

## การวิเคราะห์รหัส สัญลักษณ์ และกระบวนการสร้างรหัสในการ चुนญ์ปุณ

จากการที่การ चुนถูกบรรจุด้วยสัญลักษณ์ และรหัสมากมาย ในการ चुนญ์ปุณก็เช่นเดียวกันกับการ चुนอื่น ๆ ที่มีสัญลักษณ์ และรหัสที่สื่อความหมายและถ่ายทอดให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ ดังนั้นในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ และรหัสในการ चुนญ์ปุณนั้น เพื่ออ่านความหมายสัญลักษณ์ และรหัสที่อยู่ในการ चुนญ์ปุณ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Sign) การวิเคราะห์รหัส (Code) และการวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัส (Codification)

### 5.1 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Sign)

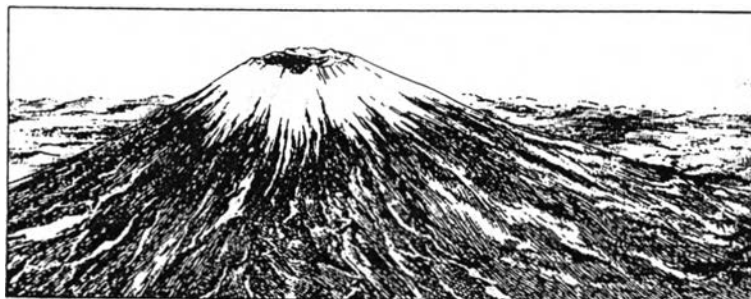
ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการ चुนญ์ปุณนี้ ได้นำแนวความคิดของ Pierce มาใช้ในการวิเคราะห์ ซึ่งได้แบ่งการวิเคราะห์ในส่วนนี้ออกเป็น 3 ส่วน คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol)

#### 5.1.1 ภาพเหมือน (Icon)

ภาพเหมือน คือ สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นภาพ หรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่น ภาพถ่ายอนุสารีย์ รูปปั้น เป็นต้น ซึ่งในการ चुนญ์ปุณมีภาพเหมือน หรือ Icon อยู่มากมาย ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย เครื่องมือเครื่องใช้ สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ และยานพาหนะ

##### 1) ธรรมชาติ

ภาพธรรมชาติ เป็นภาพเกี่ยวกับธรรมชาติต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น แม่น้ำ ภูเขา ต้นไม้ เป็นต้น ซึ่งภาพต่าง ๆ เหล่านี้ถูกใช้เป็นฉากที่แสดงถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 2 : ภาพภูเขาไฟ  
จากเรื่อง ไซ้เหล็ก เล่มที่ 8 หน้า 46

2) เครื่องแต่งกาย

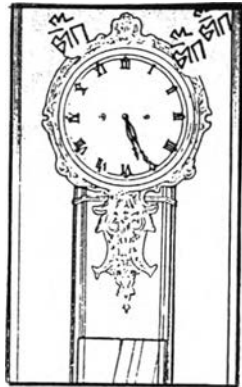
เครื่องแต่งกาย ได้ถูกใช้ประกอบเป็นเครื่องแต่งกายของตัวละครในแต่ละเรื่อง ซึ่งได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายประเภทต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น



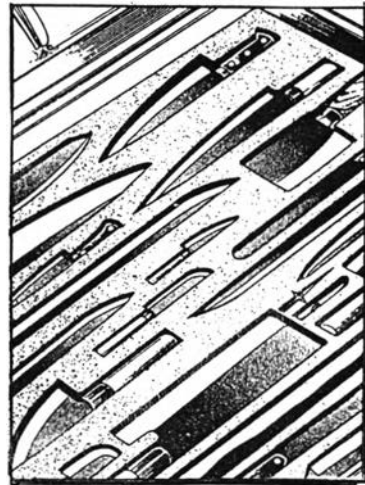
ภาพที่ 3 : ภาพแสดงถึงการแต่งกายของตัวละคร  
จากเรื่อง ดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่มที่ 3 หน้า 133

### 3) วัสดุสิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้

เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก ที่แสดงถึงการใช้งานของสิ่งของนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 4 : ภาพนาฬิกา  
จากเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน  
เล่มที่ 9 หน้า 156



ภาพที่ 5 : ภาพมิด  
จากเรื่อง ซ้ายแผลก  
เล่มที่ 8 หน้า 53

### 3) สิ่งก่อสร้าง

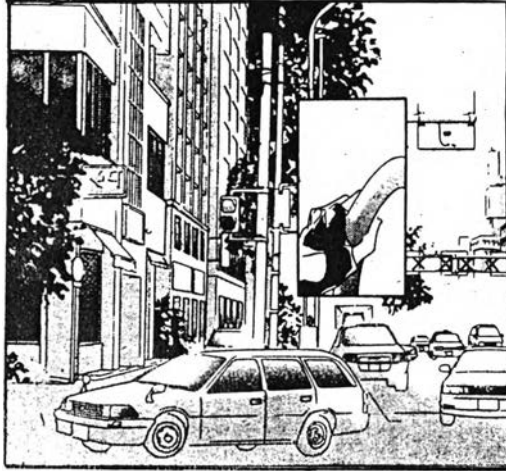
สิ่งก่อสร้างได้ถูกนำเสนอในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเป็นสถานที่ที่เหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้น ได้แก่ ดิกราม บ้านช่อง ที่อยู่อาศัยต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 6 : ภาพบ้านตากอากาศ  
จากเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 9 หน้า 156

### 5) ยานพาหนะ

ยานพาหนะถูกใช้ประกอบฉากในการ์ตูนญี่ปุ่น และประกอบกรกระทำของตัวละคร ได้แก่ รถยนต์ รถไฟ เครื่องบิน เป็นต้น ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 7 : ภาพรถยนต์  
จากเรื่อง ไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 6 หน้า 178

#### 5.1.2 ดัชนี (Index)

ดัชนี หรือ Index เป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยการคิดหาเหตุผล ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่น ดัชนี หรือ Index สามารถแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าทรงผมตัวการ์ตูน การแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในการสื่อความหมาย

##### 1) ขนาดของตัวการ์ตูน

ลักษณะของตัวการ์ตูนแต่ละตัวมีลักษณะเลียนแบบมนุษย์ โดยร่างกายที่ผู้เขียนใช้ "สัดส่วน" หรือ "ขนาด" ของตัวการ์ตูนสามารถทำให้รู้ว่าเป็นเด็กเล็ก เด็กโต วัยรุ่น ผู้ใหญ่ หรือคนชรา ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์ในความเป็นจริง ตัวอย่างเช่น





ภาพที่ 8 : ภาพเปรียบเทียบขนาดของร่างกายระหว่างเด็ก กับวัยรุ่น  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่ม 1 หน้า 1

2) เสื้อผ้าการแต่งกาย และทรงผม

เสื้อผ้าการแต่งกาย และทรงผมของตัวการ์ตูน สามารถทำให้เข้าใจถึงยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น หรือแสดงฤดูกาลที่ต่างกัน นอกจากนั้นแล้วทรงผมยังสามารถแยกความแตกต่างของตัวละครได้ ถ้าตัวการ์ตูน มีหน้าตาคล้ายกัน ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 9 : ภาพหญิงสาว แสดงให้เห็นถึงการแต่งกายแบบอาหรับ  
จากเรื่องพันหนึ่งราตรี หน้า 24

### 3) การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า แววตา และการกระทำของตัวการ์ตูน

การ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะที่เน้นรายละเอียดของใบหน้า เป็นการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ทางใบหน้า และ แววตา (Facial Expression) และยังมี การแสดงอารมณ์โดยใช้ท่าทาง (Gestural Expression) อยู่มากมาย ทำให้สามารถเข้าใจได้ว่าตัวละครมีอารมณ์ขณะนั้นอย่างไร ตัวอย่างเช่น

#### 3.1) อารมณ์โกรธ แสดงออกจากใบหน้าและแววตา โดยคิ้วจะยกขึ้นสูง การอ้าปากกว้าง



ภาพที่ 10 : ภาพแสดงอารมณ์โกรธ  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 2 หน้า 109

#### 3.2) การหนว การแสดงออกทางสีหน้าโดยตา และกัดฟัน



ภาพที่ 11 : ภาพแสดงอาการหนว  
จากเรื่องไซ้เหล็ก เล่มที่ 8 หน้า 80

3.3) ประหลาดใจ แสดงสีหน้าโดยตาเบิกกว้าง คิ้วยกสูง และการอ้าปากกว้าง



ภาพ 12 : ภาพแสดงอาการประหลาดใจ  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 25 หน้า 176

3.4) การจูบ เป็นการแสดงโดยใช้กิริยาท่าทาง โดยท่าปาก และมือจับใบหน้าแสดงให้เห็นถึง  
อาการจูบ



ภาพที่ 13 : ภาพแสดงท่าทางการจูบ  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 2 หน้า 67

3.5) ความรู้สึกหดหู่ โดยการนั่ง มือประสานกัน ทำให้ทราบถึงอาการก্লุ้มใจ หรือการใช้ความ

คิด



ภาพที่ 14 : ภาพแสดงความรู้สึกหดหู่  
จากเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 9 หน้า 157

4) การใช้แสง-สีของฉาก

การใช้แสง-สีของฉาก ทำให้ทราบถึงการสร้างความหมายในฉาก ไม่ว่าจะเป็นเวลา บรรยากาศ หรืออารมณ์ของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

3.1) ภาพที่ทำให้ทราบถึงเวลาในฉาก ว่าเป็นเวลาใด



ภาพที่ 15 : ภาพแสดงให้เห็นถึงเวลาเย็น  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 1 หน้า 9

### 3.2) การแสดงถึงบรรยากาศที่ตกใจอย่างแรงของตัวละคร

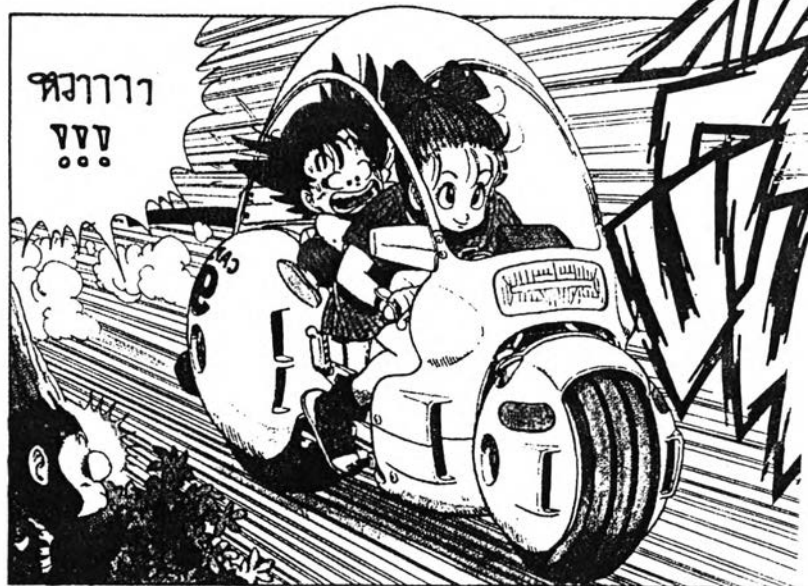


ภาพที่ 16 : แสดงบรรยากาศตกใจอย่างแรกของตัวละคร

ภาพจากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 1 หน้า 13

4) การใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวของตัวละคร สิ่งของ หรืออารมณ์ของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

#### 4.1) การใช้เส้นเฉียงเพื่อแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของสิ่งของ



ภาพที่ 17 : ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของรถจักรยานยนต์

จากเรื่องดราگونบอล เล่ม 1 หน้า 27

#### 4.2) การใช้เส้นซ้อน ๆ กันที่ใบหน้า หรือแก้ม แสดงถึงความอาย



ภาพที่ 18 : ภาพการใช้เส้นแสดงให้เห็นการอาย  
ภาพจากเรื่องโอ! มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 8 หน้า 93

#### 5.1.3 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ เป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นกฎหรือระเบียบ หรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกัน โดยอาศัยการเรียนรู้ สัญลักษณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ประกอบภาพ เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารใช้แทนบางสิ่งเพื่อสื่อสาร ซึ่งแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดที่ผู้เขียนใช้แทนในการอธิบายประกอบ กิริยาอาการต่าง ๆ อารมณ์ ความต้องการของตัวละคร เนื่องมาจากการ์ตูนเป็นภาพที่อาศัยการสื่อสาร จึงใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อแทน และสามารถทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเมื่อเห็นสัญลักษณ์นั้น

สุชาติ พงษ์พานิช (อ้างถึงในภานิชยา พิศาลบุตร 2533 : 122) ได้แบ่งสัญลักษณ์เป็น 2 ประเภท คือ


1) สัญลักษณ์ตามแบบแผน หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะซ้ำ ๆ จนเป็นที่เข้าใจ ง่ายแก่การตีความหมาย


2) สัญลักษณ์ส่วนตัว หมายถึง สัญลักษณ์ที่ถูกสมมติขึ้นแทนสิ่งที่ต้องการแสดง ใช้เป็นของส่วนตัวโดยเฉพาะ ไม่แพร่หลายเหมือนสัญลักษณ์ตามแบบแผน สัญลักษณ์ส่วนตัวนี้เมื่อมีผู้อื่นนำไปใช้ตามแบบอย่างจนเป็นที่เข้าใจกัน สัญลักษณ์นั้นจะกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผนสามารถตีความหมายได้ง่ายขึ้น


ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ได้นำสัญลักษณ์มาใช้เพื่อสื่อความหมายมากมาย ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้ทำให้ภาพการ์ตูนมีชีวิตชีวา นอกจากจะใช้แทนเสียง หรืออาการของตัวละคร และประกอบเรื่อง ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึง ความหมายที่ผู้ส่งต้องการนำเสนอ สัญลักษณ์เหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนประกอบสำคัญของการ์ตูนไปแล้ว ในการเร้าอารมณ์ของภาพการ์ตูนให้น่าติดตาม

สัญลักษณ์ที่ใช้กันในภาพการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ สัญลักษณ์แทนคำพูด สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์การใช้คำแทนเสียง

#### 1) สัญลักษณ์ใช้แทนคำพูด หรือคำบรรยาย


1.1) กรอบสี่เหลี่ยม การใช้กรอบสี่เหลี่ยม (  ) ใช้แทนบทบรรยาย ทำให้ทราบเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ๆ หรือเป็นการทบทวนเรื่องราวก่อนหน้าที่ผ่านมาในเรื่อง หรือใช้บรรยายความนึกคิดของตัวละครที่ไม่ใช่เป็นคำพูด

1.2) การใช้ช่องคำพูดหรือบัลลูนแทนการพูด (  ) มีไว้ใช้สำหรับเป็นคำพูดของตัวละคร มีการใช้บัลลูนการ์ตูนญี่ปุ่นทุกเรื่อง เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่มีบทสนทนา บัลลูนที่ใช้มากคือ บัลลูนโปร่งใสที่ล้อมรอบคำพูดไว้ และมีปลายแหลมข้างหนึ่งโยงออกมาจากปากของตัวละครผู้เป็นเจ้าของคำพูดในบัลลูนนั้น ซึ่งนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นเองนิยมใช้เพื่อแสดงให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจว่าส่วนไหนเป็นคำพูดของตัวละครใดบ้าง และทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความสับสน


ลักษณะเดียวกัน เมื่อผู้เขียนต้องการแสดงการกระซิบของตัวละคร ผู้เขียนจะใช้เส้นวงรอบคำพูดนั้น แต่จะต่างตรงที่ใช้เส้นประแทนเส้นทึบ (  ) ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ว่าขณะนั้นตัวละครทำกิริยาอย่างไรอยู่



ถ้าตัวละครเป็นชาวต่างชาติที่พูดกันคนละภาษากับตัวละคร (  ) ผู้เขียนมักใช้เส้นวงรอบคำพูดเช่นเดิม แต่จะมีเส้นรอบบัลลูนสองชั้น ทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าผู้พูดใช้คนละภาษากับตัวละครอีกตัวหนึ่ง

ถ้าผู้เขียนต้องการแสดงให้ผู้อ่านทราบว่าขณะนั้นตัวละครฝันอยู่ (  ) หรือแสดงความคิดของตัวละคร หรือเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จะใช้บัลลูนที่ปลายเป็นฟองเรียงจากเล็กไปใหญ่

ผู้เขียนยังใช้บัลลูนที่มีลักษณะหยักไปหยักมา (  ) แทนคำพูดด้วยเสียงค่อนข้างดัง จนถึง การตะโกนของตัวละคร ยิ่งถ้ามีหยักมากแสดงว่าเป็นการตะโกนด้วยเสียงอันดังมาก

แสดงถึงการพูดที่มีเสียงสั้น (  ) เป็นการแสดงถึงความเจ็บปวด ความหนาว หรือแสดงถึงความกลัวของตัวละครนั้น ๆ ผู้เขียนยังใช้บัลลูนที่มีลักษณะคดไปคดมา

