



กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย
สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ : กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม*
NON-FORMAL AND INFORMATION LEARNING PROCESS TO BECOME
THE PROFRESSTIONAL CARTOONIST: A CASE STUDY OF
MR. ANAN THITAKOM



ธนกร จงทอง, วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา

Thanakorn Jongtong, Worarat Pathumcharoenwattana

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

Corresponding Author E-mail: f_0123456@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. วิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ 2. จัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วยนายอนันท์ ฐิตาคม และบุคคลใกล้ชิด ด้วยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1. เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ประกอบไปด้วย เหตุการณ์ที่เกิดจากภายในตนเอง เหตุการณ์ภายนอกต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน 2. แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย 10 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ผู้เรียนชื่นชอบการ์ตูน 2. การสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน 3. การหาความรู้เพื่อเพิ่มทักษะของตนเอง 4. การนำความรู้ที่ได้รับมาฝึกฝน และปรับปรุงแก้ไข 5. การสร้างสรรค์ผลงาน 6. การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ 7. การปรับปรุงผลงาน 8. การหาที่เผยแพร่ผลงาน 9. ผลงานได้รับหรือไม่ได้รับการยอมรับ 10. นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ

คำสำคัญ: แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูน; กระบวนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน; กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย



Abstract

Objectives of this research article were: 1. To analyze Mr. Anan Thitakom's non-formal and informal learning path and learning process, 2. To develop a guideline for developing a professional cartoonist using the process. Learning outside the school system and informal from the case study of Mr. Anan Thitakhom. This research was qualitative research with key informants consisting of Mr. Anan Thitakhom and close persons by purposive selection method interview tools and data from in-depth interviews. Then the data by content analysis method.

The results showed that 1. Mr. Anan Thitakhom's non-formal and informal learning path and process to become a professional cartoonist consisted of internal events. Various external events affected their decision to become a cartoonist. 2. Professional cartoonist development guideline using non-formal and informal learning process consisting of 10 steps: 1. Learners like cartoons. 2. Creating the basics of writing cartoons 3. Finding knowledge to increase your skills. 4. Applying the acquired knowledge to practice and improve 5. Creativity 6. Examination of creative works 7. Performance improvement 8. Finding a published work 9. Entries received/not accepted 10. A successful cartoonist.

Keywords: Cartoonist Development Guidelines; Non-Formal Learning Process; Informal Learning Process

บทนำ

อาชีพนักเขียนการ์ตูน คือ ผู้สร้างและเขียนหรือวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการหรือจากแบบสำหรับผู้ที่วาดภาพบุคคลหรือเหตุการณ์ซึ่งโดยปกติมักเป็นภาพล้อ เพื่อใช้ประโยชน์และสื่อสารในสื่อต่าง ๆ นั้นเรียกว่า ผู้เขียนภาพล้อเลียน โดยลักษณะและคุณสมบัติของนักเขียนการ์ตูน ต้องการความเป็นมืออาชีพ มีการฝึกฝน การเรียนรู้และไหวพริบต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ความต้องการดังกล่าว จะทำให้นักเขียนการ์ตูนสามารถที่จะพัฒนางานของตนเองจากการ์ตูนธรรมดายกระดับไปสู่ความเป็นสากลได้ และเป็นการ์ตูนที่มีคุณภาพอีกด้วยและการที่นำเขียนการ์ตูนจะสามารถประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องผ่านความเหนื่อยยากลำบาก การฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ และเรียนรู้จากความผิดพลาดมาก่อน ดังนั้น นักเขียนการ์ตูนจึงต้องมีการฝึกฝน และพัฒนาเรียนรู้ได้จากผู้ที่มีประสบการณ์หรือนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพเพราะเป็น



แบบอย่างที่ดี ที่สามารถเรียนรู้เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมาย และความสำเร็จได้ (วัลลภ แม่นยำ, 2539)

ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยที่รวดเร็วจนทำให้การตูนสามารถเข้าถึงได้ง่าย แตกต่างจาก สมัยก่อนแต่ในปัจจุบันการตูนสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าสมัยก่อนอย่างมาก เช่น Youtube Netflix Ais play TrueID Bilibili FLIXER iQIYI ฯลฯ เป็นต้น ทำให้คนที่ชื่นชอบการตูนเกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะเขียนภาพเลียนแบบผลงานจากนักเขียนที่ตนชื่นชอบหรืออยากที่จะเขียนการตูนในแบบของตัวเอง แต่การเขียนภาพไม่ใช่เรื่องง่ายเนื่องจากภาพหนึ่งภาพที่ต้องเขียนออกมานั้นมีองค์ประกอบหลายอย่างที่จะทำให้ภาพที่วาดออกมานั้นดูมีชีวิตชีวา เช่น อนาคตมี องค์ประกอบของภาพ การเลือกใช้สี ฯลฯ ในการศึกษากระบวนการเรียนรู้ที่ถูกวิธี อนันท์ ฐิตาคม กล่าวเสมอว่า การที่จะทำให้เราเก่งและเขียนภาพเป็นได้ อย่างรวดเร็ววันนี้มีหลักอยู่สามข้อ 1. มีคนที่เ็นโปรด้านการเขียนการตูนทำงานให้ดู 2. มีคนที่เ็นโปรด้านการเขียนการตูนให้คำแนะนำเวลาที่เรากำลังคิด 3. อันนี้สำคัญมาก ๆ คือ เมื่อได้ความรู้จากในห้องเรียนแล้ว ต้องกลับไปฝึกที่บ้าน ศิลปะก็เหมือนภาษาอังกฤษ ถ้าคุณเรียนแล้วไม่หมั่นพูดหมั่นฝึก คุณก็จะลืมหมดเรา ต้องไม่ลืมว่าความชำนาญเกิดจากการทำซ้ำจะก่อให้เกิดความชำนาญ และการมีผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการตูนมาเป็นผู้สอนคอยให้คำแนะนำสิ่งต่าง ๆ จะช่วยทำให้เราสามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว เปรียบเทียบง่าย ๆ ก็เหมือนนักกีฬาที่มีโค้ชอยู่ข้างสนาม กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนไม่สามารถตอบสนองความต้องการของคนที่ต้องการเ็นนักเขียนการตูนได้ ผู้เรียนจึงต้องหาสถานศึกษานอกระบบหรือแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

