

บทที่ 1

บทนำ



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสื่อ "การ์ตูน" เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากคนทุกเพศทุกวัย ตั้งแต่เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือการ์ตูนไม่ออกจนไปถึงผู้ใหญ่ ถือว่า "การ์ตูน" มีความสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมหรือเรื่องราวต่าง ๆ และเป็นสื่อมวลชนอย่างหนึ่งที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าใจได้ โดยอาศัยรูปภาพเป็นตัวสื่อความหมาย

มีคำกล่าวที่ว่า "ภาพเดียวแทนคำพูดได้นับพัน" จะเห็นได้ว่าภาพเพียงภาพเดียวสามารถเล่าเรื่องและสื่อถึงความหมายได้ เช่นเดียวกับการ์ตูนที่รูปภาพสามารถสื่อถึงความหมายได้หลากหลาย ในหนังสือ Communication and Language (สุดรัก จรรยาวงศ์, 2532 : 3) ได้กล่าวถึงภาพการ์ตูนไว้ว่า

"การ์ตูนสมัยใหม่นั้นมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากการที่สารสนเทศเป็นจำนวนมากจะสามารถพบได้ในภาพเขียนอย่างง่าย ๆ เพียงภาพเดียวนี้ การ์ตูนจึงนับได้ว่าเป็นรหัส (Code) ที่ประหยัดที่สุดที่ศิลปินคิดค้นขึ้นมาได้ โดยการที่เสนอเป็นภาพคนหรือสัตว์ในลักษณะเพียงการบอกใบ้อย่างคร่าว ๆ โดยผู้เขียนการ์ตูน ส่วนผู้ดูจะเป็นฝ่ายเพิ่มเติมรายละเอียดด้วยจินตนาการของเขาเองลงไป ซึ่งแท้ที่จริงแล้วผู้ดูการ์ตูนจะมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารนี้ได้มากกว่าที่คนศิลปะใดเสียอีก"

ในแง่ของการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับสื่ออื่น ๆ แล้ว ยังนับได้ว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนอยู่ไม่มากนัก ซึ่งการ์ตูนถูกพิจารณาว่าเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว เข้าใจง่าย และถือว่าการสื่อสารมวลชนอีกแขนงหนึ่งอีกด้วย โดยการ์ตูนถือเป็นตัวสารที่ปรากฏตามสื่อประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร เป็นต้น ส่วนการ์ตูนที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่เรียกว่า "คอมิกส์" (Comics) หรือ การ์ตูนชุด

สมพงษ์ ศิริเจริญ (พรพนิต พวงภิญโญ, 2531 : 13) ได้กล่าวถึง การ์ตูนชุด หรือการ์ตูนเรื่อง (Comics) ไว้ว่า "การที่ผู้เขียนใช้วิธีสมมติตัวรูปร่าง และตัวประกอบในเรื่องนั้นขึ้น แล้วเขียนเป็นรูป

การ์ตูนให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่อง หรือนิยายภาพนี้ คือการผสมผสานเรื่องของภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกันโดยมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละครอบจะแยกจากกันและสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) แต่ส่วนมากเราจะเรียกว่า "การ์ตูนช่อง"

การ์ตูนเรื่องได้เกิดขึ้นในหลายประเทศ เช่น อังกฤษ อเมริกา ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น เป็นต้น ส่วนประเทศไทยการ์ตูนเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 แล้ว แต่ได้แพร่หลายในสมัยรัชกาลที่ 6 ส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนล้อเลียนการเมือง และการ์ตูนเรื่องจากวรรณกรรม ซึ่งเขียนโดยนักเขียนไทยและได้รับความนิยมอย่างสูง แต่ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา การ์ตูนในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก การ์ตูนที่มาจากต่างประเทศได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนไทย โดยเฉพาะการ์ตูนที่มาจากประเทศญี่ปุ่น

