

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากสื่อการ์ตูนมีลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่อาจนำแนวคิดนิเทศศาสตร์เพียงด้านเดียวมาใช้ในการวิเคราะห์ แต่จำเป็นต้องนำศาสตร์อื่นๆ โดยเฉพาะสุนทรียศาสตร์ และรูปแบบการนำเสนอเฉพาะของสื่อการ์ตูน มาร่วมเป็นกรอบเพื่อตอบคำถามการวิจัยชิ้นนี้ให้ละเอียด ลึกซึ้งมากขึ้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย “กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” ดังนี้

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

##### 1.1 ความหมายและประเภทของการ์ตูน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ซึ่งมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษ “Cartoon” ว่าคือ ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกขบขัน, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียนซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

ส่วน Encyclopedia Americana ก็ได้ให้คำจำกัดความของการ์ตูน (Cartoon) ไว้ว่า ภาพเขียน (Drawing) ภาพตัวแทน (Representational) หรือ ภาพสัญลักษณ์ (Symbolic) ซึ่งทำให้เกิดการล้อเลียนเสียดสี (Satire) แสดงปฏิภาณ (Wit) หรือสร้างความขบขัน (Humor) ทั้งนี้จะมีหรือไม่มีคำบรรยาย (Caption) ก็ได้ และอาจมีมากกว่าหนึ่งภาพหรือช่องก็ได้

นอกจาก Cartoon ที่คนไทยเรียกทับศัพท์ว่าการ์ตูนแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีกคือ

Comic หมายถึง ลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย บทสนทนาในแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพยนตร์การ์ตูน

Caricature หมายถึงภาพล้อเลียนบุคคล พฤติกรรม หรือวัตถุ โดยเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความจริงเพื่อให้เกิดความขำขัน พบมากในหนังสือพิมพ์ และมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะด้านการเมือง

ในปัจจุบันการ์ตูนไม่ใช่แค่เพียง “ภาพร่าง” บนกระดาษที่ใช้ถ่ายทอดเป็นชิ้นงานจริงในงานจิตรกรรม ภาพฝาผนัง หรือภาพลายกระเบื้องโมเสกตามความหมายในแต่ดั้งเดิมเท่านั้น แต่ “การ์ตูน” ก็นิยามความหมายที่กว้างมากขึ้น จนมีการจัดประเภทการ์ตูนตามเอาไว้ดังนี้ (Randall P. Harrison, 1981; ศักดา วิมลจันทร์, 2548: 64-65)

#### 1.1.1 การ์ตูนภาพประกอบ (Illustration)

คือการนำการ์ตูนมาใช้เพื่อประกอบเรื่องราว มีหน้าที่ในการช่วยขยายความเรื่องเล่า เช่น ภาพประกอบการสอน หรือภาพประกอบบทความ การ์ตูนลักษณะนี้อาจมีคำบรรยายได้ภาพหรือไม่ก็ได้

#### 1.1.2 การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ หรือ การ์ตูนแก๊ก (Gag Panel)

มักเป็นการ์ตูนซ้ำชั้น หรือการ์ตูนการเมือง ซึ่งอาจนำเสนอเป็นลักษณะการ์ตูนใบ้ คือไม่มีถ้อยคำ หรือมีถ้อยคำก็ได้ แต่ลักษณะเด่นคือเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวออกมาภายในกรอบเดียว

#### 1.1.3 การ์ตูนศิลปะการเล่าเรื่อง (Narrative Art Cartoon)

หมายถึงการ์ตูนที่มุ่งเน้นการใช้ภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ภาพจึงมีความสำคัญเทียบเท่าเนื้อหา ไม่ใช่ภาพเป็นเพียงส่วนประกอบของเรื่องเท่านั้น อาจแยกย่อยออกเป็น

- การ์ตูนช่อง (Comic Strip) มักมีจำนวนช่องขนาดเท่าๆ กัน 3-4 ช่อง และส่วนใหญ่มีถ้อยคำอยู่ในบอลลูน ในระยะแรกนิยมใช้เรียกการ์ตูนซ้ำชั้นที่จบในตอน แต่ต่อมาใช้เรียกการ์ตูนที่ไม่จบในตอนด้วย

- หนังสือการ์ตูน (Comic Book หรือ Comics) มีลักษณะเป็นรูปเล่ม พัฒนามาจากการ์ตูนช่อง (strip) มีรูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพหนึ่งที่มีความต่อเนื่องกันจนเกือบเหมือนภาพเคลื่อนไหว และลักษณะช่องมักมีขนาดไม่เท่ากัน มีเนื้อหาหลากหลายและมีความยาวไม่จำกัด ทั้งเรื่องซ้ำชั้น ผจญภัย อาชญากรรม วิทยาศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งลักษณะของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือที่เรียกกันว่า “มังงะ” (Manga) ในงานวิจัยชิ้นนี้ก็จัดอยู่ในการ์ตูนประเภท Comic Book ด้วยเช่นกัน

- นิยายภาพ (Graphic Novel) ในขณะที่หนังสือการ์ตูน หรือ Comic Book มักใช้เรียกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก แต่การ์ตูนที่มีลักษณะเป็นรูปเล่มในรูปแบบอื่นๆ เช่นการ์ตูนเล่มละบาทของไทย (ที่ปัจจุบันราคา 5 บาท) หรือการ์ตูนที่มุ่งเน้นความเป็นศิลปะในการนำเสนอภาพ (ซึ่งอาจเป็นภาพวาดหรือภาพสีก็ได้) เหมือนเช่นการ์ตูนส่วนใหญ่จากยุโรป สหรัฐอเมริกา เช่นเรื่อง Watch men Bat Man มักเรียกกันว่านิยายภาพ หรือ Graphic Novel

- การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) มักมีลักษณะเป็นภาพล้อบุคคล และมีเนื้อหาเชิงเสียดสีเหตุการณ์บ้านเมือง โดยนำเสนอผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ อาจมีช่องเดี่ยวจบ หรือหลายช่องจบก็ได้เช่น การ์ตูน “ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน”

- การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) คำว่า Animation มาจากรากศัพท์ละติน “animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ภาพลายเส้น และรูปทรงที่เป็นภาพนิ่งให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเกิดจากการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง

- การ์ตูนสัญลักษณ์ หรือ โลโก้ (Symbol, Logo) มักมีรูปทรง และรายละเอียดเรียบง่ายเพื่อให้เกิดการจดจำ และอาจมีภาษาถ้อยคำร่วมด้วย เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ของงานสินค้า หรือกิจกรรมต่างๆ

- สินค้าการ์ตูน (Cartoon Product) เกิดจากการสร้างตัว (คาแร็คเตอร์) การ์ตูนที่แข็งแรง ทำให้เกิดการผลิเป็นสินค้ารูปแบบอื่นตามมา เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า หมวก ฯลฯ

## 1.2 ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga)

การ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ (Manga) มีจุดเริ่มต้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 โดยการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคแรกได้รับอิทธิพลจากศาสนาพุทธในประเทศจีน มีการพบภาพล้อรูปคนและสัตว์บนเพดานวัดโฮเรียวจิ (Horyuji) ที่เมืองนารา (Nara) ปี ค.ศ. 1935 มีการค้นพบผลงานการ์ตูนชิ้นแรกทีวาดโดยพระ สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 12 เรียกว่า “โชจูกิกะ (Chojugiga)” หรือ ม้วนกระดาษภาพสัตว์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา และมีลักษณะเป็นศิลปะแบบจีนที่แทรกอารมณ์ขันของญี่ปุ่นเข้าไป ส่วนรูปแบบก็ยังไม่มีส่วนกรอบภาพเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน แต่จะเขียนต่อเนื่องกันไป

ยุคต่อมาการเขียนภาพการ์ตูนได้แพร่หลายมากขึ้น จนกลางศตวรรษที่ 17 รูปแบบของการ์ตูนก็ได้มีการเปลี่ยนรูปโฉมไป โดยเริ่มมีการทำภาพพิมพ์ขาว-ดำ โดยใช้แม่พิมพ์จากไม้ และได้รับความนิยมอย่างมากในยุคนั้น เช่นการ์ตูนเรื่อง เซ็น (Zen)” ที่มีลักษณะเป็นภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์ในเชิงปรัชญา ในขณะที่ลายเส้นและรูปร่างมีลักษณะเรียบง่าย (Schodt, 1989)

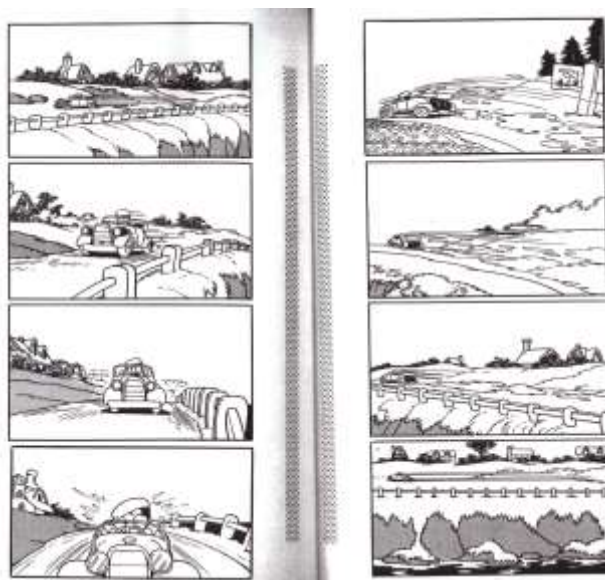
ปี ค.ศ. 1853 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นจำต้องเปิดประเทศรับอารยธรรมตะวันตกมากขึ้น ชาวต่างชาติเริ่มเข้ามาทำกิจการหนังสือพิมพ์ในญี่ปุ่น จึงมีการนำการ์ตูนเข้ามา รวมทั้งมีการสอนศิลปะแบบตะวันตกในโรงเรียน และผู้ที่นำแนวทางการเขียนการ์ตูนแบบ

ตะวันตกเข้ามายังญี่ปุ่น ก็คือชาร์ลส์ วิกแมน (Charles Wirgman) และจอร์จ บีโกท์ (George Bigot) จากนั้นปี ค.ศ. 1922 ก็ได้มีนักเขียนการ์ตูนหลายคนเริ่มเดินทางไปศึกษาวิธีการเขียนการ์ตูนยังต่างประเทศโดยเฉพาะที่สหรัฐอเมริกา และหนึ่งในคนกลุ่มนี้ก็คือ อิบเปอิ โอกาโมโด้ (Ipppei Okamoto) ซึ่งได้นำเอาการ์ตูนอเมริกันเข้ามาเผยแพร่ในญี่ปุ่นจนได้รับความนิยมอย่างมาก เช่นเรื่อง Bringing up Father และ Mutt and Jeff ความชื่นชอบในการ์ตูนอเมริกันเรื่อง Bringing up Father ซึ่งได้รับการตีพิมพ์เป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ ทำให้ในปี ค.ศ. 1924 ได้เกิดการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรก คือเรื่อง “ไซซัง โนะ โบตัง” (การผจญภัยของไซน้อย)

จะเห็นได้ว่าจากที่มาของการเขียนภาพแบบญี่ปุ่นในอดีตที่เน้นลายเส้นเรียบง่าย แต่แฝงด้วยความคิด ผสมผสานเข้ากับลายเส้นแบบตะวันตกในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้กลายมาเป็นจุดเริ่มต้นของลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่น หรือมังงะในปัจจุบัน

จากนั้นความนิยมของการ์ตูนในญี่ปุ่นมีมากขึ้นเรื่อยๆ จนปี ค.ศ. 1930 หนังสือการ์ตูนโชเนน คลับ (Shonen Club) ของบริษัทโคดันฉะ (Kodancho) ก็ได้เริ่มพิมพ์การ์ตูนออกเป็นรูปเล่มมีลักษณะเป็นตอนๆ ตอนละประมาณ 20 หน้า มีหลายเรื่องในเล่มเดียว และเมื่อเรื่องใดจบก็จะจัดพิมพ์เป็นการ์ตูนรวมเล่มออกจำหน่าย แต่ภาพและเนื้อหาของการ์ตูนส่วนใหญ่ยังไม่มีจินตนาการมากนัก มักเป็นเรื่องศีลธรรม ความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความเข้มแข็งของเด็กผู้ชาย

ผู้พลิกโฉมการ์ตูนญี่ปุ่นที่ไร้ชีวิตชีวาในยุคแรกให้มีเสน่ห์เฉพาะตัวเหมือนในปัจจุบันก็คือ “เท็ตสึเกะ โอซามู (Tezuka Osamu)” โดยในปี ค.ศ. 1947 เขาได้สร้างผลงานเรื่อง ชินทาการา จิม่า (Shin takarajima) หรือ เกาะมหาสมบัติใหม่ มีความยาว 200 หน้า ซึ่งนับเป็นการสร้างสรรค์การ์ตูนญี่ปุ่นรูปแบบใหม่ จากเดิมที่มีลักษณะเหมือนนิยายภาพ ใช้คำบรรยายได้รูปเปลี่ยนมาเป็นการใช้ช่องคำพูด และมีการใช้เสียงประกอบภาพ (sound effect) ผ่านตัวอักษร ทำให้การอ่านการ์ตูนให้อรรถรสเหมือนกับการชมภาพยนตร์ ซึ่งรูปแบบการ์ตูนของโอซามูที่เล่าเรื่อง และเนื้อหาเปี่ยมด้วยความคิดสร้างสรรค์นี้เองก็ได้กลายเป็นต้นแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องต่อๆ มา จนเพาะสร้างเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งถูกเรียกขานว่ามังงะ (Manga) ได้รับการยอมรับไปทั่วโลกในปัจจุบัน โดยเท็ตสึเกะ โอซามูก็ยังได้รับการขนานนามว่าเป็น “ปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น” อีกด้วย (ธรรมจักร อัญโพธิ์, 2538: 102-103)



### ภาพประกอบ 1 การ์ตูนที่ให้อรรถรสเหมือนภาพยนตร์เรื่อง Shin Takarajima

ที่มา: <http://2chan.us/wordpress/category/movies/>

#### 1.3 การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

##### การมาถึงของการ์ตูนญี่ปุ่น

ยังไม่มีหลักฐานที่แน่ชัดว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในเมืองไทยช่วงใด แต่อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกนำมาแปลและตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันของไทยเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2463 กับเรื่อง “โซจังกับกระรอก” (พรพนิต พวงภิญโญ, 2531: 55) ส่วนการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ที่คนไทยได้สัมผัสเป็นครั้งแรกเกิดขึ้นราวปี พ.ศ. 2504-2505 จากเรื่อง เจ้าหนูลมกรด และเจ้าหนูปรมาณู ซึ่งออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม (“การ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทย”, มกราคม 2553)

ปี พ.ศ. 2520-2530 ถือเป็นยุคทองของนักอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นในบ้านเรา เพราะมีการตีพิมพ์ออกมาเป็นจำนวนมาก ซึ่งเรื่องที่ได้รับคามนิยมนำมาแปลนั้นส่วนใหญ่มาจากสำนักพิมพ์ “โซเนน จัมพ์” แต่การ์ตูนญี่ปุ่นที่วางขายในสมัยนั้นล้วนเป็นการ์ตูนที่ “ไร้ลิขสิทธิ์” คือสำนักพิมพ์ในประเทศไทยไม่ได้ติดต่อเจรจาจ่ายค่าลิขสิทธิ์โดยตรงจากทางญี่ปุ่น เนื่องจากในช่วงนั้นยังไม่มีกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ออกมาบังคับ ทำให้ค่ายใหญ่ๆ แข่งขันกันตีพิมพ์ออกมาซ้ำซ้อนกันเป็นจำนวนมาก เช่น สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สยามสปอร์ตพับลิชชิง มิตรไมตรี ยอดธิดา หมึกจีน อนิเมท ฯลฯ ซึ่งตีพิมพ์ทั้งหนังสือการ์ตูนรวมเล่ม และนิตยสารรวมการ์ตูนรายสัปดาห์ เช่น The Talent ของมิตรไมตรี ที่แข่งขันกับ The Zero ของวิบูลย์กิจ หรือ เล่มอน ของ

สยามสปอร์ตพับลิชชิ่ง และการ์ตูนที่ถือว่าแต่ละค่ายแย่งกันพิมพ์ออกมามากที่สุดก็คือ “โดราเอมอน” ซึ่งมีการตั้งชื่อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ทั้งโดราเอมอน โดเรมอน โดราม่อน เจ้าแมวจอมยุ่ง ฯลฯ ส่วนการ์ตูนที่เจาะกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้ชาย และได้รับความนิยมไม่แพ้โดราเอมอนก็คือ “ดราโก้บอล” ที่แทบทุกค่ายตีพิมพ์แข่งขันกันอย่างดุเดือด และเรียกชื่อตัวละครไม่เหมือนกัน (ทั้ง หงอคง โกคู หงอฮัง โกฮัง เป็นต้น) โดยวิธีการหลีกเลี่ยงคำลิขสิทธิ์ก็คือการการจัดหน้าและวางภาพการ์ตูนให้ต่างจากต้นฉบับเดิม ซึ่งใช้วิธีการกลับฟิล์มทำให้ภาพกลับจากซ้ายเป็นขวา ขวาเป็นซ้าย ซึ่งวิธีนี้เป็นการทำต้นฉบับให้เหมาะกับวิธีการอ่านของคนไทย ซึ่งอ่านจากซ้ายมาขวา ต่างจากคนญี่ปุ่นที่อ่านจากขวามาซ้าย (ธรรมจักร อยุธยา, 2538: 102-103 ; “เปิดกรุ...ความเป็นมาของการ์ตูนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย”, มิถุนายน 2550)

#### ยุคการ์ตูนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

หลังจากการแข่งขันกันอย่างดุเดือด ยุคไร้ลิขสิทธิ์ก็ได้สิ้นสุดลงหลังจากสำนักพิมพ์ แอดวานซ์ คอมมูนิเคชั่น (ที่ถือลิขสิทธิ์การ์ตูนอเมริกันของมาร์เวล-Marvel ปัจจุบันปิดตัวไปแล้ว) ได้อ้างว่าเป็นสำนักพิมพ์การ์ตูนลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องแต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย ส่งจดหมายเตือนไปยังสำนักพิมพ์ที่จำหน่ายการ์ตูนญี่ปุ่นไร้ลิขสิทธิ์ให้หยุดการพิมพ์ ส่งผลให้สำนักพิมพ์รายย่อยหลายแห่งต้องปิดตัวลง คงเหลือแต่สำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ที่ได้ไปเจรจากับเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง (“เปิดกรุ...ความเป็นมาของการ์ตูนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย”, มิถุนายน 2550)

แต่ภัทรหทัย มังคะदानะธา (2541: 13-15) ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลจากหน้าหนังสือพิมพ์ในช่วงปี 2537-2539 พบว่าสิ่งที่ผลักดันให้เกิดยุค “การ์ตูนลิขสิทธิ์” ขึ้นในเมืองไทยขึ้นอย่างจริงจังมาจาก พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 21 มีนาคม 2538 ทำให้สำนักพิมพ์หลายแห่ง เช่น สยามอินเตอร์ คอมิกส์ วิบูลย์กิจ นิวเจนเนอเรชั่น พับลิชชิ่ง ฯลฯ ต่างออกมาประกาศว่าสำนักพิมพ์ของตนได้รับลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ไต่บ้างจากญี่ปุ่น เพื่อป้องกันสำนักพิมพ์ที่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ให้หยุดพิมพ์

หจก. วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป เป็นสำนักพิมพ์แรกของไทยที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่น จากหลายบริษัท เช่น โคดันฉะ (Kodansha) ชูเอฉะ (Shoelisha) เป็นต้น ซึ่งก็ได้ตีพิมพ์ทั้งการ์ตูนสำหรับเด็กและการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ เช่น ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ ไยบะ แคนดี้ ข้าชื่อโคทาโร่ ฯลฯ นอกจากนี้วิบูลย์กิจยังได้สนับสนุนนักเขียนการ์ตูนไทย โดยจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนไทยชื่อ “ไทยคอมิกส์” ซึ่งยังคงตีพิมพ์มาจนถึงปัจจุบันอีกด้วย

ปัจจุบันสำนักพิมพ์ที่ได้รับลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบบเต็มตัวของบ้านเราก็มี

ค่ายักษ์ใหญ่อย่าง วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์คอมิกส์ และเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ (NED) ซึ่งเน้นตลาดการ์ตูนผู้ชาย ส่วนบงกช พับลิชชิ่งก็เน้นตลาดการ์ตูนผู้หญิง ขณะที่บูรพาพัฒน คอมมิคส์ เน้นตลาดการ์ตูนจีน-ฮ่องกง

#### รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่พบมากในปัจจุบัน มีลักษณะตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเรื่องยาว (Story Comic) แต่ตีพิมพ์เป็นตอนๆ ในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ แล้วนำมารวมเป็นหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องนั้นๆ อีกครั้ง ซึ่งหนังสือการ์ตูนรวมเล่มนี้ส่วนใหญ่มีความยาวประมาณ 12-25 เล่มจบ แต่บางเรื่องก็ยาวนานมากกว่า 40 เล่มจบก็มี ส่วนอีกรูปแบบหนึ่งก็คือ หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น มีความยาวเล่มเดียวจบ

นิตยสารการ์ตูนแปลที่ออกเป็นรายสัปดาห์ นอกจากมีการ์ตูนเรื่องยาวลงพิมพ์เป็นตอนๆ มีทั้งหมด 4-5 เรื่องแล้ว มักมีพื้นที่เปิดให้ผู้อ่านเขียนจดหมายพูดคุยกับกองบรรณาธิการ ส่วนหน้าโฆษณาประมาณ 1-2 หน้า โดยเป็นการโฆษณาหนังสือในเครือเป็นหลัก ส่วนนิตยสารการ์ตูนรายเดือนมักมีความหนากว่า 200 หน้า และมีคอลัมน์ต่างๆ เพิ่มขึ้น ส่วนขนาดรูปเล่มของหนังสือ และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น มีขนาดเท่ากัน และเล็กกว่าต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นมาก คือประมาณ 5" x 6" และมีราคาประมาณ 45 บาท (พรพลย์ เบญจรัตน์ศิริโชติ, 2549: 28)

#### 1.4 แนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น (Genre)

“อาการติดมังงะพบได้ตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงผู้ใหญ่เลยเถิดเสียจน หนึ่งในสาเหตุที่ทำให้มังงะเป็นที่นิยมของคนแทบจะทั่วโลกก็เพราะมังงะมีอยู่ถึง 281 ประเภท สามารถตอบสนองผู้อ่านได้ทุกกลุ่ม”

คำกล่าวของอากิโกะ ฮาชิโมโตะ จากบทความเรื่อง Japan's Comic Book Graze (อ้างถึงในถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2552: 242) ข้างต้น ทำให้การจัดประเภทหรือแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นทำได้ยากยิ่ง โดยเฉพาะในปัจจุบันซึ่งการ์ตูนเป็นวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นจนมีหนังสือการ์ตูนออกมาตอบสนองชาวญี่ปุ่นทุกกลุ่มชน

แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยกแนวคิดเกี่ยวกับแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นที่พบมากในบ้านเรามาเป็นกรอบ ซึ่งอาจแบ่งแนวเรื่องออกเป็น 2 กลุ่มกว้างๆ หากพิจารณาจากกลุ่มผู้อ่านเป็นหลัก ดังนี้ (Schodt, 1984: 68-105 อ้างถึงในสุวรรณภา สันคติประภา, 2532: 57-65)

## 1. การ์ตูนสำหรับผู้ชาย

ช่วงก่อนสงครามและระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ฟื้นฟูลัทธิบูชิโด เพื่อให้ประชาชนเชื่อฟังรัฐบาล การ์ตูนในยุคนี้จึงมีแต่เรื่องซามูไรเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายรัฐ เนื้อเรื่องจะซับซ้อน เน้นความกล้าหาญและเสียสละ โดยดัดแปลงเนื้อเรื่องจากวรรณคดีในยุคศักดินา ที่พบได้ในโรงละครคาบูกิ (Kabuki Theatre) จนกลายเป็นแบบแผนของการ์ตูนผู้ชายในปัจจุบัน แต่ภายหลังจากญี่ปุ่นแพ้สงคราม เนื้อหาก์ตูนก็เปลี่ยนไปเน้นเรื่องจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว ไม่มีเนื้อหาของสงครามและทหาร แต่เป็นเรื่องของ “กีฬา” เช่นเรื่องเกี่ยวกับยูโด เคนโด้ เบสบอล มวยปล้ำ วอลเลย์บอล และมวย ซึ่งอาจเป็นเพราะญี่ปุ่นเริ่มได้รับชัยชนะจากการแข่งขันกีฬานานาชาติมากขึ้น เด็กๆ ชาวญี่ปุ่นจึงใฝ่ฝันจะเติบโตเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง ซึ่งเนื้อหาของการ์ตูนกีฬาดีกว่าด้วยการอุทิศตนเพื่อกลุ่ม การฝึกซ้อมอย่างหนัก และแทรกด้วยแนวชีวิต มีการหลังเลียดและน้ำตา หรืออาจจบลงด้วยความตายของตัวเอกเพื่อสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้อ่าน

เนื้อหาก์ตูนผู้ชายยังมักเกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้มีอิทธิพล หรือพวกมาเฟียญี่ปุ่น (ยา กูซ่า) แต่ดัดแปลงให้อยู่ในรูปของอันธพาลประจำโรงเรียน โดยเรื่องราวจะเป็นการต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย จนปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนซามูไรก็กลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง แต่เป็นแนวเรื่องแบบตลก ขบขัน และมีเรื่องความรุนแรง เรื่องเพศ และปรัชญาผสมผสานเข้าไปแทนการสอนเรื่องความดี-ความชั่ว นอกจากนี้การ์ตูนผู้ชายยังมักมีเรื่องราวเกี่ยวกับ “นินจาญี่ปุ่น” ที่เป็นนิยายปรัมปรามาตั้งแต่โบราณ รวมทั้งเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษยอดมนุษย์ (Superhero)

### 1.2 การ์ตูนสำหรับผู้หญิง

ลักษณะเด่นของการ์ตูนสำหรับผู้หญิงคือการแสดงความนึกคิดภายในตัวการ์ตูน โดยใช้ภาพที่เหลื่อมซ้อนกันมากกว่าจะตีช่องอย่างชัดเจน รวมทั้งเขียนภาพใบหน้าตัวการ์ตูนผู้หญิงให้มีคิ้วเรียวบาง มีขนตายาว และดวงตากลมโตกว่าปกติ มีประกายดาวอยู่ในตาเพื่อสะท้อนความฝัน ความปรารถนา และความโรแมนติก ส่วนตัวการ์ตูนผู้ชายก็มักจะมีรูปร่างผอมบาง อ่อนแอ ในปี ค.ศ. 1976 นักเขียนการ์ตูนผู้หญิงเคะอิโกะ ทาคะเมะมิยา (Keiko Takemiya) เริ่มเขียนให้ผู้ชายเป็นตัวละครด้วย เช่นเรื่อง “คาเซะโตะ คิโนะอูตา (Kazeto Kinouta)” หมายถึงเพลงของลมและต้นไม้ เนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างเด็กผู้ชายด้วยกัน และก็ทำให้เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในลักษณะการชอบเพศเดียวกันมากขึ้นในเวลาต่อมา รวมทั้งยังมีฉากที่สะท้อนเรื่องเพศ การร่วมประเวณี รวมถึงฉากเปลือย กลายเป็นเรื่องธรรมดาในปัจจุบัน



นอกจากการแบ่งการ์ตูนตามกลุ่มผู้อ่านแล้ว เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์ (2544) ยังได้รวบรวมข้อมูลจากนิตยสาร หนังสือการ์ตูน พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นอาจแบ่งออกเป็นแนวเรื่องหลักได้ 8 แนว ดังนี้

1. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับอธรรม เช่น ดราก้อนบอล หมัดเทพเจ้า ดาวเหนือ เป็นต้น เนื้อหาในแนวนี้มักสร้างสถานการณ์เกิดขึ้นในอนาคต มีการต่อสู้กับเหล่าศัตรูที่มารุกรานเพื่อพิทักษ์สันติสุขให้กับโลก ตัวเอกของเรื่องไม่มีเวทมนตร์คาถา แต่จะมีฝีมือและพลังกำลังที่แข็งแกร่ง การชนะคู่ต่อสู้ในแต่ละครั้งตัวเอกมักได้รับบาดเจ็บสาหัสกว่าจะเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ หรือเมื่อตัวเอกตายไปก็มักมีการชุบชีวิตขึ้นมาใหม่ ฉากการต่อสู้ในการ์ตูนประเภทนี้จึงมีความรุนแรง มีฉากคอขาด แขนขาด เลือดไหลท่วม

2. แนวแฟนตาซี หรือจินตนาการ ในช่วง พ.ศ. 2526 การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับของวิเศษมหัศจรรย์ เริ่มเข้าสู่เมืองไทยมากขึ้น โดยสิ่งวิเศษอาจอยู่ในรูปคน สัตว์เลี้ยง หุ่นยนต์ ตุ๊กตา ซึ่งสิ่งวิเศษเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ทั้งช่วยแก้ปัญหา แก้ปัญหา เช่น โดราเอมอน นินจาฮาโตริ ปาร์แมน ฯลฯ ลักษณะการ์ตูนแนวนี้มักเกี่ยวข้องกับตัวละครเอกที่เป็นเด็ก และนำไปสู่เหตุการณ์ที่สนุกสนาน เหลือเชื่อ

การ์ตูนแนวนี้อาจเรียกว่าเป็นแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะก็ได้ เพราะมีเนื้อหาคาบเกี่ยวกัน โดยเรื่องราวมักมีตัวเอกเป็นเด็ก และกลุ่มเด็กในยุคปัจจุบัน กับกลุ่มเพื่อนสัตว์ประหลาดที่มีพลังวิเศษ และสามารถกลายเป็นร่างใหม่ที่มีพลังเพิ่มขึ้นได้ ทั้งคู่จะคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมผจญภัยไปด้วยกัน เนื้อหาจะเน้นที่การแสดงความกล้าหาญ ความสามัคคี ความเสียสละ ความมุ่งมั่นและรักเพื่อนฝูง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เอาชนะอุปสรรคทั้งปวง และนำไปสู่ชัยชนะในที่สุด เช่นเรื่อง โปเกมอน ดิจิมอน เป็นต้น

3. แนวสืบสวนสอบสวน เช่น ซิตีฮันเตอร์ แม้ว่าเนื้อหาจะเป็นแนวสืบสวน แต่ก็แทรกไปกับมุขตลกที่เกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศของพระเอกที่เป็นนักสืบ และมีความเฉลียวฉลาดเชี่ยวชาญในการต่อสู้ทุกชนิด แต่มีนิสัยเจ้าชู้ ภาพลายเส้นตัวการ์ตูนผู้หญิงในเรื่องจะเน้นเรือนร่าง เช่นหน้าอก หรือสะโพก ส่วนฉากต่อสู้นิยมใช้อาวุธปืน ระเบิด และอยู่ภายใต้สถานการณ์ยุคปัจจุบัน

4. แนวการแข่งขันเกมและกีฬา เช่น สแลมดังก์ นักซิ่งสายฟ้า กัปตันซึบาสะ ซึ่งเนื้อหาจะเน้นเกี่ยวกับความรักเพื่อน ความสามัคคี และความพยายามในการเอาชนะอุปสรรคเพื่อเป้าหมายสู่ชัยชนะ

5. แนวความรักของหนุ่มสาว เช่น ออเรนจ์ ไรต์ (ถนนสายนี้เปรี๊ยะ) เป็นเรื่องราวความรักสามเส้าระหว่างหญิง 2 ชาย 1 ที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยม การ์ตูนแนวนี้ใช้การวาดภาพด้วยลายเส้นที่สวยงามสมจริง เน้นกลุ่มเป้าหมายไปที่กลุ่มวัยรุ่น

6. แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ เรื่องแนวนี้มักมีตัวเอกเป็นเด็ก และกลุ่มเด็กในยุคปัจจุบัน กับกลุ่มเพื่อนสัตว์ประหลาดที่มีพลังวิเศษ และสามารถกลายเป็นร่างใหม่ที่มีพลังเพิ่มขึ้นได้ ทั้งคู่จะคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมผจญภัยไปด้วยกัน เนื้อหาจะเน้นที่การแสดงความกล้าหาญ ความสามัคคี ความเสียสละ ความมุ่งมั่นและรักเพื่อนพ้อง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เอาชนะอุปสรรคทั้งปวงและนำไปสู่ชัยชนะในที่สุด เช่นเรื่อง โปเกมอน ดิจิมอน เป็นต้น

7. แนวสืบสวนสอบสวน เช่น โคนัน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มนักสืบที่มีความเก่งกาจในการคลี่คลายคดีปริศนาฆาตกรรม เนื้อหามีการนำแนวความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการสืบสวน

8. แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง เนื้อหาในแนวนี้จะไม่ค่อยมีผู้ช่วย หรือสิ่งวิเศษ แต่เป็นการแก้ไขปัญหาด้วยตัวละตัวเอง และสะท้อนภาพชีวิตของครอบครัวญี่ปุ่น ลักษณะลายเส้นค่อนข้างเรียบง่าย ไม่มีมิติมากนัก แต่เรื่องราวมีความตลก ขบขัน เช่นชินจังจอมแก่น ฮิรามารูโกะจัง เป็นต้น

ขณะที่ พรพลัย เบญจรัตน์สิริโชติ (2549: 154-163) ซึ่งได้สำรวจการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยในช่วงมิถุนายน 2549 – กุมภาพันธ์ 2550 ก็ได้แบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นในบ้านเราออกเป็น 4 กลุ่มคือ

1. กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง แยกย่อยได้อีก 3 แนวเนื้อหา คือ

- แนวการต่อสู้ มีเนื้อหาใกล้เคียงแนวผจญภัย แต่เนื้อหาหลักเน้นการต่อสู้ด้วยกำลัง การแข่งขัน หลายเรื่องแสดงถึงศิลปะการป้องกันตัว พระเอกของเรื่องมักเป็นคนเก่ง หรือมีพรสวรรค์ด้านทักษะการต่อสู้ และมีศัตรูคอยตามรังควาน หรืออาจเป็นการต่อสู้กับผู้ที่อยากประลองฝีมือเพื่อวัดว่าใครเก่งกว่ากัน ในระหว่างต่อสู้พระเอกจะพัฒนาฝีมือตัวเองให้แกร่งมากขึ้นเรื่อยๆ เช่น เรื่อง ฮันมะ บากิ โรงเรียนลูกผู้ชาย ข้าชื่อโคทาโร่ ฯลฯ

- แนวผจญภัย มักมีลักษณะการเดินทางไปยังที่ต่างๆ ได้เจอและเรียนรู้สิ่งใหม่ มักมีการต่อสู้เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยตัวเอกของเรื่องจะเดินทางไปดินแดนอันตราย และต่อสู้กับสิ่งต่างๆ ทั้งด้านความคิด และกำลัง ซึ่งส่งผลให้ตัวละครพัฒนาความสามารถแตกต่างกันออกไป โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นความรักในหมู่พวกพ้อง เช่น วันพีซ เทพอสูรจิ้งจอกเงิน ฯลฯ

- แนวภูตผี ปีศาจ ตัวละครเอกมักเป็นผี (bake) มีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มี

คุณธรรมและเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก หรือเรื่องราวเป็นการต่อสู้ปราบภูติปีศาจที่มีความดุร้าย เช่นเรื่อง ล่าอสูรกาย ฝิ่นน้อยคินทาโร่ ฯลฯ

2. กลุ่มที่เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ แบ่งย่อยออกได้อีก 4 แนวเรื่องคือ

- แนวรักโรแมนติก มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างนางเอกวัยรุ่นกับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลายเส้นตัวการ์ตูนนางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักจมูกโด่ง ตาโต สูง หุ่นดีเหมือนนางแบบ เนื้อหามักมีฝ่ายหนึ่งเป็นคนรวย และอีกฝ่ายต้องตกหลุมรัก มักมีเรื่องเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้อง มีการฟันฝ่าอุปสรรคและจบเรื่องด้วยความสุข เช่น สับข้าวมาลุ้นรัก จังหวะรีอค ดนตรีรัก ฯลฯ

- แนวโป๊ มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเพื่อฝันเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) แม้จะไม่มีบทโป๊แบบโจ่งครึม แต่นางเอกมักนุ่งน้อยห่มน้อย หรือฉากวับๆ แวมๆ ทุกเรื่อง เช่นเรื่อง Boy Be... Hen วิดีโอเกิร์ล เป็นต้น

- แนวชายรักชาย (Shonen ai & Yaoi) เป็นเรื่องความรักระหว่างชายกับชาย ส่วนใหญ่มักมีเรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ด้วย ตัวละครมักมีรูปร่างหน้าตาคัลล์ผู้หญิงหรือสวยกว่าผู้อ่านและผู้เขียนมักเป็นผู้หญิง เช่นเรื่อง ฤๅษวรรค์แก๊ง รักพระนาง ลำนำต่างพิภพ เป็นต้น

- แนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ ซึ่งแบ่งได้อีกหลากหลายแนวเรื่อง แต่ที่พบมากก็เช่น

Obacon (O) โอบาคอน มักนำเสนอเรื่องความรักแบบที่ชอบผู้มีอายุแก่กว่าตนเอง ส่วนมากมักเป็นเด็กผู้ชายชอบผู้หญิงที่โตกว่า 5-6 ปี

Lolicon (L) โลลิคอน มีนำเสนอความรักของผู้ที่มีอายุอ่อนกว่าตนเองมากๆ ส่วนใหญ่มักเป็นชายแก่ที่ชอบเด็กผู้หญิงอายุระหว่าง 8-15 ปี

Shotacon เป็นแนวเดียวกับโลลิคอน คือเป็นเรื่องความรักของคนที่มีอายุมากกว่ามาก แต่ตัวละครเอกมักเป็นหญิงวัยกลางคนที่ชอบเด็กชายอายุไม่เกิน 15 ปี

Yuri เป็นเรื่องรักระหว่างหญิงกับหญิง มีฉากเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย แต่หากเป็นความรักบริสุทธิ์ระหว่างหญิงกับหญิงจะเรียกว่า Shojo ai

3. กลุ่มที่นำเสนอสาระเฉพาะด้าน สามารถแยกย่อยได้ 6 แนวคือ

- แนววิทยาศาสตร์ เนื้อเรื่องมักเกี่ยวกับการค้นพบทางวิทยาการยุคใหม่ หรือเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ โดยมีพระเอกรุ่นเยาว์เป็นตัวชูโรง เช่น โดราเอมอน เจ้าหนุอะตอม เกราะชีวะ กายเวอร์ เป็นต้น

- แนวอิงประวัติศาสตร์ เนื้อเรื่องมักใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยต่างๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง แต่ผู้แต่งก็มักดัดแปลงเรื่องราวให้สนุกสนานตรมจินตนาการ มักมีภาพความรุนแรงโหดเหี้ยม เช่น มังกรอหังการ์ หมาป่าคะนองศึก

- แนวสืบสวนสอบสวน ลักษณะแนวเรื่องมักมีตัวเอกเป็นวัยรุ่น มีความสามารถด้านการสืบสวน ค้นหา สืบคดี เรื่องราวมุ่งไปที่การสืบหาฆาตกร และมักจบลงด้วยหายนะของคนร้าย เช่นคดีฆาตกรรมปริศนา คินดะอิชิ สืบโศกาท้า

- แนวกีฬา ลักษณะเรื่องมักว่าด้วยตัวละครเอกที่มีความมุ่งมั่นฝึกทักษะด้านกีฬา จากที่ไม่เก่ง จนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม-บัต-เตะ (Gambatte) และไฟต์-โตะ (Fighto)” หรือแปลเป็นไทยในทำนองว่า “ความพยายาม” หรือความมี “จิตใจนักสู้” นั่นเอง การ์ตูนแนวนี้มักมีลักษณะเด่น 3 ประการของการ์ตูนญี่ปุ่นรวมอยู่คือ ความดีเยี่ยมชนะความชั่ว ความเป็นเพื่อนที่สามัคคีต่อกัน และความอดทน ขยันหมั่นเพียร เช่นเรื่อง ก้าวแรกสู่สังเวียน Prince of Tennis Eye Shield 21

- แนวชีวิตประวัติ เรื่องราวมักเป็นการนำชีวิตประวัติบุคคลที่น่าสนใจมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน โดยให้แง่คิดในเรื่องความมานะ บากบั่น เช่น ดร.โนงุจิ ด้วยใจนักสู้ จอมคนสยบฟ้า โอบุนากะ เป็นต้น

- แนวเกี่ยวกับอาชีพ มีสองแนวใหญ่ คือแนวอาชีพพ่อครัว และแนวเกี่ยวกับหมอ เนื้อหาด้านคล้ายคลึงแนวกีฬา คือตัวเอกจะค่อยๆ ฝึกฝนความสามารถจากไม่เก่งจนกระทั่งเก่ง เช่น ไช้แหวก จอมโหดกระทะเหล็ก Dr.K

#### 4. กลุ่มการ์ตูนอื่นๆ ที่ไม่เข้ากับ 3 กลุ่มข้างต้นคือ

- แนวเกี่ยวกับสัตว์ มักมีสัตว์เป็นตัวเอก ส่วนใหญ่นำเสนอพฤติกรรมสัตว์ในแนวขำขัน รวมถึงการ์ตูนที่มีสัตว์พูดได้ เช่น โปเกมอน มากิบาโอ ขาสั้นพันธุ้ซึ่ง เป็นต้น

- แนวตลก มักมีลักษณะเป็นตอนสั้นๆ อาจมีเรื่องตลกเกี่ยวกับเพศแทรกอยู่บ้าง เช่น ชินจังจอมแก่น ทาร์ซานเจ้าป่า คิวหนาช่าสุตๆ

### 1.5 รูปแบบการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Comic Book)

การ์ตูนมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากสื่อประเภทอื่น แต่ก็มีส่วนผสมระหว่างสื่อต่างๆ เช่นหากเปรียบเทียบกับศิลปะการวาดภาพประกอบ จะเห็นว่าภาพประกอบเน้นที่การนำเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่สำคัญมาแสดงเพียงจุดเดียว ส่วนการ์ตูน จะเล่าเหตุการณ์อย่าง

ต่อเนื่องไปตามลำดับ หรือหากเปรียบเทียบกันบรรณกรรม การ์ตูนก็เป็นสื่อที่เล่าเรื่อง เช่นเดียวกับบรรณกรรม แต่การ์ตูนเป็นเรื่องเล่าที่เข้าถึงคนในวงกว้างได้ง่ายกว่า เพราะให้รายละเอียดของเหตุการณ์ได้ในเวลาอันสั้น และหากเปรียบเทียบการ์ตูนกับละคร ทั้งสองสื่อนี้ต่างใช้บทสนทนาโต้ตอบกันเพื่อแสดงนิสัยตัวละคร และมีเจตนาเพื่อขมวดปมให้จนจบติดตามเพื่อ บอกความคิดหลักหรือแก่นเรื่อง แต่การ์ตูนก็ยังได้เปรียบละครที่สามารถใส่ความคิดของตัวละคร ลงไปได้ตลอดเวลา จากการเปรียบเทียบการ์ตูนกับสื่อต่างๆ จะเห็นได้ว่าไม่สามารถจัดการ์ตูน เข้าในสื่อประเภทใดได้ชัดเจน การเลือกกรอบแนวคิดการสื่อสารเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นจึงต้อง อาศัยแนวคิดที่ผสมผสานจากสื่อ และศิลปะประเภทต่างๆ เข้ามาพิจารณา โดยเฉพาะแนวคิด เกี่ยวกับภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์ มุ่งนำเสนอภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคเรื่องเสียง แสง มุมภาพ การตัดต่อภาพ เป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องซึ่งคล้ายคลึงกับการใช้เทคนิคการ นำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมาก เหมือนเช่นที่ **เอกสิทธิ์ ไทรัตน์** นักเขียนการ์ตูนและ นักเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง 13 เกมสยอง กล่าวไว้ว่า “การ์ตูนก็คือหนัง”<sup>1</sup> เพราะนักเขียน การ์ตูนไม่ต่างไปจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่สามารถกำกับเรื่องราว ตัวละคร ให้สนุกสนาน ตื่นเต้น อย่างไม่รู้ได้ เพียงแต่ใช้เครื่องมือในการกำกับแตกต่างกันเท่านั้น โดยนักเขียนการ์ตูนกำกับ ทิศทางผลงานด้วยการออกแบบลายเส้นผ่านอุปกรณ์ดินสอ ปากกา หรือคอปริง ในขณะที่ผู้กำกับ ภาพยนตร์กำกับทิศทางผลงานด้วยอุปกรณ์กล้อง เครื่องตัดต่อ นักแสดง ฯลฯ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ นำแนวคิดเรื่องภาษาเฉพาะตัวของสื่อภาพยนตร์และสื่อภาพเคลื่อนไหว(Moving Image) โดย หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Giannetti, 2004) ผสมผสานกับการสังเกต ศึกษา การเข้าร่วมสัมมนา และ อบรมค่ายการ์ตูนต่างๆ ของผู้วิจัยเอง<sup>2</sup> และการสัมภาษณ์จากนักเขียนและนักวิชาการการ์ตูน จน อาจสรุปลักษณะการสื่อสารหรือการนำเสนอเทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นได้ดังนี้

### 1.5.1 กรอบหรือช่องการ์ตูน

“ช่อง” ในการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเปรียบได้กับ 1 shot ในภาพยนตร์ แต่ละช่องที่ ต่อเนื่องกันในการ์ตูนจึงเหมือนการที่ผู้กำกับภาพยนตร์ตัดต่อภาพแต่ละ shot ร้อยเรียงออกมาเป็น เรื่องราว ช่องแต่ละช่องอาจวาดให้มีความกว้างเท่ากันหรือต่างกัน อาจมีเส้นกรอบ หรือมี

<sup>1</sup> เอกสิทธิ์ ไทรัตน์ กล่าวในการอบรมค่ายการ์ตูน ที่เคการ์ตูนนิสต์: หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ ในหัวข้อ “การพัฒนาบท การ์ตูน” เมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2552 ณ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

<sup>2</sup> เรียบเรียงจากการเสวนาในค่ายการ์ตูน ที่เคการ์ตูนนิสต์: หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ ในหัวข้อ “เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ การ์ตูนคอมิก” เมื่อวันที่ 21 และ 26 ตุลาคม 2552 ณ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต และจากการเสวนา ในงานนิทรรศการการ์ตูนแหกคอก “Tale from the six” โดยวิทยากรคือ 10 นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพของไทย เมื่อวันที่ 27 กันยายน 2552 ณ อาร์ท กอริลล่า สยามสแควร์

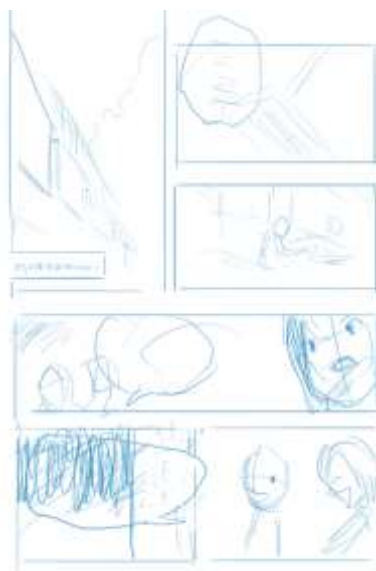
รูปทรงแปลกๆ ก็ได้ การลำดับช่องในการ์ตูน Comic จึงมีความสำคัญอย่างมาก เพราะหากผู้เขียนลำดับช่องไม่ถูกต้อง ผู้อ่านก็อาจสับสนกับเรื่องราว และพาลเลิกอ่านไปเลยก็เป็นได้ แต่หากผู้เขียนมีการจัดวางช่องได้ดี ก็จะช่วยดึงสายตาให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวให้ต่อเนื่องกันได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ดังนั้นผู้เขียนการ์ตูนจึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการลำดับ “ช่อง” ในการ์ตูนเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน โดยช่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสำคัญดังนี้ (สุทธิชาติ ศราภัย วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553)

- ช่อง เป็นตัวกำหนดความรู้สึกเรื่อง “เวลา” ในการอ่าน ซึ่งหากผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่าน อ่านเนื้อเรื่องอย่างไหลลื่น หรือกำลังนำเสนอเรื่องที่เป็นเวลาต่อเนื่องกัน ก็สามารถทำได้โดยการวาด “ระยะห่าง” ระหว่างรอยต่อช่องการ์ตูนให้แคบ (เช่นเรื่องยังดำเนินอย่างต่อเนื่องในสถานที่เดิม) แต่หากต้องการแสดงให้เห็นว่าแต่ละช่อง หรือแต่ละภาพมีการเว้นช่วงระยะเวลา หรือมีการเปลี่ยนสถานที่ หรือเหตุการณ์ (เช่นจากเมื่อเย็นวาน มาเข้าวันนี้) ก็ควรวาดรอยต่อระหว่างช่องให้กว้างขึ้น

- ขนาดและรูปแบบของกรอบหรือช่อง จะสัมพันธ์กับอารมณ์ของตัวละคร และ โทนของเรื่องราว หากผู้เขียนวาดช่องการ์ตูนให้มีขนาดเท่ากันทั้งหมดใน 1 หน้าจะส่งผลให้อารมณ์ของเรื่องราวเรียบ อืด ไม่มีจุดสูงสุดทางอารมณ์ของเรื่อง (climax) ให้ติดตาม แต่หากมีการปรับเปลี่ยนขนาดของช่องให้ใหญ่บ้างเล็กบ้าง หรือมีรูปทรงแปลกตา ก็จะช่วยเสริมอารมณ์ในเรื่องได้อย่างมาก เช่น ถ้าเนื้อหาสำคัญมากก็มักใช้กรอบใหญ่ โดยกรอบที่ใหญ่ที่สุดคือเต็ม 2 หน้าซ้ายขวา (หน้าคู่) มักใช้เป็นกรอบสำหรับเหตุการณ์ที่มีขนาดใหญ่ หรือต้องการสร้างอารมณ์ตื่นตาตื่นใจให้ผู้อ่าน ในขณะที่กรอบเล็กจะเป็นแค่การเชื่อมให้การเล่าเรื่องมีความลื่นไหลเท่านั้น ขนาดของกรอบหรือช่องยังสัมพันธ์กับแนวทางของการ์ตูนแต่ละประเภทอีกด้วย เช่นการ์ตูนต่อสู้ก็จะมีกรอบขนาดใหญ่มากกว่าการ์ตูนแนวอื่น ในขณะที่การ์ตูนที่เน้นเล่าเรื่องด้วยบทสนทนา ก็จะมีช่องขนาดเล็กมากกว่า

-จำนวนของช่องยังกำหนดกลุ่มผู้อ่าน ยิ่งช่องมากก็ยิ่งต้องการทักษะในการอ่านการ์ตูนสูงขึ้นด้วย เช่นการ์ตูนสำหรับคนทั่วไปก็จะมีกรอบน้อย เช่นการ์ตูนแก๊ก 1-3 ช่องจบ วางกรอบเรียงกันง่ายๆ ไม่สับสน หรือการ์ตูนสำหรับเด็กก็จะมีกรอบใหญ่ อาจจะมี 1-2 กรอบต่อหน้า การ์ตูนวัยรุ่นขึ้นไปก็จะมีกรอบเยอะขึ้น และวางกรอบซับซ้อนขึ้น

แต่ทั้งนี้การวางขนาดช่องก็ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวนัก เป็นสไตล์ของนักเขียนแต่ละคน นักเขียนบางคนนิยมวางช่องเยอะๆ บางคนนิยมวางช่องน้อยๆ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วการ์ตูนญี่ปุ่นใน 1 หน้า มักมีจำนวนช่องไม่เกิน 10 ช่อง



## ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างการวาดกรอบ/ช่องแบบปกติจำนวนช่องปานกลาง

ที่มา: <http://www.f0nt.com/forum/index.php?topic=12723.0>

### 1.5.2 ช่องคำพูด หรือบอลลูน (Balloon)

“หากนักเขียนรู้จักศึกษาเทคนิคของบอลลูนให้มากเข้าไว้ ก็จะสามารถนำมาใช้เพื่อให้อ่านเข้าใจอารมณ์การ์ตูนได้สนุกสนานมากขึ้น”

คำกล่าวข้างต้นของ เรืองศักดิ์ ดวงพลา (2552)<sup>1</sup> นักเขียนการ์ตูนอาชีพเมื่อวางวาดบ่งบอกถึงความสำคัญของ “บอลลูน” หรือช่องคำพูด ซึ่งรูปทรงของบอลลูนก็เป็นอีกหนึ่งอวัจนภาษา (Non-Verbal Language) เช่นเดียวกับกรอบหรือช่องการ์ตูนที่สื่อความหมายทั้ง ความคิด วิธีพูด และอารมณ์ของตัวละครอย่างมาก นอกจากนี้บอลลูนยังใช้แทนเสียงประกอบ (Sound effect) ได้อีกด้วย ซึ่งในการ์ตูนอเมริกัน รูปทรงของบอลลูนจะเน้นความเรียบง่าย มีลักษณะกลม จึงมักสร้างรูปทรงบอลลูนในคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะรูปทรงบอลลูน

<sup>1</sup> เรืองศักดิ์ ดวงพลา กล่าวถึงเทคนิคการเขียนการ์ตูนในการเสวนาค่ายการ์ตูน ที่เคาร์ตูนนิสต์: หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ ในหัวข้อ “เทคนิคการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนคอมิค” เมื่อวันที่ 21 และ 26 ตุลาคม 2552 ณ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

เป็นวงรีแนวตั้ง รูปร่างคล้ายไข่ หรือลูกโป่ง (Balloon) เนื่องจากตัวอักษรญี่ปุ่นนั้นเขียนแนวตั้ง ซึ่งถ้าเป็นประเทศที่เขียนตัวอักษรแนวนอนจะมีช่องคำพูดเป็นแนวนอนมากกว่า และมักมีรูปแบบไม่ตายตัวเพราะเป็นการวาดด้วยมือ



### ภาพประกอบ 3 เปรียบเทียบบอลลู่นในการ์ตูนอเมริกันและการ์ตูนญี่ปุ่น

ที่มา: <http://thaicomic.com/forum/viewtopic.php?t=19201>

<http://ffman.exteen.com/app-13-55>

รูปร่างของบอลลู่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของคำพูดนั้นๆ เช่นคำพูดสนทนาปกติ ก็จะใช้ช่องคำพูดปกติ แต่ถ้าพูดเสียงดังหรือตะโกนก็จะใช้ช่องคำพูดที่มีเส้นแหลมๆ ออกไปรอบๆ (คล้ายทุเรียน) ถ้าเป็นเสียงประกาศ หรือเสียงจากโทรทัศน์ วิทยู ก็จะเป็นช่องเหลี่ยมๆ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกต่างจากคำพูดปกติ ถ้าผู้พูดเสียงสั้น หวาดกลัว หรือถ้าเป็นเสียงบรรยายจากบุคคลอื่น (Narrative Voice) ก็มักจะออกแบบเป็นกรอบสี่เหลี่ยมที่ต่างจากช่องปกติ อาจจะมีเส้นกรอบเป็นเส้นคู่ก็ได้ บางทีผู้เขียนก็จะเขียนให้ช่องคำพูดเป็นคลื่นๆ แสดงอารมณ์ แต่การออกแบบช่องคำพูดก็ไม่มีกฎตายตัวเช่นเดียวกับการออกแบบกรอบหรือช่องการ์ตูน ขึ้นอยู่กับสไตล์ของนักเขียน





#### ภาพประกอบ 4 ลักษณะบอลลูนที่แสดงถึงเสียงพูดตัวละครที่ดังกว่าปกติ

ที่มา: <http://www.thai-toku.com/cgi-bin/board/YaBB.pl?num=1197711544/all>

ส่วนการวางบอลลูนในแต่ละกรอบภาพผู้เขียนจะถือว่าบอลลูนคือองค์ประกอบหนึ่งทางศิลปะในกรอบนั้นๆ หรือพูดง่ายๆ ว่าการวางบอลลูนไม่ได้เป็นการกินเนื้อที่ของภาพ แต่เป็นจุดที่ผู้เขียนออกแบบไว้แล้วว่าช่องคำพูดนั้นไม่ไปทับส่วนสำคัญของภาพนั่นเอง ซึ่งการวางช่องคำพูดมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่ผู้อ่านต้องการเล่า แต่ช่องคำพูดก็มีส่วนกำหนดกลุ่มผู้อ่านเช่นกัน ช่องคำพูดยิ่งมาก กลุ่มผู้อ่านก็จะยิ่งน้อยลง และมีช่วงอายุมากขึ้น ดังนั้นการ์ตูนที่ไม่มีช่องคำพูดจึงสามารถเข้าถึงกลุ่มคนในวงกว้างได้ดี

บอลลูนยังมีหน้าที่สร้างความไหลลื่นในการอ่านเช่นเดียวกับกรอบหรือช่องการ์ตูนด้วยเช่นกัน โดยความไหลลื่นในการอ่าน จะขึ้นอยู่กับวิธีการกำหนดลำดับช่องคำพูดของผู้เขียนอย่างมาก ซึ่งโดยหลักการการเรียงลำดับช่องคำพูดของการ์ตูน Comic นั้นมักเรียงจากทิศทาง “บนลงล่าง” และ จาก “ซ้ายไปขวา” เป็นลักษณะตัว Z ดังนั้นหากในช่องภาพเดียวกัน มีหลายบอลลูน ให้สังเกตว่าบอลลูนที่ผู้อ่านต้องอ่านก่อน (เรื่องราวเกิดขึ้นก่อน) จะอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าบอลลูนอื่นๆ และหากบอลลูนมีระดับความสูงเท่าเทียมกันจะต้องเริ่มอ่านจากบอลลูนที่อยู่ซ้ายมือ ก่อนไล่สายตาไปอ่านบอลลูนที่อยู่ขวามือ



### ภาพประกอบ 5 วิธีอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรียงตามลำดับบอลูน

ที่มา: <http://noongnan.exteen.com/20090817/how-to-story-board>

#### 1.5.3 ขนาดภาพ

หมายถึงการกำหนดขนาดภาพหรือระยะภาพที่ปรากฏในแต่ละช่องการ์ตูน เช่น ภาพไกล (Long Shot) ภาพใกล้ (Close-Up) ขนาดของภาพในหนังสือการ์ตูนมีผลต่อการสื่ออารมณ์แตกต่างกันออกไปเช่นเดียวกับสื่อภาพยนตร์ ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะแนวต่อสู้ มักมีการเปลี่ยนขนาดภาพแตกต่างกันภายใน 1 หน้า และยิ่งมีความแตกต่างของขนาดภาพทั้งใกล้-ไกลมากเท่าไร ก็ยิ่งสร้างความหือหาวใจของภาพได้มากเท่านั้น นอกจากนี้การเปลี่ยนขนาดภาพในแต่ละช่องภาพที่ตัวละครไม่มีความเคลื่อนไหวใน 1 หน้า (เช่นตัวละครเอนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งหน้า) ยังช่วยให้ภาพและเรื่องไม่น่าเบื่ออีกด้วย

#### 1.5.4 มุมกล้อง หรือมุมมองภาพ

ในภาพยนตร์ มุมมองภาพก็คือ ภาพที่เกิดจากการจัดวางระดับความสูงของกล้องที่สัมพันธ์กับสิ่งที่ถ่ายทำ เพื่อเสริมความหมาย คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์และด้านจิตวิทยา การรับรู้ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือมังงะ ที่ผู้เขียนสามารถจัดวางมุมมองแบบใดก็ได้โดยไม่ต้องใช้กล้อง แต่ใช้ปากกาเคมี หรืออุปกรณ์การเขียนอื่นๆ แทนความคิดออกมาได้ตามต้องการ มุมมองภาพในการ์ตูนจึงเรียกได้ว่า “ไร้ขีดจำกัด” เช่นมุมมอง (Worm's-Eye View) ถ้าใช้กับตัวละครก็จะสร้างความน่าเกรงขาม ผู้อ่านจะรู้สึกว่าตัวละคร (และตัวผู้อ่าน) กำลังถูกคุกคาม หรือถ้าใช้กับสถานที่ก็จะสร้างความอลังการให้กับสถานที่

แต่ถ้าเป็นมุมสูง หรือมุมกดลง (Bird's-Eye View) ก็จะมีความรู้สึกว่าตัวละครอยู่เหนือกว่า (เช่น ฉากตัวละครยืนอยู่บนตึกสูงและมองลงไปในเมือง ซึ่งใช้บ่อยในการ์ตูนฮีโร่ต่างๆ) โดยการเปลี่ยนมุมกล้องเป็นระยะต่างๆ ในแต่ละกรอบแต่ละหน้าก็ช่วยสร้างความน่าสนใจให้การ์ตูน ทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเบื่อหน่าย แต่ถ้าเปลี่ยนมุมกล้องโดยไม่มีเหตุผลก็อาจสร้างความสับสนให้เรื่องได้

#### 1.5.5 การเคลื่อนไหวของภาพ

ในภาพยนตร์ ความเคลื่อนไหวของภาพเกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้อง เช่นการเคลื่อนกล้องในแนวระนาบ (Pan) จากซ้ายไปขวาอย่างรวดเร็ว ซึ่งก็ช่วยสร้างความรู้สึกตื่นเต้น วุ่นวายได้ และแม้หนังสือการ์ตูนจะเป็นภาพนิ่ง แต่ด้วยภาพที่ร้อยเรียงต่อเนื่องกันในแต่ละช่องหรือกรอบซึ่งมีระยะห่างระหว่างช่องแตกต่างกัน รวมทั้งการใช้เทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนเช่น การขีดเส้นนำสายตา การวาดให้ตัวละครหันหน้าไปยังทิศทางที่ต้องการ หรือการวาดเส้นสปีดเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร สิ่งเหล่านี้ก็เปรียบได้กับการเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ ที่ให้ความรู้สึกที่ตัวละครกำลังเคลื่อนไหว และภาพแต่ละภาพ (ในแต่ละช่อง) กำลังเกี่ยวร้อยออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึกด้าน “เวลา” ช้า-เร็ว และให้อารมณ์ที่แตกต่างหลากหลายได้ไม่ต่างจากภาพยนตร์ (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553)

การสร้างความต่อเนื่องของภาพ หรือความเคลื่อนไหวในแต่ละหน้าให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความเร็ว-ช้าได้นั้น ยังเกิดจากการวาดจำนวนของกรอบภาพด้วย โดยถ้าผู้เขียนต้องการสร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร หรือเหตุการณ์ต่างๆ ก็ต้องวาดรูปที่ต่อเนื่องกันมากในแต่ละช่อง เช่นเหตุการณ์ที่ตัวละครวิ่งไปและสะดุดหกล้ม ถ้าต้องการให้การเคลื่อนไหวต่อเนื่องก็ต้องวาดกรอบภาพจำนวนมากโดยเริ่มจากเห็นตัวละครวิ่งมา - ตัดไปที่สีหน้าในกรอบต่อมา - ตัดไปที่กอนหินที่อยู่ข้างหน้า - ตัดไปที่สีหน้าที่ตัวละครไม่เห็นกอนหินนั้น - ตัดไปที่ภาพตัวละครสะดุดหินต่อเนื่องด้วยภาพท่าทางที่ตัวละครกำลังล้มลงกระทบพื้น - ต่อด้วยภาพตัวละครกระทบพื้นแล้วกระเด็นขึ้น - สุดท้ายอาจจะเป็นกล้องมุมสูงที่มองลงมาเห็นตัวละครนอนอยู่ที่พื้น ซึ่งจะเห็นว่าต้องใช้กรอบภาพจำนวนมากเพื่อแสดงความต่อเนื่อง ในขณะที่เหตุการณ์เดียวกันถ้าเลือกแสดงแค่ภาพตัวละครวิ่งมา สะดุด แล้วก็นอนอยู่กับพื้น จะเห็นว่าสามารถเล่าเรื่องได้เหมือนกัน แต่ความต่อเนื่องจะน้อยกว่า และรู้สึกว่าเวลาในเหตุการณ์นั้นเริ่มต้นและจบลงเร็วกว่ามาก ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับผู้เขียนว่าต้องการเล่าให้ต่อเนื่องหรือฉับไวนั่นเอง (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553)

### 1.5.6 การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพของภาพยนตร์ทำให้เกิดจังหวะ ส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน และยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลา เช่นหากต้องการสร้างความรู้สึกสงบนิ่ง หรือสร้างความสงสัย ก็อาจแช่ภาพนิ่งๆ นาน 5 นาทีโดยไม่ตัดภาพเลย หรือหากต้องการสร้างความเข้าใจในฉากไล่ล่า ผู้กำกับอาจใช้วิธีตัดภาพกระชับ ฉับไว เป็นต้น ซึ่งในหนังสือการ์ตูนก็มีวิธีการตัดต่อภาพเช่นกัน แต่ทำได้โดยใช้เทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนเหมือนเช่นการเคลื่อนไหวของภาพ นั่นคือการสื่อสารผ่านกรอบ หรือช่องภาพ เช่นหากใช้ช่องขนาดเล็ก ชอยถี่ๆ หลายๆ ช่องใน 1 หน้าจะให้ความรู้สึกเหมือนการตัดต่อภาพฉับไว และส่งผลให้รู้สึกว่าเวลาในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว หรือรู้สึกว่าผู้เขียนไม่ต้องการใส่ใจรายละเอียดในช่วงนี้มากนัก แต่หากใช้ช่องขนาดใหญ่เราก็จะรู้สึกว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นช้าๆ เหมือนการแช่กล้องในภาพยนตร์ ที่แสดงถึงเวลาในเรื่องดำเนินไปอย่างไม่เร่งรีบ รวมทั้งยังแสดงถึงการให้ความสำคัญของตัวละคร รายละเอียดของฉาก หรือเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่ด้วย

### 1.5.7 การจัดวางฉาก และการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ ในกรอบ/ช่องการ์ตูน

- ฉากเป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้ตัวละครในการวาดการ์ตูน และการเปิดเรื่องในหนังสือการ์ตูนที่ดีนั้นควรเริ่มจากการวาดฉาก เพื่อให้คนอ่านรับรู้มิติเรื่องสถานที่และเวลาได้ทันที ซึ่งการวาดฉากที่ดีนั้นนอกจากผู้เขียนจะต้องศึกษาจุด perspective ที่ช่วยให้ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากมีสัดส่วนไม่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

นอกจากนี้การจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ ในกรอบภาพก็มีความสำคัญที่ทำให้ภาพการ์ตูนดูน่าอ่าน สบายตาอีกด้วย ซึ่งองค์ประกอบที่ว่านี้ก็คือการจัดวางขนาด และรูปทรงของตัวการ์ตูน (จะกล่าวรายละเอียดอีกครั้งในหัวข้อการสร้างตัวละคร) ลักษณะของบอลูน รวมทั้งขนาดและรูปแบบของตัวอักษร ซึ่งช่วยแสดงถึงมิติด้าน “เสียง” ทั้งบทสนทนา เสียงประกอบฉาก (Sound Effect) เช่นเสียงระเบิด เสียงกรีดร้องของผู้หญิง ซึ่งลักษณะของตัวอักษรที่ดีในการ์ตูนช่องนั้นควรมีขนาดไม่ใหญ่เกินไปจนถึงความสนใจไปจากภาพ เพราะตัวหนังสือควรเป็นเพียงส่วนประกอบของภาพและเรื่องเท่านั้น ส่วนการใส่คำบรรยายและบทสนทนาในการ์ตูนก็ควรสั้น กระชับ และที่สำคัญคือไม่ควรพุดซ้ำกับสิ่งที่ภาพสื่อความได้ชัดเจน

อยู่แล้ว แต่คำบรรยาย และบทสนทนาจะเป็นตัวเสริมภาพ บรรยากาศ อารมณ์ของตัวละคร รวมทั้งเนื้อหาโดยภาพรวม (เรื่องศักดิ์ ดวงปลา, 2552)<sup>1</sup>

จะเห็นได้ว่าการนำเสนอด้านภาพในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” มีลักษณะเฉพาะตัวที่ให้รายละเอียดของภาพได้อย่างชัดเจน ซึ่งแม้การ์ตูนจะเป็นสื่อ “ภาพนิ่ง” แต่กลับให้ความรู้สึกเหมือน “ภาพเคลื่อนไหว” และมีข้อได้เปรียบสื่อภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ (เช่น โทรทัศน์ และภาพยนตร์) หลายประการคือ นักเขียนการ์ตูนไม่จำเป็นต้องกังวลในข้อจำกัดเรื่องกล้อง งบประมาณในการสร้างเทคนิคพิเศษ หรือหวั่นว่านักแสดงจะมีขีดความสามารถไม่เข้าขั้นไต่เต้ทั้งสิ้น ซึ่งก็ส่งผลให้งานด้านภาพของ “มังงะ” เป็นสื่อที่ผู้เขียนสามารถสื่อสาร “ความคิด” และ “จินตนาการ” ของตัวเองไปยังผู้อ่านได้อย่างเต็มที่

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratology)

หลังจากทำความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติ และลักษณะการสื่อสารเฉพาะตัวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกันแล้ว อีกหนึ่งแกนหลักในการวิเคราะห์สื่อที่ต้องถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อ่านได้เข้าใจ โดยง่ายย่อมต้องใช้แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องใน “เรื่องเล่า” ต่างๆ และเนื่องจากสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีรูปแบบการนำเสนอใกล้เคียงสื่อการ์ตูนมากที่สุด (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 :4-12, ศักดา วิมลจันทร์, 2548:72) โดยเฉพาะมังงะที่เล่าเรื่องด้วยภาพที่มีความสั้นไหลต่อเนื่องราวกับเทคนิคการเคลื่อนกล้อง และการตัดต่อในภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการเล่าเรื่องของสื่อภาพยนตร์มาประกอบการวิเคราะห์ โดยหลุยส์ จิอันเน็ตตี (Giannetti, 1998) ได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ใน 7 องค์ประกอบดังนี้

### 2.1 โครงเรื่อง (Plot) ประกอบไปด้วย

#### 2.1.1 การเปิดเรื่อง (Exposition) แบ่งได้ 3 แบบคือ

- เปิดด้วยการบรรยาย เปิดเรียบๆ แล้วค่อยๆ เพิ่มสีสันของเรื่อง
- เปิดด้วยฉากเพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมที่ห่อหุ้มตัวละครและเรื่อง
- เปิดด้วยการกระทำที่น่าสนใจของตัวละคร

#### 2.1.2 การพัฒนาเรื่อง (Rising Action) แบ่งได้ 3 แบบคือ

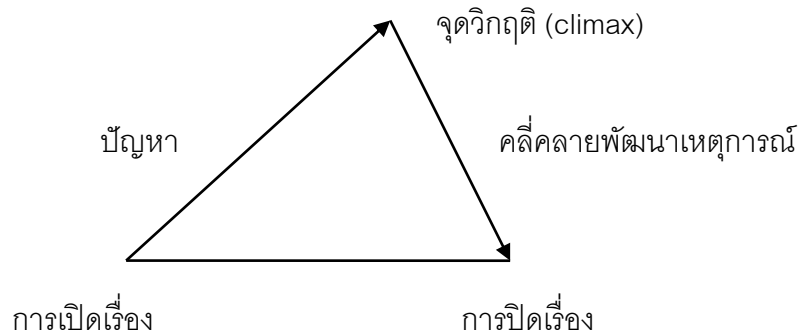
<sup>1</sup> เรื่องศักดิ์ ดวงปลา กล่าวถึงเทคนิคการเขียนการ์ตูนในการเสวนาค่ายการ์ตูน ที่เคการ์ตูนิสต์: หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ ในหัวข้อ “เทคนิคการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนคอมิค” เมื่อวันที่ 21 และ 26 ตุลาคม 2552 ณ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

- ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน
- ดำเนินเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ (Flash Back)
- ดำเนินเหตุการณ์และสถานที่สลับกันไปมา

2.1.3 *ภาวะวิกฤติ หรือจุดวิกฤติ (climax)* เป็นขั้นที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุด และถึงจุดแตกหัก ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ต้องลงมือกระทำ หรือตัดสินใจ

2.1.4 *ภาวะคลี่คลาย (Resolution)* เมื่อตัวละครตัดสินใจลงมือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จุดวิกฤติก็จะผ่านพ้น หรือได้รับการแก้ไข เหตุการณ์ หรือปมปัญหาจึงค่อยๆ คลี่คลายลง

2.1.5 *การยุติเรื่องราว หรือการปิดเรื่อง (Ending)* ปมปัญหา ความขัดแย้ง ได้รับการแก้ไข ส่งผลสู่บทลงท้ายของตัวละคร ซึ่งอาจจบได้ทั้งมีความสุข เศร้า หรือประชดประชัน ซึ่งลำดับพัฒนาการของโครงเรื่องสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



### แผนภาพที่ 1 ลำดับขั้นและพัฒนาการของโครงเรื่อง

2.2 ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งหรือ “ความไม่ได้ตั้งใจ” ในเรื่องคือสิ่งที่ทำให้เรื่องน่าตื่นเต้น น่าสนใจ ซึ่งอาจจำแนกความขัดแย้งหลักๆ ในเรื่องเล่าได้ 5 ประเภทคือ

- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ความขัดแย้งแบบนี้พบบ่อยในเรื่องแนวแอ็คชั่นที่พระเอกเป็นฮีโร่ มีฝ่ายธรรมะ และฝ่ายอธรรม
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นตัวละครต้องเอาชนะกับภัยธรรมชาติ เช่นน้ำท่วม แผ่นดินไหว
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ มักพบในเรื่องแนวภูตผีปีศาจ
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบหรือสังคม เช่นตัวละครเอกเป็นนักเรียนจอมเกเร และชอบโต้แย้งกับครู ทำให้ถูกไล่ออกจากโรงเรียน
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง หรือความขัดแย้งภายในจิตใจ เช่น ตัว

ละครตกอยู่ในภาวะลังเล ไม่รู้จะตัดสินใจเลือกแต่งงานกับแฟนคนไหนดี

### 2.3 ตัวละคร (Character)

เป็นการพิจารณาลักษณะตัวละครในแง่ความคิด พฤติกรรม และบทสนทนา เพื่อดูว่าแต่ละตัวมีลักษณะแบน (Flat Character) ซึ่งหมายถึงตัวละครที่มีนิสัยดี-เลวชัดเจน ไม่ค่อยมีพัฒนาการทางด้านนิสัยและพฤติกรรม หรือตัวละครที่มีลักษณะกลม (Round Character) ซึ่งหมายถึงตัวละครที่เหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไป มีทั้งดี-เลวในตัว มีการก้าวพลาดในชีวิต และมักมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปในตอนท้ายเรื่อง

นอกจากนี้ยังอาจพิจารณาแบ่งได้ตามตัวละครในนิทานพื้นบ้านของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ซึ่งถูกนำไปใช้วิเคราะห์บทบาทของตัวละครได้ดังนี้

2.3.1 พระเอก ตัวละครหลักของเรื่อง ที่ต้องเจอกับอุปสรรคและต้องฟันฝ่าไปสู่เป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.3.2 นางเอก มักเป็นตัวละครที่ต้องรอความช่วยเหลือจากพระเอก

2.3.3 ผู้ให้ มักหมายถึง อาจารย์ หรือ ที่ปรึกษาของตัวละครเอก

2.3.4 ผู้ร้าย คือ ผู้ขัดขวางพระเอก และเป็นอุปสรรคหลักของเรื่อง

2.3.5 ผู้ช่วยเหลือ คือ ผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือตัวละครเอกในยามคับขัน

2.3.6 ผู้ส่งสาร คือ ผู้เห็นเหตุการณ์ร้าย และคอยส่งข่าวสารไปให้ตัวละครเอก

2.3.7 พระเอกปลอม คือ ผู้ร้าย ที่มักแสร้งทำเป็นตัวละครดี

นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ได้ตามการกระทำของตัวละคร ว่าเป็นฝ่ายกระทำ (เป็นตัวหลักให้เรื่องเดินไปข้างหน้า) หรือเป็นฝ่ายถูกกระทำ (ถูกสังคมภายนอกกระทำ) ได้อีกด้วย

### 2.4 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หมายถึง สาระ หรือแนวคิดหลักของเรื่อง ซึ่งอาจเป็นทัศนคติหรือความคิดเห็นของผู้เล่าเรื่องที่มีต่อสังคม ต่อโลก โดยหากแบ่งแก่นความคิดของเรื่องตามเนื้อหาอาจแบ่งได้ 5 ชนิดดังนี้ (Boggs อ้างถึงใน ศิริพร ใฝศิริ, 2544)

- แก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม
- แก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิต วิพากษ์ และประเมินสภาพของมนุษย์
- แก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมนุษย์ พฤติกรรมมนุษย์ โดยนำเสนอมนุษย์คนหนึ่งซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
- แก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับarviวิพากษ์สังคม เสียดสี เพื่อต้องการปฏิรูปสังคม
- แก่นเรื่องเชิงปรัชญา ด้วยการตั้งคำถาม-คำตอบเชิงปรัชญา

## 2.5 ฉาก (Setting)

เป็นองค์ประกอบสำคัญในเรื่องเล่าทุกประเภท ฉากสามารถบ่งบอก ความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละคร ซึ่งฉากที่ดี จะต้องไม่ทำให้ผู้ชม ผู้อ่านรู้สึกที่ตัวละครมีความโดดเด่นกว่าฉาก และไม่สับสนหายไปกับฉาก เพราะฉากมีหน้าที่เสริมเรื่องราวให้ดูสมจริง และเพิ่มรายละเอียดในเรื่องเวลา-สถานที่ในเรื่อง

## 2.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษ อาจหมายถึงการกระทำของตัวละคร การ จัดวางภาพ บทสนทนาของตัวละคร หรือสิ่งใดก็ตามที่ผู้เล่านำเสนอซ้ำๆ ในลักษณะที่ไม่ปกติ เพื่อสื่อสารความหมายพิเศษบางอย่างในเรื่อง ซึ่งมักเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนแก่นเรื่องให้ชัดเจนขึ้น

## 2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องแตกต่างจากมุมมองของภาพ โดยมุมมองของการเล่า เรื่องเปรียบเหมือนวิธีการเล่าเรื่อง หรือวิธีการเดินเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครใดตัวละครหนึ่งใน เรื่อง หรืออาจเล่าผ่านมุมมองตัวละครอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่อง โดยแบ่งมุมมองของเรื่องได้ ดังนี้

- มุมมองบุคคลที่ 1 คือตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องเอง
- มุมมองบุคคลที่ 3 คือการที่ผู้เล่าเรื่อง ไม่ใช่ตัวละครหลักในเรื่องแต่ กล่าวถึงตัวละครอื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องด้วย เช่นผู้เล่าเป็นเพื่อนสนิทของพระเอกในเรื่อง
- มุมมองที่เป็นกลาง คือการเล่าเรื่องจากวงนอก เพื่อสร้างความเป็น กลางในการเล่าเรื่อง
- มุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน หรือ แบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องที่ไม่มี ข้อจำกัดสามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว ซึ่งเป็นมุมมองที่เรื่องเล่าส่วนใหญ่ใช้มากที่สุด

## 3. แนวคิดการสร้าง และออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร

การเล่าเรื่องในการ์ตูนมีพลังขับเคลื่อนหลักอยู่ที่ “ตัวละคร” อย่างมาก แม้กระทั่งนักเขียน การ์ตูนระดับโลกอย่าง โทริยาม่า อากิระ (Toriyama Akira) ผู้สร้างผลงานอย่าง ดร.สแลมป์ ดรา ก้อนบอลยังกล่าวไว้ว่า “ก่อนที่จะเขียนเนื้อเรื่องการ์ตูนได้นั้น ผู้เขียนจะต้องคิดคาแร็คเตอร์ หรือตัว ละครหลักๆ ของเรื่องเสียก่อน” (โทริยาม่า อากิระ, 2530: 30) นั่นเพราะหากสร้างตัวละคร ออกมาได้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์ สร้างความน่าเชื่อถือและสร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านติดตามตัวละครไป ตลอดทั้งเรื่อง ก็ย่อมเป็นหนทางสร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้กับนักเขียน เหมือนเช่น โดราเอมอน หรือ



ปีกาจ ซึ่งการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร (Characterization) ในเรื่องเล่าส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะละคร นวนิยาย หรือภาพยนตร์ มักมีหลักเกณฑ์ดังนี้ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2552; ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 46-53; นฤมล วรวิเชียรกุล, 2550: 7-38)

### 1. สร้างบุคลิกตัวละครที่สอดคล้องกับแก่นเรื่อง (Theme)

ตัวละครที่จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ดีต้องตอบรับกับ “แก่น” หรือ “ประเด็น” ของเรื่อง บุคลิกตัวละครต้องนำไปสู่ประเด็นที่ผู้เขียนต้องการจะบอก

### 2. หาความพิเศษให้ตัวละคร

ตัวละครที่ทำให้ผู้อ่านเบื่อหน่ายได้ง่ายก็คือตัวละครที่พวกเขาพบเจอได้บ่อยครั้ง ซึ่งตัวละครเหล่านี้มักมีลักษณะแบนราบ เช่นตัวละครที่ทั้งชีวิตมีแต่ความสุขสบาย ไม่เคยต้องเจอปัญหาใดใดให้ต้องแก้ไข ไม่มีความซับซ้อนในตัวให้น่าค้นหา หรือตัวละครประเภทสูตรสำเร็จ เช่นตัวโตต้องสมมงทึบ ผอมบางต้องอ่อนแอ ซี้แพ้ พระเอกต้อง รูปหล่อ ฉลาด

และในเรื่องเดียวกันตัวละครยังต้องมีความแตกต่าง หลากหลาย ไม่มีความซ้ำซ้อนทั้งรูปร่างหน้าตาภายนอก และนิสัยใจคอภายใน ซึ่งการสร้างความพิเศษหรือความแตกต่างให้กับตัวละครนั้นอาจทำได้หลายรูปแบบเช่น

2.1 หาเครื่องประดับ เสื้อผ้า ทรงผมที่แปลกตาให้กับตัวละคร เช่น การ์ตูนเรื่องโจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ ตัวละครทุกตัวจะมีจุดเด่นอยู่ที่การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่ “มากเกินไปจริง” ซึ่งก็ส่งผลให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของผลงานและสร้างความรู้สึกรอคจำให้กับผู้อ่าน



ภาพประกอบ 6 การออกแบบเครื่องแต่งกายในการ์ตูนเรื่องโจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ

ที่มา: <http://lookeypeople.exteen.com/20120505/giugio-bizarre-adventure-part-v-golden-wind>

2.2 สร้างคำพูดประจำตัวให้ตัวละคร เหมือนเช่นตัวละครอาราเล่ หุ่นเด็กหญิงจอมพลังสิ่งประดิษฐ์อันแข็งแกร่งของ ดร.สลัมป์ ก็มักมีคำพูดประจำตัวว่า “โ๊ะ โยะ โหย” หรือสั้น กัดจิ้ง คู่หูของ อาราเล่ แม้จะพูดภาษามนุษย์ไม่ได้แต่ก็มีคำพูดติดปากว่า “กูบี กูบีโยะ” เป็นต้น (โทริยาม่า อากิระ, 2530: 17-20)

2.3 ตัวละครต้องมีชื่อที่เรียกง่าย โดดเด่น และจำได้ง่าย แม้ได้ยินชื่อนั้นเพียงครั้งเดียวก็ตาม

### 3. ตัวละครที่ดีต้องมีจุดอ่อน

“ตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบคือตัวละครที่สมบูรณ์แบบ” (สุทธิชาติ ศรภักยานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553)

คำกล่าวของนักเขียนการ์ตูนไทยนอกกระแสข้างต้นหมายถึงการเติมจุดอ่อนให้ตัวละครซึ่งเปรียบเหมือนหัวใจในการสร้างคาแรคเตอร์ เพราะมนุษย์ทุกคนไม่มีใครเกิดมาสมบูรณ์แบบ เช่นอูลตราแมนเก่งกาจทุกอย่างแต่มีจุดอ่อนคืออยู่บนโลกมนุษย์ได้แค่ 3 นาทีก็จะหมดแรง หรืออาราเล่ก็ยังมีวันหมดพลังหากไม่ได้สารอาหารจากโรโบวิตนเอ ดังนั้นตัวละครที่มีจุดอ่อน หรือข้อบกพร่องจะทำให้ผู้อ่านเข้าถึงและหลงรักได้ง่ายกว่าตัวละครที่สมบูรณ์แบบไปทุกด้าน

### 4. เผชิญการต่อสู้จากทั้งภายนอก-ภายใน

การเติมอุปสรรค ปัญหาจากภายนอก มักหมายถึงการสร้างตัวละครผู้ร้ายให้ตัวละครดีชนพื้นผ้า เอาชนะ ซึ่งเป็นการสร้างแรงผลักดันให้ผู้อ่านติดตามลุ้นกับภารกิจการกำจัดตัวร้ายเหล่าร้ายได้ แต่ตัวละครที่ดีไม่ควรจะมีปมปัญหาจากภายนอกเท่านั้น เพราะการสร้างปมปัญหาภายในจิตใจจะช่วยให้ตัวละครไม่กลายเป็น “ฮีโร่” จนเกินไป เหมือนเช่น บรูซ เวย์น ใน Batman ก็มีปมเรื่องความเป็นเด็กกำพร้า และความตายของพ่อแม่ที่ยังเป็นปริศนา

### 5. สร้างตัวละครคู่หู หรือสร้างตัวละครแบบกลุ่ม

การสร้างคู่หู หรือเพื่อนคู่คิดให้ตัวละคร เป็นอีกวิธีที่จะช่วยให้ตัวละครสามารถแบ่งปันอารมณ์ ความรู้สึก เล่าความฝัน หรือถ่ายทอดความอัดอั้นคับข้องใจให้ผู้อ่านได้รับรู้ได้ดีทางหนึ่ง โดยอาจสร้างตัวละคร 2 ตัวที่มีความแตกต่างกัน อาจจะเป็นร่างกาย (เช่น อ้วน-ผอม) หรือทางนิสัย (ใจร้อน-ใจเย็น) หรืออาจสร้างตัวละครเป็นคู่หูคนธรรมดาเข้ากับสัตว์เลี้ยง ที่ไปไหนไปกันตลอด ซึ่งก็จะช่วยสร้าง “ภาพจำ” ให้กับผู้อ่านได้ดีขึ้น เหมือนเช่น โนบิตะ กับโดราเอมอน หรือ ลิโล กับสติทซ์ (Lilo and Stich) ส่วนการสร้างตัวละครแบบกลุ่ม เช่น ไปเกมอน เซเลอร์มูน ก็ช่วยสร้างความหลากหลาย และสีสันให้กับเรื่องได้ดีเช่นกัน

## 6. การสร้างตัวร้ายให้แข็งแกร่ง

“เรื่องไม่มีวันเกิดขึ้น ตราบใดที่ยังไร้เงาของตัวร้าย” (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2552: 58)

คำกล่าวของนักเขียนบทแอนิเมชัน นักวิจารณ์ และนักแปลอย่างจรรยาพร ปรปักษ์ประลัย ช่างต้นบ่งบอกถึงความสำคัญของการสร้างคาแรคเตอร์ตัวร้าย ที่จะช่วยให้ตัวละครเอกโดดเด่น และเสริมให้เรื่องราวน่าติดตามได้ เพราะตัวร้ายคือภารกิจที่ตัวเอกต้องพิชิต และทำให้การต่อสู้ของตัวเอกมีความหมาย ดังนั้นตัวร้ายจึงต้องมีคุณสมบัติ ความสามารถสู้กับตัวเอก เหมือนเช่น ตัวละครอย่าง Joker ใน Batman (The Dark Night) เป็นต้น

## 7. การออกแบบขนาด รูปทรง และสัดส่วนตัวละคร

หลังจากนักเขียนบทการ์ตูนได้โครงคร่าวแนวทางการสร้างตัวละครช่างต้นมาอย่างดีแล้ว สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ “คาแรคเตอร์” การ์ตูนออกมาน่าสนใจหรือไม่ก็นั้นยังต้องขึ้นอยู่กับการลงมือวาดตัวการ์ตูนนั้นๆ ซึ่งต้องผสมผสานขนาด (Size) รูปทรง (Shape) สัดส่วน (Proportion) ให้ออกมาสมดุลกันหรืออาจมีสัดส่วนเพิ่ม-ขยายให้เข้ากับเนื้อเรื่องอีกด้วย

7.1 ขนาด (Size) ขนาดใหญ่ หรือเล็กมีความสำคัญในแง่การสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มาก แข็งแรง และมีอำนาจเหนือกว่า ส่วนขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อย อ่อนแอ คล่องแคล่ว ว่องไว และมีลักษณะตกเป็นเหยื่อ ล้าง เช่น แมวกับหนูอย่าง ทอม และเจอร์รี่ หรือ ไจแอนท์ กับ ซูเนโอะ ใน โดราเอมอน ซึ่งโทริยาม่า อากิระ (2530: 5) ผู้เขียนการ์ตูนดราโก้บอลลก็ให้ความสำคัญในเรื่องขนาดไว้ว่า

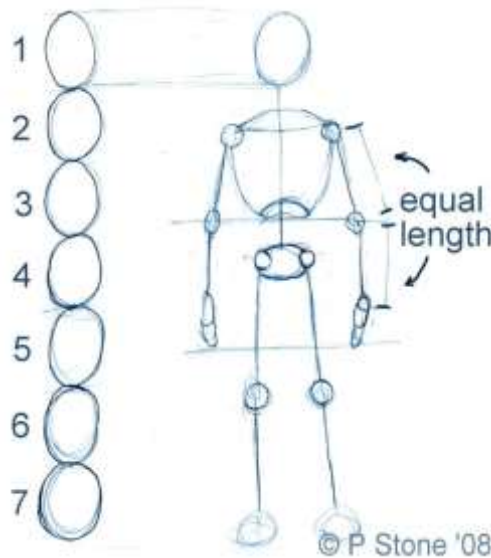
“การ์ตูนจะขาดซึ่งความสูงไม่ได้ ถ้าตัวการ์ตูนทุกตัวสูงเท่ากันหมด ก็จะเป็นการ์ตูนที่พิลึกกึกกือที่สุด”

### 7.2 รูปทรง (Form) รูปทรงหลักแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- Free Form หรือรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแบบแผนที่แน่นอน เช่น ก้อนเมฆ ควนไฟ รอยหมึกซึมบนผ้า

- Simple Form คือรูปทรงแบบง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอน เช่น ลูกฟุตบอล โต๊ะหนังสือ กรวยจรรยาพร เป็นต้น ซึ่งในการออกแบบการ์ตูน แอนิเมชันจะให้ความสำคัญกับ Simple Form มากกว่า เพราะเป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน และเป็นที่ยึดจำของคนดูได้มากกว่า และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครได้ชัดเจน โดยวงกลมจะให้ความรู้สึกอบอุ่น สว่าง ดึงดูดสายตา ส่วนสี่เหลี่ยมให้ความรู้สึกมั่นคง ตรงไปตรงมา สามเหลี่ยมให้ความรู้สึกตื่นเต้น หรือหวาด ซึ่งในเรื่องที่มีตัวละครแบบกลุ่มปรากฏอยู่นั้น ขนาดและรูปทรงจำเป็นต้องแตกต่างกัน เพื่อสร้างความไม่จำเจให้กับผู้อ่าน

7.3 สัดส่วน (Proportion) โดยปกติแล้วสัดส่วนของมนุษย์ เมื่อวัดโดยยึดขนาดหัวหนึ่งส่วน ความสูงตลอดตัวของผู้ใหญ่ก็จะมีสัดส่วนประมาณเจ็ดส่วนครึ่ง สำหรับเด็กแต่ละช่วงวัยก็จะมีสัดส่วนลดหลั่นลงไปตามลำดับ แต่หลักการเขียนสัดส่วนมนุษย์ในงานการ์ตูนจะไม่วาดตามสัดส่วนจริง แต่ต้องเขียนให้เกินจริงเข้าไว้ นั่นหมายถึงเขียนให้น้อยกว่า หรือมากกว่า สัดส่วนจริงของมนุษย์



#### ภาพประกอบ 7 สัดส่วนร่างกายมนุษย์สำหรับตัวการ์ตูนปกติ

ที่มา: <http://drawsketch.about.com/od/animemanga/ss/mangabody.htm>

แต่ทั้งนี้การออกแบบสัดส่วนของตัวละครยังขึ้นอยู่กับความถนัด และเอกลักษณ์ของผู้เขียน นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาว่าสัดส่วนเข้ากับเนื้อเรื่องด้วยหรือไม่ เช่นหากเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง เครียด การออกแบบสัดส่วนตัวละครก็อาจเน้นความสมจริงเหมือนเช่น หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ แต่หากเนื้อเรื่องตบสนองกลุ่มเด็ก แนวเรื่องตลก ก็มักจะออกแบบสัดส่วนที่เกินจริงมากกว่า และมักมีลักษณะเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพราะจะสร้างความจดจำและทำให้เด็กๆ วาดตามได้ง่าย เหมือนเช่นตัวการ์ตูนอย่าง คิตตี้ หรือ โดราเอมอน

#### 4. แนวคิดรูปลักษณ์นิยม (Formalism)

การจะค้นหาแนวทางการเล่าเรื่อง และการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นให้เห็นภาพชัดเจนในแต่ละเรื่องนั้น ควรนำแนวคิดรูปลักษณ์นิยมเข้ามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ด้วย เนื่องจากแนวคิดของวิคเตอร์ ชคัลอฟสกี (Victor Shklovsky, 1893-1984) นัก

รูปลักษณะนิยมซาว์สเซีย (Russian Formalism) เป็นแนวคิดในการศึกษาศิลปะ และวรรณกรรม ช่วงศตวรรษที่ 20 ที่มองว่าแก่นสาระของงานศิลปะ หรือวรรณกรรมได้ก็ตามตั้งมองแบบ “องค์รวมเป็นหนึ่งเดียว” หรือศึกษาถึง “รูปลักษณะ” (Morphology) ซึ่งหมายถึงมิติทุกด้าน ทุกองค์ประกอบ และทุกส่วนของงาน โดยเขาเชื่อว่ารูปลักษณะจะดำรงอยู่ในฐานะที่เป็นความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ระหว่างองค์ประกอบกับตัวงานโดยรวม ไม่ได้แยกเนื้อหา กับรูปแบบออกจากกันเด็ดขาด โดยกรอบความคิดของรูปลักษณะนิยม คือความเป็นจริง ข้อเท็จจริงใดๆ ที่ปรากฏในผลงาน เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของเรื่องเล่า คอยทำหน้าที่เพิ่มสีสัน และความน่าสนใจให้กับตัวงาน ไม่ได้เป็นเครื่องยืนยันความเป็นจริงนอกตัวบทวรรณกรรมแต่อย่างใด แนวคิดรูปลักษณะนิยมจึงให้ความสำคัญกับตัวบทของวรรณกรรม ด้วยการแสวงหาลักษณะทั่วไปอันเป็นคุณสมบัติของวรรณกรรมและพบว่า หัวใจของความเป็นวรรณกรรมอยู่ที่ การทำให้แปลก (Defamiliarization) และ การทำให้เด่น (Foregrounding) ซึ่งความแปลก ความใหม่สด มีหน้าที่เพื่อให้ศิลปะประกอบกับสัมผัสแห่งชีวิตที่คนเราได้สูญเสียไป เพื่อให้เรารู้สึกถึงสรรพสิ่ง กลวิธีของศิลปะคือการทำให้สรรพสิ่ง แปรไปจากความคุ้นเคย ก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงสุนทรีย์ และประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ คือการทำให้แปลกในตัวศิลปะ เรียกร้องการทำงานจากผู้รับสารหรือผู้เสพให้เอาชนะความยาก และเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนนคติการเสพที่ตนเองคุ้นชินเสียใหม่ ทำให้เกิดการทอต่อช่วงในการรับรู้ อันนำไปสู่ประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ในการเสพสื่อ (Shklovsky อ้างถึงใน ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 19)

แนวคิดรูปลักษณะนิยมที่นำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งค้นหาวิธีสร้างความแปลก หรือการสร้างความโดดเด่นในงานการ์ตูน เพื่อหาคำตอบถึง “ตัวตน” หรือเอกลักษณ์ของผลงานแต่ละเรื่องนั่นเอง

## 5. แนวคิดสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)

นอกจากอารมณ์ขันแล้วแนวคิดสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความงาม การตั้งคำถามว่าความงามคืออะไร ศิลปะคืออะไร ก็เป็นอีกแนวคิดที่ควรนำมาใช้เป็นกรอบอ้างอิง เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่ต้องอาศัยศิลปะทั้งด้านภาพ และการถ่ายทอดเรื่องราวที่ก่อให้เกิด “สุนทรียรส” ซึ่งหมายถึงรสชาติต่างๆ ที่ก่อให้เกิดอารมณ์ ความงาม ความซาบซึ้งแก่ผู้เสพงานศิลปะ โดยจากทฤษฎีนาฏศาสตร์ของอินเดียนได้แบ่งรสออกเป็น 9 รสดังนี้ (นิยะดา เหล่าสุนทร, 2543: 23-25)

1. ศฤงคารรส รสคือเหตุให้เกิดความรัก

2. หาสยรส รสคือเหตุให้เกิดการเย้ยหยัน เป็นรสแห่งความขบขัน สนุกสนาน
3. กรุณารส รสคือความกรุณา ความโศกเศร้า
4. วีรรส รสคือความกล้า ความมุ่งมั่น อุตสาหะ
5. ภยานกรส รสคือความกลัว
6. พีภัสสรส รสคือความ ความเกลียดชัง
7. อัฏฐตรส รสคือความอัศจรรย์ใจ
8. เวทรรส รสคือความโกรธ ความดูร้าย
9. ศานตรส รสแห่งความสงบ

การเกิดรสทั้ง 9 นี้ก็คือความงามทางอารมณ์ หรือสุนทรียะทางอารมณ์ ที่ก่อรูปก่อร่างขึ้นในตัวผู้เสพผลงาน ซึ่งการเกิดรสนั้น อาจเกิดคละเคล้ากันไปหลากหลายรสในการเสพงานเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

## 6. แนวคิดเกี่ยวกับสังคม และวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เนื่องจากวัฒนธรรม สังคม และการดำเนินชีวิตของญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้นการทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านี้ จะช่วยให้เข้าใจความหมายของเรื่องราวในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ชัดเจนขึ้น โดยแม้ว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะได้รับอิทธิพลจากจีน แต่ก็ดัดแปลงให้เข้ากับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเองจนหล่อหลอมให้ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งเพ็ญศรี กาญจนินัย (2540: 9-75); ยุกา คลังสุวรรณ (2547: 127-149) ได้กล่าวเอาไว้ดังนี้

### 6.1 ศาสนาและความเชื่อ

ศาสนา หรือลัทธิความเชื่อ มีอิทธิพลมากต่อการปูพื้นฐานวัฒนธรรม ซึ่งศาสนาที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ก็คือ ศาสนาชินโต ศาสนาพุทธ และลัทธิขงจื้อ ซึ่งถ้าเปรียบวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้เป็นเสมือนต้นไม้ต้นหนึ่งแล้ว ศาสนาชินโตจะเป็นลำต้นและรากแก้วที่แข็งแรง ลัทธิขงจื้อเป็นเสมือนกิ่งก้านสาขาและใบไม้ ส่วนศาสนาพุทธก็จะเป็นดอกและผลที่สวยงามของต้นไม้ต้นนั้น

#### 6.1.1 ศาสนาชินโต

ชินโต แปลว่า วิถีแห่งเทพเจ้า ชินโตเป็นความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมก่อนการอ่านออกเขียนได้ของคนญี่ปุ่น ซึ่งแนวคิดและหลักธรรมของศาสนาชินโต แบ่งได้ดังนี้

##### 6.1.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า

ศาสนาชินโตเชื่อว่าเมื่อมนุษย์สืบเชื้อสายมาจาก “คามิ” หรือเทพเจ้า

ชินโต ค่านิยมของวัฒนธรรมและศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่นจึงอยู่ในลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างมนุษย์และคามิ ให้การเคารพนับถือดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ จงรักภักดีในเทพเจ้า มีความรักธรรมชาติ

#### 6.1.1.2 เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง 3

เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง 3 คือ *กระຈก* *พลอย* หรือ *อัญมณีมีค่า* และ *ดาบ* เป็นเครื่องบ่งบอกเอกลักษณ์เด่นของคนญี่ปุ่น โดย *กระຈก* เป็นตัวแทนคุณงามความดีและความรอบรู้ โดยสะท้อนให้เห็นทุกสิ่ง ศาสนาชินโตจึงเน้นหลักธรรมที่แสดงถึงความจริงใจของมนุษย์ที่มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และการงาน ชยันและกระตือรือร้นที่จะดำเนินชีวิตในทางโลกด้วยดี เพราะเป็นความจริงที่กระຈกสะท้อนให้เห็น ซึ่งมีผลให้คนญี่ปุ่นดำเนินชีวิตอย่างประหยัด เรียบง่าย และพยายามใช้ชีวิตให้เข้ากับธรรมชาติ ส่วน *อัญมณี* เป็นตัวแทนความเมตตากรุณา มีน้ำใจต่อกันและกัน ได้พัฒนาแนวคิดนี้โดยปรับเข้ากับลัทธิขงจื้อ จนกลายเป็นคุณธรรมในสังคมญี่ปุ่นที่มีประเพณีกราบไหว้บูชาบรรพบุรุษ อาวุโส เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และ *ดาบ* เป็นตัวแทนความยุติธรรม และแสดงถึงอำนาจจากการขยายตัวทางพลังสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่สามารถป้องกันตัวและเอาชนะอุปสรรคได้

#### 6.1.1.3 แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย

เรื่องราวของคามิแสดงให้เห็นว่าทุกสิ่งสามารถกลับคืนสู่สภาพดีได้ มนุษย์จึงสามารถเปลี่ยนสิ่งร้ายให้เป็นสิ่งดีได้เช่นกัน ศาสนาชินโตเชื่อในมนุษย์ว่าโดยธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์ ดีและบริสุทธิ์ สิ่งชั่วร้ายเกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอก เป้าหมายสูงสุดของโลกก็คือความดี เป็นแนวคิดที่เชื่อในอำนาจการสร้างสรรค์ของมนุษย์

### 6.1.2 พุทธศาสนา

พุทธศาสนาได้รับการเผยแพร่ในญี่ปุ่นตั้งแต่ศตวรรษที่ 6 ซึ่งอิทธิพลของพุทธศาสนาในการปูพื้นฐานคุณธรรม ศีลธรรมของคนญี่ปุ่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์คือ ความเมตตา กรุณา ความซื่อสัตย์ ความมานะอดทน ความขยันขันแข็ง ความประนีประนอม และ ความเรียบง่าย ซึ่งสาขาหนึ่งของพุทธศาสนาที่มีอิทธิพลโดดเด่นต่อชาวญี่ปุ่นก็คือพุทธศาสนา **นิกายเซน**

พุทธศาสนานิกายเซนเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากพุทธศาสนาของอินเดียและปรัชญาเต๋าของจีน ในพุทธศาสนาสิ่งสำคัญคือการไม่มีตัวตนและการอยู่เหนือสิ่งที่เป็นคู่ทั้งหลาย ส่วนปรัชญาเต๋านั้นมีความรักในธรรมชาติและวิถีชีวิตที่เป็นไปเอง เมื่อกระแสธรรมทั้งสองสายมาบรรจบกันเข้า ก่อให้เกิดพุทธศาสนานิกายเซน จนเกิดคำกล่าวขึ้นมาคำหนึ่งว่า “เซนมี

พ่อเป็นพุทธ แม่เป็นเต้า” พุทธศาสนิกายเซนเน้นชีวิตในโลกนี้ และมีหลักสำคัญคือธรรมชาติแห่งความเป็นพุทธะอันเป็นสากลกับการตรัสรู้อย่างฉับพลัน

ธรรมชาติแห่งความเป็นพุทธะเป็นสิ่งสากล มีอยู่แล้วในชีวิตของคนทุกคน เป็นธรรมชาติเดิมแท้ของสรรพสัตว์ทั้งหลาย “ความคิดปรุงแต่ง” เป็นสิ่งที่บดบังธรรมชาติแห่งความเป็นพุทธะนี้ไว้ ก่อให้เกิด “ตัวตน” และความยึดติดทั้งหลายขึ้นมา แบ่งแยกตัวเรากับสิ่งภายนอกให้ออกจากกัน เมื่อความคิดปรุงแต่งถูกขจัดออกไป ตัวตนและความยึดติดทั้งหลายก็สูญสิ้น ไม่มีสิ่งที่เป็นของตรงกันข้าม เช่น ตัวเรากับสิ่งภายนอก ดีกับชั่ว หญิงกับชาย ทุกข์กับสุข ฯลฯ ทุกสิ่งทุกอย่างเป็นเอกภาพเดียวกับธรรมชาติ และทั้งหมดเป็นเรื่องของการตื่นขึ้นโดยตรง หรือการตรัสรู้โดยฉับพลัน

ในการขจัดความคิดปรุงแต่งนั้น “สติ” เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด สติเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความคิดปรุงแต่ง เมื่อไม่มีสติ ความคิดปรุงแต่งก็เกิดขึ้น เมื่อมีสติความคิดปรุงแต่งก็หายไป การเจริญสติของเซนเรียกว่า “ซาเซ็น” เป็นการปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้สึกตัวทั่วพร้อม เป็นการปลุกธาตุรู้ในตัวให้ตื่นขึ้น เพื่อที่จะช่วยให้หลุดออกมาจากวิถีคิดแบบตรรกะและความคิดปรุงแต่งของตน ด้วยการปฏิบัติ “ซาเซ็น” และการดำเนินชีวิตประจำวันที่เป็นไปเองตามธรรมชาติ บุคคลก็จะเกิด “ปรัชญา” ปัญญาแจ้งในสิ่งทั้งปวงตามที่เป็นจริง

พุทธศาสนิกายเซนมีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิตและความรู้สึกนึกคิดของชาวญี่ปุ่นอย่างแนบแน่น ซึ่งถ่ายทอดผ่านศิลปวัฒนธรรมอันประณีตงดงามและเรียบง่าย ไม่ว่าจะเป็นบทกวี ภาพเขียน ดนตรี การจัดสวนหิน หรือพิธีชงชา

### 6.1.3 ลัทธิขงจื้อ

ในขณะที่ศาสนาพุทธวางรากฐานสำหรับศีลธรรม และ ศิลปะของญี่ปุ่น ลัทธิขงจื้อได้วางรากฐานโครงสร้างทางสังคมและการปกครองของญี่ปุ่น ซึ่งความซื่อสัตย์กตัญญูถือเป็นคุณธรรมสูงสุดของขงจื้อ ลักษณะเด่นของลัทธิขงจื้อ คือความสำนึกในความสำคัญของสังคมมนุษย์ และยอมรับความไม่เท่าเทียมกันของมนุษย์ เช่น ความไม่เท่าเทียมกันของผู้ปกครองและผู้ใต้ปกครอง มีการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทั้ง 5 คือความสัมพันธ์ระหว่างเจ้านาย-ลูกน้อง พ่อ-แม่-ลูก สามี-ภรรยา พี่ชาย-น้องชาย และเพื่อน-เพื่อน ซึ่งเป็นวิถีทางที่ทำให้สังคมดำเนินไปอย่างสุขสงบตามหลักธรรม 5 ประการ คือ ความซื่อสัตย์ ยุติธรรม จงรักภักดี เห็นอกเห็นใจ และความรัก ลัทธิขงจื้อได้ชื่อว่าเป็นผู้วางรากฐานของลัทธิขงจื้อ หรือ นักรบ ให้แก่สังคมญี่ปุ่น ทำให้คนญี่ปุ่นเคารพผู้อาวุโส ให้ความสำคัญกับการศึกษา รักความเป็นระเบียบเรียบร้อยใน



สังคม และมีความสามัคคีกัน ซึ่งการจะสร้างความสามัคคีในชาติให้เข้มแข็ง ลัทธิขงจื๊อในญี่ปุ่น จึงเน้นให้ประชาชนต้องจงรักภักดีต่อเจ้านายอย่างแน่นแฟ้น และเน้นความกลมกลืนกันในสังคม

## 6.2 สังคมและชีวิตความเป็นอยู่

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมแนวตั้ง อยู่บนพื้นฐานของการจัดลำดับชั้นและตำแหน่ง มีการกำหนดสิทธิความรับผิดชอบของคนแต่ละชั้นแต่ละตำแหน่งว่าควรมีบทบาทหน้าที่อย่างไร และให้ความสำคัญแก่กลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ซึ่งยุพา คลังสุวรรณ (2547: 229-260) ได้กล่าวถึงสังคมและวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นไว้ดังนี้

### 6.2.1 ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

#### 6.2.1.1 สังคมอิงกลุ่ม

สังคมญี่ปุ่นไม่แสดงความเป็นปัจเจกชนนิยม เพราะมีการจัดลำดับชั้นทางสังคม และระบบอาวุโส โดยเฉพาะผู้มีประสบการณ์ อำนาจ และทรัพย์มากกว่า ต้องคุ้มครองผู้ด้อยอาวุโส และผู้ที่ระดับทางสังคมต่ำกว่า คนญี่ปุ่นทุกคนมีพันธะหน้าที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เริ่มจากครอบครัว ตระกูล และต่อประเทศ พันธะต่างๆ เหล่านี้มีไว้เพื่อสร้างความกลมเกลียว และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ดังนั้นพันธะที่มีต่อกันจึงสร้างความผูกพัน กลายเป็นประเพณีปฏิบัติที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

#### 6.2.1.2 บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ

การดำเนินชีวิตของสังคม ญี่ปุ่นยังถูกควบคุมด้วยพันธะหน้าที่หนี้บุญคุณซึ่งเป็นพันธะที่ต้องตอบแทนทั้งต่อองค์จักรพรรดิ บิดามารดา เจ้านาย ครู และผู้ให้ความช่วยเหลือ บุญคุณจึงเป็นหนี้ที่ต้องตอบแทน การไม่ตอบแทนบุญคุณจึงเปรียบเหมือนทำผิดบรรทัดฐานของสังคม ดังนั้นสังคมญี่ปุ่นจึงเป็นสังคมแห่งการตอบแทน และการพึ่งพา

#### 6.2.1.3 คนใน คนนอก

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มสูงทำให้คนญี่ปุ่นนึกถึงความคิดของคนในกลุ่ม มากกว่าทำตามจิตสำนึกของตัวเอง กลายเป็นที่มาของคำว่า “คนใน” (Uchi) และ “คนนอก” (Soto) คนญี่ปุ่นจึงระวังกับการติดต่อกับคนนอกกลุ่ม เป็นสังคมที่รับคนนอกกลุ่มยาก

### 6.2.2 ลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัว

ครอบครัวชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อนสงคราม ประกอบด้วยสมาชิก 3 รุ่น คือรุ่นพ่อแม่ ลูกและ หลาน อาศัยอยู่ร่วมกัน มีสามีเป็นเสาหลักของครอบครัว และเป็นผู้มีสิทธิขาดในฐานะหัวหน้าครอบครัว แต่หลังสงคราม สถานภาพของภรรยาสูงขึ้นมาก สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกับสามี

### 6.2.3 สถานภาพทางสังคม

สถานภาพ ทั้งด้านตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม และระหว่างชายหญิงนั้นไม่เท่ากัน โดยสถานภาพของผู้หญิงญี่ปุ่นต่ำกว่าผู้ชาย สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมของผู้ชาย ซึ่งผู้หญิงไม่เพียงไม่ต่อต้าน แต่ยังส่งเสริมให้ผู้ชายได้เป็นใหญ่อีกด้วย

### 6.3 ศิลปวัฒนธรรม

ศิลปวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของพุทธศาสนานิกายเซ็นมากที่สุด โดยเฉพาะศิลปะชั้นสูง ความงามหรือสุนทรีย์ในทัศนะคนญี่ปุ่นก็คือความงามของธรรมชาติเป็นสำคัญ หลักของศิลปะญี่ปุ่นที่แท้จริงคือการพยายามเข้าถึงธรรมชาติ หรือหากเข้าถึงไม่ได้ ก็มักจะเลียนแบบธรรมชาติ หรือสร้างสิ่งที่ระลึกถึงธรรมชาติ ในเรื่องวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่สังเกตธรรมชาติและใช้ชีวิตเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ

### งานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนทั้งของญี่ปุ่น ไทย สหรัฐอเมริกาตั้งแต่พ.ศ. 2532 จนถึงปัจจุบัน มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

**สุวรรณ สันคติประภา (2532)** ศึกษาพฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จากโรงเรียน 10 แห่งในกรุงเทพฯ 5 เขต จำนวน 345 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 97 เคยอ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 69.5 เพศชายพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับสูงมากกว่าเพศหญิง โดยปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กคือความพึงพอใจในสื่อ และแรงจูงใจจากการดูภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ รวมทั้งยังมีปัจจัยจากเพื่อน พี่น้อง ที่สนับสนุนให้อ่านก็จะมีปริมาณการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ก็น่าสนใจว่าแม้ปัจจัยด้านบุคคลแวดล้อมจะส่งผลต่อการรับสื่อของเด็กกลับพบว่าเด็กส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 80.6 เลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยตัวเอง

**มานิษา พิศาลบุตร (2533)** ได้ศึกษาการสื่อความหมายในนิยายสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ โดยพิจารณาด้านรูปแบบ และเนื้อหาของการ์ตูนชายหัวเราะว่าสะท้อนภาพเหตุการณ์ สังคมไทยอย่างไร และได้วิเคราะห์ความซับซ้อนที่ผู้อ่านได้รับจากการอ่าน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋เกิดจากการนำแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา และวัตถุดิบที่หาได้จากแหล่งต่างๆ คือชีวิตจริง สื่อมวลชน และจากผู้อ่านมาผสมผสานเป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินเรื่องราวไปตามกรอบของภาพการ์ตูน ทั้งรูปแบบที่เป็นกรอบ

เดียว และหลายกรอบจบ โดยทุกภาพจะมีส่วนประกอบที่ขาดไม่ได้คือ การสอดแทรกความซับซ้อนผ่านมุขตลก 7 ประเภท คือ การซ่อนนปม การหักมุม การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่ สิ่งเกินความจริง ส่วนเนื้อหาที่สะท้อนเหตุการณ์ในสังคมไทยนั้น พบว่าผู้เขียนสะท้อนจากเรื่องราวที่ปรากฏในสื่อมวลชน โดยนำเสนอผ่านการล้อเลียน โดยเลือกเรื่องที่ทันสมัย แต่บางเรื่องก็อาจเป็นเรื่องร่วมสมัยด้วยเช่นกัน

**ดวงรัตน์ กมโลบล (2534)** ได้ศึกษาลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดราเอมอน” ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่าลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้แบ่งเป็น 5 ประเภท คือ อารมณ์สุข โกรธ เศร้า กลัว และริษยา โดยอารมณ์เหล่านี้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยสังคม 4 ประเภท คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตชาวญี่ปุ่น

**นวลทิพย์ ปริญาญสกุล (2538)** ศึกษาความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบกรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จากกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนชายและหญิงอายุ 11-12 ปี กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเด็กนักเรียนชายหญิง อายุ 14-15 ปี กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ และจากโรงเรียนต่างๆ ในเขตกรุงเทพฯ รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 600 คน พบผลการศึกษาดังนี้ ด้านพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนพบว่ากลุ่มตัวอย่างนิยมอ่านหนังสือการ์ตูน 2-3 วันต่อสัปดาห์ และจำนวน 1-2 เล่มต่อสัปดาห์ โดยประเภทของการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ การ์ตูนญี่ปุ่น รองลงมาคือการ์ตูนไทยและการ์ตูนตะวันตก กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เลือกหนังสือมาอ่านด้วยตัวเอง ส่วนรูปแบบของหนังสือการ์ตูนที่เด็กในเขตกรุงเทพฯ และเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ต้องการ พบว่า ชอบเนื้อหาประเภทตลกขบขันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทบู๊ ต่อสู้ ผจญภัย สงคราม และรักโรแมนติก และยังนิยมการจัดรูปเล่มแนวตั้งมากที่สุด ต้องการให้การ์ตูนมีขนาดเล็กและเป็นภาพสีที่มีการวาดภาพเหมือนจริง รวมทั้งชอบตัวหนังสือแบบตัวพิมพ์ชัดเจนมากที่สุด รองลงมาคือตัวเขียนบรรจงเพื่อง่ายต่อการอ่าน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังเห็นว่าการ์ตูนให้ประโยชน์ด้านความเพลิดเพลินใจและช่วยให้เกิดจินตนาการกว้างไกล แต่ก็ให้โทษเพราะมีส่วนให้การเรียนตกต่ำลง

**ธรรมจักร อยู่โพธิ์ (2538)** ศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร และวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภคคือ เพศ ระดับการศึกษา และรายได้ค่าขนมต่อการบริโภคหนังสือการ์ตูน โดยใช้

แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชายและหญิงในระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลาย จากโรงเรียนทั้งภาครัฐและเอกชนในกรุงเทพฯ จำนวน 396 คน พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุด และเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตัวเองเฉลี่ยเดือนละ 5 เล่ม โดยเด็กผู้ชายส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน เด็กผู้หญิงจะอ่านนานๆ ครั้ง ส่วนเด็กนักเรียนมัธยมปลายทั้งชายและหญิงอ่านการ์ตูนในระดับเกือบทุกวัน มากกว่าเด็กนักเรียนในระดับอื่น ขณะที่ช่วงเวลาที่เด็กและเยาวชนนิยมอ่านการ์ตูนคือระหว่างเย็นถึงกลางคืน ครั้งละ 1-2 ชั่วโมง สำหรับปัจจัยที่มีบทบาทต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนได้แก่ภาพลายเส้นการ์ตูน ราคา และลิขสิทธิ์

**จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539)** ศึกษาถึงจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยศึกษาถึงเนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เรื่องน้อยผจญภัย และ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ซึ่งพบว่าสะท้อนจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเอง และผู้อื่น ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

**กิติมา สุรสนธิ (2540)** ศึกษาเรื่องความเหมาะสมของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนไทยยอดนิยมที่มีต่อเด็ก (กรณีเฉพาะนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ชายหัวเราะ) โดยแบ่งเนื้อหาการ์ตูนออกเป็น 2 แนว คือแนวธุรกิจ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ภูตผีปีศาจ กามารมณ์ เรื่องอาชญากรรม เป็นต้น และแนวสร้างสรรค์ จะมีเนื้อหาความรู้ ข่าวสาร คุณธรรมวัฒนธรรม ประเพณี ซึ่งก็พบว่าการ์ตูนชายหัวเราะมีเนื้อหาแนวธุรกิจมากกว่าแนวสร้างสรรค์ถึง 3 เท่า และมีคำพูด หรือภาพบางประเภทที่ไม่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก แต่เนื้อหาแนวสร้างสรรค์นั้นก็ป็นเนื้อหาที่มีสาระ โดยนำหัวข้อข่าวมาเสนอเป็นมุขตลก การนำประวัติศาสตร์ วรรณคดี มาใช้ในการให้สาระและบันเทิงควบคู่กัน แต่โดยภาพรวมผู้วิจัยเห็นว่าการ์ตูนชายหัวเราะมีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็ก และจะสมบูรณ์ยิ่งขึ้นหากปรับเนื้อหาบางส่วนให้เหมาะสมเพื่อยกระดับคุณภาพของการ์ตูนไทยที่ตอบสนองทั้งกำไรในเชิงธุรกิจ และประโยชน์เชิงสังคมไปพร้อมกัน

**ทรงพล สร้อยสุวรรณ (2541)** ศึกษาลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยศึกษาจากการ์ตูนญี่ปุ่น 3 เรื่อง คือ Hen ข้าชื่อโคทาโร่ภาคยูโด และ City Hunter พบว่าการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องมีปริมาณการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในระดับปานกลางหรือต่ำ และระดับสูงหรือลามากอนาจาร โดยปริมาณการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศพบในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหญิงมากกว่าวัยรุ่นชาย ผ่านการ

นำเสนอเนื้อหาด้วยภาพเป็นหลัก ภาษาเป็นส่วนเสริม และเป็นการนำเสนอแบบจะแจ้ง ไม่อ้อมค้อม

**ภัทรหทัย มังคะดานะรา (2541)** ศึกษาการนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540) โดยทำการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววีรบุรุษ 10 เรื่อง ซึ่งพบว่าโดยภาพรวมวีรบุรุษมีคุณธรรมคล้ายกัน แต่แตกต่างกันในรายละเอียดของรูปแบบการนำเสนอภารกิจ และหน้าที่ที่ปฏิบัติ โดยลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรค ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์ ประเทศชาติ จนได้รับการยกย่องว่ามีความสามารถเหนือผู้อื่น ลักษณะของวีรบุรุษจะเน้นความสามารถเชิงกีฬา การต่อสู้ จากความมุ่งมั่น มานะพยายามฝึกฝนตนเอง และเสาะแสวงหาความรู้ แม้จะมีคุณลักษณะทั้งด้านดีและไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเอง และแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม เหมาะจะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และสร้างเสริมคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีแก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

**ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541)** ศึกษาการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น และการใช้เส้นในลักษณะต่างๆ 15 เรื่องที่มีวางจำหน่ายในช่วงเวลามิถุนายน - ธันวาคม 2541 ซึ่งพบว่าการ์ตูนเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีแบบแผน 6 แบบที่แน่นอน เช่น แบบที่ 1 พระเอกออกเดินทาง ผู้ร้ายต่อสู้กับพระเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอกและพระเอกชนะผู้ร้าย แบบที่ 2 นางเอกพบพระเอก ผู้ร้ายขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอกและหรือนางเอก และนางเอกเข้าใจกับพระเอก เป็นต้น ส่วนของสัญลักษณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบด้วยสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ 1. ภาพเหมือน ได้แก่ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง 2. ดัชนี ได้แก่ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทาง การใช้แสงสีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่างๆ และ 3. สัญลักษณ์ ได้แก่สัญลักษณ์แทนคำพูด คำบรรยายแทนอารมณ์ แทนเสียง นอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นยังประกอบด้วยรหัส 4 ประเภท คือรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้, ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล, วัฒนธรรมประเพณี, เกี่ยวกับบุคคล ซึ่งรหัสเหล่านี้ถูกสร้างจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านประเพณี กิจกรรมการเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมาย และการพักผ่อน

**ทัศนีย์ สลัดยะนันท์ (2543)** ศึกษาถึงเบื้องหลังความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทย โดยใช้วิธีสัมภาษณ์รายบุคคล จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย

เป็นเด็กและเยาวชนจำนวน 59 คน อายุระหว่าง 8-22 ปี แบ่งเป็นชาย 30 คน และหญิง 29 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 78 อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นวันละ 1-3 เล่ม โดยแนวเรื่องที่ชื่นชอบอ่านสามอันดับแรกได้แก่ เรื่องตลก ตื่นเต้น ผจญภัย และเรื่องการต่อสู้แข่งขัน ส่วนสาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเนื่องจากแนวเรื่องหลากหลาย ตื่นเต้น ไร้อันตราย ส่งเสริมจินตนาการ โครงเรื่องชวนติดตาม ตัวละครมีความหลากหลาย เหมือนจริง น่ารัก ภาพสวยงาม มีรายละเอียดมาก รูปเล่มกะทัดรัด แข็งแรง ปกสวย เรื่องมีคติ ให้สาระ สนุก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างในช่วงอายุ 8-10 ปี อยากเป็นเหมือนตัวละครในการ์ตูนมาก แต่ในกลุ่มที่อายุมากขึ้นมีความอยากเป็นเหมือนตัวละครน้อยลง ขณะที่การ์ตูนในรูปแบบของสื่อโทรทัศน์ วิดีทัศน์ และเกมส์ มีส่วนช่วยให้กลุ่มตัวอย่างวัย 8-10 ปี ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมาก และลดลงในกลุ่มตัวอย่างอายุมากขึ้น ส่วนข้อได้เปรียบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่เหนือกว่าการ์ตูนไทยที่สำคัญก็คือ การ์ตูนไทยมีเนื้อหาซ้ำๆ ไม่ทันสมัย ส่วนการ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาหลากหลาย ตื่นเต้น มีเรื่องเกี่ยวกับเครื่องยนตร์กลไก ภาพสวยกว่า นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะว่าการ์ตูนไทยควรมีความแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีเนื้อหาเชิงพัฒนาสังคม

และจากงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยก็สามารถต่อยอดองค์ความรู้จากงานวิจัยที่กล่าวมาได้ในหลายประเด็น โดยตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบขยายองค์ความรู้เดิมว่าแนวเรื่อง เนื้อหา ลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นที่คนไทยชื่นชอบเป็นอย่างไร เช่นความตื่นเต้นในการ์ตูนญี่ปุ่นเกิดจากการผูกเรื่องราวให้ซับซ้อน หรืออาจเกิดจากการสร้างตัวละครให้มุ่งมั่นฟันฝ่าอุปสรรคอย่างแน่วแน่ เป็นต้น

**ชุดิมา ธนธรรมทัศน์ (2546)** ศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน ซึ่งพบว่าแก่นความคิดของการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่แสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวัง ด้วยความอดทนและขยันหมั่นเพียร ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ส่วนค่านิยมที่พบว่ามีค่านิยมดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในการ์ตูน ได้แก่ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความมานะพยายาม ค่านิยมความซื่อสัตย์ จงรักภักดีและกล้าหาญ ค่านิยมความมีระเบียบวินัย ส่วนค่านิยมที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปคือ การจัดอันดับสูงต่ำที่เน้นความสามารถแทนความอาวุโสมากขึ้น และค่านิยมที่แสดงความเป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม

**นับทอง ทองใบ (2548)** ศึกษาเอกลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวทุกเรื่องของมิยาซากิคือ 9 เรื่องประกอบการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชัน ภาพยนตร์ การ์ตูน ซึ่งพบว่าในแง่กลวิธีเล่าเรื่อง ผลงานของมิยาซากิ มีเอกลักษณ์ และแนว

ลักษณะ ที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่คนดูคุ้นชิน เพราะแต่งเรื่องราวขึ้นเอง ไม่ได้สร้างจากหนังสือการ์ตูนที่โด่งดังมาก่อนโดยนำเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้ามาสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงและมีบทบาทต่างจากแนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครของวลาดิเมียร์ พร็อบปี แก่นเรื่องสะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง บทสรุปของเรื่องที่เปิดทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการต่อ และการนำเสนอสัญลักษณ์ให้ขบคิดตีความลึกซึ้งกว่าแอนิเมชันจากตะวันตก ในแง่การสร้างสรรคดีด้านเทคนิคมีนวัตกรรมคือการออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย ความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร ส่วนสุนทรียภาพในผลงานนั้นเกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียภาพแห่งการใช้จินตนาการ การสัมผัสและเข้าถึงเรื่องราวโดยง่าย และการเว้นจังหวะช่องว่างให้หยุดคิดระหว่างการเล่าเรื่อง

**พรวลัย เบญจรัตน์ศิริโชติ (2549)** ศึกษาการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษา โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับสาระของประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น และเกณฑ์การจัดระดับสื่อต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ แล้วจึงสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย แยกย่อยเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง กลุ่มที่เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ กลุ่มที่นำเสนอสาระเฉพาะด้าน เช่นแนววิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ กีฬา เป็นต้น และกลุ่มการ์ตูนอื่นๆ คือแนวสัตว์ และแนวตลก ส่วนเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นใช้เกณฑ์เรื่องความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ การแต่งกาย ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีเมา การใช้ภาษา และความถี่ที่พบในแต่ละประเด็นรวมกัน นอกจากนี้ยังได้สำรวจระดับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากสำนักพิมพ์ใหญ่ 5 แห่ง คือวิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์คอมิกส์ เนชั่นคอมมิคส์ บงกช พับลิชชิ่ง และบูรพัฒน์ คอมมิคส์ พบว่าหนังสือการ์ตูนที่จัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัยมี 1 เล่ม เหมาะสำหรับผู้อ่านอายุ 13 ปีขึ้นไปมี 2 เล่ม และเหมาะสำหรับผู้อ่านอายุ 18 ปีขึ้นไปมี 19 เล่ม และไม่สามารถจัดระดับได้เพราะมีเนื้อหา ภาพเกินจากเกณฑ์ 3 เล่ม

จากการทบทวนงานวิจัยทั้งหมดข้างต้นพบว่า ในระยะแรกของงานวิจัยเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนมักทำการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล และเลือกใช้ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ และแนวคิดการเปิดรับสื่อของผู้รับสารนั้นเพราะข้อสงสัยในความนิยมของการ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นฐานงานวิจัยที่ตั้งต้นให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูน

ญี่ปุ่นได้รับความสนใจจากผู้อ่านชาวไทยอย่างมาก จึงก่อให้เกิดงานวิจัยในเชิงคุณภาพในระยะเวลาต่อมา โดยเป็นการศึกษาตัวเนื้อหา (Content Research) เพื่อหาคำตอบว่าการ์ตูนแสดงถึงภาพสะท้อน สังคม บริบท วัฒนธรรมภายนอกอย่างไร รวมทั้งมองการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีเนื้อหาในแง่ลบ เช่นเรื่องเพศ ความรุนแรง การใช้ภาษาซึ่งมีอิทธิพลกระทบต่อเยาวชนอย่างไร หากแต่ยังมองข้ามเรื่องรูปแบบ และกลวิธีการเล่าเรื่องของตัวสื่อชนิดนี้

และแม้จะมีงานวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เริ่มมองหารูปแบบ และเนื้อหาของตัวหนังสือการ์ตูนเอง เช่น งานวิจัยของภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) และชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) แต่งานวิจัยของภัทรหทัยก็มุ่งเน้นศึกษาเพียงแค่ลักษณะของความเป็นวีรบุรุษในการ์ตูน แต่ยังไม่ได้ลงลึกไปที่การค้นหาวีธีดำเนินเรื่องราว ส่วนงานวิจัยของชไมพรนั้น ใช้แนวคิดการวิเคราะห์แบบแผนการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างตายตัวโดยมุ่งเน้นให้เห็น “ลำดับขั้น” ของการกระทำและเหตุการณ์ รวมทั้งเน้นวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่างๆ ในเรื่อง แต่ยังไม่ได้อธิบายไปถึงองค์ประกอบย่อยของกลวิธีเล่าเรื่องในแง่มุมที่ลึกซึ้ง เช่นในโครงเรื่องนั้นๆ มีการเปิดเรื่อง ปูเรื่อง สร้างปมขัดแย้งให้กับตัวละครอย่างไร อีกทั้งยังขาดการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาพซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน รวมทั้งยังไม่ค่อยมีงานวิจัยที่ให้ความสนใจในการนำแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์มาเป็นกรอบการวิจัย ซึ่งเป็นส่วนที่จะช่วยทำให้เห็นภาพรวมของความน่าสนใจในการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างแท้จริง (เพราะจากงานวิจัยของ นิพนธ์ คุณารักษ์ (2539) ซึ่งได้ศึกษาถึงสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทยนั้นก็พบว่า มี 3 ปัจจัยหลักที่ผู้ผลิตต้องคำนึงถึง ซึ่งอันดับแรก คือ ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการผลิต และปัจจัยการผลิตในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม)

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยทั้งหมดที่กล่าวมานี้จะเป็นกรอบแนวคิด ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เปรียบเทียบกับผลการวิเคราะห์เพื่อสรุปและอภิปรายผลต่อไป