จากคำกล่าวที่ว่า โรงเรียนมิใช่เป็นแหล่งเดียวที่เราสามารถที่เรียนรู้ได้ จะเป็นความจริงมากขึ้นในสังคมยุคปัจจุบัน ยุคที่คนต้องเรียนรู้มากขึ้นและเรียนรู้ตลอดทุกช่วงวัยของชีวิต ยุคที่ทุกองค์กรทุกหน่วยงาน หรือทุกสถานประกอบการต้องการสมาชิกที่มีความรู้เหมาะสมกับงานในตำแหน่งนั้น และยุคที่คนต้องเรียนรู้ เพื่อนำความรู้มาใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาอาชีพ และการดำเนินชีวิตของตน หากแต่การศึกษาต้องเปิดโอกาสให้ผู้ที่ต้องการและสนใจสามารถเข้าเรียนได้ตามความจำเป็น และด้วยเหตุนี้การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงเกิดขึ้น (วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา, 2557) การศึกษานอกระบบโรงเรียน คือ กิจกรรมการศึกษาที่มีกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับบริการและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีรูปแบบหลักสูตร วิธีการจัดการเรียน การสอนและระยะเวลาเรียน หรือฝึกอบรมที่ยืดหยุ่นและหลากหลายตามสภาพความต้องการของผู้เรียนและศักยภาพในการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายนั้น และมีวิธีการวัดผลและประเมินผล การเรียนรู้ที่มีมาตรฐานเพื่อรับ คุณวุฒิทางการศึกษาหรือเพื่อจัดระดับผลการเรียนรู้ และการเรียนรู้นอกระบบเป็นการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับการ เรียนรู้ตามอธยาศัย โดยผู้สอนอาจจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อชี้แนะช่องทางการศึกษาเพิ่มเติมผ่าน รูปแบบการศึกษาตามอธยาศัยในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดสถานที่ให้เหมาะกับการเรียนรู้ การจัดแหล่งข่าวสาร

ให้เหมาะแก่การศึกษาค้นคว้า การเผยแพร่ความรู้ ประสบการณ์ ผ่านสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อให้ ผู้เรียนได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุมและต่อเนื่องตลอดชีวิต (ระวี จุฑาศฤงค์, 2564)

อนันท์ ฐิตาคม นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมีกระบวนการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ทั้งกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยอีกทั้งนายอนันท์ ฐิตาคมยังเป็นบุคคลนอกระบบการศึกษาที่เริ่มศึกษาเรียนรู้จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ กรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม โดยการนำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ในระบบและตามอัธยาศัยมาใช้วิเคราะห์ กระบวนการเรียนรู้ในระบบและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม เพื่อนำความรู้มาจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ และเป็นประโยชน์ต่อเยาวชน ประชาชน องค์กร หน่วยงาน และสถาบันต่าง ๆ ที่ต้องการพัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม
2. เพื่อจัดทำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน และตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ได้แก่ อนันท์ ฐิตาคม (นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพมีประสบการณ์มากกว่า 30 ปี) และบุคคลใกล้ชิด (ลูกศิษย์ เพื่อนร่วมงาน ผู้ช่วยการสอนที่รู้จักกับอนันท์ ฐิตาคม มากกว่า 5 ปี)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านกระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย จำนวน 5 คน โดยข้อคำถามในส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกของอนันท์ ฐิตาคม ทั้งฉบับเท่ากับ 0.73 และข้อคำถามในส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดกับอนันท์ ฐิตาคม ทั้งฉบับเท่ากับ 0.60



4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) การสัมภาษณ์ออนไลน์ ฐิตาคม ใช้วิธีการเดินทางลงพื้นที่จริง บุคคลใกล้ชิด จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเก็บข้อมูลผ่านโปรแกรม Zoom

5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน และกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

ผลการวิจัย

1. เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันต์ ฐิตาคม

1.1 เรืองราว เหตุการณ์ และปัจจัยต่าง ๆ ในชีวิตที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ดังนี้

1.1.1 เหตุการณ์ที่เกิดจากภายในตนเอง เป็นเหตุการณ์ในช่วงเริ่มต้นก้าวแรกของการเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนที่มากกระตุ้นให้อนันต์ ฐิตาคม เกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยจุดเริ่มต้นที่สำคัญคือเกิดจากความชอบในหนังสือการ์ตูน รักการอ่านหนังสือการ์ตูน และมีต้นแบบในการเรียนรู้จากผู้เขียนเคนชิโร่ หมดเทพเจ้าดาวเหนือ

1.1.2 เหตุการณ์ภายนอกต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน เป็นเหตุการณ์หรือสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยได้รับสิ่งกระตุ้นจากการเห็นเพื่อนนักเขียนคนไทยอยู่บนปก ส่งผลให้อนันต์ ฐิตาคมเริ่มมองเห็นเป้าหมายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการเดินทางไปสู่จุดมุ่งหมาย

1.1.3 ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เป็นปัจจัยที่เกิดจากความชอบ ความรัก ความขยันในการฝึกฝน ความตั้งใจที่อยากจะทำให้ตัวอนันต์ ฐิตาคม สามารถไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

1.1.4 ประสบการณ์ในการทำงานอย่างอื่นก่อนเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนเป็นเหตุการณ์ที่ทำงานอย่างอื่นเพียงเพื่อหารายได้ในการส่งเสริมสนับสนุนตนเองให้เดินทางตามความฝันเท่านั้นไม่ใช่การทำงานเพื่อทำเป็นอาชีพ เป็นการเก็บเงินเพื่อเดินทางมุ่งสู่กรุงเทพเพื่อสมัครงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

1.1.5 เหตุการณ์ที่ทำให้มีความสุขมากที่สุดในช่วงการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน ความสุขในการทำงานของนายอนันต์ ฐิตาคม คือ ตลอดช่วงระยะเวลา 30 ปี

ในการทำอาชีพนักเขียนการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นช่วงเริ่มต้น ช่วงประกอบอาชีพ หรือแม้แต่ตอนนี้ที่ได้สอนน้อง ๆ ทำให้ตัวนายอนันท์ ฐิตาคม มีความสุขเป็นอย่างมาก

1.1.6 เหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรค และปัญหาในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน สำหรับตัวอนันท์ ฐิตาคม ปัญหา คือ การได้รับการยอมรับจากสำนักพิมพ์เพราะในช่วงแรกของการเข้าสู่การสมัยประมาณ 30 ปีก่อน ไม่มีสื่อออนไลน์ ไม่มีหนังสือ How to ไม่มีคนสอน เหมือนอย่างในปัจจุบัน และปัญหาในปัจจุบันคือ เวลาไม่พอในการทำงาน

1.2 ด้านกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนเป็นขั้นตอนในการสะสมความรู้ที่เกิดจากขึ้นจากเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตและสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน

1.2.1 เริ่มศึกษาการเขียนการ์ตูน การเขียนการ์ตูนจริงจึงเริ่มจากการเข้าทำงานที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจโดยเริ่มปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเองตั้งแต่ตอนนั้นตรงกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ดังคำกล่าวของ Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอน ได้ดังนี้ 1. เริ่มจากการรู้สึกไม่พึงพอใจต่อสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Disorienting Dilemma) 2. การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง (Self-Examination) 3. การประเมินสมมุติฐานเบื้องหลังสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล (Critical Assessment of Assumptions) 4. ตระหนักว่าคนอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนความคิดเช่นเดียวกัน 5. การสำรวจค้นคว้าเพื่อกำหนดบทบาทใหม่หรือแนวการปฏิบัติใหม่ 6. การวางแผนการปฏิบัติ 7. การศึกษาหาความรู้และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินการตามแผนที่วางไว้ 8. การทดลองปฏิบัติตามแผน 9. การพัฒนาสมรรถนะและการสร้างความมั่นใจในตนเองเพื่อการปฏิบัติตามบทบาทใหม่ 10. การบูรณาการมโนทัศน์ใหม่ให้เข้ากับวิถีชีวิต

1.2.2 การเข้าร่วมอบรม การเข้าโครงการพัฒนาอาชีพ การเรียนรู้จากสถาบันการสอนต่าง ๆ การเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ แนวคิดที่สำคัญที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยมีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการพัฒนาตนเองของอนันท์ ฐิตาคม ดังคำกล่าวของวอร์ธัน อภินันท์กุล (2551) หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือกระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังเน้นที่ผู้เรียนเป็น ผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้

1.2.3 แหล่งการศึกษาการเขียนการ์ตูน แหล่งการศึกษาที่สำคัญนั้นมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูนนำมาเขียนตามเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดเป็นของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) คิดเป็นในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง



โดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่

1.2.4 ระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ ระยะเวลาในการฝึกฝนจริง ๆ คือ 2 ปีที่ทำงานกับสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากนั้นจะเป็นการฝึกเองเรื่อยมา สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำอย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล

1.2.5 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ศึกษา การเอาตำราหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ เล่มมาเทียบกันเพราะตำราแต่ละเล่มจะมีจุดดี จุดด้อย แตกต่างกันแต่ที่สำคัญ คือ พี่ใช้ประสบการณ์กับความชำนาญในการตรวจสอบ

1.2.6 การนำความรู้ที่ได้รับมาสรุปองค์ความเป็นเทคนิคของตนเอง เทคนิคในการนำมาสรุปองค์ความรู้คือพินิจสิ่งดี ๆ ที่ได้รับจากหนังสือมาปรับใช้ในการสอน นำรูปแบบวิธีการสอนจากหนังสือญี่ปุ่นมาใช้ให้ดียิ่งขึ้นเพื่อนำมาปรับใช้กับการสอนนักเรียน

1.2.7 นำความรู้เดิมมาพัฒนาเป็นเทคนิคใหม่ เป็นการศึกษาเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อมาใช้ในการสอน และผ่านการลองเขียนลองปฏิบัติกับเทคนิคที่เราศึกษาว่า มันสามารถนำมาใช้ได้จริง สามารถนำมาเป็นเทคนิคใหม่ในการสอนนักเรียนได้

1.3 ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นขั้นตอนในการอยากที่จะพัฒนาตนเอง ความรู้ เทคนิค และวิธีการเขียนการ์ตูน เกิดจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.3.1 แหล่งการเรียนรู้ที่เริ่มศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคนิควิธีการเขียนการ์ตูน ตนเองเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองส่วนใหญ่ตลอดช่วงเวลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองของพัชรี มะแสงสม (2544) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้

1.3.2 การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง การมีศิลปินเป็นแรงบันดาลใจส่งผลต่อการพัฒนาตนเองอย่างมากเพราะทำให้ตนเองรู้สึกที่อยากจะเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเขา อยากเขียนรูปออกมาให้สวยได้เหมือนเขา



1.3.3 การนำมาปรับใช้และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งการเรียนรู้ที่ศึกษาตรวจสอบโดยการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมรวมกับการนำมาทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้นั้นสามารถนำมาใช้ได้จริง

1.3.4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ การแลกเปลี่ยนความรู้ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับการพูดคุยกับเพื่อน กับนักเรียน โดยเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนจะเป็นการให้อีกคนหนึ่งสอนในสิ่งที่อีกคนถนัดเพื่อนำมาปรับใช้กับตนเอง

1.3.5 อุปสรรคและวิธีการรับมือกับอุปสรรค อุปสรรคที่พบเจอจะเป็นการเขียนภาพ ๆ หนึ่งแล้วไม่รู้ภาพนั้นมันดีหรือเปล่าจากการฝึกเขียนด้วยตนเอง แก้ไขโดยการถามคนอื่นเพื่อให้เขาคอมเมนต์และนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3.6 ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองกับการเรียนรู้จากหลักสูตรการเขียนการ์ตูน ถ้าเรียนด้วยตนเองจะช้าแต่ข้อดีคือสื่อในการเรียนรู้มีจำนวนมาก บางอย่างฝึกเป็นปีกว่าจะทำได้ แต่ถ้าได้เรียนจากหลักสูตรการเขียนการ์ตูนจะเป็นได้ไวกว่า เพราะมีคนที่เขาเป็นมืออาชีพเนี่ยคอยให้คำแนะนำ

2. แนวทางพัฒนาสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย ดังต่อไปนี้ ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนชื่นชอบการ์ตูน ทำให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ขั้นตอนที่ 2 การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน การมีพื้นฐานที่แน่นส่งผลให้ผู้เรียนสามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ได้ หากพื้นฐานไม่ดี การเขียนการ์ตูนก็จะออกมาไม่ดี ผลงานที่เขียนก็จะมีไม่ดีขึ้น สร้างพื้นฐานที่เหมาะสมกับมือใหม่ควรที่จะทำตามนี้ 1. การเลือกเรียนรู้จากหลักสูตรการสอนการเขียนการ์ตูน การเริ่มต้นเรียนรู้ที่ดีที่สุด ควรเริ่มจากการเลือกสถาบันการสอนที่มุ่งสอนการเขียนการ์ตูนโดยเรียนรู้จากบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดด 2. การเลือกมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเขียนการ์ตูน เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย คณะดิจิทัลอาร์ต คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปะและการออกแบบ การเรียนรู้จากหลักสูตรเป็นแกนสำคัญในการเรียนรู้อันดับแรก เป็นการศึกษาที่เป็นตัวกำหนดทิศทางของการศึกษาในการเรียนรู้ 3. การเลือกเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูน การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญโดยตรงเป็นสิ่งที่ช่วยยกระดับให้ผู้เรียนมองเห็นทุกจุดผิดพลาดที่ผู้เรียนมองข้ามไป อีกทั้งการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจะช่วยชี้แนะขั้นตอนที่ถูกต้องในการเขียนการ์ตูนว่าใน 1 ภาพ ผู้เรียนต้องเริ่มจากขั้นตอนใด การนำความรู้ที่ได้รับจากทั้งการเรียนรู้จากหลักสูตร และการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาปฏิบัติซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ หมั่นฝึกฝนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจถึงองค์ประกอบของภาพได้มากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนชำนาญมากขึ้นทำให้ผู้เรียนมองเห็นจุดผิดพลาดของงานตนเองได้เอง ขั้นตอนที่ 3 การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเองเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเริ่มมีพื้นฐานที่ดีแล้วผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพราะนักเขียน



การตูนเป็นอาชีพที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ การคิดด้วยตนเองคนเดียวไม่เพียงพอ ผู้เรียนต้องแสวงหาจากแหล่งอื่น ๆ เพื่อให้เกิดไอเดียในการเขียนการ์ตูนที่มากขึ้นและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการตูนผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยตนเอง เช่น การเรียนรู้จากหนังสือการ์ตูนที่ชื่นชอบ หนังสือการ์ตูนคืออาจารย์ที่ดีที่ช่วยให้ตัวผู้เรียนเกิดความรักและเป็นความฝันในการตั้งเป้าหมายเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ ผู้เรียนสามารถนำหนังสือการ์ตูนมาถอดแบบเขียนตาม หนังสือการ์ตูนเป็นแรงผลักดันที่ดีที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองไปถึงเป้าหมายได้ YouTube สื่อออนไลน์ประเภทคลิปวิดีโอที่มีทั้งผู้ทำคลิปเกี่ยวกับการเขียนการ์ตูนแจกฟรี และทำเพื่อหารายได้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้จากทุกที่ทุกเวลา การแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปินในปัจจุบันสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านช่องทางโทรศัพท์ ช่องทางออนไลน์ เช่น โปรแกรมแชทต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการพูดคุยกับศิลปินมาปรับใช้ เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนที่ 4 การนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติ ฝนฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาการเขียนการ์ตูนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ขั้นตอนที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่ได้รับทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ขั้นตอนที่ 6 การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของผลงานโดยที่ผู้เรียนสามารถทำได้โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนการ์ตูนในการช่วยตรวจสอบ แต่หากผู้เรียนมีประสบการณ์ที่มากแล้วผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ด้วยตนเองโดยการใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนเอง ขั้นตอนที่ 7 การปรับปรุงผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยต้องยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ผลงานเพื่อผลงานออกมาดีที่สุด ขั้นตอนที่ 8 การหาที่เผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีผลงานการ์ตูนเป็นของตนเองแล้ว การแจกจ่ายการ์ตูนของให้คนอื่นได้อ่าน ถือเป็นหนึ่งในข้อสำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนกลายเป็นักเขียนการ์ตูนอย่างสมความภาคภูมิ เพราะนั่นหมายความว่า การ์ตูนของผู้เรียน ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ สามารถมอบความคิดเห็น และรีวิวให้ได้ รวมไปถึงรายได้ให้แก่ผู้เรียนได้ สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตัวเองได้ดียิ่งขึ้นไปอีก ขั้นตอนที่ 9 ผลงานได้รับการยอมรับหรือไม่ได้รับการยอมรับ หากผลงานผู้เรียนได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนก็จะก้าวไปสู่ฐานะนักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ หากไม่ได้รับการยอมรับผู้เรียนสามารถนำคำวิพากษ์วิจารณ์มาปรับปรุงแก้ไขผลงาน ขั้นตอนที่ 10 นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ เป็นขั้นตอนที่หลังจากผลงานได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนต้องหมั่นสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง เสมอ สามารถนำความรู้ เทคนิควิธีการพัฒนา ไปถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นที่สนใจได้ เมื่อมาถึงขั้นตอนนี้แล้ว ผู้เรียนก็จะก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ



อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นในการอภิปรายผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนายอนันท์ ฐิตาคม 1. เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ไปถึงเป้าหมายการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยประเด็นที่สำคัญคือ 1. เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเป็นนักเขียนการ์ตูน เนื่องจากปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลหนึ่งมีความสนใจที่จะเรียนรู้การเขียนการ์ตูนเกิดจากเหตุการณ์ภายในตนเอง ความคิด ความเชื่อ หรือความสนใจของตนเอง โดยที่ไม่ได้มีพื้นฐานความรู้ในการเขียนการ์ตูนมาก่อนและยังรวมถึงเหตุการณ์ภายนอกตัวบุคคล หนังสือการ์ตูน ศิลปินที่ชื่นชอบ การได้รับแรงสนับสนุนจากบุคคลภายในครอบครัวหรือคนที่อยู่รอบข้างทำให้เกิดแรงกระตุ้น ผลักดันไปสู่ความกระหายที่อยากจะเรียนรู้การเขียนการ์ตูนเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยเลือกที่จะนำตนเองเข้าไปสู่สังคมที่สอดคล้องต่อความต้องการของตนเองเพื่อให้ตนเองสามารถพัฒนาไปสู่จุดมุ่งหมายสอดคล้องกับแนวคิดของอัญชลี ธรรมะวิสิฏฐ (2551) ที่กล่าวถึงความเชื่อพื้นฐานของการจัดการศึกษานอกระบบ เป็นความเชื่อที่แสดงจุดยืนอย่างชัดเจนว่า การศึกษาอาจเกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่ง ไม่เฉพาะในโรงเรียนเท่านั้น 2. ปัจจัยสำคัญที่พัฒนาตนเองสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่เกิดจากความชอบ ความรัก ความขยันในการฝึกฝน ความตั้งใจที่อยากจะทำทำให้ตัวอนันท์ ฐิตาคม สามารถไปสู่เป้าหมายของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกันการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละบุคคล เป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล 2. ด้านกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน เนื่องจากเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่ผ่านมาของอนันท์ ฐิตาคม และส่งผลต่อการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพสอดคล้องกับแนวคิดที่สำคัญ 4 แนวคิดอันได้แก่ 1. แนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์เนื่องจากอนันท์ ฐิตาคม ตัดสินใจที่จะเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพแล้ว โดยขั้นตอนแรก คือ การนำตนเองเข้าไปสู่สังคมที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง โดยการนำตนเองเข้าไปสู่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเพื่อที่จะเรียนรู้ปรับเปลี่ยนความคิด พัฒนาทักษะบูรณะความคิดของตนเองใหม่เพื่อที่จะก้าวข้ามตนเองที่เป็นอยู่ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนโมทัศน์ของ Mezirow (1995) โดยกล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคล 2. แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ เนื่องจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของอนันท์ ฐิตาคม ส่วนใหญ่เกิดขึ้น



จากการนำประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาตนเองเนื่องจากในยุคสมัยก่อนนั้นไม่มีกิจกรรมที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้สู่การเป็นนักเขียนการ์ตูน ดังนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้บุคคลเกิดการพัฒนาตนเองไปสู่ตนเองที่ดีกว่า สอดคล้องกับแนวคิดของวรรธน์ อภินันท์กุล (2551) หลักการที่สำคัญของการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือ กระบวนการการเรียนรู้จากประสบการณ์จะให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองตามกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนในสถานการณ์ใหม่ได้ และยังสามารถนำประสบการณ์มาใช้ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ตนศึกษาได้โดยการนำข้อดีของแต่ละแหล่งการศึกษานั้นมารวมเข้าด้วยกันและปรับเป็นแนวทางของตนเอง 3. แนวคิดคิดเป็น เนื่องจากการที่อนันท์ ฐิตาคม สามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพได้จำเป็นต้องตระหนักถึงขีดจำกัดและเข้าใจอุปสรรคที่เกิดขึ้นในเส้นทางอาชีพ ดังนั้น การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการศึกษาการเขียนการ์ตูนแหล่งต่าง ๆ จะช่วยเป็นแบบอย่างให้ตนเองสามารถนำไปพัฒนาตนเองที่ดีกว่าได้ และแหล่งการค้นคว้านั้นคือหนังสือการ์ตูน สื่อออนไลน์ต่าง ๆ การเรียนรู้จากบุคคล โดยการนำความรู้ที่ได้รับมาปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสมกับตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) ที่กล่าวถึงแนวคิดคิดเป็นในการคิดจะต้องใช้ข้อมูลประกอบการคิดอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูลเกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้วมีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและมีความสุขก็หาวิธีใหม่ 4. แนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เนื่องจากการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นจะไม่สามารถพัฒนาตนเองได้เลยหากไม่ลงมือปฏิบัติจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์นายอนันท์ ฐิตาคม จึงเข้าใจว่าการนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาแหล่งต่าง ๆ มาปฏิบัติจะช่วยสามารถทำให้ตนเข้าใจถึงขั้นตอน วิธีการ กลวิธีที่ทำให้ตนเองสามารถนำความรู้มาพัฒนาเป็นรูปแบบลายเส้นของตนเอง ซึ่งระยะเวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เท่ากันกรณีของอนันท์ ฐิตาคม ที่มีความมุ่งมั่นฝึกฝนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องก็สามารถเรียนรู้ได้อย่างก้าวกระโดดภายใน 2 ปีจากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจหลังจากนั้นก็เริ่มศึกษาพัฒนาด้วยตนเองลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนก้าวเข้าสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพในปัจจุบัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Revans (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติหมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ อย่างเป็นระบบของบุคคลแต่ละบุคคล โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้ต้องมีการลงมือ ปฏิบัติ และขณะเดียวกัน การลงมือปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเกี่ยวข้องกับ บุคคลแต่ละบุคคลเป็นการเตรียมโอกาสให้บุคคลได้พัฒนาความรู้และความเข้าใจในเวลาที่เหมาะสมที่ขึ้นอยู่กับความต้องการจำเป็นของบุคคลแต่ละบุคคล 3. ด้านกระบวนการเรียนรู้ตามอริยาศัย เนื่องจากอนันท์ ฐิตาคม ที่การเรียนรู้ส่วนใหญ่ในชีวิตหลังจากก้าวเข้าสู่วงการนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้เท่าที่แต่ละยุคสมัยมีทั้งจากหนังสือการ์ตูน การพูดคุย

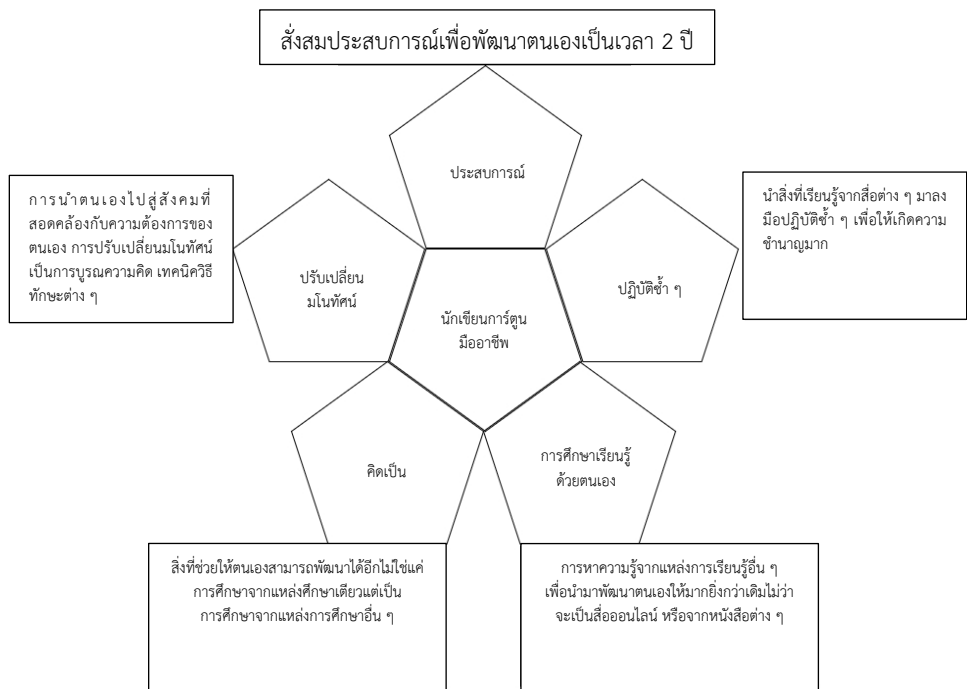
แลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปินท่านอื่น สื่อออนไลน์ หนังสือ How to ของญี่ปุ่น อเมริกา สอดคล้องกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ตามอริยาศัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพประกอบไปด้วยแนวคิดที่สำคัญได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ตามอริยาศัยเป็นขั้นตอนที่นายอนันท์ ฐิตาคมอยากพัฒนาตนเองโดยการหาความรู้ใหม่ ๆ เทคนิคใหม่ ๆ วิธีการเขียนการ์ตูน การศึกษาจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ การแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น ๆ เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ตามอริยาศัยโดยการเรียนด้วยตนเองของพัชรีมะแสงสม (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเองมีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนจะทำการวางแผน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เลือกวิธีการเรียนรู้และประเมินผล ด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาจากผู้สอนหรือบุคคลอื่นได้

ตอนที่ 2 แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอริยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ประกอบไปด้วยขั้นตอน 10 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของการเป็นนักเขียนการ์ตูนเกิดจากการที่ผู้เรียนรักการอ่านการ์ตูน ชอบดูการ์ตูน เป็นตามแนวคิดของอดัม เชยกิจวงศ์ (2544) โดยกล่าวว่าการศึกษิตตามอริยาศัยเป็นวิธีการศึกษาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล เป็นการเพิ่มความรู้ทักษะ ความบันเทิง และการพัฒนาคุณภาพชีวิต ขั้นตอนที่ 2 การเริ่มฝึกฝนเพื่อสร้างพื้นฐานในการเขียนการ์ตูน การมีพื้นฐานที่แน่นส่งผลให้ผู้เรียนสามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ การสร้างพื้นฐานที่เหมาะสมกับมือใหม่ควรที่จะทำตามนี้ 1. การเลือกเรียนรู้จากหลักสูตรการสอนการเขียนการ์ตูน เป็นไปตามแนวคิดของอุ๋นดา นพคุณ (2523) กล่าวว่า การศึกษานอกระบบหมายถึง กิจกรรมหรือโครงการใด ๆ ที่สถาบันต่าง ๆ ในสังคมจัดขึ้น โดยมีเจตนาและวัตถุประสงค์ที่จะให้การเรียนรู้แก่ประชากรที่สามารถกำหนดเป้าหมายได้ ผู้รับการศึกษาเองก็มีเจตนาหรือวัตถุประสงค์ในการจะรับการเรียนรู้ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Mezirow (1995) กล่าวว่า การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในตัวบุคคลซึ่งสามารถเขียนเป็นขั้นตอน ขั้นตอนที่ 3 การแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มโอกาสและทักษะของตนเอง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเริ่มมีพื้นฐานที่ดีแล้วผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเป็นไปตามแนวคิดของชัยฤทธิ์ โพธิ์สุวรรณ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือกระบวนการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนจะเรียนด้วยความช่วยเหลือจากภายนอกตัวผู้เรียนหรือไม่ก็ตาม ผู้เรียนจะเริ่มเรียนรู้ เลือกเป้าหมาย แสวงหาแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมิน ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขั้นตอนที่ 4 การนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติ ฝึกฝน พัฒนาเรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติ ฝนฝนอย่างสม่ำเสมอเป็นไปตามแนวคิดของ Revans (1977) กล่าวว่า



การเรียนรู้จากการปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐาน จากการเรียนรู้ที่บุคคลหรือผู้เรียนได้เผชิญ กับสภาพปัญหาจริงที่เกิดขึ้น ขั้นตอนที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเอา ความรู้ที่ได้รับทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเป็นไปตามแนวคิดของ จามรี ศิริภัทร (2556) กล่าวว่า การดูงานเป็นหนึ่งในวัตรศรภาพกษณณหนึ่ง มีความหมายว่า งานภาพวาดที่ผู้วาดสร้างสรรค์ขึ้นโดยตั้งใจที่จะล้อเลียน คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ หรือ สิ่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน ขั้นตอนที่ 6 การตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ เป็นขั้นตอน ที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของผลงานโดยที่ผู้เรียนสามารถทำได้โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการเขียนการ์ตูนในการช่วยตรวจสอบ แต่หากผู้เรียนมีประสบการณ์ที่มากแล้วผู้เรียน สามารถตรวจสอบได้ด้วยตนเองโดยการใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนเองเป็นไปตามแนวคิดของ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถเกิดขึ้นได้ โดยการที่ผู้เรียนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์และสามารถควบคุม กระบวนการและทิศทางการเรียนรู้ของตนเองและการประเมินตนเองซึ่งเป็นวิธี หลักของการ ประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้หรือประเมินความสำเร็จของตน ขั้นตอนที่ 7 การปรับปรุง ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยต้องยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ผลงานเพื่อผลงานออกมาดีที่สุดเป็นไปตาม แนวคิดของโกวิท วรพิพัฒน์ (2544) กล่าวว่า ความเชื่อพื้นฐานของคิดเป็น คือ มนุษย์ทุกคน ต้องการความสุข ซึ่งความสุขของแต่ละคนแตกต่างกันในการคิดจะต้องใช้ข้อมูล ประกอบการคิด อย่างน้อย 3 ด้าน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาการ ข้อมูลเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อม และข้อมูล เกี่ยวกับตนเองโดยเมื่อตัดสินใจแล้ว ก็ลองปฏิบัติดูว่าผลออกมาเป็นอย่างไร ถ้าพอใจแล้ว มีความสุขก็ทำต่อไป ถ้าไม่พอใจและไม่มีความสุขก็หาวิธีใหม่ ขั้นตอนที่ 8 การหาที่เผยแพร่ ผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีผลงานการ์ตูนเป็นของตนเองแล้ว การแจกจ่ายการ์ตูนของให้คนอื่นได้อ่าน ถือเป็นหนึ่งในข้อสำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนอย่างสมความ ภาควมรุมรุมไปถึงการสร้างรายได้ให้แก่ผู้เรียนได้ สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา ตัวเองได้ดียิ่งขึ้นไปอีก ขั้นตอนที่ 9 ผลงานได้รับการยอมรับหรือไม่ได้รับการยอมรับ หากผลงาน ผู้เรียนได้รับการยอมรับแล้วผู้เรียนก็จะก้าวไปสู่ฐานะนักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ หากไม่ได้รับการยอมรับผู้เรียนสามารถนำคำวิพากษ์วิจารณ์มาปรับปรุงแก้ไขผลงาน ขั้นตอน ที่ 10 นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ เป็นขั้นตอนที่หลังจากผลงานได้รับการยอมรับแล้ว ผู้เรียนต้องหมั่นสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ สามารถนำความรู้ เทคนิค วิธีการพัฒนา ไปถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นที่สนใจได้ เมื่อมาถึงขั้นตอนนี้แล้วผู้เรียนก็จะก้าวสู่ การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

องค์ความรู้จากการวิจัย



ภาพที่ 1 แนวทางกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย
สู่การเป็นนักเรียนการตูนมืออาชีพ

จากภาพที่ 1 สรุปได้ว่า เส้นทางและกระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยสู่การเป็นนักเรียนการตูนมืออาชีพของอนันท์ ฐิตาคม เกิดจากการความสนใจและตัดสินใจที่จะเรียนรู้พัฒนาตนเองให้เป็นนักเรียนการตูนมืออาชีพ โดยเกิดจากการอยากที่จะปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ของตนเอง ด้วยการนำตนเองไปสู่สังคมที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง การปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เป็นการบูรณาการความคิด เทคนิควิธี ทักษะต่าง ๆ ของอนันท์ ฐิตาคม ที่ได้รับการฝึกงานอยู่ที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ หลังจากฝึกฝนเรียนรู้เป็นเวลา 2 ปี ส่งผลให้อนันท์ ฐิตาคม สั่งสมประสบการณ์ พัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดดทำรู้จักข้อจำกัดและอุปสรรคของตนเองจึงก่อให้เกิดการคิดเป็น ว่าสิ่งที่ช่วยให้ตนเองสามารถพัฒนาได้อีกไม่ใช่แค่การศึกษาจากแหล่งศึกษาเดียวแต่เป็นการศึกษาจากแหล่งการศึกษาอื่น ๆ เพิ่มเติมหลังจากนั้นก็นำความรู้ที่รับจากสิ่งที่เรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ มาลงมือปฏิบัติซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญมากยิ่งขึ้นและนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง และผลักดันส่งเสริมความคิดของตนเองตกผลึกจนสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเรียนการตูนมืออาชีพที่มีลักษณะของอาชีพที่ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ตนเองยังคงได้รับการจ้างงานในยุคที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

แนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัย โดยการรวบรวมเทคนิควิธีในการเรียนรู้ของอนันท์ ฐิตาคม ในแต่ละกระบวนการและนำมาสรุปพัฒนาเป็นแนวทางสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ สามารถนำเทคนิควิธีที่ได้รับจากการศึกษาแนวทางของงานวิจัยนี้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้การเป็นนักเขียนการ์ตูนที่มีคุณภาพและพัฒนาเป็นไปอย่างราบรื่น

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. องค์กรหรือสถาบันในระดับชุมชนสามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษา อนันท์ ฐิตาคม ไปใช้สอนให้กับบุคคลที่เริ่มศึกษาเรียนรู้การเขียนการ์ตูน เพื่อส่งเสริมให้บุคคลนั้น ๆ เกิดการพัฒนาตนเอง สามารถพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันได้อย่างราบรื่น หรือสามารถนำไปเป็นต้นแบบขั้นตอนของอาชีพอื่น ๆ ที่มีกระบวนการคล้าย ๆ กันได้

2. สถาบันการศึกษาในระบบโรงเรียน มหาวิทยาลัย สามารถนำแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพโดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยจากกรณีศึกษานายอนันท์ ฐิตาคม ไปปรับประยุกต์ใช้ในหลักสูตรการสอนเพื่อให้นักเรียนที่สนใจจะเป็นนักเขียนการ์ตูนสามารถเรียนรู้พึ่งพาตนเองได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรที่จะศึกษานักเขียนการ์ตูนหลาย ๆ ท่านเพื่อให้ผลการวิจัยมีข้อมูลที่ใช้เป็นแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

2. ควรที่จะมีการพัฒนาแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพให้มีมาตรฐานเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่แนวทางสามารถส่งเสริมให้บุคคลทั่วไปสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ควรที่จะมีการศึกษาเปรียบเทียบแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนักเขียนในยุคเก่า กับแนวทางพัฒนานักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของนักเขียนยุคปัจจุบัน มีข้อแตกต่างในการเรียนรู้กันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

โกวิท วรพิพัฒน์. (2544). *ปรัชญาคิดเป็น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย.

จามรี ศิริภัทร. (2556). *การออกแบบสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา* = *Graphic media design for educational*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.



- ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ. (2541). การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองและการสร้างสรรค์ความรู้ : มุมมองทางการศึกษานอกระบบ. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 15(2), 9-19.
- พัชรี มะแสงสม. (2544). ปัจจัยบางประการที่สัมพันธ์กับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ระวี จุฑตฤงค์. (2564). มโนทัศน์ (Concept) ของการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร. สืบค้น 20 มกราคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/Wpo3U>
- วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา. (2561). การศึกษาตามอัธยาศัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรัตน์ อภินันท์กุล. (2551). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยในปัจจุบัน. *วารสารครุศาสตร์*, 36(2), 15-28.
- วัลลภ แม่นยำ. (2539). เทคนิคการวาดและขายการ์ตูนอย่างมืออาชีพ = *How to draw and sell cartoons*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- อัญชลี ธรรมะวิสิกุล. (2551). หลักการของการจัดการศึกษานอกระบบ และปรัชญาการศึกษาที่เกี่ยวกับการศึกษานอกระบบ. สืบค้น 18 ตุลาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/JblOr>
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2544). แนวทางการบริหารและการจัดการ : การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ตามแนวทางพระบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- อุณา นพคุณ. (2523). การศึกษานอกระบบโรงเรียน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Mezirow, J. (2012). Learning to think like an adult: Core concepts of transformation theory. In Taylor, E. and Cranton, P. (eds), *The Handbook of Transformative Learning: Theory, Research and Practise*. (pp. 73-96). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Revans, R. (1977). *Action Learning: Its Origins and Nature*. In *Action Learning in Practice*. (3rd ed.). UK: Gower Publishing, Ltd.