การ์ตูนในประเทศญี่ปุ่นมีประวัติอันยาวนาน โดยเริ่มมีในสมัยคริสตวรรษที่ 6 และ 7 ในยุคราชสำนักญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลอารยธรรมจากประเทศจีน และรับเอาศาสนาพุทธเข้ามานับถือ จึงมีการสร้างวัดขึ้นเป็นจำนวนมาก ในสมัยนี้ได้พบภาพล้อเลียนเกี่ยวกับคนและสัตว์ครั้งแรกที่กำแพงและเพดานวัดโทโรคาจิและวัดโฮเรียจิในเขตเมืองนารา สันนิษฐานว่าวาดขึ้นเล่น ๆ ในยามเบื่อกองอาลักษณ์ และคนงานก่อสร้างวัด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพวาดร่างหยาบ ๆ ของใบหน้าคน

งานการ์ตูนชิ้นสำคัญของญี่ปุ่นปรากฏขึ้นในสมัยศตวรรษที่ 12 โดยผู้วาดเป็นพระชื่อโทบะ งานของท่านชื่อ "โชจูกิกะ" หรือ "ม้วนกระดาษภาพสัตว์" เป็นการใช้ศิลปะแบบจีนและสอดแทรกอารมณ์ขันแบบญี่ปุ่น ซึ่งภาพดังกล่าวไม่มีช่องเป็นกรอบภาพเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นปัจจุบัน แต่จะเขียนต่อเนื่องกันไปตลอด มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก ต่อมาจึงได้เริ่มวาดกันอย่างแพร่หลาย แต่เนื้อหาเปลี่ยนไป คือมีลักษณะของอารมณ์ขันคล้ายกับการ์ตูนปัจจุบัน เช่น เรื่อง "โอซึกาเซ็ง" (ประกวดผายลม) เรื่อง "โยนุสึ คุราเมะ" (ประกวดอวยวะเขต) เป็นต้น

จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1853 หลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศ ทำให้อิทธิพลและอารยธรรมตะวันตกแพร่เข้ามาในประเทศไทย การ์ตูนแบบตะวันตกถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่นโดยชาร์ล วิกแมน (Charles Wigman) และจอร์จ บีโกต์ (George Begot) ต่อมาในปี ค.ศ. 1920 นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นหลายคนได้เดินทางไปต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศอเมริกา อิปเปอ โอคาโมโต้ ได้เป็นนักเขียนคนหนึ่งที่เมื่อกลับญี่ปุ่น ได้ทำให้ผู้อ่านรู้จักการ์ตูนอเมริกันที่มีชื่อเสียง คือเรื่อง "Binging Up Father" และ "Mutt and Jeff" ในปีต่อมา เรื่อง Binging Up Father ได้รับการตีพิมพ์เป็นตอน ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ ชื่อ

"Asahi graph" จากนั้นในปี ค.ศ. 1924 เกิดการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรก เรื่อง "โอซัง โนะ โบจัง" (การผจญภัยของเดรนน้อย) แต่งโดย คาสึชิ คามาคิม่า

ในช่วงทศวรรษที่ 30 หนังสือการ์ตูน "โชเนนคลับ" ของบริษัท "โคดังกา" ได้เริ่มพิมพ์การ์ตูนเป็นตอน ๆ ตอนละ 20 หน้า มีหลายเรื่อง เมื่อการ์ตูนจบเรื่องก็มีการนำมาพิมพ์เป็นหนังสือรวมเล่มการ์ตูนเรื่อง ยาว

ในปี 1974 โอซามุ เทสึเกะ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง "ชินทาการจิม่า" (เกาะมหาสสมบัติใหม่) มีความยาว 200 หน้า มีการวางรูปหน้าปกสตา ให้เสียงประกอบอย่างฉลาด ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนดูภาพยนตร์ ประมาณว่าการ์ตูนเรื่องนี้มียอดขายรวม 200,000 - 800,000 เล่ม และเทสึเกะได้ออกผลงานที่มีชื่อเสียงที่ รู้จักกันดี คือ เรื่อง "เทสึรันอะตอม หรือแอสโตร บอย" (Astro Boy) ผลงานเด่น ๆ ต่อมาเมื่ออีกหลายเรื่อง เช่น เรื่อง ซาซึนะ โททึเนโอกามิ อาซึตะ โนโจเอ โดยทั้งหมดนี้เป็นแนวผจญภัย แนววิทยาศาสตร์ ส่วนแนวเบาสมอง หรือไร้สาระก็มีเรื่อง ซุนจิ โซโนฮาระ ในชุด ยิวาโตริชิ และทัตสึโกะ ยามากามิ ในชุด กากิเดกะ เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นก็ได้เจริญเติบโต และมีการพัฒนาจนมาถึงปัจจุบัน

