาชีวิต ได้แก่ความรู้ด้านสุขภาพ ศาสนา สิ่งแวดล้อม การเมือง เศรษฐกิจ ฯลฯ กิจกรรมในกลุ่มนี้ ได้แก่ การเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ การให้ ความรู้ข่าวสารผ่านสื่อ ต่าง ๆ การจัดตั้งที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน ห้องสมุดประชาชน ศูนย์การ เรียนชุมชน การจัดตั้งแหล่งความรู้ ในลักษณะต่าง ๆ

ผู้ที่จัดกิจกรรมทั้ง 3 กลุ่มนี้มีมากมาย นอกจากหน่วยงานการศึกษาออกโรงเรียนแล้ว ยังมี หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานเอกชน สมาคม มูลนิธิ องค์กรในท้องถิ่น สถานประกอบการกรรมการ ชุมชน ฯลฯ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมการศึกษานอกระบบจะเป็นการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งด้าน ความรู้พื้นฐาน การให้ความรู้ในทักษะและด้านอาชีพ การให้ความรู้ทั่วไปที่เป็นปัจจุบันเพื่อให้ ผู้เข้ารับการ บริการที่เป็นประชากรทุกเพศ ทุกวัย ผู้พลาดโอกาสทางการศึกษาสามารถนำความรู้ที่ ได้รับไปใช้ประโยชน์ใน การดำเนินชีวิตให้อยู่กับสังคมในปัจจุบันได้อย่างมีความสุข

## 1.6 แนวคิดและทฤษฎีการศึกษานอกระบบ

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้นั้นมีหลายแนวคิดและหลายทฤษฎี แต่ที่เหมาะสมกับผู้เรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียนนั้น มีแนวคิด หลักการ และรัฐการที่ส่งเสริมกลุ่มเป้าหมายในฐานะ ผู้เรียนที่มีวุฒิภาวะ มีความรับผิดชอบประสบการณ์ ให้ได้ศึกษาหาความรู้ ได้แลกเปลี่ยน และแสดง ความคิดเห็นกับผู้สอนและผู้เรียนในกลุ่ม มีโอกาสได้คิดวิเคราะห์ สรุป และสร้างองค์ความรู้โดยวิธีการ จัดให้เกิดการเรียนรู้ในการศึกษานอกระบบโรงเรียนนั้น อาจจัดได้หลายรูปแบบ หลายวิธีการ โดยให้ ความสำคัญกับผู้เรียนซึ่งถือว่ามีความรู้ต่อไปนี้จะได้นำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ



เรียนรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียนที่เหมาะสมกับการนำมาใช้กับผู้เรียนการศึกษานอกระบบโรงเรียน โดยพิจารณาเลือกแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการประยุกต์ใช้ในบริบทของสังคมไทย ดังนี้

### 1.6.1 แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

วอร์ธัน อภินันท์กุล (2551ข) กล่าวว่า หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้ที่สำคัญเกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาที่เรียนสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน การเรียนรู้ที่ขัดต่อความเป็นตัวตนของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้เมื่อพยายามลดภาวะคุกคามจากภายนอกให้เหลือน้อยที่สุด การเรียนรู้ดำเนินต่อไปได้รวดเร็วขึ้นเมื่อสิ่งที่ขัดแย้งกับความเป็นตัวตนของผู้เรียนมีน้อยที่สุด และการเรียนรู้ที่เกิดจากความริเริ่มโดยผู้เรียนจะอยู่ยาวนานที่สุดและแพร่กระจายออกไปได้มาก กระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ความสำคัญให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังเน้นที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถเกิดขึ้นได้โดยการที่ผู้เรียนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ และสามารถควบคุมกระบวนการและทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง การจัดประสบการณ์ในการเรียนโดยให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาจากการปฏิบัติ ปัญหาทางสังคม ปัญหาส่วนตัว และการประเมินตนเองซึ่งเป็นวิธีหลักของการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้หรือประเมินความสำเร็จของตน ดังนั้น การเรียนรู้จากประสบการณ์กลุ่มเป้าหมายจะมีการไตร่ตรอง มีการสรุปภายหลังจากที่ได้ไตร่ตรองแล้ว และมีการทดสอบข้อสรุปที่ได้สรุปจากการไตร่ตรองสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง ดังวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ ดังนี้



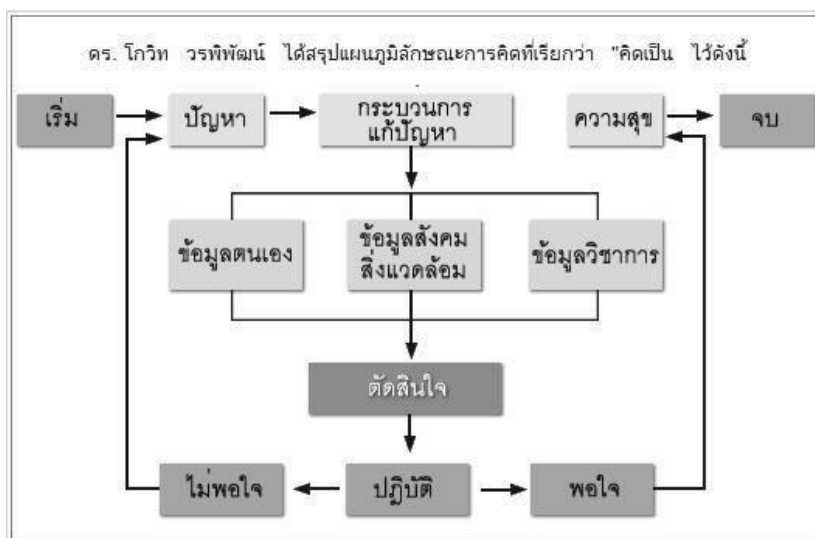
### รูปภาพที่ 1 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์

โดย วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551ข)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ กระบวนการสร้างความรู้ทักษะต่าง ๆ โดยการนำเอาประสบการณ์ที่บุคคลคนนั้นมีมาบูรณาการใหม่เพื่อสร้างความรู้ และทักษะใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นกับตัวบุคคลคนนั้น

#### 1.6.2 แนวคิดคิดเป็น

โกวิท วรพิพัฒน์ (2544) ได้นำแนวคิดเรื่องคิดเป็นมาใช้ในการศึกษาผู้ใหญ่แบบเบ็ดเสร็จหลังจากการประชุม World Education ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นการระดมพลังสมองเรื่องการสอนคิดของนักการศึกษาประเทศต่าง ๆ ความเชื่อพื้นฐานของคิดเป็นคือ มนุษย์ทุกคนต้องการความสุข ซึ่งความสุขของแต่ละคนแตกต่างกัน ความสุขของมนุษย์เกิดได้จากความประสมกลมกลืนของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ถ้าทำไม่ได้จะเกิดความขัดแย้ง มนุษย์ต้องการวิธีการปรับแก้ไขให้กลับคืนสู่ความกลมกลืนนั้น วิธีปรับแก้ คือ ปรับตนเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ปรับสิ่งแวดล้อมให้เข้ากับตนเอง ปรับทั้งตนเองและสิ่งแวดล้อมให้เข้ากัน และหลบจากสิ่งแวดล้อมนั้น โดยผู้ที่ปรับได้จะต้องเป็นคนคิดเป็น ในการคิดจะต้องใช้ข้อมูลประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่ ดังรูปแบบของการคิดเป็น ดังนี้



## รูปภาพที่ 2 รูปแบบของการคิดเป็น

โดย โกวิท วรพิพัฒน์ (2544)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แนวคิดการคิดเป็น คือ การนำข้อมูลอย่างน้อย 3 อย่างได้แก่ ข้อมูลตนเอง ข้อมูลสังคมและสิ่งแวดล้อม ข้อมูลวิชาการ มาทดลองปฏิบัติดูว่าผลเป็นอย่างไรหากตนเองรู้สึกว่าการทำแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป หากตนเองทำแล้วไม่มีความสุขก็กลับไปเริ่มใหม่เพื่อหาวิธีที่ทำแล้วตนเองมีความสุขต่อไป

### 1.6.3 การเรียนรู้จากการปฏิบัติ

Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากการเรียนรู้ที่บุคคลหรือผู้เรียนได้เผชิญกับสภาพปัญหาจริงที่เกิดขึ้น แล้วต้องการที่จะหาคำตอบเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยพยายามเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อแก้ปัญหานั้น ดังนั้น การเรียนรู้จากการปฏิบัติ จึงหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำอย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล การเรียนรู้จากการปฏิบัติอยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่า Learning (L) - Program Knowledge (P) + Questioning Skill (Q) กล่าวคือ การเรียนรู้เกิดจากความรู้ที่บุคคลได้รับจากการสอนหรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ร่วมกับทักษะการตั้งคำถามโดยการกระตุ้นใช้ปัญหาจากชีวิตจริง การเรียนรู้จากการปฏิบัติเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนเข้าร่วมกันแก้ปัญหาโดยการนำบุคคลที่มีทักษะและ

ประสบการณ์ต่างระดับกันมารวมกลุ่มกัน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการทำงาน และวางแผนการแก้ปัญหา แล้วมีการลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหตามแผนการที่ได้วางไว้ ในระหว่างการดำเนินการแก้ปัญหานั้นกลุ่มผู้เรียนมีการพบปะกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในการแก้ปัญหา จึงเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ทั้งการเรียนรู้และการสะท้อนความคิดหรือการไตร่ตรอง ดำเนินการด้วยการเข้าร่วมกระบวนการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ ซึ่งการดำเนินการนี้จะช่วยพัฒนาทั้งตนเองและองค์กร ดังนั้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจึงสามารถประยุกต์ใช้ในการทำงานจริงหรือการเรียนรู้ในสถานประกอบการได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ทักษะ และทัศนคติของตนเองขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาของตนเองด้วยการคิดคำถามของตนเองและแสวงหาคำตอบด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติ คือ การนำความรู้เดิมของผู้เรียน มาเป็นแนวทางร่วมกันกับการตั้งคำถามต่อสิ่งที่เกิดขึ้น แล้วจึงส่งผลต่อกระบวนการในการ ใคร่ครวญสิ่งนั้นออกมาเป็นผลเพื่อนำไปปฏิบัติต่อไป

#### 1.6.4 การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์

J. Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma)
2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination) 3. การประเมินสมมุติฐานเบื้องหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล (Critical Assesment of Assumptions)
4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน
5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่
6. การวางแผนการปฏิบัติ
7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้
8. การทดลองปฏิบัติตามแผน
9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตาม บทบาทใหม่
10. การบูรณการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

เยาวลักษณ์ มีบุญมาก และคณะ (2560) นำกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง 10 ขั้นตอนของเมซิโรว์ไปใช้พัฒนานักศึกษาให้เกิดอัตลักษณ์สถาบันคือการบริการด้วยหัวใจความเป็นมนุษย์ดังนี้

1) การเผชิญและตระหนักถึงภาวะวิกฤตมอบหมายให้นักศึกษานักศึกษาสัมภาษณ์ชีวิตของผู้ป่วยที่มีพฤติกรรมดูแลสุขภาพไม่เหมาะสม ให้ครอบคลุม 4 ประเด็นได้แก่ การดำเนินชีวิตก่อนป่วย การดำเนินชีวิตหลังป่วย การทำงาน และการดูแลตนเอง จากนั้นเขียนรายงานการชีวิตผู้ป่วย และแผนการพยาบาล จากนั้นครูอ่านรายงานแล้วจับประเด็นสำคัญที่จะอภิปรายกับนักศึกษาโดยใช้คำถาม “อะไร” “อย่างไร” “เพราะเหตุใด” เพื่อให้นักศึกษาได้คิดทบทวน ซึ่งเป็นการให้นักศึกษาคิดหาวิธีการเผชิญปัญหาโดยใช้ประสบการณ์เดิม

2) การวิเคราะห์ตรวจสอบตนเอง ครูชี้ชวนให้นักศึกษาพิจารณาข้อมูลชีวิตจริงของผู้ป่วย ว่าสอดคล้องกับแผนการพยาบาลที่นักศึกษาวางไว้หรือไม่ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาประเมินสมมติฐานของตนเอง การที่นักศึกษาคิดตอบคำถามเป็นการสะท้อนคิดตนเอง (self-reflection)

3) การประเมินสมมติฐานตนเองเชิงวิพากษ์ ครูใช้คำถามให้นักศึกษาได้ประเมินแผนการพยาบาลของตนเองเหมาะสมกับบริบทชีวิตหรือข้อมูลของผู้ป่วยหรือไม่ และสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริงหรือไม่

4) การตระหนักว่าตนและบุคคลอื่นๆ ก็มีการปรับเปลี่ยนกรอบความคิดในการทำงานเดียวกัน หากมีประเด็นของแผนการพยาบาลที่ไม่สอดคล้องกับชีวิตของผู้ป่วย ครูชี้ประเด็นให้นักศึกษาพูดแสดงความคิดเห็น ทศนคติและความรู้สึกที่มีต่อประเด็นการพยาบาลที่ถูกต้องเหมาะสม และเปิดใจยอมรับการเปลี่ยนแปลง รูปแบบการพยาบาลที่ที่ตนยึดถือมา

5) การค้นหาทางเลือกของบทบาทความสัมพันธ์และแนวทางการปฏิบัติใหม่ ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิดเพื่อให้นักศึกษาพิจารณาข้อมูลของผู้ป่วยที่มีอยู่ว่าการดูแลสุขภาพของผู้ป่วยสามารถทำอย่างไรได้บ้างนอกเหนือจากวิธีการเดิมที่นักศึกษาพบเห็นแต่ไม่เหมาะสมกับผู้ป่วยรายนี้ และเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น โดยมีความคิดเห็นที่ขัดแย้งได้ แต่ไม่วิพากษ์วิจารณ์ รับฟังเพื่อนอย่างตั้งใจ บรรยากาศปลอดภัยที่จะแสดงความรู้สึกที่แท้จริง หรือความคิดเห็นที่แตกต่างที่ไม่เคยทำมาก่อน

6) การพัฒนาแผนปฏิบัติการ ครูกระตุ้นให้นักศึกษารวบรวมความคิดเห็นที่ได้รับจากเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ร่วมกับการคิดวิเคราะห์ของตนเองแล้ววางแผนการพยาบาลที่

สอดคล้องกับปัญหาและบริบทของผู้ป่วย ในบางประเด็นที่นักศึกษายังมองไม่ออกเพราะขาดประสบการณ์ ครูต้องช่วยเพิ่มข้อมูลให้

7) การศึกษาหาความรู้และทักษะเพื่อการดำเนินการตามแผนครูให้คำแนะนำ นักศึกษาในการแสวงหาความรู้หรือแหล่งประโยชน์ที่จำเป็นต่อการแก้ไขปัญหาของผู้ป่วยที่แตกต่างไปจากเดิม รวมทั้งชื่นชมนักศึกษาเมื่อนักศึกษาเกิดการเปลี่ยนแปลง (ครูต้องมีความเป็นมิตรยอมรับความแตกต่างของนักศึกษา เพราะบรรยากาศที่เป็นมิตรช่วยให้นักศึกษากล้าแสดงความคิดเห็น

8) การทดลองปฏิบัติตามแผนครูเปิดโอกาสให้นักศึกษานำแผนการพยาบาลที่ปรับใหม่ซึ่งสอดคล้องกับบริบทและชีวิตของผู้ป่วยไปปฏิบัติ

9) การพัฒนาขีดความสามารถและความเชื่อมั่นในตนเองตามบทบาทใหม่ ครูให้นักศึกษาได้มีการอภิปราย แสดงความรู้สึก ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำแผนการพยาบาลใหม่ไปปฏิบัติ และชื่นชมนักศึกษาในความสำเร็จ เพื่อสนับสนุนให้นักศึกษาเปลี่ยนแปลงตนเองเรื่องการวางแผนการพยาบาล

10) การบูรณาการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิตอย่างเป็นทางการเป็นหนึ่งเดียว นักศึกษาอาจยังไม่สามารถสะท้อนการพัฒนาการคิดใคร่ครวญ และความตระหนักรู้ในตนเองได้อย่างเต็มที่ ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้นักศึกษาคิด เช่น เมื่อก่อน นักศึกษาคิดอย่างไร ตอนนี้คิดอย่างไร และนักศึกษายากปฏิบัติอย่างไรในอนาคต

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่ากระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง เป็นกระบวนการที่จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกไม่พอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ ต้องการปรับเปลี่ยนกรอบความคิดเดิมไปสู่กรอบความคิดใหม่ โดยจะมีหลักคิด 10 ขั้นตอนดังที่กล่าวมาเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงตนเองและเปลี่ยนแปลงตนเองเป็นการนำเอาความรู้ที่ได้รับมาหลังจากการปรับเปลี่ยนมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องในชีวิตประจำวันเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

ในอดีตกล่าวว่าการศึกษิตตามอัธยาศัยมีมาตั้งแต่ในสังคมกรีกโบราณที่มีผู้ทำหน้าที่สอนแบบไม่เป็นทางการโดยการพูดและปฏิบัติแต่ไม่ใช่ครูผู้สอนหนังสือคนกลุ่มนี้เป็นผู้คอยรับใช้ดูแลสมาชิกในครอบครัวเป็นผู้สอนความประพฤติเรียกว่า Pedagogues ซึ่งต่อมากลายมาเป็นคำว่า Pedagogy ที่หมายถึงศาสตร์แห่งการเรียนการสอน เมื่อกรีกเริ่มก่อร่างแนวคิดและทฤษฎีการศึกษาต่าง ๆ การศึกษิตตามอัธยาศัยก็ได้รับการยอมรับ และเผยแพร่ไปสู่สังคมโรมและกลุ่มชาวยิวด้วยและเมื่อคริสต์ศาสนาเริ่มเผยแพร่ การเรียนการสอนแบบเป็นทางการในโบสถ์พร้อม ๆ กับการศึกษาในระบบโรงเรียนจึงเกิดขึ้น การศึกษิตตามอัธยาศัยยุคนั้น ก็คือ นักบวช นักเทศน์ การศึกษิตตามอัธยาศัยเริ่มแรกจึงเป็นการใช้บทพูด สนทนาแลกเปลี่ยนความคิด และการสอนสั่งเพื่อ การดำเนินชีวิตที่มีใช้ การแสวงหาความรู้แบบที่เกิดในโรงเรียนที่เป็นการศึกษาในระบบ ศูนย์ส่งเสริมการศึกษิตนอกกระบบ (2544)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในชีวิตโดยที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจไม่ว่าจะเป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิด การเล่น การอ่านสิ่งต่างล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

### 2.1 ความหมายของการศึกษิตตามอัธยาศัย

สุนทร สุนันท์ชัย (2532) กล่าวว่า การศึกษิตตามอัธยาศัย หมายถึง การได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ จากประสบการณ์ประจำวันในครอบครัว ชุมชน จากการทำงาน การเล่น ห้องสมุด สื่อมวลชน และอื่น ๆ ใน สภาพแวดล้อมของบุคคล

ดอยล์ และสมิธ (2554) กล่าวว่า การศึกษิตตามอัธยาศัย หมายถึง วิธีการที่หลากหลายที่นำไปสู่การ เรียนรู้ อาจเกิดขึ้นโดยการถูกผลักดันให้เกิดขึ้นผ่านกระบวนการสนทนา เกี่ยวข้องกับการสำรวจ และการขยาย ประสบการณ์โดยไม่อาจทำนายล่วงหน้าได้ เป็นสิ่งที่บังเอิญเกิดขึ้น อุบัติขึ้น

ศูนย์ส่งเสริมการศึกษิตตามอัธยาศัย กรมการศึกษิตนอกโรงเรียน (2544) กล่าวว่า การศึกษิตตาม อัธยาศัย เป็นการจัตสภาพแวดล้อม สถานการณ์ ปัจจัยเกื้อหนุน สื่อ แหล่งความรู้ และบุคคล เพื่อส่งเสริมให้ บุคคลได้เรียนรู้ตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาสเพื่อพัฒนาคุณภาพ ชีวิตทั้งของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 ) พ.ศ.2545 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) กล่าวว่า การศึกษิตตามอัธยาศัย

เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

ทวีป อภิสัทธี (2554) กล่าวว่า การศึกษาตามอัธยาศัย หมายถึง การศึกษาที่เป็นกระบวนการเรียนรู้ในวิถีชีวิตตามธรรมชาติที่แต่ละบุคคลแสวงหาความรู้ พัฒนาทักษะ ค่านิยม และเสริมสร้างประสบการณ์ในชีวิตประจำวันด้วยตนเองตามความจำเป็น และตามความต้องการ ตั้งแต่เกิดจนตาย ทำให้เกิดการพัฒนาตนเองทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว เป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อชีวิตมนุษย์ทุกคนโดยไม่มีการจัดการเรียนรู้ ไม่มีรูปแบบ และ ไม่มีการกำหนดกระบวนการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า ผู้เรียนสามารถวัดและประเมินผลด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมี เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมี เครื่องประเมินใด ๆ เป็นการศึกษาที่มีการเรียนรู้ หลากหลายมิติ

Coombs and Ahmed (1980) กล่าวว่า การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นกระบวนการตลอดชีวิต (Life long process) ซึ่งบุคคลแสวงหา สะสมความรู้ ทักษะ เจตคติ เกิดความกระจำจัดจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ในชีวิตประจำวันรวมทั้งการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทั้งที่บ้านที่ทำงาน หรือขณะกำลังเล่นเป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตที่ได้จากเจตคติของครอบครัวและเพื่อน ๆ จากการทำท่งเที่ยว การอ่านหนังสือ และหนังสือพิมพ์ โดย การฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์ ดูโทรทัศน์ ฯลฯ การศึกษาตามอัธยาศัยไม่ได้เป็นระบบและไม่ได้แม่แต่ตั้งใจให้เกิด เวลาใด แต่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในช่วงกว้างของชีวิตซึ่งรวมถึงช่วงที่อยู่โรงเรียนด้วย

อุดม เขยกิจวงศ์ (2544) การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นวิธีการศึกษาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตประจำวันของแต่ละ บุคคล เป็นการเพิ่มความรู้ ทักษะ ความบันเทิง และการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีลักษณะสำคัญคือ ไม่มี องค์กรมี่ระบบไม่มีจุดมุ่งหมายไม่มีหลักสูตรไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอนโดยลักษณะการเรียนส่วนใหญ่เป็นการ เรียนรู้เพื่อนันทนาการ อีกทั้งไม่จำกัดเวลาเรียน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกช่วงอายุ และตลอดชีวิต

วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551ข) กล่าวว่า การศึกษาตามอัธยาศัย หรือการศึกษาธรรมดาศิวสัย หรือ การศึกษาธรรมชาติวสัย หรือการเรียนรู้ตามวิถีชีวิต หรือการเรียนรู้แบบที่อุบัติขึ้นโดยไม่ตั้งใจ และโดยบังเอิญ หรือการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ หรือการเรียนรู้ตามวิถีธรรมชาติ

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2552) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ โดย ตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจ ได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัว โดยผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ สื่อบุคคล ฯลฯ สามารถนำความรู้ไปใช้ เช่น การดูละครทางโทรทัศน์เพื่อการผ่อนคลาย อ่านหนังสือ ดูรายการที่ให้ ความรู้ ที่จัดขึ้นทางโทรทัศน์ ฟังข่าววิทยุ อ่านหนังสือพิมพ์ การท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น



ผู้เรียนเป็นผู้ กำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเองนับตั้งแต่การเลือกที่จะเรียนรู้หรือไม่เรียน จะเรียนรู้เรื่องใด ผู้เรียนเป็นผู้ ประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ปฐม นิคมานนท์ (2532) กล่าวว่า การศึกษาตามอัธยาศัย เป็นกระบวนการตลอดชีวิต ซึ่งบุคคลได้ เสริมสร้างเจตคติ ค่านิยม ทักษะและความรู้ต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อม เช่น การเรียนรู้จากครอบครัว เพื่อนบ้าน จากการทำงาน การเล่น จากตลาด ร้านค้า ห้องสมุด ตลอดจนเรียนรู้จากสื่อมวลชนต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น เด็กจะ เรียนรู้เกี่ยวกับภาษาและคำศัพท์ต่าง ๆ จากบ้าน เด็กหญิงเรียนรู้วิธีทำกับข้าว การเลี้ยงน้อง การจัดบ้านเรือนการอบรมสั่งสอน และการสังเกตจากมารดา เด็กชายเรียนรู้ด้านอาชีพจากบิดา เรียนรู้การเฝ้าดูและสังเกต ธรรมชาติ หรือแม้แต่การค้นพบสิ่งต่าง ๆ โดยบังเอิญ หรือเรียนรู้โดยไม่ตั้งใจ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การศึกษาตามอัธยาศัย คือการศึกษาที่ไม่มีรูปแบบตายตัว เป็นการศึกษาที่ ตนเองเป็นผู้เลือกเองตามความชอบความสนใจ โดยการศึกษาตามอัธยาศัยสามารถเรียนรู้ได้จาก บุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อต่าง ๆ เป็นการศึกษาที่เกิดขึ้นต่อเนื่องตลอดชีวิต

## 2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

ดอยล์ และสมิธ (2554); Farahani, Mirzamohamadi, and Noroozi (2014); Mahoney (2001) กล่าวสรุปถึงลักษณะของความโดดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะของการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ดังนี้

1. การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นรูปแบบการศึกษาที่ไม่สามารถอธิบาย ได้ชัดเจน (Non Form) ไม่สามารถจับต้องหรือมองเห็น เหมือนการศึกษาในระบบที่มีโรงเรียนเป็นตัวแทนระบบ แต่รู้ว่ามิอยู่ เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เป็นที่รู้จักกันว่าเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หรือการเรียนรู้แบบไม่ เป็นทางการ หรือการเรียนรู้ตามวิถีชีวิต

2. การศึกษาตามอัธยาศัยเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมมีหลายสถานการณ์ จึงมีหลายวัตถุประสงค์และไม่จำเป็นต้องเพื่อการศึกษาเท่านั้น เช่น สถานสงเคราะห์และคุ้มครองสิทธิ ผู้บริโภคที่ ให้บริการความรู้ความเข้าใจเรื่องสิทธิในการบริโภคและการแก้ปัญหาเรื่องการเงิน หรือ ชมรมเยาวชนที่ใช้เวลา ว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น

3. การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระบบอื่นๆ อย่างแยกไม่ออกให้ชัดเจนได้ กล่าวคือ บุคคลสามารถใช้การศึกษาตามอัธยาศัย ไปประหว่งการเรียนในระบบพร้อมๆ กันด้วย แต่

ทั้งนี้ต้องมีการจัดระบบการเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาตามอัธยาศัยกับการศึกษารูปแบบอื่นๆ เพื่อป้องกันผลเสียที่อาจเกิดขึ้นจากขั้นตอนการเลือกนำจุดเด่นของการศึกษาตามอัธยาศัยมาใช้ในบริบทของอีกรูปแบบของการศึกษาได้ เช่น การจัดทัศนศึกษา การท่องเที่ยว แบบต่างๆ ซึ่งสามารถเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ ด้วย

4. การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการศึกษาที่มีรูปแบบหลากหลายและใช้วิธีการที่ไม่เป็นทางการ (Multi Forms) ต่างๆ ได้ไม่จำกัด

5. การศึกษาตามอัธยาศัยไม่จำเป็นต้องมีหลักสูตร ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ไม่จำกัดอายุ ไม่มีการลงทะเบียน และไม่มีการสอน ไม่มีการรับประกาศนียบัตร มีหรือไม่มีสถานที่แน่นอนเรียนที่ไหนก็ได้ ลักษณะ การเรียนส่วนใหญ่เป็นการเรียนเพื่อความรู้อะไรสักอย่างและนั่นหมายความว่าอีกทั้งยังไม่จำกัดเวลาเรียน

6. การศึกษาตามอัธยาศัยมีเรื่องกำหนดเวลาในการเรียนรู้ที่เป็นตัวแปร และควบคุมได้น้อยมาก เพราะการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการปล่อยอิสระตามอัธยาศัย ดังนั้นการประเมินผลจึงอยู่ที่ผู้เรียนเองเช่นกัน ผู้เรียนอาจไม่รู้ตัว แต่ผลการเรียนสั่งสมได้ จนมีการนำไปใช้จึงจะเกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งก็อาจไม่ได้ใช้ก็ได้

7. การศึกษาตามอัธยาศัยมีความสอดคล้องกับการดำเนินชีวิต (Life Orientation) เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลที่สัมผัส หรือมีปฏิสัมพันธ์ต่อสภาพแวดล้อมซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันในแต่ละวัน รวมทั้งการเลือกรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยในการดำเนินชีวิต ตั้งแต่การเลี้ยงดูกันในครอบครัว การทำงาน และการสร้างหรือประสบประสบการณ์ต่างๆ ในแต่ละวัน

8. การศึกษาตามอัธยาศัยมีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะเฉพาะที่ (Specific) อาจเกิดได้ซ้ำ แต่ อาจไม่เกิดซ้ำที่มีผลเหมือนเดิมทุกประการ

9. การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการอุบัติขึ้น อาจเป็นการจงใจหรือไม่จงใจ ไม่สามารถคาดหมายล่วงหน้าได้ (Accidental and Unpredictable) ไม่สามารถระบุลักษณะบ่งชี้ถึงผลการเรียนที่เหมือนกันได้ทุก ส่วน และทุกครั้งบางครั้งอาจไม่มีผลใดๆ เกิดขึ้น

10. การศึกษาตามอัธยาศัยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในลักษณะที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ และความหมายจากปัจจัยเอื้อในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยทั้งนี้มีประเด็นเรื่องการผ่อนผันลักษณะที่เป็นอัธยาศัยซึ่ง หมายถึง การทำตามอำเภอใจของผู้เรียนว่าจะขัดด้วยกฎระเบียบที่สถาบันบางแห่งจำเป็นต้องมีเช่น กรณีการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับผู้ต้องขังที่ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนด้วยตนเองภายในกฎระเบียบของ สถานพินิจเด็กและเยาวชน

11. การศึกษาตามอัธยาศัยมีลักษณะของการอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมเป็นการไม่ผูกพันแต่เต็มใจที่จะเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องมีการสร้างปฏิสัมพันธ์การต่อรองการสื่อความหมาย และการเคารพในความคิดซึ่งกัน และกัน เพื่อร่วมกิจกรรมกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่เกิดขึ้นง่ายๆ ต้องผ่านการฝึก และมีปัจจัยอื่นช่วยเช่น เพื่อน คน สนิท คนรู้จัก ความคุ้นเคย การยอมรับระหว่างกันและกันด้วย

12. การศึกษาตามอัธยาศัยสามารถเรียนได้ตลอดเวลา จึงเกิดได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา และทุกสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้อาจเกิดหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้เรียนจะสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างไร

13. การศึกษาตามอัธยาศัยเกิดขึ้นในทุกช่วงวัยต่อเนื่องไปตลอดชีวิตเพราะเป็นการศึกษาที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการดำเนินชีวิต บุคคลทุกคนจึงสามารถเข้าออกและสัมผัสการศึกษาตามอัธยาศัยได้ ตลอดชั่วชีวิตดังที่มีคำกล่าวว่าการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นกระบวนการจากการอุบัติขึ้นของชีวิตจนสิ้นอายุขัย (From womb to tomb)

ทวีป อภิสิริ (2554) กล่าวว่าการศึกษาตามอัธยาศัยมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตามความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์
2. ถ้ามีการสอนก็สอนกันเอง เรียนรู้กันเองโดยไม่มีพิธีรีตองอะไรให้ยุ่งยากแก่การเรียนรู้และการสอน
3. ไม่มีการตั้งกฎเกณฑ์ในการเรียนรู้และการสอน ถ้าจะมีก็เป็นการจัดกฎกติกาตนเองในระหว่าง ผู้เรียนกับผู้ถ่ายทอดความรู้
4. ไม่มีการบังคับหรือกะเกณฑ์ให้มาเรียนรู้ ผู้เรียนรู้มาเรียนรู้ด้วยใจอยากรู้และความต้องการของผู้ เรียนรู้เอง

5. เป็นการเรียนรู้ที่เป็นไปตามหลักอนิจจังของพุทธศาสนา คือมีเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป หมายถึง ความรู้บางเรื่องเมื่อผู้เรียนสนใจเรียนรู้มีความนิยมและศรัทธาในความรู้ด้านนั้นหรือเรื่องนั้นๆ ความต้องการ เรียนรู้ความสนใจของคน ความศรัทธาในการเรียนก็ยังคงอยู่ และถ่ายทอดความรู้กันต่อไปเรื่อยๆ แต่เมื่อใด ความต้องการ ความสนใจ ความศรัทธาที่จะเรียนรู้ด้านนั้นๆ หรือเรื่องนั้นๆ ลดลงหรือหมดไป การถ่ายทอด ความรู้ และการเรียนรู้ในด้านนั้นๆ หรือเรื่องนั้นๆ ก็จะลดลง หรือยุติไป

6. เป็นการศึกษานี้ให้โอกาสแก่คนทุกระดับ ทุกเพศ ทุกวัย ได้ศึกษาเรียนรู้ตามอัธยาศัยได้เท่าเทียม กันตามความต้องการและความสามารถของแต่ละบุคคล

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าลักษณะของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย จะไม่มีจุดมุ่งหมาย ไม่มีหลักสูตร ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน ไม่มีเวลาเรียนรู้ที่แน่นอน ไม่มีการจำกัดอายุ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ทุกเพศ ทุกวัย อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม โดยลักษณะที่สำคัญจะเป็น การเรียนรู้เพื่อความรู้ และเน้นการเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกช่วงวัยตลอดชีวิตของผู้เรียน

### 2.3. รูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย

Foley (1999); Richardson and Wolfe (2001); ดอยล์ และสมิธ (2554) กล่าวสรุปถึง รูปแบบการ จัดการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า รูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการศึกษาที่เกิดขึ้น ตามวิถีชีวิต ตาม สถานการณ์ในชีวิตเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์การทำงาน หรือเรียนรู้จากบุคคล ครอบครัวยุทธศาสตร์แวดล้อม สื่อแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความบันเทิงและการ พัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีลักษณะสำคัญ คือ ไม่มีหลักสูตร ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ไม่จำกัดอายุ ไม่มีการลงทะเบียน และไม่มีการสอน ไม่มี ประกาศนียบัตร มีหรือไม่มีสถานที่ที่แน่นอน เรียนที่ไหนก็ได้ การศึกษาตามอัธยาศัยเกิดมาจากปรัชญา การศึกษาตลอดชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย สำหรับกิจกรรม การศึกษาตามอัธยาศัย เป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่เน้น การเรียนรู้ตามวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ เรียนรู้จากประสบการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆ ในสังคม กล่าว อีกนัยหนึ่งคือ การศึกษาตาม อัธยาศัยมีลักษณะที่ไม่เป็นทางการไม่มีการกำหนด และแบบแผนที่ชัดเจนเหมือน การศึกษาในและ นอกกระบบการศึกษาตามอัธยาศัย ไม่มีการแบ่งระดับการศึกษา ไม่มีชั้นเรียนและรายวิชา รูปแบบของ การศึกษาจึงมีได้หลากหลายบางรูปแบบเป็นเพียงกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมการศึกษาที่จัด ขึ้น บางรูปแบบเป็นสถานการณ์ปรากฏการณ์ที่อาจมีขึ้นเองตามธรรมชาติ (Natural Settings or Natural Phenomena) หรือโดยการสร้างขึ้นของสิ่งมีชีวิต ซึ่งรวมมนุษย์ (Human-Made) หรือเกิด จากการ กระทำของสัตว์ (Animal Made) ก็ได้ หรือแม้กระทั่งสิ่งที่เกิดในสังคมตามปกติ โดยมีได้ เกี่ยวข้องกับการศึกษา ไตๆ (Societal Settings) บางประเภทเป็นเพียงปัจจัยเอื้อต่อการเรียนรู้ตาม อัธยาศัย เช่น การพูดคุยถกเถียง ปัญหา การหารือ และการสืบค้นบางสิ่งบางอย่าง รวมทั้งแหล่ง ความรู้สถานที่ทางประวัติศาสตร์ ที่เล่น สนาม กีฬา ชุมชน สมาคม ศาสนสถาน แหล่งวัฒนธรรม สื่อ ประเภทต่างๆ ตั้งแต่สื่อที่เป็นบุคคล สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และ โทรคมนาคม ภูมิปัญญา การค้นคว้า การค้นพบการประดิษฐ์ต่างๆ นวัตกรรม และงานทาง วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีตลอดจนสื่อสารมวลชนที่มีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา โดยตรง เป็น ต้นล้วนเป็นรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยทั้งสิ้น

อุดม เขยทิววงศ์ (2551) กล่าวว่าการศึกษาตามอัธยาศัยมี 2 รูปแบบ ได้แก่

1. เรียนรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ สื่อต่างๆ และภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการจัดขึ้นโดยมีหลักสูตร รูปแบบ จุดประสงค์ แต่ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนเองและ หากผู้เรียนต้องการนำ ความรู้นั้นไปเทียบโอนกับในระบบโรงเรียนก็สามารถทำได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่ารูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการศึกษาที่เกิดขึ้นจาก ประสบการณ์การทำงาน หรือเรียนรู้จากบุคคล ครอบครัวสภาพแวดล้อม สื่อแหล่งความรู้ต่างๆ โดยมี ลักษณะสำคัญคือ ไม่มี หลักสูตร ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ไม่จำกัดอายุเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดย การค้นคว้าจากแหล่งความรู้ สื่อ ต่างๆ ตามที่ผู้เรียนสนใจเป็นการเรียนรู้โดยการเน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ

#### 2.4 หลักการการศึกษาตามอัธยาศัย

วิศนี ศิลตระกูล (2557); อุดม เขยทิววงศ์ (2551) กล่าวถึงหลักการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ไว้ดังนี้

1. หลักความสัมพันธ์กับธรรมชาติ การจัดการศึกษาตามหลักการนี้มุ่งชี้ให้เห็นว่าในการการ จัด การศึกษานั้นต้องจัดให้เป็นไปตามธรรมชาติ กล่าวคือ สภาพของธรรมชาติจะมีคุณลักษณะ 4 ประการที่สำคัญ คือ ธรรมชาติมีความหลากหลาย ธรรมชาติมีการพึ่งพาซึ่งกันและกัน ธรรมชาติมีการ จัดการตัวเองได้ และ ธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่ง นั่นคือ ในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย นั้นต้องจัดให้ครอบคลุมและ หลากหลายอย่างทั่วถึง โดยในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยนั้นต้องมี ความหลากหลายของรูปแบบ จัดให้มี ความสัมพันธ์กัน ผู้จัดเข้าไปจัดการให้น้อยที่สุด และจะต้อง ปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา

2. หลักการต้นทุนของชุมชน การจัดการดำเนินงานการศึกษาตามอัธยาศัยตามหลักการนี้ มุ่ง ชี้ให้เห็น ว่าการจัดการศึกษานั้นให้ยึดชุมชนเป็นฐานในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเรื่องของสภาพแวดล้อม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และทรัพยากรที่มีอยู่แล้วสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ สูงสุด นั่นคือตามหลักการ นี้จะมีองค์ประกอบหลักอยู่ 4 ประการ คือ

- 2.1 ทุนระบบนิเวศน์ (ทรัพยากร) การศึกษาตามอัธยาศัยจะช่วยรักษาระบบนี้ไว้ให้ คงอยู่ได้ ระบบนิเวศน์จะหมายถึงทรัพยากรของเรามีอยู่ซึ่งปัจจุบันได้หายไปเกือบหมดแล้ว เช่น ดิบุก ไม้สัก หรือแม้แต่พื้นที่เคยพุดกันเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้ เหล่านี้จะทำให้เกิด

การเรียนรู้ เป็นการศึกษา ตามอรรถาธิบาย ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในอดีตมีความหมาย คนได้กินยอดไม้เป็นอาหาร นั่นแปลว่า ต้องปลูกเลี้ยงต้นไม้ให้เจริญเติบโตจึงจะมียอดให้กิน ซึ่งมีต้นไม้เป็นจำนวนมาก แต่ปัจจุบันเรากิน ผักกาดขาว ผักคะน้ากลายเป็นต้องตัดต้นไม้ทิ้ง เพื่อทำร่องปลูกผัก

2.2 ทุนสังคมและวัฒนธรรม ระบบการศึกษาของเรารับมาจากที่อื่นการศึกษาในห้องเรียน เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมมาจากฝรั่ง เช่น ใครมาไม่ทันเวลาตรงเวลาจะถูกทำโทษ เวลาของเราเป็น เข้า สาย บ่าย ค่า จริงๆ คนไทยเป็นคนตรงเวลา นิดที่ไรก็เจอทุกที ในต่างจังหวัดยังมีทุนเหล่านี้อยู่ เช่น พ่อตายยังมีน้องพ่อช่วยเลี้ยงดู และส่งเสริมต่อครอบครัว เป็นแบบครอบครัวเป็นแบบครอบครัวขยายมีการเลี้ยงดู ถ่ายทอดต่างๆ กัน สังคมปัจจุบันอ่อนแอลงเพราะแบบนี้ถูกทำลายเราไปยกย่อง วัฒนธรรมอื่นๆ จนวัฒนธรรมของเราหายไป

2.3 ทุนสติปัญญา ระบบนี้ดึงคนออกจากชุมชนโดยคนที่เรียนหนังสือได้ต้องออกมาเรียนต่อ ทำงานอยู่ไม่ได้ในชุมชนต้องเข้าสู่เมืองในชนบทจึงเหลือแต่คนเรียนไม่เก่ง ผู้ชายบวชอยู่วัด บางคนทำไร่ ทำนา ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญปลูกข้าวให้กิน แต่เป็นคนที่ถูกทิ้งแล้ว ถ้ามีการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายใน ชุมชน ชุมชนก็จะโตขึ้น ที่ผ่านมากคนไปสอนเพื่อเอาคนเข้าสู่เมือง เช่น ทำขนมเค้ก ในสมัยโบราณ คนในชุมชนจะปลูกพืชแต่ละครั้งคิด 2 เรื่อง คือ อยากรกินอะไร และปลูกได้หรือไม่ ปัจจุบันภูมิปัญญา หายหมด ไม่ได้หมายความว่าในระบบไม่สำคัญ แต่สำคัญบางเรื่อง เช่น ในวงการอุตสาหกรรมใน ระบบยังจำเป็นตามพระราชดำริของการทำให้ชุมชนเข้มแข็ง ซึ่งเป็นเรื่องของการศึกษาตามอรรถาธิบาย ทั้งสิ้น

2.4 ทุนเศรษฐกิจ เมื่อเอาเงินซึ่งเป็นทุนเงินตราลงในชุมชน ต้องสามารถทำให้ทุนทั้ง 3 ด้านที่ กล่าวมานั้นขึ้นมาให้ได้ มิใช่เอาลงไปเพื่อเป็นทุนเศรษฐกิจจะล่มทั้งหมด

นั่นคือ ในการจัดการศึกษาตามอรรถาธิบายนั้นให้ยึดชุมชนเป็นฐานในการจัดการ ภายใต้ หลักการที่ว่าชุมชนทุกแห่งมีต้นทุนเดิมอยู่แล้วทั้ง 4 ประการโดยเฉพาะในการจัดการตามหลักการ ดังกล่าวนี้นี้จะมุ่งเน้นชี้ให้เห็นถึงความเข้มแข็งของชุมชนที่จะต้องเกิดขึ้นจากการจัดการศึกษา

3. หลักการเชื่อมโยงและต่อเนื่อง ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ให้กำหนดการ จัดการศึกษาไว้ 3 รูปแบบ คือ การศึกษาในโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอรรถาธิบาย ซึ่งในการดำเนินงานนั้น ตามหลักการนี้ที่สำคัญคือ ให้เอา “คน” มาเป็นตัวตั้งในการดำเนินงาน เพราะคนทุก คน บางคน หรือเฉพาะคนจะต้องผ่านการศึกษาทั้ง 3 รูปแบบ หรือ 2 รูปแบบ หรือหนึ่งรูปแบบแล้วแต่โอกาส ของแต่ละคน แต่ทั้งนี้ทุกคนจะต้องผ่านการศึกษาตาม

อัยาศัยทั้งนั้น นั่นคือ การจัดการศึกษากับการเทียบโอน เป็นสิ่งที่จำเป็น และสถานศึกษาจะต้องจัดการทั้งเชิงรับและเชิงรุกให้กับคนทุกคนในชุมชน ภายใต้หลักการบูรณาการโครงสร้างของเนื้อหาสาระและวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้อง เป็นไปตามความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่จะ ได้เรียนรู้ทั้งวิชาการ วิชาชีพ วิชาที่ชอบ และวิชาชีวิต

4. หลักความสะดวกและเข้าถึงได้ง่าย การจัดการศึกษาตามอัยาศัยตามหลักการนี้ ต้องการที่จะต้อง การที่จะให้ “คน” ได้รับการศึกษาเพื่อสนองความต้องการอย่างครอบคลุมทุกช่วงอายุของคนและทุกวิชาการวิชาชีพ วิชาชีวิต นั่นคือ ในการจัดการศึกษาตามหลักการนี้เน้นให้เห็นว่าการศึกษาเป็นการเปิดโอกาสให้กับคนได้เรียนรู้ตามวิถีชีวิตของเขาเอง ดังนั้น ไม่ควรกำหนดกฎเกณฑ์ระเบียบต่างๆ ในการจัดการเพื่อส่งเสริมการศึกษาตามอัยาศัย แต่ควรเน้นความเป็นธรรมชาติ ความถูกต้อง และความถูกต้องในการเข้าถึงการเรียนรู้เป็น สำคัญ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าหลักการการศึกษาตามอัยาศัย ผู้เรียนเป็นคนกำหนดวิธีการเรียนรู้ด้วย ตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการใดก็ได้ตามแล้วแต่ ผู้เรียนสะดวกไม่มีการบังคับ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทั้งในห้องเรียน หรือนอกห้องเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้ง แบบเป็นกลุ่ม และการด้วยตนเอง เพื่อเป็นการพัฒนาตนเองให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## 2.5 แนวคิดการศึกษาตามอัยาศัย

วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา (2561) กล่าวว่าแนวคิดการศึกษาตามอัยาศัยประกอบด้วยการจัดการใน ด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. แนวคิดด้านองค์ประกอบในการจัดและอำนวยความสะดวกในการเรียน ซึ่งครอบคลุมการจัดสภาพ การเรียนรู้ทางกายภาพ (Physical Learning Environment) ซึ่งรวมถึงจิตวิทยาการ การสร้างบรรยากาศ การสื่อสาร การสื่อความหมาย การนำเสนอ และการเคารพซึ่งกันและกัน ตลอดจนการสร้าง “นักรการศึกษา ตามอัยาศัย” (Informal Educator) ที่มีใช้ผู้สอนสั่ง แต่เป็นครูผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ที่อาจเป็น ทั้งครูที่พูดได้ และครูที่พูดไม่ได้

2. ความรู้ที่มีอยู่ที่ไม่แสดงออกหรือเปิดเผย (Tacit Knowledge) และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่แฝง อยู่ (Implicit Learning) เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ไม่เป็นแบบแผน ไม่เป็นกระบวนการ เป็นลักษณะเฉพาะ ของผู้เรียนแต่ละบุคคล รวมทั้งการดำเนินชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพ การแสวงหาความสนใจเฉพาะ เรื่อง และการพักผ่อนหย่อนใจ และแม้กระทั่งยามเจ็บป่วยได้ด้วย

3. กระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีรูปแบบ เป็นการเรียนรู้ตามศักยภาพ และความสนใจ ความพร้อมในการ เข้าถึงการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วงชีวิต ที่ผู้เรียนมีความถนัด ในการใช้วิธีการและเลือกโปรแกรมการศึกษาตามอัธยาศัยเอง ทั้งโดยตั้งใจและ ไม่ตั้งใจก็ตาม ทั้งนี้ต้อง เกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์ซึ่งอาจไม่ใช่เพื่อการศึกษา โดยตรงก็ได้

4. การศึกษาตามอัธยาศัยจึงมีหลากหลายรูปแบบและวิธีการ ทั้งยังมีแบบแผนที่ไม่เป็นระบบ หรือเป็น ชั้นเป็นตอน หรือรูปแบบที่เป็นมาตรฐานเรียกว่า เป็นการศึกษามีหลากหลายมิติ (Multi Approaches)

5. โดยความเป็นระบบทางการศึกษาเองเมื่อพิจารณาในฐานะการส่งเสริมการศึกษาตาม อัธยาศัย การศึกษาตามอัธยาศัยจึงมีแนวคิดและแนวปฏิบัติที่ไม่เคร่งครัด แต่มีระบบและมีการควบคุม แบบที่ไม่เคร่งครัดในส่วนของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามอัธยาศัย สะท้อนให้เห็นว่าการศึกษา ตามอัธยาศัยมีตัวตน แต่อาจ ยังไม่เป็นที่ยอมรับ เนื่องจากเป็นการผสมระหว่างกระบวนการเรียนรู้ การเรียนการสอน และการจัดการศึกษา ที่ยังยึดกระบวนการที่คุ้นแบบดั้งเดิม

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าแนวคิดการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการสะท้อนความคิดที่ว่าคนเรา ทุกคน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตและเป็นการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน กระบวนการเรียนรู้ตาม อัธยาศัยเป็น กระบวนการที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอาจจะเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ เป็นการ เรียนรู้ที่เกิดขึ้นในทุก ช่วงเวลาของชีวิตตราบที่มนุษย์ยังไม่หยุดพัฒนาตนเอง

#### 2.5.1 กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองไว้ หลากหลายดังต่อไปนี้

ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือกระบวนการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนจะเรียนด้วยความช่วยเหลือจากภายนอกตัวผู้เรียนหรือไม่ก็ตาม ผู้เรียนจะเริ่มเรียนรู้ เลือกรูปแบบ แสวงหาแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมิน ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง

พัชรี มะแสงสม (2544) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วย ตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน



และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผลด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้

ทศนา แคมมณี (2552) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งครอบคลุมถึงการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง การตั้งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ การเลือกวิธีการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งการประเมินตนเอง โดยผู้สอนอยู่ในฐานกัลยาณมิตรทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้คำปรึกษา ผู้เรียนจะวินิจฉัยความต้องการ กำหนดวัตถุประสงค์ ออกแบบแผนการเรียนรู้และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองคือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการในการเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการเลือกแหล่งการเรียนรู้ การประเมินผลด้วยตนเอง โดยอาจจะมีผู้สอนหรือไม่มีก็ได้

### ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

#### 3.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) เป็นคำที่ถูกตีความหมายอย่างหลากหลายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีผู้ให้ความหมาย ของการ์ตูนไว้อย่างมากมาย เช่น สิงขร ภักดี (2559) ได้ให้ความหมายไว้ว่าการ์ตูนเป็นคำทับศัพท์จาก ภาษาอังกฤษมาจากคำว่า Cartoon ซึ่งมีการสันนิษฐานว่ามาจากภาษาอิตาลีคำว่า Cartone (คาโตเน) ซึ่ง หมายถึงการวาดภาพลงบนแผ่นกระดาษ ต่อมาความหมายได้เปลี่ยนไปตามกาลเวลา กลายเป็น ภาพล้อเชิง ขบขัน เปรียบเปรยเสียดสีหรือแสดงถึงจินตนาการของผู้ที่เขียนหรือวาดภาพลงบนแผ่นกระดาษ

จามรี ศิริภัทร (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่าการ์ตูนเป็นหนึ่งในวัสดุกราฟิกชนิดหนึ่ง มีความหมายว่า งานภาพวาดที่ผู้วาดสร้างสรรค์ขึ้นโดยตั้งใจที่จะล้อเลียน คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ หรือสิ่งที่เกิดขึ้น จากจินตนาการของผู้เขียนเพื่อให้ผู้รับชมมีอารมณ์ขัน ลักษณะของภาพไม่เหมือนจริงแต่มีโครงร่างเค้าโครงมาก จากลักษณะจริง ซึ่งสามารถที่จะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนได้อย่างง่ายได้

ศักดา วิมลจันทร์ (2548) ได้สรุปองค์ประกอบที่สำคัญของการ์ตูนไว้ 3 ส่วน คือ

1. การสื่อสารด้วยภาพ คือ การนำคำมาใช้แทนการวาดภาพหรือภาพเขียนเป็นเพียงวิธีการหนึ่งในการ นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อย่างง่าย ๆ

2. ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัยนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่ง แปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปُرุงแต่ง ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้น

3. การสื่อสารแบบปรนัย คือ การสื่อสารโดยการตีความตามที่ปรากฏในเนื้อสารซึ่งเป็นการตีความ ทั่วไปตามแต่ละบุคคลจะเข้าใจไม่เจาะจงว่าเป็นความเห็นของคนใดคนหนึ่ง

ทั้ง 3 ส่วนร่วมเป็นการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพอย่างปรนัย

อัชมา สุนทรพิทักษ์ (2541) ให้ความหมายการ์ตูนไว้ว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดเชิงตลกขบขัน ซึ่ง ส่วนใหญ่มักจะมีคำบรรยายภาพประกอบเช่นคำพูดของตัวละครเพื่อเป็นการสื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย มากขึ้น หรือหมายถึงภาพร่างก่อนการสร้างงานปั้น รวมถึง ภาพต่อเนื่องที่เกิดจากการนำภาพวาดหลาย ๆ ภาพจำนวนมาต่อกันเป็นเรื่องราว ตลอดจนหมายถึงภาพที่วาดขึ้นเพื่อความสนุกสนานที่ปรากฏในช่องขนาด เล็ก

วรชัย วานิชวัฒนากุล(2548) ให้ความหมายไว้ว่าการ์ตูน คือ สื่อความบันเทิงประเภทหนึ่ง ซึ่งมีการใช้ ภาพวาด หรือตัวการ์ตูนในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีตัวอักษรในการบรรยายคำพูดของตัวละครอยู่ใน กรอบคำพูดที่เป็นลักษณะเหมือนก่อนเมฆหรือเป็นวงรี และมีตัวละครต่างในการดำเนินเรื่อง เช่น พระเอก นางเอก ตัวประกอบ ผู้ร้าย รวมถึงมีองค์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาผสมเพื่อให้การ์ตูนมีความสนุกมากยิ่งขึ้นเช่น เวลา สถานที่ เครื่องแต่งกาย วิธีการที่ใช้ในการเดินทาง อาวุธ พลังวิเศษ เวทย์มนตร์หรืออื่น ๆตามแต่ผู้เขียน จะจินตนาการ

ชุติมา ธนุธรรมทัศน์ (2546) ให้ความหมายเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนไว้ หนังสือการ์ตูน หรือ Comic book หมายถึง หนังสือชุดภาพการ์ตูนที่ถูกเขียนขึ้นโดยนักเขียนการ์ตูนหรือผู้สร้างสรรค์จินตนาการหรือนิยาย ภาพ ที่มีเนื้อหาต่อเนื่องสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกันตั้งแต่ภาพแรกสุดไปจนถึงภาพ สุดท้ายของเรื่อง มีการเล่าเรื่องโดยใช้การลำดับภาพต่อเนื่องและรวบรวมคำบรรยายไว้ในภาพ

ความหมายการ์ตูนถูกให้ความหมายไว้อย่างแพร่หลายอีกทั้งแต่ละบทความยังให้ความหมายที่ต่างกัน เช่น ความหมายของการ์ตูนในบทความบนเว็บ digitalschool ได้ให้ความหมายโดยรวมเกี่ยวกับการ์ตูน สมัยใหม่ไว้ว่า

การ์ตูน หมายถึง ลายเส้นภาพวาดคน สัตว์ หรือสิ่งของ สถานที่ ในรูปแบบที่เหมือนกัน หรือมีเค้าโครง ใกล้เคียงกับของจริงหรือต่างจากของจริงตามแต่จินตนาการของนักเขียนการ์ตูน เช่นการ์ตูน ภาพคน การ์ตูน ภาพสัตว์ หรือภาพสิ่งของที่มีหู ตา จมูก ปาก เป็นต้น แต่เป็นการลดทอนจากของจริง ลงมาเพื่อความน่ารัก ความสวยงามของตัวละครนั้นๆ

การ์ตูน (อังกฤษ: cartoon)คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่งซึ่งมีความหมายที่เฉพาะเจาะจง เปลี่ยนไป ตามเวลา ความหมาย ในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัง นิยมหรืออสังนิยม (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง)เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือ การแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะของศิลปินผู้วาดการ์ตูนหรือที่เราเรียกกันว่านักเขียนการ์ตูน (cartoonist)

ในอดีตการ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริงในปัจจุบัน การ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในปัจจุบันที่มีการถ่ายทอด ทางโทรทัศน์ หรือ ภาพยนตร์ ในความหมายอื่นการ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือ สิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหว ในลักษณะเหมือนมนุษย์

การ์ตูนปัจจุบันจะพบได้จากหนังสือ, หนังสือพิมพ์ (ซึ่งมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับข่าวการเมือง บันเทิง) ไปสเตอร์ ภาพยนตร์ หรืออื่นๆ เป็นต้น

นายแพทย์ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ เคยกล่าวถึงการ์ตูนว่า "หน้าที่หนึ่งของการ์ตูน คือ กระตุก ความคิดของเยาวชนโดยไม่ต้องสอน"

กฤษดา บุญหมื่น (2555) ตามพจนานุกรมได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า น.ภาพล้อ ภาพ ตลก บาง ที่อาจเป็นการเขียนเพื่อเลียนแบบบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจที่ จะล้อเลียนโดยจะ ให้ความรู้สึกล้อเลียน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนหมายถึง การวาดภาพเลียนแบบมนุษย์ คน สัตว์ สิ่งของ ตาม จิตรกร ของผู้วาด โดยลายเส้นของการ์ตูนจะแตกต่างกันออกไปตามแล้วแต่ความถนัดของผู้วาดแต่ ละคน โดยการ์ตูน จะมีทั้งแบบการวาดภาพเดี่ยว การวาดภาพเป็นเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ การวาด ภาพเหมือนจริง รวมไปถึงการ วาดเพื่อล้อเลียนสิ่งต่าง ๆ

## 3.2 ความหมายของนักเขียนการ์ตูน

### 4.1.2. นักเขียนการ์ตูน

กองส่งเสริมการมีงานทำ (2560) ได้ให้ความหมายคำว่านักเขียนการ์ตูนเราสามารถค้นหาความหมาย หรือลักษณะการทำงานได้ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ดังเช่นเว็บ mycareer th ได้ให้ความหมายและเรียบเรียง ลักษณะการทำงานต่าง ๆ ของนักเขียนการ์ตูนไว้ดังนี้

นักเขียนการ์ตูน คือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือภาพวาดการ์ตูนจากจินตนาการลงบนแผ่นกระดาษหรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ สำหรับผู้ที่วาดภาพบุคคลหรือเหตุการณ์ ซึ่งโดยปกติมักเป็นภาพล้อ (Caricature) เพื่อ ใช้ประโยชน์ และสื่อสารในสื่อต่าง ๆ นั้นเรียกว่า ผู้เขียนภาพล้อเลียน (Caricaturist)

ลักษณะของงานที่ทำของนักเขียนการ์ตูน

1. รับโจทย์ว่าต้องทำงานออกมาในลักษณะแบบไหน มีโจทย์หรือ concept หรือ ผู้ว่าจ้างต้องการงาน ให้ออกมาแบบไหน

2. นำโจทย์ที่ได้รับมาคิดต่อ โดยนำมาปรับและทำให้เข้ากับสไตล์ลายเส้นของนักเขียนเอง หมายความว่าโจทย์ที่ได้รับมาจะมีลักษณะใดก็ตาม หากมีแนวทางในการทำงานที่ชัดเจนแล้วนั้น ก็จะมีวิธีการคิดและวิธีการทำงานที่ ชัดเจนออกมาในลักษณะสไตล์ของตัวเอง

3. เมื่อได้ไอเดียในการทำงานที่ชัดเจนแล้ว ก็ลงมือวาดสตอรี่ ขั้นตอนนี้จะแตกต่างกันไปตามแต่ละ สไตล์แต่ละบุคคล บางคนอาจที่จะเริ่มจากการวาดด้วยดินสอลงบนกระดาษโดยจะเริ่มจากการร่างเส้น ท่างตามจินตนาการก่อนแล้วค่อยตามด้วยรายละเอียดต่าง ๆ หรือนักเขียนบางคนอาจจะเริ่มวาดในโปรแกรม คอมพิวเตอร์เช่นโปรแกรม Clip Studio ไปจนถึงการลงสี การใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์จะง่ายกว่าและลด ขั้นตอนลงมากกว่าการวาดลงบนกระดาษ แต่ก็ขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละนักเขียน

4. วางเนื้อเรื่องกับภาพเข้าด้วยกัน โดยในขั้นตอนนี้ก็แล้วแต่นักเขียนจะถนัดอีกเช่นกันโดยจะเป็น ลักษณะของการวางเรื่องและภาพอย่างไรก็ตามแต่จินตนาการของนักเขียน

5. เมื่อทำขั้นตอนการวาดเสร็จสิ้นแล้ว ก็จะจัดส่งให้นายจ้าง หรือสำนักพิมพ์ เพื่อเข้าสู่กระบวนการ ตีพิมพ์ต่อไปโดยในขั้นตอนนี้สำนักพิมพ์จะเป็นผู้ดูแลขั้นตอนต่าง ๆ ก่อนที่จะออกมาเป็นหนังสือให้ หรือแม้การ ว่าจ้างในสื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากหนังสือแล้วขั้นตอนต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากการวาดและคิดสตอรี่ก็เป็นหน้าที่ ของผู้ว่าจ้างที่จะนำกลับไปทำต่อ

สภาพการจ้างงาน : นักเขียนการ์ตูนจะได้เงินเดือนประจำ เงินรับเหมาเป็นเรื่อง และค่าตอบแทนเป็น แบบลิขสิทธิ์ เงินจากการพิมพ์หนังสือการ์ตูนขายเอง หรือจากส่วนแบ่งจากยอดขายจากสำนักพิมพ์ที่นำการ์ตูน ไปพิมพ์และจัดจำหน่าย บางแห่งอาจจ่ายให้ในลักษณะของเงินเดือน นักเขียนการ์ตูนมีสภาพการทำงานที่ค่อนข้างอิสระ เพราะทำงานเป็นชิ้นหรือรับเหมาทั้งงาน และต้องทำงานให้เสร็จลุล่วงตามแต่ข้อตกลงของ นักเขียนกับผู้จ้างงาน

สภาพการทำงาน : สถานที่ในการทำงานของนักเขียนการ์ตูนจะแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล หรือ จะทำที่สำนักพิมพ์หรือสตูดิโอ เพื่อสร้างสรรค์งานตามที่ ผู้ว่าจ้างต้องการ ซึ่งอาจต้องนำเสนอรูปแบบของงาน ต่าง ๆ มากกว่า 1 ชิ้นงาน และยังสามารถสร้างผลงานตามจินตนาการของนักเขียนเพื่อนำไปเสนอขายให้ สำนักพิมพ์ หรือผู้ผลิต ภาพที่นักเขียนการ์ตูนสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีสมาธิในการทำงานที่สูง มีความตั้งใจแน่ว แน่ และสามารถทำให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดได้อย่างลุล่วง นักเขียนการ์ตูนเกี่ยวกับการ์เมืองบางคนอาจนั่ง ทำงานอยู่ที่บ้าน ต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ แล้วส่งงานการ์ตูนที่วาดเสร็จแล้วผ่านอินเทอร์เน็ตเข้าสู่กอง บรรณาธิการนั้น ๆ

การเตรียมความพร้อมสู่อาชีพนักเขียนการ์ตูน : ในปัจจุบันอาชีพนักเขียนการ์ตูนเปิดกว้างมากกว่าใน อดีตเนื่องจากบุคคลทั่วไปและผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวข้องกับอาชีพ มีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะ หรือสามารถเข้ารับการฝึกทักษะได้จากโรงเรียน มหาวิทยาลัย ที่เปิดสอนด้านนี้ได้ โดยเฉพาะหรือสามารถเรียนจาก นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ปัจจุบันเปิดสอนและอบรมกันเป็นที่แพร่หลายในลักษณะของการเรียนพิเศษ

โอกาสในการทำงานของนักเขียนการ์ตูน : ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา นักเขียนการ์ตูนไทยมากมายหลาย คนเช่น อนันต์ ฐิตาคม และคนอื่น ๆ ได้รับการว่าจ้างจากสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่น เกาหลี อเมริกา ให้เป็นส่วนหนึ่งของทีมงานในการวาดภาพการ์ตูน ภาพเกมส์ ภาพปก ที่พิมพ์จำหน่ายและปรากฏออกมาให้เราได้ รับชมกันอย่างแพร่หลายทั่วโลก และสำนักพิมพ์ไทยเองก็ให้ความสนใจในการหานักเขียนการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่อง ตามตลาดต้องการเป็นจำนวนมาก นับเป็นอีกก้าวที่สำคัญของวงการการ์ตูนไทยที่สามารถก้าวข้ามจากธุรกิจ การวาดภาพลื้อไปสู่ธุรกิจสื่อการ์ตูน ปัจจุบันบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูนเพื่อการส่งออก และสำนักพิมพ์ทั้งในไทยและต่างประเทศ ต้องการนักเขียนการ์ตูนที่สามารถนำเสนอเป็นเรื่อง ๆ และเป็นเนื้อ เรื่องที่ผู้อ่านทั้งเด็กและเยาวชนไทยให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก แต่ผู้ที่มีความสามารถในการเขียนการ์ตูนใน ปัจจุบันยังคงมีอย่างจำกัด จึงเป็นโอกาสอันดีสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูนจะได้เรียนรู้และฝึกหัดการเขียน เพื่อประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูนหรือมุ่งสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพต่อไปในอนาคต

โอกาสความก้าวหน้าทางอาชีพนักเขียนการ์ตูน : ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาและก้าวหน้ามากกว่าในอดีตเป็นอย่างมาก ทำให้คนนิยมอ่านหนังสือน้อยลงและหันมาให้ความสนใจสื่อออนไลน์กันมากขึ้น เพราะสะดวกสบายและประหยัด นักเขียนการ์ตูนหลายคนเลือกที่จะใช้สื่อนี้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองในการ นำเสนอผลงานและความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มในหลาย ๆ รูปแบบไม่ว่าจะเป็น Youtube , Webtoon , Manga PLUS , WecomicsTH หรืออาจจะเป็นบล็อกหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นนักเขียน การ์ตูนนอกจากจะต้องทำผลงานให้ดีที่สุดแล้วยังต้อง มั่งคืดตามและอัปเดตตัวเองให้ทันโลกอยู่เสมอเพราะเป็น อาชีพที่ต้องเกาะกระแสความนิยมอยู่ได้ เสมอ การทำผลงานออกมาให้ชัดเจนก็เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้ผลงาน นักเขียนยังคงอยู่แม้ว่ากระแสของ โลกจะเป็นอย่างไร หากสไตล้งานเป็นที่รู้จัก และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้อ่าน อยู่แล้ว เพียงแต่จะเป็น การรักษามาตรฐานและพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้นไปอีกเรื่อย ๆ เพื่อให้ผลงานยังคงเป็นที่นิยม อยู่ได้เสมอ และยาวนาน และควรค่าแก่การต่อยอดงานไปเรื่อย ๆ เช่นการสร้างตัวละครที่มีคาแรคเตอร์ ที่ น่าสนใจก็จะสามารถนำผลงานไปสร้างเป็นผลงานชิ้นอื่นต่อไปได้เรื่อย ๆ นอกเหนือจากการเป็นเพียง หนังสือ การ์ตูนเพียงอย่างเดียว

ตัวอย่างมหาวิทยาลัยและคณะที่เกี่ยวข้องในการสร้างนักเขียนการ์ตูน

1. มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์
2. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม
3. มหาวิทยาลัยนเรศวร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์
4. มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์
5. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์
6. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ศึกษา
7. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาออกแบบ ทัศนศิลป์
9. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขา ทัศนศิลป์
10. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาจิตรกรรม

11. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขา ศิลปกรรม

12. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่านักเขียนการ์ตูนคือบุคคลผู้มันฝึกฝน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีความขยันหมั่นเพียรในการวาดภาพการ์ตูนต่อเนื่องตลอดเวลาเพื่อไม่ให้ฝีมือในการวาดทอดยออีกทั้งการฝึกฝนบ่อย ๆ จะช่วยทำให้นักเขียนการ์ตูนมีฝีมือในการวาดที่ดีขึ้นต่อไป

### 3.3 การเขียนการ์ตูน

การเขียนการ์ตูน เป็นกระบวนการในการสร้างการ์ตูนขึ้นมาให้สมบูรณ์ โดยจะขึ้นอยู่กับเป้าหมายและ จินตนาการของนักเขียน อีกทั้งการ์ตูนยังมีหลายประเภทเช่น การ์ตูนภาพเดี่ยว การ์ตูน เนื้อหาหน้าเดียว การ์ตูนเรื่องยาว ดังนั้นการเขียนการ์ตูนจึงมีวิธีการและแนวทางที่หลากหลายขึ้นอยู่กับแต่ละตัวนักเขียนการ์ตูน จะถนัด โดยในแนวทางเบื้องต้น จามรี ศรีภัทร (2556) ได้เสนอวิธีการเขียนการ์ตูนไว้ดังนี้

นักเขียนการ์ตูนมือใหม่ควรที่จะเรียนรู้ขั้นตอน วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ ในการเขียนการ์ตูนก่อน จึง จะทำให้มีความสุขรู้สึกสนุกสู่การเขียน รวมทั้งยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ยอดเยี่ยมออกมาได้ดีอีกด้วย ในเบื้องต้นควรที่จำทราความรู้จักลักษณะของตัวละครเกิดจากการรวมเส้นหลาย ๆ แบบเข้าด้วยกันเช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นอิสระ วงกลม วงรี สี่เหลี่ยม เป็นต้น ฝึกสังเกตจากผลงานนักเขียนที่ตนเองชื่นชอบเพื่อ พิจารณาถึงโครงสร้างและจุดเด่นของสิ่งที่มองเห็น โดยนักเขียนการ์ตูนมือใหม่ควรเริ่มตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.ฝึกการลากเส้นตรง เส้นโค้ง และเส้นอิสระโดยในดินสอวาดลงบนกระดาษด้วยมือในท่าทางต่าง ๆ โดยกระทำซ้ำหลาย ๆ รอบหลายครั้งเพื่อเพิ่มความเคยชิน ความคล่องมือ ความแม่นยำ ความมั่นใจ อีกทั้งเส้น ยังบ่งบอกถึงความตั้งใจ เพิ่มสมาธิในการเขียนงานในขั้นตอนถัดไป

2.ฝึกวาดเส้นตรงประกอบเป็นรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ เนื่องจากการใช้ทรงเรขาคณิตเป็นโครงสร้างใน การวาดจะทำให้รูปดูสวยงามเป็นระเบียบเพิ่มขึ้นมากกว่าการวาดคนขึ้นมาเองเลยโดยไม่ผ่านกรรวาง

3.ฝึกเขียนรูปเรขาคณิตด้วยมืออิสระโดยการประกอบรูปทรงเรขาคณิตหลาย ๆ ชนิดในการร่างเป็น ลักษณะของคาแรคเตอร์ที่ต้องการวาด แล้วแต่งเติมอวัยวะเข้าไปโดยเส้นอวัยวะต่าง ๆ พยายามใช้เส้นให้น้อย ที่สุดเพื่อให้ดูสวยงามและง่ายต่อการวาด

4. นักเขียนการ์ตูนมือใหม่ต้องทำความเข้าใจว่าหากทรงผมตัวการ์ตูนเกิดการเปลี่ยนแปลงจะทำให้ บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนดูเปลี่ยนไป

5. นักเขียนการ์ตูนมือใหม่ต้องเรียนรู้ว่าอวัยวะบางส่วนหากปรับเปลี่ยนองศาเล็กน้อยหรือมาก ก็จะทำให้ความรู้สึกหรืออารมณ์ของตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงเช่น การขยับของคิ้ว การขยับของดวงตา การขยับของปาก การขยับเพียงเล็กน้อยก็จะทำให้อารมณ์ของคาแรคเตอร์ตัวนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไป

6. นักเขียนการ์ตูนมือใหม่ควรวาดการ์ตูนโดยการสังเกตจากของจริง เป็นการสังเกตจากลายเส้นของ นักเขียนตนเองชื่นชอบ เพื่อพิจารณาถึงโครงสร้างและจุดเด่นของสิ่งที่เราสามารถมองเห็นได้ โดยความ ประทับใจจากลายเส้นหรือสิ่งนั้นมาต่างเติมด้วยจินตนาการของตนเองเพื่อให้เกิดเป็น สไตลงานของตนเองขึ้น

7. การ์ตูนภาพสัตว์ จะมีการแสดงอารมณ์คล้าย ๆ กับของคนเพื่อเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และ เข้าใจได้ง่าย

8. การเขียนการ์ตูนเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ของสัตว์ชนิดต่าง ๆ นักเขียนมือใหม่จำเป็นต้องศึกษารูปร่าง ของสัตว์ชนิดนั้นให้ชัดเจน อีกทั้งต้องมองให้ออกกว่าส่วนไหนต้องเป็นเรขาคณิตชนิดไหน เพื่อที่จะทำให้ คาแรคเตอร์ของสัตว์แตกต่างจากคาแรคเตอร์คนอื่นทั้งยังเป็นเพิ่มความสมจริงและสวยงามให้กับงานของ ตนเอง

9. การลงเส้น ใช้ปากกาหรือฟู่กัน เขียนทับเส้นที่ร่างไว้แล้วหรือในปัจจุบันก็สามารถใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ทำได้เช่นเดียวกัน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเขียนการ์ตูนไม่ใช่เพียงแต่การเขียนภาพเป็นอย่างเดียวหาก นักเขียน ต้องการวาดประเภทอื่น ๆ เช่น การ์ตูนเป็นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ นักเขียนก็ต้องเรียนรู้เทคนิค และแนวทางใน การวางโครงเรื่อง การเล่าเรื่อง เทคนิคที่กล่าวมาเหล่านี้หากนักเขียนแต่ละคนใช้แตกต่างกันก็จะทำให้เกิดผล งานที่แตกต่างกันดังจะเห็นจากปัจจุบันที่จะมีการ์ตูนมากมายมีเนื้อเรื่อง สตอรี่ที่แตกต่างทำให้เกิดความ หลากหลายมากยิ่งขึ้นกว่าการ์ตูนในสมัยอดีต

### 3.4 ประเภทของการ์ตูน

ณัฐมา โตะเงิน (2548) ได้แบ่งประเภทหรือคุณประโยชน์ของการ์ตูนไว้ทั้งหมด 13 ประเภท ดังต่อไปนี้



1. การ์ตูนภาพประดับ/แทรก (Sport illustration) เป็นการ์ตูนที่มีขนาดเล็กไม่มีกรอบแสดงรายละเอียดจะสอดแทรกอยู่กับภาษาถ้อยคำ มีประโยชน์ในการใช้กระตุ้นความสนใจต้นเรื่องหรือระหว่างเรื่อง

2. การ์ตูนสัญลักษณ์, โลโก้ (Symbol, logo) เป็นการ์ตูนในลักษณะรูปทรง ใช้เส้นสายที่เรียบง่าย รายละเอียดไม่มากเพื่อให้จดจำ อาจจะมีการใช้ถ้อยคำร่วมด้วยก็ได้ ใช้ประโยชน์ในลักษณะของงาน หรือ กิจกรรม

3. การ์ตูนมาสคอต (Mascot) เป็นการ์ตูนที่ถูกออกแบบมาเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ของงาน กิจกรรม มักใช้ คนสวมหรือใช้หมอบเป็นรางวัลในการแข่งขันกีฬา

4. การ์ตูนภาพประกอบ (illustration) เป็นการ์ตูนที่มีหลากหลายรูปแบบและมีรายละเอียดสอดคล้อง กับเนื้อเรื่อง มีการบรรยายใต้ภาพ แต่จำทำหน้าที่หลักเป็นการใช้ภาพนำเรื่อง ภาพประกอบระหว่างเรื่อง และ การใช้ภาพช่วยเล่าเรื่อง และสามารถใช้ร่วมกับเนื้อหาทั่ว ๆ ไปไม่เจาะจง อาจจะเป็นการใช้ล้อเลียน เป็นต้น

5. การ์ตูนภาพเดี่ยว (Picture and Cover illustration) เป็นการ์ตูนในลักษณะเป็นภาพเหมือนจริง เสมือนจริง ภาพล้อ ส่วนมากจะเป็นรูปที่ไม่มีการใช้ถ้อยคำบรรยาย

6. การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ (Gag Panel) เป็นการ์ตูนที่มีกรอบหรือไม่มีกรอบก็ได้โดยจะมีการใช้กรอบคำพูด ในลักษณะของบอลูน เพื่อใช้ในการบรรยายคำพูดของตัวละครนั้น ๆ

7. การ์ตูนหลายช่องจบ (Comic Strip) เป็นการ์ตูนที่จะการแบ่งช่อง 3-4 ช่องขึ้นไป และมักจะมีขนาด เท่า ๆ กัน จะมีการบรรยายบทพูดของตัวละครตัว ๆ นั้นอยู่ในลักษณะของกรอบบอลูน บทสนทนาในแต่ละ ภาพจะมีการดำเนินต่อเนื่องกันตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย การวางกรอบในลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่าน สัมผัสได้ถึงอารมณ์ การเคลื่อนไหวของตัวละคร และคล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ส่วนมากจะเจอใน หนังสือการ์ตูน นักเขียนการ์ตูนบางคนจะวาดตัวละครสมจริง นักเขียนบางคนก็ตัดทอนลงเพื่อความสวยงาม ของการ์ตูน

8. การ์ตูนเรื่องประกอบภาพ (illustrated Story) เป็นการ์ตูนที่ใช้คำพูดเป็นหลัก และสมบูรณ์ในตนเอง จะสังเกตได้ว่าการ์ตูนจะไม่มีภาพก็ได้ มีเนื้อเรื่องดำเนินเรื่องขนานทุกช่อง ภาพแต่ละภาพเป็นอิสระจากภาษา ถ้อยคำ ไม่มีการใช้กรอบคำพูดหรือกรอบบอลูน แต่เป็นการใช้ภาพสื่อให้ผู้อ่านตีความด้วยตนเอง

9. การ์ตูนนิยายภาพ (Comics) เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะรูปแบบ และวิธีการสื่อสารของการ์ตูนที่เป็นใน ลักษณะของภาพนิ่งมีพัฒนาการมาจากการ์ตูนช่อง จะเกือบสามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้โดย นำเสนอเรื่องราวในช่องต่อเนื่องกัน มักจะเจออยู่ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน

10. การ์ตูนล้อสังคม (Social Parody and Commentary Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ในอดีตเราสามารถ พบเป็นได้จากหนังสือพิมพ์ และนิตยสาร แต่ในปัจจุบันเราสามารถพบเจอได้บนสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เป็นการ์ตูน ที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อความสนุกสนานมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสังคม อีกทั้งการ์ตูนล้อสังคมยังมีประโยชน์ในการ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ต่อปัญหาสังคม

11. การ์ตูนการเมือง (Political and Editorial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะภาพล้อบุคคลที่ เกี่ยวข้องด้านการเมืองการปกครอง โดยมีเป้าหมายให้ผู้อ่านมีความคิดเห็นในเชิงตรงข้าม หรือเป็นการเสียดสี เป็นการ์ตูนที่มีอายุงานสั้นมากเพราะเป็นการวาดตามเหตุการณ์ด้านการเมือง ซึ่งเหตุการณ์ด้านการเมืองมีการ เปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ส่วนใหญ่มักจะเป็นการ์ตูนช่องเดี่ยวจบ

12. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) เป็นการ์ตูนเชิงโฆษณา ใช้สำหรับการกระตุ้น ให้ผู้อื่นได้ทราบมีจุดมุ่งหมายในด้านของการค้า

13. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นการ์ตูนที่ถูกวาดขึ้นมาเป็นต่อเนื่องกันหลาย ๆ เฟรม และ แสดงต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวในอดีตจะเป็นการผลิตโดยกล้องที่ใช้ฟิล์ม และแผ่น เซลลูลอยด์ แต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน(2554) ได้แบ่ง ประเภทของการ์ตูนไว้ในหนังสือเส้นทางสู่งานการ์ตูนประวัติศาสตร์ดังนี้

การ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนธรรมดา ได้แก่ ภาพวาด สัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สัตว์หรือสิ่งของ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่น่าสนใจ

2. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ที่จัดลำดับภาพเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายและการ์ตูนเรื่องยังสามารถแบ่งวิธีการนำเสนอออกได้ 3 แบบ คือ การ์ตูน เป็นตอน คือการ์ตูนที่เสนอออกมาเป็นตอน ๆ ตอนละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันไป , การ์ตูนเล่ม คือ การ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่ม มีเรื่องราวคล้ายละคร นิยาย หรือนิทาน ฯลฯ , ภาพยนตร์การ์ตูน คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากการ์ตูนเป็นจำนวน

มากเวลาฉายผู้ดูจะรู้สึกว่าการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเทคนิคยุ่งยากอย่างหนึ่งใน 1 วินาทีต้องใช้ภาพประมาณ 25 เฟรมขึ้นไปสำหรับการเคลื่อนไหวบนจอ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) สรุป ประเภทของการ์ตูนไว้ดังนี้

- 1.การ์ตูนการเมือง
- 2.การ์ตูนประกอบเรื่อง
- 3.การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ
- 4.การ์ตูนข้ามชั้นภาพเดียวจบจะมีคำพูดประกอบหรือการ์ตูนเงียบ
- 5.การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในฉบับเดียว
- 6.การ์ตูนโฆษณา
- 8.ภาพยนตร์การ์ตูน
- 9.การ์ตูนล้อเลียนบุคคล

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าประเภทของการ์ตูนในปัจจุบันมีมากมายหลายไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนการเมืองการ์ตูนประกอบเรื่อง ๆ การ์ตูนเป็นตอน ๆ ฯลฯ โดยประเภทของการ์ตูนจะขึ้นอยู่กับว่านักเขียนการ์ตูน ต้องการสร้างผลงานออกมาในทิศทางใดเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน

### 3.5 ประวัติและพัฒนาการของนักเขียนการ์ตูนไทย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) ได้เผยแพร่ประวัติและความเป็นมาของการ์ตูนไทยไว้ในหนังสือเส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ ไว้ดังนี้

การ์ตูนไทยเริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งขรัวอินโข่ง จิตรกรในสมัย ร.3 ถึง ร.4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรกในการเขียนภาพจิตรกรรมบนฝาผนังลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือว่าท่านเป็นนักเขียนการ์ตูนคนแรกของไทยต่อมาก์ตูนภาพล้อการเมืองในไทยได้รับความนิยม อย่างแพร่หลายมากขึ้น ในช่วงยุคนี้ได้มีนักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกเกิดขึ้น คือ เปล่ง ไตรปิ่น มนต์อน นั้น ร.6 เองก็ทรงโปรดการ์ตูนลักษณะดังกล่าว ดังปรากฏได้ว่ามีหลักฐานภาพวาดฝีพระหัตถ์ล้อเหล่าเสนาบดี และข้าราชการบริพารในพระองค์อยู่เสมอ ๆ โดยจะลูกตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ดุสิตสมัย

ต่อมาในสมัย ร.7 วงการการ์ตูนซบเซาลงเนื่องจากพิษจากเศรษฐกิจ จนถึง พ.ศ.2479 ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียน การ์ตูนต่าง ๆ เกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน เช่น สวัสดิ์ จุฑะระ ผู้นำเรื่องสังข์ทองมาวาดเป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรก ของประเทศไทย ลงในหนังสือพิมพ์ยามราชมรรค์และเจ้าของตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ซึ่งดัดแปลงมาจากป้อปอาย และมิกกี้เมาส์ โดยเป็นตัวตลกแทรกอยู่ในการ์ตูนจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องต่าง ๆ ต่อมานักเขียนการ์ตูนคนอื่น ๆ จึง สร้างการ์ตูนตัวหลักของตัวเองขึ้นมาบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักเขียนการ์ตูนแนวเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะระพ เช่น วิฑิต์ สุทธิเสถียร จำนงค์ รอดอริ ส่วนนักเขียนในยุคเดียวกันแต่วาดคนละแนวก็มีเช่น ฉันท์ สุวรรณบุญ ผู้บุกเบิก การ์ตูนสำหรับเด็กเป็นคนแรกของประเทศไทยและเป็นผู้เขียนภาพประกอบการเรียนของ กระทรวงศึกษาธิการ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนไทยซบเซาลงอีกครั้งจากภัยสงครามเช่นเดียวกับ วงการวรรณกรรม เมื่อสิ้นสงครามแล้ว วงการการ์ตูนไทยฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้ง ในยุคนี้ได้ปรากฏตัวนักเขียน การ์ตูนที่มีชื่อเสียงอีกหลายคน เช่น ประยูร จรรย์วาทษ์ นักเขียนการ์ตูนผู้ได้รับฉายา “ราชาการ์ตูนไทย” ซึ่ง วาดทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนการเมือง ในยุคเดียวกันนี้ก็มีนักวาดภาพประกอบผู้โด่งดังซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไป คือ เหม เวชกร ซึ่งน้อยคนจะรู้ว่าท่านก็เป็นนักเขียนการ์ตูนด้วยเหมือนกัน พ.ศ.2495 ได้มีการ์ตูนสำหรับเด็ก เล่มแรกเกิดขึ้น โดยหนังสือเล่มนั้นมีชื่อว่า หนังสือการ์ตูน “ตุ๊กตา” อันเป็นผลงานของพิมล กาฬสีห์ มีตัวละคร หลักสี่คน คือหนูไก่ หนูนิต หนูน้อย และหนูแจ้ว และประสบความสำเร็จอย่างสูง(เลิกออกประมาณ พ.ศ.2530 เนื่องจากพิมล กาฬสีห์ เสียชีวิต) หลังจากนั้นจึงมีการ์ตูนสำหรับเด็กออกมาอีกหลายเล่ม เช่น การ์ตูน “หนูจ๋า” ของจุ่มจิม (จำนัญ เล็กสมทิต) ซึ่งเริ่มวางแผงเล่มแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ 2500 และที่ได้รับความนิยม ตามมาอีกเล่มก็คือการ์ตูน “เบบี้” ของวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ซึ่งเริ่มวางแผงฉบับแรกเมื่อ พ.ศ. 2504 ตัว การ์ตูนหลักของเบบี้ นั้นมีมากถึงสิบกว่าคน บางตัวก็มีการนำไปแสดงโฆษณา

นอกจากนี้ยังมีหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กที่แฝงสารธรรมอีกเล่มหนึ่งคือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ซึ่งมี ทาร์ซานกับเจ้าจุ่นเป็นตัวชูโรง ผู้วาดก็คือ รงค์ เตรียม ชาชุมพรที่เขียนเรื่อง “เพื่อน” โอสม รัชเวทย์ สมชาย ปานประชา , พล พิทยกุล , เฉลิม อัครกะพู ปัจจุบันหนังสือเล่มนี้ได้ปิดตัวไปแล้วเนื่องจากนักเขียนคนอื่นที่มี ชื่อเสียงร่วมสมัยได้แก่ พ.บางพลี(เจ้าของผลงาน อัศวินสายฟ้า) ฯลฯ ซึ่งนักเขียนในยุคสมัยนี้ส่วนมากจะนิยม วาดการ์ตูนเรื่อง ยางเรื่องมีความยาวต่อเนื่องกันหลายฉบับ นับว่าเป็นยุคทองการ์ตูนเรื่องเลยทีเดีย

ยุคต่อเนื่องจาก ชัยพฤกษ์การ์ตูน กลุ่มนักเขียนการ์ตูนรวมกลุ่มกันใหม่ในชื่อว่า กลุ่มเบญจรงค์ เป็ด เป็นสำนักงานขนาดเล็กแถวสี่แยกเสือป่า ถนนเจริญกรุง โดยมี เตรียม ชาชุมพร , โอสม รัช

เวทย์ , สมชาย ปาน ประชา , พล พิทยกุล , เฉลิม อัครกะพู ทำหนังสือการ์ตูนรายสองเดือนออกมา ชื่อวารสารสุขภาพและ สิ่งแวดล้อมขององค์การแคร์(CARE) ทำต่อเนื่องเป็นเวลากว่า 3 ปี

นักเขียนการ์ตูนไทยยังแอบทำหน้าที่เงียบ ๆ ตามซอกหลืบเป็นการเขียนการ์ตูนราคาถูกที่พอให้ผู้อ่าน สามารถหาซื้อได้ การ์ตูนเล่มละบาท ได้รับความนิยมขึ้นเป็นอย่างมากในยุคหนึ่งจนสามารถทำให้คำว่า “การ์ตูนเล่มละบาท” กลายเป็นตำนาน เป็นชื่อเพาะ และเป็นสัญลักษณ์ ที่เรียกกันมาจนถึงทุกวันนี้ การ์ตูน เล่มละบาทนี่เป็นที่ฝึกฝนฝีมือของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ นักเรียนศิลปะที่องการหารายได้ในระหว่างเรียน หนังสือ ปัจจุบันหลายท่านกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนคุณภาพระดับแนวหน้าของเมืองไทย แนวเรื่องของการตูน เล่มละบาท มีทั้งเรื่องชีวิต เรื่องผี เรื่องตลก นิทาน โดยเฉพาะเรื่อง ผี เป็นเรื่องที่ได้รับการนิยมนอย่างมากของ ผู้อ่าน เป็นความตื่นเต้นแบบง่าย ๆ ที่ใกล้ชิดกับชาวบ้านมากที่สุด

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนไทยที่ถือได้ว่าครองใจคนทุกเพศทุกวัยเป็นอันดับหนึ่งของประเทศในเวลานี้ก็คือชายหัวเราะ-มหาสนุก ซึ่งแนวทางการตูนจะเป็นการ์ตูนประเภทการ์ตูนแก๊ก และการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอน เป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันก็เริ่มมีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น ตลาดของการตูนกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่นับกลุ่มวัยรุ่น เยาวชน เด็ก ในขณะที่การ์ตูนนิยายภาพแบบดั้งเดิมยังคงมีการผลิตอยู่เรื่อย ๆ และ ปรับตัวมาขายในราคา 5 บาทต่อเล่ม

การ์ตูนในเมืองไทยพัฒนาอย่างต่อเนื่องแม้จะมีช่วงที่ซัดโอกาสในการพัฒนาอยู่บ้างแต่ก็สามารถฟื้นฟู กลับขึ้นมาได้อีก หลังจากได้รับอิทธิพลการ์ตูนแนวญี่ปุ่นเข้ามากระตุ้นตลาดการ์ตูนไทยในช่วงหลายปีที่ผ่านมา นักวาดการ์ตูนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ได้ซึมซับการ์ตูนแนวมังงะจึงเกิดการ์ตูนแนวนี้ขึ้นมาอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

และปัจจุบันมีการสอนวาดรูปการ์ตูนชนิดนี้มากขึ้นโดยสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนา ฝีมือโดยอาศัยแลกเปลี่ยนกันติดชมวิจารณ์ผ่านเว็บบอร์ด หรือสร้างเว็บไซต์แสดงผลงานกันในปัจจุบันดังที่เห็นไม่ว่าจะเป็น Facebook หรือ Instragram เป็นต้น

จากข้อมูลที่สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ กล่าวไว้ในหนังสือเส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์จะเห็นได้ว่านักเขียนการ์ตูนไทยได้รับการพัฒนามา อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นนักเขียนคนแรกจนปัจจุบันมีนักเขียนการ์ตูนที่มีฝีมือมากมายเกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่ักเขียน การ์ตูนในปัจจุบันจะได้รับอิทธิพลอย่างมากจากการ์ตูนญี่ปุ่น และนำมาเป็นแนวทางในการปรับใช้เข้ากับสไตล์ ของนักเขียนแต่ละคนเองทำให้การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันมีความสวยงาม เนื้อเรื่องน่าสนใจ มีเนื้อหาที่มากกว่า การล้อการเมืองอีกทั้งนักเขียนการ์ตูนไทยบางคน

ยังได้ถูกทาบถามจากสำนักพิมพ์ต่างประเทศในการทำงาน ร่วมกับทีมงานต่างประเทศเป็นก้าวที่สำคัญในการพัฒนาการของนักเขียนการ์ตูนไทยให้มีมือมากขึ้นไปอีก

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนในประเทศไทยมีประวัติมาตั้งแต่อดีตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมาก จากการเขียนภาพฝาผนัง การเขียนล้อการเมือง ล้อสังคม ปัจจุบันการ์ตูนจะเป็นแนวสร้างสรรค์ การผจญภัย การวาดภาพประกอบ อีกทั้งในปัจจุบันการวาดการ์ตูนสามารถวาดได้บนคอมพิวเตอร์อีกด้วย

#### ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม**

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและ ตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ วิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมือ อาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ในประเด็นที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าไว้ นั้นยังไม่พบงานที่เกี่ยวข้องและ สอดคล้องกับประเด็นนี้โดยตรงแต่จะเป็นการพบงานวิจัยที่มีความสัมพันธ์ที่คล้าย ๆ กันบางส่วน เช่น การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย (กิตตินันท์ บุตะเคียน, 2563), วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน (ชุตินันท์ ธรรมรัตน์, 2546), การนำเสนอรูปแบบเชิงกระบวนการในการ บ่มเพาะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอด ชีวิต : กรณีศึกษาครูภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย (สายทิพย์ พิริยะธนารักษ์, 2563), อัตชีวประวัติ : ความหลัง และชีวิตกวีวรรณศิลป์ (สุขกมล รัตนสุภา, 2552), การศึกษากระบวนการเรียนรู้ สู่เกษตรอินทรีย์ของ เกษตรกร บ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตึ่น อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน (เนาวรัตน์ จันคำ, 2560), กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470- ปัจจุบัน (ณัฐณา โต้ะเงิน, 2548)

##### 4.1 ถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย (กิตตินันท์ บุตะเคียน, 2563)

การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย (กิตตินันท์ บุตะเคียน, 2563) หลังจากผู้วิจัยได้อ่านงาน ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการศึกษา และแนวทางในการทำงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้โดยงาน “การ ถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย” มีรายละเอียดงานดังนี้

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา วิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพมา เรียบเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบความเรียง ผลการศึกษาพบว่า นักวาด การ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษามาทางด้านศิลปะ โอกาสในการถ่ายทอดความรู้จะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงาน เผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว แนวคิดในการสอนมีรายละเอียด ดังนี้(1) มุ่งหวังว่าผู้เรียนสามารถสร้างผลงาน ตามที่กำหนดไว้(2) เนื้อหาที่นำมาสอนต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน (3) การ นำเข้าสู่บทเรียนจะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (4) วิธีสอนเน้นการบรรยาย ควบคู่กับการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ(5) การวิจารณ์เน้นการทำความเข้าใจผลงานของ ผู้เรียนแล้วจึงบอกจุดอ่อนของผลงาน ให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียน (6) บรรยากาศในการเรียนรู้เน้น การ สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้มี 2 ด้าน คือ(1) ความสนใจและความพร้อม ในการเรียน และ (2) อุปกรณ์สถานที่และการสนับสนุน การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยีจะใช้สื่อ สังคมออนไลน์เป็นหลักเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่า การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ ทางศิลปศึกษาทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการการสอน การวาดการ์ตูนจึงสามารถประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้

#### 4.2 วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน (ชุดิมา ธนูธรรมทัศน์, 2546)

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มี วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อหาความหมายเชิงวัฒนธรรมจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวที่แปลในไทย จำนวน 10 เรื่องที่มีความหลากหลายด้านแนวเรื่องและเนื้อหา โดดเด่นประเด็นเกี่ยวกับแก่นความคิดของ เรื่อง ค่านิยม และวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของตัวละคร จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิง วิเคราะห์(Descriptive Analysis) ผลการวิจัยพบว่า แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่แสดงออก ถึงความมานะความพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวัง ด้วยความอดทนและ ขยันหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในส่วนของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม พบว่า ค่านิยมที่เป็นลักษณะดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในการ์ตูน ได้แก่ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความมานะพยายาม ค่านิยมความซื่อสัตย์มีความจงรักภักดีความกล้าหาญ ค่านิยมความมีระเบียบวินัยส่วนลักษณะค่านิยมที่เริ่มเปลี่ยนไปจากแบบดั้งเดิม ได้แก่ ค่านิยมการจัด อันดับสูงต่ำที่มีการเน้นความสามารถแทนความอาวุโสมากขึ้น และค่านิยมที่แสดงความเป็นปัจเจก บุคคลมากกว่าความเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม สำหรับลักษณะ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร พบว่า มี

การนำเสนอวิถีชีวิตทั้งในยุคปัจจุบัน อดีต และอนาคตโดย ปรากฏลักษณะวิถีชีวิตที่ยังคง ความดั้งเดิมแบบญี่ปุ่นและความเป็นสมัยใหม่ ดำรงอยู่ด้วยกันเป็นอย่างดี

#### 4.3 อัตชีวประวัติ : ความหลังและชีวิตกับรรณศิลป์ (สุขมกล รัตนสุภา, 2552)

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “อัตชีวประวัติ : ความหลังและชีวิตกับรรณศิลป์” ชีวิตที่เลือก ไม่ได้ ของกรุณา กุศลาสัย และ อัตชีวประวัติสมศรี สุขมกลนนท์ เป็นหนังสือ อัตชีวประวัติที่เล่าชีวิต ของผู้แต่งซึ่งเกิดในเวลาใกล้เคียงกัน (ปีพุทธศักราช 2464 และ 2462 ตามลำดับ) แม้ท่านแรกมีชีวิตที่ ผกผัน และท่านหลังมีชีวิตราบเรียบ แต่มีลักษณะร่วมกันที่ การแสดงภูมิธรรมของชีวิตในกรอบ ความคิดของวัฒนธรรมไทยในช่วงรอยต่อของยุคเก่า ใหม่ว่า ชีวิตจักไปสู่จุดหมายด้วยปัญญา ความเชื่อมั่นในศักยภาพ ของความเป็นมนุษย์ และ การศึกษาเรียนรู้อย่างต่อเนื่องท่ามกลางปฏิสัมพันธ์กับ ผู้อื่นวิธีเล่าเรื่องในอัตชีวประวัติทั้งสองเรื่องคือการแสดงออกอย่างระมัดระวัง ถ่อมตน และมีอุเบกขา โดยไม่บิดเบือนความจริง มีข้อคิดอันแยบคาย และให้ความ เข้าใจชีวิตด้วยภาษาอันประณีต นับว่า สารคดีทั้งสองเล่ม เป็นงานวรรณศิลป์ที่มีพลัง ทางปัญญาและความงาม

#### 4.4 การศึกษากระบวนการเรียนรู้ สู่เกษตรกรอินทรีย์ของเกษตรกร บ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตืน อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน (เนาวรัตน์ จันคำ, 2560)

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “การศึกษากระบวนการเรียนรู้ สู่เกษตรกรอินทรีย์ของ เกษตรกร บ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตืน อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน” การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิง คุณภาพ ที่มุ่งศึกษาถึงกระบวนการเรียนรู้ สู่เกษตรกรอินทรีย์ของเกษตรกรบ้าน ห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตืน อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ทราบ สถานการณ์อาชีพเกษตรกรรวมใน พื้นที่บ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตืน อำเภอลี้ จังหวัดลำพูนและเพื่อศึกษาและเข้าใจ กระบวนการเรียนรู้ด้านการทำเกษตรอินทรีย์อย่างไร เป็นระบบ ทั้งนี้ในกระบวนการศึกษาได้มีการเก็บ รวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการศึกษาจาก เอกสารที่เกี่ยวข้อง ใน กระบวนการวิจัยครั้งนี้มีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง คือกลุ่มเกษตรกร ผู้ทำเกษตร อินทรีย์ บ้านห้วยโป่งสามัคคี จำนวน 5 คนและผู้ร่วมให้ข้อมูล คือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการ ผลักดันกิจกรรมในชุมชน จำนวน 3 คน รวมทั้งสิ้น 8 คนผลการวิจัยพบว่า กระบวนการ เรียนรู้สู่ เกษตรอินทรีย์ของเกษตรกรบ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 เริ่มต้นจากการรับรู้ปัญหา และค้นพบปัญหา จากการทาเกษตรที่ใช้สารเคมี เช่น ด้านสังคมด้านเศรษฐกิจ ด้านสุขภาพ ด้านสิ่งแวดล้อม และศึกษา เรียนรู้ทำความเข้าใจเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา โดยการ เรียนรู้จากการเข้าร่วมฝึกอบรมเชิง ปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชนด้าน