นอกจากนั้นแล้วการอธิบายความในใจ หรือความนึกคิด ของตัวละครมักจะไม่ใช้ช่องคำพูด หรือบัลลูนแต่จะเป็นตัวอักษรที่เป็นข้อความเท่านั้น

ซึ่งรูปแบบของบัลลูน หรือช่องคำพูดนั้น จะมีลักษณะไม่ตายตัว ผู้ส่งสารที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมในการใช้

## 2) การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์

การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมาก เพื่อช่วยในการแทนเสียงหรือแทนการแสดงออกทางความคิด หรือความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ ของตัวละคร เนื่องจากการแสดงอารมณ์ของตัวละครไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้ แต่ต้องสามารถทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้

สัญลักษณ์ที่ผู้เขียนมักนำมาใช้ประกอบในภาพการ์ตูนมีอยู่มากมาย ตัวอย่างเช่น

2.1) การ์ตูนสำหรับผู้หญิงแล้วการแสดงความคิดภายในของตัวการ์ตูนส่วนใหญ่จะใช้ภาพที่เหลื่อมซ้อนกันมากกว่าที่จะแบ่งเด็ดขาดเป็นช่อง ๆ อย่างตายตัว เช่น ภาพใบหน้าของนางเอกเต็มหน้ามีดอกไม้และนกอยู่รอบ ๆ ศีรษะ และมีใบไม้ซึ่งค่อย ๆ บลิบลิงมา ซึ่งดูเหมือนกับว่าไม่สัมพันธ์กับเรื่อง แต่เมื่อมองภาพโดยรวมจะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ขึ้นได้ ภาพใบหน้าในระยะใกล้ชิดที่เขียนอย่างชัดเจน (Close up) มีความสำคัญมาก เป็นการเน้นถึงอารมณ์เศร้าหรือสุขในขณะนั้น ส่วนดอกไม้และกลีบดอกไม้ ใบไม้ที่กำลังหล่นนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง และความไม่แน่นอนของชีวิต



ภาพที่ 19 ภาพแสดงสัญลักษณ์รูปดอกไม้ ใบไม้ที่กำลังหล่นในการ์ตูนผู้หญิง  
จากเรื่องล่านางพิภพ เล่มที่ 2 หน้า 37

2.2) การใช้สัญลักษณ์หัวใจที่ตาของตัวละคร หมายถึง กำลังหลงรัก



ภาพที่ 20 : ภาพแสดงการหลงรัก โดยใช้สัญลักษณ์หัวใจที่ตาของตัวการ์ตูน  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่ม 2 หน้า 93

2.3) กลุ่มควั่นบนศีรษะตัวละคร แสดงถึงความรู้สึกโกรธ



ภาพที่ 21 : ภาพแสดงการโกรธ โดยใช้สัญลักษณ์กลุ่มควั่นบนศีรษะตัวการ์ตูน  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่ม 2 หน้า 56

2.4) เลือดพุ่งออกมาจากจมูก หมายถึงเลือดกำเดา โดยตัวละครจะแสดงออกมาในลักษณะคิด  
เกี่ยวกับสรีระของเพศตรงข้าม เป็นต้น



ภาพที่ 22 : ภาพแสดงการคิดถึงสรีระของเพศตรงข้าม โดยมีเลือดกำเดาไหลของตัวการ์ตูน  
จากเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 9 หน้า 60

### 3) การใช้คำแทนเสียง

การใช้คำแทนเสียงในภาพการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นสัญลักษณ์ที่เพิ่มอารมณ์ให้กับภาพ หรือตัวละคร รวมถึงการช่วยเพิ่มความน่าสนใจในภาพการ์ตูนได้ และทำให้ภาพของการ์ตูนมีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ทำให้เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านได้อีกทางหนึ่ง

การใช้คำแทนเสียงสามารถแสดงถึงความมีชีวิต อารมณ์และการเคลื่อนไหว ดังนั้นผู้เขียนจึงนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาทำให้ตัวการ์ตูนซึ่งเป็นภาพนิ่ง แสดงถึงอารมณ์ความมีชีวิตจิตใจได้ จึงต้องนำคำต่าง ๆ มาใช้ประกอบเพื่อเป็นตัวแทนในการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก และความเคลื่อนไหวเหล่านั้น ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีคำพูดภาษาญี่ปุ่น แต่เมื่อถูกแปลเป็นภาษาไทยแล้วผู้แปลจะใช้คำภาษาไทยแทนภาษาญี่ปุ่นที่ทำให้ผู้รับสารคนไทยเข้าใจได้ง่าย

คำต่าง ๆ หรืออักษรที่นำมาใช้เป็นการเลียนเสียงมาจากธรรมชาติจริง ๆ ของมนุษย์ หรือไม่ว่าจะเป็นคำที่แสดงถึงอารมณ์โกรธ ความรู้สึกเจ็บปวด เสียงเดิน เสียงวัตถุกระทบกัน รวมไปถึงอาการต่าง ๆ ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดเป็นเสียงได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพการ์ตูนสมจริงมากขึ้น หรือเมื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าเป็นเสียงที่ดังจะใช้อักษรตัวใหญ่ ยิ่งตัวใหญ่มากเท่าใด แสดงว่าเสียงยิ่งดังมากขึ้นเท่านั้น ตัวอย่างเช่น

#### 3.1) เสียงเดิน



ภาพที่ 23 : ภาพแสดงเสียงเดิน  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่ม 9 หน้า 157

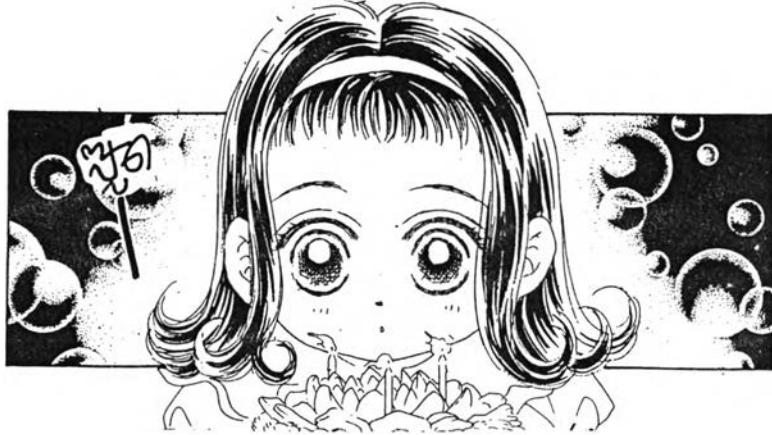
3.2) เสียงลั่น



ภาพที่ 24 : แสดงถึงเสียงลั่น  
จากเรื่องSLAM DUNK เล่ม 2 หน้า 108

นอกจากนั้นแล้วตัวอักษร หรือคำที่ใช้ถึงแม้ไม่มีคำพูดแต่ก็แสดงอารมณ์ของภาพ และยังช่วยรองรับพลังของบทพูดและแรงกดดันของเนื้อเรื่องด้วย แม้กับสิ่งที่ในความเป็นจริงจะไม่ได้ยิน การ์ตูนก็ยังทำให้ได้อารมณ์ ซึ่งทำให้เรื่องและบทพูดสนุกมากขึ้น ตัวอย่างเช่น

### 3.3) เสียงเป่าเทียน



ภาพที่ 25 : ภาพแสดงถึงเสียงที่ไม่ได้ยิน คือเสียงเป่าเทียน  
จากเรื่อง ไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 8 หน้า 71

### 3.4) เสียงการเอานิ้วจิ้ม



ภาพที่ 26 : ภาพแสดงเสียงการเอานิ้วจิ้ม  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 2 หน้า 108

ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น พบว่ามีลักษณะเฉพาะแบบอยู่มากมาย ตัวอย่างเช่น เลือดกำเดา หมายถึง กำลังคิดถึงสรีระเพศตรงข้าม ซึ่งสัญลักษณ์นี้ต้องอาศัยการเรียนรู้ ถึงจะสามารถตีความหมายได้

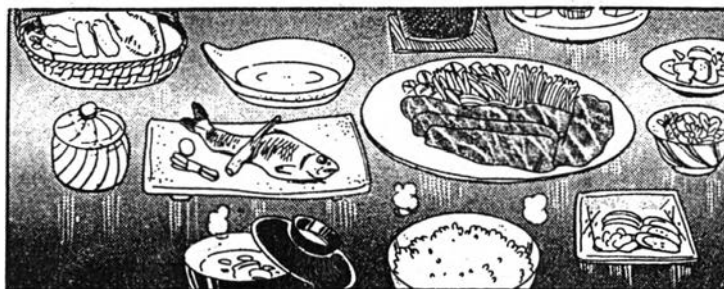
## 5.2 การวิเคราะห์รหัส (Code) และการรวบรวมการสร้างรหัส (Codification) ในการตุ๋นญี่ปุ่น

รหัส (Code) ในการตุ๋นญี่ปุ่นสามารถนำแบ่งรหัสออกเป็น 4 ประเภท คือ Product Social Cultural และ Personal codes

### 5.2.1 Product codes

เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุดิบของเครื่องใช้ต่าง ๆ รหัสประเภทนี้ในการตุ๋นญี่ปุ่น ได้แก่

#### 1) ภาชนะใส่อาหาร



ภาพที่ 27 : ภาพภาชนะใส่อาหารแบบญี่ปุ่น  
จากเรื่องบ๊อค บ๊อค เล่มที่ 4 หน้า 44

ภาชนะในการรับประทานอาหารเหล่านี้ ได้แก่ ชามข้าว ถ้วยชุป จานใส่ของย่าง ชามเล็ก และถ้วยชา มีความเหมาะสมกับการใช้งานไม่ว่าจะเป็นขนาดเหมาะสมกับวิธีการจับภาชนะด้วยมือของคนญี่ปุ่น การใช้ตะเกียบหยิบอาหาร นอกจากนั้นแล้ว ภาชนะเหล่านี้มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ใส่อาหารอีกด้วย

ภาชนะต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น ที่เน้นถึงความสะอาดในขณะรับประทานอาหาร มีความเหมาะสมกับอาหารแบบญี่ปุ่นเอง ซึ่งจะพบวิธีการรับประทานอาหารเช่นเดียวกันนี้ในการตุ๋นญี่ปุ่น โดยถูกนำเสนอเป็นเครื่องใช้ประกอบฉาก เป็นการรับประทานอาหารของตัวละคร แสดงว่ารหัสในการตุ๋นญี่ปุ่นได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น และเมื่อเห็นภาชนะเหล่านี้ ก็สามารถทราบได้ว่าเป็นสิ่งของที่อยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

## 2) เครื่องเรือน เครื่องเรือนญี่ปุ่น มีดังนี้คือ



ภาพที่ 28 : ภาพเสื่อตะตมิ (Tatami)

จากเรื่องดรากอนบอล เล่มที่ 6 หน้า 19

2.1) เสื่อตะตมิ (Tatami) ในการตุนญี่ปุ่นเป็นเสื่อที่ชาวญี่ปุ่นใช้ปูบนพื้นบ้าน พื้นหนาด้านล่าง ทำจากฟางข้าว ด้านบนทอด้วยหญ้าชนิดหนึ่งปิดทับ เวลาเดินบนเสื่อจะไม่ไ้ร่องเท้า ถึงแม้บ้านเรือนของชาวญี่ปุ่นจะเป็นแบบตะวันตกก็ตาม แต่ยังมีค่านิยมใช้เสื่อตะตมิอยู่มาก เหมาะสมกับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่น โดยถูกนำเสนอเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีส่วนในการดำเนินเรื่องของตัวละคร



ภาพที่ 29 : ภาพที่นอนแบบญี่ปุ่น (ฟุตง - Futon)

จากเรื่องโดราเอมอน เล่ม 5 หน้า 13

2.2) ที่นอนแบบญี่ปุ่น หรือฟุตง (Futon) ถูกใช้เป็นเครื่องใช้ประกอบฉาก แสดงถึงเวลาที่นอนชนิดนี้ใช้ปูบนเสื่อตะตมิเวลานอน สามารถพับเก็บได้ เมื่อนำไปตากตามระเบียงแล้ว จะฟูขึ้นมาเหมือนของใหม่ นอกจากจะมีความเหมาะสมกับสภาพอากาศในประเทศแล้วยังมีความสะดวกในการเก็บและขนย้าย





ภาพที่ 30 : ภาพอ่างอาบน้ำ  
จากเรื่องบ๊อบ บ๊อบ เล่มที่ 1 หน้า 173

2.3) อ่างอาบน้ำ ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก การอาบน้ำแบบญี่ปุ่นมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีว่า ชาวญี่ปุ่นจะใส่น้ำอุ่นให้เต็มอ่างอาบน้ำแล้วลงไปแช่นาน ๆ ด้วยชาวญี่ปุ่นที่นิยมอาบน้ำร้อน เพราะประเทศญี่ปุ่นมีอากาศหนาวจัดในฤดูหนาว นอกจากนั้นยังช่วยคลายความเหนื่อยล้าได้อีกด้วย

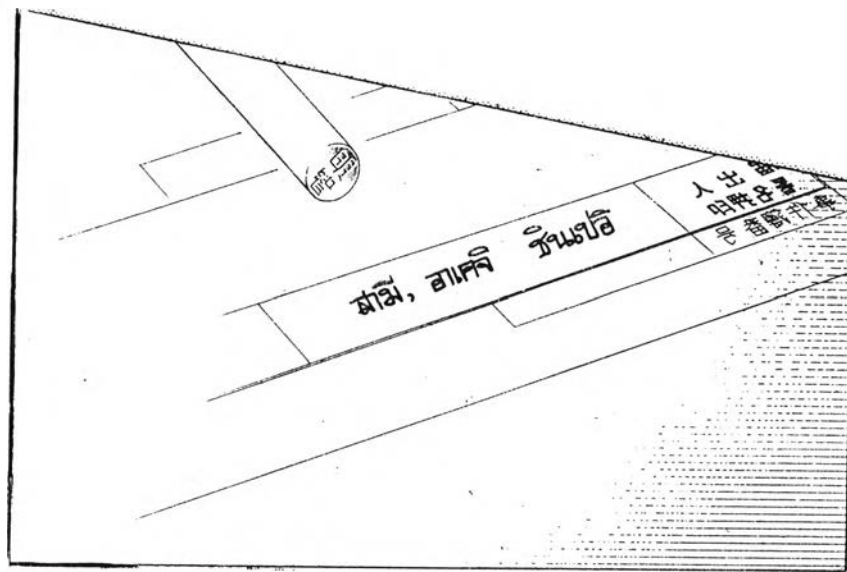


ภาพที่ 31 : ภาพโต๊ะให้ความอุ่น หรือโต๊ะโคะทะทสึ (Kotatsu)  
จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่ม 1 หน้า 116

2.4) โต๊ะให้ความอุ่น หรือโต๊ะโคะทะทสึ (Kotatsu) เป็นเครื่องเรือนที่เป็นลักษณะเฉพาะแบบญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเครื่องใช้ประกอบฉากแสดงถึงฤดูหนาว โต๊ะให้ความอุ่นจะให้ความอบอุ่นช่วงล่างของร่างกายในฤดูหนาว มีคอมไฟติดไว้ที่ด้านหลังโต๊ะ และปูผ้าวมบนโต๊ะด้านบนเพื่อไม่ให้ความร้อนออกมาข้างนอกได้ เพราะประเทศญี่ปุ่นมีฤดูหนาวที่หนาวมาก ดังนั้นโต๊ะให้ความอุ่นจึงเป็นเครื่องเรือนที่เหมาะสมกับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่น

เครื่องเรือนทั้ง 4 ชนิดนี้ แสดงให้เห็นถึงลักษณะเครื่องเรือนที่มีเฉพาะในวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่น ซึ่งพบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมักปรากฏเครื่องเรือนเหล่านี้ ที่มีการใช้งานเช่นเดียวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ใช้เสื่อปูเป็นพื้นห้อง พูกเป็นที่นอน อ่างที่ใช้ในการอาบน้ำ เป็นรหัสที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งรหัสเหล่านี้ได้ถูกสร้างความหมายมาจากวัฒนธรรมเครื่องเรือนของประเทศญี่ปุ่น

### 3) ตรายาง หรือฮังโกะ (Hanko)



ภาพที่ 32 : ภาพตรายาง หรือฮังโกะ (Hanko)

จากเรื่องโอ! มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 4 หน้า 132

เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "อิงคัง" (Inkan) ตรายางมีไว้สำหรับประทับตราเอกสารแทนลายมือชื่อของบุคคล ใช้ประทับตราในใบคำร้องต่อหน่วยงานราชการ และเอกสารทางการทุกประเภท โดยจะประทับตรายางหรือฮังโกะไว้ที่หลังชื่อบุคคล ฮังโกะทำจากไม้ งาช้าง กระดุก แก้วผลึก หิน หรือวัสดุอื่น ๆ แกะสลักเป็นชื่อสกุลของเจ้าของฮังโกะ ปกติฮังโกะจะใช้กับแผ่นเหล็กสำหรับประทับตราสีแดง เมื่อเอกสารได้รับการประทับตราอย่างถูกต้อง แล้วจะถือว่าถูกกฎหมาย แม้ว่าจะมีผู้อื่นเป็นผู้เขียนชื่อเจ้าของฮังโกะลงไปก็ตาม โดยตรายางนี้ใช้ประกอบฉาก ที่เกี่ยวกับการกระทำของตัวละคร แสดงถึงการรับรองทางกฎหมายในการ์ตูนญี่ปุ่น

การใช้ตรายาง หรือฮังโกะ ได้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการผูกมัดทางกฎหมายในสังคมญี่ปุ่น โดยลายมือชื่อของบุคคลจะไม่ใช่ข้อผูกมัดทางกฎหมาย ซึ่งมีความแตกต่างกับประเทศไทยและประเทศต่าง ๆ พบวิธีการใช้ฮังโกะเพื่อผูกมัดทางกฎหมายในการ์ตูนญี่ปุ่น แสดงว่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกสร้างรหัส และความหมายเช่นเดียวกันกับในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

6) ผ้าห่อของ หรือฟูโรชิกิ (Furoshiki)



ภาพที่ 33 : ภาพผ้าห่อของ หรือฟูโรชิกิ (Furoshiki)  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 44 หน้า 59

ฟูโรชิกิ เป็นผ้าไหม ผ้าป่าน หรือผ้าชนิดอื่นที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ ใช้สำหรับห่อของ ฟูโรชิกิ ส่วนใหญ่มีขนาดประมาณแผ่นหนังสือพิมพ์ที่ทางออก ฟูโรชิกิเป็นที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบัน เพราะมีน้ำหนักเบาและพับเก็บได้ง่ายเมื่อไม่ต้องการใช้ เวลาห่อของสามารถยืดหยุ่นห่อของได้หลายชนิด เดิมมีไว้เพื่อใช้ห่ออุปกรณ์ที่ใช้อบน้ำ เมื่อไปอาบน้ำในห้องอาบน้ำสาธารณะโดยใช้ปูเพื่อวางของบนพื้นในห้อง

การห่อของด้วยฟูโรชิกิแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมของชาวญี่ปุ่น ด้วยความสะดวกในการห่อพกพาสิ่งของ ซึ่งปัจจุบันการห่อของในลักษณะดังกล่าวก็นิยมใช้อยู่ และได้ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการกระทำของตัวละครในการดำเนินเรื่องเพื่อใช้ห่อพกพาสิ่งของ ถือได้ว่ารหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นได้นำวัฒนธรรมมาเป็นตัวสร้างรหัส และมีความหมายเช่นเดียวกับในวัฒนธรรมนั้น

6) เครื่องรางของขลัง มีดังนี้คือ



ภาพที่ 34 : ภาพแมวกวัก (Maneki neko)  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 37 หน้า 122

6.1) แมวกวัก (Maneki neko) เชื่อกันว่าจะทำให้ค้าขายได้ผลดี ร้านขายของมักตั้งแมวกวักไว้ที่หน้าร้าน โดยขาหน้ายกขึ้นกวักเรียกลูกค้าและเงินทอง ลักษณะเป็นตุ๊กตาแมวอยู่ในท่ายืน ขาหน้าข้างหนึ่งทำทักวัก

ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความเชื่อที่ว่า แมวกวัก เป็นสิ่งนำโชค กวักเงินกวักทอง กวักลูกค้า ในการ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน จากการศึกษาพบความเชื่อนี้ที่ถูกนำมาใช้ในการเป็นเครื่องรางที่ใช้เรียกลูกค้าในร้าน ในการ์ตูนญี่ปุ่น ได้นำความเชื่อนี้ในการดำเนินเรื่อง และมีความหมายเช่นเดียวกับในวัฒนธรรมญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นโดยการนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาเป็นตัวสร้างความหมาย



ภาพที่ 35 : ภาพด็อนซอพร

จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 8 หน้า 96

6.2) ค็อน ใช้แทนความมั่งคั่งร่ำรวย เชื่อว่าเขย่าค็อนศักดิ์สิทธิ์นี้พร้อมกับอธิษฐาน ก็จะได้ในสิ่งที่ปรารถนา ความเชื่อนี้มาจากอิสสุนโนะโบะชิที่เป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายตัวเล็กเท่าปลายนิ้ว ใช้เข็มเป็นดาบ ใช้ขามเป็นเรือ มีตะเกียบเป็นไม้พาย อิสสุนโนะโบะชินเดินทางไปที่เกียวโต และในที่สุดได้อภิเษกสมรสกับเจ้าหญิง ระหว่างที่ไปไหว้เจ้าแม่กวนอิม อิสสุนโนะโบะชินได้พบยักษ์ 2 ตน และได้ต่อสู้กับยักษ์ จนกระทั่งได้ชัยชนะ และได้ใช้ค็อนวิเศษซอพร ให้ตัวเองสูงใหญ่ขึ้น และได้อภิเษกสมรสกับเจ้าหญิงในที่สุด

ด้วยความเชื่อ ที่ว่าการเขย่าค็อนที่ถือว่าเป็นพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์นี้ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้ถูกนำมาใช้ในการ์ตูน เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก และเป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่อง และมีความหมายในการซอพรให้สมความปรารถนา เป็นรหัสที่ได้นำวัฒนธรรมเกี่ยวกับเครื่องรางมาใช้ในการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น



ภาพที่ 36 : ภาพดาบญี่ปุ่น  
จากเรื่องจอมคนสยบฟ้า โนบุนากะ เล่มที่ 8 หน้า 112

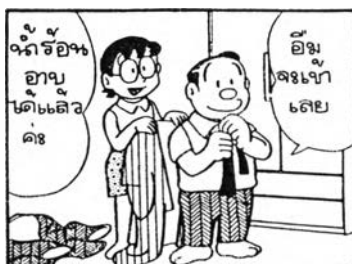
7) ดาบญี่ปุ่น ดาบญี่ปุ่นเป็นดาบคมด้านเดียวมีจุดประสงค์เพื่อใช้ฟัน หรือตัด ลักษณะพิเศษของดาบญี่ปุ่นคือ ต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ ไม่หัก ไม่งอ ตัดได้ดี ดาบญี่ปุ่นกลายเป็นอาวุธสำคัญจนกระทั่งมีการนำปิ่นเข้ามาในช่วงกลางศตวรรษที่ 16 หลังจากการที่ปิ่นได้กลายเป็นอาวุธหลัก ในช่วงบ้านเมืองสงบราว 300 ปี ในสมัยเอโดะ ดาบไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการสู้รบอีกเลย ในปัจจุบันดาบกลายเป็นศิลปะหัตถกรรมสำหรับชื่นชมความงาม

ดาบญี่ปุ่นแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตนักรบของญี่ปุ่น คือ "ลัทธิบูชิโด" ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมของนักรบที่นักรบจะต้องยึดถือปฏิบัติ มีรากฐานมาจากแนวความคิดของลัทธิขงจื้อ นักรบที่มีสิทธิ์พกดาบได้เท่านั้น เหล่านักรบจะยึดถือว่าดาบเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นสิ่งแสดงถึงเกียรติยศ ชื่อเสียง และความภาคภูมิใจของตระกูล ด้วยวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตนักรบของชาวญี่ปุ่น แนวความคิดเกี่ยวกับดาบนี้ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการกระทำของตัวละคร ที่แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น และให้ความหมายดั่งเช่นกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าวัฒนธรรมเป็นตัวสร้างรหัสให้เกิดขึ้นในการ์ตูนญี่ปุ่น

## 5.2.2 Social codes

เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในการตั้งญี่ปุ่นจะสามารถแบ่งความสัมพันธ์ออกเป็น 4 ประเภท คือ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส และ ความสัมพันธ์ระหว่างชาย-หญิง

### 1) ความสัมพันธ์ในครอบครัว



ภาพที่ 37 : ภาพหน้าที่ของภรรยาญี่ปุ่นที่ต้องปรณนิบัติสามี  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 8 หน้า 83



ภาพที่ 38 : ภาพแสดงถึงภรรยาญี่ปุ่นที่มีสิทธิแสดงความคิดเห็นต่อสามี  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 21 หน้า 77



ภาพที่ 39 : ภาพแสดงถึงสามีญี่ปุ่นต้องทำงานนอกบ้าน  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 18 หน้า 101



ภาพที่ 40 : ภาพแสดงถึงแม่บ้านญี่ปุ่นที่ทำงานบ้าน  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 38 หน้า 169

ครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น สามีจะเป็นหัวหน้าครอบครัว มีหน้าที่ออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนภรรยาจะทำหน้าที่ทำงานบ้านเลี้ยงดูบุตร เดิมทีสามีมีสิทธิผูกขาดการเป็นผู้นำในทุกกรณี แต่ในปัจจุบันสถานภาพของภรรยากระดับสูงขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกันกับสามี สามีรับฟังความคิดเห็นของภรรยาและบุตรมากขึ้น หน้าที่ของภรรยานอกเหนือไปจากการทำงานบ้านและเลี้ยงดูบุตรแล้ว ภรรยาจะทำหน้าที่เป็นฝ่ายบริหารเงินเดือนของสามีทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการจัดการค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน การเก็บออม การดูแลทรัพย์สิน การพยายามหาเงินก้อนเพื่อการสร้างบ้านของตนเอง ฯลฯ พ่อแม่ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับลูกมาก การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัวมักจะวนเวียนอยู่กับลูก ๆ

ในการ์ตูนญี่ปุ่นสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของชาวญี่ปุ่น ซึ่งตัวละครได้แสดงบทบาทออกมา ที่แสดงให้เห็นว่าสามีมีหน้าที่ทำงานหาเงินมาใช้จ่ายในครอบครัว ส่วนภรรยาทำหน้าที่แม่บ้านดูแลสามีและลูก รหัสที่เป็นความสัมพันธ์ของครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าความหมายจารกหัสติงกล่าวในการ์ตูนถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

## 2) ความสัมพันธ์แบบเพื่อน



ภาพที่ 41 : ภาพการรวมกลุ่ม แสดงความสัมพันธ์แบบญี่ปุ่น  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 7 หน้า 168

ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับมินิสัยรักพวกพ้อง แต่การเป็นเพื่อนของคนญี่ปุ่นจะต้องใช้เวลาและความพยายามในการที่จะเป็นเพื่อนกัน เมื่อได้เป็นเพื่อนแล้วคนญี่ปุ่นจะมั่นคงในมิตรภาพและยังยืนนาน ชาวญี่ปุ่นชอบที่จะรวมตัวเป็นกลุ่ม เช่น เพื่อนนักเรียน หรือนักศึกษาร่วมรุ่น ตลอดจนรุ่นพี่รุ่นน้องจะมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก รวมไปถึงการบริหารธุรกิจหรือสังคมของคนทำงานก็ตาม เห็นได้ว่าสังคมญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญต่อกลุ่มที่ตนสังกัดอยู่มากกว่าบุคคล จากการดูญี่ปุ่นจะเห็นได้ว่าในแต่ละเรื่องจะให้ความสำคัญกับกลุ่ม หรือเพื่อนมาก ตัวเอกแต่ละตัวจะไม่สามารถชนะผู้ร้ายได้ถ้าไม่มีผู้ช่วย หรือเพื่อนให้ความช่วยเหลือ

ความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนและกลุ่มดังกล่าวนี้ ได้สะท้อนในการ์ตูนญี่ปุ่นจากการกระทำของตัวละคร ที่ให้ความหมายเช่นเดียวกับลักษณะของสังคมญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญต่อกลุ่มมาก



กว่าบุคคล ซึ่งสะท้อนออกมาอย่างเด่นชัดในการ์ตูน ที่ตัวละครให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน ตัวเองจะสามารถชนะผู้ร้ายได้ โดยได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือคนในกลุ่มของตนเอง ซึ่งวัฒนธรรมที่เน้นความสัมพันธ์ในกลุ่มนี้เป็นการสร้างรหัส และได้ถูกใช้ในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งถือว่าเป็นสินค้า หรือผลผลิตทางวัฒนธรรมชนิดหนึ่ง

### 3) ความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส



ภาพที่ 42 : ภาพแสดงการเรียกชื่อ แสดงความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 7 และ 22 หน้า 25 และ 57

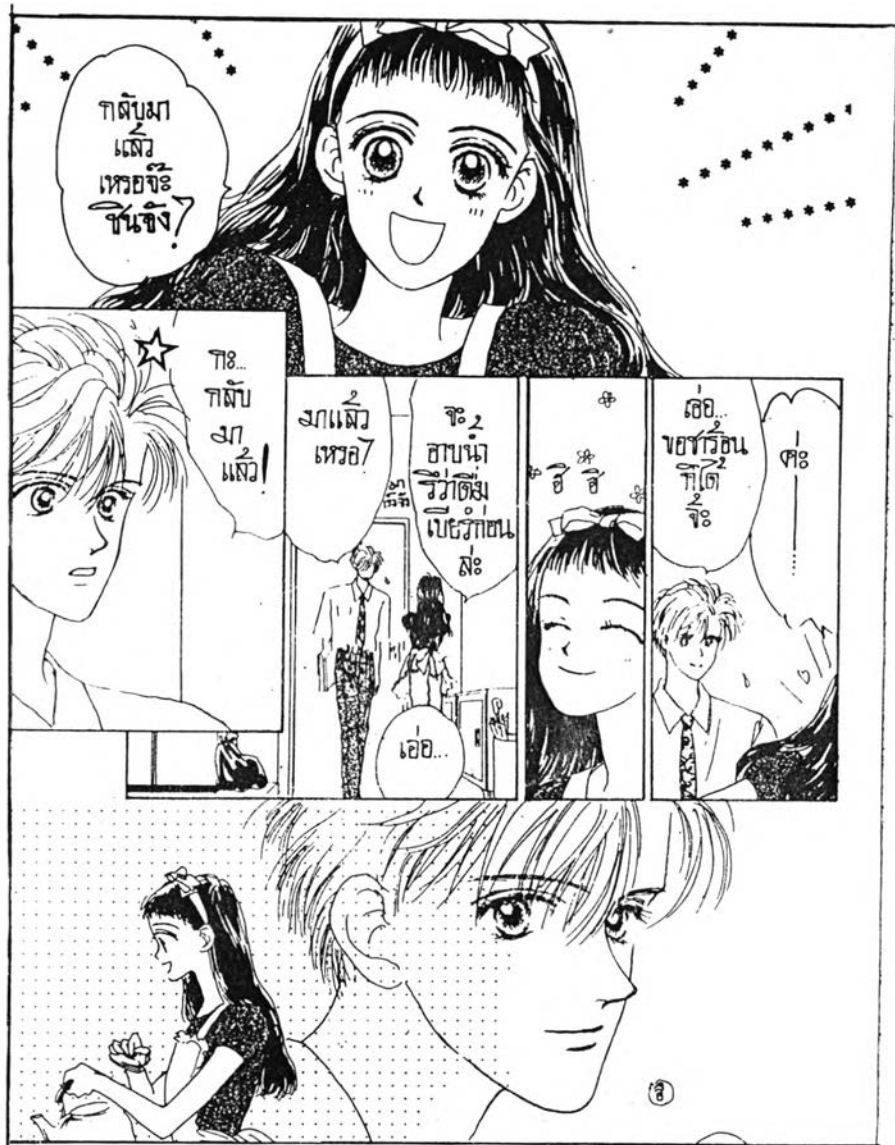


ภาพที่ 43 : ความสัมพันธ์ของรุ่นน้องที่มีต่อรุ่นพี่  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 2 หน้า 149

ชาวญี่ปุ่นจะให้ความสัมพันธ์กับระบบอาวุโสมาก แม้กระทั่งสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นบริษัทธุรกิจไปจนถึงครอบครัว โดยจะมีการแบ่งลำดับชั้นออกเป็น 3 ระดับ คือ รุ่นพี่ (เซมไป) รุ่นน้อง (โคไฮ) และรุ่นเดียวกัน (โดเรียว) รุ่นเดียวกันจะหมายถึงเพื่อนร่วมงาน ซึ่งเห็นได้จากการเรียกบุรุษที่สองหรือสาม คำว่า "ซัง" ใช้กับรุ่นพี่ (เป็นคำใช้เรียกตามหลังชื่อคนแบบธรรมเนียมดาสุต เทียบได้กับการใช้คำว่านาย นางสาว หรือคำว่าคุณ) โดยจะนำไปใช้กับผู้ที่ตนไม่มีความคุ้นเคยเพียงพอ ส่วนคำว่า "คุง" จะใช้กับรุ่นน้อง โดยจะใช้กับบุคคลที่มีความใกล้ชิดมากกว่าบุคคลที่ถูกเรียกว่าซัง เช่น เพื่อนซึ่งเคยเรียนร่วมชั้นเดียวกันมาก่อนก็จะใช้คำว่า "คุง" และเรียกชื่อเฉย ๆ กับรุ่นเดียวกัน ซึ่งจะจำกัดให้ใช้กับผู้ที่มีความสนิทมาก มีความคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี หรือชาวญี่ปุ่นจะเรียกรุ่นน้องที่มีความสนิทสนมมากในลักษณะนี้ นอกจากนั้นแล้วในกรณีของอาชีพการงานจะใช้คำว่า "อาจารย์" หรือ "เซนเซ" แทนคำว่า "ซัง" ในการเรียกรุ่นพี่ อาจารย์ หรือเซนเซ เป็นคำซึ่งแสดงการให้เกียรติกว่าปกติ เป็นคำที่ลูกศิษย์ใช้เรียกครู และคนทั่วไปใช้เรียกผู้ที่มีอาชีพที่ต้องใช้ความรู้ เช่น แพทย์ ครูสอนจัดดอกไม้ คนเขียนการ์ตูน เป็นต้น

รหัสทางสังคมที่สะท้อนออกมาในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นถูกใช้ในการเรียกชื่อผ่านบทสนทนา พบว่าในสังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับระบบนี้มาก แม้กระทั่งในสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ทั้งในบริษัทธุรกิจไปจนถึงในครอบครัว รหัสดังกล่าวนี้ผู้ผลิตการ์ตูนได้สร้างมาจากวัฒนธรรมที่ให้ ความหมายเช่นเดียวกันกับในสังคมญี่ปุ่น

## 4) ความสัมพันธ์ระหว่างชาย-หญิง



ภาพที่ 44 : ภาพการปรนนิบัติที่ฝ่ายหญิงมีต่อฝ่ายชาย แสดงความสัมพันธ์ระหว่างชาย-หญิง  
จากเรื่องไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 1 หน้า 34

เมื่อมองความสัมพันธ์แบบคูรักันนั้น ภาพของผู้หญิงเมื่อเทียบกับผู้ชายแล้ว จะเห็นว่าฝ่ายชายเหนือกว่าในทุก ๆ ด้าน ทั้งในเรื่องของความสะดวก ความสามารถ ถึงแม้จะมีการนำเสนอภาพผู้หญิงเก่งก็ตาม แต่ในที่สุดแล้วฝ่ายชายก็จะเป็นคนจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในสังคมญี่ปุ่นผู้หญิงเมื่อแต่งงานแล้วมักจะไม่ทำงานนอกบ้าน จะมีแต่หน้าที่ภรรยาคอยดูแลสามีและหน้าที่แม่คอยดูแลเลี้ยงดูบุตร ส่วนฝ่ายชายจะทำงานหาเงินให้กับครอบครัวเพียงคนเดียว

รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ชายหญิงนี้ ได้ปรากฏในการ์ตูนทั้ง 16 เรื่อง โดยสะท้อนมาจากบทบาทของตัวละครชาย และหญิงในแต่ละเรื่องทำให้สามารถทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาย-หญิงในสังคมญี่ปุ่นที่ฝ่ายหญิงต้องตกเป็นรองฝ่ายชายเสมอ ซึ่งการนำเสนอจะแสดงให้เห็นว่าฝ่ายชายมีอำนาจเหนือกว่าหญิงในเกือบทุก ๆ ด้าน ในการ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน มักพบความหมายที่ผู้หญิงถูกนำเสนอในลักษณะแม่บ้าน คอยดูแลฝ่ายชาย ซึ่งรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ชาย-หญิงนี้ ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

### 5.2.3 Cultural codes

รหัสทางวัฒนธรรม เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นถึงรหัสทางวัฒนธรรมในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่นอยู่มาก ซึ่งรหัสเหล่านี้ ได้แก่

1) ประเพณีงานเทศกาล จากการ์ตูนญี่ปุ่นจะเห็นได้ว่ามีวัฒนธรรมประเพณีที่เกี่ยวกับเทศกาลต่าง ๆ แทรกอยู่ ได้แก่

#### 1.1) เทศกาลขึ้นปีใหม่



ภาพที่ 45 : ภาพเทศกาลปีใหม่  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 35 หน้า 33

เทศกาลปีใหม่เดิมจะถือเอาเดือนที่ 1 ของปฏิทินจันทรคติ ซึ่งก็คือเดือนมกราคมเป็นการเริ่มต้นปี แต่ละครอบครัวจะทำการต้อนรับวิญญาณของบรรพบุรุษ เพื่ออธิษฐานขอให้ปีใหม่ที่จะมาถึงมีความอุดมสมบูรณ์ แต่ในปัจจุบันจะถือเอาวันที่ 1-7 มกราคม และถือเพียงเป็นการฉลองปีใหม่เท่านั้น ช่วงเวลานี้ทั้งหน่วยงานราชการ บริษัทเอกชน และโรงเรียนต่างหยุดทำการ ในคืนส่งท้ายปีเก่า คือในวันที่ 31 ธันวาคม ขณะที่วัดตึระมัง 108 ครั้ง จะมีธรรมเนียมรับประทานก๋วยเตี๋ยวโซบะ (Soba) ในช่วงข้ามปี ซึ่งมีความหมายให้มีชีวิตที่ยืนยาวดังเช่นเส้นโซบะ

การเตรียมตัวสำหรับงานปีใหม่ เริ่มตั้งแต่ช่วงปลายของปีที่ผ่านมา โดยแต่ละครอบครัวจะทำความสะอาดครั้งใหญ่ทั้งในและนอกบ้านให้สะอาด จัดวางสิ่งประดับประดาที่เรียกว่า “คะโดมะทสึ (Kadomatsu)” ไว้ที่หน้าประตูบ้านเพื่อต้อนรับบรรพบุรุษ ในเทศกาลนี้มีอาหารที่รับประทาน ได้แก่ โมจิ (Mochi) ที่ใช้ใส่ในซูบโชนิ (Zouni) และอาหารปีใหม่ที่เรียกว่า โอเซเซจิ (Osechi) ผู้คนส่วนใหญ่จะไปตามศาลเจ้าชินโต หรือวัดที่อยู่ไม่ไกลบ้าน เพื่อนมัสการและอธิษฐานของพรปีใหม่ และไปสวัสดีปีใหม่ยังบ้านของญาติผู้ใหญ่ ผู้บังคับบัญชาในที่ทำงาน หรือผู้มีอุปการะคุณ ช่วงนี้ผู้หญิงส่วนใหญ่จะแต่งชุดกิโมโน และมีการส่งบัตรอวยพรปีใหม่ แทนการไปอวยพรที่บ้าน พวกเด็ก ๆ จะเล่นว่าว ลูกข่าง หรือตีลูกขนนก และเด็ก ๆ จะได้รับเงินของขวัญปีใหม่จากผู้ใหญ่ในช่วงเทศกาลนี้ ในการชุนญี่ปุ่นได้สะท้อนจากกิจกรรมการกระทำของตัวละคร ในการดำเนินเรื่องในลักษณะเทศกาลดังกล่าว

## 1.2) วันขับไล่ความชั่วร้าย



ภาพที่ 46 : ภาพวันขับไล่ความชั่วร้าย

จากเรื่อง บ๊อค บ๊อค เล่มที่ 3 หน้า 181

จากการแสดงการกระทำของตัวละครในการชุนญี่ปุ่นในการดำเนินเรื่อง ในวันขับไล่ความชั่วร้ายนี้ ตรงกับวันที่ 3 กุมภาพันธ์ ซึ่งตามปฏิทินเก่าถือว่าเป็นวันสิ้นสุดฤดูหนาวอย่างเข้าสู่ฤดูใบไม้ผลิชาวญี่ปุ่นจะนำตัวมาก้าวไปรอบๆ บ้านและรอบๆ บริเวณบ้านเพื่อขับไล่โชคร้ายและความเจ็บไข้

1.3) เทศกาลวันฉลองเด็กผู้หญิง หรือที่เรียกว่า “ฮินะ มะทสึริ (Hina Matsuri)



ภาพที่ 47 : ภาพเทศกาลวันฉลองเด็กผู้หญิง  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 45 หน้า 99

เป็นเทศกาลสำหรับเด็กผู้หญิง มีขึ้นในวันที่ 3 เดือนมีนาคม เป็นการอธิษฐานขอพรให้เด็กผู้หญิงได้มีคู่ครองที่ดี มีชีวิตแต่งงานที่มีความสุขในอนาคต โดยจะมีการประดับตุ๊กตาดินะ (Hina) ได้แก่ จักรพรรดิกับจักรพรรดินี นางสนองพระโอรส 3 คน นักดนตรี 5 คน เรียงบนชั้นประดับตุ๊กตา มีการฉลองด้วยเหล้าขาวและขนมที่มีสีแดง-ขาว มีธรรมเนียมที่ว่าจะต้องรีบเก็บตุ๊กตาเหล่านี้ทันที หลังจากผ่านวันที่ 3 มีนาคม เนื่องจากมีความเชื่อว่าถ้าหากประดับไว้นาน ๆ จะทำให้มีคู่ครองช้า และปัจจุบันยังมีการให้ชุดตุ๊กตาดินะเป็นของขวัญสำหรับงานแต่งงานสำหรับลูกสาวที่แต่งงานออกไปด้วย ในอดีตผู้คนจะอธิษฐานฝากโรคภัยไข้เจ็บ หรือความโชคร้ายไปกับตุ๊กตาระดากะที่เรียกว่า “ฮินะ” และปล่อยตุ๊กตาลอยไปตามแม่น้ำ เพื่อให้พาเอาความไม่ดีเหล่านี้ไป ปัจจุบันเทศกาลดังกล่าวเป็นการพัฒนาจากประเพณีดังกล่าว ในการตุ๋นญี่ปุ่นได้ใช้งานเทศกาลนี้ประกอบการดำเนินเรื่อง

## 1.4) เทศกาลวันเด็กผู้ชาย



ภาพที่ 48 : ภาพเทศกาลวันเด็กผู้ชาย  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 6 หน้า 70

ในวันที่ 5 พฤษภาคมเป็นการฉลองให้กับเด็กผู้ชาย วันนีถือเป็นวันเด็กซึ่งเป็นวันหยุดราชการวันหนึ่งด้วย ครอบครัวที่มีเด็กผู้ชายจะประดับด้วยตุ๊กตาเดือน 5 ซึ่งประกอบด้วย เลื้อยเกราะ หมวกเกราะ และอื่น ๆ และจะชักธงปลาฉลาม (Koi-nobon) และใช้ดอกโทบู่ (Shobu) และคะชิวะ โมจิ (Kashiwa mochi) ในการอธิษฐานขอพรให้เด็กเติบโตประสบความสำเร็จ ในการดูได้ใช้ธงปลาฉลามในการดำเนินเรื่อง

## 15) เทศกาลทนะนะตะ (Tanabata)



ภาพที่ 49 : ภาพเทศกาลทนะนะตะ (Tanabata)

จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 17 หน้า 77

ทนะนะตะไม่ใช่เทศกาลดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่น เป็นงานเทศกาลเกี่ยวกับดวงดาวที่ถูกถ่ายทอดมาจากประเทศจีน มีที่มาจากเทพนิยายของชายเลี้ยงวัวและหญิงทอผ้า ซึ่งกล่าวถึงกลุ่มดาวชายเลี้ยงวัวและกลุ่มดาวหญิงทอผ้า ซึ่งอยู่ตรงข้ามกันบนฟ้า โดยมีทางช้างเผือกกั้นกลางไว้ จะมาพบกันปีละครั้งในคืนวันที่ 7 เดือนกรกฎาคม ในญี่ปุ่นจะมีการใช้แถบกระดาษ 5 สี เขียนสิ่งที่มุ่งหวัง แขนงทอยไว้บนกิ่งไม้ พร้อมกับกระดาษที่พับเป็นนกกระเรียนประดับไว้ในสวน เพื่ออธิษฐานขอพร เป็นการดำเนินเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น



## 1.6) เทศกาลชมจันทร์



ภาพที่ 50 : ภาพเทศกาลชมจันทร์

จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่มที่ 11 หน้า125

เทศกาลนี้มีขึ้นประมาณกลางเดือนกันยายน เป็นคืนที่พระจันทร์เต็มดวงในฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งถือเป็นคืนที่พระจันทร์งามที่สุดในรอบปี จะมีการไหว้พระจันทร์ด้วยขนมแป้งข้าวเหนียว หรือที่เรียกว่า ขนมโมจิ (Mochi) มีใบหญ้าจำพวกแซมและเสก ดอกไม้และผลไม้ที่มีในฤดูใบไม้ร่วง ชาวญี่ปุ่นจะเลือกสถานที่ที่จะใช้ชมดวงจันทร์ในยามค่ำคืนของวันนี้ด้วย ในการดูจันทร์ได้แสดงถึงการกระทำของตัวละครที่เกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง และยังแสดงให้เห็นถึงฤดูกาลที่เกิดขึ้นในเรื่องด้วย

## 1.7) เทศกาลคริสต์มาส



ภาพที่ 51 : ภาพเทศกาลคริสต์มาส  
จากเรื่อง บ๊อบ บ๊อบ เล่มที่ 3 หน้า 128

เทศกาลคริสต์มาสเป็นการเฉลิมฉลองกับการลงมาประสูติของพระเยซูคริสต์ ไม่ใช่เทศกาลดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่น แต่เนื่องจากการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในการส่งเสริมการขายของห้างสรรพสินค้า ทำให้ปัจจุบันกลายเป็นเทศกาลที่เป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ในคืนคริสต์มาสอีฟครอบครัวชาวญี่ปุ่นจำนวนมากจะประดับประดาต้นคริสต์มาสเล็ก ๆ ภายในบ้าน รับประทานเค้กร่วมกัน มอบของขวัญให้แก่กัน เป็นการดำเนินเรื่องจากกระทำของตัวละคร ที่แสดงถึงความสนุกสนานรื่นเริงในเทศกาลนี้

## 1.8) เทศกาลชมดอกซากุระ หรือฮะนะมิ (Hanami)



ภาพที่ 52 : ภาพเทศกาลฮะนะมิ (Hanami)

จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 45 หน้า 115

ซากุระเป็นดอกไม้ประจำชาติญี่ปุ่น บานในช่วงเดือนมีนาคม ถึงเมษายน การชมดอกซากุระก็คือการชื่นชมยินดีกับการมาเยือนของฤดูใบไม้ผลิ ฮะนะมิเป็นเทศกาลพื้นบ้านที่สมาชิกในครอบครัว หรือคนในหมู่บ้าน เพื่อนร่วมงานที่สนิทสนมมาสนุกสนานร่วมกัน สิ่งที่อยู่กับฮะนะมิก็คือ งานเลี้ยงฉลอง ผู้คนจะปูเสื่อ หรือผ้าพลาสติกใต้ต้นซากุระที่มีกิ่งก้านสาขามาก เพื่อจับจองที่ พร้อมกับนำอาหาร เหล้า เครื่องเล่นคาราโอเกะไปด้วย และจะดื่มกับร้องเพลงอย่างครื้นเครง สถานที่ที่มีชื่อเสียงในการชมดอกซากุระ ได้แก่ สวนอุเอโนะ (Ueno-kouen) ในการ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นการกระทำของตัวละครในการดำเนินเรื่อง แสดงถึงฤดูกาลที่เกิดขึ้น

เทศกาลต่าง ๆ เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณีของญี่ปุ่น ซึ่งเดิมจะเป็นการบูชาเทพเจ้า เป็นการอ้อนวอนให้ได้พืชพันธุ์อาหารสมบูรณ์ ตลอดจนเพื่อความเจริญรุ่งเรือง ด้วยความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของชาวญี่ปุ่น และได้มีการรับเอาวัฒนธรรมจากต่างประเทศ ซึ่งวัฒนธรรมที่รับเอามานั้นก็ได้นำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเอง ถือว่าเป็นรหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ได้ถูกให้ความหมายในการเฉลิมฉลอง จึงถือได้ว่ารหัสดังกล่าวในการ์ตูนญี่ปุ่นถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมที่เป็นของชาวญี่ปุ่นเอง

2) กิจกรรมและการละเล่น การละเล่นของเด็กญี่ปุ่นแต่เดิม ซึ่งกิจกรรมการละเล่นแต่เดิมเหล่านี้ ได้แก่

2.1) การเล่นตีไฟ หรือเม็งโค (Menko)



ภาพที่ 53 : ภาพการเล่นตีไฟ (Menko)  
จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่มที่ 6 หน้า 17

การเล่นตีไฟเป็นเกมที่วางแผ่นกระดาษแข่งรูปวงกลม หรือสี่เหลี่ยม มีภาพตัวการ์ตูนหรือวีรบุรุษในประวัติศาสตร์ที่เป็นที่นิยมไว้บนพื้น แล้วโยนแผ่นของตัวเองลงไปแรง ๆ ให้แผ่นของฝ่ายตรงข้ามพลิกคว่ำหรือกระเด็นไป และจะได้ไฟของคู่เล่นที่พลิกคว่ำเป็นของตน เป็นการละเล่นดั้งเดิมของเด็กญี่ปุ่นชนิดหนึ่ง ถูกนำมาประกอบกรกระทำของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น

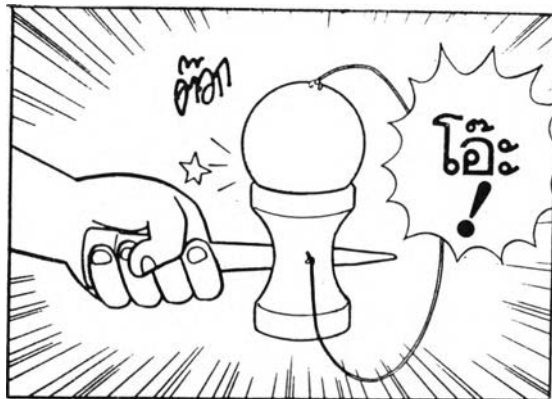
## 2.2) การเล่นวิ่งไล่จับ (โอนิ กกโกะ - Oni gokko)



ภาพที่ 54 : ภาพการเล่นวิ่งไล่จับ (Oni-gokko)  
จากเรื่องดร.สลัมป์กับอาราเล่ เล่มที่ 3 หน้า 131

การเล่นชนิดนี้จะกำหนดโอนิ หรือปีศาจ 1 คน แล้วเด็ก ๆ ที่เหลือจะต้องวิ่งหนีไม่ให้ถูกปีศาจจับได้ ถ้าใครถูกจับได้เล่นเป็นปีศาจไล่จับเด็กคนอื่น ๆ เป็นการละเล่นที่มีในวัฒนธรรมของเด็กญี่ปุ่น สะท้อนจากการละเล่นของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น

## 2.3) การเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น



ภาพที่ 55 : ภาพการเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 40 หน้า 43

เป็นเครื่องเล่นที่ทำมาจากไม้ไม่ว่าจะเป็นแป้นและด้ามถือ ผูกเชือกลูกบอลกับเครื่องเล่น พยายามเหวี่ยงลูกบอลขึ้นตั้งแป้นให้ได้ เป็นการละเล่นดั้งเดิมอย่างหนึ่งของเด็กญี่ปุ่น ได้ถูกใช้ประกอบเนื้อเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น

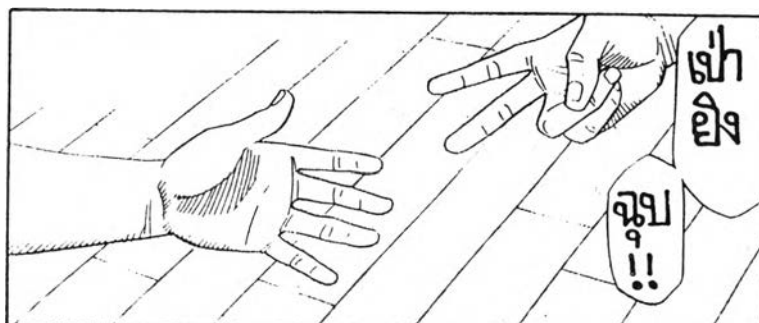
## 2.4) การเล่นเชือก



ภาพที่ 56 : ภาพการเล่นเชือก  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 8 หน้า 145

เป็นการเล่นโดยใช้เชือกเล่นพันไปมากับนิ้วมือเพื่อให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ อาจเล่นคนเดียวหรือ 2 คนก็ได้ ถือว่าเป็นการละเล่นดั้งเดิมของเด็กญี่ปุ่น และพบการละเล่นดังกล่าวนี้ในการ์ตูนญี่ปุ่น

## 2.5) เกมเป่า-ยิง-ฉุบ (จิ้ง-เค็ง-โป้ง-Jan-ken-pon)



ภาพที่ 57 : ภาพเกมเป่า-ยิง-ฉุบ (จิ้ง-เค็ง-โป้ง-Jan-ken-pon)  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 22 หน้า 118

จิ้งเค็งโป้ง หรือเรียกย่อ ๆ ว่า จิ้ง-เค็ง (Jan-ken) วิธีเล่นจะใช้มือเปล่า โดยเฉพาะเด็ก ๆ คู่เล่นจะพูดว่า “จิ้ง-เค็ง-โป้ง” พร้อม ๆ กัน และแสดงมือออกมาในรูปของก้อนหิน กรรไกร และกระดาษ กำปั้นที่กำแน่น หมายถึงก้อนหิน มือที่กางออกทั้ง 5 นิ้ว หมายถึง กระดาษ และนิ้วชี้กับนิ้วกลางที่กางออกหมายถึง กรรไกร จะตัดสินเกมโดยก้อนหินทุบกรรไกรหัก กรรไกรตัดกระดาษ กระดาษห่อก้อนหิน เมื่อผู้เล่น 2 คนเล่นเกมเป่า-ยิง-ฉุบ และทั้งคู่ทำมือแสดงสิ่งของอย่างเดียวกัน หรือเมื่อผู้เล่น 3 คนขึ้นไปเล่นเกมนี้ และทำมือแสดงสิ่งของต่างกันเป็น 3 อย่าง เกมนั้นเป็นอันเสมอกัน และจะต้องเล่นซ้ำจนกว่าจะรู้แพ้ชนะ เป็นวิธีสำหรับตัดสินผู้ชนะและผู้แพ้แบบง่าย ๆ ในวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่ถูกถ่ายทอดในการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน

## 2.6) เกมไพ่โรฮาการุตะ (Irohagaruta)



ภาพที่ 68 : ภาพเกมไพ่โรฮาการุตะ (Irohagaruta)

จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่มที่ 13 หน้า 64

การเล่นประเภทนี้ประกอบด้วยไพ่ 2 ชุด ชุดละ 46 ใบ ชุดแรกเป็นไพ่บทกวีไพเราะ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดี ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรที่ไม่ซ้ำกัน อีกชุดเป็นรูปภาพมีตัวอักษรกำกับ 1 ตัว ซึ่งเป็นอักษรขึ้นต้นของบทกวีเหล่านั้นมี 46 ใบเช่นกัน เมื่อคนอ่านเริ่มท่องโคลงบนไพ่ ผู้เล่นคนอื่นก็จะพยายามทายภาพให้เป็นคู่ตรงกับบทกวี คนที่พบและวางมือกดลงบนไพ่ใบที่ถูกอ่านจะได้เป็นคนเก็บไว้ คนที่ได้ไพ่มากที่สุดเป็นผู้ชนะ เป็นการเล่นอย่างหนึ่งของเด็กญี่ปุ่นประกอบการดำเนินเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น

## 2.7) การเล่นว่าว และการตีลูกขนไก่



ภาพที่ 59 : ภาพการเล่นว่าว และการตีลูกขนไก่

จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 11 หน้า 6-7

การละเล่นทั้ง 2 อย่างนี้นิยมเล่นกันในเทศกาลปีใหม่ เด็ก ๆ ชอบเล่นว่าวในฤดูหนาว ส่วนการตีลูกขนไก่ผู้เล่นใช้ไม้ตีลูกเฉพาะ ใครแพ้จะโดนป้ายหน้าด้วยหมึกสีดำ ที่มีเฉพาะในโอกาสวันปีใหม่เท่านั้น ในการดูเป็นการกระทำของตัวละคร และยังเป็นประกอบการดำเนินเรื่องอีกด้วย

### 2.8) คัง-เคริ (Kan-keri)



ภาพที่ 60 : ภาพเกมคัง-เคริ (Kan-keri)  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 15 หน้า 56

คัง-เคริเป็นเกมที่คล้ายเกมซ่อนหา แต่มีเงื่อนไขเพิ่มเติม คือ จะมีกระป๋องของคนหาวางอยู่บนพื้น คนหาต้องหาทุกคนที่ซ่อนอยู่ให้พบ ซึ่งในขณะเดียวกัน คนที่ซ่อนอยู่จะต้องแอบมาเตะกระป๋องของคนหาให้ได้ ถ้าสามารถเตะกระป๋องนั้นได้ เกมก็จะเริ่มใหม่ โดยทุกคนที่ซ่อนก็จะมีโอกาสซ่อนใหม่อีกครั้งหนึ่ง การละเล่นชนิดนี้ถูกนำเสนอถึงการละเล่นของเด็กในการ์ตูนญี่ปุ่น



การเล่นต่าง ๆ เหล่านี้เป็นการเล่นที่มีรากฐานมาจากการเล่นสมัยก่อน ซึ่งพบในการ์ตูนญี่ปุ่น และมีความหมายเช่นเดียวกับวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น กล่าวได้ว่ารหัสการการเล่นของเด็กดังกล่าวถูกสร้างขึ้นมาจากวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของญี่ปุ่นนั่นเอง

3) นิทาน

นิทานที่การ์ตูนได้นำเสนอเป็นนิทานที่ชาวญี่ปุ่นรู้จักกันเป็นอย่างดี โดยนิทานที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นได้แก่

3.1) ชายชราแห่งดอกไม้ หรือฮะนะซะคะ จิจิ (Hanasaka Jiji)



ภาพที่ 61 : ภาพนิทานเรื่อง ชายชราแห่งดอกไม้ จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 3 หน้า 177

เรื่องมีอยู่ว่า มีตาผู้ซื้อสัตว์คนหนึ่งเลี้ยงสุนัขไว้ สุนัขตัวนี้ได้บอกที่ซ่อนสมบัติ ที่อยู่ใต้ต้นไม้แก่ตา หลังจากที่สุนัขตายลงตาก็ได้ทำการฝังศพ ณ ที่ฝังศพของสุนัข มีต้นไม้ใหญ่อกขึ้นมา ตาได้ตัดต้นไม้มาทำเป็นครก เมื่อก่อนครกไปทำขนมโมจิก็มีเงินทองไหลออกมาก ตาขังบ้านอิจิฉะจินเอะครกนั้น แต่ครกที่ใหม่มีดอกไม้งอกออกมา ทำให้ตาเป็นที่โปรดปรานของพระราชา ตาขังบ้านที่พยายามเลียนแบบก็ต้องประสบกับภัยพิบัติในที่สุด ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้นำนิทานในการดำเนินเรื่อง ซึ่งตัวละครได้แสดงไปตามบทบาทเช่นเดียวกับนิทานเรื่องดังกล่าว

### 3.2) โมะโมะทะโร (Momotarou หรือเด็กชายลูกท้อ)



ภาพที่ 62 : ภาพนิทานเรื่องเด็กชายลูกท้อ  
จากเรื่องบ๊อค บ๊อค เล่มที่ 4 หน้า 18

เรื่องมีอยู่ว่า ตาและยายอาศัยอยู่ด้วยกันมาเป็นเวลานานแต่ไม่มีบุตร อยู่มาวันหนึ่งขณะที่ยายกำลังซักผ้าอยู่ริมแม่น้ำ ได้เก็บลูกท้อลอยน้ำขึ้นมาได้ จึงผ่าออกมามีเด็กทารกออกมาจากลูกท้อ จึงตั้งชื่อเด็กทารกนั้นว่า “โมะโมะทะโร” เมื่อโมะโมะทะโร เติบโตขึ้น ได้นำเอาขนมคิบังโกะ (Kibidanko - ขนมญี่ปุ่นชนิดหนึ่ง) ที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่น พร้อมกับเพื่อนร่วมทาง คือ สุนัข ลิง และไก่ฟ้า เดินทางไปปราบยักษ์ที่เกาะ และนำเอาทรัพย์สมบัติที่ยักษ์เอาจากคนในหมู่บ้านกลับมาคืน ในตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน ได้แสดงตามเนื้อเรื่องในนิทาน

### 3.3) อุระชิมะ ทะโร (Urashima Tarou)



ภาพที่ 63 : ภาพนิทานเรื่องอุระชิมะ ทะโร  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 25 หน้า 152

หนุ่มชาวประมงชื่อ “อุระชิมะ ทะโร” เป็นชาวประมง วันหนึ่งเขาได้ช่วยชีวิตเต่าไว้ เต่าได้ตอบแทนด้วยการพาไปเมืองบาดาล เขาได้ใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานอยู่กับเจ้าหญิงแห่งเมืองบาดาลเป็นเวลา 3 ปี เมื่อกลับขึ้นมาถึงบ้านเกิดอีกครั้งปรากฏว่าเวลาบนโลกผ่านไปถึง 700 ปี เขารู้สึกเศร้าใจจึงแผลงทำผิดสัญญาที่ให้ไว้กับเจ้าหญิงด้วยการเปิดกล่องวิเศษ มีควันสีม่วงออกมา อุระชิมะ ทะโร จึงกลายเป็นคนชราไปในพริบตา ซึ่งเรื่องนี้ถือว่าเป็นตำนานเรื่องหนึ่ง ซึ่งตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นได้แสดงบทบาทเช่นเดียวกับนิทาน

### 3.4) ภาษาสวรรค์ หรือฮะโระโระมะ (Hagoromo)



ภาพที่ 64 : ภาพนิทานภาษาสวรรค์  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 2 หน้า 74

เป็นตำนานเช่นเดียวกับอุระชิมะ ทะโร โดยเรื่องเกี่ยวกับนางฟ้าองค์หนึ่งกำลังเล่นน้ำอยู่ ชาวประมงคนหนึ่งเดินทางผ่านมา และได้ขโมยปีกของนางฟ้าไป นางฟ้าไม่สามารถบินกลับสวรรค์ได้ จึงกลายเป็นมารยาของชาวประมง และได้ให้กำเนิดบุตร ภายหลังนางฟ้าได้ปีกคืนมา และได้กลับสวรรค์ ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นตัวละครแสดงการกระทำเช่นเดียวกับในนิทานดังกล่าวนี้

นิทานต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่น ได้สะท้อนจากการที่การ์ตูนได้นำเสนอให้ตัวละครกระทำเช่นเดียวกับในนิทานเรื่องต่าง ๆ ถือว่ารหัสดังกล่าวในการ์ตูนญี่ปุ่นถูกสร้างความหมายมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั่นเอง

4) วัฒนธรรมการบริโภค มีดังนี้คือ



จากภาพในการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ทราบว่าอาหารญี่ปุ่น ประกอบด้วย “5 รส 5 สี และ 5 วิธี” เป็นการแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของอาหารญี่ปุ่น “5 รสชาติ” หมายถึง รสหวาน เปรี้ยว เค็ม และเค็ม ส่วน “5 สี” คือ ขาว เหลือง แดง เขียว และดำ “5 วิธี” คือ ปิ้งดิบ ต้ม ย่าง ทอด และนึ่ง

อาหารญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับรสของอาหารตามธรรมชาติ อีกทั้งรสชาติ กลิ่น สี สันของอาหารต้องสัมพันธ์กับฤดูกาลของเครื่องปรุงแต่ละชนิดด้วย รวมไปถึงภาชนะที่ใส่อาหารจะต้องมีสี รูปทรง คุณลักษณะตามชนิดของอาหาร รหัสที่เกี่ยวกับการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนดังกล่าว ได้ถูกประกอบเกี่ยวกับการทำอาหาร ซึ่งถือว่าเป็นรหัสที่มาจากวัฒนธรรมการบริโภคของชาวญี่ปุ่น

## 4.2) อาหารหลัก และกับข้าว มีดังนี้

### 4.2.1) คัทสึด้ง

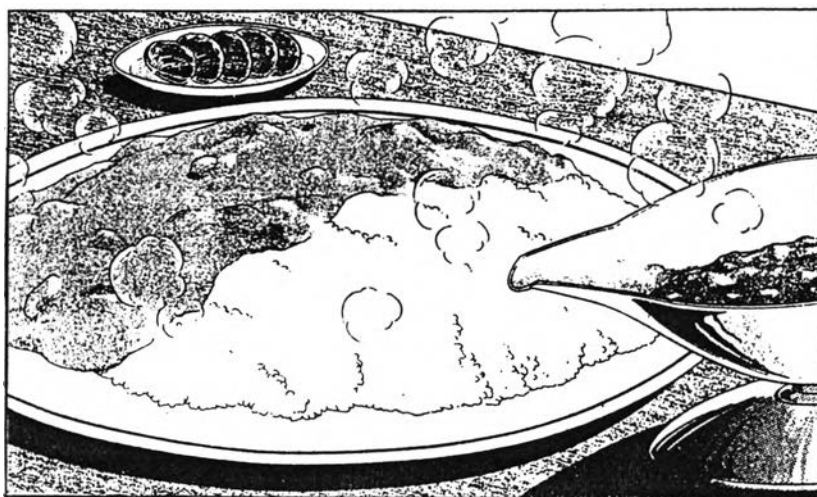


ภาพที่ 66 : ภาพคัทสึด้ง  
จากเรื่องไซ้เหล็ก เล่มที่ 3 หน้า 48

คัทสึด้งเป็นอาหารที่ปรุงโดยการนำหมูชุบแป้ง ไข่ และขนมปังแล้วนำมาทอดแล้วมาต้มซุกซลึงใน น้ำสต็อกกับหอมหัวใหญ่ที่ผานบาง ๆ ปรุงรสด้วยซีอิ้ว น้ำตาล และเหล้าสาเก ต่อยไข่ใส่บนทงคัทสึ แล้วนำมา ราดบนข้าวที่เตรียมไว้ในชามกระเบื้องกันลึกที่เรียกว่า "ดมบุริ"

คัทสึด้งเป็นอาหารจานเดียวที่สะดวกในการรับประทาน รหัสอาหารชนิดนี้ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ ถูกถ่ายทอดในการประกอบเรื่องการทำอาหาร ถือได้ว่าเป็นรหัสอาหารที่มาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

#### 4.2.2) ข้าวแกงกะหรี่ หรือคาเร-ไรส์ (Kari-raisu)

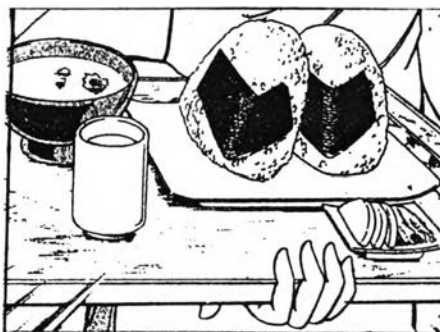


ภาพที่ 67 : ภาพข้าวแกงกะหรี่  
จากเรื่องโช้ยแหลก เล่มที่ 10 หน้า 9

แกงกะหรี่ญี่ปุ่นมีรสออกหวาน ใสเนื้อสัตว์ ผัก เหมือนฝรั่ง ราดบนข้าว หรือแยกต่างหากในถ้วย มีขายตามร้านขายอาหารทั่วไป มักรับประทานกับเครื่องเคียง

แกงกะหรี่เป็นอาหารจานเดียวเช่นเดียวกับคัทซึด้ง มีความสะดวกในการรับประทาน ลักษณะดังกล่าวของอาหารชนิดนี้ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบการดำเนินเรื่อง ที่เป็นการแข่งขันการทำอาหารของตัวละคร สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตในการรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่น รหัสอาหารดังกล่าวมาจากวัฒนธรรมการบริโภคของญี่ปุ่นนั่นเอง

#### 4.2.3) ข้าวปั้น หรือโอนิงิริ (Onigiri)



ภาพที่ 68 : ภาพข้าวปั้น หรือโอนิงิริ (Onigiri)  
จากเรื่องโช้ยแหลก เล่มที่ 2 หน้า 94

ข้าวปั้นเป็นอาหารที่น่าติดตัวไปได้สะดวก เก็บได้นาน เพราะข้าวและก๊ากุที่ทำเป็นไส้ผสมเกลือ เช่น บิวยดอง ปลาซลมอนหมักเค็ม (ชิโวจาเกะ-Shiojake) และไข่ปลาคอดหมักเค็ม (ทาราโกะ-Tarako) หรืออื่น ๆ ข้าวปั้นมักห่อด้วยสาหร่ายทะเลอบแห้ง โดยจะปั้นข้าวแผ่นเป็นแผ่นแบน ๆ วางกับหรือไลบนข้าว แล้วทับด้วยข้าวอีกที บีบให้เป็นก้อนแล้วจึงโรยด้วยเกลือ

ข้าวปั้นเป็นอาหารที่มีอยู่ทั่วไป เนื่องจากสะดวกในการนำไปรับประทานขณะเดินทาง รหัสที่เกี่ยวข้องกับอาหารนี้พบในการ์ตูนญี่ปุ่นตามร้านอาหารทั่วไป โดยใช้อาหารชนิดนี้ในการดำเนินเรื่อง และถือว่าเป็นรหัสเกี่ยวกับอาหารที่ให้ความหมายตามวัฒนธรรมอาหารของชาวญี่ปุ่น

#### 4.2.4) ซูชิ (Zushi) เป็นอาหารที่รู้จักกันดี ซูชิมีหลายชนิด แต่ที่รู้จักกันดี ได้แก่



ภาพที่ 69 : ภาพซูชิ (Zushi)

จากเรื่องไซ้แหสก เล่มที่ 6 หน้า 59

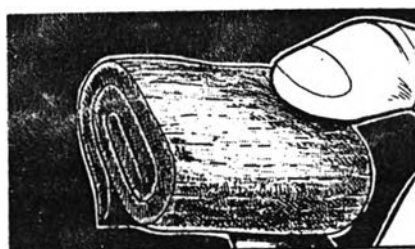
นิริซูชิ เป็นซูชิประเภทที่ถูกค้าเลือกสิ่งเนตะ (Neta กับที่วางบนข้าว) เสิร์ฟเป็นคู่ ซึ่งกับที่วางบนข้าว มีหลายประเภท ได้แก่ กุ้ง ไข่ปลาซลมอน หอยเม่น เนื้อโทโระ (เนื้อตรงท้องปลาทูน่า) ปลามังกร หอยงาช้าง เป็นต้น

ส่วนมาคิซูชิ จะหั่นมะรุโระ (ปลาทะเล เช่น ปลาหมึก ปลาดิบ ปลามังกร หรือผักต่าง ๆ เช่น แดง กวา หัวผักกาดดอง น้ำเต้าหู้ เป็นต้น) เป็นชิ้นเล็กยาว ๆ จากนั้นก็แผ่ข้าวซูชิลงบนแผ่นสาหร่ายแห้งที่โรยวาซาบิ (มัสตาร์ด) เล็กน้อยให้ทั่ว แล้ววางไว้บนแผ่นญี่ปุ่นไม้ไผ่อีกชั้นหนึ่ง แล้วจึงวางมะรุโระ 1 ชิ้นลงบน

ข้าวที่เตรียมไว้ ม้วนญี่ปุ่นไม้ไผ่ให้แน่นพอประมาณ จะได้ซูชิที่อยู่ในแผ่นสาหร่ายม้วนเป็นวงกลมทรงกระบอกยาว ๆ นำมาหั่นเป็นชิ้นพอคำ ซูชิทั้ง 2 อย่างนี้จะจิ้มซีอิ๊วก่อนรับประทาน ซึ่งจะมีขิงดองเสิร์ฟพร้อมกับซาเซียวที่เรียกว่า อางาชิ (Agar) สามารถรับประทานด้วยตะเกียบหรือมือก็ได้

อาหารญี่ปุ่นชนิดนี้แสดงให้เห็นถึงวิธีการรับประทานอาหารของชาวญี่ปุ่น ที่นิยมรับประทานอาหารหลักคือข้าวควบคู่กับกับข้าว นอกจากนั้นแล้วข้าวสามารถนำมาปรุงกับอาหารอื่นได้อีกหลายชนิด ประเทศญี่ปุ่นเป็นเกาะล้อมรอบด้วยทะเล ดังนั้นอาหารทะเลจึงเป็นอาหารที่ชาวญี่ปุ่นนิยมรับประทานกันมาก ในการดูญี่ปุ่นจึงปรากฏทัศนวิสัยการบริโภคเช่นนี้ประกอบในการดำเนินเรื่อง และมีลักษณะอาหารและการรับประทานดังเช่นวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ได้นำเอาวัฒนธรรมการบริโภคมาเป็นตัวสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น

#### 4.3) ไข่ม้วน



ภาพที่ 70 : ภาพไข่ม้วน  
จากเรื่องดร.โนงูจิ ด้วยใจนักสู้ เล่มที่ 1 หน้า 171

เป็นกับข้าวที่กินกับข้าวของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นอาหารที่ทำมาจากไข่ เป็นชิ้นบาง ๆ แล้วม้วนเป็นคำ

ไข่ม้วนเป็นอาหารที่สะท้อนให้เห็นถึงชนชั้นในยุคคอดายากของประเทศญี่ปุ่น (ปี 1884) ในสมัยก่อนนั้นอาหารชนิดนี้เป็นอาหารที่มีราคาแพง ผู้ที่มีฐานะดีเท่านั้นจึงจะมีโอกาสรับประทาน ถูกใช้ประกอบในการดำเนินเรื่อง วัฒนธรรมการบริโภคดังกล่าวจึงถูกนำมาสร้างเป็นรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน



## 4.4) อาหารปีใหม่



ภาพที่ 71 : ภาพอาหารปีใหม่  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 35 หน้า 35

อาหารฉลองปีใหม่ หรือที่เรียกว่า “โอเซจิ-เรียวริ (Osechi-ryod)” บรรจุในกล่องเคลือบแล็กเกอร์ เป็นสัญลักษณ์ของความมีสุขภาพดี ความสุข ความเจริญ และการเก็บเกี่ยวที่ให้ผลดี มีส่วนประกอบแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นอาหารชนิดนี้ถูกใช้ในการประกอบเรื่อง

นอกจากนั้นแล้ว ยังมีอาหารปีใหม่อื่น ๆ ได้แก่



ภาพที่ 72 : ภาพโชนิ  
จากเรื่องซัยแฮลก เล่มที่ 2 หน้า 20

โชนิ (Zoni) เป็นอาหารที่ปรุงเป็นแกงจืดใส่มะนาว ผัก ปลา ไก่ และอื่น ๆ ซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ละท้องถิ่น เป็นอาหารที่กินในโอกาสปีใหม่เช่นเดียวกัน ใช้ประกอบในการดำเนินเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น



ภาพที่ 73 : ภาพแสดงการทำขนมโมจิ (Mochi)  
จากเรื่องบ๊อ บ๊อ เล่มที่ 3 หน้า 153

โมจิ (Mochi) เป็นอาหารที่ใช้การนวดแป้งข้าวเหนียวในถึงไม้ใบใหญ่

วัฒนธรรมเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเช้าของคนญี่ปุ่นในโอกาสพิเศษ แสดงให้เห็นถึงการรับประทานอาหารเช้าเฉพาะในโอกาสพิเศษ สืบเนื่องมาจากเดิมอาหารในโอกาสพิเศษเป็นอาหารที่ใช้ชูซาเทพเจ้าอาหารที่พบในการ์ตูนจึงเป็นรหัสทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหาร และการบริโภคของชาวญี่ปุ่นในโอกาสพิเศษเช่นเดียวกัน ซึ่งรหัสดังกล่าวถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมการบริโภคในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ถูกใช้ประกอบในการดำเนินเรื่อง

## 4.5) สุกียากี้



ภาพที่ 74 : ภาพสุกียากี้  
จากเรื่องไซยะแหสก เล่มที่ 7 หน้า 55

สุกียากี้ เป็นอาหารเนื้อที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย สามารถทำกินกันเองในบ้านได้ จัดเป็นอาหารออกหน้าออกตา ราคาแพง สุกียากี้มีอยู่ 2 รสชาติ ซึ่งมีวิธีปรุงต่างกัน คือ รสชาติคันโต และรสชาติคันไซ คันโต (Kanto) ซึ่งเป็นแถบโตเกียว จะปรุงด้วยเนื้อ ผัก และเส้นชิราตากิ (คล้ายเส้นก๋วยเตี๋ยว) ไปพร้อมกันในน้ำซุป ส่วนคันไซ (Kansai) แถบเกียวโต และโอซาก้า จะปรุงเนื้อกินก่อน โดยหมักเนื้อกับซีอิ้ว และน้ำตาล จากนั้นจึงปรุงผักในน้ำซีอิ้วที่เหลือจากเนื้อ สุกียากี้ประกอบด้วยเนื้อวัวที่บาง ๆ ปรุงกับเต้าหู้ ต้นหอม และเครื่องปรุงอื่น ๆ น้ำจิ้มทำจากซอสถั่วเหลืองและมิริน (ไวน์หวานที่ทำจากข้าว) น้ำตาลและสิ่งชูรสอื่น ๆ มักรับประทานในหม้อใหญ่

สุกียากี้เป็นอาหารที่รับประทานที่เป็นพิเศษกันในบ้าน ซึ่งนาน ๆ จะมีการทำรับประทานกันในครอบครัว จากเดิมชาวญี่ปุ่นไม่ได้ทานเนื้อ แต่ได้รับเอาวัฒนธรรมการทานเนื้อมาจากชาวตะวันตก ธรรมเนียม

การทานอาหารจากหม้อใหญ่เดียวกันนั้นเป็นเรื่องธรรมดาในญี่ปุ่น ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยก่อนตามบ้านของเกษตรกร ชาวไร่ชาวนา จะปรุงอาหารประเภทปลากุ้ง และผักในหม้อ ซึ่งใช้ตะขอแขวนบนเตา และทุกคนจะตักอาหารรับประทานจากหม้อนั้น สุกียากี้ได้นำเอากวีซีรับประทานเช่นนี้มา การบริโภคดังกล่าวปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นในการดำเนินเรื่อง จึงถือได้ว่าเป็นรหัสเช่นเดียวกับวัฒนธรรมการรับประทานอาหารในประเทศญี่ปุ่น

#### 4.6) การรับประทานอาหารร่วมกัน



ภาพที่ 75 : ภาพการรับประทานอาหารร่วมกันแบบญี่ปุ่น  
จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่มที่ 15 หน้า 48

คนญี่ปุ่นจะรับประทานอาหารวันละ 3 มื้อ คือ เช้า กลางวัน และเย็น ซึ่งมีความหลากหลายของอาหาร จะให้ความสำคัญกับอาหารมื้อเย็นมากที่สุด มื้อกลางวันจะเป็นอาหารเบา ๆ และอาหารเย็นเป็นมื้อที่หนักที่สุด มีอาหารมากชนิดที่สุด และเป็นมื้อที่สำคัญที่สุดของวัน

การรับประทานอาหารของคนญี่ปุ่นมักจะรับประทานร่วมกันในครอบครัว โดยเฉพาะอาหารเย็น รหัสที่เกี่ยวกับการรับประทานอาหารดังกล่าวนี้ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น แสดงให้เห็นรหัสการรับประทานอาหารที่มาจากวัฒนธรรมการบริโภคของชาวญี่ปุ่น

5) วัฒนธรรมการกินอยู่ เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย

1) บ้านแบบเก่า

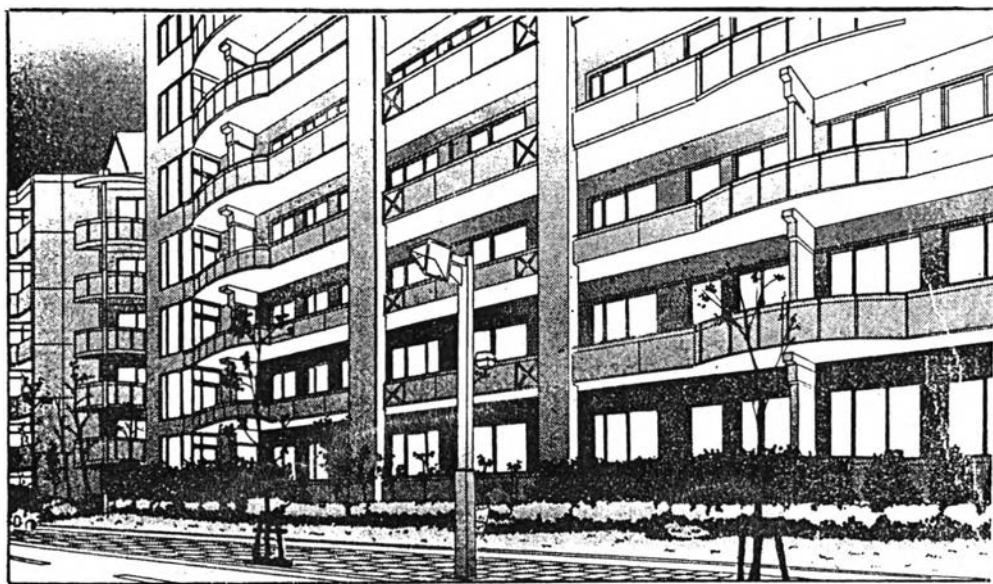


ภาพที่ 76 : ภาพบ้านแบบเก่าของญี่ปุ่น  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 7 หน้า 179

บ้านแบบเก่าจะมีลักษณะบ้านที่มีอากาศถ่ายเทได้สะดวกทั้งใต้ถุนบ้านและภายในห้อง หลังคาลาดเอียงที่ทำจากกระเบื้อง และมีชายคาบ้านเพื่อให้เหมาะกับภูมิอากาศ และกันห้องด้วยฝากระเบื้องเคลือบที่เรียกว่า "ฟุสะมะ" พื้นบ้านปูด้วยเสื่อตะตมิ (Tatami) เพื่อให้เหมาะกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนญี่ปุ่นซึ่งนั่งกับพื้น

บ้านแบบเก่านี้แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่อยู่อาศัยที่ขึ้นอยู่กับสภาพภูมิอากาศที่มีถึง 4 ฤดูของประเทศญี่ปุ่น และด้วยความอุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรป่าไม้ ดังนั้นอาคารบ้านเรือนแบบเก่าของญี่ปุ่นจึงนิยมสร้างด้วยไม้ ลักษณะบ้านดังกล่าวนี้ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นฉากแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง จึงถือได้ว่าเป็นรหัสที่อยู่อาศัยที่มาจากวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่น

## 2) อพาร์ทเมนต์ หรือแฟลต



ภาพที่ 77 : ภาพที่อยู่อาศัยแบบอพาร์ทเมนต์  
จากเรื่อง Hen เล่มที่ 2 หน้า 51

ปัจจุบันชาวญี่ปุ่นต้องอาศัยอยู่ตามแฟลตหรืออพาร์ทเมนต์ บ้านสมัยใหม่ตามอพาร์ทเมนต์ในเมืองมักเป็นบ้านแบบ 2 LDK คือ เป็นบ้านที่มี 2 ห้องนั่งเล่น (2 Living room) 1 ห้องอาหาร (1Dinnig room) และ 1 ห้องครัว (1 Kitchen) แต่ห้องอาหารและห้องครั่วมักเป็นห้องเดียวกัน เป็นบ้านสำหรับครอบครัวที่ประกอบไปด้วยพ่อแม่และลูก ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกนำเสนอเป็นฉากที่อยู่อาศัยของตัวละคร

ที่อยู่อาศัยแบบนี้แสดงให้เห็นถึงที่อยู่อาศัยของคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ในปัจจุบัน จากสภาพภูมิประเทศเป็นเกาะ มีพื้นที่น้อย และที่ดินมีราคาสูงมากตามเมืองใหญ่ ๆ ในประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงต้องอาศัยอยู่ในพื้นที่อันจำกัด ในการ์ตูนญี่ปุ่นพบรหัสที่กล่าวมานี้ แสดงว่าที่อยู่อาศัยแบบอพาร์ทเมนต์เป็นวัฒนธรรมที่อยู่อาศัยในวัฒนธรรมแบบญี่ปุ่นนั่นเอง

### 3) วัดแบบพุทธศาสนา



ภาพที่ 78 : ภาพวัดแบบพุทธศาสนา  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 37 หน้า 160

วัดในพุทธศาสนาในญี่ปุ่นจึงมีการผสมผสานทั้งรูปแบบวัฒนธรรมจีน และวัฒนธรรมญี่ปุ่น คือ หลังคาที่ลาดเอียงเพียงเล็กน้อย ชายคาเล็ก โครงสร้างเป็นวัดใช้เส้นตรงกับเส้นโค้งที่อ่อนช้อย วัดเหล่านี้จะมี พระพุทธรูปไว้สักการะด้วย ในวัดจะมีโบสถ์และเจดีย์เป็นสถานที่สำคัญที่สุดของวัด ในโบสถ์พุทธศาสนิกชน จะยืนหน้าแท่นบูชา เพื่อสวดมนต์ไหว้พระ ซึ่งชาวญี่ปุ่นพนมมือสวดมนต์เช่นเดียวกับชาวไทย

สถาปัตยกรรมแบบพุทธ หรือวัด เป็นวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมจีน เพียงบางส่วนที่ คงความเป็นเอกลักษณ์ศิลปะแบบญี่ปุ่น วัดเป็นสถานที่ปฏิบัติธรรมและเผยแพร่ศาสนาพุทธ ถูกใช้เป็นฉากใน การดำเนินเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น รหัสดังกล่าวนี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมแบบญี่ปุ่น นั้นเอง

## 4) ศาลเจ้าชินโต



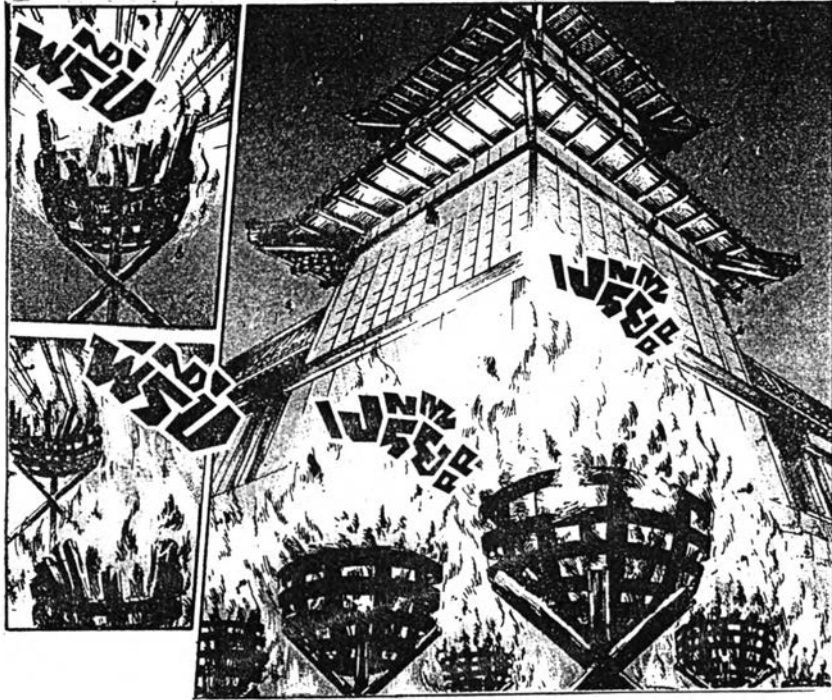
ภาพที่ 79 : ภาพศาลเจ้าชินโต  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 42 หน้า 19

วัดชินโต หรือศาลเจ้า เป็นสิ่งปลูกสร้างที่ยังคงเหลือรูปแบบสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นที่เก่าแก่ที่สุด พื้นจะยกสูง ใช้ไม้สร้าง ไม่ทาสี หลังคามุงจากหรือแฝก เสาฝังลงในดินโดยตรงไม่มีฐานรอง ในศาลเจ้าจะมีโบสถ์เพียงหลังเดียว แต่ก็มียาคารอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบด้วย เช่น หอสมบัติ ศาลา ฯลฯ ศาลเจ้าชินโตไม่มีแผนผังเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ว่าอาคารแต่ละหลังจะต้องสร้างไว้ตรงไหนอย่างไร

วัดชินโต หรือศาลเจ้า เป็นสิ่งก่อสร้างแบบญี่ปุ่นที่มีไว้เพื่อสักการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเพื่อขอพรต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้สมความปรารถนา ซึ่งชินโตเป็นความเชื่อดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่น ในการตั้งญี่ปุ่นจะพบศาลเจ้าในลักษณะประกอบในการดำเนินเรื่องในการขอพรให้สมความปรารถนา และการกระทำของตัวละคร ซึ่งเป็นรหัสที่มาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น



## 5) ปราสาท



ภาพที่ 80 : ภาพปราสาทแบบญี่ปุ่น  
จากเรื่องจอมคนสายฟ้า โนบุนากะ เล่มที่ 7 หน้า 145

สมัยสงครามกลางเมืองในราวศตวรรษที่ 16-17 มีการปลูกสร้างปราสาทอยู่ทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น สร้างด้วยหินและไม้ กำแพงปราสาทโอบกวนสูง 3-5 ชั้น การก่อสร้างจะมีความสลับซับซ้อน และแข็งแรง เพื่อป้องกันศัตรูที่มารุกราน

ปราสาทญี่ปุ่นแสดงให้เห็นถึงสิ่งก่อสร้างในสมัยสงครามในประเทศญี่ปุ่น ที่จะต้องมีการก่อสร้างปราสาทให้แข็งแรงเพื่อใช้เป็นป้อมปราการในการต่อสู้ ป้องกันภัยจากศัตรูที่มารุกราน ซึ่งปราสาทที่ใหญ่โตแข็งแรง ย่อมแสดงถึงอำนาจและอิทธิพลของขุนนางผู้เป็นเจ้าของ ปราสาทเป็นรหัสที่ได้ปรากฏเป็นฉากในการ์ตูนญี่ปุ่น ที่แสดงถึงยุคสมัยในการดำเนินเรื่อง และถือว่าเป็นรหัสที่ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัยแบบญี่ปุ่นเอง

## 6) สวนญี่ปุ่น



ภาพที่ 81 : ภาพสวนญี่ปุ่น  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน 6 เล่มที่ 22

สวนญี่ปุ่น เป็นการจำลองธรรมชาติเข้ามาไว้ในสวน เป็นการจัดเพื่อให้เกิดจินตนาการถึงธรรมชาติ โดยสร้างให้ดูสงบ เรียบง่าย สวยงาม และกลมกลืนกับธรรมชาติ สวนญี่ปุ่นประกอบด้วยธารน้ำไหล สระน้ำ ก้อนหิน ต้นไม้ เนินเขาประดิษฐ์ โดยจัดตกแต่งเลียนแบบธรรมชาติ แนวคิดการจัดสวนของญี่ปุ่น เป็นการนำทัศนียภาพจากธรรมชาติ ภูเขาและอื่น ๆ ที่พบเห็นเข้ามาไว้ในสวน ซึ่งมีอยู่ 2 แบบ คือ สวนแบบธรรมชาติ และสวนที่เน้นปรัชญาทางศาสนา

สวนแบบญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นถึงการนำแนวความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ และแนวความคิดเกี่ยวกับศาสนา มาใช้ในการจัดสวน โดยเฉพาะเซ็น ที่เน้นถึงการเข้าถึงธรรมชาติ จึงมีการตกแต่งให้กลมกลืนกับธรรมชาติให้มากที่สุด พบในลักษณะเป็นฉากในการ์ตูนญี่ปุ่น รหัสดังกล่าวได้ให้ความหมายมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน

## 6) วัฒนธรรมการแต่งกาย

วัฒนธรรมการแต่งกายเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกายในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นจะปรากฏวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกาย ได้แก่

## 6.1) ชุดกิโมโน



ภาพที่ 82 : ภาพการแต่งกายในชุดกิโมโน

จากเรื่องไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 1 หน้า 14

จากเรื่องบ๊อบ บ๊อบ เล่มที่ 2 หน้า 127

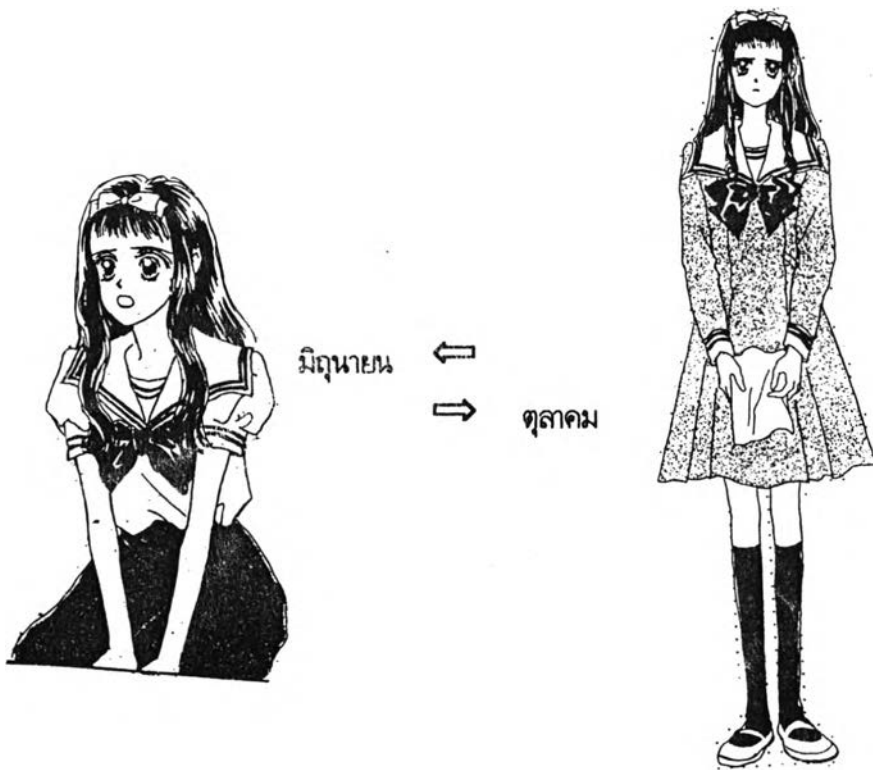
ชาวญี่ปุ่นในปัจจุบันทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่จะแต่งกายแบบสากล ผู้ที่สวมกิโมโนในชีวิตประจำวัน มีเพียงแต่ผู้ประกอบการอาชีพที่เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีของญี่ปุ่น เช่น อาจารย์สอนการ ชงชา การ จัดดอกไม้ นักเล่าเรื่องตลก พระ นักซูโม่ หรือผู้สูงอายุ เป็นต้น

เดิมชุดกิโมโนสำหรับผู้ชายจะผูกพันกับระบบชนชั้น และทำจากผ้าไหม ส่วนชาวบ้านจะใส่ผ้าป่านหรือ ผ้าฝ้าย สำหรับสตรีไม่มีข้อบังคับที่เข้มงวด แต่มีข้อกำหนดแต่เพียงว่าชุดกิโมโนแขนยาวใช้สำหรับให้หญิงสาว ที่ยังโสดอยู่ใส่ เมื่อแต่งงานแล้วจึงเปลี่ยนเป็นชุดกิโมโนแขนสั้น

กิโมโนมีหลายชุดหลายระดับความสำคัญ ผู้สวมต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมแก่กาลเทศะ เช่น ชุดทางการ ใส่ในโอกาสพิเศษ และงานพิธี ชุดลำลองใส่ในโอกาสทั่วไป เช่น เยี่ยมเยียนคนรู้จัก กิโมโนผ้าฝ้ายที่เรียกว่า "ยูกาตะ (Yukata)" ใช้ใส่อยู่กับบ้าน หรือใส่ชมเทศกาล หรือใส่เดินเล่นยามเย็น บางทีจะสวมเสื้อคลุมทับไป อีกตัว ชุดกิโมโนมีขนาดเดียว คนจะอ้วน เตี้ย สูง หรือผอมอย่างไรก็ใส่ได้ การเลือกชุดจะเลือกที่สี เนื้อผ้า ลวดลาย รวมทั้งผ้าคาดเอวด้วย

ชาวญี่ปุ่นสวมใส่กิโมโนกันมานาน ชุดกิโมโนเป็นชุดที่เหมาะสมกับสภาพอากาศ สภาพภูมิประเทศของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งชาวญี่ปุ่นจะสวมกิโมโนเฉพาะในงานพิธีต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน งานฉลองการบรรลุนิติภาวะ งานปีใหม่ ฯลฯ เท่านั้น ซึ่งโดยปกติจะไม่นิยมใส่กัน การแต่งกายแบบกิโมโนนี้เป็นรหัสที่พบในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ให้ความหมายถึงโอกาสพิเศษในการใส่ของตัวละคร กล่าวได้ว่ารหัสการแต่งกายแบบญี่ปุ่นมาจากวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนั่นเอง

### 6.2) การใส่เสื้อผ้าในแต่ละฤดู



ภาพที่ 83 : ภาพการเปลี่ยนการแต่งกายตามฤดูกาลของเด็กนักเรียนญี่ปุ่น  
จากเรื่องโอ้! มาย ดาร์ลิ่ง เล่มที่ 1 หน้า 76 และ 169

การใส่เสื้อผ้าในแต่ละฤดูนั้น เริ่มตั้งแต่เดือนมิถุนายน นักเรียนจะใส่เครื่องแบบหน้าร้อน นักธุรกิจจะใส่เสื้อผ้าสีอ่อนและบาง เมื่อถึงเดือนตุลาคม นักเรียนก็จะเปลี่ยนไปใส่เครื่องแบบหน้าหนาว และนักธุรกิจก็จะใส่เสื้อผ้าสีเข้มที่อบอุ่นขึ้น สลับกันอยู่เช่นนี้ตรงเปลี่ยนลักษณะเสื้อผ้าที่สวมใส่ ในเดือนมิถุนายน และตุลาคม นี้เรียกว่า "โคโรโมกาเอะ (Koromogae)"

การใส่เสื้อผ้าในแต่ละฤดูสะท้อนให้เห็นถึงการแต่งกายให้เข้ากับสภาพอากาศในประเทศญี่ปุ่น ที่มีฤดูถึง 4 ฤดู และการทำตนให้เข้ากับธรรมชาติความเปลี่ยนแปลงของแต่ละฤดูกาลของคนญี่ปุ่น เป็นลักษณะหนึ่งที่ได้ถ่ายทอดที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเป็นการแต่งกายของนักเรียนที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพฤดูกาล แสดงให้เห็นถึงการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ถูกถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

### 7) วัฒนธรรมการแสดงอารมณ์

วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ ซึ่งในแต่ละวัฒนธรรมการแสดงอารมณ์จะมีความแตกต่างกัน

#### 7.1) การร้องไห้



ภาพที่ 84 : ภาพการแสดงการร้องไห้  
จากเรื่องไซ้เหล็ก เล่ม 1 หน้า 57

การจะได้ชื่อว่าเป็นผู้ใหญ่ในสังคมญี่ปุ่นนั้น ต้องสามารถยิ้มได้ทั้งที่ใจรันทด โมรายนะคิ (Morainoki) หมายถึง การร้องไห้เพื่อแสดงความเห็นใจ การร้องไห้ด้วยเหตุผลนี้เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เพราะเป็นการแสดงออกของความรู้สึกที่ไม่ใช่ความอ่อนแอ การที่เห็นชาวญี่ปุ่นร้องไห้ หรือมีน้ำตาเต็มหน้า อาจไม่ได้หมายความว่าเขาจะโศกเศร้า อาจเป็นเพราะเขาสุขอย่างมากก็ได้ เช่น การร้องไห้เมื่อแข่งกีฬาชนะ น้ำตาแบบนี้เรียกว่า "ยูเรชินะคิ (Ureshinaki)" น้ำตาแห่งความสุข แม้สังคมจะคาดหวังให้ผู้ชายสามารถควบคุมอารมณ์และความเศร้าโศกได้ แต่เป็นที่ยอมรับว่าผู้ชายมีโอกาสอ่อนไหวได้

การร้องไห้เป็นรหัสวัฒนธรรมการแสดงออกของคนญี่ปุ่น ที่ให้ความหมายถึงความโศกเศร้า และความดีใจ แต่ถ้าเป็นความเศร้าแล้ว ชาวญี่ปุ่นจะแสดงออกได้มากกว่าชาติอื่น ตัวละครได้แสดงออกในลักษณะดังกล่าวถือเป็นรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น และได้ให้ความหมายเช่นเดียวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงถือว่าวัฒนธรรมเป็นตัวสร้างรหัสให้เกิดขึ้นในการ์ตูนญี่ปุ่น

#### 8) วัฒนธรรมเกี่ยวกับการสื่อความหมาย

การสื่อความหมายเป็นวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งการสื่อความหมายที่พบในการ์ตูนญี่ปุ่นได้แก่

##### 8.1) การทักทาย



ภาพที่ 85 : ภาพแสดงการทักทาย

จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 22 หน้า 180

การทักทายเป็นการแสดงออกถึงความสนิทสนมคุ้นเคยกันของคนญี่ปุ่น ที่มีการแบ่งคนในกับคนนอก ซึ่งคนญี่ปุ่นจะกล่าวทักทายเฉพาะกับคนที่ถือว่าเป็นคนรู้จักเท่านั้น ถ้าไม่จำเป็นจริง ๆ ชาวญี่ปุ่นแทบจะไม่กล่าวคำทักทายกับคนที่ไม่รู้จักเลย

คนญี่ปุ่นมักกล่าวคำทักทายกันบ่อย ๆ ตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้าจนถึงเวลาเข้านอนตอนกลางคืน ซึ่งมีคำทักทายที่กำหนดไว้แน่ชัดสำหรับใช้ในสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน แต่ชาวญี่ปุ่นจะกล่าวคำทักทายเฉพาะกับคนที่ตนถือว่าเป็นคนรู้จักเท่านั้น รหัสที่เกี่ยวกับการทักทายในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ให้ความหมายดังเช่นที่ได้ปรากฏในวัฒนธรรมการทักทายแบบญี่ปุ่น ความหมายเหล่านี้ไม่ได้มีความแตกต่างจากในวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเลย

## 8.2) กิริยาท่าทางของคนญี่ปุ่น

แสดงให้เห็นถึงมารยาทที่เป็นลักษณะเฉพาะของชาวญี่ปุ่น ที่มีความหมาย และวิธีการแสดงออกแตกต่างจากวัฒนธรรมประเทศอื่น ซึ่งได้แก่

### 8.2.1) การโค้ง



ภาพที่ 86 : ภาพแสดงการโค้งของคนญี่ปุ่น  
จากเรื่องดร.สลัมป์ กับอาราเล่ เล่ม หน้า

การโค้งเป็นการแสดงการทักทายขั้นพื้นฐานระหว่างชาวญี่ปุ่นด้วยกัน ในการทักทายในท่ายืนจะยืนตรง ทำชิดกัน โค้งลำตัวส่วนบนลงแล้วก้มศีรษะ โดยอาจก้มเพียงเล็กน้อยจนถึงก้มศีรษะท่ามุม 90 องศาก็ได้ขึ้นอยู่กับระดับความสุภาพที่แสดงออกว่ามากน้อยเพียงใด ส่วนในห้องที่ปูด้วยเสื่อตะตะมิจะทักทายในท่านั่งเสมอ

โดยนั่งพับเข่าลง ให้กันทาบอยู่บนสันเท้า แล้วโค้งตัวไปข้างหน้า วางมือทั้งสองข้างชิดกันที่บริเวณหน้าเข่าแล้ว ก้มศีรษะลงไป

ลักษณะการโค้งเป็นการแสดงความนอบน้อมที่เป็นลักษณะนิสัยส่วนหนึ่งของคนญี่ปุ่น การแสดง กิริยาเช่นนี้ได้ถูกนำไปใช้ในการทูลญี่ปุ่น ในการแสดงการทักทาย รหัสที่เป็นกิริยาของคนญี่ปุ่น ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าความหมายการทักสวัสดีถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

### 8.2.2) การนั่ง



ภาพที่ 87 : ภาพแสดงการนั่งแบบญี่ปุ่น  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 41 หน้า 11

การนั่งโดยทำนั่งที่ถูกต้องคือท่าเทพธิดา (Seiza) เป็นทำนั่งพับขาให้เข่าอยู่ในระดับที่เสมอกันวางกัน ลงบนสันเท้า นอกจากนั้นยังมีท่าซัดสมาธิ (Agiza) โดยไขว้ขาไว้ข้างหน้าแล้วหย่อนกันลงบนพื้น หรือทำนั่งพับเพียบ (Yokosuwari) ท่าซัดสมาธินี้เป็นทำนั่งสำหรับผู้ชาย ส่วนผู้หญิงส่วนใหญ่จะนั่งทำพับเพียบ ซึ่งคือท่าเทพธิดาแต่เก็บปลายเท้าไปข้างลำตัวเล็กน้อย

การนั่งในลักษณะนี้มักเป็นการนั่งที่อยู่ในบ้าน ตามประเพณีของชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักจะนั่งบนเสื่อ ตะตะมิ ซึ่งทำนั่งเช่นนี้ได้สะท้อนจากการกระทำของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งวัฒนธรรมการนั่งแบบญี่ปุ่น เป็นการสร้างรหัส และได้ถูกใช้ในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งถือว่าเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง



## 8.2.3) การก้วักมือเรียก



ภาพที่ 88 : ภาพการก้วักมือเรียก  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 15 หน้า 174

โดยการคว่ำฝ่ามือลง แล้วขยับข้อมือขึ้นลงหลายครั้ง การก้วักมือเรียกแบบนี้ไม่มีการแบ่งเพศ หรืออายุ แต่จะเสียมารยาทถ้านำไปใช้กับผู้ใหญ่ ซึ่งตัวละครในการ์ตูนกระทำกิริยาดังกล่าวที่แสดงถึงการเรียกให้

มาก



ภาพที่ 89 : ภาพแสดงถึงความยินดี (บันไซ -Banzai)  
จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 21 หน้า 108

8.2.4) บันไซ เป็นอาภักปภิกิริยาแสดงความยินดีโดยการยกมือทั้ง 2 ข้างขึ้นเหนือศีรษะเวลาได้รับชัยชนะ หรือประสบโชคดี ส่วนใหญ่จะตะโกนว่า "บันไซ" พร้อม ๆ กัน เป็นการขอให้โชคดี หรือเป็นการแสดงความยินดีให้กับคน ๆ นั้น ปรากฏในการกระทำของตัวละครในการ์ตูนที่แสดงถึงความดีใจ

วัฒนธรรมในการสื่อความหมายต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงท่าทางที่เป็นลักษณะเฉพาะของชาวญี่ปุ่น ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งแสดงถึงความอ่อนน้อมถ่อมตนของคนญี่ปุ่น รหัสดังกล่าวนี้ ผู้ผลิตการ์ตูนได้สร้างมาจากวัฒนธรรมที่ให้ความหมายเช่นเดียวกันกับในสังคมญี่ปุ่น

#### 9) วัฒนธรรมการพักผ่อน

วัฒนธรรมการพักผ่อนจะเกี่ยวกับชนิดของการพักผ่อน วิธีจัดเวลาในการพักผ่อน อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ในการพักผ่อนนั้น ได้แก่

##### 9.1) การเที่ยวน้ำพุร้อน



ภาพที่ 90 : ภาพการอาบน้ำพุร้อน  
จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 9 หน้า 58

เป็นการเที่ยวที่เป็นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่น คู่สามีภรรยาสูงอายุที่เดินทางไปเที่ยวชมโบราณสถานก็มักนิยมพักที่เรียวกัง (Ryokan) หรือโรงแรมแบบญี่ปุ่น ที่มีน้ำพุร้อนด้วย แม้แต่การไปเที่ยวของพนักงานที่บริษัทเป็นผู้จัดก็มักจะเลือกที่จะไปเที่ยวน้ำพุร้อนในจังหวัดใกล้เคียง รูปแบบการไปเที่ยวของบริษัทส่วนใหญ่ก็คือ ตอนกลางวันจะทำกิจกรรมในสถานอำนวยความสะดวกใกล้ ๆ อย่างเช่นสนามกอล์ฟ บ่อตกปลา และหลังจากที่ได้เข้าแช่น้ำแร่และพักผ่อนแล้ว ทุกคนก็จะมารวมกันที่ห้องจัดงานเลี้ยงและสังสรรค์ดื่มกินกันเพื่อสร้างความสนิทสนมในหมู่พนักงาน พวกคนหนุ่มสาวแม้จะไม่ชอบน้ำพุร้อนมากเหมือนผู้สูงอายุ แต่คนหนุ่มสาวก็ถือโอกาสไปอาบน้ำแร่ เมื่อไปเล่นสกี ปีนเขา หรือไปเที่ยวกันเป็นกลุ่มตามบ่อน้ำแร่ ที่อาบน้ำพุร้อนกลางแจ้งก็มีมากขึ้น ได้ถูกใช้เป็นฉากที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในการ์ตูนญี่ปุ่น

### 9.2) ไพ่นกกระจอก



ภาพที่ 91 : ภาพการเล่นไพ่นกกระจอก

จากเรื่องโคนัน เล่มที่ 15 หน้า 109

ไพ่นกกระจอกเป็นเกมที่เผยแพร่จากประเทศจีน เป็นเกมที่ซับซ้อนใช้ผู้เล่น 4 คน มีอุปกรณ์หลักคือ ไฟที่ทำจากวัสดุผสมระหว่างไม้ไผ่และงาช้างแล้วแกะสลักลงไป กติกาการเล่นจะใช้ไฟหลากหลายชนิดรวมทั้งหมด 136 อัน หลังจากกำหนดเจ้ามือแล้วก็ผลัดกันเก็บและทิ้งไฟตามลำดับ โดยผู้ที่สามารถเรียงไฟครบชุดตามที่กำหนดได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ การเรียงไฟมีหลายแบบและคะแนนก็จะต่างกันไป เกมชนิดนี้ใช้ประกอบการแสดงของตัวละคร แสดงถึงการพักผ่อนของผู้ใหญ่

9.3) ปาจิงโกะ (Pachinko)



ภาพที่ 92 : ภาพการเล่นปาจิงโกะ

จากเรื่อง SLAM DUNK เล่มที่ 21 หน้า 134

ปาจิงโกะเป็นเกมที่แพร่หลายในหมู่ประชาชน เป็นเกมเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น วิธีเล่นจะใช้สปริงไฟฟ้าตีลูกเหล็กขึ้นไป ถ้าลูกเหล็กเข้าไปในช่องที่กำหนดจะมีลูกเหล็กไหลออกมาและสามารถนำเอาลูกเหล็กนี้ไปแลกของรางวัลได้ เป็นฉากประกอบเรื่อง ในการ์ตูนญี่ปุ่นแสดงถึงการพักผ่อนแบบญี่ปุ่นนั่นเอง

9.4) คาราโอเกะ



ภาพที่ 93 : ภาพการร้องคาราโอเกะ

จากเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน เล่มที่ 15 หน้า 106

คาราโอเกะ ซึ่งแปลตรงตัวว่า "ดนตรีออเคสตรา (Orchestra) ซึ่งว่างเปล่า" เป็นดนตรีประกอบซึ่งไม่มีเสียงร้องของบทเพลง หรือที่เรียกกันในภาษาญี่ปุ่นว่า "ดนตรีลบหนึ่ง" ใช้ไมโครโฟนร้องเพลงที่นิยมคลอไปกับดนตรีที่บันทึกเทปไว้แล้ว ตามงานเลี้ยงต่าง ๆ เทศชนิดนี้ขายดีมาก และปัจจุบันการฆ่าเวลาประเภทนี้เป็นที่นิยมกันมากตามไนท์คลับ ตามบ้าน และในงานสังสรรค์โดยทั่วไปในญี่ปุ่น คลับคาราโอเกะต่าง ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สมาชิกพบปะกัน และสนุกสนานคาราโอเกะ และมีอยู่ในท้องที่ต่าง ๆ จนการร้องเพลงสมัครเล่นกลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่อย่างหนึ่งของสังคม

การพักผ่อนในสังคมญี่ปุ่นมีความสำคัญ เนื่องจากความเครียด ความกดดันในสังคมญี่ปุ่นเอง วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพักผ่อนจึงเป็นการผ่อนคลายของคนญี่ปุ่น เดิมการพักผ่อนหย่อนใจของคนญี่ปุ่นจะเป็นสิ่งเพลิดเพลินตามประเพณีของท้องถิ่น เช่น การไปเที่ยวงานวัด การแช่น้ำแร่ การไปดูมหรสพ หรือ ฟังนิทานตลก แต่ปัจจุบันคนญี่ปุ่นจะพักผ่อนโดยการนอนดูโทรทัศน์บ้าง การไปกินเหล้าตามร้านอาหารบ้าง หรือการเล่นไพ่บนกระบอกกับเพื่อนร่วมงานบ้าง หรือการเล่นปาจิงโกะ (Pachinko) ก็เป็นการพักผ่อนหย่อนใจอย่างหนึ่งของชาวญี่ปุ่น นอกจากนั้นยังมีการร้องเพลงคาราโอเกะ (Karaoke) ซึ่งเดิมเป็นสิ่งบันเทิงตามบาร์หรือไนท์คลับ และในบ้าน ในการดูญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกันเป็นการกระทำของตัวละคร ที่แสดงถึงการผ่อนคลายในเรื่อง รหัสที่ให้ความหมายเกี่ยวกับการพักผ่อนนี้ ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน

#### 5.2.4 Personal codes

เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล ในการดูญี่ปุ่นได้สะท้อนให้เห็นบุคคลที่อยู่ในสังคมญี่ปุ่น แต่ที่เด่นชัดได้แก่ นักเรียน ที่ต้องแข่งขันกันเรียน เรียนหนักในแต่ละวัน มีการบ้านมาก ต้องเรียนภาควิชา นอกจากนั้นก็ยังต้องไปเรียนพิเศษอย่างอื่น เช่น เปียโน นอกจากนั้นแล้วเด็กนักเรียนในสังคมญี่ปุ่นยังมีปัญหาการกลั่นแกล้งของเด็กในสังคม



ภาพที่ 94 : ภาพแสดงว่านักเรียนญี่ปุ่นเรียนหนัก  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 28 หน้า 51



ภาพที่ 95 : ภาพแสดงถึงการเรียนพิเศษของเด็กญี่ปุ่น  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 9 และ 33 หน้า 7 และ 50



ภาพที่ 96 : แสดงถึงการกลั่นแกล้งในสังคมญี่ปุ่น  
จากเรื่องโดราเอมอน เล่มที่ 5 หน้า 113

นักเรียนที่อยู่ในสังคมญี่ปุ่นเรียนหนัก มีความกดดันจากสภาพสังคม วิถีชีวิตดังกล่าวได้สะท้อนจากการแสดงการกระทำของตัวละครที่ถือว่าเป็นรหัสที่ให้ความหมายที่มาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั่นเอง

การสร้างรหัสมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ซึ่งวัฒนธรรมถือว่าเป็นระบบของการสร้างรหัสที่มีบทบาทสำคัญของมนุษย์ ความรู้เรื่องรหัสจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรม ในแต่ละสังคมจะมีวัฒนธรรมแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์ทั้ง 3 ส่วน แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีรหัส สัญลักษณ์ แฝงอยู่ในตัวบท (Text) อยู่มากมาย สัญลักษณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบไปด้วยภาพเหมือน (Icon) เป็นภาพที่สามารถเข้าใจได้ ทั้งปรากฏในลักษณะที่เป็นสิ่งก่อสร้าง หรือสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ส่วนดัชนี (Index) ในการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน การแสดงอารมณ์ หรือท่าทางของตัวการ์ตูน รวมทั้งการใช้แสง-สีของฉาก เป็นต้น และสัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการแสดงอารมณ์ ใช้แทนเสียง และแทนคำพูดและคำบรรยายที่เป็นลักษณะเฉพาะของการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนี้แล้วรหัสต่าง ๆ ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้สะท้อนมาจากวัฒนธรรมของญี่ปุ่นอีกด้วย รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมายในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น จึงถือได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสินค้า หรือผลผลิตทางวัฒนธรรมชนิดหนึ่ง