ในบรรดาสังคมพีในประเทศญี่ปุ่นที่มีผู้นิยมอ่านมากที่สุดรองลงมาจากหนังสือพิมพ์รายวัน ได้แก่ หนังสือการ์ตูนประเภทนิยายประกอบภาพ หรือที่เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า "มันงะ" (Manga) ซึ่งวัฒนธรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นก็มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพราะเป็นผลผลิตที่เกิดจากสภาพความเป็นไปของสังคมญี่ปุ่นเอง คนญี่ปุ่นทั่วไปอยู่ในสังคมที่มีกฎเกณฑ์เข้มงวด การแสดงออกส่วนตัวบุคคลมีน้อยมาก ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด การ์ตูนจึงเป็นทางออกส่วนหนึ่งของคนญี่ปุ่น (สุรวรรณา สันคติประภา, 2532 : 8)

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการแสดงออกในเชิงปัจเจกชนของผู้วาดและผู้อ่าน ลักษณะที่เป็นไปไม่ได้ หรือเหนือจริงเป็นคุณสมบัติพิเศษอย่างหนึ่งของการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนญี่ปุ่นมีแนวเรื่องต่าง ๆ มากมาย มีจุดประสงค์เน้นไปที่ความบันเทิง หรือฆ่าเวลาในสังคมญี่ปุ่น ปัจจุบันมีการ์ตูนหลากหลายแนวให้เลือกอ่านโดยมีทั้งการ์ตูนสำหรับเด็ก การ์ตูนสำหรับหนุ่มสาว การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่

แก่นเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความหลากหลายมาก การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย มักจะเป็นเรื่องตลกซน เรื่องเกี่ยวกับกีฬา การผจญภัย ภูตผีปิศาจ นิยายวิทยาศาสตร์ และเรื่องชีวิตในโรงเรียน ส่วนการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงนั้นมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักในอุดมคติ ส่วนการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่มักมีแก่นเรื่องกว้างตั้งแต่เรื่องศาสนาไปจนถึงเรื่องโป๊ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องประเภทหลังมากกว่า นอกนั้นก็เป็นเรื่อง นักรบ นักการพนัน

นอกจากนั้นแล้วสุชาติ สวัสดิ์ศรี (พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531 : 49) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่น บริเวณโตเกียว และโอซาก้า พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อาจแบ่งออกได้เป็น 8 ประเภท

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF Manga)

ประมาณ 40 % ของการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ที่วางขายในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกในอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ จะมียานอวกาศกับพระเอก รันเนอร์เป็นตัวชูโรง

2. แนวเรื่องรัก ๆ โคร่ ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)

เรื่องราวมักเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนประถม หรือมัธยม อย่างไรก็ตาม นักเรียนในระดับมหาวิทยาลัยก็ชอบอ่านเรื่องแบบนี้ เหมือนกับนัยว่า "รำลึกถึงความหลัง" (Nostalgia) นอกจากเรื่องรัก ๆ โคร่ ๆ ก็มีเรื่องเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ตามปกติพระเอกมักมีรูปร่างหน้าตาดี บางครั้งทำทงทะเล้น หรือมีความสามารถในกีฬา ตัวนางเอกอาจจะเป็นเชียร์ลีดเดอร์ให้ทีมของพระเอก การ์ตูนประเภทนี้เรียกอีกอย่างว่า "Boy Meets Girl"

3. แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

มีมี (Obake) เป็นตัวเอก มีลักษณะน่ารัก น่าเอ็นดู มีคุณธรรม เข้าใจมนุษย์ ปกป้อง คอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก ไม่หลอกเด็ก

4. แนวเรื่องสงคราม (Senki Manga)

เปลี่ยนรูปแบบจากการต่อสู้ภาคพื้นดินประเภทรถถังมาเป็นการต่อสู้ด้วยแสงเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าสนใจคือ ความรักชาติ ความเสียสละ การเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga)

เป็นการ์ตูนที่น่าเกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยต่าง ๆ มาดำเนินเรื่อง พวก "ซามูไร" "นินจา" มีบทพิศวาสแทรกเป็นบางส่วน

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)

นักวาดการ์ตูนมักเป็นผู้หญิง เนื้อหาโรแมนติก ขวนฝัน ระหว่างนางเอกกับชายหนุ่มรูปงาม จมูกโด่ง มีผมสีทอง มักใช้ฉากในต่างแดนแถบทวีปยุโรป

7. แนวเรื่องปลุกใจเสื่อป่า (Ero Manga)

เป็นการ์ตูนที่ผู้อ่านมักเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นตอนปลาย เนื้อหามักเป็นความคิดฝันเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแบบ "โลลิคอน" (Lolicon) ซึ่งจะมีเด็กอายุ 7-15 ปี เป็นตัวนำเรื่อง (นุ่งน้อย ห่มน้อย)

8. แนวเรื่องล้ำยุค (Avant Gade Manga)

การวาดมักจะไม่แปลกแหวกแนว เนื้อหาเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นจิตสำนึก สะท้อนให้เห็นสภาพที่แท้จริง อันเป็นภาวะสากลของสังคมญี่ปุ่นและโลก ไม่ค่อยได้รับความนิยม เนื่องจากเข้าใจยาก

ในส่วนของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยนั้นมีมานานแล้ว โดยเริ่มแรกที่ได้เข้ามาในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2463 คือเรื่อง "โซจังกับการรอก" แต่เริ่มได้รับความนิยมราว พ.ศ. 2504-2505 ซึ่งในช่วงนี้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง "เจ้าหนูปรมาณู" (หรือก็คือเรื่อง แอลโทร บอย เขียนโดยโอซามุ เทซึกะ) เรื่องต่อมา คือเรื่อง "ยอดมนุษย์" ที่เป็นเรื่องราวการต่อสู้ของมนุษย์แปลงที่มีพลังเหนือมนุษย์ธรรมดา เช่น "ไอ้มดแดง" "ไอ้มดเอ็กซ์" ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี

อุษณีย์ มงคลพร (ไพรง เลิศพิริยกุล 2539 : 558) กล่าวว่า "...การ์ตูนญี่ปุ่นได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมชั้นแรกของญี่ปุ่นมาไทยแต่ฝ่ายเดียว เริ่มจากการเข้ามาในลักษณะเมื่อก่อนเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ ในช่วงระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 15 ปี ในโครงเรื่องของซามูไร และพลิกผันมาสู่กลุ่มเด็กตามยุคความนิยม และความเสื่อม...ตั้งแต่ยุคสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ ประเภทมดเอ็กซ์ที่เก่งอย่างเหลือเชื่อ ยุคนิยายรักผู้หญิง แดนดั่งจอมแก่น พยาบาลสาวสวยรวยคุณธรรม หรือการ์ตูนนิทานพื้นบ้านที่ฮิตไม่เลิก อีกคือซัง เนรน้อย เจ้าปัญญา ทั้งพัฒนาสู่ยุคการมีสิ่งวิเศษประเภท แมวโดเรมอน นินจาฮาโตริ และยุคสุดท้ายเป็นยุคปัจจุบัน "การ์ตูนเพื่อฝัน" ดังเช่น เรื่องดรากอนบอล เซเลอร์มูน เป็นต้น การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นได้รับความนิยมเนื่องจากมีภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องหลากหลายประทับใจผู้อ่าน ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นครอบครองตลาดหนังสือไทยมาจนถึงปัจจุบัน

หนังสือพิมพ์ไทยไฟแนนเชียล ประจำเดือนกันยายน 2537 (ธรรมจักร อนุโพธิ์, 2539 : 2) ได้คาดหมายว่าธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยจะมีเงินทุนหมุนเวียนประมาณวันละ 15 ล้านบาท เดือนละ 450 ล้านบาท หรือประมาณปีละ 5,400 ล้านบาท ซึ่งยอดเงินจำนวนนี้ไม่รวมถึงเงินรายได้จากหนังสือการ์ตูนเถื่อน ซึ่งมีกรลักลอบพิมพ์โดยไม่ได้อำนาจลิขสิทธิ์อีกกว่า 10 สำนักพิมพ์ ซึ่งหากรวมมูลค่าก็อาจจะกล่าวได้ว่าธุรกิจมีมูลค่าวงเงินหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 10,000 ล้านบาท