การทำเกษตรอินทรีย์ นอกจากนี้ยังเรียนรู้ ด้วยตนเองโดยริเริ่มลงมือปฏิบัติตามแนวทางที่ค้นพบ จนเกิดทักษะทางการปรับปรุงแก้ไขจนประสบ ความสำเร็จ จึงตัดสินใจทำการเกษตรอินทรีย์อย่างต่อเนื่องซึ่งสามารถสรุปผลกระบวนการเรียนรู้สู่ เกษตรอินทรีย์ของเกษตรกรบ้านห้วยโป่งสามัคคีหมู่ 11 ได้ 7 ขั้นตอนประกอบด้วย 1)การรับรู้ปัญหา 2)การศึกษาเรียนรู้ 3)การหาแนวทางร่วมกัน 4)การปรับเปลี่ยนเพื่อแก้ไขปัญหา 5)การลงมือปฏิบัติ 6) การเข้าร่วมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ 7)การยืนยันที่จะทำและทำด้วยใจรัก

#### 4.5 กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470- ปัจจุบัน (ณัฐณา โต้ะเงิน, 2548)

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470- ปัจจุบัน” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงกลวิธีในการนำเสนอภาพการ์ตูนนิยายภาพของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน โดยพิจารณาทั้งในด้านของรูปแบบการนำเสนอภาพ เทคนิคและวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน การใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมาย และการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนิยายภาพ โดยใช้การวิจัยคุณลักษณะที่นำองค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบการองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบ มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพ และการจัดองค์ประกอบภาพของการ์ตูนนิยายภาพ สำหรับในส่วนของ การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก สถานที่ และการจัดองค์ประกอบภาพ ได้พิจารณาจากรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนนิยายภาพ ได้พิจารณาจากรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนนิยายภาพโดยรวมมีลักษณะ และรูปแบบการนำเสนออย่างไรบ้างสำหรับการวิเคราะห์กลวิธีในการนำเสนอเนื้อเรื่อง และการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนิยายภาพนั้น สามารถอธิบายได้โดยใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน และมิตินิยายของการ์ตูน การวางองค์ประกอบเรื่องและหลักการเขียนการ์ตูนนิยายภาพมาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการทำวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนนิยายภาพประกอบด้วย ตัวละคร ฉาก และการจัดองค์ประกอบภาพ เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนการสื่อความหมายมีวิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์งานเหมือนกับการออกแบบกราฟฟิกโดยนำหลักการนั้นมาประยุกต์ใช้นำเสนอผ่านรูปแบบของการ์ตูนนิยายภาพ อันมีเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง และการนำเสนอภาพซึ่งแตกต่างไปจากการ์ตูนประเภทอื่น ๆ โดยมีการใช้กรอบภาพเป็นตัวกำหนดรูปแบบ และการดำเนินเรื่องต่อเนื่องกัน โดยมีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องราวและสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมด ทั้งยังมีการใช้ภาษาสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแทนความรู้สึก และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ส่วนกลวิธีในการนำเสนอเนื้อเรื่องของการ์ตูนนิยายภาพนั้น เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเขียนมาผสมผสานเป็นเรื่องราว และจากการศึกษาพบว่านักเขียนการ์ตูนจะสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ และอิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับมาผ่านทางรูปลักษณ์ของตัวละครและรูปแบบลักษณะการ

นำเสนอภาพ และยังสามารถบอกถึงสไตล์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักเขียนการ์ตูนเองได้เป็นอย่างดี

#### 4.6 การนำเสนอรูปแบบเชิงกระบวนการในการบ่มเพาะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : กรณีศึกษาครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย (สายทิพย์ พิริยะธนารักษ์, 2563)

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “การนำเสนอรูปแบบเชิงกระบวนการในการบ่มเพาะการเป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : กรณีศึกษาครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย” การวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ 1) วิเคราะห์และสังเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้สู่การเป็นครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย 2) เพื่อสังเคราะห์แบบแผนของกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิต จากเส้นทางและ กระบวนการเรียนรู้ของครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบเชิงกระบวนการในการบ่มเพาะบุคคลให้เป็นผู้คนแห่ง การเรียนรู้ตลอดชีวิต จากกรณีศึกษา ครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ครุภูมิปัญญาแพทย์ไทย ที่ได้รับ การสรร หาและยกย่องเชิดชูเกียรติครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา แห่งชาติ ตั้งแต่ปีพ.ศ.2544 ถึงพ.ศ.2562 ซึ่งปัจจุบันมี 9 รุ่น ที่ยังมีชีวิตอยู่และยินดีให้ข้อมูล จำนวน 29 ท่าน ดำเนินการวิจัยด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงพรรณนา โดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บรวบรวมจาก การใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และการอภิปรายกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า (1) เส้นทางสู่การเป็นครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย 1) เหตุการณ์ที่ ส่งผลต่อความ สนใจและการตัดสินใจเป็นครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย 2) กระบวนการเรียนรู้สู่การ เป็นครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย ขั้นตอน 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนด แนวคิดสำคัญในการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทั้งจาก แหล่งเรียนรู้ต่างๆ และ การลงมือปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 3 การคิดและลงมือแก้ไขปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 4 การ ตรวจสอบองค์ความรู้ ขั้นตอนที่ 5 การสร้างองค์ความรู้ ขั้นตอนที่ 6 การถ่ายทอดองค์ความรู้ และขั้นตอนที่ 7 การสร้างเครือข่าย การเรียนรู้ (2) แบบแผนของกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่การเป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ ของครุภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเปลี่ยนผ่าน สู่ การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการในการเปลี่ยนผ่าน แบ่ง ออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การเปลี่ยนแปลงสมมติฐานความเชื่อเดิม ประกอบด้วย เหตุการณ์ที่ เกี่ยวข้องกับความคิดและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพจิตใจ

ระยะที่ 2 การเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การประเมินความรู้ที่มีอยู่เดิม 2) การค้นหาวิธีการ 3) การแสวงหา ความรู้ และ 4) การประเมินผล ระยะที่ 3 การแสดงออกทางพฤติกรรมและการปฏิบัติซ้ำ กระบวนการ 2 ระยะแรกเพื่อไปสู่ เป้าหมายของการเปลี่ยนผ่าน และองค์ประกอบที่ 3 ปัจจัยและเงื่อนไขที่ เกี่ยวข้องกับกระบวนการเปลี่ยนผ่าน (3) รูปแบบเชิง กระบวนการในการบ่มเพาะบุคคลให้เป็นบุคคล แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากกรณีศึกษาครูภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 องค์ประกอบเกี่ยวกับฐานคิดของกระบวนการ องค์ประกอบที่ 2 องค์ประกอบ เกี่ยวกับการ ดำเนินงาน องค์ประกอบที่ 3 องค์ประกอบเกี่ยวกับกลไกสนับสนุน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ช่วงระยะเวลาของ การปลูกฝังคุณลักษณะ ระยะที่ 2 ช่วงระยะเวลาของการ ปรับเปลี่ยนกรอบความคิดและพฤติกรรม และ ระยะที่ 3 ช่วงระยะเวลาของ การแสดงออกทาง พฤติกรรม และองค์ประกอบที่ 4 องค์ประกอบเกี่ยวกับปัจจัยและเงื่อนไขของการดำเนินงาน

#### ตอนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูน มืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 2 แนวคิด ได้แก่ (1) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน (2) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยผู้วิจัยได้นำ แนวคิดทั้ง 2 แนวคิดมาพัฒนาร่วมกับการศึกษางานวิจัยแล้วจึงนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย

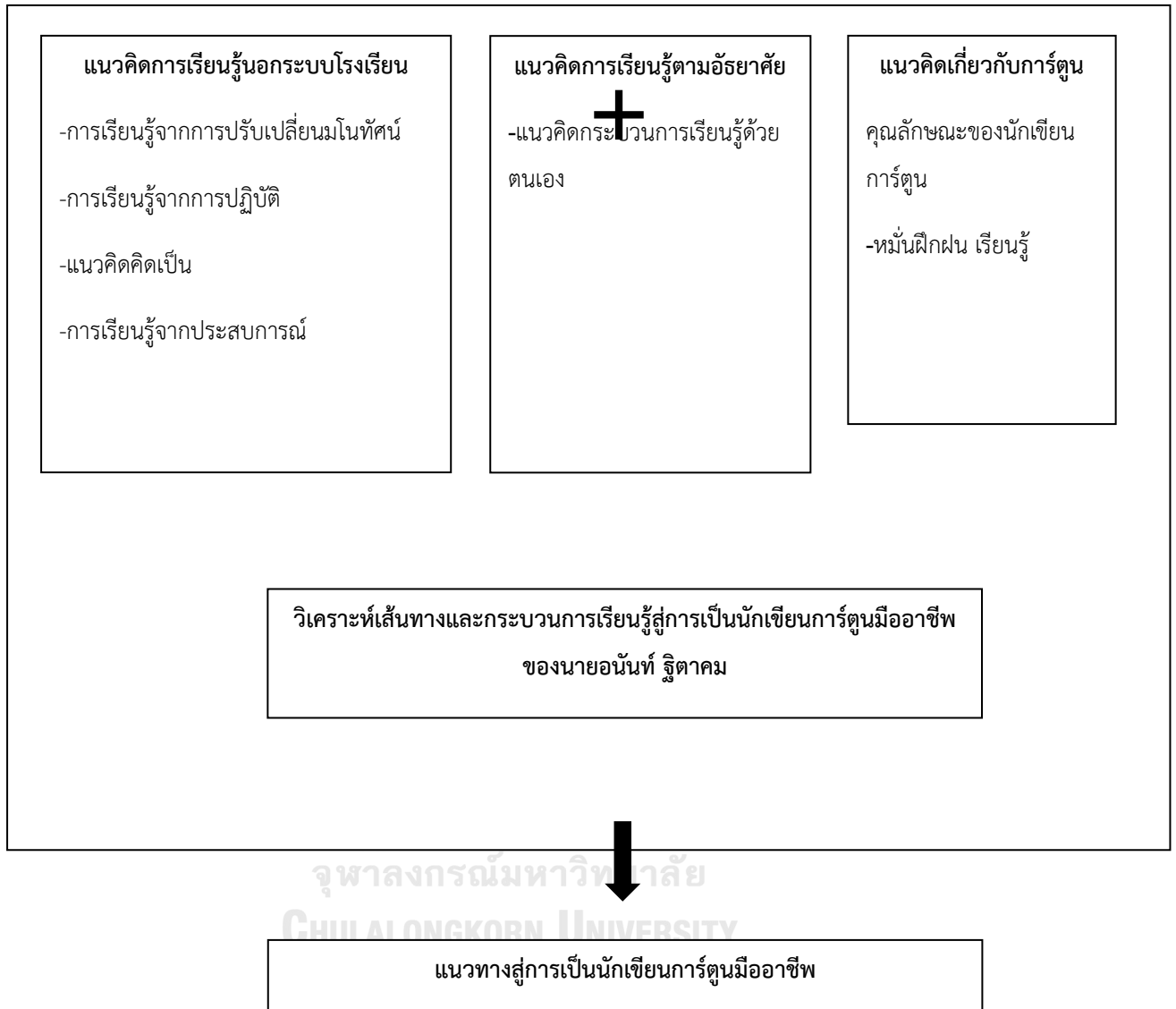
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ใช้เพื่อกำหนดกรอบลักษณะของบุคคลที่มี วัตถุประสงค์ ที่ชัดเจนในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีหน้าที่ลงมือที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน ประสบการณ์จากการใช้ชีวิตและการทำงาน ตามสภาพความเป็นจริง ด้วยรูปแบบ และวิธีการที่หลากหลาย ตามสไตล์และความถนัดของผู้เรียนแต่ละบุคคล หรือ ประชากรก่อนวัยเรียน ประชากรที่อยู่ในวัยเรียนแต่ พลาดโอกาสเข้าศึกษาในระดับต่าง ๆ เช่น ต้องออกจากโรงเรียนก่อนจบ การศึกษาในระบบปกติ ตลอดจน ประชากรที่มีอายุพ้นวัยเรียนในระบบไปแล้ว จนถึงผู้สูงอายุ การจัด กิจกรรมการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์ในการ เรียนที่ชัดเจน โดยมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ ยืดหยุ่นในเรื่องหลักสูตรเวลาเรียน สถานที่เรียน วิธีการเรียน ในด้านผู้เรียนอาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนไม่มี ข้อจำกัดในเรื่องอายุ อาชีพ พื้นฐานการศึกษาเน้นการ เรียนเรื่องที่เป็นสภาพปัจจุบัน เพื่อแก้ไขปัญหา ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

แนวคิดการเรียนรู้ตามอธยาศัย ถูกใช้เพื่อกำหนดกรอบลักษณะที่ส่งผลต่อพัฒนาการของผู้เรียน เกิด จากความต้องการที่จะเรียนรู้ รับรู้ และเรียนรู้จากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น การเรียนทำขนม การเรียนวาดรูป จากผู้มีประสบการณ์ จากตำรา หรือจากสื่อ จากการซักถามเป็นต้น เป็นความตั้งใจและความสนใจ แต่กำหนด วิธีการเรียนโดยผู้เรียนก็เป็นอีกลักษณะของการศึกษาตามอธยาศัย และมีปัจจัยในการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการ เรียนรู้ให้แก่ผู้ที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ เช่น จาก การค้นหาจากสื่อต่าง ๆ แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ การ เรียนรู้จากบุคคลที่มีประสบการณ์ และการเรียนรู้ จากสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้การศึกษาตามอธยาศัยมี หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของการศึกษาตามอธยาศัยเช่นกัน

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน ถูกใช้เพื่อกำหนดกรอบลักษณะของนักเขียนการ์ตูนว่านักเขียนการ์ตูนต้องการ ความเป็นมืออาชีพ มีการฝึกฝน การเรียนรู้ และไหวพริบต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา จะต้องผ่านความเหนื่อย ยากลำบาก การฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ และเรียนรู้จากความผิดพลาดมาก่อน ดังนั้นนักเขียนการ์ตูน จึงต้องมีการฝึกฝน และพัฒนา เรียนรู้ได้จากผู้มีประสบการณ์หรือนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพเพราะเป็น แบบอย่างที่ดี ที่สามารถเรียนรู้เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมาย และความสำเร็จได้

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดหลักทั้ง 3 แนวคิดมาประยุกต์ให้สอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษางานวิจัย ในครั้งนี้ เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดของการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยสรุปเป็นแผนภาพกรอบแนวคิดในหน้าถัดไป

## กรอบแนวคิด



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม 2) เพื่อจัดทำ แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจาก กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม โดยผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

ในขั้นตอนที่ 1 มีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และนำบทสัมภาษณ์จากบุคคล ตัวอย่างมาวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียน การ์ตูนมืออาชีพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

##### 1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

###### ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานาย อนันท์ ฐิตาคม มีคุณลักษณะดังนี้

1. นายอนันท์ ฐิตาคมเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนการ์ตูนมากกว่า 30 ปี มีผลงานเด่น ๆ ได้แก่ เคนท์ /มนุษย์เหล็กไหล/ X-MEN และเกมเกาหลีในตำนานอย่าง MU ออนไลน์ และล่าสุด Dragon Nest 2: Legend ร่วมกับ Nexon Thailand และเป็นหนึ่งในทีมดูแลโปรเจก "ปีนโต อนิเมชั่น" และเป็นคนไทยเพียง คนเดียวที่ได้รับเลือกเป็น กรรมการตัดสิน การแข่งขันการออกแบบวาดภาพ illustrator Contest Asia (Thailand) 2017 ร่วมกับกรรมการต่างชาติอีก 4 ประเทศอีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังมีเทคนิคในการถ่ายทอดการเรียนรู้รวมถึงวิธีการในการแก้ปัญหาและ อุปสรรคในลักษณะของการทำงานแบบมืออาชีพนายอนันท์ ฐิตาคมมีลักษณะลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์รวมถึงเส้นทางในการเริ่มต้นอาชีพนักเขียนการ์ตูนตรงตามความต้องการของผู้วิจัย อีกทั้งยังมีนิสัยไม่ถือตัว ยินดี ถ่ายทอดเทคนิคและความรู้ต่าง ๆ จากประสบการณ์มากกว่า 30 ปีของนายอนันท์ ฐิตาคมให้กับบุคคลที่สนใจ และมีใจรักการ์ตูนได้อย่างมืออาชีพ

2. บุคคลใกล้ชิดนายอนันต์ ฐิตาคม การเลือกผู้ใกล้ชิด ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะบุคคลใกล้ชิด นายอนันต์ ฐิตาคม ที่เป็นเพื่อนร่วมงานในสถาบันการสอนวาดรูป The zero one , ลูกศิษย์ , เพื่อนร่วมงาน , ผู้ช่วยการสอน ที่รู้จักกับนายอนันต์ ฐิตาคมมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่านได้แก่

- นาย สินาด จารุอรุณภักดิ์ (เพื่อนร่วมงาน รู้จักกับนายอนันต์ ฐิตาคมมากกว่า 8 ปี)
- นางสาว พิมพ์กลม ชุมมงคล (เพื่อนร่วมงาน , ลูกศิษย์ , ผู้ช่วย รู้จักกับนายอนันต์ ฐิตาคมมากกว่า 8 ปี)
- นางสาว ณิชยา ตั้งชีวินศิริกุล (เพื่อนร่วมงาน , ลูกศิษย์ รู้จักกับนายอนันต์ ฐิตาคมมากกว่า 5 ปี)

## 1.2 เครื่องมือสำหรับการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ข้อมูล ของผู้ให้สัมภาษณ์โดยสังเขป ส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิด

**แบบสัมภาษณ์เชิงลึก** ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกข้อมูลต่าง ๆ จากบทสัมภาษณ์โดยมี นายอนันต์ ฐิตาคม เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และมีลักษณะคำถามแบบปลายเปิด (Open- ended Question) ในลักษณะของคำถามจะไม่มีกำหนดคำถามล่วงหน้าก่อนจะนำไปสัมภาษณ์ โดย ประเด็นคำถามสามารถเพิ่มหรือลดลงได้ตามแต่สถานการณ์หรือตามแต่ความสนใจของผู้วิจัยโดยจะเน้นบท สนทนาให้เป็นไปตามธรรมชาติเพื่อให้ครอบคลุมและเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ควบคู่ไปกับการจดบันทึกประเด็นสำคัญต่าง ๆ โดยข้อมูลชุดคำถามหลักจะเป็นการถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว ตั้งแต่การเริ่มเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูน แรงบันดาลใจที่ทำให้ตนเองเลือกเดินทางอาชีพนี้ กระบวนการเรียนรู้ เทคนิคการเรียนรู้ วิธีที่ใช้ในการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เจอในอาชีพ

**แบบสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดนายอนันต์ ฐิตาคม** เป็นคำถามเกี่ยวกับ กระบวนการเรียนรู้ของนายอนันต์ในการพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยประเด็นคำถาม เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของนายอนันต์ ฐิตาคมในการพัฒนาตนเองสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

## 1.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย

1. ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกของนายอนันต์ ฐิตาคม ส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดนายอนันต์ ฐิตาคม

2. ผู้จ้ยนำเครื่องมือที่สร้างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยทั้ง 5 ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ตามรายชื่อในภาคผนวก ค เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของวรรณี เกมเกตุ (2551)

3. โดยมีเกณฑ์คัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย จำนวน 5 ท่าน

4. ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถาม โดยใช้เกณฑ์ในการตัดสินความตรงเชิงเนื้อหา ที่ได้จัดทำขึ้น ที่ได้รับความ อนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิมาตรวจความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความ สอดคล้อง (Index of item-objective congruence : IOC) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้ของวรรณี เกมเกตุ (2551)

ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับขอบข่ายเนื้อหาตามที่ระบุไว้

ให้คะแนน 0 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับขอบข่ายเนื้อหาตามที่ระบุไว้

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับขอบข่ายเนื้อหาตามที่ระบุไว้

จากนั้นพิจารณานำผลคะแนนที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณาข้อคำถาม จึงนำผลที่ได้เข้าสู่สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$  คือ ผลรวมของคะแนนที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

ถ้าค่า IOC  $\geq$  .05 ขึ้นไป หมายถึงข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ รวมถึงคุณลักษณะของความคิดเห็นที่วัด ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC  $\geq$  .05

5. ผู้จ้ยนำเครื่องมือที่สร้างส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยตรวจสอบจำนวน 5 ท่าน ผลการตรวจสอบทั้งฉบับ ( ตามรายชื่อภาคผนวก ค ) ดังนี้



5.1 ข้อคำถามในส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกของนายอนันท์ ฐิตามคมทั้งฉบับ เท่ากับ 0.73

5.2 ข้อคำถามในส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดคือนาย อนันท์ ฐิตามคมทั้งฉบับ เท่ากับ 0.60

5.3 ข้อคำถามทั้ง 2 ส่วน ที่ได้น้อยกว่า 0.5 ผู้วิจัยได้ทำการปรับแก้ไขและผ่านการ ตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง ( ตามรายชื่อภาคผนวก ค )

#### 1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยติดต่อกับนายอนันท์ ฐิตามคมผ่านสื่อออนไลน์เกี่ยวกับการขอข้อมูลเพื่อนำมาทำงาน วิจัยในครั้งนี้ รวมถึงการขออนุญาตบุคคลใกล้ชิดคือนายอนันท์ ฐิตามคมในการขอข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ สอดคล้องกับงานวิจัย

2. ผู้วิจัยเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก อุปกรณ์ที่ช่วยในการบันทึก ข้อมูลได้แก่ โทรศัพท์มือถือ กล้องถ่ายรูป เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ครบถ้วน ครบคลุม ถูกต้องมากที่สุด

3. ผู้วิจัยเดินทางสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและ ตามอัธยาศัยของนายอนันท์ ฐิตามคม ณ สถาบันการsonาวาตรูป The zero one 37/1543 ม.4 บ้าน พกฤษา 13 ซ.29/6 ต.คลอง3 อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ตั้งแต่วันที่ 7 พฤษภาคม – 30 พฤษภาคม 2566

4. ผู้วิจัยสัมภาษณ์กับบุคคลใกล้ชิดคือนายอนันท์ ฐิตามคมจำนวน 3 ท่าน ผ่านโปรแกรม Zoom ตั้งแต่วันที่ 12 พฤษภาคม – 16 พฤษภาคม 2566

#### 1.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึกมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ตามแนวทางของ รัตนะ บัวสนธ์ (2551) โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) การจัดระเบียบข้อมูล 2) การทำดัชนีหรือการกำหนดรหัสข้อมูล 3) การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว 4) การสร้างบทสรุป และ 5) การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือ ของผลการวิเคราะห์ ข้อมูล โดยผู้วิจัยนำวิธีดังกล่าวมาสรุปเป็น 1) กระบวนการเรียนรู้ของระบบ โรงเรียน 2) กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิด มาจัดระเบียบข้อมูล เพื่อให้ ตรงกับประเด็นของเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัย

2. การทำดัชนีหรือการกำหนดรหัสข้อมูล โดยการทำดัชนีจะเป็นลักษณะข้อมูลแบบอุปนัย หรือเป็น การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังจากการเก็บข้อมูลมาแล้ว หลังจากนั้นกำหนดเป็นคำหลัก ซึ่งอาจ เป็นวิธีหรือ ข้อความที่มีความหมายหรือมีลักษณะเป็นมโนทัศน์แทนข้อมูลชุดดังกล่าว โดยจะใส่ไว้ข้าง ๆ ชุดคำหลักนั้น ๆ เพื่อให้งานวิจัยสามารถเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

3. การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อมูลชั่วคราว เป็นการสรุปและเชื่อมโยงดัชนีคำหลักเข้าด้วยกัน เป็นการ เขียนประโยคที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำหลักโดยจะเป็นการลดทอนประเด็นที่ไม่ได้ใช้ แต่จะเป็นการนำ ประเด็นหลัก ๆ มาผูกโยงเข้าด้วยกัน ขางจะเป็นการทำให้ข้อมูลมีความกระชับและ ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ สอดคล้องกับการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน และตามอัยาศัย

4. การสร้างบทสรุป การนำข้อมูลมาเขียนเชื่อมโยงข้อสรุปชั่วคราวผ่านการตรวจสอบยืนยัน แล้วเข้า ด้วยกันการเชื่อมข้อสรุปชั่วคราวนั้นจะเป็นการเชื่อมโยงตามลำดับข้อสรุปและข้อสรุปเป็น บทสรุปย่อยและ เชื่อมโยงบทสรุปย่อยในแต่ละบทสรุปเข้าด้วยกันเป็นบทสรุปสุดท้าย

5. การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ การนำบทสรุปดังกล่าวมาทำให้เป็น นามธรรม เพื่อ จะทำให้บทสรุปดังกล่าว มีความน่าเชื่อถือโดยการย้อนกลับไปพิจารณาข้อมูลที่เป็น รูปธรรม เพื่อพิสูจน์ว่า บทสรุปสอดคล้องกัน

## 1.6 การวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยการบรรยายพรรณนา โดยการนำข้อมูลที่ได้รับจากการ วิเคราะห์ เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียน การ์ตูนมืออาชีพที่ได้รับ ข้อมูลมาจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันท์ ฐิตาคม โดยนำ ชุดข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ตาม หลักแนวทางการวิเคราะห์ของรัตนะ บัวสนธ์ (2551) เพื่อให้ได้เห็น ถึงเส้นทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตาม อัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบ โรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมาพัฒนาเป็นโครงร่าง แนวทาง กระบวนการ เรียนรู้ของระบบโรงเรียนสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ จากเส้นทางและ

กระบวนการเรียนรู้ของนายอนันต์ ฐิตาคมสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และจัดทำเอกสารเพื่อเสนอผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการ 5 ท่าน ( ตามรายชื่อภาคผนวก ค ) เพื่อนำไปสู่แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพจากเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย

## ขั้นตอนที่ 2 เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย

การวิจัยในขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 มาจัดทำเป็นแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย โดยแนวทางพัฒนาจะเป็นการเน้น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยเป็นสิ่งสำคัญโดยมีนายอนันต์ ฐิตาคมเป็นต้นแบบกระบวนการเรียนรู้สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

การตรวจสอบแนวทางพัฒนาแนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบ โรงเรียนและตามอัธยาศัยโดยใช้วิธีการการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หมายถึงเครื่องมือวิจัยนั้นสามารถวัดได้ตรง ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และวัดได้ตรงคุณลักษณะของ “แนวคิด” หรือคุณลักษณะของ “ตัวแปร” ที่ ศึกษากรณีที่เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถาม ข้อคำถามที่สร้างขึ้นจะต้องวัดในสิ่งที่ต้องการวัด ตรงตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ตรงตามคุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษาที่ระบุไว้ในคำนิยามศัพท์เฉพาะ

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียงข้อมูลที่ได้รับมาจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดย การใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำแนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมหากมีข้อผิดพลาดหรือมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ทรงคุณวุฒิผู้วิจัยจะนำกลับมาพัฒนาแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมเพื่อให้แนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมีประสิทธิภาพ เพิ่มมากยิ่งขึ้น โดยเกณฑ์ที่ใช้เลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบจะต้อง เชี่ยวชาญการศึกษานอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยเพื่อให้แนวทางการพัฒนานักเขียนการ์ตูนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ผลการตรวจสอบแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ( ตามรายชื่อภาคผนวก ค ) ผู้ทรงคุณวุฒิ 4 ใน 5 ท่าน เห็นว่าแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยมีความเหมาะสม โดยเสนอแนะให้เพิ่มการเขียนให้เชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพิ่มสรุปให้ครบถ้วน



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพการวิจัยเรื่อง กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน และตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม มีวัตถุประสงค์

1) เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม 2) เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

ตอนที่ 2 ผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

จากการศึกษาพบว่า เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม เกิดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่เกิดจากกระบวนการคิดภายในตนเองและเหตุการณ์ภายนอกที่เกิดจากการเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกที่จะศึกษาเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพจากบทสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมสามารถแบ่งเหตุการณ์และกระบวนการต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ได้ดังนี้

##### 1.เรื่องราว เหตุการณ์ และปัจจัยต่าง ๆ ในชีวิตที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันท์ ฐิตาคมรวมทั้งบุคคลใกล้ชิดในช่วงวันที่ 7-30 พฤษภาคม 2566 โดยการลงพื้นที่จริงที่สถาบันสอนวาดภาพ The zero one และบุคคลใกล้ชิดผ่านโปรแกรม zoom พบว่า เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตทำให้นายอนันท์ ฐิตาคมไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมีหลาย ๆ เรื่องราวทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภายในตนเองที่เป็นแรงผลักดันในการตั้งเป้าหมายครั้งแรก เหตุการณ์ภายนอกที่ส่งผลต่อการตัดสินใจที่เป็นสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้

เป้าหมายชัดเจนมากยิ่งขึ้นอีกทั้งยังมีปัจจัยที่พัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนี้

**1.1 เหตุการณ์ที่เกิดจากภายในตนเอง** เป็นเหตุการณ์ในช่วงเริ่มต้นก้าวแรกของการเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนที่มากกระตุ้นให้นายอนันท์ ฐิตาคมเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยจุดเริ่มต้นที่สำคัญคือเกิดจากความชอบในหนังสือการ์ตูน รักการอ่านหนังสือการ์ตูน และมีต้นแบบในการเรียนรู้จากผู้เขียนเคนชิโร่ หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ ดังนี้

“...จุดเริ่มต้นของพีเริ่มจากการที่พีชอบอ่านหนังสือ ในช่วงอายุประมาณ 3 ขวบที่เริ่มจำความได้พีเริ่มอ่านหนังสือการ์ตูนตั้งแต่ตอนนั้น โดยการตูนในยุคแรกที่อ่านจะเป็น มดแดง อุลตราแมน จะไม่ใช่มังงะแบบในปัจจุบันที่เราเห็นกันส่วนใหญ่ในยุคนั้นจะเป็นการ์ตูนจำพวกซูเปอร์ฮีโร่ ช่วงตอนเด็กพ่อพีก็ให้พีฝึกฝนวาดการ์ตูนมดแดงตั้งแต่ตอนนั้นมา หลังจากนั้นมาการ์ตูนในยุคถัดมาช่วงยุค 90 การ์ตูนเรื่องแรกที่เข้ามาจากญี่ปุ่นก็คือ โดเรมอน คอบร้า หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ ดราก้อนบอล พอตอนหลังที่ได้ฝึกฝนที่รู้ตัวเองว่าพีชอบ เคนจิโร่จากหมัดเทพเจ้าดาวเหนือมาก ๆ พีเลยเลือกเขาเป็นแรงบันดาลใจอีกทั้งการ์ตูนเรื่องนี้ยังเป็นจุดเริ่มต้นของพีในการฝึกฝนเรียนรู้การเขียนการ์ตูน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

**1.2 เหตุการณ์ภายนอกต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน** เป็นเหตุการณ์หรือสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยได้รับสิ่งกระตุ้นจากการเห็นชื่อนักเขียนคนไทยอยู่บนปก ส่งผลให้นายอนันท์ ฐิตาคมเริ่มมองเห็นเป้าหมายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการเดินทางไปสู่จุดมุ่งหมาย ดังนี้

“...ในสมัยก่อนพีตามหนังสือของสำนักพิมพ์วิบูลกิจชื่อหนังสือ The zero โดยหน้าปกการ์ตูนสมัยก่อนมันไม่ใช่ปกของนักเขียนญี่ปุ่นแต่เป็นนักเขียนคนไทยที่เขียนปกหนังสือการ์ตูนในยุคนั้นโดยหลังจากเขียนเสร็จขึ้นปกจะมีลายเส้นของนักเขียนในยุคนั้นเส้นชื่อตนเองไว้บนปกหนังสือนั้น ๆ โดยนักเขียนปกชื่อดังในยุคนั้นชื่อ อ.ZEN อ.ป๊อก ทำให้เรามีความรู้สึกที่อยากจะมีชื่ออยู่บนปกแบบนั้นบ้างโดยในตอนนั้นอายุพีประมาณ 12-13 ปี ทำให้เรามองเห็นเป้าหมายที่ชัดขึ้นในการเป็นนักเขียนการ์ตูน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)

1.3 ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เป็นปัจจัยที่เกิดจากความชอบ ความรัก ความขยันในการฝึกฝน ความตั้งใจที่อยากจะทำทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคมสามารถไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนี้

“...ที่รักการอ่านหนังสือการ์ตูน สมัยก่อนที่อ่านการ์ตูนเล่มละ 1 บาท อดตร้าแมน มดแดง จนกระทั่งได้อ่านการ์ตูน หมัดเทพเจ้าดาวเหนือทำให้ได้รับแรงบันดาลใจอย่างมากในการฝึกฝนเรียนรู้พัฒนาตนเอง...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...ที่มองว่าที่หลิวรักการเขียนรูป อุปสรรคไม่ใช่ปัญหาของที่หลิวขยันเขียนรูป พี่เห็นที่หลิวหมั่นฝึกฝนการเขียนรูปตลอด พี่หลิวแบ่งเวลาเก่งมากในการเขียนรูป...”

(พิมพ์กมล ขummลล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...ผมมองว่าเกิดจากความชอบความรักที่มีต่อการ์ตูนล้วน ๆ เลย ครั้นนำเอาความชอบตรงนั้นมาหมั่นฝึกฝนจนเป็นที่หลิวในทุกวันนี้...”

(สินัด จารุอรุณภักดิ์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...เป็นเพราะที่หลิวมีความตั้งใจ ขอบวาดการ์ตูน มีวินัยอย่างมากในการทำงานทำให้ที่หลิวประสบความสำเร็จในอาชีพ...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

1.4 ประสบการณ์ในการทำงานอย่างอื่นก่อนเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูน เป็นเหตุการณ์ที่ทำงานอย่างอื่นเพียงเพื่อหารายได้ในการส่งเสริมสนับสนุนตนเองให้เดินทางตามความฝันเท่านั้นไม่ใช่การทำงานเพื่อทำเป็นอาชีพ เป็นการเก็บเงินเพื่อเดินทางมุ่งสู่กรุงเทพฯ เพื่อสมัครงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ดังนี้

“...ที่เคยทำงานรับจ้างล้างจานกับเดินขายตัวหนังสือในสมัยก่อน แต่พี่ไม่ได้ทำจริงจังพี่ทำเพื่อหาเงินเดินทางมาสมัครงานสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยในช่วงเวลาทำงานรับจ้างล้างจานหรือเดินขายตัวหนังสือจะมีช่องไฟในการพักที่ใช้ช่องไฟในตอนนั้นฝึกเขียนรู้เสมอและพี่ก็เดินทางจากโคราชใช้เวลาขึ้นลงอยู่ 2 ปีกว่าที่สำนักพิมพ์จะรับพี่เข้าทำงาน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)

1.5 รางวัล / ผลงานที่เคยได้รับ สำหรับตัวนายอนันท์ ฐิตาคมรางวัลที่เคยได้รับ และภาคภูมิใจคือการได้เป็นกรรมการแข่งขันออกแบบวาดภาพ illustrator Contest Asia (Thailand) 2017 ร่วมกับกรรมการต่างชาติอีก 4 ประเทศ ส่วนผลงานส่วนตัวนั้นคือการที่หนังสือที่ตนเองเป็นผู้เขียนได้วางแผงขายอยู่ทั่วประเทศไทย ดังนี้

“...รางวัลที่พี่เคยได้รับบอกตรง ๆ คือไม่มีเพราะพี่ข้ามขั้นตอนจากมือสมัครเล่นมาเป็นมืออาชีพในการทำงานเลยดังนั้นรางวัลตรงนั้นไม่มี แต่รางวัลที่พี่ภาคภูมิใจคือการที่หนังสือที่ได้เขียนด้วยตนเองวางขายลงตามร้านหนังสือต่าง ๆ ทั่วประเทศเป็นรางวัลที่นักเขียนการ์ตูนทุกคนภาคภูมิใจ และอีกรางวัลที่พี่ภาคภูมิใจคือการได้รับคัดเลือกเข้าเป็นกรรมการการแข่งขันการออกแบบวาดภาพ illustrator Contest Asia (Thailand) 2017 ร่วมกับกรรมการต่างชาติอีก 4 ประเทศ(เช่นญี่ปุ่น,อินโดนีเซีย)เป็นรายการที่ใหญ่มากเป็นรายการที่พี่ภาคภูมิใจเป็นอย่างมาก...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...ไม่เคยเห็นรางวัลชัด ๆ แต่จำได้ว่าเคยเห็นแก้วรางวัลรูปอุลตร้าแมนในช่วงอายุ 15 ได้รางวัลอันดับ 2 ส่วนมากจะเห็นพี่หลิวเป็นกรรมการบ่อยมากกว่า...”

(สินัด จารุอรุณรัตน์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...ไม่เคยเห็นรางวัล ส่วนมากที่เห็นจะเห็นแกเป็นกรรมการ...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

1.6 เหตุการณ์ที่ทำให้มีความสุขมากที่สุดในช่วงการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน ความสุขในการทำงานของนายอนันท์ ฐิตาคมคือตลอดช่วงระยะเวลา 30 กว่าปีในการทำอาชีพนักเขียนการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นช่วงเริ่มต้น ช่วงประกอบอาชีพ หรือแม้แต่ตอนนี้ที่ได้สอนน้อง ๆ ทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคมมีความสุขเป็นอย่างมาก ดังนี้

“...สำหรับพี่ทุกช่วงชีวิตตั้งแต่เริ่มก้าวเข้าสู่วงการเป็นช่วงที่ทำให้พี่มีความสุขมาโดยตลอด ถ้าเราไม่มีความสุขในการทำมันพี่ก็คงไม่สามารถทำมาได้ตลอด 30 ปีนี้ ช่วงก่อนหน้าที่พี่ประทับใจคือช่วงที่พี่เป็นนักเขียนการ์ตูนคือมีผู้อ่านส่งจดหมายมาหาเราให้กำลังใจเรา แต่ถ้าถามพี่ช่วงไหนที่พี่ประทับใจมากที่สุดก็จะเป็นช่วงที่ได้เป็นครูถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนที่มีความตั้งใจในการเรียนรู้การเขียนการ์ตูนคือช่วงที่พี่ชอบมากที่สุด ได้รับความหวังเฝ้าน้องที่เป็นนักเรียน ได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครองที่ส่งลูกมาเรียนกับเราเป็นช่วงที่พี่ประทับใจมาก...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)



1.7 เหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรค และปัญหาในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน สำหรับตัวนายอนันท์ ฐิตาคมปัญหาคือการได้รับการยอมรับจากสำนักพิมพ์เพราะในช่วงแรกของการเข้าสู่วงการสมัยประมาณ 30 ปีก่อนไม่มีสื่อออนไลน์ ไม่มีหนังสือ How to ไม่มีคนสอน เหมือนอย่างในปัจจุบัน และปัญหาในปัจจุบันคือ เวลาไม่พอในการทำงาน ดังนี้

“...ปัญหาในตอนเริ่มอาชีพคือการได้รับการยอมรับจากสำนักพิมพ์ ช่วงที่พี่ต้องพัฒนาฝีมือตนเองโดยในตอนนั้นไม่มีสื่อออนไลน์ ไม่มีหนังสือ How to ไม่มีคนสอน พี่ต้องเริ่มฝึกฝนด้วยตนเองโดยเริ่มต้นพี่ฝึกจากการวาดตามหนังสือที่พี่ชอบ และเริ่มสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำมาสมัครงานที่กรุงเทพฯหลายต่อหลายครั้งแต่พี่ก็ยังไม่ผ่านเกณฑ์ที่ บก. ในยุคนั้นต้องการแต่พี่ก็ไม่ได้รู้สึกท้อแท้ พี่รู้สึกดีใจมากกว่าที่ได้รับคำคอมเมนต์งานเพื่อนำมาปรับปรุงจนสามารถผ่านเกณฑ์และได้ทำงานในสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ส่วนปัญหาในปัจจุบันจะเป็นเรื่องของเวลาในการทำงานที่รับงานฟรีแลนซ์เยอะมากทำให้พี่ทำงานไม่ทัน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)

1.8 หากสามารถย่นเวลากลับไปได้อยากจะแนะนำตนเองอย่างไรให้สามารถพัฒนาไปได้ไกลกว่านี้ อยากจะบอกให้ตัวเองมีความกล้าเพิ่มมากขึ้นในเรื่องของการเขียนการ์ตูนนั้นพี่ไม่หวั่นเพราะตัวของนายอนันท์ ฐิตาคมมีเต็มร้อยมาก ๆ ในเรื่องนี้ความตั้งใจก็เต็มร้อยเช่นกัน ถ้าย้อนกลับอยากบอกให้ตัวเองอย่าหวั่นไหวกับสิ่งรอบข้างให้มาก เพราะจะส่งผลต่อการพัฒนาอย่างมาก ดังนี้

“...อยากแนะนำตนเองในเรื่องของความกล้าเรื่องการใช้ชีวิต กล้าที่จะตัดสินใจให้มากกว่านี้ในการทำงานในเรื่องของฝีมือและความตั้งใจที่กล้าพูดเลยว่าพี่เต็มร้อยมาก ๆ และก็แนะนำตนเองอย่าหวั่นไหวกับสิ่งรอบข้างเช่นเรื่องความรักจะส่งผลต่อการพัฒนาและการฝึกฝนเป็นอย่างมาก...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

1.9 มุมมองอาชีพนักเขียนการ์ตูน อาชีพนักเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพที่ดี แต่ต้องมั่นฝึกฝนและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เป็นอาชีพที่ใช้พลังงานทางความคิดและใช้สมาธิที่สูงมาก เริ่มทำงานตั้งแต่ 7 โมงเช้าจนกระทั่งตี 2 ทำแบบนี้มาตลอด 15 ปี เป็นอาชีพที่สนุกในการทำงานมาก ๆ สำหรับตัวเอง ดังนี้

“...เป็นอาชีพที่ดี เป็นอาชีพไม่ต้องทำงานแบกหามหนัก ๆ กลางแดด แต่อาชีพนักเขียนการ์ตูนจะใช้พลังงานใจพลังงานทางความคิดที่สูง ใช้สมาธิสูง อาชีพนี้สำหรับพี่

สนุกมากการรับงานและทำงานตั้งแต่ 7 โมงเช้าถึงตี 2 ทุกวันตลอด 15 ปีนี้สนุกมาก และยังเป็นการทำลายในการปั้นเด็กนักเรียนให้เก่งมากกว่าตัวเอง...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

ดังนั้นเส้นทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ประกอบไปด้วยเรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้ไปถึงจุดหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมีทั้งเหตุการณ์ที่เกิดจากภายนอก เหตุการณ์ที่ภายนอกต่าง ๆ ความสุขในการทำงาน ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอ การเห็นถึงประโยชน์ในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน รางวัลความสำเร็จต่าง ๆ ส่งผลให้นายอนันท์ ฐิตาคมเดินทางมุ่งสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนได้สำเร็จ เป็นต้น

## 2. ด้านกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันท์ ฐิตาคมรวมทั้งบุคคลใกล้ชิดในช่วงวันที่ 7-30 พฤษภาคม 2566 โดยการลงพื้นที่จริงที่สถาบันสอนวาดภาพ The zero one และบุคคลใกล้ชิดผ่านโปรแกรม zoom พบว่ากระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนเป็นขั้นตอนในการสะสมความรู้ที่เกิดจากชิ้นงานเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตเป็นกระบวนการที่เริ่มเรียนรู้เทคนิควิธีการในการเขียนการ์ตูนให้มีชีวิตชีวาให้สมกับเป้าหมายที่ตนเองได้ตั้งเป้าไว้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคที่ถาโถมเข้ามาและเทคนิควิธีการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน เช่น กระบวนการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ กระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้คิดเป็น และกระบวนการเรียนจากประสบการณ์ ดังนี้

**2.1 เริ่มศึกษาการเขียนการ์ตูน** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า การเขียนการ์ตูนจริง ๆ จึงเริ่มจากการเข้าทำงานที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยเริ่มปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเองตั้งแต่ตอนนั้นตรงกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ดังกล่าวของ Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma)
2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination)

3. การประเมินสมมุติฐานเบื้องต้นหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล (Critical Assesment of Assumptions)

4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน

5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่

6. การวางแผนการปฏิบัติ

7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้

8. การทดลองปฏิบัติตามแผน

9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตามบทบาทใหม่

10. การบูรณาการนวัตกรรมใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต ดังนี้

“...พีเริ่มเข้าสู่เริ่มเขียนการ์ตูนอย่างจริงจังตั้งแต่หลังจากที่พีเข้าทำงานสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ พีเริ่มจากการสังเกตสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่การวางช่อง การลงสีตัวละคร การวางโครงเรื่อง การเขียนอนิเมะ การเขียนความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกเหมือนพอได้เข้าทำงานแล้วต้องปรับเทคนิคและพัฒนามากกว่าเดิม แต่ความตั้งใจในการเรียนรู้ของพีเต็มร้อยนะ ในการปรับเปลี่ยนเพื่อเรียนรู้พีก็เริ่มจากการฝึกเอง มีการถามเทคนิคต่าง ๆ จากนักเขียนคนอื่นบ้าง และก็ได้รับความคิดเห็นจาก บก.สำนักพิมพ์ในขณะนั้นเพื่อที่จะนำมาปรับเทคนิคในการเขียนของพีใหม่ทั้งหมดให้เป็นไปตามความต้องการของตลาดการ์ตูนในสมัยนั้น...”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

2.2 การเข้าร่วมอบรม การเข้าโครงการพัฒนาอาชีพ การเรียนรู้จากสถาบันการสอนต่าง ๆ การเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า การเข้าร่วมอบรมหรือโครงการพัฒนาอาชีพในสมัย 30 ปีก่อนนั้นไม่มี การที่นายอนันท์ ฐิตาคมสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็วเนื่องมาจากการสังสมประสบการณ์การนำคำแนะนำจากบุคคลต่าง ๆ มาปรับปรุงและพัฒนาตนเอง โดยแนวคิดที่สำคัญที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยมีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการพัฒนาตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคม ดังคำกล่าวของ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือกระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ ความสำคัญที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยัง

เน้นที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้ ดังนี้

“...บอกตรง ๆ เลยพี่ไม่เคย เลย เองง่าย ๆ 30 กว่าปีก่อนในยุคนั้นไม่มีใครเป็นนักเขียนการ์ตูนที่เก่งกว่าใครเลยในสายอาชีพพี่ มีแต่พี่ต้องไปเป็นวิทยากรให้คนอื่นมากกว่า ไปสอนน้อง ในสมัยไม่มีหรือกมอบรม ในสมัยนี้ก็ยังไม่มีบรมเลย ในตอนนั้นพี่ทำงานฝึกหัดเขียนการ์ตูนอยู่ที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ แต่ทุกอย่างพี่เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผิด ๆ ถูก ๆ แต่ก็ได้รับคำแนะนำจากเพื่อนร่วมอาชีพหรือ บก.ของสำนักพิมพ์ในสมัยนั้นซะมากกว่า...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...พี่ไม่เคยเห็นพี่หลิวงเรียนหรือบรมนะ เคยแต่เห็นแกเรียนด้วยตนเองมากกว่า...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...จากที่พูดคุยกันกับพี่หลิวง พี่หลิวงเคยฝึกฝนเป็นเด็กฝึกหัดกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเรียนรู้หลาย ๆ สิ่งจากสำนักพิมพ์...”

(สินาด จารุอรุณภักดิ์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...ไม่เคยเห็นเข้าบรม เคยแต่เห็นแกเป็นวิทยากรในการสอนคนอื่นมากกว่า...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

2.3 แหล่งการเรียนรู้การเขียนการ์ตูน จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่าแหล่งการศึกษาที่สำคัญนั้นมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูนนำมาเขียนตามเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับตนเองครูที่ดีของนักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน การดึงข้อดีของหนังสือการ์ตูนหลาย ๆ เล่มมารวมกันสร้างผลงานของตนเองเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนายอนันท์ ฐิตาคม สอดคล้องกับแนวคิดคิดเป็นของโกวิทวรพิพัฒน์ (2544) คิดเป็น ในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่ ดังนี้

“...แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับพี่ในยุคสมัยที่เริ่มเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน ครูที่ดีที่สุดสำหรับนักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน พอหลัง ๆ มา

ในยุคที่โลกมันกว้างขึ้นมีเทคโนโลยีที่ศึกษาจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube Facebook เราก็ นำเทคนิคที่ได้เรียนจากสื่ออื่น ๆ มาปรับพัฒนาตนเองเพื่อนำมาสอนเด็กด้วย ๆ และก็เป็นการพัฒนาตนเองด้วยอย่างที่ที่เคยบอกว่านักเขียนการ์ตูนต้องพัฒนาตนเองตลอดเวลาเพื่อให้เรายังคงได้รับการจ้างงาน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...เคยเห็นพี่หลิวศึกษาจากหนังสือ How to ของญี่ปุ่นของ อาจารย์โมอิชิ How to อนาโตมีของฝรั่ง Youtube ของนักเขียนญี่ปุ่น เพื่อเอาปรับใช้ในการสอนนักเรียนในสถาบัน...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...ถ้าเป็นแต่ก่อนเคยเห็นพี่หลิวศึกษาจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผึกแบบครูปักหลักจำและนำมาแกะปรับใช้กับตัวพี่หลิวเอง แต่ถ้าในปัจจุบันที่เห็นจะเห็นพี่หลิวดู Youtube กับจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น...”

(สินัด จารุอรุณรัตน์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...ถ้าที่เคยเห็นก็จะเป็น Art Book งานของศิลปินท่านอื่น ๆ Ficker หรืออะไร ๆ หลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

2.4 **ระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากนั้นจะเป็นการฝึกเองเรื่อยมา โดยทุกวันนี้ก็ยังหมั่นฝึกฝนพัฒนาเรียนรู้ เทคนิคใหม่ตามแต่ยุคสมัยนั้นมี สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสม ที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล ดังนี้

“...ถ้าเริ่มฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปี พี่ฝึกตั้งแต่ช่วงเริ่มทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ พอช่วงอะไรเปลี่ยนใหม่พี่ก็ออกจากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ มารับจ้างฟรีแลนซ์ หลังจากนั้นพี่ก็ฝึกฝนมาโดยตลอดฝึกทั้งชีวิตจนกระทั่งตอนนี้พี่ก็ฝึกเขียนการ์ตูนอย่างสม่ำเสมอ...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)

2.5 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการเอาตำราหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เล่มมาเทียบกันเพราะตำราแต่ละเล่มจะมีจุดดี จุดด้อยแตกต่างกัน แต่ที่สำคัญคือพีใช้ประสบการณ์กับความชำนาญในการตรวจสอบยังมีประสบการณ์มาก ๆ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษาจะง่ายยิ่งขึ้น ดังนี้

“...ทุกตำราของญี่ปุ่นมีจุดดี จุดด้อยให้ศึกษา พีเอามาเปรียบเทียบกันเพื่อศึกษาและตรวจสอบอีกที เองง่าย ๆ คือตำรา How to ของญี่ปุ่นจะมีจุดดี จุดด้อยเยอะมาก จุดด้อยของหนังสือคือมีความซับซ้อนไม่เหมาะกับมือใหม่ ส่วนจุดดีคือมองแล้ววิเคราะห์เป็น แต่ที่สำคัญเลยคือพีใช้ประสบการณ์กับความชำนาญในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือนั้น ๆ เพราะพีมีประสบการณ์เยอะมาก ๆ ในสายอาชีพนี้...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

“...สำหรับพีเทคนิคพีใช้ในการตรวจสอบง่าย ๆ เลย คือถามจากผู้เชี่ยวชาญเลย...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

2.6 การนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง จากการสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าเทคนิคในการนำมาสรุปองค์ความรู้คือพื่อนำสิ่งดี ๆ ที่ได้รับจากหนังสือมาปรับใช้ในการสอน นำรูปแบบวิธีการสอนจากหนังสือญี่ปุ่นมาปรับใช้ให้ง่ายยิ่งขึ้นเพื่อนำมาปรับใช้กับการสอนนักเรียน เป็นการนำความรู้ที่ได้รับจากหนังสือการสอนการเขียนการ์ตูนของต่างประเทศ มาปรับใช้ให้เข้ากับเทคนิควิธีของตนเองและนำมาถ่ายทอดต่อให้กับนักเรียนในสถาบัน ดังนี้

“...พีเอาเทคนิคที่ได้จากการศึกษาตำราญี่ปุ่นมาปรับใช้ในการสอน จากจุดดี ตำราญี่ปุ่นเป็นสิ่งที่ดีมาก พีดูว่าอันไหนดีพีก็เอามาปรับใช้เช่นเรื่องของแนวคิด เรื่องของคำอธิบาย วิธีการสอน บางอันอันไหนที่พีมองว่ามันยากไปไม่เหมาะกับมือใหม่พีก็เอามาปรับให้มันง่ายขึ้นแต่พีก็ใช้แบบเดียวกับตำรานะเพียงแต่เอามาปรับให้ง่ายยิ่งขึ้น ทำยังไงก็ได้ให้สิ่งที่ยากให้เป็นสิ่งที่ง่ายเหมาะแก่การเรียนรู้ของนักเรียนเพียงแต่เนื้อหายังคงเข้มข้นเหมือนเดิม...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

2.7 นำความรู้เดิมมาพัฒนาเป็นเทคนิคใหม่ ๆ จากการสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าเป็นการศึกษาเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อมาใช้ในการสอน และผ่านการลองเขียนลองปฏิบัติกับเทคนิคที่เราศึกษาว่ามันสามารถนำมาใช้ได้จริง สามารถนำมาเป็นเทคนิคใหม่ในการสอนนักเรียนได้ ดังนี้

“...มันอยู่ที่เราจะสอนมากกว่า ถ้าหากเราจะสอนพวกเมคานิค พี่ก็ต้องศึกษาเมคานิคในแบบที่ถ่ายทอดง่าย ๆ แล้วนำมาลองฝึกเขียนฝึกปฏิบัติ หากพี่สอนลงสีพี่ก็จะศึกษาเทคนิคการลงสีจากยูทูบ และนำทดลองดูโดยใช้ประสบการณ์ในการตัดสินใจ เช่นพี่ฝึกเขียนหัวตัวละครเป็นจำนวนมาก พี่ฝึกเป็นขั้นตอน จนพี่จำขั้นตอนได้ พี่ก็จะนำขั้นตอนในการเขียนนั้น ๆ มาสอนให้กับนักเรียน เองง่าย ๆ คือ พี่เอาความรู้ที่มีอยู่มาลองฝึกวาดให้ง่ายขึ้นโดยการปรับให้เป็นขั้นตอน เพื่อที่จะนำมาสอนนักเรียน พี่ทำอย่างนี้กับทุกแบบฝึกที่พี่เอามาสอนนักเรียนในครอส...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

“...พี่หลิวมีเทคนิควิธีในการปรับสิ่งยาก ๆ ให้มาเป็นสิ่งที่ยาก เช่น การเอาเทคนิควิธีการเขียนของยูทูบมาใช้ในการสอน...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...เทคนิควิธีของพี่หลิวคือการเรียนรู้แบบครูพักลักจำ การดูแล้วจำ การสังเกตหรือพูดง่าย ๆ คือการก๊อปปี้เทคนิคของตำรายูทูบ บุคคล Youtube และนำเทคนิคนั้นมาปรับใช้กับตนเองตัวผมเองก็ใช้วิธีนี้เหมือนกันในการฝึกฝนเรียนรู้

(สีนาด จารุอรุณภัทร์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...พี่หลิวชอบเอาความรู้ที่ได้จากการดูพวกยูทูบมา Copy และดัดแปลงเอง บางครั้งงานไหนที่พี่หลิวไม่ถนัดก็จะไปแบบมั่วยั่ว แต่แก่พื้นฐานแน่น ๆ มาก ๆ นะ...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

2.8 แหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ จากการสัมภาษณ์กับ นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญนั้นเริ่มต้นจากการเอาหนังสือการ์ตูนมาเป็นต้นแบบในการฝึกฝนโดยการเขียนตามแล้วนำมาดัดแปลง ถ้าเป็นในปัจจุบันจะเป็น Youtube Facebook หนังสือ How to ของยูทูบ หนังสือการเขียนอนิเมะของฝรั่ง ดังนี้

“...ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นสื่อการสอนเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูนแต่สำหรับพี่อันดับแรกเลยคือหนังสือการ์ตูน รองลงมาจะเป็น Youtube ศิลปินที่เราชื่นชอบ หนังสือ How to แค่นี้ก็เพียงพอต่อการเรียนรู้แล้วและการพัฒนาตนเองแล้ว...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 15 พฤษภาคม 2566)

“...หนังสือการ์ตูน หนังสือHow to การเรียนรู้จากมืออาชีพการดู Youtube...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล,บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...ในปัจจุบันก็มีอย่างแรกเลยคือมหาวิทยาลัยเปิดกว้างเรื่องหลักสูตรการสอนในปัจจุบันก็มีหลักสูตรการสอนสำหรับการเขียนการ์ตูนตามมหาวิทยาลัยชั้นนำต่าง ๆ นอกจากนี้ยังต้องเรียนเสริมด้วยบางที่การเรียนจากมหาวิทยาลัยคงไม่เพียงพอ การเรียนเสริมก็อาจจะเริ่มเรียนจาก Youtube เพราะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย หรืออาจจะลงเรียนตามครอสที่สถาบันการสอนการเขียนการ์ตูนต่าง ๆ การเรียนจากพวกนี้เข้าถึงความรู้ได้ง่ายกว่าการเรียนรู้อย่างตัวเองเพราะการเรียนรู้ด้วยตนเองมีขีดจำกัด...”

(สินัด จารุอรุณภักดิ์,บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...สำหรับที่แหล่งที่ดีเลยคือหนังสือการ์ตูน อินเทอร์เน็ต เกมส์...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล,บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

ดังนั้นสรุปได้ว่าเส้นทางที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนของนายอนันท์ ฐิตาคมประกอบไปด้วยแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ แนวคิดคิดเป็น แนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ แนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ ซึ่งแนวคิดต่าง ๆ สอดประสานในการเรียนรู้ของนายอนันท์ ฐิตาคมส่งผลให้นายอนันท์ ฐิตาคมสามารถไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพได้สำเร็จ

### 3.ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอธยาศัย

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันท์ ฐิตาคมรวมทั้งบุคคลใกล้ชิดช่วงวันที่ 7-30 พฤษภาคม 2566 โดยการลงพื้นที่จริงที่สถาบันสอนวาดภาพ The zero one และบุคคลใกล้ชิดผ่านโปรแกรม zoom พบว่า กระบวนการเรียนรู้ตามอธยาศัยเป็นขั้นตอนในการอยากที่จะพัฒนาตนเอง ความรู้เทคนิค และวิธีการเขียนการ์ตูน เกิดจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและเป็นกระบวนการในการแสวงหาความรู้ตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับยุคสมัยได้ตลอดเวลา การแสวงหาความรู้ของนายอนันท์ ฐิตาคมแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการพัฒนาตนเองอย่างแท้จริงในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ตามอธยาศัยโดยการเรียนด้วยตนเองดังต่อไปนี้

3.1 แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า เทคนิค วิธีการเขียนการ์ตูน ตนเองเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ตลอดช่วงเวลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นการแสวงหาความรู้ตามแต่ละยุคสมัยที่มีโดยเริ่มจากการเรียนรู้จาก



หนังสือการ์ตูน ต่อมาเป็นการเรียนรู้จากหนังสือ How to และในปัจจุบันเป็นการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายกว่าสมัยก่อนอย่างมาก สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองของ พัทธี มะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้

“...ในช่วงยุคแรกเมื่อสมัย 30 ปีก่อน พี่เริ่มศึกษาจากหนังสือการ์ตูนครูที่ตีของพี่คือหนังสือการ์ตูนพี่ฝึกโดยการเขียนตามเลย เหมือนก็อปป้อออกมาเลยเพื่อที่จะดูหลาย ๆ สิ่งจากการเขียนเช่น การลงน้ำหนักของเส้น ความรู้สึก อารมณ์ของตัวละคร อนาโตมี พอโลกมันกว้างขึ้นเทคโนโลยีเริ่มเข้าถึงหลัง ๆ มาพี่ก็เริ่มศึกษาด้วยตนเองจาก Youtube ของศิลปินที่เราชื่นชอบ การฝึกจากหนังสือ How to ของญี่ปุ่น อเมริกา ที่ขาดไม่ได้เลยคือการได้ฝึกเขียนจากหนังสือการ์ตูนของศิลปินที่ตัวพี่ชื่นชอบ แต่ถ้ามาในยุคนี้พี่อยากแนะนำให้เริ่มจากหนังสือการ์ตูน Youtube ก่อน แล้วพอมีบค่อยหาครอสสการมีมี้อาชีพอคอยสอนคอยแนะนำจะทำให้พัฒนาได้ไวกว่า...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...สำหรับตัวพี่การเขียนการ์ตูนเริ่มจากความชอบเริ่ม เริ่มศึกษาเรียนรู้จากหนังสือ How to ที่สำคัญคือการได้เรียนรู้จากมี้อาชีพอทำให้พี่พัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...มหาวิทยาลัยก็มีหลักสูตรการเขียนการ์ตูนแต่ก่อนเนื้อการสอนก็มั่ว ๆ อยู่ ผมเสริมจากดู Youtube เรียนที่ The zero one หนังสือ How to Discord ที่เป็นกลุ่มสำหรับการเขียนการ์ตูน...”

(สินัด จารุอรุณภักดิ์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...เริ่มจากการชอบอ่านหนังสือการ์ตูน พี่เอาตัวเองเข้าสู่สังคมที่มีแต่คนชอบคล้าย ๆ กัน เพราะว่ามันส่งผลต่อแรงจูงใจ และการแลกเปลี่ยนความรู้เนี่ยสำคัญมาก...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

**3.2 การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเองอย่างมากเพราะทำให้ตนเองรู้สึกที่อยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเขา อยากเขียนรูปออกมาให้สวยได้เหมือนเขา การเรียนรู้จาก

ศิลปินยังช่วยสอนการวางโครงเรื่อง การลงน้ำหนักลายเส้น การใช้สีในการลงตัวละครให้สวยงาม การมีต้นแบบในการเรียนรู้จะช่วยทำให้การเรียนรู้ของตนเองพัฒนาได้ไวยิ่งขึ้นอีกทั้งยังเป็นแรงกระตุ้นที่ช่วยให้มีความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อต่อการเขียนการ์ตูน ดังนี้

“...ศิลปินที่พีซิ่นชอบเลยจะเป็นนักเขียนของญี่ปุ่นชื่อ เทตสึโอะ ฮาระ เขียนเรื่องหมัดเทพเจ้าดาวเหนือพีซิ่นชอบเป็นอย่างมาก พีซิ่นศึกษาลายเส้นของเขา การวางโครงเรื่อง การลงน้ำหนักลายเส้น คือพีเอเขาเป็นต้นแบบของพีแค่คนเดียวเลยไม่มีคนอื่น พีซิ่นชอบเขามาก..”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...ตัวผมยังไม่เคยเจอใครที่ไม่มีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจนะ ทุกคนที่เป็นนักเขียนการ์ตูนย่อมมีศิลปินที่ชื่นชอบในดวงใจของตนเองอยู่แล้ว...”

(สินัด จารุอรุณภักดิ์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...สำหรับพีทำให้เราไม่รู้สึท้อแท้ รู้สึกว่ามีเป้าหมายอยากทำให้ได้เหมือนศิลปินที่เราชอบ...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

**3.3 การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ** จากการสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาส่วนใหญ่เกิดจากการตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมรวมกับการนำมาทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้นั้นสามารถนำมาใช้ได้จริง หากวิธีไหนใช้ไม่ได้หรือไม่เหมาะสม นายอนันท์ ฐิตาคมก็จะแสวงหาจากแหล่งอื่น ๆ เพื่อนำมาทดลองดูความเหมาะสมอีกครั้งทำเช่นนี้ทุกครั้งจนเกิดการนำมาใช้เป็นวิธีการของตัวเอง ดังนี้

“...พีตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ เขาเขียนยังไง เขาวางช่องในการเขียนยังไง ถมคำลงตรงไหนบ้าง พีเอาต้นแบบจากเขามาเขียนก็อปปี ง่ายๆ ๆ คือพีลอกบางครั้งพีใช้อุปกรณ์เดียวกับที่เขาใช้เลย เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ให้เป็นเทคนิควิธีของตัวเอง และก็นำมาใช้ในการสอนด้วย...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...ก็อย่างที่บอกไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเลยง่ายดี ในการปรับใช้พีก็เอาพวกลายเส้น สไตส์การวางโครงเรื่องมาเป็นต้นแบบ เอาข้อดีมาปรับใช้กับตนเอง...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

3.4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ จากการสัมภาษณ์นายอนันต์ ฐิตาคม พบว่าการแลกเปลี่ยนความรู้เป็นสิ่งที่ช่วยให้นายอนันต์ ฐิตาคมมองเห็นจุดผิดพลาดรวมทั้งจุดที่ตนเองไม่ถนัด ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับการพูดคุยกับเพื่อน กับนักเรียน โดยเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนจะเป็นการให้อีกคนหนึ่งสอนในสิ่งที่อีกคนถนัดเพื่อนำมาปรับใช้และพัฒนากับตนเอง ดังนี้

“...พี่แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน กับนักเรียน กับเพื่อนพี่ให้เพื่อนสอนการใช้โปรแกรม Clip studio paint Photoshop การเขียนตัวละครผู้หญิงอะไรประมาณนี้ กับนักเรียนจะเป็นการสอนและนำคอมเมนต์จากนักเรียนว่าตรงนี้ยากไปพี่ก็นำมาปรับเปลี่ยนให้ง่ายขึ้น...”

(อนันต์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

“...ส่วนมากพี่จะได้รับการสอนจากพี่หลิวสะมากกว่า แบบพวกวิธีการเขียน แต่พี่เคยซื้อหนังสือ How to หนังสือ Key animation ให้แก่...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...ผมบอกแก่เรื่องการโปรแกรม Clip studio paint , Photo shop พื้นฐานแสงเงา ส่วนแก่ก็บอกผมเรื่องการเขียนการ์ตูน การวางโครงเรื่อง ประมาณนี้...”

(สินัด จารุอรุณรัตน์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...เคยแลกเปลี่ยนความรู้กับแก่เกี่ยวกับ Clip studio paint และก็คุยกับแก่พวกเกี่ยวกับเทคโนโลยี...”

(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

3.5 อุปสรรคและวิธีการรับมือกับอุปสรรค จากบทสัมภาษณ์นายอนันต์ ฐิตาคมพบว่าอุปสรรคที่พบเจอจะเป็นการเขียนภาพ ๆ หนึ่งแล้วไม่รู้ว่าภาพนั้นมันดีหรือเปล่าจากการฝึกเขียนด้วยตนเอง การตรวจดูด้วยตนเองไม่เพียงพอ และไม่รู้ว่าจะต้องปรับแก้อะไร แก้ไขโดยการถามคนอื่นเพื่อให้เขาคอมเมนต์และนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานช่วยให้ผลงานออกมาดีมากยิ่งขึ้นดูเป็นมืออาชีพมากขึ้น ดังนี้

“...พี่มีอุปสรรคในเรื่องการไม่รู้ว่าภาพที่เขียนจากการฝึกด้วยตนเองเนี่ยมันดีหรือเปล่า เรามองเองไม่ออกหรอก พี่แก้ไขโดยการให้คนอื่นช่วยดูงานให้ ถามคนที่เขามีความรู้ ให้เขาคอมเมนต์งานเราแค่นั้นเอง แต่ถ้าพี่เรียนรู้ด้วยตนเองในปัจจุบันเนี่ยพี่สามารถหาคำตอบของปัญหานั้นได้ด้วยตัวของพี่เอง...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

3.6 การสื่อสารในการทำงานร่วมกับชาติอื่น จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการสื่อสารในการทำงานร่วมกับชาติอื่นไม่ใช่ปัญหาในการทำงาน การทำงานร่วมกับต่างชาติจะมีล่ามช่วยในการสื่อสารและในการทำงานกับต่างชาติในปัจจุบันจะเป็นการติดต่อผ่านโปรแกรม Zoom ดังนี้

“...พี่สื่อสารในการทำงานกับประเทศอื่นผ่าน zoom เขาจะมีล่ามช่วยแปลให้เราเข้าใจงานที่ต่างชาติต้องการ...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

3.7 ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองกับการเรียนรู้จากหลักสูตรการเขียนการ์ตูน จากบทสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า การเรียนรู้ที่ดีควรเริ่มจากการเรียนรู้จากหลักสูตร การเรียนรู้ด้วยตนเองใช้เวลาในการฝึกฝนนานหลายปีกว่าจะประสบความสำเร็จในสิ่ง ๆ หนึ่ง แต่การเรียนรู้จากหลักสูตรจะมีมืออาชีพคอยให้คำแนะนำหลาย ๆ เรื่อง ส่งผลให้การพัฒนาตนเองเป็นไปอย่างก้าวกระโดดมากกว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองควรที่จะเป็นการหาความรู้เพิ่ม หรือต้องการเทคนิคใหม่ ๆ หลังจากตนเองมีพื้นฐานที่ดีแล้ว ดังนี้

“...ถ้าเรียนด้วยตนเองจะช้าแต่ข้อดีคือสื่อในการเรียนรู้เนี่ยเยอะ บางอย่างพี่ฝึกเป็นปีกว่าทำได้ แต่ถ้าได้เรียนจากหลักสูตรการเขียนการ์ตูนเนี่ยจะเป็นได้ไวกว่า เพราะมีคนที่เขาเป็นมืออาชีพเนี่ยคอยให้คำแนะนำ...”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 30 พฤษภาคม 2566)

“...ถ้าเราเรียนรู้ด้วยตนเองไปสักพักนึงมันก็จะตัน เพราะว่าความรู้เรามีแค่นั้นมีความรู้จำกัด แต่ถ้าเรามีคนแนะนำมีคนไต่ถามให้ว่าตรงนี้ถูกหรือผิด หรือมันควรไม่ควร จะทำให้เราไปในทางที่เราอยากไปได้ง่ายขึ้น...”

(สินัด จารุอรุณภักดิ์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...การเรียนรู้ด้วยตนเองข้อดีประหยัดแถมฟรี เพราะหาได้ตามเว็บข้อเสีย ไม่ตรงทฤษฎี ทำให้พัฒนาช้า ส่วนการเรียนจากหลักสูตรเนื้อหาทฤษฎีแน่น ได้รับคำแนะนำจากคนที่เก่งด้านนี้โดยตรงทำให้พัฒนาได้ไวกว่า...”

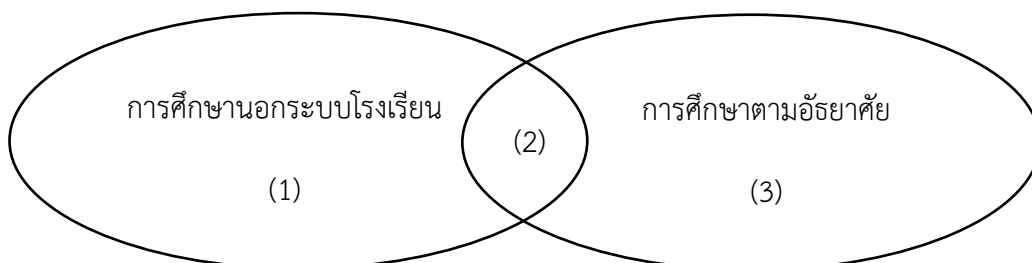
(ณิชา ตั้งชีวินศิริกุล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

ดังนั้นสรุปได้ว่าเส้นทางการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองส่วนใหญ่จะเป็นไปตามกระบวนการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่การเรียนรู้ด้วยตนเองก็มีข้อจำกัดหลาย ๆ อย่าง ข้อดีคือมีแหล่งการเรียนรู้ที่มากมายกว้างขวางไม่ว่าจะเป็นหนังสือ How to การศึกษาจากการดู Youtube การศึกษาจากศิลปินที่ชื่นชอบ แต่ก็มีข้อเสียคือไม่รู้ว่าเทคนิควิธีที่ใช้เขียนถูกหรือผิด แต่สามารถแก้ไขได้โดยการถามผู้เชี่ยวชาญโดยตรงจะทำให้พัฒนาไปในทิศทางที่ตนเองคาดหวังได้อย่างรวดเร็วและตรงตามความต้องการได้มากกว่าอีกทั้งการนำพาตนเองเข้าไปสู่สภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกับความต้องการของตนเองจะส่งผลต่อแรงจูงใจ ไม่ย่อท้อต่อเป้าหมาย

## **ตอนที่ 2 ผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอรรถศาสตร์จากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม**

ผู้วิจัยได้จัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอรรถศาสตร์จากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนสมบูรณ์แบบ (2) การศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอรรถศาสตร์ (3) การศึกษาตามอรรถศาสตร์สมบูรณ์แบบ ทั้งนี้ในการจัดทำแนวทางดังกล่าวผู้วิจัยใช้แนวคิดความสัมพันธ์ของการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอรรถศาสตร์ของวรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา (2561) ที่กล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอรรถศาสตร์ในประเด็นของหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้หลักความเสมอภาคในการเข้าถึงและได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวางทั่วถึงเป็นธรรม และมีคุณภาพ เหมาะสมกับสภาพชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการและความจำเป็นสอดคล้องกับวิถีชีวิต และความแตกต่างของบุคคลและชุมชนซึ่งเป็นกระบวนการที่มุ่งให้บุคคลมีโอกาสดูแลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตายตามศักยภาพและความสนใจจนเกิดเป็นความต่อเนื่องตลอดชีวิต

การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เมื่อนำมาใช้จะในการเรียนรู้จะ สอดคล้องกันดังนี้



**รูปภาพที่ 3** ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย  
ของวรรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา (2561)

การศึกษานอกระบบโรงเรียนสมบูรณ์แบบ (แบบที่ 1) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาบุคคลให้เกิดความรู้ ทักษะ ทักษะคิดในทางที่ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้จริง ตรงกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข และตรงกับความต้องการทั้งในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน จึงมีวัตถุประสงค์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของบุคคลให้ดีขึ้น โดยการทำให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางความรู้ ทักษะ ทักษะคิดในเรื่องวิชาการ วิชาชีพ และข่าวสารข้อมูลเพื่อให้การดำรงชีพอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการศึกษานอกระบบโรงเรียนสมบูรณ์แบบสอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม โดยมีแนวคิดที่สอดคล้องกับการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ดังนี้

**การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ (Transformative learning)** ของนายอนันท์ ฐิตาคมเริ่มจากการเข้าทำงานที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยเริ่มปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเองตั้งแต่ตอนนั้นเป็นไปตามแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ดังกล่าวของ J. Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma)
2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination)

3. การประเมินสมมุติฐานเบื้องหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล (Critical Assesment of Assumptions)

4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน

5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่

6. การวางแผนการปฏิบัติ

7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้

8. การทดลองปฏิบัติตามแผน

9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตามบทบาท

10. การบูรณาการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

ใหม่

**การเรียนรู้จากประสบการณ์** เป็นแนวคิดที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการพัฒนาตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคม เพราะในช่วงสมัย 30 ปีที่แล้วไม่มีหลักสูตรที่ทำให้เห็นชัดในเรื่องของการเขียนการ์ตูน การเรียนรู้ต้องอาศัยประสบการณ์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง นายอนันท์ ฐิตาคมฝึกฝนเรียนรู้จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ดังคำกล่าวของ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551ก) หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้คือ กระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังเน้นที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้

**การเรียนรู้จากการปฏิบัติ** ระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากนั้นจะเป็นการฝึกเองเรื่อยมา สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับ บุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล

**แนวคิดคิดเป็น** ของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) แนวคิดนี้เสนอว่า ในการคิดจะต้องใช้ ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่ สอดคล้องกับวิธีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษาและการนำความรู้ที่ได้รับมา สรรพองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง ดังนี้

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา จากการสัมภาษณ์ นายอนันต์ ฐิตาคม พบว่าการเอาตำราหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เล่มมาเทียบกัน เพราะตำราแต่ละเล่มจะมีจุดดีจุดด้อยแตกต่างกัน แต่ที่สำคัญคือพีใช้ประสบการณ์ กับความชำนาญในการตรวจสอบ

การนำความรู้ที่ได้รับมาสรรพองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง จากการ สัมภาษณ์กับนายอนันต์ ฐิตาคม พบว่าเทคนิคในการนำมาสรรพองค์ความรู้คือการนำ ข้อดีต่าง ๆ ที่ได้รับจากหนังสือมาปรับเทคนิคเดิมของตนเองที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้นเพื่อใช้ ในการทำงานกับการสอน และนำรูปแบบวิธีการสอนต่าง ๆ จากหนังสือญี่ปุ่นมา ปรับวิธีให้ดียิ่งขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการสอนนักเรียนและพัฒนาวิธีการสอนของ ตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมีอาชีพของ นายอนันต์ ฐิตาคมประกอบไปด้วยแนวคิด 4 แนวคิดได้แก่การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้จากการปฏิบัติ แนวคิดคิดเป็นโดยสรุปเป็นตารางตามแนวทางการวิเคราะห์คำหลักของรัตนะ บัวสนธ์ (2551) เพื่อจัดกลุ่มคำ ดังนี้



จากบทสัมภาษณ์	กลุ่มคำ	ความสัมพันธ์	คำหลัก
- ก้าวแรกสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพเริ่มจากการทำงานที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเพื่อเรียนรู้เทคนิคต่าง ๆ จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ	การเรียนรู้จาก การปรับเปลี่ยน มโนทัศน์ (Transformative learning)		
- 30 ปีที่แล้วไม่มีหลักสูตรที่ทำให้เห็นชัดในเรื่องของการเขียนการ์ตูน การเรียนรู้ต้องอาศัยประสบการณ์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง โดยฝึกฝนเรียนรู้จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ	การเรียนรู้จาก ประสบการณ์	เป็นส่วนหนึ่ง ของแนวคิด การศึกษา นอกระบบ โรงเรียน	การศึกษานอกระบบ โรงเรียน
- ระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ	การเรียนรู้จาก การปฏิบัติ		
- การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา และการนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง	แนวคิดคิดเป็น		

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คำหลักของการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม ตามแนวคิดของ รัตนะ บัวสนธ์ (2551)

การศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัย (แบบที่ 2) เป็นการศึกษาที่ให้แก่ประชาชนทั่วไปหรือมวลชน จึงไม่มีประชากรที่ชัดเจน โดยปกติจะใช้สื่อสารมวลชน ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร สิ่งพิมพ์ และแหล่งเผยแพร่ความรู้ เช่น ห้องสมุดประชาชน ที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน โดยการศึกษาที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการศึกษาตามอัธยาศัย สมบูรณ์แบบ แต่ยังคงมีการกำหนดวัตถุประสงค์โครงสร้างการจัดที่มีรูปแบบ โดยการศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัย สอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม อย่างยิ่งเป็นกลไกที่สำคัญในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบของแหล่งการเรียนรู้ทั้งการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ดังนี้

แหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยฝึกฝนนายอนันท์ ฐิตาคมทั้งตอนทำงานอยู่ที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ 2 ปี ตลอดจนออกมาเรียนรู้ด้วยตนเองจนถึงปัจจุบัน

“...แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับพีในยุคสมัยที่เริ่มเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน ครูที่ดีที่สุดสำหรับนักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน พอหลัง ๆ มาในยุคที่โลกมันกว้างขึ้นมีเทคโนโลยีที่ก็ศึกษาจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube Facebook เราก็นำเทคนิคที่ได้เรียนจากสื่ออื่น ๆ มาปรับพัฒนาดตนเองเพื่อนำมาสอนเด็กด้วย ๆ และก็เป็นการพัฒนาตนเองด้วยอย่างที่ได้เคยบอกว่่านักเขียนการ์ตูนต้องพัฒนาดตนเองตลอดเวลาเพื่อให้เรายังคงได้รับการจ้างงาน...”

(อนันท์ ฐิตาคม, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“...เคยเห็นพีหิ้วศึกษาจากหนังสือ How to ของญี่ปุ่นของอาจารย์โมอิชิ How to อนาโตมิของฝรั่ง Youtube ของนักเขียนญี่ปุ่น เพื่อเอาปรับใช้ในการสอนนักเรียนในสถาบัน...”

(พิมพ์กมล ชุมมลคล, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 12 พฤษภาคม 2566)

“...ถ้าเป็นแต่ก่อนเคยเห็นพีหิ้วศึกษาจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ฝึกแบบครูพักลักจำและนำมาแกะปรับใช้กับตัวพีหิ้วเอง แต่ถ้าในปัจจุบันที่เห็นจะเห็นพีหิ้วดู Youtube กับจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น...”

(สินัด จารุอรุณจันทร์, บุคคลใกล้ชิด สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2566)

“...ถ้าที่เคยเห็นก็จะเป็น Art Book งานของศิลปินท่านอื่น ๆ Ficker หรืออะไร ๆ หลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน...”

(ฉิษา ตังชีวินศิริกุล,บุคคลไกล้ชิด สัมภาษณ์ 16 พฤษภาคม 2566)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าแหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการศึกษานอกระบบโรงเรียน ผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยหนังสือการ์ตูน , Youtube , Facebook Artbook , Flicker , หนังสือ How to ของญี่ปุ่นและอเมริกา , งานของศิลปินท่านอื่น ๆ โดยสรุปเป็นตารางตามแนวทางการวิเคราะห์คำหลักของรัตนะ บัวสนธ์ (2551) เพื่อจัดกลุ่มคำ ดังนี้

จากบทสัมภาษณ์	กลุ่มคำ	ความสัมพันธ์	คำหลัก
<ul style="list-style-type: none"> <li>- แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับพีในยุคสมัยที่เริ่มเข้าสู่การ นักเขียนการ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน ครูที่ดีที่สุดสำหรับนักเขียน การ์ตูนคือหนังสือการ์ตูน พอหลัง ๆ มาในยุคที่โลกมันกว้างขึ้นมี เทคโนโลยีที่ศึกษาจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube Facebook เราก็นำเทคนิคที่ได้เรียนจากสื่ออื่น ๆ มาปรับพัฒนา ตนเอง</li> <li>- พี่หิวศึกษาจากหนังสือ How to ของญี่ปุ่นของอาจารย์โมอิจิ How to อนาคตมีของฝรั่ง Youtube ของนักเขียนญี่ปุ่น</li> <li>- ถ้าเป็นแต่ก่อนเคยเห็นพี่หิวศึกษาจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่น ฝึกแบบครูปักหลักจำและนำมาแกะปรับใช้กับตัวพี่หิวเอง แต่ถ้าในปัจจุบันที่เห็นจะเห็นพี่หิวดู Youtube กับจากหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่น</li> <li>- ถ้าที่เคยเห็นก็จะเป็น Art Book งานของศิลปินท่านอื่น ๆ Flicker หรืออะไร ๆ หลายอย่างที่ข้องเกี่ยวกับการ์ตูน</li> </ul>	<p>แหล่งการเรียนรู้ที่ช่วย สนับสนุนการศึกษานอก ระบบโรงเรียน ผสมผสานกับการศึกษา ตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ</p>	<p>เป็นส่วนหนึ่งของ แนวคิดการศึกษา นอกระบบ โรงเรียนกับ การศึกษาตาม อัธยาศัย</p>	<p>การศึกษานอก ระบบโรงเรียน ผสมผสานกับ การศึกษาตาม อัธยาศัย</p>

**ตารางที่ 2** ผลการวิเคราะห์คำหลักของการศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตาม อัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2551)

การศึกษาตามอัธยาศัยสมบูรณ์แบบ (แบบที่ 3) เป็นการเรียนรู้ของมนุษย์แบบที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นการเรียนรู้แบบสัญชาตญาณเป็นกระบวนการศึกษาตลอดชีวิตที่บุคคลได้รับและสะสมความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และความเข้าใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ครอบครัว การทำงาน การเล่น จากตัวอย่าง ทักษะคิดของครอบครัวหรือเพื่อนการเดินทาง การอ่านหนังสือพิมพ์ การฟังวิทยุ การชมโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ โดยการศึกษาแบบนี้จะไม่มีการจัดระบบและไม่มีแบบแผน โดยการศึกษาตามอัธยาศัยสอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองของ พัทรี มะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้ ดังนี้

**แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมพบว่า เทคนิค วิธีการเขียนการ์ตูน ตนเองเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองตลอดช่วงเวลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจากการดึงเอาข้อดีต่าง ๆ จากหนังสือ การศึกษาจากสื่อออนไลน์

**การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเองอย่างมาก เพราะทำให้ตนเองรู้สึกที่อยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเขา

**การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ** จากการสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมรวมกับการนำมาทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้มานั้นสามารถนำมาใช้ได้จริง

**การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ** จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าการแลกเปลี่ยนความรู้ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับการพูดคุยกับเพื่อน กับนักเรียน โดยเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนจะเป็นการให้อีกคนหนึ่งสอนในสิ่งที่อีกคนถนัดเพื่อนำมาปรับใช้กับตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการศึกษาตามอัธยาศัยโดยการศึกษาด้วยตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคมสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาด้วยตนเองจากหนังสือ

การ์ตูน ฯลฯ , การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจ , การนำสิ่งที่เรียนรู้มาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือด้วยตนเอง , การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ โดยสรุปเป็นตารางตามแนวทางการวิเคราะห์คำหลักของรัตนะ บัวสนธ์ (2551) เพื่อจัดกลุ่มคำ ดังนี้

จากบทสัมภาษณ์	กลุ่มคำ	ความสัมพันธ์	คำหลัก
- ในช่วงยุคแรกเมื่อสมัย 30 ปีก่อน ที่เริ่มศึกษาจากหนังสือการ์ตูนครูที่ดีของพี่คือหนังสือการ์ตูนที่ฝึกโดยการเขียนตามเลย เหมือนก็อปป้อนมาเลย เพื่อที่จะดูหลาย ๆ สิ่งจากการเขียนเช่น การลงน้ำหนักของเส้น ความรู้สึกอารมณ์ของตัวละคร อนาคตมี โพลโลกมันกว้างขึ้นเทคโนโลยีเริ่มเข้าถึงหลัง ๆ มาพี่ก็เริ่มศึกษาด้วยตนเองจาก Youtube ของศิลปินที่เราชื่นชอบ การฝึกจากหนังสือ How to ของญี่ปุ่น อเมริกา ที่ขาดไม่ได้เลยคือการได้ฝึกเขียนจากหนังสือการ์ตูนของศิลปินที่ตัวพี่ชื่นชอบ แต่ถ้ามาในยุคนี้พี่อยากแนะนำให้เริ่มจากหนังสือการ์ตูน Youtube ก่อน แล้วพอมีงบค่อยหาครอสสการมีมืออาชีพคอยสอนคอยแนะนำจะทำให้พัฒนาได้ไว	แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง		
- ศิลปินที่พี่ชื่นชอบเลยจะเป็นนักเขียนของญี่ปุ่นชื่อ เทตสึโอะ ฮาระ เขียนเรื่องหมัดเทพเจ้าดาวเหนือที่พี่ชื่นชอบเป็นอย่างมาก พี่ศึกษาลายเส้นของเขา การวางโครงเรื่อง การลงน้ำหนักลายเส้น คือพี่เอาเขาเป็นต้นแบบของพี่แคคนเดียวเลยไม่มีคนอื่น พี่ชื่นชอบเขามาก	การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจ ส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง	เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการศึกษาตามอัยาศัย	การศึกษาตามอัยาศัย
- ตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ เขาเขียนยังไง เขาวางช่องในการเขียนยังไง ถมด่าลงตรงไหนบ้าง พี่เอาต้นแบบจากเขามาเขียนก็อปปี ง่ายๆ ๆ คือพี่ลอก บางครั้งพี่ใช้อุปกรณ์เดียวกับที่เขาใช้เลย เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ให้เป็นเทคนิควิธีของตัวเอง และก็นำมาใช้ในการสอนด้วย	การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ		
- พี่แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน กับนักเรียน กับเพื่อนพี่ให้เพื่อนสอนการใช้โปรแกรม Clip studio paint Photoshop การเขียนตัวละครผู้หญิงอะไรประมาณนี้ กับนักเรียนจะเป็นการสอนและนำคอมเม้นท์จากนักเรียนว่าตรงนี้ยากไปพี่ก็นำมาปรับเปลี่ยนให้ง่ายขึ้น	การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ		

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์คำหลักการศึกษาตามอัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2551)

## แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย

แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยเป็นแนวทางที่ได้รับจากผลการวิจัยทางบทสัมภาษณ์กับนายอนันท์ ฐิตาคม โดยจัดทำเป็นแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ซึ่งแนวทางพัฒนาผู้เรียนเป็นแนวทางปฏิบัติที่วางไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือเป็นขั้นตอนที่นำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูน จากการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยของนายอนันท์ ฐิตาคม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการจะเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพนั้นจะไม่สามารถเป็นได้หากขาดกระบวนการเรียนรู้สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนที่ถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นเล็งเห็นว่านายอนันท์ ฐิตาคมเป็นนักเขียนการ์ตูนที่มีประสบการณ์การเขียนการ์ตูนมากกว่า 30 ปี มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเลือกมาเป็นกรณีศึกษา สามารถนำมาเป็นแบบอย่างในการพัฒนาบุคคลที่สนใจการเป็นนักเขียนการ์ตูนเพื่อก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ได้ดังต่อไปนี้

**ขั้นตอนที่ 1** จุดเริ่มต้นของการเป็นนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการที่ผู้เรียนรักการอ่านการ์ตูน ชอบดูการ์ตูน อยากที่จะเขียนการ์ตูนให้ตีเหมือนการ์ตูน เหมือนศิลปินที่ชื่นชอบ ทำให้เป็นแรงผลักดันที่ทำให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนั้นอ่านมากที่สุดเท่าที่จะอ่านได้ การที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนที่ดีได้ สิ่งที่ต้องมีคือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการอ่านการ์ตูนมาก ๆ ทำให้รู้ว่าควรเขียนการ์ตูนแบบไหนออกมาถึงจะดี เพราะผลงานการ์ตูนชั้นยอด คือต้นแบบของการ์ตูนที่สามารถหยิบข้อดี หรือจุดเด่นต่าง ๆ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของเราเองได้

**ขั้นตอนที่ 2** การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน การมีพื้นฐานที่แน่นส่งผลให้ผู้เรียนสามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ได้ โดยในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้เรียนต้องทำอย่างยิ่งในการจะก้าวเข้าสู่การเป็นมืออาชีพ หากพื้นฐานไม่ดี การเขียนการ์ตูนก็จะออกมาไม่ดี ผลงานที่เขียนก็จะไม่ดี การสร้างพื้นฐานที่เหมาะสมกับมือใหม่ควรที่จะทำตามนี้

1. การเลือกเรียนรู้จากหลักสูตรการสอนการเขียนการ์ตูน การเริ่มต้นเรียนรู้ที่ดีที่สุดหลังจากที่ตัดสินใจอย่างแน่วแน่ที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพควรเริ่มจากการเลือกสถาบันการสอนที่มุ่งสอนการเขียนการ์ตูนโดยเรียนรู้จากบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดด

2.การเลือกมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเขียนการ์ตูน เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย คณะดิจิทัลอาร์ต คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปะและการออกแบบ

การเรียนรู้จากหลักสูตรเป็นแก่นสำคัญในการเรียนรู้อันดับแรก เป็นการศึกษาที่เป็นตัวกำหนดทิศทางของการศึกษาในการเรียนรู้ การเสริมสร้าง เจตคติ ตลอดจนการฝึกฝนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารอบด้าน หลักสูตรเป็นหัวใจที่สำคัญของการเริ่มต้นเรียนรู้ ทำให้การศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.การเลือกเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูน การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญโดยตรงเป็นสิ่งที่ช่วยยกระดับให้ผู้เรียนมองเห็นทุกจุดผิดพลาดที่ผู้เรียนมองข้ามไป อีกทั้งการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจะช่วยชี้แนะขั้นตอนที่ถูกต้องในการเขียนการ์ตูนว่าใน 1 ภาพ ผู้เรียนต้องเริ่มจากขั้นตอนใด ผู้เชี่ยวชาญช่วยเสนอแนะแนวทางในการเขียนการ์ตูนที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้องและสามารถนำความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากผู้เชี่ยวชาญไปพัฒนาต่อยอด เป็นทักษะ เทคนิค วิธีการของตนเองต่อไป

การนำความรู้ที่ได้รับจากทั้งการเรียนรู้จากหลักสูตร และการเรียนรู้จากผู้ช่วยชาลมาปฏิบัติซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ การนำมาปฏิบัติจะทำให้เห็นถึงผลของการพัฒนาของตัวผู้เรียนเองว่าตนเองพัฒนาขึ้นจากเดิมที่ไม่มีพื้นฐานไปเป็นอย่างไรหลังจากผู้เรียนได้รับความรู้แล้ว ผู้เรียนต้องปฏิบัติซ้ำ ๆ หมั่นฝึกฝนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจถึงองค์ประกอบของภาพได้มากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนชำนาญมากขึ้นทำให้ผู้เรียนมองเห็นจุดผิดพลาดของงานตนเองได้เอง ส่งผลให้พึ่งผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบผลงานน้อยลง

**ขั้นตอนที่ 3** การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเอง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเริ่มมีพื้นฐานที่ดีแล้วผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพราะนักเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ การคิดด้วยตนเองคนเดียวไม่เพียงพอ ผู้เรียนต้องแสวงหาจากแหล่งอื่น ๆ เพื่อให้เกิดไอเดียในการเขียนการ์ตูนที่มากขึ้นและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

การเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยตนเอง ในยุคปัจจุบันที่สังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิต ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายมากในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากได้จากสื่อออนไลน์ เช่น

- การเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ชื่นชอบ หนังสือการ์ตูนคืออาจารย์ที่ดีที่สุดที่ช่วยให้ตัวผู้เรียนเกิดความรักและเป็นความฝันในการตั้งเป้าหมายเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ผู้เรียนสามารถนำหนังสือการ์ตูนมาถอดแบบเขียนตาม หมั่นฝึกฝนจากการเขียนตาม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงน้ำหนักในการเขียนแต่ละสัดส่วน อารมณ์ของตัวละคร การเขียนจากหนังสือการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกละอายต่อการเขียนการ์ตูน หนังสือการ์ตูนเป็นแรงผลักดันที่ดีที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองไปถึงเป้าหมายได้

- Youtube สื่อออนไลน์ประเภทคลิปวิดีโอที่มีทั้งผู้ทำคลิปเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูน แจกฟรี และทำเพื่อหารายได้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้จากทุกที่ทุกเวลา สามารถเลือกช่องของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองได้ ความรู้ที่ได้รับจาก Youtube เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดไอเดียในการเขียนการ์ตูนมากขึ้นและมองเห็นขั้นตอนในการเขียนการ์ตูน 1 ภาพของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบท่านนั้นเป็นอย่างไร ต้องเริ่มจากอะไร ผู้เรียนสามารถนำมาปรับใช้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- การแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปิน การแลกเปลี่ยนความรู้ในปัจจุบันสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านช่องทางโทรศัพท์ ช่องทางออนไลน์เช่น โปรแกรมแชทต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการพูดคุยกับศิลปินมาปรับใช้ เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- การเรียนรู้จากหนังสือออนไลน์ E-book ในปัจจุบันผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางไปห้างเพื่อซื้อหนังสือแต่ผู้เรียนสามารถเลือกซื้อได้ด้วยตนเอง ทุกที่ทุกเวลา การเลือกซื้อหนังสือ How to ของญี่ปุ่นหรือของอเมริกาตามที่ตนเองชื่นชอบเป็นเรื่องที่ง่ายยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็ว เช่นเจอหนังสือที่ถูกใจ กดซื้อ จ่ายเงิน ดาวน์โหลด เปิดอ่าน เท่านั้นผู้เรียนก็สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากหนังสือออนไลน์ E-book ประเภทหนังสือ How to มาใช้พัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

- Pinterest สื่อออนไลน์ประเภทรูปภาพ ที่ศิลปินหลาย ๆ ท่านนิยมลงผลงาน เพื่อให้บุคคลที่สนใจนำไปใช้เป็นไอเดีย บางท่านก็แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนในการเขียนการ์ตูน บางท่านก็ลงเป็นโครงร่างของตัวละคร บางท่านก็ลงผลงานที่เสร็จแล้ว เป็นสื่อออนไลน์ที่ช่วยสนับสนุนไอเดียให้บุคคลที่สนใจสามารถนำไปใช้และพัฒนาตนเองต่อไป



**ขั้นตอนที่ 4** การนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติ ฝนฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาการเขียนการ์ตูนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

**ขั้นตอนที่ 5** การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

**ขั้นตอนที่ 6** การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของผลงานโดยที่ผู้เรียนสามารถทำได้โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนในการช่วยตรวจสอบ แต่หากผู้เรียนมีประสบการณ์ที่มากแล้วผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ด้วยตนเองโดยการใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนเอง

**ขั้นตอนที่ 7** การปรับปรุงผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้เรียนต้องยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ผลงานเพื่อผลงานออกมาดีที่สุด

**ขั้นตอนที่ 8** การหาที่เผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีผลงานการ์ตูนเป็นของตนเองแล้ว การแจกจ่ายการ์ตูนของตนเองให้คนอื่นได้อ่าน ถือเป็นหนึ่งในข้อสำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนอย่างสมความภาคภูมิใจ เพราะนั่นหมายความว่า การ์ตูนของผู้เรียน ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ สามารถมอบความคิดเห็น และรีวิวให้ได้ รวมไปถึงรายได้ให้แก่ผู้เรียนได้ สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตัวเองได้ดียิ่งขึ้นไปอีก

**ขั้นตอนที่ 9** ผลงานได้รับการยอมรับ/ไม่ได้รับการยอมรับ หากผลงานผู้เรียนได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนก็จะก้าวไปสู่ฐานะนักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ หากไม่ได้รับการยอมรับผู้เรียนสามารถนำคำวิพากษ์วิจารณ์มาปรับปรุงแก้ไขผลงาน

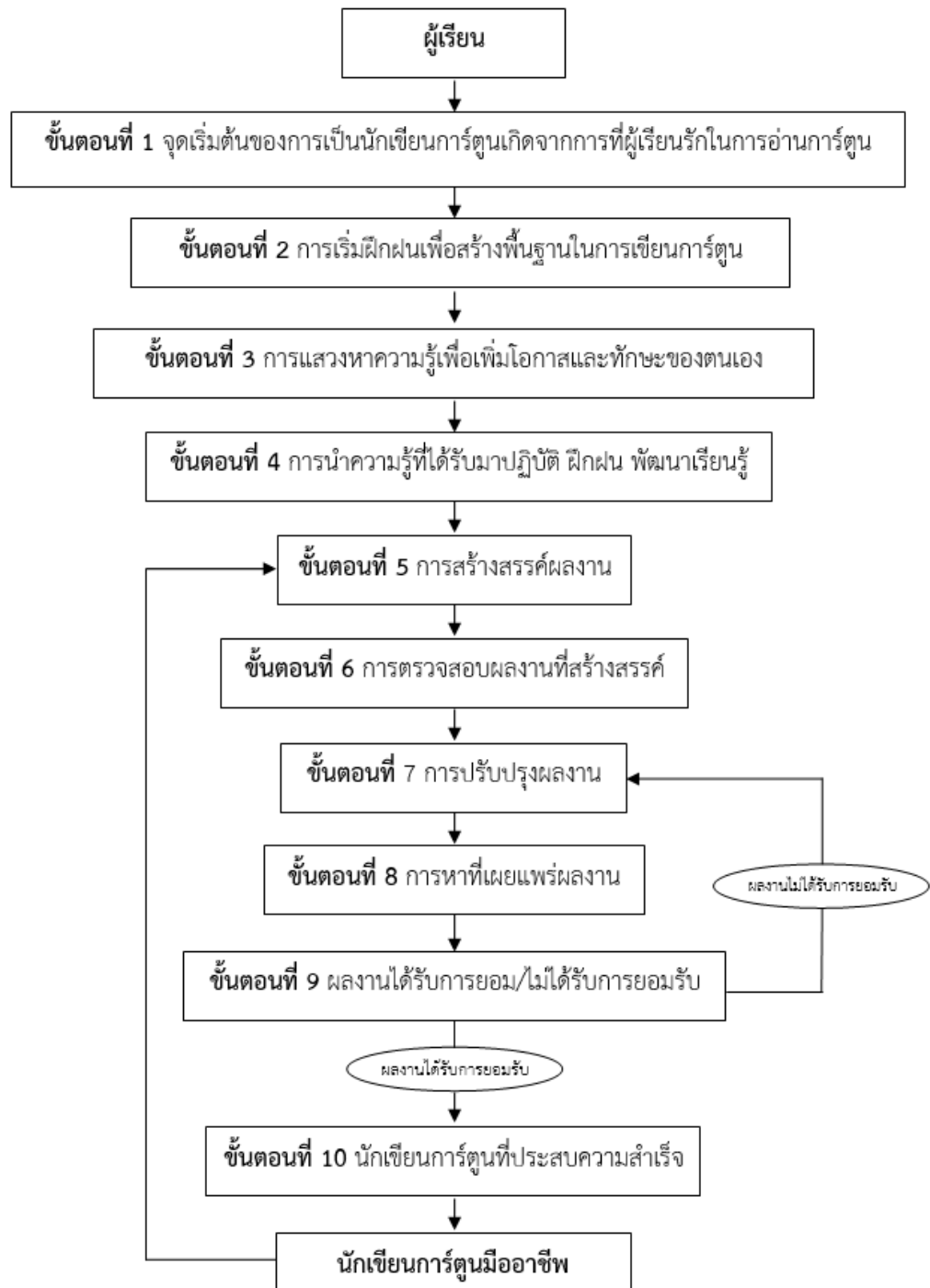
**ขั้นตอนที่ 10** นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ เป็นขั้นตอนที่หลังจากผลงานได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนต้องหมั่นสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ สามารถนำความรู้เทคนิควิธีการพัฒนา ไปถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นที่สนใจได้ เมื่อมาถึงขั้นตอนนี้แล้วผู้เรียนก็จะก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการศึกษาจากเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยของนายอนันท์ ฐิตาคม นำมาพัฒนาเป็น

แนวทางในการพัฒนาตนเองผ่านการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย ทั้งหมด 10 ขั้นตอน คือ 1) จุดเริ่มต้นของการเป็นนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการที่ผู้เรียนรักการอ่านการ์ตูน 2) การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน 3) การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเอง 4) การนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข 5) การสร้างสรรค์ผลงาน 6) การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ 7) การปรับปรุงผลงาน 8) การหาที่เผยแพร่ผลงาน 9) ผลงานได้รับการยอมรับ/ไม่ได้รับการยอมรับ 10) นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ เมื่อมาถึงขั้นตอนที่ 10 ผู้เรียนก็จะก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพก็ต้องศึกษาค้นคว้าฝึกฝน และสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดชีวิต สรุปลเป็นรูปภาพขั้นตอนได้ดังนี้



รูปภาพที่ 4 แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคมโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์การวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย และผลการวิจัยโดยสรุปได้ ดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม
2. เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน และตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

#### วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งระยะการดำเนินงานวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ขั้นตอนที่ 2 เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมอาจารย์สอนวาดรูปจากสถาบัน The zero one อีกทั้งยังเป็นผู้ก่อตั้ง สถาบันสอนวาดรูป The zero one และเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนการ์ตูนมากกว่า 30 ปี มีผลงานเด่น ๆ ได้แก่ เคนท์ /มนุษย์เหล็กไหล/ X-MEN และเกมเกาหลีในตำนานอย่าง MU ออนไลน์ และล่าสุด Dragon Nest 2: Legend ร่วมกับ Nexon Thailand และเป็นหนึ่งในทีมดูแลโปรเจก "ปีนโต อนิเมชั่น" และเป็นคนไทยเพียง คนเดียวที่ได้รับเลือกเป็น กรรมการตัดสิน การแข่งขันการออกแบบวาดภาพ illustrator Contest Asia (Thailand) 2017 ร่วมกับกรรมการต่างชาติอีก 4 ประเทศอีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังมีเทคนิคในการถ่ายทอดการเรียนรู้รวมถึงวิธีการในการแก้ปัญหาและ อุปสรรคในลักษณะของการทำงานแบบมืออาชีพนายอนันท์ ฐิตาคมมีลักษณะลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์รวมถึง เส้นทางในการ

เริ่มต้นอาชีพนักเขียนการ์ตูนตรงตามความต้องการของผู้วิจัย อีกทั้งยังมีนิสัยไม่ถือตัวยินดี ถ่ายทอดเทคนิคและความรู้ต่าง ๆ จากประสบการณ์มากกว่า 30 ปีของนายอนันท์ ฐิตาคมให้กับบุคคลที่สนใจ และมีใจรักการ์ตูนได้อย่างมืออาชีพ และยังสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดคือนายอนันท์ ฐิตาคมจำนวน 3 ท่านที่เป็นทั้งเพื่อนร่วมงาน ลูกศิษย์ ผู้ช่วย เพื่อให้ได้มาซึ่งเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยของนายอนันท์ ฐิตาคม สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย ด้วยการนำข้อมูลที่ได้รับการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม แล้วนำมาพัฒนาเป็นแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.แบบสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดในการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.แนวทางการพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคมที่ได้จากการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นอันได้แก่ประเด็นได้แก่ 1) การศึกษานอกระบบโรงเรียน 2) การศึกษาตามอัธยาศัย

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยการบรรยายพรรณานา โดยการนำข้อมูลที่ได้รับจากการวิเคราะห์ เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพที่ได้รับ ข้อมูลมาจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันต์ ฐิตาคม โดยนำชุดข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ตาม หลักแนวทางการวิเคราะห์ของรัตนะ บัวสนธ์ (2551) เพื่อให้เห็นถึงเส้นทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม” ผู้วิจัยสรุปผลโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ดังนี้

### ขั้นตอนที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม

ผู้วิจัยสามารถสรุปเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้

1. เส้นทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนี้

1.1. เหตุการณ์ที่เกิดจากภายในตนเอง เป็นเหตุการณ์ในช่วงเริ่มต้นก้าวแรกของการเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนที่มากระตุ้นให้นายอนันต์ ฐิตาคมเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยจุดเริ่มต้นที่สำคัญคือเกิดจากความชอบในหนังสือการ์ตูน รักการอ่านหนังสือการ์ตูน และมีต้นแบบในการเรียนรู้จากผู้เขียนเคนซิโร่ หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ

1.2 เหตุการณ์ภายนอกต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน เป็นเหตุการณ์หรือสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยได้รับสิ่งกระตุ้นจากการเห็นชื่อนักเขียนคนไทยอยู่บนปก ส่งผลให้นายอนันต์ ฐิตาคมเริ่มมองเห็นเป้าหมายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการเดินทางไปสู่จุดมุ่งหมาย

1.3 ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เป็นปัจจัยที่เกิดจากความชอบ ความรัก ความขยันในการฝึกฝน ความตั้งใจที่อยากจะทำทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคมสามารถไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

1.4 ประสบการณ์ในการทำงานอย่างอื่นก่อนเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูน เป็นเหตุการณ์ที่ทำงานอย่างอื่นเพียงเพื่อหารายได้ในการส่งเสริมสนับสนุนตนเองให้เดินทางตามความฝันเท่านั้นไม่ใช่การทำงานเพื่อทำเป็นอาชีพ เป็นการเก็บเงินเพื่อเดินทางมุ่งสู่กรุงเทพ เพื่อสมัครงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

1.5 รางวัล / ผลงานที่เคยได้รับ สำหรับตัวนายอนันท์ ฐิตาคมรางวัลที่เคยได้รับและภาคภูมิใจคือการได้เป็นกรรมการแข่งขันออกแบบวาดภาพ illustrator Contest Asia (Thailand) 2017 ร่วมกับกรรมการต่างชาติอีก 4 ประเทศ ส่วนผลงานส่วนตัวนั้นคือการที่หนังสือที่ตนเองเป็นผู้เขียนได้วางแผงขายอยู่ทั่วประเทศไทย

1.6 เหตุการณ์ที่ทำให้มีความสุขมากที่สุดในช่วงการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน ความสุขในการทำงานของนายอนันท์ ฐิตาคมคือตลอดช่วงระยะเวลา 30 กว่าปีในการทำอาชีพนักเขียนการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นช่วงเริ่มต้น ช่วงประกอบอาชีพ หรือแม้แต่ตอนนี้ที่ได้สอนน้อง ๆ ทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคมมีความสุขเป็นอย่างมาก

1.7 เหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรค และปัญหาในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน สำหรับตัวนายอนันท์ ฐิตาคมปัญหาคือการได้รับการยอมรับจากสำนักพิมพ์เพราะในช่วงแรกของการเข้าสู่วงการสมัยประมาณ 30 ปีก่อนไม่มีสื่อออนไลน์ ไม่มีหนังสือ How to ไม่มีคนสอน เหมือนอย่างในปัจจุบัน และปัญหาในปัจจุบันคือ เวลาไม่พอในการทำงาน

1.8 หากสามารถย้อนเวลากลับไปได้อยากจะแนะนำตนเองอย่างไรให้สามารถพัฒนาไปได้ไกลกว่านี้ อยากจะบอกให้ตัวเองมีความกล้าเพิ่มมากขึ้นในเรื่องของการเขียนการ์ตูนนั้นพี่ไม่ห่วงเพราะตัวของนายอนันท์ ฐิตาคมมีเต็มร้อยมาก ๆ ในเรื่องนี้ความตั้งใจก็เต็มร้อยเช่นกัน ถ้าย้อนกลับอยากบอกให้ตัวเองอย่าหวั่นไหวกับสิ่งรอบข้างให้มาก เพราะจะส่งผลต่อการพัฒนาอย่างมาก

1.9 มุมมองอาชีพนักเขียนการ์ตูน อาชีพนักเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพที่ดี แต่ต้องมัน ฝึกฝนและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เป็นอาชีพที่ใช้พลังงานทางความคิดและใช้สมาธิที่สูงมาก เริ่มทำงานตั้งแต่ 7 โมงเช้าจนกระทั่งตี 2 ทำแบบนี้มาตลอด 15 ปี เป็นอาชีพที่สนุกในการทำงานมาก ๆ สำหรับตัวเอง

## 2.ด้านกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน

กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนเป็นขั้นตอนในการสะสมความรู้ที่เกิดจากชั้น จากเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตและสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน

2.1 เริ่มศึกษาการเขียนการ์ตูน การเขียนการ์ตูนจริง ๆ จึงเริ่มจากการเข้าทำงานที่ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยเริ่มปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเองตั้งแต่ตอนนั้นตรงกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ดังกล่าวของ Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็น ขั้นตอนได้ดังนี้

1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma)
2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination)
3. การประเมินสมมติฐานเบื้องต้นหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล (Critical Assesment of Assumptions)
4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน
5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่
6. การวางแผนการปฏิบัติ
7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้
8. การทดลองปฏิบัติตามแผน
9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตาม บทบาทใหม่
10. การบูรณาการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

2.2 การเข้าร่วมอบรม การเข้าโครงการพัฒนาอาชีพ การเรียนรู้จากสถาบันการสอน ต่าง ๆ การเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ แนวคิดที่สำคัญที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยมีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการพัฒนาตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคม ตรงกับแนวคิดของ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) กล่าวว่าหลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตาม ทฤษฎีนี้ คือกระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะทำให้ ความสำคัญที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังเน้นที่ผู้เรียนเป็น ผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียน ปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้



2.3 แหล่งการศึกษาค้นคว้าเขียนการ์ตูน แหล่งการศึกษาที่สำคัญนั้นมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูนนำมาเขียนตามเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดคิดเป็นของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) คิดเป็น ในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่

2.4 ระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ ระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากนั้นจะเป็นการฝึกเองเรื่อยมา สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับ บุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล

2.5 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา การเอาตำราหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เล่มมาเทียบกันเพราะตำราแต่ละเล่มจะมีจุดดีจุดด้อยแตกต่างกัน แต่ที่สำคัญคือพึงใช้ประสบการณ์กับความชำนาญในการตรวจสอบ

2.6 การนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง เทคนิคในการนำมาสรุปองค์ความรู้คือพินิจสิ่งดี ๆ ที่ได้รับจากหนังสือมาปรับใช้ในการสอน นำรูปแบบวิธีการสอนจากหนังสือญี่ปุ่นมาใช้ให้ดียิ่งขึ้นเพื่อนำมาปรับใช้กับการสอนนักเรียน

2.7 นำความรู้เดิมมาพัฒนาเป็นเทคนิคใหม่ เป็นการศึกษาเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อมาใช้ในการสอน และผ่านการลองเขียนลองปฏิบัติกับเทคนิคที่เราศึกษาว่ามันสามารถนำมาใช้ได้จริงสามารถนำมาเป็นเทคนิคใหม่ในการสอนนักเรียนได้

2.8 แหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญนั้นเริ่มต้นจากการเอาหนังสือการ์ตูนมาเป็นต้นแบบในการฝึกฝนโดยการเขียนตามแล้วนำมาดัดแปลง ถ้าเป็นในปัจจุบันจะเป็น Youtube Facebook หนังสือ How to ของญี่ปุ่น หนังสือการเขียนอนิเมะของฝรั่ง

### 3.ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอรรถยาศัย

กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นขั้นตอนในการอยากที่จะพัฒนาตนเอง ความรู้ เทคนิค และวิธีการเขียนการ์ตูน เกิดจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิด กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.1 แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคนิค วิธีการเขียนการ์ตูน ตนเองเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองส่วนใหญ่ตลอดช่วงเวลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองของ พัทธี มะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้

3.2 การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเองอย่างมากเพราะทำให้ตนเองรู้สึกที่อยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเขา อยากเขียนรูปออกมาให้สวยได้เหมือนเขา

3.3 การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมรวมกับการนำมาทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้มานั้นสามารถนำมาใช้ได้จริง

3.4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ การแลกเปลี่ยนความรู้ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับการพูดคุยกับเพื่อน กับนักเรียน โดยเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนจะเป็นการให้อีกคนหนึ่งสอนในสิ่งที่อีกคนถนัดเพื่อนำมาปรับใช้กับตนเอง

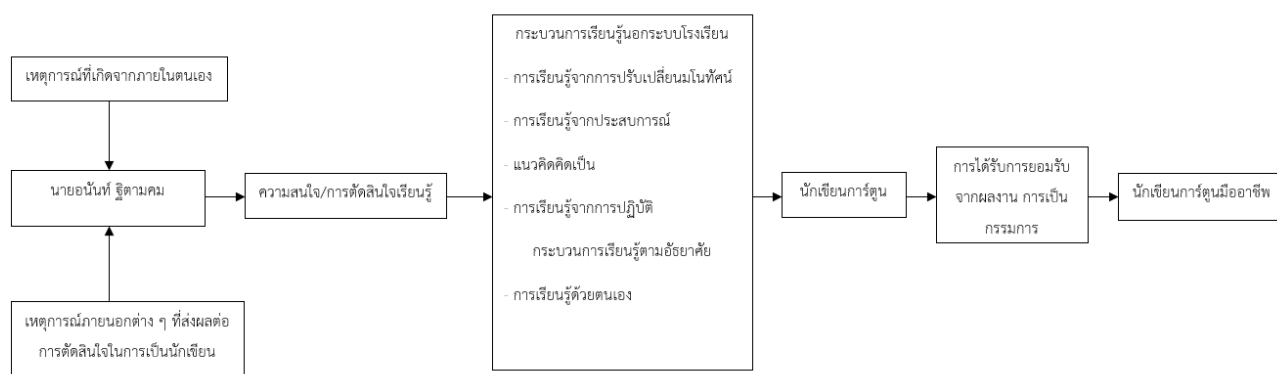
3.5 อุปสรรคและวิธีการรับมือกับอุปสรรค อุปสรรคที่พบเจอจะเป็นการเขียนภาพ ๆ หนึ่งแล้วไม่รู้ว่าภาพนี้มันดีหรือเปล่าจากการฝึกเขียนด้วยตนเอง แก้ไขโดยการถามคนอื่นเพื่อให้เขาคอมเมนต์และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.6 การสื่อสารในการทำงานร่วมกับชาติอื่น การสื่อสารในการทำงานร่วมกับชาติอื่นจะมีล่ามช่วยในการสื่อสาร

3.7 ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองกับการเรียนรู้จากหลักสูตรการเขียนการ์ตูน ถ้าเรียนด้วยตนเองจะช้าแต่ข้อดีคือสื่อในการเรียนรู้มีจำนวนมาก บางอย่างฝึกเป็นปีกกว่าจะทำได้ แต่ถ้าได้เรียนจากหลักสูตรการเขียนการ์ตูนจะเป็นได้ไวกว่าเพราะมีคนที่เขาเป็นมืออาชีพเนี่ยคอยให้คำแนะนำ

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพในหน้าถัดไป

**รูปภาพที่ 5** เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม



**ขั้นตอนที่ 2** สรุปผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

ผู้วิจัยสรุปผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ดังนี้

การศึกษาอกระบบโรงเรียนสมบูรณ์แบบ (แบบที่ 1) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาบุคคลให้เกิดความรู้ ทักษะ ทักษะคติในทางที่ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้จริง ตรงกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข และตรงกับความต้องการทั้งในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของบุคคลให้ดีขึ้น โดยการทำให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางความรู้ ทักษะ ทักษะคติในเรื่องวิชาการ วิชาชีพ และข่าวสารข้อมูลเพื่อให้การดำรงชีพอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการศึกษาอกระบบโรงเรียนสมบูรณ์แบบสอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม โดยมีแนวคิดที่สอดคล้องกับการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ดังนี้

**การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ (Transformative learning)** ของนายอนันท์ ฐิตาคมเริ่มจากการเข้าทำงานที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยเริ่มปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเองตั้งแต่ตอนนั้นตรงกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ดังกล่าวของ

Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma)
2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination)
3. การประเมินสมมุติฐานเบื้องหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล (Critical Assesment of Assumptions)
4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน
5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่
6. การวางแผนการปฏิบัติ
7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้
8. การทดลองปฏิบัติตามแผน
9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตามบทบาทใหม่
10. การบูรณาการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

**การเรียนรู้จากประสบการณ์** เป็นแนวคิดที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการพัฒนาตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคม เพราะในช่วงสมัย 30 ปีที่แล้วไม่มีหลักสูตรที่ทำให้เห็นชัดในเรื่องของการเขียนการ์ตูน การเรียนรู้ต้องอาศัยประสบการณ์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง นายอนันท์ ฐิตาคมฝึกฝนเรียนรู้จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ดังคำกล่าวของ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จะทำให้ ความสำคัญที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเน้นที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้

**การเรียนรู้จากการปฏิบัติ** ระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม พบว่าระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากนั้นจะเป็นการฝึกเองเรื่อยมา สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ

Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับ บุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล

**แนวคิดคิดเป็น** ของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) คิดเป็น ในการคิดจะต้องใช้ข้อมูลประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมสิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่ สอดคล้องกับวิธีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษาและการนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปลงความเป็นเทคนิคของตนเอง ดังนี้

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา การเอาตำราหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เล่มมาเทียบกันเพราะตำราแต่ละเล่มจะมีจุดดีจุดด้อยแตกต่างกัน แต่ที่สำคัญคือนายอนันท์ ฐิตาคมใช้ประสบการณ์กับความชำนาญในการตรวจสอบ

การนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปลงความเป็นเทคนิคของตนเอง เทคนิคในการนำมาสรุปลงความรู้คือพื่อนำสิ่งดี ๆ ที่ได้รับจากหนังสือมาปรับใช้ในการสอน นำรูปแบบวิธีการสอนจากหนังสือญี่ปุ่นมาใช้ให้ดียิ่งขึ้นเพื่อนำมาปรับใช้กับการสอนนักเรียน

การศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัย (แบบที่ 2) เป็นการศึกษาที่ให้แก่ประชาชนทั่วไปหรือมวลชน จึงไม่มีประชากรที่ชัดเจน โดยปกติจะใช้สื่อสารมวลชน ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร สิ่งพิมพ์ และแหล่งเผยแพร่ความรู้ เช่น ห้องสมุดประชาชน ที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน โดยการศึกษาที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการศึกษาตามอัธยาศัยสมบูรณ์แบบ แต่ยังคงมีการกำหนดวัตถุประสงค์โครงสร้างการจัดที่มีรูปแบบ โดยการศึกษานอกระบบโรงเรียนผสมผสานกับการศึกษาตามอัธยาศัย สอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม อย่างยิ่งเป็นกลไกที่สำคัญในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบของแหล่งการเรียนรู้ทั้งการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

การศึกษาตามอัธยาศัยสมบูรณ์แบบ (แบบที่ 3) เป็นการเรียนรู้ของมนุษย์แบบที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นการเรียนรู้แบบสัญชาตญาณเป็นกระบวนการศึกษาตลอดชีวิตที่บุคคลได้รับและสะสมความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และความเข้าใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ครอบครัว การทำงาน การเล่น จากตัวอย่าง ทักษะคิดของครอบครัวหรือเพื่อนการเดินทาง การอ่านหนังสือพิมพ์ การฟังวิทยุ การชมโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ โดยการศึกษาแบบนี้จะไม่มีการจัดระบบและไม่มีแบบแผน โดยการศึกษาตามอัธยาศัยสอดคล้องกับเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม ตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองของ พัทรี มะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้ ดังนี้

**แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง** เทคนิค วิธีการเขียนการ์ตูนตนเองเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองตลอดช่วงเวลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจากการดึงเอาข้อดีต่าง ๆ จากหนังสือ การศึกษาจากสื่อออนไลน์

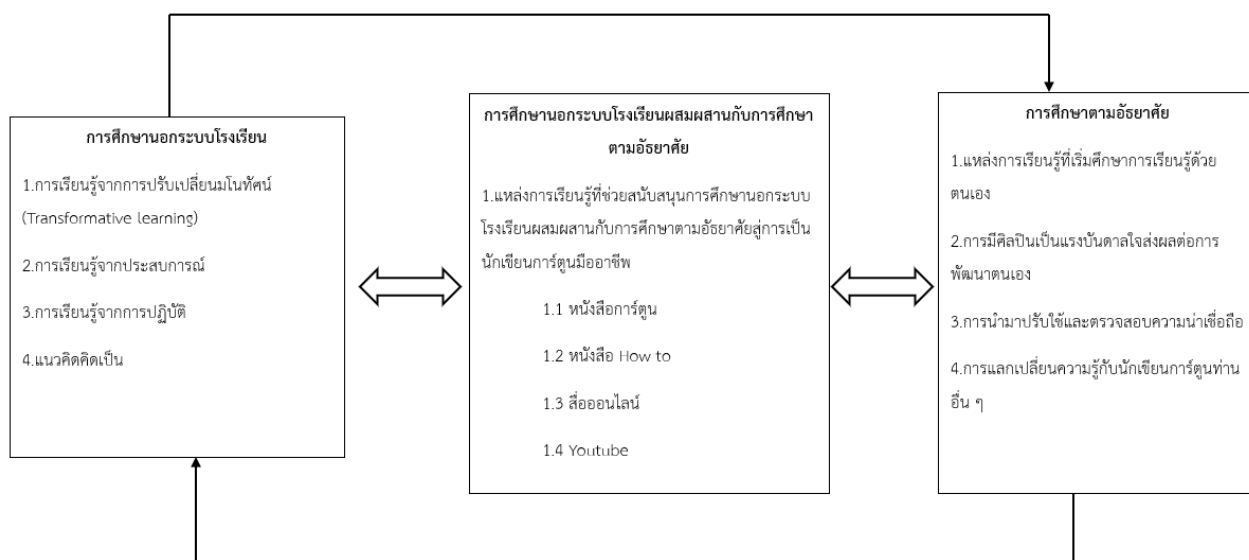
**การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง** การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเองอย่างมากเพราะทำให้ตนเองรู้สึกที่อยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเขา

**การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ** การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมรวมกับการนำมาทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้มานั้นสามารถนำมาใช้ได้จริง

**การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ** การแลกเปลี่ยนความรู้ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับการพูดคุยกับเพื่อน กับนักเรียน โดยเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนจะเป็นการให้อีกคนหนึ่งสอนในสิ่งที่อีกคนถนัดเพื่อนำมาปรับใช้กับตนเอง

ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวทางพัฒนาผู้เรียนเป็นแนวทางปฏิบัติที่วางไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือเป็นขั้นตอนที่นำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูน สามารถสรุปการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ได้ดังรูปภาพในหน้าถัดไป

**รูปภาพที่ 6** การจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม



### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม” ผลการวิจัยแสดงถึงเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยแบ่งการอภิปรายออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

## ตอนที่ 1 อภิปรายผลการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตาม อัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพพบประเด็นที่น่าสนใจในการอภิปรายผล คือ 1) เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ 2) ด้านกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน 3) ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอัยาศัย โดยผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1) เรื่องราว เหตุการณ์ และปัจจัยต่าง ๆ ในชีวิตที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยประเด็นที่สำคัญคือ 1.1) เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน 1.2) ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนี้

1.1) เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน เนื่องจากปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลหนึ่งมีความสนใจที่จะเรียนรู้การเขียนการ์ตูนเกิดจากเหตุการณ์ภายในตนเอง ความคิด ความเชื่อ หรือความสนใจของตนเอง โดยที่ไม่ได้มีพื้นฐานความรู้ในการเขียนการ์ตูนมาก่อนและยังรวมถึงเหตุการณ์ภายนอกตัวบุคคล หนังสือการ์ตูน ศิลปินที่ชื่นชอบ การได้รับแรงสนับสนุนจากบุคคลภายในครอบครัวหรือคนที่อยู่รอบข้างทำให้เกิดแรงกระตุ้น ผลักดัน ไปสู่ความกระหายที่อยากจะเรียนรู้การเขียนการ์ตูนเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยเลือกที่จะนำตนเองเข้าไปสู่สังคมที่สอดคล้องต่อความต้องการของตนเองเพื่อให้ตนเองสามารถพัฒนาไปสู่จุดมุ่งหมายสอดคล้องกับแนวคิดของ อัญชลี ธรรมะวิธีกุล (2551) ที่กล่าวถึงความเชื่อพื้นฐานของการจัดการศึกษานอกระบบเป็นความเชื่อที่แสดงจุดยืนอย่างชัดเจนว่า การศึกษาอาจเกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่ง ไม่เฉพาะในโรงเรียนเท่านั้น การศึกษานอกระบบอาจพิจารณาได้ 2 มิติ

มิติที่ 1 เป็นการศึกษาที่จัดขึ้นนอกเหนือจากที่จัดในโรงเรียน โดยมีหลักสูตรวิธีการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลเช่นเดียวกัน แต่ก็มีคามยืดหยุ่นสามารถปรับให้เหมาะสมกับสภาพของชุมชน ผู้เรียนสามารถนำเนื้อหาจากสภาพแวดล้อม หรือความต้องการของผู้เรียนมากำหนดเป็นหลักสูตรก็ได้ แนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับความเป็นมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ มีชีวิต จิตใจ มีอารมณ์ มีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ มีเสรีภาพที่จะเลือกและตัดสินใจ สามารถรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนตัดสินใจ เป็นมนุษย์ที่พัฒนาได้ด้วยตนเอง มีใช้เครื่องจักรหรือผู้งานที่จะถูกใครบังคับขี้นำได้ โดยไม่ยินยอม มนุษย์เป็นผู้ที่สามารถคิดเองได้ สามารถคิดเป็น รู้จักรับผิดชอบชีวิต ประเด็นสำคัญคือ มนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีใช้ถูกสอน เมื่อเขาปรารถนาที่จะเรียน ก็จะไปหาหาว่าที่ไหนจะเรียน และ



สามารถเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งจนนำความรู้นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และชุมชนของตนได้

มิติที่ 2 เป็นการศึกษาที่จัดขึ้นสำหรับผู้ที่ยอยู่นอกระบบโรงเรียน เป็นผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงบริการที่โรงเรียนจัดให้ได้ โดยข้อจำกัดต่าง ๆ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ตลอดจนทางด้านร่างกาย จิตใจ ที่สำคัญคือส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ในการใช้ชีวิตและการทำงานมาในระดับหนึ่ง สามารถรับผิดชอบตนเองได้ การจัดการศึกษาจึงใช้หลักการสอนผู้ใหญ่ (Andragogy) เป็นหลักการสำคัญ นั่นก็คือ เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และครูผู้สอนในการวางแผนการเรียนรู้ร่วมกัน ต้องเข้าใจเหตุผลของการเรียน มีเป้าหมายของการเรียนที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีเรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้ ผู้เรียนจึงเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ที่จะร่วมตัดสินใจกับกลุ่มเพื่อนและครูว่าจะเรียนอะไร อย่างไร มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเอง ผู้จัดการศึกษาสำหรับผู้ที่ยอยู่นอกระบบโรงเรียนจะต้องเข้าใจธรรมชาติ จิตใจและอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมายและจัดโอกาสให้เรียนด้วยตนเอง เรียนจากของจริง เอาความรู้และประสบการณ์จากการทำงานมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ด้วย การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งด้านร่างกาย ความคิด จิตใจ สติปัญญา และสภาพแวดล้อม

1.2) ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เกิดจากความชอบ ความรัก ความขยันในการฝึกฝน ความตั้งใจที่อยากจะทำ อยากที่จะเขียนการ์ตูนให้เหมือนศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ ทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคมขยันฝึกฝนการเขียนการ์ตูนทุกครั้งที่มีโอกาสอย่างสม่ำเสมอ จนกระทั่งสามารถไปนำพาดตนเองไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึงกระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับ บุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล

2) ด้านกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน เนื่องจากเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่ผ่านมานายอนันท์ ฐิตาคม และส่งผลต่อการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ สอดคล้องกับแนวคิดที่สำคัญ 4 แนวคิดอันได้แก่ 2.1) แนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยน

โมทัศน์ 2.2) แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ 2.3) แนวคิดคิดเป็น 2.4) แนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ดังนี้

2.1) แนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ เนื่องจากนายอนันท์ ฐิตาคม ตัดสินใจที่จะเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพแล้ว โดยขั้นตอนแรกคือการนำตนเองเข้าไปสู่สังคมที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเองโดยการนำตนเองเข้าไปสู่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเพื่อที่จะเรียนรู้ปรับเปลี่ยนความคิด พัฒนาทักษะ บูรณาความคิดของตนเองใหม่ เพื่อที่จะก้าวข้ามตนเองที่เป็นอยู่ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากสิ่งรอบด้าน นำข้อคิดที่รับจากการถูกวิพากษ์วิจารณ์จาก บก.สำนักพิมพ์มาปรับปรุงแก้ไขทักษะ เทคนิค วิธีการในการเขียนของตนเองใหม่ทั้งหมด สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ของ Mezirow (1995) โดยกล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคล เป็นขั้นตอน 1.เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma) 2.การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-examination) 3.การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวปฏิบัติใหม่ 4.การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้ 5.การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตาม บทบาทใหม่ 6.การบูรณาการโมทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

2.2) แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ เนื่องจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของนายอนันท์ ฐิตาคมส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการนำประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองเนื่องจากในยุคสมัยก่อนนั้นไม่มีกิจกรรมที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูน ดังนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้บุคคลเกิดการพัฒนาตนเองไปสู่ตนเองที่ดีกว่า การนำประสบการณ์ที่ได้รับในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ที่ดีที่นำมาใช้เป็นกำลังใจของตัวเอง ประสบการณ์ที่ไม่ดีมาใช้ในการปรับปรุงตนเอง การเรียนรู้ของนายอนันท์ ฐิตาคมในสมัย 30 ปีก่อนก่อนที่เทคโนโลยี และสังคมที่เปิดกว้างมากขึ้น ประสบการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การพัฒนาตนเองของนายอนันท์ ฐิตาคมเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดของวอร์ตัน อภินันท์กุล (2551) กล่าวว่า กระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ ความสำคัญที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังเน้นที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้ และยังสามารถนำประสบการณ์มาใช้ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ตนศึกษาได้โดยการนำข้อดีของแต่ละแหล่งศึกษานั้นมารวมเข้าด้วยกันและปรับเป็นแนวทางของตนเอง

2.3) แนวคิดคิดเป็น เนื่องจากการที่นายอนันท์ ฐิตาคมสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพได้จำเป็นต้องตระหนักถึงขีดจำกัดและเข้าใจอุปสรรคที่เกิดขึ้นในเส้นทาง

อาชีพ การยึดถือความรู้เดิมที่มีจึงไม่เพียงพอต่อการพัฒนาตนเองให้เข้ากับยุคสมัย ดังนั้นการที่จะพัฒนาตนเองให้เข้ากับยุคสมัยจึงต้องศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการศึกษาการเขียนการ์ตูนแหล่งต่าง ๆ จะช่วยเป็นแบบอย่างให้ตนเองสามารถนำไปพัฒนาตนเองที่ดีกว่าได้ ให้เข้ากับยุคสมัย แหล่งการเรียนรู้ที่ดีที่ช่วยให้สามารถพัฒนาตนเองให้ทันตามยุคสมัยคือ หนังสือการ์ตูน สื่อออนไลน์ต่าง ๆ การเรียนรู้จากบุคคล โดยการนำความรู้ที่ได้รับมาปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสมกับตนเองสอดคล้องกับแนวคิดของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) ที่กล่าวถึงแนวคิดคิดเป็น ในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ สังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่

2.4) แนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เนื่องจากการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นจะไม่สามารถนำพาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพได้เลยหากไม่ลงมือปฏิบัติจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคมจึงเข้าใจว่าการนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาแหล่งต่าง ๆ มาปฏิบัติจะช่วยให้ตนเองเข้าใจถึงขั้นตอน วิธีการ กลวิธีที่ทำให้ตนเองสามารถนำความรู้มาพัฒนาเป็นรูปแบบลายเส้นของตนเองซึ่งระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เท่ากันกรณีของนายอนันท์ ฐิตาคมที่มีความมุ่งมั่น มั่นฝึกฝนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องก็สามารถเรียนรู้ได้อย่างก้าวกระโดดภายใน 2 ปีจากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจหลังจากนั้นก็เริ่มศึกษาพัฒนาด้วยตนเองลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจนก้าวเข้าสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพในปัจจุบันสอดคล้องกับแนวคิดของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้การเรียน

3) ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เนื่องกายนายอนันท์ ฐิตาคมที่การเรียนรู้ส่วนใหญ่ในชีวิตหลังจากก้าวเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้เท่าที่แต่ละยุคสมัยมีทั้งจากหนังสือการ์ตูน การพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปินท่านอื่น สื่อออนไลน์ หนังสือ How to ของญี่ปุ่น อเมริกา สอดคล้องกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยแนวคิดที่สำคัญได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นขั้นตอนที่นายอนันท์ ฐิตาคมอยากพัฒนาตนเองจากการที่ไเอเดียเดิม ๆ หรือเทคนิคเดิม ๆ ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาตนเอง ดังนั้นการหาความรู้ใหม่ ๆ เทคนิคใหม่ ๆ วิธีการเขียนการ์ตูน การศึกษาจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยการเรียนด้วยตนเองของ พัทธี มะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้ และชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือกระบวนการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนจะเรียนด้วยความช่วยเหลือจากภายนอกตัวผู้เรียนหรือไม่ก็ตาม ผู้เรียนจะเริ่มเรียนรู้ เลือกเป้าหมาย แสวงหาแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมิน ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง

## ตอนที่ 2 อภิปรายผลการจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

จากผลการศึกษาเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ผู้วิจัยจัดทำแนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพทั้งหมด 10 ขั้นตอนโดยประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** จุดเริ่มต้นของการเป็นนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการที่ผู้เรียนรักการอ่านการ์ตูน ชอบดูการ์ตูน อยากที่จะเขียนการ์ตูนให้ดีเหมือนการ์ตูน เหมือนศิลปินที่ชื่นชอบเป็นตามแนวคิดของ อุดม เขยกิจวงศ์ (2544) โดยกล่าวว่าการศึกษตามอัธยาศัยเป็นวิธีการศึกษาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตประจำวันของแต่ละ บุคคล เป็นการเพิ่มความรู้อัศจรรย์ ความบันเทิง และการพัฒนาคุณภาพชีวิต

**ขั้นตอนที่ 2** การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน การมีพื้นฐานที่แน่นส่งผลให้ผู้เรียนสามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ การสร้างพื้นฐานที่เหมาะสมกับมือใหม่ควรที่จะทำตามนี้ 1.การเลือกเรียนรู้จากหลักสูตรการสอนการเขียนการ์ตูน 2.การเลือกมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเขียนการ์ตูน 3.การเลือกเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนเป็นไปตามแนวคิดของ อุ่นตายนพคุณ (2523) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบ หมายถึง กิจกรรมหรือโครงการใด ๆ ที่สถาบัน ต่าง ๆ ในสังคมจัดขึ้น โดยมีเจตนาและวัตถุประสงค์ที่จะให้การเรียนรู้แก่ประชากรที่สามารถกำหนดเป้าหมายได้ ผู้รับการศึกษาเองก็มีเจตนาหรือวัตถุประสงค์ในการจะรับการเรียนรู้ กิจกรรมดังกล่าวจัดให้แก่ประชากรทุก เพศทุกวัย ทุกชุมชนและทุกระดับการศึกษาและสอดคล้องกับแนวคิดของ

Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคล

**ขั้นตอนที่ 3** การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเอง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเริ่มมีพื้นฐานที่ดีแล้วผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพราะนักเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้จากสื่อออนไลน์ เช่น การเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ชื่นชอบ Youtube , การแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปิน , E-book , Pinterest เป็นไปตามแนวคิดของชัยฤทธิ์ โพนิศุวรรณ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเรียนด้วยความช่วยเหลือจากภายนอกตัวผู้เรียนหรือไม่ก็ตาม ผู้เรียนจะเริ่มเรียนรู้ เลือกลงเป้าหมาย แสวงหาแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง

**ขั้นตอนที่ 4** การนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติ ฝนฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาการเขียนการ์ตูนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น เป็นไปตามแนวคิดของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากการเรียนรู้ที่บุคคลหรือผู้เรียนได้เผชิญกับสภาพปัญหาจริงที่เกิดขึ้น บุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจ

**ขั้นตอนที่ 5** การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเป็นไปตามแนวคิดของจามรี ศิริภัทร (2556) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นหนึ่งในวัสดุกราฟิกชนิดหนึ่ง มีความหมายว่า งานภาพวาดที่ผู้วาดสร้างสรรค์ขึ้นโดยตั้งใจที่จะล้อเลียน คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ หรือสิ่งที่เกิดขึ้น จากจินตนาการของผู้เขียน

**ขั้นตอนที่ 6** การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของผลงานโดยที่ผู้เรียนสามารถทำได้โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนในการช่วยตรวจสอบ แต่หากผู้เรียนมีประสบการณ์ที่มากแล้วผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ด้วยตนเองโดยการใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนเองเป็นไปตามแนวคิดของวรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถเกิดขึ้นได้โดย การที่ผู้เรียนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ และสามารถควบคุมกระบวนการและทิศทางการเรียนรู้ของตนเองและการประเมินตนเองซึ่งเป็นวิธีหลักของการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้หรือประเมินความสำเร็จของตน

**ขั้นตอนที่ 7** การปรับปรุงผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยต้องยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ผลงานเพื่อผลงานออกมา ดีที่สุดเป็นไปตามแนวคิดของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) กล่าวว่า ความเชื่อพื้นฐานของคิดเป็นคือ มนุษย์ทุกคนต้องการความสุข ซึ่งความสุขของแต่ละคนแตกต่างกันในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่

**ขั้นตอนที่ 8** การหาที่เผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีผลงานการ์ตูนเป็นของตนเองแล้ว การแจกจ่ายการ์ตูนของให้คนอื่นได้อ่าน ถือเป็นหนึ่งในข้อสำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนอย่างสมความภาคภูมิ รวมไปถึงการสร้างรายได้ให้แก่ผู้เรียนได้ สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตัวเองได้ดียิ่งขึ้นไปอีก

**ขั้นตอนที่ 9** ผลงานได้รับการยอมรับ/ไม่ได้รับการยอมรับ หากผลงานผู้เรียนได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนก็จะก้าวไปสู่ฐานะนักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ หากไม่ได้รับการยอมรับผู้เรียนสามารถนำคำวิพากษ์วิจารณ์มาปรับปรุงแก้ไขผลงาน

**ขั้นตอนที่ 10** นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ เป็นขั้นตอนที่หลังจากผลงานได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนต้องหมั่นสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ สามารถนำความรู้เทคนิควิธีการพัฒนา ไปถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นที่สนใจได้ เมื่อมาถึงขั้นตอนนี้แล้วผู้เรียนก็จะก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

### องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

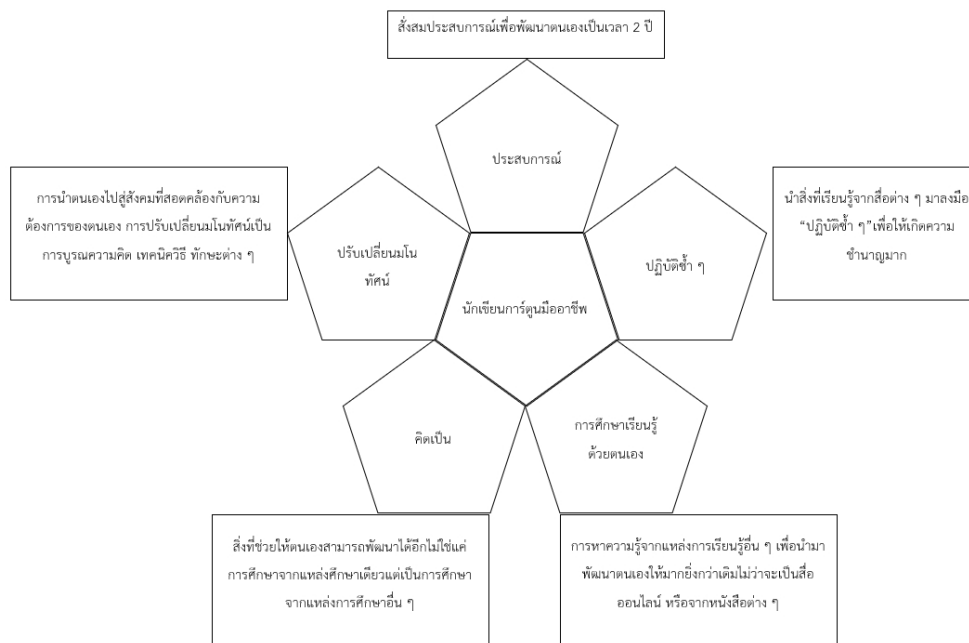
จากการลงพื้นที่ศึกษาวิจัยกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม เกิดจากการที่นายอนันท์ ฐิตาคมเกิดความสนใจและตัดสินใจที่จะเรียนรู้พัฒนาตนเองให้เป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยเกิดจากการที่นายอนันท์ ฐิตาคมอยากที่จะ “ปรับเปลี่ยนมโนทัศน์” ของตนเอง โดยการนำตนเองไปสู่สังคมที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง การปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นการบูรณาการความคิด เทคนิควิธี ทักษะต่าง ๆ ของนายอนันท์ ฐิตาคมที่ได้รับจากการฝึกงานอยู่ที่สำนักพิมพ์

วิบูลย์กิจ หลังจากฝึกฝนเรียนรู้เป็นเวลา 2 ปี ส่งผลให้นายอนันท์ ฐิตาคมสั่งสม “ประสบการณ์” พัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดดทำให้นายอนันท์ ฐิตาคมรู้ถึงข้อจำกัดและอุปสรรคของตนเองจึงก่อให้เกิดการ “คิดเป็น” ว่าสิ่งที่ช่วยให้ตนเองสามารถพัฒนาได้อีกไม่ใช่แค่การศึกษาจากแหล่งศึกษาเดียวแต่เป็นการศึกษาจากแหล่งการศึกษาอื่น ๆ เพิ่มเติมหลังจากนั้นก็นำความรู้ที่รับจากสิ่งที่เรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ มาลงมือ “ปฏิบัติซ้ำ ๆ” เพื่อให้เกิดความชำนาญมากยิ่งขึ้นและนำไปสู่ “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” และผลักดันส่งเสริมความคิดของตนเองตกผลึกจนสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพที่มีลักษณะของอาชีพที่ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ตนเองยังคงได้รับการจ้างงานในยุคที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

จากการพัฒนาแนวทางกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม พบว่ากระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันในการพัฒนานายอนันท์ ฐิตาคมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ เกิดการเห็นถึงศักยภาพของตนเอง จนเกิดเป็นแรงสนับสนุน ผลักดันตนเองในการพัฒนาเรียนรู้ไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

ทั้งนี้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของนายอนันท์ ฐิตาคม ซึ่งประกอบด้วย ครอบครัว สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เพื่อนร่วมงาน ลูกศิษย์ และผู้ช่วย มีบทบาทสำคัญในการร่วมกันส่งเสริมปรับเปลี่ยนความคิด ช่วยชี้แนะให้นายอนันท์ ฐิตาคม สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดด รวมถึงการที่ได้นายอนันท์ ฐิตาคมมีความเชื่อมั่นวันตนเองมีศักยภาพที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีศิลปินที่ชื่นชอบเป็นแรงบันดาลใจคอยกระตุ้นเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังใส่ใจฝึกฝนในการเขียนการ์ตูนเรื่อยมา และยังอยากที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อนำมาปรับใช้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เข้ากับเทคนิค วิธีการของแต่ละบุคคล ซึ่งวิธีการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย นายอนันท์ ฐิตาคมเป็นลักษณะแบบสำคัญของการเป็นผู้เรียนที่มีความมุ่งมั่น พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

โดยองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย แสดงดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปภาพที่ 7 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากแนวทางการกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตาม  
อัยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัยาศัย โดยการรวบรวมเทคนิควิธีในการเรียนรู้ของนายอนันท์ ฐิตาคมในแต่ละกระบวนการและนำมาสรุปพัฒนาเป็นแนวทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ สามารถนำเทคนิควิธีที่ได้รับจากการศึกษาแนวทางของงานวิจัยนี้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้การเป็นนักเขียนการ์ตูนที่มีคุณภาพและพัฒนาเป็นไปอย่างราบรื่น

1.2 องค์กรหรือสถาบันในระดับชุมชนสามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ไปใช้สอนให้กับบุคคลที่เริ่มศึกษาเรียนรู้การเขียนการ์ตูน เพื่อส่งเสริมให้บุคคลนั้น ๆ เกิดการ



พัฒนาตนเอง เพื่อสามารถพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันได้อย่างราบรื่น

1.3 สถาบันการศึกษาในระบบโรงเรียน มหาวิทยาลัย สามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ไปปรับประยุกต์ใช้ในหลักสูตรการสอนเพื่อให้นักเรียนที่สนใจจะเป็นนักเขียนการ์ตูนสามารถเรียนรู้พึ่งพาตนเองได้

1.4 กลุ่มเยาวชนที่มีความฝันและเป้าหมายสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนที่เพิ่งเริ่มต้นสามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนของงานวิจัยฉบับนี้เป็นต้นแบบในการพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายได้

1.5 ประชาชนทั่วไปสามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพไปใช้ในการพัฒนาตนเองได้เพื่อนำไปประกอบอาชีพในการหาเลี้ยงตัวเองโดยระยะเวลาในการพัฒนาตนเองขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความเข้าใจของบุคคลที่มีอยู่เดิม

1.6 บุคคลทั่วไปสามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นต้นแบบในการพัฒนาตนเองร่วมกับอาชีพอื่น ๆ ที่มีการทำงานคล้าย ๆ กัน เช่น การทำงานสายอนิเมชัน การทำงานสายการจักสาน เป็นต้น เพื่อพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นไม่มากก็น้อยขึ้นอยู่กับความเข้าใจและประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคล

## 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยข้อต่อไป

2.1 ควรที่จะศึกษานักเขียนการ์ตูนหลาย ๆ ท่านเพื่อให้ผลการวิจัยมีข้อมูลที่ใช้ในการเป็นแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

2.2 ควรที่จะมีการพัฒนาแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพให้มีมาตรฐานเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่แนวทางสามารถส่งเสริมให้บุคคลทั่วไปสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ควรที่จะมีการศึกษาเปรียบเทียบแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนักเขียนในยุคเก่า กับแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนักเขียนยุคปัจจุบันมีข้อแตกต่างในการเรียนรู้กันอย่างไร

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤษดา บุญหมื่น. (2555). การ์ตูน (Cartoon). สืบค้นจาก [http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art6\\_1/lesson1/more\\_art/1-1.php](http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art6_1/lesson1/more_art/1-1.php), 9 มิถุนายน 2565
- กองส่งเสริมการมีงานทำ. (2560). อาชีพ นักวาดภาพประกอบภาพยนตร์/หนังสือ/การ์ตูน. สืบค้นจาก [https://www.mycareer-th.com/res\\_job\\_detail.php?id=63](https://www.mycareer-th.com/res_job_detail.php?id=63), 7 มิถุนายน 2565
- กิตตินันท์ บุตะเคียน. (2563). การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จรรยาพร ธรณินทร์. (2550). เอกสารการประชุม ชุดที่ 2 แนวโน้มการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัยยาศัยยุคใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัยยาศัย.
- จามรี ศิริภัทร. (2556). การออกแบบสื่อกราฟฟิกเพื่อการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชัยฤทธิ์ โพธิ์สุวรรณ. (2541). รายงานเรื่องความพร้อมในการเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองของผู้เรียนผู้ใหญ่ของกิจกรรมการศึกษาผู้ใหญ่บางประเภท. กรุงเทพฯ: สาขาการศึกษาผู้ใหญ่ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชุตินา ธนูธรรมทัศน์. (2546). วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐณา โต๊ะเงิน. (2548). กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย. (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดอยล์ มิเชล อี. และ สมิต มาร์ค เค. (2554). การศึกษาตามอัยยาศัย: จากแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่แนวปฏิบัติ. แปลโดย วิศนีย์ ศิลตระกูล และอมรา ปฐภิญโญบุรณ. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมการศึกษาตามอัยยาศัย กรมการศึกษานอกโรงเรียน.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2553). การ์ตูน : มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาและการอ่าน. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูน มูลนิธิเด็ก.
- ทวีป อภิลิทธิ. (2554). การศึกษาตามอัยยาศัย การศึกษาของโลกยุคใหม่ที่มาแรง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทีศนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนาวรัตน์ จันคำ. (2560). *การศึกษากระบวนการเรียนรู้ ผู้เกษตกรอินทรีย์ของเกษตรกร บ้านห้วยโป่งสามัคคี หมู่ 11 ตำบลแม่ตืน อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน*. (ประกาศนียบัตรบัณฑิต บัณฑิตอาสาสมัคร วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ปฐม นิคมานนท์. (2522). *การศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- ปฐม นิคมานนท์. (2528). *การศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: พิมพ์อักษร.
- ประชุมสุข อาชวอำรุง. (2518). *การศึกษาอุปนัย*. *วารสารครุศาสตร์* (ฉบับพิเศษ).
- พัชรี มะแสงสม. (2544). *ปัจจัยบางประการที่สัมพันธ์กับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวลักษณ์ มีบุญมาก และคณะ. (2560). *การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง: การนำไปใช้ในการศึกษาพยาบาล*. *วารสารการเฉลิมกาญจนา*, 4(1), 58-67.
- ระวี จุฑะฤกษ์. (2564). *มโนทัศน์ (CONCEPT) ของการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร*. สืบค้นจาก <http://www.cydcenter.com/มโนทัศน์-concept-ของการศึกษานอ/>, 13 มิถุนายน 2565
- รัตนะ บัวสนธ์. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คำสมัย.
- วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา. (2561). *การศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรัตน์ อภินันท์กุล. (2551ก). *แนวคิดและทฤษฎีที่นำรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรัตน์ อภินันท์กุล. (2551ข). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยในปัจจุบัน*. *วารสารครุศาสตร์*, 36(2), 15-28.
- วัลลภ แม่นยำ. (2539). *เทคนิคการวาดและขายการ์ตูนอย่างมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วิจารณ์ พานิช. (2562). *งานประชุมวิชาการประจำปี “ระพีเสาวนา” ครั้งที่ 10 ชูธงเป้าหมาย “การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง” Transformative Learning*. สืบค้นจาก <https://thaipublica.org/2019/12/transformative-learning-arsomsilp>, 19 ตุลาคม 2565
- วิศนี ศิลตระกุล. (2557). *ปรัชญาและหลักการการศึกษาตามอัธยาศัยในการศึกษาตลอดชีวิตและการศึกษานอกระบบ หน่วยที่ 1-7*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา. (2557). *เอกสารคำสอนพื้นฐานการศึกษานอกระบบโรงเรียน 2557*. (เอกสารไม่ตีพิมพ์ เผยแพร่).

ศูนย์ส่งเสริมการศึกษานอกระบบ. (2544). *การศึกษาตามอัธยาศัยแนวความคิดและประสบการณ์*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สมบัติ สุวรรณพิทักษ์. (2551). *แนวคิดและทฤษฎีที่นำรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ:

ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายทิพย์ พิริยะธนารักษ์. (2563). *การนำเสนอรูปแบบเชิงกระบวนการในการบ่มเพาะการเป็นบุคคล*

*แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : กรณีศึกษาครูภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย*. (ปริญญาครุศาสตรดุษฎี

บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ*

*สังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักนายกรัฐมนตรี.

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ:

ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*

*พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: พรึกหวานกราฟฟิค.

สิงขร ภัคดี. (2559). ความหมายของการ์ตูน. ม.ป.ท.

สุขกมล รัตนสุภา. (2552). *อัตชีวประวัติ : ความหลังและชีวิตกับวรรณศิลป์*. วารสารวิชาการคณะมนุษย

*ศาสตร์ และสังคมศาสตร์*, 5(2), 107.

สุนทร สุนันท์ชัย. (2532). *หลักและปรัชญาการศึกษาตลอดชีวิต เอกสารการสอนชุดวิชาการศึกษาคือตลอด*

*ชีวิต และการศึกษานอกระบบ หน่วยที่ 1 เล่มที่ 1 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์*

*มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*. นนทบุรี: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุนทร สุนันท์ชัย. (2552). *การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

สุมาลี สังข์ศรี. (2543). *การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนัก

นายกรัฐมนตรี.

สุมาลี สังข์ศรี. (2544). *การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สุรกุล เจนอบรม. (2541). *วิสัยทัศน์ผู้สูงอายุและการศึกษานอกระบบสำหรับผู้สูงอายุไทย*. กรุงเทพฯ: นิ

ชินแอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป.

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2552). *เอกสาร*

*สาระหลักการและแนวคิดประกอบการดำเนินงาน กศน*. กรุงเทพฯ: เอ็น เอ รัตนะ เทรตดิ่ง.

อัจฉรา ศรีพันธ์. (2563). *การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (transformative learning) ครั้งที่ 1*. สืบค้น

จาก <https://www.gotoknow.org/posts/687826>, 20 ตุลาคม 2565

- อัชฌา สุนทรพิทักษ์. (2541). *อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค กลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการโฆษณา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ธรรมะวิสิฎฐ์. (2551). *หลักการของการจัดการศึกษานอกระบบ และปรัชญาการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานอกระบบ*. สืบค้นจาก <https://panchalee.wordpress.com/2009/03/28/หลักการของการจัด/>, 18 ตุลาคม 2565
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2542). *การจัดโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2544). *การเรียนรู้และการพัฒนาของผู้ใหญ่*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2550). *แนวโน้มการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนของประเทศไทย ในทศวรรษหน้า*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2534). *การศึกษานอกระบบโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: ดวงกลม.
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2544). *แนวทางการบริหารและการจัดการ: การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2551). *การส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- อุ้นตา นพคุณ. (2523). *การศึกษานอกระบบโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: เจริญผล.
- Brown, L. M., & Posner, B. Z. (2001). Exploring the relationship between learning and leadership. *Leadership & Organization Development Journal*, 22(5/6), 274.
- Coombs, P. H. (1973). *Non-formal education for rural development: strengthening learning opportunities for children and youth; interim report*. New York: UNICEF Executive Board.
- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1980). *Attacking Rural Poverty: How Non-Formal Education Can Help*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- David, K., & Thomas, B. K. (1971). *Non-School Population Education*. Chicago: Mimeographed.
- Farahani, M. F., Mirzamohamadi, M. H., & Noroozi, N. (2014). The study on features of informal education in postmodernism. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 136, 559-563.
- Foley, G. (1999). *Learning in social action: a contribution to understanding information education*. New York: Zed Books.

- Kimble, G. A. (1961). *Hilgaral and Marquis Conditioning and Learning*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Mahoney, J. (2001). What is informol education. In L. D. Richardson & M. Wolfe (Eds.), *Principles and practices of informal education* (pp. 17-33). Oxon: Routledge.
- Mezirow, J. (1978). Perspective Tranformation. *Adult Education*, 28, 100-110.
- Mezirow, J. (1995). Transformation Theory of Adult Learning. In M. Welton (Ed.), *In Defense of the Lifeworld: Critical Perspectives on Adult Learning* (pp. 37-90). New York: State University of New York Press.
- Mezirow, J. (2012). Learning to think like an adult: Core concepts of transformation theory. In E. Taylor & P. Cranton (Eds.), *The Handbook of Transformative Learning: Theory, Research and Practise* (pp. 73-96). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Pedler, M. (1991). *Action Learning in practice* (3rd). Aldershot: Gower Publishing.
- Richardson, L. D., & Wolfe, M. (2001). *Principles and practice of informal education: Learning through life*. Richardson: Psychology Press.
- Roger, C. R. (n.d.). *Experiential Learning Theory*. Retrieved from <https://psyc479.weebly.com/experiential-learning.html>
- Taylor, E. W. (1998). *The Theory and Practice of Transformative Learning: A Critical Review*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED423422>
- The Zero One. (2559). *How to Paint CG : From Basic to Advance (คู่มือสอนวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เริ่มต้นจนถึงขั้นมืออาชีพ)*. กรุงเทพฯ: Let's Comic.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การ  
เป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันต์ ฐิตาคม

วัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การ  
เป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม

## คำชี้แจง

ในการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียน  
การ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษา นายอนันต์ ฐิตาคม” เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ศึกษาเกี่ยวกับเส้นทาง  
และกระบวนการเรียนรู้ของนายอนันต์ ฐิตาคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์  
เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมือ  
อาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบคำถามการวิจัยเกี่ยวข้องเพื่อ  
นำข้อมูลไปจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบและ  
ตามอัธยาศัยของท่านให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพต่อไป

แบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน  
และตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ-สกุล.....อายุ.....ปี

ระดับการศึกษา.....อาชีพ.....ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ที่อยู่.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....



ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม

### 1.ด้านประวัติชีวิต

1.1 ประวัติ จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 ท่านเคยศึกษาการเขียนการ์ตูนจากครูในโรงเรียนหรือไม่ หรือท่านศึกษาการเขียนการ์ตูนจากแหล่งอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

1.3 ก่อนที่ท่านจะก้าวเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนท่านมีประสบการณ์การทำงานอาชีพอื่น ๆ หรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

1.4 ท่านเคยได้รับรางวัลหรือ มีผลงานอะไรบ้างตลอดช่วงการเป็นนักเขียนการ์ตูน

.....

.....

.....

.....

.....

1.5 อะไรคือแรงจูงใจที่ทำให้ท่านเกิดความสนใจในอาชีพนักเขียนการ์ตูน

.....

.....

.....

.....

.....

1.6 ท่านคิดว่าช่วงไหนในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูนคือช่วงที่ทำให้มีความสุขมากที่สุด เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.7 ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค และปัญหาในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน

.....

.....

.....

.....

.....

1.8 ท่านคิดว่าปัจจัยภายนอกอะไรบ้างที่ช่วยส่งเสริมให้ท่านพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

.....

.....

.....

.....

.....

1.9 หากสามารถย้อนเวลากลับไปได้อยากแนะนำตัวเองอย่างไรที่จะสามารถส่งเสริมตนเองให้พัฒนาไปได้ไกลกว่านี้

.....

.....

.....

.....

.....

1.10 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับอาชีพนักเขียนการ์ตูน

.....

.....

.....

.....

.....

1.11 ท่านคิดว่าประสบการณ์สำคัญกับนักเขียนการ์ตูนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.ด้านกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน

2.1 ท่านเริ่มศึกษาการเขียนการ์ตูนตั้งแต่เมื่อไร

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 ท่านเคยเข้าร่วมการอบรมเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูน / โครงการพัฒนาอาชีพ / การเรียนรู้จากสถาบันสอนเขียนการ์ตูนต่าง ๆ / การมีวิทยากรที่เชี่ยวชาญการเขียนการ์ตูน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

2.3 ท่านศึกษาการเขียนการ์ตูนจากแหล่งใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

2.4 ท่านเคยเรียนรู้การเขียนการ์ตูนจากนักเขียนการ์ตูนผู้มากประสบการณ์ท่านอื่น ๆ หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

2.5 นอกจากการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ / วิทยากรแล้ว ท่านมีวิธีในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยวิธีใด

.....

.....

.....

.....

2.6 ท่านใช้เวลาในการฝึกฝนเรียนรู้มานานเท่าไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.7 ท่านใช้วิธีใดในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ท่านแสวงหาและนำมาศึกษา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.8 ท่านนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มาสรุปองค์ความรู้หรือหรือเป็นเทคนิคเฉพาะ  
ของตนเองได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.9 ท่านสามารถนำความรู้เดิมที่มีอยู่พัฒนาเป็นความรู้หรือเทคนิคใหม่ ๆ ได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.10 ท่านคิดว่าแหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ตนเองก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพคืออะไร ช่วยเรียงลำดับความสำคัญตามความคิดเห็นของท่าน

.....

.....

.....

.....

.....

### 3.ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

3.1 ท่านเคยศึกษาการเขียนการ์ตูนด้วยตนเองหรือไม่ อย่างไร และมีแหล่งการศึกษาใดบ้างที่ท่านศึกษา

.....

.....

.....

.....

3.2 ท่านมีศิลปินที่เป็นแบบอย่างหรือเป็นแรงบันดาลใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูนหรือไม่ ถ้ามีใครบ้าง และท่านนำแง่มุมใดของศิลปินคนดังกล่าว เป็นแบบอย่างในการพัฒนาตนเอง

.....

.....

.....

.....

3.3 ท่านนำข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาด้วยตนเองมาตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

3.4 ท่านนำข้อมูลที่ท่านศึกษาและตรวจสอบความน่าเชื่อถือแล้วมาปรับใช้และพัฒนาตนเองอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3.5 ท่านเคยแลกเปลี่ยนความรู้ในการเขียนการ์ตูนกับนักเขียนท่านอื่น ๆ หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3.6 ท่านนำความรู้ที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนท่านอื่น ๆ มาปรับใช้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.7 ท่านคิดว่าแหล่งการเรียนรู้แบบไหนคือสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

.....

.....

.....

.....

.....





## ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดในการวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน  
และตามอัยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

แบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน  
และตามอัยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ-สกุล.....อายุ.....ปี

ระดับการศึกษา.....อาชีพ.....ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ที่อยู่.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

ท่านมีความเกี่ยวข้องอย่างไรกับนายอนันท์ ฐิตาคม.....

ท่านรู้จักกับนายอนันท์ ฐิตาคมมานานกี่ปี.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัยาศัยสู่การเป็น นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม

### 1.ด้านกระบวนการเรียนรู้

1.1 ท่านเคยเห็นนายอนันท์ ฐิตาคม ค้นหาแหล่งการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองหรือไม่ และแหล่งการเรียนรู้คืออะไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 ท่านเคยเห็นนายอนันท์ ฐิตาคมเข้าร่วมการอบรมเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูน / โครงการพัฒนาอาชีพ / การเรียนรู้จากสถาบันสอนเขียนการ์ตูนต่าง ๆ / การมีวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการเขียนการ์ตูนหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.3 ท่านเคยเห็นประกาศนียบัตรที่เกี่ยวข้องกับการเขียนการ์ตูน หรือเคยเห็นนายอนันท์ ฐิตาคม เข้าร่วมหลักสูตรการเขียนการ์ตูนระยะสั้นหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.4 ท่านเคยเห็นนายอนันต์ ฐิตาคม แลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.5 ท่านคิดว่าทักษะ เทคนิคและวิธีการเรียนรู้ของนายอนันต์ ฐิตาคมเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

1.6 ท่านคิดว่าอะไรคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้นายอนันต์ ฐิตาคมพัฒนาตนเองได้จนก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

.....

.....

.....

.....

.....

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.7 ท่านมีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองของนายอนันต์ ฐิตาคม

.....

.....

.....

.....

.....

1.8 ท่านมีส่วนช่วยสนับสนุน การเรียนรู้ของนายอนันท์ ฐิตามคมอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขอขอบคุณอย่างสูงที่ท่านกรุณาตอบคำถาม

## ภาคผนวก ค

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

## ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

1. อาจารย์ ดร.ระวี จุฑศฤงค์ อาจารย์ประจำภาคการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.ภัทรา วายาจตุ อาจารย์ประจำภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. อาจารย์ ดร.ลิขสิทธิ์ พุฒเขียว อาจารย์ประจำแขนงวิชาการศึกษานอกระบบ สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวานัน โกวิตยา อาจารย์ประจำภาคการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. ดร.สายทิพย์ พิริยะธนารักษ์ อดีตนิสิตปริญญาเอก คณะครุศาสตร์ สาขาการศึกษาตลอดชีวิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง

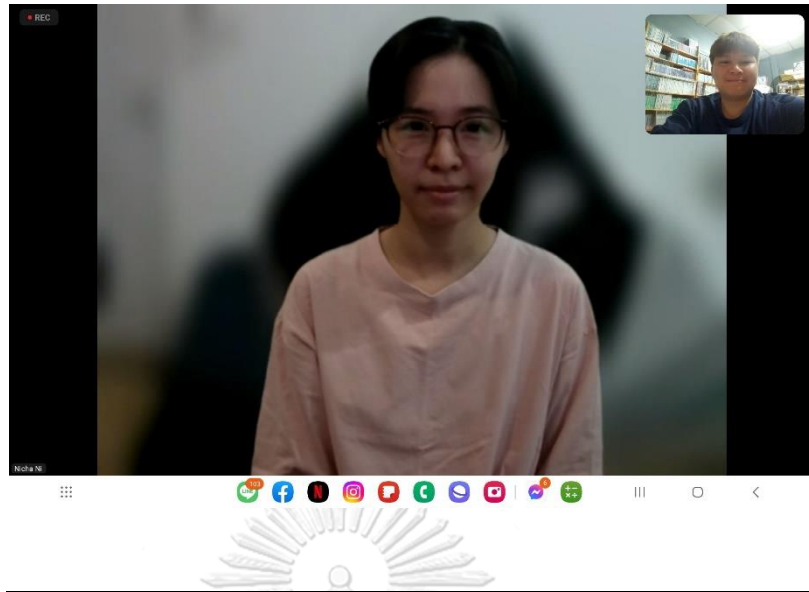
รูปภาพการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายอนันท์ รัฐาคม กับบุคคลใกล้ชิด





CHULALONGKORN UNIVERSITY







## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ฉนกร จงทอง
วัน เดือน ปี เกิด	9 กันยายน 2540
สถานที่เกิด	สมุทรปราการ
วุฒิการศึกษา	2559 - ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน คณะการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2563 - ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาจากระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาจากระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	516 ม.17 บ.ไทยอุดม ต.เหนือเมือง อ.เมือง จ.ร้อยเอ็ด 45000
ผลงานตีพิมพ์	วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY