

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาเนื้อหา (Content Research) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย จำนวน 6 เรื่อง และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่าเรื่องและการสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูน รวมทั้งนักวิชาการและนักวิจารณ์เกี่ยวกับการ์ตูนจำนวน 12 คน โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

#### ประชากรการวิจัย

1. ประชากรสำหรับการศึกษาเนื้อหา (Content Research) ได้แก่ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย และได้รับลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องตามกฎหมาย
2. ประชากรสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญการเล่าเรื่อง และการสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูน แอนิเมชัน อาทิ นักเขียนภาพ -เรื่อง การ์ตูนไทย กองบรรณาธิการสำนักพิมพ์การ์ตูนไทย นักวิชาการ และนักวิจารณ์เกี่ยวกับการ์ตูน แอนิเมชัน

#### กลุ่มตัวอย่างการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษาเนื้อหา  
ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเหตุผลการสุ่มเลือกคือ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมของผู้อ่านชาวไทย” แต่เนื่องจากไม่มีร้านหนังสือที่จัดอันดับหนังสือการ์ตูนไทยอย่างเป็นทางการ ผู้วิจัยจึงพิจารณาจากข้อมูล 4 แหล่ง ซึ่งได้จัดอันดับการ์ตูนที่ได้รับความนิยมและมีการกล่าวขวัญถึงมากที่สุดในกลุ่มผู้อ่านชาวไทย จากเว็บไซต์เกี่ยวกับการ์ตูน 3 เว็บไซต์ (เข้าสำรวจเมื่อ 15 ตุลาคม 2552) คือ
  1. <http://www.comtoon.com/> เว็บไซต์สั่งซื้อการ์ตูนอันดับต้นๆ ของไทยที่มีให้เลือกซื้อถึง 4,224 เรื่อง
  2. [www.kartoon-discovery.com](http://www.kartoon-discovery.com) เว็บไซต์รวบรวมความเป็นมา ข่าวสารการ์ตูนญี่ปุ่น และมีบทวิเคราะห์วิจารณ์การ์ตูนมากที่สุดเว็บไซต์หนึ่งของไทย

3. <http://cartoon.mthai.com/> เว็บไซต์ข่าวสารการ์ตูน และให้ข้อมูลเรื่องย่อการ์ตูนญี่ปุ่น

4. จากการรวบรวมยอดขายร้านการ์ตูนในกรุงเทพฯ ของนักวิเคราะห์วิจารณ์สื่อการ์ตูนทางหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ คอลัมน์ “ชีวิตการ์ตูน” อีก 1 แห่ง

ซึ่งจากข้อมูลทั้ง 4 แห่ง พบหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมร่วมกันมากที่สุดมีดังนี้

- เรื่องที่ได้รับการโหวตว่าเป็นที่นิยมทั้ง 4 แห่งเท่ากันมีจำนวน 3 เรื่องคือ วันพีช นารูโตะ นินจาคาถา และยอดนักสืบจิ๋วโคนัน

- เรื่องที่ได้รับการโหวตว่าเป็นที่นิยม 2 แห่งเท่ากันมีถึง 12 เรื่อง คือ ดราก้อนบอล เดธ ไนต์ โดราเอมอน คุณครูจอมเวทย์ เนกิมะ เซนต์ เซย่า ฮันเตอร์ X ฮันเตอร์ ทเวนตีเซ็นจูรี่บอย แชนกิลคนแปรธาตุ เทพมรณะ เดอะ ปริ้นซ์ ออฟ เทนนิส และแฟรี่เทล

จากนั้นผู้วิจัยจึงเลือกตัวอย่างหนังสือการ์ตูนออกมา 6 เรื่อง (โดย 3 ใน 6 เรื่องเป็นเรื่องที่ได้รับการโหวตมากที่สุด ส่วนอีก 3 เรื่องที่เหลือซึ่งได้รับการโหวตเท่ากันจึงพิจารณาจากการเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นตอนสั้นๆ และตีพิมพ์จนจบ รวมถึงถูกนำไปสร้างเป็นแอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงซึ่งแสดงถึงการเป็นเรื่องเล่าที่เข้าถึงคนในวงกว้าง) ดังนี้

1. **วัน พีช** (แนวผจญภัย แฟนตาซี แอ็คชั่น ตลก ดราม่า) ความยาว (ยังไม่จบ 2542-ปัจจุบัน) ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ถูกนำไปสร้างทั้งแอนิเมชันทางโทรทัศน์ นวนิยาย เกม เป็นการ์ตูนที่ขณะนี้ได้รับความนิยมสูงที่สุดเป็นอันดับ 1 จากการจัดอันดับในประเทศญี่ปุ่น (ระหว่างวันที่ 31 สิงหาคม - 6 กันยายน 2552) (<http://www.oricon.co.jp/rank/obc/w/>) และจากการค้นคว้าของผู้วิจัยก็พบว่าการ์ตูนเรื่องนี้ก็ได้รับความนิยมในประเทศไทยสูงมากในปัจจุบัน มีการกล่าวขวัญบ่อยครั้งในเว็บบอร์ดพันทิป

2. **นารูโตะ นินจาคาถา ใสโฮเฮะ** (แนวแอ็คชั่น ลึกลับ ดราม่า) ความยาว (ยังไม่จบ 2542-ปัจจุบัน) ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ เคยออกฉายทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี (ทีวีไทยในปัจจุบัน) และสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ได้รับความนิยมสูงทั้งในประเทศไทย ญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา ไม่แพ้เรื่อง วัน พีช

3. **ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน** (แนวสืบสวนสอบสวน) (ยังไม่จบ 2537- ปัจจุบัน) ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงสุดของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ได้รับการตีพิมพ์หลายภาษาทั้งจีน ฝรั่งเศส อังกฤษ ไทย มีการนำมาสร้างเป็นแอนิเมชันทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และออกอากาศทางโมเดิร์นไนน์ ทีวีในปัจจุบันด้วย

4. **ดราก้อนบอล** (แนวผจญภัย แอ็คชั่น ตลก แฟนตาซี) ตีพิมพ์ 42 เล่มจบ ภาค

แรก 16 เล่ม ภาค Z 26 เล่ม ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ แม้เรื่องจะสร้างจนจบไปนานแล้วก็ตาม (2527-2538) แต่มีการสร้างเป็นแอนิเมชันทางโทรทัศน์ และแม้กระทั่งฮอลลีวูดยังซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างเป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงอีกด้วย รวมทั้งหากพิจารณาจากการออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ก็พบว่าถูกนำมาฉายซ้ำหลายครั้งด้วยกัน คือทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ ทีวี (สมัยที่ยังเป็นช่อง 9 ปี 2531-2534) สถานีโทรทัศน์ทีไอทีวี (2548-2550) และสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 (2551-ปัจจุบัน)

5. **เดธโน้ต** (แนวแฟนตาซี ลึกลับ แอ็คชั่น) ตีพิมพ์ 12 เล่มจบ ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ การ์ตูนเรื่องนี้มีจุดเด่นอย่างมากในแง่การเล่าเรื่องที่กระชับฉับไว โครงเรื่องค่อนข้างซับซ้อน น่าติดตาม การสร้างตัวละครพระเอกและผู้ร้ายที่กลับหัวกัน รวมทั้งแก่นเรื่องที่กระตุ้นให้คิดถึงคำว่าธรรมะและอธรรม จึงทำให้ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ในเวลาต่อมาอย่างรวดเร็ว และได้รับการตอบรับจากผู้ชมชาวไทยอย่างมาก

6. **ทเวนตีเซนจูรีบอยส์** (แนวแฟนตาซี สืบสวน ไซ-ไฟ) ตีพิมพ์ 22 เล่มจบ ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ เป็นการ์ตูนที่ได้รับรางวัลการ์ตูนยอดเยี่ยมจากหลายสำนักพิมพ์ และจากกระทรวงวัฒนธรรมของญี่ปุ่น เพราะเนื้อหาที่ไม่เหมือนใคร และจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีวิธีการเล่าเรื่องที่ผูกปมขัดแย้ง และคลี่คลายปมได้อย่างยอดเยี่ยม น่าติดตาม และก็เป็นการ์ตูนที่ได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในเวลาอันรวดเร็ว เช่นเดียวกับเรื่อง เดธโน้ต

## 2. กลุ่มตัวอย่างสำหรับการสัมภาษณ์

ในการวิจัยครั้งนี้เลือกใช้กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นผู้เชี่ยวชาญในเชิงวิชาชีพ และวิชาการ ด้านการ์ตูน ทั้งผู้เขียนรูป และเขียนเรื่อง และผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่าเรื่องในสื่อที่มีธรรมชาติใกล้เคียงการ์ตูน เช่นภาพยนตร์ แอนิเมชัน จำนวน 12 คน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม

### 2.1 กลุ่มนักเขียนภาพ – เรื่อง และออกแบบคาแร็คเตอร์การ์ตูน 4 คน

- เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ นักเขียนการ์ตูนไทย เรื่อง 13 เกมสยอง และโครงการมรณะ ได้รับการยอมรับว่าเป็นนักเขียนการ์ตูนจอมห้กมูม นำเสนอเรื่องให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง และเป็นการ์ตูนที่นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์อีกด้วย (รวมถึงในระยะหลังก็เขียนทั้งการ์ตูน และบทภาพยนตร์ด้วย)

- ทรงวิทย์ สีกิติกุล นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบคาแร็คเตอร์ และนักวาดภาพประกอบอิสระ

- วีระชัย ดวงพลา หรือ “เดอะ ดวง” นักเขียนการ์ตูนที่ยืนยันสร้างผลงานมากที่สุด

คนหนึ่งและสามารถคว้ารางวัลรองชนะเลิศ (Silver Award) จากเวทีประกวดรางวัลการ์ตูนนานาชาติ ครั้งที่ 4 (2553) ที่ประเทศญี่ปุ่น จากผลงาน "เรื่องมีอยู่ว่า"

- ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์ นักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ที่ได้ทั้งเรื่องได้ทั้งซึ่งและเข้าไปพร้อมกันจนสามารถคว้ารางวัลรองชนะเลิศจากเวทีประกวดรางวัลการ์ตูนนานาชาติ ครั้งที่ 5 (2554) ที่ประเทศญี่ปุ่น ด้วยผลงานการ์ตูนสั้น "ชายผู้ออกเดินทางตามเสียงของตัวเอง"

2.2 กลุ่มนักวิชาการการ์ตูนและการออกแบบคาแร็คเตอร์ 3 คน

- ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ท คณะดิจิทัล อาร์ท มหาวิทยาลัยรังสิต

- สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช (SS) อาจารย์ประจำคณะดิจิทัล อาร์ท มหาวิทยาลัยรังสิต และอาจารย์พิเศษวิชา Comic book design ที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเป็นผู้ร่างหลักสูตรการเขียนการ์ตูน (ที่ใช้ในมหาวิทยาลัย) คนแรกของไทย

- กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554) นักวิชาการ-นักวิจัยการ์ตูนและอดีตบรรณาธิการนิตยสารเซ็นซุ และผู้ก่อตั้งนิตยสาร Animax

2.3 กลุ่มนักวิจารณ์เกี่ยวกับการ์ตูน 2 คน

- จริญญา ปรปักษ์ประลัย นักวิจารณ์ นักเขียน ผู้แต่งตำราการเขียนบท และแอนิเมชัน รวมทั้งยังเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "ก้านกล้วย 2"

- ประสพโชค จันทรมงคล คอลัมนิสต์วิเคราะห์ วิจารณ์การ์ตูนคอลัมนี่ "ชีวิตการ์ตูน" ในจุดประกายวรรณกรรม หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ

2.4 กลุ่มบรรณาธิการสำนักพิมพ์การ์ตูนไทย 3 คน

- อิศเรศ ทองปัสโกว์ ผู้แปล และกองบรรณาธิการจากสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

- วรวิมล วรวิทยานนท์ บรรณาธิการบริหารจากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ

- ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน Let's comic

### เครื่องมือการวิจัย

ในการศึกษาเนื้อหาการ์ตูนมีเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัยคือ แบบบันทึกการเล่าเรื่องและแบบบันทึกการสร้างตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **แบบบันทึกการเล่าเรื่อง** แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักคือ การเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narratology) และการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการ์ตูน

1.1 การเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง ใช้วิเคราะห์เนื้อหาของประกอบย่อย ดังนี้

- แนวเรื่อง วิเคราะห์ว่าเป็นแนวเรื่องใด มีแนวเดียว หรือหลากหลายแนว
- โครงเรื่อง วิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่อง พัฒนาเรื่อง ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการปิดเรื่อง
- ปมขัดแย้ง วิเคราะห์แยกแยะประเภทของปมขัดแย้ง จำนวนของปม ความเข้มข้น นำเชือกของปมที่มีส่วนผลักดันเรื่องราว
- ตัวละคร วิเคราะห์ประเภทของตัวละคร แบบกลม-แบน พัฒนาการของตัวละคร
- แก่นเรื่อง วิเคราะห์แก่นเรื่องว่าผู้เขียนต้องการนำเสนอเรื่องใดบ้าง ชัดเจนหรือไม่ มีการสอดแทรกวัฒนธรรม สังคมของญี่ปุ่นลงไปในเรื่องอย่างไร
- มุมมองการเล่าเรื่อง วิเคราะห์วิธีการใช้มุมมองหลักของเรื่องว่าเล่าผ่านใครเป็นหลัก มุมมองที่ 1 มุมมองที่ 3 มุมมองที่เป็นกลาง หรือ มุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน (สัตย์ปัญญา)
- ฉาก วิเคราะห์การสร้างฉาก เหตุการณ์ในเรื่องว่าสร้างสรรค์ โดดเด่นเหมาะสมกับเรื่อง และช่วยเสริมเรื่องหรือตัวละครอย่างไร
- สัญลักษณ์ วิเคราะห์ภาพรวมของการต่อนำเสนอสัญลักษณ์ใดที่โดดเด่น และสื่อความหมายอย่างไร

### 1.2 การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการต่อน ซึ่งใช้วิเคราะห์หัวข้อย่อยๆ ดังนี้

- การนำเสนอช่อง หรือกรอบการต่อนเพื่อสื่อความหมาย
- การนำเสนอบอลูนเพื่อสื่อความหมาย
- การนำเสนอภาพ หรือมุขก๊อ้งเพื่อสื่อความหมาย ประกอบด้วย ขนาดภาพ มุมมองภาพ การเคลื่อนไหวของภาพ และการตัดต่อภาพ
- การนำเสนอลายเส้นของนักเขียนการต่อนเพื่อสื่อความหมาย

## 2. แบบบันทึกการสร้างตัวละคร ซึ่งแบ่งย่อยออกเป็นหัวข้อดังนี้

- 2.1 ประเภทของตัวละคร พิจารณาแยกแยะว่ามีตัวละครหลักๆ ใดบ้าง เป็นตัวละครประเภทเดียว คู่ หรือกลุ่ม
- 2.2 ลักษณะพิเศษของตัวละคร โดยวิเคราะห์จุดเด่น-จุดด้อยของตัวละคร มีลักษณะอย่างไร ทั้งรูปร่างหน้าตา พฤติกรรม คำพูด นิสัยใจคอ และพิจารณาว่าจุดเด่น-จุดด้อยนั้นมีลักษณะเป็นสูตรสำเร็จหรือไม่
- 2.3 การออกแบบความแตกต่างของตัวละครหลัก โดยวิเคราะห์ว่าตัวละครใน

เรื่องเดียวกันมีความซ้ำซ้อนกัน หรือแตกต่างกันอย่างไร ทั้งในแง่ลายเส้น รูปร่างหน้าตาภายนอก (ขนาด-รูปทรง-สัดส่วน) นิสัยใจคอภายใน และมีลักษณะลายเส้นโดยภาพรวมเป็นอย่างไร เช่น เรียบง่าย สมจริง วุ่นวาย

2.4 การกระจายความสำคัญและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยวิเคราะห์ว่าในความแตกต่างของตัวละครนั้นผู้เขียนได้กระจายบทบาท ความสำคัญของตัวละคร ได้เท่าเทียมกันหรือไม่ มีการทอดทิ้งตัวละครกลางคัน หรือให้ความสำคัญกับตัวละครใดเป็นพิเศษหรือไม่ อย่างไร

และนอกจากการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการสร้างคาแร็คเตอร์ผ่านแบบบันทึกข้างต้นแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้ยังจำเป็นต้อง “บูรณาการผลงาน” หรือการมองในภาพรวมของผลงานแต่ละเรื่องซึ่งจะช่วยให้เห็น “สุนทรียรส” ในงาน รวมทั้งลักษณะเฉพาะตัว หรือเอกลักษณ์ในผลงานตามแนวคิดรูปลักษณนิยม (formalism) ที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 ดังนั้นในทำแบบบันทึกจึงต้องมีหัวข้อ “ความโดดเด่น” ของการ์ตูนแต่ละเรื่อง โดยเป็นการวิเคราะห์ และสังเกตของผู้วิจัย หลังจากเก็บรายละเอียดในองค์ประกอบต่างๆ จากแบบบันทึกการเล่าเรื่อง และแบบบันทึกการสร้างตัวละครทั้งหมดแล้ว

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

ผู้วิจัยวางแผนการดำเนินงานดังตารางต่อไปนี้

กิจกรรมการวิจัย	เดือน												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
ขั้นตอนการดำเนินงาน													
1. ยื่นแบบเสนอโครงการวิจัยสำหรับบุคลากรภายใน (FM. วจ.-01)	●	●											
2. ศึกษาทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างเครื่องมือการวิจัย		●	●										
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารเบื้องต้นและวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน				●	●	●	●						
4. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ							●	●	●				
5. วิเคราะห์ข้อมูล									●	●	●		
6. ทำรูปเล่มรายงานวิจัย											●	●	

### การรวบรวมข้อมูลการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมีลำดับดังนี้

1. ผู้วิจัยซื้อหนังสือการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจากร้านขายหนังสือ และเช่าบางเรื่องที่ไม่ได้จากร้านเช่าหนังสือการ์ตูนใกล้บ้าน
2. ถ่ายเอกสารบทความ ข่าวสาร ข้อมูล จากหนังสือพิมพ์ นิตยสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และค้นคว้าจากเว็บไซต์ รวมทั้งหาข้อมูลจากมูลนิธิญี่ปุ่นในประเทศไทย ประกอบการวิเคราะห์
3. วิเคราะห์การศึกษาเนื้อหาการ์ตูนที่ได้ลงในแบบบันทึก
4. สรุปรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเนื้อหา และเอกสารอื่นๆ เพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูน
5. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูน 12 คน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากศึกษาเนื้อหาการ์ตูนและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญครบถ้วน ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อเขียนผลการวิจัย และวิเคราะห์ข้อมูล ตามแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้เขียนไว้ในบทที่ 2 โดยนำเสนอผลการวิจัยในเชิงพรรณนา ซึ่งมีประเด็น ข้อค้นพบที่น่าสนใจในด้านการเล่าเรื่อง และการสร้างตัวละครเป็นตัวตั้ง พร้อมกับอ้างอิงข้อมูล และคำให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเป็นตัวเสริม จากนั้นจึงอภิปรายผลโดยหาจุดร่วม จุดแตกต่าง ของการเล่าเรื่อง และการสร้างตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งในการอภิปรายผลการวิจัย จะนำเสนอโดยคำนึงถึงบริบทสังคมของญี่ปุ่นและของไทยมาประกอบด้วย เนื่องจากไม่มีผลงานใดใดที่สามารถดำรงอยู่ได้ด้วยตัวมันเองโดยปราศจากการได้รับอิทธิพลจากบริบทสังคมโดยรอบ