การที่การ์ตูนญี่ปุ่นแพร่หลายในไทย และมีผู้นิยมเป็นจำนวนมาก แสดงว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะพิเศษที่สอดคล้องกับนิสัย หรือค่านิยมของคนไทย กวี บ้านไท และสุชาติ สวัสดิ์ศรี (ดวงรัตน์ กมโสมบล, 2535 : 6-7) ได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยโดยทั่ว ๆ ไปว่า มีลักษณะพิเศษเด่น ๆ 3 ประการ ดังนี้

1. คุณสมบัติความดีเยี่ยมขณะความชั่วเสมอ

ดังจะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก ๆ จะเต็มไปด้วยแนวเรื่อง "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วร้ายที่มักจะลงเอยด้วยความดีได้รับชัยชนะ ตัวแทนของความดีอาจเป็นยอดมนุษย์หรือหุ่นยนต์ ส่วนความชั่วร้ายอาจแฝงมาในรูปของสัตว์ประหลาด ส่วนการ์ตูนที่ไม่เป็นยอดมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด ก็จะเน้นความดีประเภทอื่น ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ หรือความกตัญญูตทเวท

2. คุณสมบัติของความเป็นเพื่อน

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่ม จึงเน้นความพึงพอใจในการมีเพื่อน และความสามัคคีในกลุ่มชนต่าง ๆ ความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในหมู่บ้าน ตลอดจนผู้คนที่อยู่ในชนบทห่างไกล

3. คุณสมบัติเน้นความขยันหมั่นเพียร ความมานะอดทน พยายาม

ซึ่งมักปรากฏออกมาในการ์ตูน "แนวกีฬา" ต่าง ๆ ซึ่งตัวเอกจะค่อย ๆ ฝึกฝนจากการที่ความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า "กัม-บัต-เตะ" (Gambatte) และ "ไฟต์-โตะ" (Fighto) ซึ่งแปลเป็นไทยในทำนองว่า "ความพยายาม" หรือความมี "จิตใจนักสู้" นั่นเอง

จากรายละเอียดดังกล่าว ย่อมแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนญี่ปุ่นย่อมมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ในฐานะที่การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งจัดเป็นสื่อมวลชนที่สำคัญแขนงหนึ่ง ก็ย่อมปฏิบัติหน้าที่หลักประการหนึ่งของสื่อมวลชน นั่นก็คือการกำหนดวัฒนธรรมสื่อมวลชน โดยการทำหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรม ความคิดเห็น และทัศนคติสู่ประชาชนผู้รับสาร ในเขตที่สื่อแพร่ไปถึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม วิถีชีวิต ชนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม (บำรุง สุพรรณรัตน์ อ้างถึงในดวงรัตน์ กมโสมบล, 2535 : 7) นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนญี่ปุ่น ยังถือได้ว่าเป็น "ตัวสาร" ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของกระบวนการสื่อสาร ถูกถ่ายทอดโดยสื่อมวลชน ซึ่งอาศัยการ "อ่าน" หรือ "ถูกถอดรหัส" โดยผู้รับสารที่เป็นคนไทย "ตัวสาร" หรือ "ตัวเนื้อหา" ซึ่งการสื่อสารโดยทั่วไปและโดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนนั้น มีตัวสาร หรือตัวเนื้อหา หรือที่เรียกว่า "ตัวบท" Text) ที่สามารถศึกษาถึงรายละเอียดได้อย่างมากมาย การนำเอา "ตัวบท" มาวิเคราะห์ทำให้ค้นพบถึงข้อสรุปเกี่ยวกับรากฐานทางวัฒนธรรม ความหมายของเนื้อหา ตลอดจนจุดมุ่งหมายของเนื้อหาได้อีกด้วย

สัญลักษณ์วิทยา (Semiology) และการวิเคราะห์ตามแนวคิดของนักวิชาการด้านนี้ คือ Ferdinand de Saussure และ Roland Barthes ทำให้เราทราบถึงลักษณะการตีความสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นการสร้างความหมายโดยสื่อมวลชน การตีความสัญลักษณ์ถือว่าเป็น "ตัวบท" (Text) ที่ประกอบไปด้วยรหัส (Code) สัญลักษณ์ (Sign) ที่ทำให้เกิดความหมายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ อักษร และภาษา ซึ่งในตัวของการตีความมีสัญลักษณ์ (Sign) ทั้ง ภาพเหมือน (Icon) ที่มีลักษณะเป็นภาพ หรือวัตถุที่มองเห็นมากที่สุดในการตีความ ดัชนี (Index) เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง และสัญลักษณ์ (Symbol) ที่มีลักษณะเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏหรือระเบียบ เป็นสิ่งที่ทุกคนเข้าใจเหมือนกัน สัญลักษณ์เหล่านี้มีอยู่ในการตีความทั้งสิ้น นอกจากนั้นแล้วในการตีความก็ต้องอาศัยความรู้ทางด้านวัฒนธรรมเป็นตัวช่วยในการศึกษาถึงสัญลักษณ์ที่อยู่ในการตีความ เนื่องจากความรู้เรื่องรหัส (Code) จะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม รหัสที่อยู่ในการตีความสัญลักษณ์ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมสัญลักษณ์ จึงถือว่าวัฒนธรรมเป็นระบบการสร้างรหัส (Codification) ที่ช่วยให้เข้าใจถึงการตีความในตัวบท

นอกจากนั้นแล้วในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการตีความสัญลักษณ์เป็นการใช้แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหาแนววัฒนธรรมศึกษา (Cultural Approach) โดยที่ตัวบท (Text) จะรวมถึงผลงานทุกชนิดของสื่อมวลชน ไม่ว่าจะเป็นรายการทางโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือภาพยนตร์ ในแนวทางนี้เน้นที่การอ่าน หรือการตีความหมายของผู้รับสารที่มีต่อความสัมพันธ์กับตัวบท อีกทั้งรหัสในการตีความสัญลักษณ์ หรือตัวบทมีหลากหลาย และมีการเชื่อมโยงระหว่างตัวบท (Intertextuality) นอกจากนี้ในการศึกษาแนววัฒนธรรมศึกษายังศึกษาตัวบทในฐานะ "การเล่าเรื่อง" (Narrative) ซึ่งเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์สื่อ เนื่องจากแนวคิดนี้ครอบคลุมประเภทของเนื้อหาสื่อกว้างขวาง และยังสามารถทำให้ผู้รับสารสามารถสร้างความหมายด้วยการปะติดปะต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมเป็นเรื่องเดียวให้เข้าใจได้ แนวคิดวัฒนธรรมศึกษาจึงเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์เนื้อหาของการตีความได้เป็นอย่างดี

การวิจัยโดยอาศัยแนวคิดดังกล่าว จะทำให้สามารถเข้าใจถึงสัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการตีความสัญลักษณ์ว่ามีลักษณะอย่างไร และนอกจากนั้นยังทำให้ทราบถึงการสร้างความหมายในการตีความสัญลักษณ์ด้วย

ดังนั้นในขณะที่การตีความสัญลักษณ์ได้ครอบครองตลาดการตีความไทยมานานกว่า 20 ปี จนถึงปัจจุบัน จึงน่าจะสนใจที่จะศึกษาว่าการตีความที่มาจากสัญลักษณ์ที่ตีพิมพ์ในประเทศไทย และไม่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใด ๆ เลยนั้นสามารถทำให้ผู้รับสารที่เป็นคนไทยเข้าใจได้อย่างไร หรือตีความรหัสในการตีความได้อย่างไร เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดจากวัฒนธรรมหนึ่งมายังอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาตัวบท (Text) คือการตีความสัญลักษณ์ เป็นการศึกษาทั้งในแง่แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหาแนววัฒนธรรมศึกษา (Cultural Approach) และการวิเคราะห์แนวสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ รหัส และรวมถึงกระบวนการสร้างรหัส เพื่อการ

ผลิตความรู้อื่นใหม่ทางด้านสื่อมวลชน การค้นพบรหัส (Code) ต่าง ๆ ที่อยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อการนำไปใช้พัฒนา “ตัวสาร” รวมไปถึงการสนับสนุนแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวให้นำเชื่อถือยิ่งขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

ปัญหาวิจัย

1. การเล่าเรื่อง (Sequence or Narrative) ในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นอย่างไร
2. การ์ตูนญี่ปุ่นมีรหัส (Code) อะไรบ้างในการถ่ายทอดความหมายไปยังผู้รับสาร
3. สัญณะ (Sign) ต่าง ๆ ที่ปรากฏในวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นมีอะไรบ้าง
4. กระบวนการสร้างรหัส (Codification) ในการ์ตูนญี่ปุ่น มีลักษณะการสร้างอย่างไร
5. การตีความรหัส (Code) ใช้ปัจจัยทางวัฒนธรรมอะไรบ้าง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาถึงรหัส (Code) ต่าง ๆ ในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้ถ่ายทอดความหมายไปยังผู้รับสาร
2. เพื่อวิเคราะห์ให้ทราบถึงสัญญะ (Sign) ต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัส (Codification) ที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น

ขอบเขตงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ที่มีรูปแบบเป็นหนังสือการ์ตูน (Comic Book) และวิดีโอเทปที่เป็นเรื่องยาว โดยการตูนเหล่านี้เป็นหนังสือการ์ตูน และวิดีโอที่ได้รับความนิยม และจบแล้วในปัจจุบัน มีจำหน่ายตามท้องตลาดทั่วไป โดยจำกัดการ์ตูนที่ออกในช่วงเดือนมิถุนายน - ธันวาคม 2541

นิยามศัพท์

การ์ตูนญี่ปุ่น	หมายถึง	ภาพวาดที่ไม่เหมือนจริงที่มีลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ โดยมีการผูกเป็นเรื่อง มีตัวละคร และมีการดำเนินเรื่อง เป็นการ์ตูนภาษาไทยที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น
----------------	---------	--

แนวเรื่อง	หมายถึง	การแบ่งการ์ตูนออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ อิงประวัติศาสตร์ การต่อสู้ ผี-ปิศาจ รักโรแมนติก อาชญากรรมและการสืบสวน กีฬา ปลูกใจเสือป่า สัตว์ ตลก-ซ้าซัน ผจญภัย-แฟนตาซี นวนิยาย-วรรณคดี แข่งขัน ทำอาหาร ผู้ชายรักผู้ชาย (Homo)
รหัส	หมายถึง	ความหมายที่แฝงอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยสามารถตีความจากการกระทำที่ซ่อนอยู่นั้นได้
สัญลักษณ์	หมายถึง	การใช้ภาพ สายเส้น ตัวอักษร ภาษา ที่ปรากฏออกมาเพื่อ ถ่ายทอดความหมาย และวัฒนธรรม
กระบวนการสร้างรหัส	หมายถึง	การเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม โดยได้รับการสั่งสอน สะสมมาจากสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ
วัฒนธรรม	หมายถึง	สิ่งที่เป็นนามธรรม และรูปธรรมในวิถีชีวิตความเป็นอยู่ อาศัยการเรียนรู้ เข้าใจและคุ้นเคยกับสิ่งเหล่านี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยครั้งนี้ ทำให้เกิดความรู้ใหม่เกี่ยวกับรหัสต่าง ๆ ในการ์ตูนญี่ปุ่น อันจะเป็นประโยชน์ในการค้นพบรหัสในสื่อมวลชน ที่คาดว่าจะได้รับความสนใจจากผู้ทำการศึกษาสื่อมวลชนต่อไป
2. ผลงานวิจัยนี้ คาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ส่วนหนึ่งในการศึกษาในด้านสัญลักษณ์ อันเป็นการผลิตความรู้ใหม่ที่มีความละเอียดและยังไม่มีการรวบรวมอย่างเป็นทางการมาก่อน
3. ผลที่ได้จากการวิจัยนี้อาจจะนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์ “ตัวสาร” ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต