

การสื่อสารวิทยุซีดีในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวชาบูไร้ล้ำยุค



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาโทศาสตร
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2557
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

COMMUNICATING THE WAY OF BUSHIDO IN AVANT GARDE SAMURAI
MANGA AND ANIMATION

Miss Nattakarn Hanpakdeesakul



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสื่อสารวิบูลย์คติในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่น แนวชาบูไร้ล้ายุค
โดย	นางสาวณัฐกานต์ หาญภักดีสกุล
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ขาดีประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)
.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วราภรณ์ ฉัตรชาติ)

ณัฐกานต์ หาญภักดีสกุล : การสื่อสารวิถีบูชิโดในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค (COMMUNICATING THE WAY OF BUSHIDO IN AVANT GARDE SAMURAI MANGA AND ANIMATION) อ.ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 192 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร การสื่อสารวิถีบูชิโด และสัมพันธ์ของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค โดยวิธีการวิเคราะห์หัตถ์บท (Textual Analysis) จากหนังสือการ์ตูน, แอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์แอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุคเรื่อง *กินทามะ* ผลการวิจัยมีดังนี้

การเล่าเรื่องของกินทามะ ดำเนินเรื่องในสมัยปลายเอโดะ (ค.ศ.1853-1868)เป็นหลัก และมีช่วงเวลาอื่นๆที่ปรากฏในเรื่องอีก คือ ปัจจุบัน(ศตวรรษที่ 20) อนาคต(ยุคอวกาศ) ซึ่งเห็นได้จากฉากของการ์ตูน เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ดำเนินไปในลักษณะการ์ตูนตลก และแอคชั่น ความขัดแย้งของตัวละครเป็นเรื่องของอุดมการณ์ที่มีต่อชาติบ้านเมืองที่ต่างกันของแต่ละฝ่าย รวมถึงมีการนำเรื่องราวที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์มาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องด้วย ด้านการสร้างตัวละคร การ์ตูนกินทามะมีลักษณะในการสร้างตัวละคร คือ 1.การสร้างตัวละครที่มาจากบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ 2.การสร้างบุคลิกตัวละครให้เด่นจากลักษณะท่าทางและคำพูด 3.การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครให้มีตัวละครหลักเป็นจุดศูนย์กลาง โดยตัวละครทุกตัวในเรื่องจะมีพระเอกเป็นจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ให้มาเกี่ยวข้องกัน

ในด้านของสัมพันธ์ระหว่างสื่อพบว่า โดยภาพรวมแล้วเป็นลักษณะสัมพันธ์ที่มีความใกล้เคียงกับตัวแม่แบบ ทั้งแก่นเรื่อง, บทสนทนา และ มุมมองของการเล่าเรื่อง ส่วนรายละเอียดของเนื้อเรื่องและตัวละคร เปลี่ยนแปลงไปจากตัวแม่แบบเพียงเล็กน้อย ในส่วนที่ขยายได้แก่ส่วนที่สร้างขึ้นเป็นตอนเฉพาะของภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสื่อสารวิถีบูชิโดที่เด่นชัดที่สุดในการ์ตูนเรื่องกินทามะ คือ ความกล้าหาญ โดยจะสื่อสารในเรื่องความเข้มแข็งและการต่อสู้เพื่อปกป้องสิ่งสำคัญที่สุดของตัวละคร ส่วนวิถีบูชิโดที่สื่อสารน้อยที่สุด คือ การประพุดของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร โดยสื่อสารในเรื่องของการรักษานวลสงวนตัวของผู้หญิง ผู้เขียนใช้การสื่อสารวิถีบูชิโดด้วยวิธีการดังนี้ 1.การสื่อสารโดยใช้ตัวละครที่มีบุคลิกของซามูไรผ่านคำพูดของตัวละครนั้นๆ 2. การสื่อสารผ่านการต่อสู้กับตัวร้าย แสดงให้เห็นความแข็งแกร่งและความกล้าหาญของตัวเอง 3. การเล่าย้อนอดีตถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตัวเอง ภูมิหลังด้านการทำสงคราม 4.เล่าผ่านเนื้อเรื่องและสถานการณ์ซึ่งให้แง่คิดและแก่นเรื่องบูชิโดในตอนนั้นๆ

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5684856728 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: BUSHIDO / SAMURAI / JAPAN COMIC BOOK / GINTAMA / ANIMATION

NATTAKARN HANPAKDEESAKUL: COMMUNICATING THE WAY OF BUSHIDO IN AVANT GARDE SAMURAI MANGA AND ANIMATION. ADVISOR: ASSOC. PROF. THIRANAN ANAWAJ-SIRIWONGS, 192 pp.

The purpose of this research is to study narration ,characterization, communicating the way of Bushido and intertextuality in avant garde samurai manga and animation by using textual analysis from *Gintama* comic book, animation program and animation movie. The results showed :-

1.The narrative and characterization in avant garde samurai manga and animation. In narrative part , Gintama story was in Edo period (1853-1868), as well as in present and future.It appears in this manga setting. The genre of Gintama is mixed of comedy and action. The conflict of characters is the difference of national ideology. There are a lot of ture stories from japanese history in this fiction too. For Characterization, Gintama was created characters by 1.Famous people from history 2. Action and dialog 3.relationship with the protagonist, Gintoki who relate all characters in Gintama.

2.The media intertextuality, Over view of all Gintama media, are similar to the manga components :- theme, dialogue and point of view . However the story detail and character have a little modification, the extension is the special episode of animation movie.

3. Communicating the way of bushido in Gintama, the most issue appears in Gintama is Brave . Brave is communicate in great strength and fighting for protecting the characters' most important thing of character . The least that appears in Gintama is Conduct of women who live with samurai. It's communicate about women should be reserve herself. The writer communicates Bushido by 1. Samurai's dialogue 2. The fighting of Samurai 3. Flashback to the characters' background and 4. The Situation and storyline that shown the concepts of Bushido.

Field of Study: Communication Arts Student's Signature

Academic Year: 2014 Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ มีจุดเริ่มต้นมาจากความชอบในเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น และได้ศึกษาเกี่ยวกับ วิถีบูชิโดจากภาพยนตร์ซามูไร จึงนำมาใช้ต่อยอดศึกษาในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ และจะสำเร็จไม่ได้หากปราศจากคำแนะนำจาก รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำปรึกษาอย่างละเอียดทั้งเรื่องข้อมูลและภาษาที่ใช้จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จ ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์สำหรับการชี้แนะและส่งข้อมูลต่างๆด้านวิถีบูชิโดมาทำให้ศึกษาเพิ่มเติม และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วราภรณ์ ฉัตรชาติ สำหรับคำแนะนำและให้เกียรติมาเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ กำลังใจสำคัญในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จาก ครอบครัวหาญภักดีสกุล ที่ช่วยเหลือด้านการเรียนปริญญาโทเสมอมา ขอขอบคุณ คุณพ่อที่คอยช่วยตรวจคำผิดและช่วยแนะนำด้านการเขียนวิทยานิพนธ์ คุณแม่และน้องสาวที่ให้กำลังใจในยามท้อแท้และเหนื่อยล้า ผลักดันจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จ

ขอขอบพระคุณ คุณวนิดา วงศ์วิเศษศักดิ์ หัวหน้างานที่รักและเคารพ ที่คอยสนับสนุนการเรียนปริญญาโทและการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสมอมาในช่วงเวลาที่ทำงานไปด้วยและเรียนไปด้วย รวมถึง PR team บริษัท DoubleA และ NPS ที่คอยเชียร์และให้กำลังใจกันเสมอ ทุกแรงใจที่ส่งมาทำให้เรามีพลังเพิ่มขึ้นในยามย่อท้อ

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณกำลังใจจากเพื่อนรักทุกคนที่คอย ส่งแรงใจในการทำวิทยานิพนธ์มาให้เราเสมอมา รวมถึงเพื่อนๆ ปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยด้วย ที่คอยช่วยเหลือกันทั้งเรื่องกำหนดการต่างๆในการส่งงาน การทำ e-thesis กำลังใจที่มีให้กันและกันในการเรียนและทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ วิทยานิพนธ์เล่มนี้เกิดจากความชอบของผู้วิจัยโดยทำด้วยความตั้งใจ อาจจะมีข้อบกพร่องบ้างแต่ก็ได้รับความแรงใจจากทุกๆคนมาช่วยเสริมเราภูมิใจในวิทยานิพนธ์เล่มนี้และเชื่อว่าจะเป็นประโยชน์แก่ทุกคนที่ได้มาศึกษาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ต่อไป

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1	1
บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหำนำการวิจัย	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	7
บทที่ 2	10
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1.แนวคิดเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและแอนิเมชัน	10
1.1 การ์ตูนญี่ปุ่น.....	10
1.2 แอนิเมชันญี่ปุ่น	15
2.แนวคิดปรัชญาบูชิโด และคตินิยมของซามูไร	17
3. แนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร.....	27
3.1 การเล่าเรื่อง.....	27
3.2 การสร้างตัวละคร)Characterization(.....	28
4.แนวคิดสัมพันธ์บท	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32

บทที่ 3	38
ระเบียบวิธีวิจัย	38
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย	38
การเก็บข้อมูล	38
การวิเคราะห์ข้อมูล	39
การนำเสนอข้อมูล	40
บทที่ 4	41
วิเคราะห์การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร และสัมพันธ์บท	41
ของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค กินทามะ	41
1.การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคกิน ทามะ.....	41
1.1 เนื้อเรื่อง.....	41
หนังสือการ์ตูนเรื่องกินทามะ	41
แอนิเมชันกินทามะ	44
GINTAMA The Movie: Shinyaku benizakura Hen ((2010	45
Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya ((2013	45
1.2 ตัวละครในเรื่องกินทามะ	46
1.2.1ตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่อง	46
1.2.2 ตัวละครสนับสนุนฝ่ายดี.....	50
1.2.3 ตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวประกอบและเพิ่มสีสันของเรื่อง	57
1.2.4 ตัวละครฝ่ายร้าย.....	60
1.3 วิเคราะห์การเล่าเรื่องของการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ	64
1. ลักษณะการเล่าเรื่อง	64

2.ความขัดแย้ง.....	68
3.ยุคสมัยและช่วงเวลา	76
4.มุกตลกที่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่อง.....	79
5.เรื่องจริงและตำนานในประวัติศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง	86
1.4 การสร้างตัวละครในการ์ตูนเรื่องกินทามะ.....	88
1.การสร้างตัวละครที่มาจากบุคคลจริงในประวัติศาสตร์	88
2.การสร้างบุคลิกตัวละครให้เด่นด้วยลักษณะท่าทางและคำพูด	91
3.ความสัมพันธ์ของตัวละคร	95
2. สัมพันธภาพระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ	97
บทที่ 5	108
การสื่อสารวิซูซิโดผ่านการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนและ	108
แอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคกินทามะ	108
1 การสื่อสารโดยใช้ตัวละครที่มีบุคลิกของซามูไร	108
2. การสื่อสารผ่านการต่อสู้กับตัวร้าย.....	130
3. การเล่าย้อนอดีตถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตัวเอง	134
4. เล่าผ่านเนื้อเรื่องและสถานการณ์ของตอนนั้นๆ	136
บทที่ 6	141
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	141
สรุปผลการวิจัย.....	141
อภิปรายผล.....	147
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	154
ข้อเสนอแนะ	154
รายการอ้างอิง	156

ญ

หน้า

ภาคผนวก.....	158
เนื้อเรื่องหนังสือการ์ตูนกินทามะ	159
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	192



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนเริ่มต้นที่ประเทศอังกฤษในศตวรรษที่ 17 ผลิตออกมาโดยใช้บล็อกไม้และพิมพ์ลายเส้นบนกระดาษหรือผืนผ้าขนาดใหญ่ แผ่นภาพที่ขายได้และเป็นที่นิยมมักเป็นภาพบันทึกเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546) ต่อมาการ์ตูนเริ่มมีการพัฒนาการขึ้นเพื่อใช้ถ่ายทอดเรื่องราวของศิลปินในสมัยนั้นๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวของการเสียดสีสังคม ล้อเลียนนักการเมือง สอดคล้องไปในแต่ละยุคสมัยและตามบริบทของสังคม ยกตัวอย่างเช่น ศิลปิน วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth, 1697-1764) ที่สร้างการ์ตูนล้อเลียน เสียดสีชนชั้นสูงและผู้ที่ครองอำนาจในช่วงเวลาของการปฏิวัติอุตสาหกรรมของอังกฤษ ซึ่งเป็นยุคที่ทำให้เกิดสังคมชนชั้น ศตวรรษที่ 19 จอร์จ ครูกแซ็งค์ (George Cruikshank, 1792-1878) ได้เผยแพร่การ์ตูนที่มีเนื้อหาเสียดสีราชวงศ์ นักการเมือง คนมีอำนาจทุกประเภท โดยมุ่งประเด็นไปที่การกระทำที่ไร้มนุษยธรรมต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน นอกจากนี้หากมองที่ช่วงเวลาและสถานการณ์ที่ต่างกัน ในปี ค.ศ. 1952 เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ประมาจารย์ทางด้านการ์ตูนญี่ปุ่น ได้เขียนการ์ตูนเจ้าหนูปรมาณูในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการสร้างสันติภาพของมนุษย์ ดังนั้นเจ้าหนูปรมาณูจึงถือเป็นสื่อแห่งสันติภาพในการ์ตูนญี่ปุ่น (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546) จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าการ์ตูนไม่เพียงแต่เป็นสื่อที่สะท้อนความคิดของศิลปินเท่านั้นแต่ยังแฝงไปด้วยเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลารวมถึงค่านิยม แนวคิด และวัฒนธรรมของแต่ละประเทศอยู่ในการ์ตูนแต่ละเรื่องด้วย

สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น(มังงะ)นั้นเริ่มเฟื่องฟูหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลง เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง เจ้าหนูปรมาณู ขึ้นซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของวงการการ์ตูนญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1952 การ์ตูนเรื่อง เจ้าหนูปรมาณู เริ่มมีอิทธิพลและแพร่หลายโดยได้เริ่มฉายทางโทรทัศน์ ในปี 1963 (Toni Johnson-Woods, 2010) หลังจากนั้นก็มีของเล่น และ สินค้า ของเจ้าหนูปรมาณูออกวางจำหน่ายและได้รับความนิยมอย่างมาก ต่อมาการ์ตูนญี่ปุ่นก็เริ่มแพร่หลายมากขึ้นอีก โดยมีการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องที่หลากหลายแปลกใหม่เกิดขึ้นมาตามความต้องการของประชากรที่ชื่นชอบในการอ่านการ์ตูน การ์ตูนญี่ปุ่นที่เริ่มต้นในยุคทศวรรษที่ 60 และโด่งดัง ได้แก่ เรื่อง รันมา 1/2 โดย ทาคาฮาชิ รุมิโกะ ซึ่งเป็นการ์ตูนแนวตลกกว่าด้วยการสลับเพศของตัวเองและ

กังฟู ,เรื่องดรากอลบอล โดย อากิระ โทริยามา การ์ตูนแนวต่อสู้แฟนตาซีว่าด้วยการผจญภัยของ นักรบไซย่า

การ์ตูนญี่ปุ่นมีความนิยมสูงสุดในทศวรรษที่ 90 นับจากจำนวนยอดขายการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถทำยอดขายได้ประมาณกว่าปีละ 600,000 ล้านบาท แบ่งเป็นนิตสารการ์ตูนโดยเฉพาะ 350,000 ล้านบาท และเป็นหนังสือการ์ตูนอีก 250,000 ล้านบาท ทั้งหมดคือ ประมาณหนึ่งในสี่ของมูลค่าสิ่งพิมพ์ทุกชนิดในประเทศญี่ปุ่น(ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546: 66-68) หากมองนอกเหนือจากยอดขายแล้วความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นยังเห็นได้จากการที่แอนิเมชัน เรื่อง *Spirited Away* ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่สามารถคว้ารางวัลระดับโลกอย่าง Oscar มาไว้ในครอบครองได้ในปี 2002 และยังคว้ารางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ระดับโลกอีกกว่า 30 รางวัล(นับทอง ทองใบ, 2548) การ์ตูนญี่ปุ่นอีกหลายๆเรื่องยังเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางไปทั่วโลกตั้งแต่ปี 1999 ยกตัวอย่างเช่น ในเยอรมันนี่การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นที่นิยม ได้แก่ *โปเกมอน, เซเลอร์มูน และดรากอลบอล* (Natsume Fusanosuke, 2002) การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพัฒนาและผลิออกมาใหม่หลากหลายประเภทอย่างต่อเนื่อง เช่น การ์ตูนประเภทต่อสู้, การ์ตูนประเภททรักโรแมนติก, การ์ตูนกีฬา ฯลฯ ด้วยเหตุนี้ การ์ตูนญี่ปุ่นจึงเป็นอีกสื่อหนึ่งที่ถ่ายทอดเรื่องราวเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นโดยปริยาย

สำหรับประเทศไทยนั้น การ์ตูนญี่ปุ่นได้ยึดครองตลาดการ์ตูนมานานประมาณ 30 ปี ในช่วง พ.ศ. 2510-2520 การ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยเริ่มแตกแขนงจากการ์ตูนญี่ปุ่นทางทีวีเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้น ได้แก่ *หน้ากากเสือ และ ไข่มดแดง* เป็นต้น (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2554) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กวัยรุ่น จากการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2556 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ากลุ่มประชากรวัย 15-24 ปี อ่านหนังสือการ์ตูน 61.6 % ซึ่งถือว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของการอ่านหนังสือประเภทอื่นๆ เพราะฉะนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นจึงนับว่าเป็นสื่อๆหนึ่งที่มีเข้ามามีอิทธิพลต่อเด็กไทยและกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่น เห็นได้จากการรับวัฒนธรรมต่างๆผ่านทางการ์ตูนและแสดงออกมาเป็นกลุ่มๆ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มแฟนคลับการ์ตูน, กลุ่มการคอสเพลย์ที่มีการแต่งตัวตาม character การ์ตูนที่ชื่นชอบ, กลุ่มนักวาดการ์ตูน แม้แต่ในเว็บบอร์ดชื่อดังอย่าง [www. Pantip.com](http://www.Pantip.com) ก็มีการสร้างห้องการ์ตูนเพื่อใช้พูดคุยและติดตามข่าวสารสำหรับคนชอบการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นจึงเป็นสิ่งเห็นได้ทั่วไปในประเทศไทย หาอ่านได้ง่าย และมีแฟนคลับชาวไทยคอยติดตามอยู่เสมอ

ที่กล่าวมาข้างต้น วัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความเฟื่องฟูตั้งแต่หลังยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ยังมีอีกวัฒนธรรมหรือวิธีหนึ่งที่เกี่ยวข้องเป็นรากฐานและเป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นเมื่อเราเอ่ยชื่อประเทศนี้ ทุกคนคงจะต้องนึกถึงความรักชาติ ความมีวินัย การรักษาเกียรติยศ ความถ่อมตน และความกล้าหาญตามแบบฉบับของซามูไร ความสวยงามของวิธีนี้ เป็นไปตามปรัชญาหนึ่งหรือวิธีหนึ่ง ที่เรียกกันว่า “บูชิโด”

ย้อนกันไปในอดีต ซามูไร ถือกำเนิดขึ้นในช่วงต้นของยุคเฮอัน ประมาณปลายศตวรรษที่ 8 เมื่อกลุ่มตระกูลที่มีกำลังแข็งแกร่งทั่วเมืองเกียวโตได้เข้าครองตำแหน่งสำคัญและมีการเรียกเก็บภาษีจากประชาชนอย่างหนักหน่วงจึงส่งผลให้ชาวนาหลายคนต้องไร้ที่อยู่ อัตราการปล้นสะดมเพิ่มขึ้น เหล่าผู้ปกครองจึงแก้ปัญหาโดยการรับสมัครผู้ถูกเนรเทศในเขตแดนคันโตให้มาฝึกฝนศิลปะการต่อสู้ อย่างเข้มงวด เพื่อที่จะใช้พวกเขาเป็นหน่วยรักษาความปลอดภัย คนพวกนี้ได้ถูกเรียกว่า ซามูไร (Samurai) หรือผู้ที่ถวายตัวเป็นข้ารับใช้ให้แก่กองทัพ (วิระชัย โชคมุกดา, 2554) เมื่อถึงศตวรรษที่ 12 เป็นต้นมาผู้ที่เป็ซามูไรไม่เพียงแต่จะต้องเก่งในด้านอาวุธเท่านั้นแต่ได้รับการคาดหวังว่า จะต้องเป็นผู้มีวัฒนธรรมและอ่านออกเขียนได้ ซามูไรที่จะถูกยกย่องจึงจะต้องมีฝีมือทั้งศิลปะการใช้ดาบและการกรี ดั้งนั้น เมื่อซามูไรได้เข้ามามีบทบาทในการปกครองญี่ปุ่นมากขึ้นโดยมีหน้าที่เป็นนักรบของจักรพรรดิ กลุ่มซามูไรผู้ทรงอำนาจที่เป็นนักรบชั้นนำก็ถือเป็นเจ้าของเครื่องจรรโลงใจต่างๆ ของกลุ่มชนชั้นสูง อย่างศิลปะลายมือ บทกวี และเพลง

“**บุชิโด**” ถือเป็นหลักในการดำเนินชีวิตของซามูไรและอยู่ในวิถีของซามูไร ว่าด้วยหลัก 7 อย่างของวิถีนักรบ คือ 1.ความกล้าหาญ 2.จรรยาของซามูไร(การทำเซ็ปปุคุหรือการเอามิคิวานทัง) 3.ความเป็นสุภาพบุรุษ (มีเมตตากรุณา,มีความอ่อนหวาน,รักษาความจริง,รักษาเกียรติยศ) 4.ความจงรักภักดี (ภักดีต่อพระมหากษัตริย์,ซื่อสัตย์ต่อเจ้านาย,เคารพต่อครอบครัวและบรรพบุรุษ), 5. การศึกษาอบรมเยี่ยงซามูไร(การข่มใจตัวเอง) 6. ฐานะของสตรี 7. ความรักชาติ (เสฐียร พันธรั้งซี, 2555)

ในศตวรรษที่ 14-15 ซึ่งถือเป็นยุคภาวะสงครามของญี่ปุ่น เป็นช่วงเวลาที่ซามูไรสูญเสียวัฒนธรรมของตนเองให้กับกลุ่มคนที่เกิดในชนชั้นทางสังคมอื่นๆที่บางครั้งได้อุปโลกน์ตัวเองว่าเป็นนักรบซามูไรโดยไม่สนใจปฏิบัติตามหลักของวิถีบุชิโดซึ่งเป็นวิถีซามูไร ดังนั้นหลักจรรยาแบบบุชิโดจึงถูกนำมาใช้เป็นปัจจัยในการควบคุมและบอกถึงสิ่งที่ซามูไรควรจะทำปฏิบัติในยุคนี้อย่างสาธารณะ จบจนถึงปัจจุบันหลักบุชิโด้ยังคงเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากภาพิตหนึ่งทีโด่งดังและเป็นหัวใจของคนญี่ปุ่นที่ว่า “ *The cherry is the first among flower, as the warrior is the first among men* ” (ดอกเชอรี่(ซากุระ) เป็นที่หนึ่งอยู่ในหมู่ดอกไม้ทั้งหลายฉันใด บุรุษผู้กล้าหาญก็เป็นที่หนึ่งอยู่ในหมู่ชายทั้งหลายฉันนั้น) (เสฐียร พันธรั้งซี, 2555)

วิถีบุชิโดที่คงอยู่จนถึงปัจจุบันได้ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีโดยสามารถรับรู้ได้อย่างกว้างขวาง เช่น ภาพยนตร์,นวนิยาย,งานศิลปะ,ละครโทรทัศน์ รวมถึงการ์ตูนญี่ปุ่น ในสื่อบันเทิงคดีที่ได้กล่าวมานั้นหลายๆเรื่องถ่ายทอดวิถีบุชิโดของซามูไรไว้อย่างสวยงาม ภาพยนตร์ที่ทำชื่อเสียงและเล่าถึงบุชิโดได้อย่างละเอียดเข้าใจง่ายคงหนีไม่พ้นภาพยนตร์เรื่อง *The Last Samurai* ในเรื่องได้เล่าถึงหลักการดำรงชีวิตของซามูไรและบุชิโด โดยแสดงให้เห็นถึงคุณค่าความสวยงามของการดำเนินชีวิตตามหลักจรรยาบุชิโด *The Last Samurai* ได้รับผลตอบแทนเชิงบวกจากคนญี่ปุ่นอย่างมากมายแม้

ภาพยนตร์จะเป็นหนัง Hollywood ซึ่งในประเด็นนี้รับรู้ได้จากความเห็นของชาวญี่ปุ่นที่ได้ดูภาพยนตร์เรื่องนี้ในโลกออนไลน์ (Jayson Makoto Chun, 2011) นอกจากนี้ ยังมีภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์ซามูไรอีกหลายๆเรื่องที่กำลังพูดถึงหลักบูชิโด นอกเหนือจากสื่อภาพยนตร์ยังมีนวนิยายที่กำลังพูดถึงการดำเนินชีวิตของซามูไรที่ได้รับการยกย่อง ได้แก่ เรื่อง *มียาโมโตะ มุซาชิ* เขียน โดย โยชิคาว่า เอเอจิ ในนวนิยายได้กล่าวถึงต้นแบบคตินิยมของซามูไรอย่าง *มุซาชิ* ไว้อย่างครบถ้วนและยกย่องให้มุซาชิ เป็นซามูไรที่ดำรงชีวิตตามหลักบูชิโดอย่างสมบูรณ์

ไม่เพียงแต่ภาพยนตร์และนวนิยาย สื่อที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ คือ การ์ตูนแนวซามูไร จากข้างต้นได้กล่าวถึงวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 และกลายเป็นกระแสนิยมจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนญี่ปุ่นที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับซามูไรก็จะมีแก่นหลักของบูชิโดซึ่งเป็นวิถีทางของซามูไร มาเป็นองค์ประกอบของเรื่องเพื่อเล่าเรื่อง และสร้างตัวละครซามูไรในการ์ตูนเรื่องนั้นๆ

การ์ตูนซามูไร เริ่มเกิดขึ้นในช่วงก่อนระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ฟื้นฟูลัทธิบูชิโด เพื่อปลุกขวัญและกำลังใจให้กับประชาชน หนังสือการ์ตูนช่วงนี้จึงจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับซามูไร เนื้อหาเน้นเรื่องความเสียสละและความกล้าหาญโดยดัดแปลงเรื่องจากวรรณคดีในยุคศักดินา (พรวิไล เบญจรัตน์ศิริโชค, 2549) จนถึงปัจจุบันการ์ตูนซามูไรก็ยังมีเรื่องใหม่ออกมาเรื่อยๆและยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง เรื่องที่มีชื่อเสียงส่วนมากจะเป็นการ์ตูนตอนยาวและมีแอนิเมชันควบคู่ไปด้วย ได้แก่ *Rurouni Kenshin ซามูไรพเนจร, Gintama , Samurai Deeper Kyo* หากเอ่ยชื่อการ์ตูนที่กำลังมาข้างต้น เชื่อว่าคอการ์ตูนในประเทศไทยจะต้องรู้จักเป็นแน่แท้ จุดสนใจของการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทซามูไรนอกเหนือจากจะมีเรื่องราวการต่อสู้และวัฒนธรรมเก่าแก่ของญี่ปุ่นแล้ว จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งที่ทุกเรื่องจะมีหลักการดำเนินชีวิตตามแบบอย่างของซามูไรหรือหลักบูชิโด ซึ่งเป็นสิ่งที่เปี่ยมอัตลักษณ์เฉพาะของซามูไร

ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียนการ์ตูนซามูไรนั้น จะแบ่งไปตามแต่ละประเภทเนื้อเรื่องของการ์ตูน ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในประเภทการ์ตูนแอคชั่นผสมประเภทการ์ตูนดราม่า โดยเรื่องราวจะเล่าถึงการดำเนินชีวิตตามวิถีของซามูไร นอกจากนี้การสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนซามูไรที่แหวกแนวออกไปนั้น คือ ประเภทการ์ตูนซามูไรล้ำยุค(AVANT-GARDE SAMURAI) คำว่า AVANT-GARDE ในทางศิลปะนั้น หมายถึงแนวหน้า ล้ำสมัย โดยจะใช้เรียกงานของศิลปินที่มีความแปลกใหม่สร้างสรรค์และเป็นงานที่แปลกแหวกแนวกว่ายุคที่เป็นอยู่ โดยเมื่อจัดเป็นประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว จะเรียกว่า ประเภทการ์ตูนแนวเรื่องล้ำยุค (AVANT-GARDE Manga) โดยลักษณะเนื้อหาของการ์ตูนจะเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นจิตสำนึก สะท้อนให้เห็นภาพที่เป็นจริงของสังคมญี่ปุ่นและสังคมโลก เนื้อเรื่องเข้าใจยาก การวาดภาพแปลกแหวกแนว (พรพนิต พวงภิญโญ ,2531: 49) โดย การ์ตูน

ชามูโรล่ายุคนั้นจะเป็นการผสมผสานระหว่างยุคสมัยอดีต ร่วมกับอนาคตที่ยังไม่มีทางเกิดขึ้น การดำเนินเรื่องสะท้อนความเป็นจริงในของสังคมญี่ปุ่น และ วิถีบูชิโดก็ยังคงอยู่ในการ์ตูนชามูโรล่ายุค การ์ตูนเรื่อง “กินทามะ”(Gintama) เป็นการ์ตูนชามูโรล่ายุค ที่เขียนโดย ฮิเดะอะกิ โชะระชิ เริ่มลงตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นจัมป์ ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ ตั้งแต่วันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2546 และลงตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ได้รับการจัดพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนมาแล้ว 56 เล่ม ได้รับการตีพิมพ์เป็นภาษาไทยจำนวน 52 เล่ม โดยเรื่องราวของกินทามะ เป็นเรื่องในยุคสมัยเอโดะ มีตัวละครคือ ซากาตะ กินโทกิ อดีตชามูโรล่าที่ทำงานรับจ้างอิสระพร้อมกับ ชิมูระ ชินปาจิ และ คางุระ เพื่อหาเงินมาเลี้ยงชีพในยุคที่ชามูโรล่าตกต่ำเนื่องจากการรุกรานของมนุษย์ต่างดาว(ชาวสวรรค์) เนื้อเรื่องเป็นการผสมผสานระหว่างแนวชามูโรล่าและแนววิทยาศาสตร์ล้ำยุค ลักษณะแนวเรื่องเป็นแนวตลกและตลู่ โดยนอกจากกินทามะในรูปแบบหนังสือการ์ตูนแล้วยังมีการผลิตเป็นแอนิเมชันโทรทัศน์ (ปัจจุบันมีทั้งหมด 5 ฤดูกาล รวม 265 ตอน) และสร้างเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 ครั้ง ครั้งแรกคือภาพยนตร์กินทามะ เดอะมูฟวี่ กำเนิดใหม่ดาบเบนิซากุระ ครั้งที่สองคือภาพยนตร์ Gintama -the Movie- The Final Chapter: Be Forever Yorozuya



ภาพที่ 1 : การ์ตูนเรื่องกินทามะ

ในประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนเรื่องกินทามะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง ในปี พ.ศ. 2549 หนังสือการ์ตูนกินทามะ 12 เล่มที่ออกวางแผงในปีนั้น ขายได้จำนวนรวมกัน 7,500,000 เล่ม ในปี พ.ศ. 2550 ยอดขายเพิ่มขึ้นเป็น 16 ล้านเล่ม ติดอันดับการ์ตูนขายดีของนิตยสารโชเน็นจัมป์ในปี พ.ศ. 2550 และในปี พ.ศ. 2551 ยอดจำหน่ายของการ์ตูนกินทามะเพิ่มขึ้นเป็น 20 ล้านเล่ม และในปี พ.ศ. 2558 กินทามะ ได้รับการโหวตจากผู้อ่านชาวญี่ปุ่นให้เป็นการ์ตูนยอดเยี่ยมอันดับ 3 ของนิตยสารโชเน็นจัมป์ (animenews, 2014) ส่วนในประเทศไทย ในระยะแรก กระแสตอบรับของการ์ตูนกินทามะเป็นไปในทางลบ เนื่องจากผู้อ่านบางกลุ่มอ่านกินทามะไม่เข้าใจเพราะมุขตลกส่วนใหญ่เป็นมุขที่เกี่ยวกับคนญี่ปุ่น แต่ด้วยการพัฒนาเนื้อหาของผู้แต่งในระยะต่อมาและการแปลเป็นภาษาไทยที่ได้ อรรถรสมากยิ่งขึ้น จึงทำให้กินทามะกลับมาได้รับความนิยมอย่างท่วมท้นในประเทศไทย โดยเฉพาะการประกาศเรื่องและตัวละครขายดีเด่นในปี พ.ศ. 2553 ผลการโหวตปรากฏว่าการ์ตูนกินทามะได้รับ

ความนิยมเป็นอันดับ 2 และซากาตะ กิโนโทกิ ได้รับการโหวตให้เป็นตัวละครชายยอดนิยมแห่งปี (Gintamawikipedia, 2015)

การผสมผสานระหว่าง วิถีบูชิโด ในหนังสือและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคถือเป็นประเด็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมากสำหรับผู้วิจัย ในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานบันเทิงคดีจากหลักบูชิโดที่แฝงอยู่ในสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุค เพราะนอกเหนือจากโครงเรื่องหลักที่การ์ตูนจะเล่าตามปกติแต่ในการ์ตูนแนวซามูไร ยังมีลักษณะพิเศษ คือ วิถีบูชิโดที่แฝงอยู่ในตัวละครและเนื้อเรื่องด้วย โดยเฉพาะเมื่อเป็นการ์ตูนซามูไรล้ำยุคแล้ว การเล่าเรื่องการสร้างตัวละครของการ์ตูนจึงไม่ใช่เพียงแต่การสร้างสรรค์เรื่องราว ที่มีแต่วิถีบูชิโดในยุคสมัยดั้งเดิมแต่เป็นการสร้างยุคของซามูไรขึ้นมาใหม่ ดังนั้น ฉาก,สถานที่,ตัวละคร จึงต้องมีความเหนือจริงและแปลกไปจากยุคเดิมของซามูไร เช่น เราจะเห็นยานอวกาศในเรื่อง, การเดินทางสามารถเดินทางไปยังดาวต่างๆได้ ประเด็นการเล่าเรื่องวัฒนธรรมดั้งเดิมผสมผสานจินตนาการล้ำยุค จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจและต้องการวิเคราะห์

ดังนั้นในงานวิจัยเรื่อง การสื่อสาร “วิถีบูชิโด” ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค จะศึกษา การสื่อสารวิถีบูชิโดในวิธีเล่าเรื่องและลักษณะการสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค เรื่อง กินทามะ ตลอดจนสัมพันธ์ระหว่าง หนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน เพื่อเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ทางการนำหลักจรรยา วัฒนธรรม มาผูกเป็นโครงเรื่องและเล่าผ่านสื่อการ์ตูน รวมถึงแสดงให้เห็นถึงสุนทรียผ่านการเล่าเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทซามูไรล้ำยุค ที่สามารถสร้างสรรค์โดยการผสมผสาน จินตนาการความแปลกใหม่และวิถีดั้งเดิมของญี่ปุ่นเข้าด้วยกันอย่างลงตัว

ปัญหานำการวิจัย

1. การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเป็นอย่างไร
2. สัมพันธ์ระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุคเป็นอย่างไรบ้าง
3. การสื่อสารวิถีบูชิโดในการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเป็นอย่างไรบ้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค
2. เพื่อศึกษาสัมพันธ์ระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุค
3. เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารปรัชญาบูชิโดในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุค

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสาร “วิถึบูชิโด” ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์จากตัวบท(Textual Analysis) จากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค เรื่องกินทามะ ที่ได้รับการเผยแพร่ในประเทศไทย ทั้งหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนเรื่อง Gintama ผู้แต่ง Hideaki Sorachi (December 8, 2003 – 2015) 52 เล่ม
2. แอนิเมชัน เรื่อง Gintama Season 1 (April 4 2006- 29 march 2007) 49 ตอน
3. ภาพยนตร์ GINTAMA The Movie: Shinyaku benizakura Hen (2010)
4. ภาพยนตร์ Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya (2013)

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

มังงะ(Manga) หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะซึ่งมีความแตกต่างจากการ์ตูน comic ทั่วไป ด้วยเทคนิคการวาดภาพและการตีกรอบที่ไม่เหมือนกัน ลักษณะการเล่าเรื่องของมังงะจะเน้นหนักไปทางพัฒนาการตัวละครมากกว่าการดำเนินเรื่องแบบเน้นโครงเรื่องตามแบบฉบับการ์ตูน comic ทั่วไป

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การ์ตูนที่เกิดจากการสร้างภาพให้เคลื่อนไหว โดยการฉายภาพนิ่งหลายๆภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยจะได้ภาพเคลื่อนไหวที่จะฉายผ่านทาง

จอโทรทัศน์ การ์ตูนแอนิเมชันส่วนใหญ่เกิดจากมังงะที่มีการเผยแพร่และมีเนื้อหาและตัวละครเหมือนกัน ฉายทางโทรทัศน์ หรือไม่ก็สร้างเป็นภาพยนตร์

บูชิโด (Bushido) หมายถึง หลักจรรยาในการดำรงชีวิตของซามูไรญี่ปุ่น [คำว่า บู มีความหมายว่าทหาร, ชิ มีความหมายว่า ลูกผู้ชาย และโด มีความหมายว่าวิถีทาง] (พิพาดา ยังเจริญ, 2539) มีต้นกำเนิดจาก ลัทธิชินโต, ลัทธิขงจื้อ และพุทธศาสนา เป็นหลักที่ซามูไรยึดถือและปฏิบัติทั้งหมด 7 ประการคือ 1.ความกล้าหาญ 2.จรรยาของซามูไร(การทำเซปปุกุหรือการเอามิค้วนท้อง) 3.ความเป็นสุภาพบุรุษ(มีเมตตากรุณา, มีความอ่อนหวาน, รักษาความจริง, รักษาเกียรติยศ) 4.ความจงรักภักดี(ภักดีต่อพระมหากษัตริย์, ซื่อสัตย์ต่อเจ้านาย, เคารพต่อครอบครัวและบรรพบุรุษ), 5. การศึกษาอบรมเยี่ยงซามูไร(การข่มใจตัวเอง) 6. ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร 7. ความรักชาติ (เสฐียร พันธงชัย, 2555: 29)

ซามูไร (Samurai) หมายถึง นักรบญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 8-19 มีหน้าที่รับใช้ต่อสู้ในสงครามเพื่อจักรพรรดิหรือขุนนางที่เป็นเจ้านายของตน นอกจากนี้ ซามูไรเป็นชนชั้นนักรบที่คอยดูแลความสงบของบ้านเมืองในสมัยสงคราม โดยยึดถือหลักบูชิโดในการดำเนินชีวิต

เซปปุกุ (seppuku) หมายถึง พิธีกรรมคว้านท้องแบบซามูไรโดยใช้มีดสั้นแทงที่หน้าท้องใต้เอวขวา แล้วกรีดมาทางซ้ายแล้ว ดึงมีดขึ้นข้างบน ซึ่งเป็นการเปิดเยื่อช่องท้องแล้วตัดลำไส้ให้ขาด การตายด้วยวิธีนี้ เชื่อว่าเป็นการตายอย่างมีเกียรติ ส่วนใหญ่ผู้ทำเซปปุกุทำตามหลักศาสนาชินโตที่จารึกไว้ในคัมภีร์โคะจิกิ เพราะแสดงความกล้าหาญและพิสูจน์ให้เห็นถึงความสามารถในการบังคับจิตใจของตนเอง การคว้านท้องถูกนำมาใช้โดยสมัครใจที่จะตายกับซามูไรที่มีเกียรติแทนที่จะตกอยู่ในมือของศัตรู การเซปปุกุได้ถูกบันทึกไว้ในหลักบูชิโด ว่าด้วยเรื่อง จรรยาของซามูไร

การ์ตูนประเภทซามูไร หมายถึง การ์ตูนที่มีลักษณะการดำเนินเรื่องโดยตัวละครที่เป็นซามูไร หรือการดำเนินเรื่องอยู่ในยุคสมัยที่ซามูไรมีบทบาทและมีหลักบูชิโดอยู่ในการเล่าเรื่อง ส่วนใหญ่จะเล่าถึงการต่อสู้และการผจญภัยที่แสดงให้เห็นถึงความเก่งกาจของตัวละคร

การ์ตูนประเภทซามูไรล้ำยุค หมายถึง การ์ตูนแนวซามูไรที่มีลักษณะการดำเนินเรื่องที่แปลกใหม่ โดยยุคสมัยที่เล่ามีความเป็นอนาคตอยู่ในเรื่อง มีการใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเรื่องราวสะท้อนถึงความเป็นจริงในสังคมญี่ปุ่น และมีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ผสมอยู่ในเนื้อเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องและการสื่อสารวิถีบูชิตอในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชัน ญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค เพื่อจะสามารถนำไปใช้ประกอบการศึกษา วิถีบูชิตอ ที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีต่างๆต่อไป
2. สามารถนำผลการวิจัยเพื่อไปอ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับ ซามูไรและวิถีบูชิตอ รวมถึงการเล่าเรื่องที่น่าเอาวัฒนธรรม ประชญาเก่าแก่ มาสร้างสรรค์ในสื่อบันเทิงคดีในยุคปัจจุบันได้



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง "การสื่อสารวิบูลิโตในการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค" ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น
2. ปรัชญาบูชิโด และ คตินิยมของซามูไร
3. แนวคิดการเล่าเรื่อง(Narrative) และวิธีการสร้างตัวละคร (Characterization)
4. แนวคิดสัมพันธ์บท

1.แนวคิดเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและแอนิเมชัน

1.1 การ์ตูนญี่ปุ่น

“มังงะ(Manga)” หรือ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในความหมายของ *นาทูเมะ ฟุซาโนสุเกะ* หมายถึงวรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแยกย่อยชนิดเพื่อตอบสนองทุกชนชั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนต่อสู้ การ์ตูนแสนหวาน การ์ตูนโป๊ และการ์ตูนที่ต้องอาศัยการตีความทางจิตวิทยา(ภัทรหทัย มังคะदानะรา. 2541) ลักษณะของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแบบศิลปะเล่าเรื่อง(Story Comic) ในภาพการ์ตูนชุด เรียกว่า Comic Strip เป็นภาพวาดที่มีตัวละครและฉากการดำเนินเรื่องอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมเป็นส่วนใหญ่ แต่ละกรอบจะมีความสัมพันธ์กัน ภาพหลายๆภาพเมื่อรวมเข้าด้วยกันจะเป็นภาพที่เรียงแล้ว ประกอบเข้าเป็นฉากหนึ่ง มีการบรรยายเนื้อเรื่องด้วยตัวอักษร และมีบทสนทนาในกรอบวงกลม ที่เป็นการร้อยเรียงเรื่องราวของตัวละครต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น

สชอดท์ (Schodt, 1984) กล่าวว่า ประเทศญี่ปุ่นมีการ์ตูนมาตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ในยุคนั้นราชสำนักญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน โดยมีการรับเอาศาสนาพุทธเข้ามานับถือ เห็นได้จากการสร้างวัดขึ้นเป็นจำนวนมากในสมัยนั้น ภาพล้อที่มีการค้นพบขึ้นเป็นครั้งแรกเกี่ยวกับคนและสัตว์ ปรากฏอยู่ที่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 2 แห่ง คือ วัดโทโชดาจิ และวัดโฮเรียวจิ เมือง

นารา ได้มีการสันนิษฐานว่าเป็นการวาดขึ้นเล่นๆยามเบื่อกองอาลักษณ์และคนงานก่อสร้าง ส่วนใหญ่เป็นภาพร่างหยาบๆของใบหน้าคน

ในศตวรรษที่ 12 ได้มีการ์ตูนขึ้นสำคัญขึ้นแรกเกิดขึ้นโดยศิลปินที่เป็นพระ ชื่อโทบะ งานของท่านมีชื่อว่า “โซจูกิเกะ” หรือแปลว่า “ม้วนกระดาษภาพสัตว์” ใช้ศิลปะของจีนผสมผสานกับอารมณ์ขันแบบญี่ปุ่นภาพดังกล่าวไม่ได้วาดเป็นช่องๆแบบการ์ตูนปัจจุบันแต่วาดในลักษณะต่อเนื่องเป็นเรื่องราว เนื้อหามุ่งไปที่ศาสนาเป็นหลัก ต่อมาการวาดภาพในลักษณะนี้ได้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น โดยไม่ได้ยึดรูปแบบเนื้อหาเดิม ลักษณะของงานที่ปรากฏจะคล้ายกับการ์ตูนในยุคปัจจุบันที่มีอารมณ์ขันเข้ามาแทน เช่น เรื่อง “โฮชิ กาเซ็ง” (การประกวดผายลม) หรือเรื่อง “โยบุทสึ คุราเบะ” (การประกวดอ้วกพะยะค่ะ)

กลางคริสต์ศตวรรษที่ 17 ได้มีการ์ตูน “เซ็น” เกิดขึ้น ลักษณะเป็นภาพที่ต้องตีความเชิงปรัชญา เทคนิคการวาดเป็นลายเส้นง่ายๆ เรียบๆ ซึ่งมีการใช้เทคนิคนี้ต่อมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีภาพพิมพ์ชาวต่างชาติจากแม่พิมพ์ที่แกะสลักด้วยไม้ เป็นศิลปะที่คนยุคนั้นนิยมซื้อกันอย่างแพร่หลาย

ในปี ค.ศ. 1853 ญี่ปุ่นได้เปิดประเทศ อารยธรรมตะวันตกจึงได้เข้ามาอิทธิพลต่อประเทศเป็นอย่างมาก รูปแบบแนวการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกได้ถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่น โดย ชาร์ล วิกแมน (Charles Wirgman) วิกแมนเป็นเจ้าของหนังสือพิมพ์ “อิลลัสเตรทเทด ลอนดอน นิวส์” (Illustrated London News) ถูกส่งมาประจำญี่ปุ่น ปี ค.ศ. 1862 เขาได้พิมพ์หนังสือการ์ตูนแนวตลกชื่อ “เดอะ เจแปน พันช์” (The Japan Punch) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในเมืองโยโกฮาม่า คนที่สองคือ จอร์จ บิโกท์ (George Bigot) เขาเข้ามาในญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1882 ทำหน้าที่สอนศิลปะที่โรงเรียนของกองทัพ และในปี ค.ศ. 1887 บิโกท์ได้ ออกหนังสือการ์ตูนชื่อ “โทบะเอะ” (ตามรอบพระโทบะ) เนื้อหาเป็นการเสียดสีสังคมญี่ปุ่น โดยการเข้ามาของชาวตะวันตกนี้ทำให้ ญี่ปุ่นได้รับเทคโนโลยีใหม่ๆทางการพิมพ์แทนการพิมพ์ด้วยแม่แบบแกะจากไม้ซึ่งใช้เวลานานและราคาแพง

เมื่อถึงช่วง ต้นปี ค.ศ. 1920 นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นหลายคนได้เดินทางไปต่างประเทศ ส่วนใหญ่เป็นประเทศ สหรัฐอเมริกา ฮิปเปอ โอคาโมโต้ เป็นหนึ่งในจำนวนนั้น เมื่อกลับมาเขาได้แนะนำให้ผู้อ่านการ์ตูนส่วนใหญ่ รู้จักการ์ตูนอเมริกาที่มีชื่อเสียง ได้แก่ เรื่อง “บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์” (Bringing Up Father) และ “มัท แอนด์ เจฟ” (Mutt and Jeff) ซึ่งต่อมาปี ค.ศ. 1923 “บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์” จึงได้ถูกลงพิมพ์เป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ชื่อ “อะซาสึ กราฟ” และในปี

ค.ศ. 1924 ได้มีการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรก เรื่อง “โซซัง โนะ โบคัง” (การผจญภัยของโซน้อย) โดย คาสึชิ คาบาชิม่า

ช่วงทศวรรษที่ 30 หนังสือการ์ตูน “โชเนนคลับ” ของบริษัท “โคดังซา” ได้เริ่มพิมพ์การ์ตูนทยอยลงเป็นตอนๆ ตอนละ ประมาณ 20 หน้า แบ่งเป็นการ์ตูนหลายๆเรื่อง และเมื่อการ์ตูนจบเรื่องจะมีการนำมาพิมพ์เป็นการ์ตูนเรื่องยาวรวมเล่ม 1 เล่มจะหนาอยู่ที่ประมาณ 150 หน้า ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา ความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความเข้มแข็งของเด็กผู้ชาย หนังสือการ์ตูนในยุคนั้นจะมีการดำเนินเรื่องช้า การจัดองค์ประกอบภาพยังไม่มีการใช้จินตนาการมากนักและพิมพ์เป็นภาพสี ต่างจากการ์ตูนยุคปัจจุบันที่พิมพ์เป็นขาวดำ

ในช่วงของ สงครามโลกครั้งที่ 2 มีการ์ตูนรายเดือนชื่อ “มังงะ” เป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเดียวที่ยังออกอย่างสม่ำเสมอช่วงที่เกิดสงคราม ช่วงนั้นญี่ปุ่นได้รับความเสียหายอย่างหนัก ประชาชนต้องการการฟื้นฟูสภาพความเป็นอยู่และสภาพจิตใจ การ์ตูนที่ออกในช่วงนั้นจะมีการ์ตูน 4 ช่องจบในหนังสือพิมพ์ *อะวาอิ* ชื่อเรื่อง “ซาช่าเอะซัง” เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงคนหนึ่งที่ทำทุกอย่างให้ดีที่สุดในชีวิตประจำวัน การ์ตูนเรื่องนี้ สอนความต้องการลึกๆของคนญี่ปุ่น จึงได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่ม

และในปี ค.ศ. 1974 หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลง *เทซูกะ โอซามุ*(Tezuka Osamu) ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง *เจ้าหนูปรมาณู* ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของวงการการ์ตูนญี่ปุ่นหลังสงครามโลกในปี ค.ศ. 2952(ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546) จากนั้นเป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นได้เฟื่องฟูมากขึ้นเรื่อยๆ จนมาถึงปัจจุบัน

จากผลสำรวจของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี (อ้างถึงใน พรพนิต พวงภิญโญ, 2531 : 49) ในตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นของโตเกียวและโอซาก้า พบว่าสามารถแบ่งการ์ตูนญี่ปุ่นได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

- 1.แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์(SF Manga) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ
- 2.แนวเรื่องสัตว์ประหลาด(Kai Kai Manga) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีที่คอยช่วยเหลือมนุษย์ เป็นผีด้านดี
- 3.แนวเรื่องสงคราม(Senki Manga) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ในแนวเทคโนโลยีล้ำยุค ที่ใช้แสงเลเซอร์คอมพิวเตอร์ แก่นเรื่องเน้นความรักชาติและการเสียสละ

4.แนวเรื่องรักๆใคร่ๆ ในสถาบันการศึกษา(Gakuen Manga) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักวัยรุ่นในโรงเรียนทั้งประถมและมัธยม นอกจากนี้แล้วยังมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬา สามารถเรียกเรื่องเหล่านี้อีกแบบว่า “Boy Meet Girl” การ์ตูนประเภทนี้เป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

5.แนวเรื่องแบบสาวรุ่น(Sojo Manga) นักวาดการ์ตูนประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง เนื้อหาโรแมนติก ชวนฝัน ดำเนินเรื่องระหว่างนางเอกกับชายหนุ่มรูปร่างงาม จมูกโต่ง มีผมสีทอง นิยมใช้ฉากในทวีปยุโรป

6.แนวเรื่องจักรๆวงศ์ๆ(Jidai Manga) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น และมีการนำพงศาวดารญี่ปุ่นมาดำเนินเรื่อง โดยมีตัวละครเป็นชามูไร หรือ นินจา

7.แนวเรื่องปลุกใจเสือป่า(Ero Manga) การ์ตูนประเภทนี้จัดอยู่ในกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่และวัยรุ่นตอนปลาย เนื้อหามักเป็นเรื่องความคิดฝันเรื่องเพศ

8.แนวเรื่องล้ำยุค(AVANT-GARDE Manga) เนื้อหาและการดำเนินเรื่องเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นจิตสำนึก สะท้อนให้เห็นภาพที่เป็นจริงของสังคมญี่ปุ่นและสังคมโลก เนื้อเรื่องเข้าใจยาก มีการวาดภาพที่แปลกแหวกแนว

ในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แบ่งลักษณะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ตามประเภทของผู้อ่านตามเพศ ดังนี้(วีราพร วัชรพงศ์ชัย,2550 : 22)

1.หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชาย

ในช่วงก่อนระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ฟื้นฟูลัทธิชินโต เพื่อปลุกขวัญและกำลังใจให้กับประชาชน หนังสือการ์ตูนช่วงนี้จึงจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชามูไร เนื้อหาเน้นเรื่องความเสียสละและความกล้าหาญ โดยดัดแปลงเรื่องจากวรรณคดีในยุคศักดินา การ์ตูนลักษณะนี้ได้เป็นต้นแบบและแบบแผนของการ์ตูนผู้ชายมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีการเปลี่ยนแปลงแนวเรื่องไปในรูปแบบการ์ตูนกีฬาที่เน้นสื่อสารคุณธรรมจริยธรรมและการอุทิศตนเพื่อกลุ่มของตนด้วยการฝึกซ้อมอย่างหนักรวมถึงแทรกเรื่องราวของเนื้อหาแนวชีวิตด้วย นอกจากนี้การ์ตูนผู้ชายยังมีเรื่องที่พูดถึงการต่อสู้ของกลุ่มอันธพาลระหว่างโรงเรียน กลุ่มผู้มีอิทธิพลและมาเฟีย การ์ตูนชามูไรยังคงมีเรื่อยมา โดยมีทั้งแนวเรื่องตลกขบขัน ความ

รุนแรง เรื่องเพศ และแนวคิดทางปรัชญา โดยมีลักษณะเนื้อหาเป็นแนววีรบุรุษหรือยอดมนุษย์

การ์ตูนชามูโรนั้นจัดอยู่ในกลุ่มการ์ตูนสำหรับผู้ชายด้วยเช่นกัน โดยการ์ตูนช่องสำหรับเด็กที่พบในปี ค.ศ. 1920 เป็นเรื่องเกี่ยวกับ ชามูโรรุ่นเยาว์ เนื้อหาค่อนข้างซับซ้อน เน้นเรื่องความกล้าหาญและเสียสละ เนื้อเรื่องนำมาจากวรรณคดีในยุคศักดินาซึ่งมีการเล่นอย่างแพร่หลายใน โรงละครคาบูกิ อิทธิพลของชามูโรนั้นได้รับการสืบทอดต่อมาถึงการตูนสำหรับผู้ชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในปัจจุบัน

2.หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิง

การดำเนินเรื่องของการ์ตูนผู้หญิงนั้นจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นส่วนมาก และเน้นการแสดงอารมณ์ให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตาม รวมถึงการแต่งตัวและบริบทของสภาพแวดล้อมของยุคสมัยนั้นๆตามค่านิยมของญี่ปุ่น เนื้อหาจะมีเรื่องของความรักสัมพันธ์, การทำแท้ง, การทำคลอดผิดกฎหมาย, พฤติกรรมรักร่วมเพศอย่างเปิดเผย นอกเหนือจากเรื่องความรักและความสัมพันธ์ต่างๆในการ์ตูนผู้หญิงแล้วยังมีเรื่องเกี่ยวกับกีฬา เรื่องลึกลับและแนววิทยาศาสตร์ด้วยเช่นกัน กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนผู้หญิงจะเป็นนักเรียนระดับมัธยมจนถึงวัยทำงาน 30 ปี บางครั้งผู้ชายบางคนก็นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิงเช่นกัน เพราะชอบในเนื้อหาที่ให้อารมณ์

โยเนะซะวะ โยชิฮิโร' นักเขียนและนักวิจารณ์การ์ตูนได้แบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นตามประเภทเนื้อหาที่มีรูปแบบตามการดำเนินชีวิตของผู้อ่านดังนี้(ซุติมา ธนุธรรมทัศน์, 2546)

1. Information Comics เนื้อเรื่องเกี่ยวกับข่าวสารและวิชาการ
2. Salary man Comics การ์ตูนสำหรับคนทำงานมีเนื้อหาเหมาะกับหนุ่มวัยกลางคน
3. Lady Comics การ์ตูนสำหรับหญิงสาววัยทำงานหรือแม่บ้าน มีเรื่องราวใดๆแบบผู้ใหญ่ เช่น ความรักในที่ทำงาน การนอกใจ ชู้สาว เป็นต้น
4. Bishojo Comics การ์ตูนไปเปลือยสำหรับผู้ชาย เดิมเรียกว่าการ์ตูนโลลิตacon เนื้อหาไม่เป็นแก่นสาร เน้นเฉพาะกามารมณ์
5. Kodomo Manga การ์ตูนสำหรับเด็กประถม

6. Shonen Manga การ์ตูนสำหรับเด็กระดับมัธยมศึกษา แนวเนื้อหาหลากหลาย ได้แก่ วิทยาศาสตร์ล้ำยุค, แฟนตาซี, เรื่องรักใคร่

7. Seinen Manga การ์ตูนสำหรับวัยรุ่นหนุ่มสาวในระดับมหาวิทยาลัย มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และการเข้าเป็นพนักงานใหม่ในบริษัท

การแบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีการจัดแบ่งประเภทตาม ผู้อ่านส่วนใหญ่ ,ตามเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังจำแนกตามเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้ทำหน้าที่ กลั่นกรองความเหมาะสมก่อนที่จะผลิตออกมาเป็นหนังสือการ์ตูน ส่วนการนำไปผลิตต่อเป็น แอนิเมชันนั้นมักนำเรื่องที่ได้รับคามนิยมจากหนังสือมาผลิต

1.2 แอนิเมชันญี่ปุ่น

แอนิเมชัน(animation) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “animare” มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต การ์ตูนแอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิตและเคลื่อนไหวขึ้นมาได้ (Wells Paul, 1998)

แอนิเมชันญี่ปุ่น เริ่มต้นในช่วงปี 1914 ซึ่งยังเป็นภาพยนตร์ขาวดำและตัวการ์ตูนมีลักษณะใกล้เคียงกับการ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ ทำให้แอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคเริ่มต้นถูกมองว่า เป็นแอนิเมชันที่นิยมลอกเลียนแบบจากต่างชาติ เนื้อหาส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านโดยใช้ตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆจากตำนานโบราณ แอนิเมชันยุคนี้ไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ในปี 1947 แอนิเมชันได้ปรับเปลี่ยนการนำเสนอโดยมีฉากแอ็คชั่นมากขึ้น มีการแสดงอารมณ์ต่างๆ โดยเรื่องที่ประสบความสำเร็จคือ เรื่อง *เกาะมหาลมบัติของ เทซูกะ โอซามุ* ซึ่งถือว่าเป็นบิดาแห่งการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่น แอนิเมชันญี่ปุ่นได้เข้าสู่ยุคการผลิตทางโทรทัศน์ระหว่างปี 1950 และเริ่มเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมออกฉายทางโทรทัศน์ ในปี 1963 แอนิเมชันญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูงสุดในปี 1980 โดยบรรดาผู้สร้างได้นำเรื่องจากหนังสือการ์ตูนมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เช่น เรื่อง *ดร.สลัมกับหนูน้อยอาราเล่(Dr.Slum)*, *ดรากบอล บอล(Dragon Ball)* ของ *อากิระ โทริยามา(Akira Toriyama)* ซึ่งได้รับความนิยมและโด่งดังไปทั่วโลก (Johnson-Woods Toni, 2010) สตูดิโอผู้ผลิตแอนิเมชันที่โด่งดังในญี่ปุ่น 2 แห่ง คือ *ไกแนกซ์(Gainax)* มีผลงานที่โด่งดังคือเรื่อง *Neon Genesis Evangelion(1995)* โดย *ฮิเดอากิ อันโนะ(Hideaki Anno)* และ *จิบลิ(Studio Ghibli)* ก่อตั้งโดย *มียาซากิ* และ *ทาคาตะ* ผลงานที่ไปคว้าออสการ์ในปี 2002 คือเรื่อง *Spirit Away (นับทอง ทองใบ, 2548)*

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (อ่างถึงโน นับทอง ทองใบ, 2548: 33) ได้แบ่งแอนิเมชัน ตามวิธีการสร้างผลงานเป็นประเภทต่างๆดังนี้

1. Traditional Animation คือ การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดาโดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น

1.1. การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค มิติโดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เรียกว่า 2D Animation (Two-Dimensional Animation)

1.2. การตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูนและใช้กล้องถ่ายทีละภาพ เรียกว่า Cut-Out Animation

1.3. การปั้นตัวละครโดยดินน้ำมันและขยับทีละชนิดโดยใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวเรียกว่า Clay Animation-Stop Motion

2. Digital Computer Animation คือ การสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆทั้ง 2 มิติหรือ 3 มิติ

นอกจากนี้ พอล เวลล์ (Wells Paul, 1998) ยังได้แบ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ตามเนื้อหาเป็น 3 ประเภท คือ

1. แอนิเมชันที่เน้นความสมจริง (realism) ใช้วิธีถ่ายภาพแอ็คชั่นของ คน สัตว์ สิ่งของ เพื่อสร้างแอนิเมชันให้เหมือนจริงมากที่สุด และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันของดิสนีย์ สตูดิโอ

2. แอนิเมชันที่ไม่เน้นความสมจริง (non-realist) แนวคิดนี้มีจุดเริ่มต้นจากนักสร้างแอนิเมชันแถบยุโรปตะวันออกมองว่าแอนิเมชันไม่ได้สำคัญตรงลักษณะที่ปรากฏว่ามีรูปแบบอย่างไร มากเท่ากับ ความหมายที่สื่อผ่านแอนิเมชัน ดังนั้นการทำแอนิเมชันจึงเป็นการให้จิตวิญญาณในงานออกแบบ ไม่ลอกเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตจริง แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ต่อต้านการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของ ดิสนีย์ สตูดิโอ ในปัจจุบันแนวทางการผลิตแบบนี้ได้รับความนิยมมากขึ้น

3. แอนิเมชันแบบเหนือจริง (surrealism) แนวคิดนี้มาจากการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างแอนิเมชันชาว เชคโกสโลวาเกีย ที่ชื่อ *แจน สแวงค์เมเยอร์ (Jan Svanmajer)* เขา

มองว่าแอนิเมชันคือการสร้างสรรค์สิ่งมหัศจรรย์ ดังนั้นผลงานแอนิเมชันที่ออกมาจึงหมายถึงการล้มล้างความจริงทั้งหมด

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค จัดอยู่ในประเภทหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชาย(หากแบ่งตามลักษณะผู้อ่านส่วนใหญ่) ประเภท Shonen Manga และ หากแบ่งตามลักษณะเนื้อเรื่องอยู่ในแนวเรื่องสงคราม(Senki Manga),แนวเรื่องล้ำยุค (AVANT-GARDE),แนวเรื่องวิทยาศาสตร์(SF Manga) ส่วนแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไร จะใช้เทคนิคการผลิตแบบ Digital Computer Animation รูปแบบ 2 มิติ โดยมีเนื้อเรื่องไม่เน้นความสมจริง(non-realism)

2.แนวคิดปรัชญาบูชิโด และคตินิยมของซามูไร

ซามูไรมีต้นกำเนิดจากคำว่า ชะบุงะอู ซึ่งเป็นคำกริยาในภาษาญี่ปุ่นโบราณมีความหมายว่า รับประทานได้ว่าซามูไร คือผู้รับประทานข้าวเจ้าผ่านดินเลยก็ว่าได้ ในยุคเซ็งโงกุ จิโต(ยุคภาวะสงคราม) เป็นยุคที่ซามูไรสูญเสียวัฒนธรรมของตนเองให้กับกลุ่มคนที่เกิดในชนชั้นทางสังคมอื่นๆ ที่บางครั้งได้อุปโลกน์ตัวเองว่าเป็นนักรบซามูไร แต่ไม่ได้คำนึงหรือปฏิบัติตามครรลองของซามูไร ดังนั้นจึงมีการตั้งหลักจรรยาบูชิโดขึ้น เพื่อนำมาใช้เป็นวิถีปฏิบัติของซามูไรและควบคุมสังคมสาธารณะ นอกจากนี้ หลักบูชิโด ยังถือเป็นหลักจรรยาที่คนญี่ปุ่นถือปฏิบัติสืบต่อกันมาเพื่อสร้างสมให้ประเทศของตนเป็นประเทศที่เข้มแข็ง ไมโอนอ่อนไปตามอารยธรรมต่างชาติที่เข้ามา คือ จะรับวัฒนธรรมต่างชาติหรือความรู้ต่างๆมาเฉพาะที่เป็นประโยชน์แก่ประเทศเท่านั้น ส่วนจารีตประเพณีใดของตนซึ่งยังเห็นว่าเป็นข้อดีก็ไม่ลบหลู่ ไม่ได้พยายามจะเลียนแบบจนจะเป็นแบบชาวตะวันตกไปเสียหมด ประมาณศตวรรษที่ 19 เมื่อญี่ปุ่นเดือนร้อนจากการรุกรานจากชาวตะวันตก นักปราชญ์ของญี่ปุ่นได้มองเห็นภัยแห่งการสูญเสียความเป็นชาติอย่างแท้จริง จึงได้ร่วมกันนำหลักจรรยาบูชิโด มาเป็นแนวทางศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็งของชาติญี่ปุ่น ที่ไม่ว่าวัฒนธรรมไหนก็ไม่สามารถเข้ามาลบหลู่ได้

คำว่า “บูชิโด” เป็นภาษาญี่ปุ่น โดยมีความหมายจากคำสามคำ คือ “บู” (Bu แปลว่า ทหาร),ชิ (Shi แปลว่า ลูกผู้ชาย) และ โด (Do แปลว่า วิธีทาง) ดังนั้นรวมความแล้ว “บูชิโด” จึงหมายถึง วิธีทางของนักรบ หรือ วิธีซามูไร หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ หลักจริยธรรมของนักรบ (พรพันธ์ ชุมทอง,2547 : 7) โดยต้นกำเนิดของ หลักจรรยาบูชิโดนั้น ได้มีต้นกำเนิดและพัฒนามาจาก คำสอน ความเชื่อหลักๆในสังคมญี่ปุ่น 3 ประการ ดังนี้ (เสฐียร พันธรั้งษ์, 2555)

1.ลัทธิชินโต

เป็นลัทธิโบราณของญี่ปุ่น ความหมายของคำว่า ชินโต คือ วิธีของพระเจ้า หลักคำสอนสำคัญของลัทธินี้ คือ การบูชาธรรมชาติและบรรพบุรุษ นอกจากบรรพบุรุษที่สืบเชื้อสายกันจริงๆแล้ว บรรพบุรุษที่สำคัญของคนญี่ปุ่นนั้น คือพระเจ้าแผ่นดิน ตามความเชื่อการบูชาบรรพบุรุษและพระเจ้าแผ่นดินถือว่าการนำความเจริญมาให้ตนเอง การนับถือศาสนาชินโตผู้ที่นับถือทุกคนต้องเป็นผู้ที่มีจิตใจสะอาดบริสุทธิ์ทั้งกายและใจ คำสอนอีกอย่างหนึ่งของศาสนาชินโตสำหรับครอบครัว คือ เด็กจะต้องเคารพนบถนอบต่อผู้ใหญ่ คนหนุ่มจะต้องเคารพนบถนอบต่อคนแก่ และหญิงต้องเคารพชาย

ชินโตไม่มีหลักธรรมคำสอนที่เป็นลายลักษณ์อักษรแต่ความเชื่อของชินโตได้กลายเป็นค่านิยมที่ชาวญี่ปุ่นปฏิบัติต่อกันมา ความเชื่อพื้นฐานที่สำคัญ คือ ความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าซึ่งในภาษาญี่ปุ่น เรียกว่า คะมิ(Kami) หมายถึง เทพเจ้าทั้งหลายที่สถิตอยู่ในสวรรค์ ซึ่งมีเทพเจ้าประจำปรากฏการณ์ธรรมชาติอยู่หลายองค์ด้วยกัน เทพเจ้าสูงสุด คือ เทพเจ้าดวงอาทิตย์ ซึ่งชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าเป็นผู้ให้กำเนิดหรือบรรพบุรุษของจักรพรรดิญี่ปุ่นทุกๆ พระองค์ตลอดจนเป็นต้นกำเนิดของคนญี่ปุ่นด้วย ทำให้คนญี่ปุ่นมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในด้านเชื้อชาติ คะมิ ยังมีความหมายถึง องค์จักรพรรดิญี่ปุ่นทั้งองค์ปัจจุบันและที่สวรรคตไปแล้ว รวมถึงวีรบุรุษและบุคคลสำคัญที่ได้ประกอบคุณงามความดีให้กับประเทศตลอดจนบรรพบุรุษในครอบครัวที่เสียชีวิตไปแล้วก็ถือเป็นคะมิด้วย ผู้ที่นับถือศาสนาชินโตจะเคารพนับถือคะมิเป็นเทพเจ้าในศาสนาชินโต นอกจากคะมิที่เป็นมนุษย์แล้ว คะมิ ในศาสนาชินโต ยังหมายถึง ภูเขา แม่น้ำ เกาะแก่ง และต้นไม้ใหญ่ต่างๆ รวมถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ซึ่งสถิตอยู่ในธรรมชาติแห่งนั้นด้วย จะเห็นได้จากศาลเจ้าในป่าเขา ทุ่งนา และตามธรรมชาติของประเทศญี่ปุ่น บ่งบอกถึงความรักเคารพต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่นด้วย

ศาสนาชินโตยังมีความเชื่อว่า มนุษย์โดยธรรมชาตินั้นเป็นคนดีบริสุทธิ์อย่างแท้จริง โดยไม่มีบาปติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด สิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นเกิดจากอิทธิพลภายนอกเท่านั้นไม่ได้มาจากภายใน ทุกอย่างสามารถเปลี่ยนเป็นสิ่งดีได้ โดยเชื่อว่าคะมิทั้งหมดซึ่งหมายรวมถึงคนที่จิตใจของคะมิแฝงอยู่ด้วยนั้นต่างเป็นผู้มีความกรุณา ความดีจะนำพาสิ่งดีๆมาให้และสิ่งร้ายก็จะนำด้านตรงข้ามมาให้ แต่ทั้งสองสิ่งต่างให้ความหมายของการกำเนิดและการเจริญเติบโต ทั้งความดีและความชั่วร้ายจะร่วมมือซึ่งกันและกันเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนา

ต่อไป โดยสิ่งชั่วร้ายจะกระตุ้นให้เกิดสิ่งดีงามใหม่ขึ้นมา เป็นการมองโลกในแง่ดีของศาสนา
ชินโต ชินโตยังเน้นถึงความสอดคล้องของมนุษย์และธรรมชาติและทุกสิ่งทุกอย่าง
ของขวัญจากพระเจ้าด้วยเหตุนี้มนุษย์และธรรมชาติจึงต้องดำเนินชีวิตควบคู่กันอย่าง
กลมกลืนด้วยดีเพื่อให้เกิดพลังที่สร้างสรรค์ เห็นได้จากการจัดสวนและการจัดบริเวณบ้านของ
คนญี่ปุ่นให้มีต้นไม้เพื่ออยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ

สัญลักษณ์ที่บ่งบอกความเป็นศาสนาชินโตของคนญี่ปุ่น คือ เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง
สาม ประกอบด้วย กระจก พลอยหรือหินมีค่า และดาบ ทั้งสามสิ่งนี้เป็นตัวแทนของคุณงาม
ความดีและความรอบรู้ ความเมตตากรุณาและความกล้าหาญเที่ยงธรรม กระจก เป็นสิ่งที่
สะท้อนให้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างจึงแสดงถึงความจริงใจและความเชื่อใจรวมถึงความซื่อสัตย์ของ
มนุษย์ พลอยหรือหินมีค่า หมายถึงความเมตตากรุณา ความมีน้ำใจต่อกันและกันและการ
เชื่อฟังกัน ส่วนดาบนั้น เป็นตัวแทนของความยุติธรรมแสดงถึงอำนาจการขยายตัวทางพลัง
สร้างสรรค์ของมนุษย์ที่จะสามารถเอาชนะอุปสรรคได้ หากไม่มีซึ่งคุณค่าทั้งสามที่กล่าวมานี้
แล้วย่อมเป็นการยากที่จะหาความสงบสุขในแผ่นดิน ศาสนาชินโตยังมีความเชื่อเรื่องโลกใหม่
หลักความตายและความอุดมสมบูรณ์ ความเชื่อนี้มีแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นต่างๆและ
ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของศาสนาชินโต

คำสอนเหล่านี้ได้แทรกอยู่ในบทเรียนพื้นฐานเยาวชนญี่ปุ่นตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาว่า
ด้วยการเคารพต่อบรรพบุรุษ, ความจงรักภักดีต่อพระเจ้าแผ่นดินของตน, การเป็นผู้มีร่างกาย
และหัวใจที่สะอาด, ดวงวิญญาณเป็นของไม่ตาย, การตายเป็นการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายใหม่
สิ่งเหล่านี้เป็นหลักที่เด็กทุกคนจะต้องประพฤติปฏิบัติ ซามูไร ทุกคนจะต้องถือเป็นหลักและ
วินัยที่เคร่งครัดที่สุด ถือว่าเป็นเสียงในสงครามของคนญี่ปุ่นที่ไม่มีอะไรนอกจากความกล้า
หาญและความไม่กลัวตาย, ส่วนได้ส่วนเสียของชาติและของพระเจ้าแผ่นดิน

2. ลัทธิขงจื้อ

ลัทธิขงจื้อได้เข้ามาในประเทศญี่ปุ่นครั้งแรกตั้งแต่ คริสต์ศตวรรษที่ 4 โดยพ่อค้าที่
เดินทางค้าขายระหว่างจีนและญี่ปุ่น ลัทธิขงจื้อได้ลงรากฐานจริงจังในสังคมญี่ปุ่นใน
คริสต์ศตวรรษที่ 7 เมื่อชนชั้นปกครองของญี่ปุ่นรับวัฒนธรรมจีนใช้อย่างเป็นทางการ
โดยเฉพาะใช้กับการปกครอง มีจุดประสงค์เพื่อรวมประเทศให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยให้
จักรพรรดิมีอำนาจอย่างเต็มที่และเด็ดขาด

รากฐานของลัทธิขงจื๊อเป็นหนึ่งในปรัชญาเก่าแก่ของจีน จะเห็นได้ว่าหลักคำสอนจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตและการปกครองของสังคมจีน ซึ่งในสมัยนั้นมีความวุ่นวาย ไร้สาระส่าย มีการทำสงครามเพื่อแย่งชิงความเป็นใหญ่ระหว่างรัฐต่างๆ ประชาชนมีความอดอยากและได้รับการปกครองที่ไม่เป็นธรรม อุดมการณ์ของขงจื๊อจึงเน้นที่การแก้ปัญหาสังคมมากกว่าเน้นปัจเจกบุคคลเพื่อสร้างความสงบสุขให้เกิดขึ้นในบ้านเมือง ลัทธิขงจื๊อมีแม่แบบความคิด ระเบียบ แบบแผน การปฏิบัติต่างๆ มาจากราชวงศ์โจว จากการแก้ไขปัญหาสังคมในยุคนั้น โดยเหตุผลในการเลือกใช้ราชวงศ์โจวเป็นแม่แบบนั้น คือ ราชวงศ์โจวได้มีโอกาสเห็นและพิจารณาราชวงศ์อื่นๆ ก่อนหน้า จึงทำให้กฎและจารีตของราชวงศ์โจวสง่างามและสมบูรณ์ และถึงแม้ว่าจะรับแม่แบบความคิดมาแต่ก็เป็นได้เป็นการรับมาโดยไม่ยอมเปลี่ยนแปลง แต่มีการปรับและพิจารณาว่าขั้นตอนใดควรรักษาแนวปฏิบัติไว้และขั้นตอนใดควรปรับเปลี่ยนใช้ ก็ปรับเปลี่ยนไปให้เหมาะสมกับยุคสมัย

หลักคำสอนของขงจื๊อที่เป็นจารีตนั้น ไม่ใช่เป็นเพียงพิธีกรรมหรือมารยาทในสังคมที่ถือปฏิบัติโดยไม่ได้คิด แต่เป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับมนุษย์ที่ดำรงอยู่ในสังคม ทำให้การอยู่ร่วมกันเป็นชุมชนของมนุษย์ ซึ่งจารีตจะต้องมีคุณธรรมเป็นองค์ประกอบ จารีตที่ปราศจากองค์ประกอบทางคุณธรรมนั้นไม่ถือเป็นจารีตของขงจื๊อที่จะนำพาสังคมไปสู่สังคมที่ดีได้ เพราะฉะนั้นคุณธรรมในขงจื๊อ จึงเป็นสิ่งที่กำกับความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคม เพราะมนุษย์จะต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ไม่สามารถอยู่ได้เพียงลำพังโดยตัวเอง

ขงจื๊อเป็นลัทธิที่มีแนวทางที่คล้ายคลึงกับศาสนาขินโต ในเรื่องการเคารพนับถือบรรพบุรุษ ดังนั้นการนับถือลัทธิขงจื๊อของคนในประเทศญี่ปุ่น จึงลงรอยกับศาสนาขินโต ไม่ได้มีผู้ใดไม่ยอมรับหลักคำสอนของขงจื๊อ เมื่อลัทธิขงจื๊อแผ่ขยายเข้ามา มีการพบว่าชาмуไรของญี่ปุ่นในสมัยโบราณ นับถือลัทธิขงจื๊ออยู่ไม่ใช่น้อย หลักคำสอนของลัทธิขงจื๊อนั้น ได้สอนถึงสิ่งที่จะต้องปฏิบัติต่อกันและกันในระหว่างคน 5 จำพวก คือ 1.นายกับบ่าว ผู้ปกครองจะต้องปฏิบัติต่อผู้ใต้ปกครองด้วยความเมตตา ซื่อสัตย์สุจริต ในขณะที่ผู้ใต้ปกครองก็จะต้องมีความจงรักภักดีต่อผู้ปกครอง 2.บิดา มารดากับบุตร บิดามารดาจะต้องมีความเมตตาต่อบุตรและบุตรต้องมีความกตัญญูต่อบิดามารดา 3.สามีกับภรรยา ควรมีความรักใคร่ซื่อสัตย์ต่อกันและกัน 4.ผู้สูงอายุกับผู้เยาว์(หรือความสัมพันธ์ระหว่างครูกับศิษย์) ต้องอยู่บนพื้นฐานของความสามัคคี ปรองดองรักใคร่กัน ผู้สูงอายุต้องทำตัวให้หน้าเคารพและผู้เยาว์จะต้องมีความเคารพต่อผู้ที่สูงวัยกว่า 5.ระหว่างเพื่อน จะต้องมีความซื่อสัตย์จริงใจ

ต่อกัน ขงจื้อเชื่อว่า สังคมที่ประกอบไปด้วยการปฏิบัติตามความสัมพันธ์ทั้ง 5 ข้อ ย่อมเป็นสังคมที่สงบสุขและสันติสุขของประเทศชาติย่อมเกิดขึ้น

การเข้ามามีอิทธิพลของลัทธิขงจื้อต่อคนญี่ปุ่นโดยเฉพาะชนชั้นนักรบนั้น เกิดขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 17 สมัยโชกุนโทกุงะวะ อิเอียซุ ได้มีการสนับสนุนให้มีการศึกษาลัทธิขงจื้อใหม่ เพื่อใช้เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสนับสนุนอำนาจโชกุนในการปกครองประเทศ โดยเฉพาะคำสอนที่เน้นถึง ความสัมพันธ์ระหว่างนายกับบ่าว ลัทธิขงจื้อใหม่นี้จึงได้กลายเป็นหนึ่งวิชาที่นักรบหรือผู้ปกครองจะต้องศึกษา เพื่อให้ดำเนินชีวิตตามหลักความสัมพันธ์การจงรักภักดีต่อผู้ปกครองในสมัย โชกุน โทกุงะวะ อิเอียซุ

3. พุทธศาสนานิกายเซน

พุทธศาสนานิกายเซนเป็นที่รู้จักกันในประเทศจีน ชื่อนิกาย ฉาน(Chan) ตามประวัติกล่าวว่า ประมาณปี ค.ศ. 520 พระโพธิธรรม เดินทางจากอินเดียมาถึงจีนเพื่อเผยแผ่พุทธศาสนา ได้รับการยกย่องว่าเป็น สังฆปริณายกคนที่ 28 ผู้สืบทอดคำสอนของพระพุทธเจ้า และเป็น สังฆปริณายก องค์แรกของเซนในประเทศจีน โดยท่านมีคำสอนที่แตกต่างจากเดิมที่เป็นการถ่ายทอดพิเศษนอกคัมภีร์ ชี้ตรงไปยังจิตใจของมนุษย์ หยั่งเห็นธรรมชาติของตนเองและบรรลุพุทธภาวะ ซึ่งคำสอนนี้มีที่มาจากการถ่ายทอดสังฆธรรมของพระพุทธองค์แก่ พระมหากัสสปะ ณ เขาชิลิกฎุ ครั้นนั้น พระพุทธองค์ชูดอกไม้ขึ้นแต่ไม่ได้ตรัสอะไรไม่มีผู้ใดเข้าใจความหมายของพระพุทธองค์ มีแต่พระมหากัสสปะเท่านั้นที่ยิ้มน้อยๆ เพราะแจ้งใจในหลักสังฆธรรมที่พระพุทธองค์ถ่ายทอด เหตุการณ์ในครั้งนั้นจึงถือเป็นธรรมเนียมการถ่ายทอดคำสอนของเซ็นสืบมา

ในปี ค.ศ. 1185 ทหารจีนมีอำนาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในญี่ปุ่นทุกๆ แง่มุมของชีวิต รวมไปถึงเรื่องศาสนาด้วยเนื่องจากสถาบันของสงฆ์สูญเสียอำนาจไปพร้อมกับการเสื่อมอำนาจของราชสำนักที่เป็นผู้สนับสนุน พิธีกรรมและคำสอนทั้งหลายถูกละทิ้งไป เกิดแนวคิดและแนวปฏิบัติทางศาสนาใหม่ๆ เกิดขึ้นในหมู่ประชาชน คำสอนของขงจื้อก็ยังคงเป็นรากฐานทางศีลธรรมของคนทั่วไปในชีวิตประจำวัน พุทธศาสนา 3 นิกายที่เกิดขึ้นในสมัยนี้คือ นิกายโจโดะหรือนิกายสุชาวดี นิกายเซน และ นิกายนิชิเร็น ทั้ง 3 นิกายไม่เน้นพิธีกรรมหรือคำสอนอันเร้นลับแต่เน้นถึงการปฏิบัติอย่างจริงจังและการมีศรัทธา นิกายใหม่นี้ต่างให้ความสนใจแก่สามัญชนธรรมดาทั่วไป

เช่น หมายถึง การนั่งบำเพ็ญสมาธิภาวนา ซึ่งจะนำไปสู่การเข้าถึงญาณชั้นสูงสุด ที่จะทำให้มนุษย์สามารถตัดกิเลส ตัณหาทั้งปวง บรรลุถึงอริยสัจสี่และสำเร็จเป็นพระอรหันต์ การพ้นทุกข์ของมนุษย์ตามความเชื่อของเซ็นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมนุษย์แสวงหาด้วยสมาธิ ปัญญาของตนเอง โดยใช้ ความตั้งใจจริง ความพยายาม และความอดทน เช่น มีหลักคำสอนเกี่ยวกับการหลุดพ้นด้วยการบำเพ็ญสมาธิและเน้นเกี่ยวกับความมีระเบียบวินัย ความตั้งใจจริง การฝึกฝนเอาชนะตัวเอง การควบคุมตัวเอง ความสงบของจิตและการใช้สมาธิ ปัญญา หลักคำสอนของเซ็นจึงเข้าได้กับวิถีบูชิโด

หนังสือเรื่อง บูชิโด : จรรยาของชนชาติทหาร ดวงวิญญาณของญี่ปุ่น ได้กล่าวถึง หลักบูชิโด ที่ช่วยส่งเสริมให้ญี่ปุ่นกล้าเผชิญหน้ากับ “นโยบายรังแกตะวันออก “ คือ 1.ความกล้าหาญ 2.จรรยา ซามูไร การทำเซปปุคุ และการรักดาบยิ่งชีวิต 3.ความเป็นสุภาพบุรุษ (มีเมตตากรุณา, มีความอ่อนหวาน, รักษาความจริง, รักษาเกียรติยศ) 4.ความจงรักภักดี(ภักดีต่อพระมหากษัตริย์, ซื่อสัตย์ต่อเจ้านาย, เคารพต่อครอบครัวและบรรพบุรุษ) 5.การศึกษาอบรมเยี่ยงซามูไร (การข่มใจตนเอง) 6.ฐานะของสตรีเกี่ยวข้องกับซามูไร 7. ความรักชาติ (เสฐียร พันธรั้งสี, 2555 : 29) โดยมีการลงรายละเอียดไว้ ดังนี้

1.ความกล้าหาญ คือ การที่ซามูไรยอมเผชิญต่อความเจ็บปวดและความตายโดยไม่มีความกลัว เมื่อซามูไรปฏิบัติหน้าที่จะอยู่ในความเตรียมพร้อมแล้วที่จะสละชีวิตเพื่อเกียรติยศของตน และเพื่อผลประโยชน์ของประเทศชาติ รวมถึงความรุ่งโรจน์ของจักพรรดิไม่ว่ากรณีใดๆ ความกล้าหาญนี้ยังรวมถึงการทำเซปปุคุ พิธีกรรมคว้านท้องที่ซามูไรถือปฏิบัติกันมาโดยมีเหตุผลของการทำเซปปุคุหลายอย่าง ได้แก่ การทำความผิดที่ทำให้เกิดการเสียเกียรติ หรือ การพิสูจน์ว่าตนเองนั้นเป็นผู้บริสุทธิ์ที่ได้รับความอยุติธรรม การกดขี่ข่มเหงจากผู้ใหญ่ เมื่อซามูไรได้ทำเซปปุคุแล้ว ก็จะพ้นจากข้อกล่าวหาทั้งหลายและได้รับเกียรติยศอย่างสูงสุด

2.จรรยาของซามูไร (เซปปุคุ) ในวิถีบูชิโด ซามูไรทุกคนจะต้องยอมตายเพื่อเกียรติยศของประเทศชาติดีกว่าจะตกอยู่ในฐานะเชลยของศัตรู การทำเซปปุคุ(การทำฮาราคีรี) เป็นพิธีการตายโดยใช้มีดคว้านท้องและเป็นพิธีกรรมที่ต้องกระทำโดยเปิดเผยต่อมหาชน โดยจะต้องมีบุคคลที่รับรู้เป็นพยานในการทำพิธีกรรม เมื่อซามูไรได้ทำการคว้านท้องเป็นที่สำเร็จจะมีการทำสัญญาให้ผู้ช่วยที่ยืนอยู่ทางซ้ายช่วยฟันตรงคอของตัวเองเพื่อเป็นการจบพิธีกรรม การทำเซปปุคุ มีรากฐานความเชื่อจากศาสนาชินโตด้วยส่วนหนึ่ง ในคำ

สอนที่ว่า วิญญาณไม่รู้จักดับคนตายแล้ววิญญาณไม่ได้ไปไหนจะคอยอยู่เคียงข้างครอบครัวของพวกเราเสมอ คำสอนนี้ทำให้ชาмуไรทั้งหมดไม่กลัวตาย

อีกสิ่งหนึ่งที่มาพร้อมกับเซปคุนี่ คือ “ความคิดแก้แค้น”(Redress) ในสมัยโบราณมีการแก่งแย่งอำนาจกันระหว่างหลายตระกูลขุนนางผู้ใหญ่ ชาмуไรทุกคนจะถูกอบรมให้มีความแค้นต่อศัตรูของตน ผู้ที่กำชัยชนะก็ต้องกำชัยชนะไว้อย่างเด็ดขาดส่วนผู้ที่แพ้ก็ต้องคอยหาโอกาสที่จะแก้แค้นอีกฝ่ายให้จงได้ ต่อมาเจ้าครองนครได้เห็นว่าความคิดแก้แค้นนี้ผิดจากหลักการของพระพุทธศาสนาที่สอนใจมนุษย์ทุกคนเลิกจองเวรกันและกัน การคิดแก้แค้นจึงแปรเปลี่ยนเป็นการเจ็บแล้วจำแทน ชาмуไรเมื่อมีความเจ็บปวดในใจแล้วจะพยายามซ่อนความรู้สึกภายในไว้อย่างสนิท เช่นเดียวกับสามารถทนเจ็บได้เวลาควานทอง นอกจากนี้คำที่ได้กล่าวไว้ว่า “จงเอาเม็ดควานทองเพื่อเกียรติยศ” ยังแสดงในเห็นถึง ความสำคัญของดาบซึ่งเป็นดวงวิญญาณของชาмуไรอีกหนึ่งประการ ซึ่งชาмуไรนับถือบูชาตั้งเกียรติยศของตนเอง ดาบญี่ปุ่นมีทั้งขนาดสั้นขนาดยาว ผู้ชายญี่ปุ่นทุกคนมีดาบประจำตัวตั้งแต่เกิด ดาบไม่เพียงแต่จะเป็นอาวุธของชาмуไรเท่านั้นดาบยังเป็นเครื่องหมายแสดงถึงอำนาจและความกล้าหาญของชาмуไรอีกด้วย

3.ความเป็นสุภาพบุรุษ เป็นสิ่งที่รวบรัดการกระทำซึ่งความดีไว้ได้หลายประการ เช่น การไม่เอียงซ้ายขวา มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอื้อเฟื้อต่อผู้อื่นในยามทุกข์ยาก รักษาเกียรติยศให้แก่ตนและผู้อื่น และการกระทำทุกอย่างที่แสดงให้เห็นถึงมนุษยธรรมรวมความหมายทั้งหมดของ การเป็นสุภาพบุรุษนั้นก็คือ การเป็นคนดี

ความเป็นสุภาพบุรุษของชาмуไรนั้นกล่าวถึงจรรยา 4 อย่าง ดังนี้

1.ความมีเมตตากรุณา ชาмуไรจะต้องรู้จักในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันโดยไม่หวังผลตอบแทนจากอีกฝ่าย และไม่กำจัดในเฉพาะวางของพวกพ้องเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีเมตตาต่อคนอื่นๆที่ไม่ได้เป็นสหายของชาмуไรด้วย ความมีเมตตากรุณานี้เป็นหลักประกันที่แสดงให้เห็นว่า ชาмуไรที่แท้จริงไม่ใช่คนโหดร้าย ใจอำมหิต แต่อ่อนโยนอ่อนน้อมเป็นเบา และความเมตตากรุณานี้เองคือรากเหง้าของความสุขภาพอ่อนโยน

2.ความเรียบร้อยอ่อนหวาน ชาмуไรทุกคนต้องมีดวงหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใสแสดงให้เห็นความจริงใจภายในนิสัยที่ถูกอบรมจากสำนักศึกษาและครูที่ดี ความเรียบร้อยอ่อนหวานไม่เพียงแต่แสดงผ่านทางร่างกายเท่านั้นและยังรวบถึงจิตใจด้วย โดยจะ

ปรากฏใน การอดทน,การมีความกรุณา,ไม่ริษยาคนอื่น, ไม่เย่อหยิ่งจองหอง, ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนเป็นตนตน, มีความรอบคอบ

3.การรักษาความจริง จรรยาของชาмуไรข้อนี้เป็นสิ่งสำคัญ ชาмуไรรักชีวิตของตนเพียงใดก็ต้องรักความจริงเพียงนั้น ในวิถีบุชิตโต ความซื่อสัตย์เป็นคุณธรรมเบื้องต้นและสุดท้ายของสิ่งทั้งปวง หากปราศจากความจริงแล้ว คุณธรรมอย่างอื่นก็จะมีอะไรเลย ดังนั้นจึงถือว่าความซื่อสัตย์เป็นรากฐานแห่งกฎชาмуไรทุกข้อ ชาмуไรผู้ไม่รักษาความจริงย่อมถูกลงโทษว่าเป็นคนชั่วลาด

4.การรักษาเกียรติยศ มีรากฐานมาจากความกล้าหาญของชาмуไร ความสำคัญในเกียรติยศเกิดจากความรู้สึกผิดชอบส่วนตัว ที่ติดแน่นอยู่ในดวงวิญญาณของชาмуไร และเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงชีวิตของชาмуไร เกียรติยศไม่มีวันดับสูญ ทำให้ชาмуไรจะปฏิบัติตนอย่างระมัดระวัง เพื่อไม่ให้นำไปสู่การเสื่อมเสียเกียรติยศ เพราะชาмуไรรู้สึกว่าการเสียเกียรติยศนั้นเหมือนต้นไม้ที่ถูกบากให้เป็นแผล ทำให้กลับไปเป็นเหมือนเดิมไม่ได้ นอกจากนี้ชาмуไรพร้อมที่จะพลีชีวิตให้ได้ทันทีเมื่อเห็นว่าจำเป็นต้องทำเพื่อเกียรติยศ, ผลประโยชน์ของประเทศชาติ, และสำหรับความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์

4.ความจงรักภักดี ในความจงรักภักดีนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์และความจงรักภักดีต่อครอบครัว ความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์นี้มีส่วนมาจากความเชื่อศาสนาชินโตที่ว่าพระเจ้าแผ่นดินหรือแคว้นจักรพรรดินั้นทรงเป็นเทพโอรส ชาмуไรเชื่อว่า ชีวิตที่จงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์และเจ้านายของตน คือเกียรติยศอันสูงศักดิ์และเป็นการศึกษาของนักรบ ดังนั้นชาмуไรจึงพร้อมที่จะยอมเชื่อฟังปฏิบัติหน้าที่ของตนและยอมตายด้วยความจงรักภักดี ส่วนที่สองคือความจงรักภักดีต่อครอบครัว โดยชาмуไรต้องมีความเคารพต่อบรรพบุรุษ ต้องรักครอบครัวของตนโดยการปฏิบัติตนในครอบครัวนั้น เด็กจะต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่, ภรรยาต้องเคารพต่อคำสอนของสามี, บุตรต้องประพฤติตามโอวาทของมารดาบิดา, ต้องเคารพ เชื่อฟัง กตัญญูต่อหัวหน้าครอบครัวอยู่เสมอ,การเคารพให้เกียรติกันตามลำดับความอาวุโสในครอบครัว และต้องระลึกถึงบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปอยู่เสมอโดยให้ความเคารพสูงสุด เพราะเชื่อว่าบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วจะคอยคุ้มครองรักษาทำประโยชน์หรือลงโทษผู้ที่ยังอยู่ข้างหลัง ผลแห่งการจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ เคารพรักครอบครัวและบรรพบุรุษ ทำให้ชาмуไรพร้อมสู้กับภัยที่จะเกิดขึ้นแก่ประเทศชาติ ครอบครัว และพระมหากษัตริย์ผู้เป็นยอดบรรพบุรุษของเขาชั่ววันรันดร

5.การศึกษาและการอบรมเยี่ยงซามูไร บูชิโดถือเป็นประมวลกฎแห่งการปฏิบัติตนของซามูไร โดยมีข้อบังคับให้ซามูไรทุกคนมีความซื่อสัตย์, การประพฤติทรยศและมีจิตริษยาในความดีของผู้อื่น สิ่งนี้ถือเป็นการประพฤติที่น่าอับยศอดสู, ซามูไรจะต้องเป็นคนพูดคำไหนคำนั้นอยู่เสมอ, ต้องมีความอดทนทั้งทางร่างกายและจิตใจ ,กล้าหาญ ,ชอบความรู้สึกร่วมใจตัวเอง โดยไม่ปล่อยให้ตกเป็นทาสของความปรารถนา ซามูไรจะถูกสอนให้รังเกียจต่อความมั่งคั่งได้ในเงินทองที่จะกลายเป็นประโยชน์ของตนฝ่ายเดียว ดังนั้นซามูไรจึงพร้อมที่สละทรัพย์สินของตนเพื่อเป็นประโยชน์แก่ประเทศชาติ

การข่มใจตนเอง เป็นหลักแห่งกาอบรมศึกษาของซามูไรที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่ง ความมุ่งหมายคือ เพื่อที่จะได้เป็นเครื่องป้องกันความประพฤติอื่นตามหลักบูชิโดไม่ให้ย่อหย่อนได้และให้ปฏิบัติอย่างมั่นคงถาวร การข่มใจตนเองทำให้ซามูไรไม่แสดงสีหน้าหรือความรู้สึกอย่างไร้ปรากฏ ต้องซ่อนความรู้สึกต่างๆไว้ภายใน และในการทำเซปปุคุก็ถือเป็นส่วนหนึ่งในการข่มใจตัวเองของซามูไร

6. ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร บรรดาชายมีความสามารถช่วยประเทศชาติได้เพียงใด เหล่าสตรีก็ช่วยได้เช่นเดียวกัน สตรีก็ได้รับการอบรมศึกษาแบบซามูไร โดยสตรีนั้นจะต้องปฏิบัติต่อครอบครัว ญาติพี่น้อง และทำตัวเองให้สมกับเป็นผู้หญิงที่มีความบริสุทธิ์ในประมวลหลักบูชิโด ได้กล่าวว่า สตรีจะต้องทำตนให้เป็นผู้ที่มีความทรหดอดทนและกล้าหาญเช่นเดียวกับบุรุษ ทั้งนี้เพื่อยกฐานะแห่งเพศของตนให้พ้นความเป็นทาส การฝึกหัดให้เด็กหญิงต้องจับดาบก็เพื่อให้สามารถต่อสู้กับอันตรายทุกอย่างโดยไม่ได้คาดการณ์ล่วงหน้า นอกจากนี้การปฏิบัติของสตรีภายในครอบครัวมีหลักปฏิบัติได้แก่ การเคารพต่อผู้สูงอายุ เคารพบรรพบุรุษ เคารพสามี การแต่งตัว การกินอยู่หลับนอน ความอดทน ความเพียร ความกล้าหาญ รู้จักความเป็นอยู่และความจำเป็นของทหาร ทุกๆอย่างที่บุรุษสามารถทำได้สตรีก็จะต้องฝึกหัดด้วยเช่นกัน ดังนั้นจากการสั่งสอนและหลักเกณฑ์ฐานะของสตรีทำให้สตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไรเป็นหญิงที่ดีต่อพ่อแม่ ครอบครัว ประเทศชาติ และสามีของตนเอง

7.ความรักชาติ คุณธรรมนี้เป็นผลที่เกิดขึ้นตามการอบรมจากหลัก บูชิโด และได้รับยกย่องว่าเป็นคุณธรรมที่อยู่ในฐานะสูงสุดเท่ากับความกล้าหาญหรือเหนือกว่า ความรักชาติมีอยู่ในซามูไรทุกคนเป็นสาเหตุที่จะทำให้ซามูไรทุกคนเกิดความกล้าหาญและพร้อมที่จะเสียสละชีวิตเพื่อประเทศชาติ วินัยแห่งการรักชาติยังหมายถึงการรักที่จะเป็นกำลังของชาติได้อย่างแท้จริง ซามูไรทุกคนมีเลือดแห่งความรักชาติและกล้าหาญที่จะยอมตายเพื่อประเทศชาติอยู่เสมอ

งานวิจัยวิถีซามูไรในนวนิยายเรื่อง *มุซุเมะมิ ของ โยะมิกะวะ เอะอิจิ* (พรพันธ์ ชุมทอง, 2547)

ได้สรุปหลักบูชิโดจากหนังสือที่พูดถึงวิถีบูชิโดโดยตรง 3 เล่ม 1. BushiDo :The Soul of

Japan(1905) โดย (Inazo Nitobe, 2004) 2. Bushido :The Way of the Samurai(1960) โดย Tsutamoto Toshiro และ 3.Code of The Samurai(1999) โดย Taira Shigesuke หลักของบูชิโดจากหนังสือ 3 เล่มมีแนวคิดที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ซามูไรต้องมีความซื่อสัตย์จงรักภักดีต่อเจ้านาย นักรบถือว่าเจ้านายคือผู้มีพระคุณสูงสุด ดังนั้นจะต้องตอบแทนบุญคุณของเจ้านายและผู้มีพระคุณอื่นๆด้วย คุณธรรมในข้อนี้อาจกล่าวได้ว่ารับอิทธิพลมาจากหลักคำสอนของขงจื้อที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของคนในสังคม หลักข้อนี้ยังสอนให้ซามูไรไม่เกรงกลัวต่อความตายและอุทิศตนเพื่อเจ้านายอย่างเต็มที่ และนอกเหนือจากเจ้านายแล้วซามูไรยังต้องมีความกตัญญูต่อบิดามารดาควบคู่ไปกับการจงรักภักดีต่อเจ้านายด้วย แต่หากต้องเรียงลำดับความสำคัญแล้วซามูไรต้องให้ความสำคัญกับเจ้านายเป็นอันดับแรก

2. ซามูไรต้องกล้าหาญไม่เกรงกลัวความตาย

การฝึกฝนตามหลักบูชิโดนั้น ซามูไรในฐานะนักรบจะต้องคำนึงถึงความตายอยู่เสมอเพราะเมื่อระลึกถึงความตายตลอดเวลาแล้วย่อมจะดำเนินชีวิตอย่างไม่ประมาทและพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความตายได้ทุกเมื่อ นักรบที่ไม่กลัวตายย่อมเป็นนักรบผู้กล้าหาญ ดังนั้นความกล้าหาญจึงเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ซามูไรพึงมี ความกล้าหาญของซามูไรยังแสดงให้เห็นผ่านทาง พิธี “เซปปุคุ” หรือการคว้านท้องซึ่งเป็นการตายที่นักรบจะต้องบังคับจิตใจและอดทนต่อความเจ็บปวดที่เกิดจากการทรมานตนเอง โดยส่วนใหญ่การทำเซปปุคุจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อซามูไรนั้นแพ้การรบหรือได้รับความอับอาย จึงต้องเซปปุคุ เพื่อแสดงความกล้าที่จะตายและสามารถบังคับจิตใจตนเองได้โดยถือว่าผู้ที่สามารถบังคับจิตใจตนเองได้จึงสมควรแก่การยกย่อง

3. ความสามารถในการบังคับจิตใจของตนเองได้

การที่จะบังคับจิตใจตนเองได้นั้นนักรบจะต้องฝึกสมาธิ ใช้ปัญญาและให้ความสนใจกับการศึกษาศาสตร์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ปรัชญา กวีนิพนธ์ หรือดนตรี สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความสงบแห่งจิตซึ่งเป็นบ่อเกิดของปัญญา โดยนักรบที่ตื่นนั้นนอกจากจะเก่งการต่อสู้แล้วจะต้องเป็นนักการศึกษาด้วย

4. การรักษาบุคลิกภาพของตนให้เหมาะสม

บุคลิกภาพของซามูไรแต่ละคนนอกจากจะสะท้อนไปถึงตนเองแล้ว ยังมีความเกี่ยวข้องกับชื่อเสียงของซามูไรผู้เป็นเจ้านายของบุคคลผู้นั้นด้วย ฉะนั้น ซามูไรทุกคนจึงต้องรักษาบุคลิกภาพของตนให้เหมาะสมดูดีอยู่เสมอให้สมกับเป็นนักรบ เพราะแม้แต่เมื่อถูกจับได้ในยามต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามก็จะไม่ได้ไม่ดูหมิ่นหรือมีความรังเกียจ การรักษาความสะอาดนั้นต้องรักษาเครื่องแต่งตัวทั้งชั้นนอกและชั้นในให้สะอาดเหมือนระวิงอาวุธของตนไม่ให้เกิดสนิมอีกด้วย

หลัก บูชิโด ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนั้นล้วนมีความเกี่ยวข้องกับภายในแต่ละข้อ ที่มีพื้นฐานมาจากศาสนา ชินโต, ลัทธิขงจื้อ และพุทธศาสนา บูชิโด สอนให้นักรบเป็นผู้ไม่กลัวความตาย รักษาหน้าที่

จงรักภักดีต่อเจ้านาย กล้าหาญ ในขณะที่เดียวกัน ซามูไรก็จะต้องเป็นสุภาพบุรุษผู้มีคุณธรรมและ
ธรรมะประจำใจด้วย

3. แนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร

3.1 การเล่าเรื่อง

เป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือต้องมีตรรกะของการเล่า
เรื่อง ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552b) คือ 1.จะต้องมีฝ่ายพระเอก-
นางเอก 2.ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย 3.ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย 4.ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สามที่จะ
เข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง 5.ต้องมี magic ในที่นี้อาจหมายถึงของวิเศษต่างๆ อาวุธที่ทันสมัยหรือ
ความสามารถเหนือมนุษย์

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมี ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผลและมี
จุดหมายปลายทาง โดยมีการแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ การเริ่มเรื่อง(Exposition), การพัฒนา
เหตุการณ์(Raising Action), ชั้นภาวะวิกฤตสูงสุด(Climax), ชั้นภาวะคลี่คลาย(Falling
Action), ชั้นยุติเรื่องราว(Ending) สิ่งสำคัญมากในโครงเรื่องคือความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ซึ่งจะ
นำไปสู่จุดสูงสุดและจุดสิ้นสุดของเรื่อง

2. แก่นเรื่อง(Theme) หมายถึง ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียน
สร้างขึ้น เป็นวิธีการในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นการนำความคิด การรับรู้ และ
ความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม แก่นเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ แก่นเรื่องเกี่ยวกับ
ศีลธรรม, แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต, แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของ
มนุษย์, แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม, แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา

3. ตัวละคร (Character) เป็นสิ่งจำเป็นที่ทำให้เกิดเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะสนใจ
การดำเนินชีวิตของตัวละคร การผจญภัยและเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ผู้รับสารจะรู้จัก
ตัวละครจากการกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อมและการบรรยายของผู้แต่ง ตัว
ละครแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ **1 ตัวละครมิติเดียว(Flat Character)** เป็นตัวละครที่มี
นิสัย พฤติกรรม ที่สามารถสรุปได้ไม่ยากและมีลักษณะไม่เปลี่ยนแปลง **2.ตัวละครหลายมิติ**

(Round Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะหลากหลายคาดเดาได้ยากหรือมีการเปลี่ยนแปลง

4.ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากจะต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นโดยต้องมีความเกี่ยวข้องกับตัวละคร ฉากจะต้องมีความหมายที่จะส่งต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ฉากแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1.ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ 2.ฉากที่เป็นเวลา มี 2 แบบคือ ช่วงเวลา(ฤดูกาล,วันที่)และระยะเวลา(ความยาวนานของเวลาเป็น ชั่วโมง,วัน,ปี) 3. ฉากที่เป็นสภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม เช่น ค่านิยม,ระบบการเมือง,ชนชั้น เป็นต้น

5.บทสนทนา (Dialogue) ช่วยในการดำเนินเรื่องเป็นส่วนที่แสดงความคิดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร รวมถึงสะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยบุคลิกของตัวละคร นอกจากนี้บทสนทนายังรวมถึงการพูดในใจของตัวละครด้วย

6.มุมมอง(Point Of View) คือวิธีการแต่งที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่องโดยกำหนดให้ใครเป็นผู้เล่า หรือเล่าผ่านสายตาและมุมมองใคร

การวิเคราะห์เรื่องเล่า สามารถใช้แนวทางการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้(ประชา สุวิธานนท์ ,2540 :2-3)

- 1.การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงเนื้อหาที่ถูกลำนำมาเล่าโดยพิจารณาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อค้นหาความหมายที่ต้องการสื่อออกไป
- 2.การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงกระบวนการเล่าเรื่อง ได้แก่ วิธีการสร้างโครงเรื่อง การใช้มุมมอง การลำดับเวลา
- 3.การวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงโครงสร้าง เพื่อเปิดเผยบทบาทที่แท้จริงของเนื้อหาที่ถูกลำนำมาเล่า

3.2 การสร้างตัวละคร)Characterization(

วิธีสร้างตัวละครมีดังนี้(กาญจนา แก้วเทพ,2533: 274)

- 1.การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นลักษณะภายนอก (Characterization by Appearance) เช่น รูปร่าง หน้าตา เครื่องแต่งกาย ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร เป็นต้น

2. การสร้างตัวละครผ่านบทพูด/บทสนทนา (Characterization through Dialogue)

3.การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเรื่อง(Characterization through Narrator) ตามที่ผู้แต่งพรรณนา

4.การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก(Characterization through External Action) การกระทำที่เกิดจากแรงจูงใจของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างชัดเจนและทำให้เรื่องดำเนินต่อ

5.การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) เช่น ความฝัน,จินตนาการ,ความปรารถนา,ความกลัว เป็นต้น

6.การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ (Characterization through Reaction of Other Character) ให้ตัวละครอื่นพูดถึงตัวละครที่ต้องการจะแนะนำ

7.การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงกันข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นๆเทียบเคียงกัน (Characterization through Contrast) เช่น การสร้างตัวละครฝาแฝดที่มีนิสัยต่างกันคนละขั้ว

8.การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ (Characterization through Caricature and Leitmotif) ส่วนมากใช้เล่าเรื่องตลก โดยสร้างให้ตัวละครพูดวลีซ้ำๆจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร หรือ เรียกว่า Leitmotif

9.การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through Choice of Name) เพื่อแสดงความหมายโดยนัยอธิบายถึงตัวละคร

แนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร จะนำมาวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค โดยการวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงเนื้อหาที่ถูกนำมาเล่าและการวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิงกระบวนการเล่าเรื่อง

4.แนวคิดสัมพันธภาพ

สัมพันธภาพ(Interextuality) เป็นคำศัพท์ทางวิชาการที่เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ. 1960 และเป็นที่ยอมรับใช้ในแวดวงวิชาการฝรั่งเศสเพื่อพัฒนาและกล่าวถึงมโนทัศน์ต่างๆเกี่ยวกับสัมพันธภาพ ผู้ที่คิดค้นคำนี้ขึ้นมาคือ J. Kristeva นักวิชาการบัลแกเรียในฝรั่งเศส มีการแปลความหมายของคำศัพท์นี้ในภาษาไทยเช่นเดียวกันว่า “การถ่ายโยงเนื้อหา” หรือ “การเชื่อมโยงเนื้อหา”

A.A. Berger(1962) ได้นิยามคำว่า “สัมพันธภาพ” คือ การใช้หรือสร้างตัวบทใหม่ด้วยบทหนึ่ง ทั้งโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ จากวัตถุเดิมๆซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้วโดยกระบวนการนั้นจะต้องมี “ตัวบทต้นทาง” และ “ตัวบทปลายทาง”

กาญจนา แก้วเทพ (วารสารสตรีนิเทศศาสตร์ ปีที่ 27 2552)ได้กล่าวถึงแนวคิดสัมพันธภาพในยุคหลังสมัยใหม่ว่า เป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมของสังคมจนอาจกล่าวได้ว่า สัมพันธภาพเป็นคุณลักษณะหนึ่งของยุคหลังสมัยใหม่ได้เลยทีเดียว สาเหตุของปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้มาจากปัจจัย ความเจริญเติบโตของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้กระบวนการการผลิตซ้ำ(Reproduction) เป็นไปได้ง่าย โดยในแง่ขององค์ประกอบแล้ว เนื้อหาและตัวบทต่างๆไม่น่าจะมีอะไรแปลกใหม่อีกแล้ว หากแต่สิ่งที่จะทำให้เกิดใหม่ขึ้นมาจะอยู่ที่ “การผสมผสานการจัดระบบ การจัดวางความสัมพันธ์ (hybridize, organize ,relation)(กาญจนา แก้วเทพ, 2552a)

วิธีการผลิตซ้ำมีได้หลากหลายรูปแบบด้วยกันโดยอาจจะรักษาทั้งรูปแบบเนื้อหาและความหมายจากตัวบทดั้งเดิมไว้ทั้งหมดหรืออาจจะมีการดัดแปลงรูปแบบองค์ประกอบต่างๆแต่ยังคงรักษาเนื้อหาจากตัวบทดั้งเดิมเอาไว้ หรือในอีกรูปแบบหนึ่ง คือการรักษารูปแบบเดิมไว้แต่เนื้อหาและความหมายเปลี่ยนไป รูปแบบของการผลิตซ้ำผ่านมิติเนื้อหาแบ่งได้ใน 4 ลักษณะ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2545: 358-360)

1.รูปแบบนกแก้ว (parrot pattern) คือ การรับเอาทั้งรูปแบบและเนื้อหามาใช้แบบตรงๆเปรียบเสมือนนกแก้วที่พูดเลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง

2.รูปแบบอะมีบา (amoeba pattern) คือ การผลิตซ้ำที่ตัวบทใหม่ได้ดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับปัจจัยต่างๆที่เหมาะสมแต่ยังคงเนื้อหาเดิมของตัวบทดั้งเดิมเอาไว้ เปรียบกับตัวอะมีบาที่เปลี่ยนรูปร่าง(form) อยู่ตลอดเวลา

3.รูปแบบปะการัง (coral pattern) คือ การนำรูปแบบและเนื้อหาจากตัวบทดั้งเดิมมาใช้แต่เนื้อหาและความหมายมีการเปลี่ยนแปลง ดังเช่นปะการังที่คงรูปแบบเดิมไว้อยู่เสมอแม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้วก็ตาม

4. รูปแบบผีเสื้อ (butterfly pattern) คือ การนำเนื้อหาและรูปแบบจากตัวบทเดิมมาใช้ และเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาผ่าระยะเวลานาน จะดูแทบไม่ออกเลยว่าตัวบทใหม่ได้หยิบยืมหรือสร้างลักษณะตามบทดั้งเดิม เหมือนกับผีเสื้อที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อในจากดักแด้ในระยะเวลาที่ยาวนาน

ในแนวคิดของสัมพันธบท สิ่งปรากฏในตัวบทใหม่(Secondary Text)มักมีร่องรอยจากตัวบทเดิม(Primary Text)อยู่ โดยเฉพาะการนำเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่งจะต้องมีการดัดแปลงให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการถ่ายทอด ซึ่งตัวบทใหม่จะมีความสัมพันธ์โยงใยกันกับตัวบทเดิมหรือตัวบทอื่นๆที่มีมาก่อนหน้านี้ที่อยู่ร่วมสมัยกันและปรากฏติดตามมาในลักษณะที่เรียกว่า “สัมพันธบท” โดยมุมมองดังกล่าวคอยต่อกัยอยู่เสมอว่าวรรณกรรมนั้นมักสะท้อนโต้ตอบกับวรรณกรรมด้วยกันเองมากกว่าที่จะสัมพันธ์กับโลกของความเป็นจริง

ปัจจุบันนี้ตัวบทต่างๆได้ถอยห่างหรือตัดสายสัมพันธ์กับบริบทเสียแล้ว และตัวบททั้งหลายต่างหันมาเชื่อมโยงอ้างอิงระหว่างตัวบทด้วยกันเอง โดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับความจริงของบริบทที่แวดล้อมตัวบทอยู่ กล่าวได้ว่าโลกในทุกวันนี้ไม่มีอะไรใหม่แล้ว เพราะบรรดาตัวบทต่างๆก็ยังไม่จำเป็น ต้องอ้างอิงหรือสะท้อนโลกแห่งความจริง Saussure ได้เสนอว่าการสร้างตัวบท/สัญลักษณ์ใหม่ๆนั้น จะเกิดจากหลักการ 2 หลักการที่ทำงานควบคู่กันไป คือ 1. กฎแห่งการเลือกสรร (Law of selection) 2.กฎแห่งการผสมผสาน (Law of combination) ซึ่งหมายถึง การที่เราจะเลือกหยิบวัตถุดิบใดๆขึ้นมาใช้จากวัตถุดิบทั้งหมดที่เรามีอยู่และจะต้องผสมผสานอย่างไรให้วัตถุดิบต่างๆนั้นเข้ากันและทำงานสื่อความหมายร่วมกันได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 5-9)

เส้นทางเชื่อมโยงหรือกลวิธีในการถ่ายโยง/อ้างอิงระหว่างตัวบทนั้น มีมิติการวัดได้หลายแบบ มิติแรกเป็นการวัดในเชิงปริมาณโดยเปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่ามีการตัด เพิ่ม ลดไปมากน้อยเพียงใด อีกมิติหนึ่งจะเป็นการวัดในเชิงคุณภาพ โดยวัดจากเส้นทางเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง ซึ่งรูปแบบอาจจะมีดังนี้

-มีการซ้อนเร้นว่าเป็นการเชื่อมโยงแบบครึ่งๆกลางๆ

- มีการซ่อนเร้นเอาไว้ทั้งหมดจนดูแทบไม่รู้ว่ามีสายสัมพันธ์กัน
- ผู้ผลิตก็จะรู้ตัว/ ตั้งใจว่าจะหยิบองค์ประกอบจากตัวบทแรกมาผลิตซ้ำ
- มีการนำเอาของเก่ามาดัดแปลงแก้ไข
- มีการนำเอามาตีความใหม่อย่างตั้งใจ

มีการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางซึ่งอาจมีแบบแผนของสัมพันธ์ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพว่า จากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางนั้นมีอะไรที่หายไปบ้าง มีอะไรที่เพิ่มเติมเข้ามา มีอะไรที่ถูกปรับเปลี่ยนไป เพราะอะไร ทำไม และอย่างไร ดังนี้ (กาญญา แก้วเทพ, 2552 : 8)

1. การขยายความ (Extention) หมายถึง ในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มีบ้าง มีเหตุผลอะไรของการเพิ่มและส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้เข้ามาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไร หรือเพื่อทำหน้าที่อะไร การขยายความมีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

2. การตัดทอน (Reduction) หมายถึง ในตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง มีเหตุผลอะไรของการตัดทอน และการตัดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่องความหมายของตัวบทหรือไม่

3. การปรับเปลี่ยน (Modification) หมายถึง ตัวบทปลายทางมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณ์ที่ไม่เหมือนเดิมหรือแตกต่างไปจากเดิม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องสัมพันธ์เพื่อวิเคราะห์ความเชื่อมโยงต่างๆ จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค เรื่องกินทามะ สู่แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่องกินทามะ โดยมองความเชื่อมโยงของสื่อทั้งสองในรูปแบบการเล่าเรื่องราวเชื่อมโยงกันอย่างไรในรูปแบบไหนบ้าง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัย ได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับงานวิจัยนี้ โดยสามารถจำแนกได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

1. วิถีบูชิโดและแนวคิดการดำเนินชีวิตของซามูไร

(พรพันธ์ ชุมทอง, 2547) ได้ทำการวิจัย เรื่อง วิถีซามูไรในนวนิยาย เรื่อง มุขะฉิ ของ โยะฉิกะวะ เอะอิจิ โดยได้ทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีซามูไรที่ปรากฏในนวนิยายกับคตินิยมซามูไร จากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบพบว่า วิถีซามูไร

ในนวนิยายของ โยะมิกะวะ เอะอิจิ เป็นไปตามคตินิยมชามูไร โดยผู้ประพันธ์ได้สร้างตัวละครเอกที่มีการดำเนินชีวิตตามคตินิยมของชามูไร นอกจากนี้ยังพบว่าสภาพสังคมและประวัติศาสตร์ทำให้วิถีชามูไรมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เห็นได้จาก เดิมวิถีชามูไรจะเน้นการมุ่งสู้รบกัน แต่ในสมัยยุคของมุซุชิมิ เป็นยุคที่ปราศจากสงครามผู้ประพันธ์จึงเน้นวิถีทางของชามูไรในการฝึกฝนขัดเกลาจิตใจเพื่อแสวงหาการหลุดพ้นแทน โดยอาศัยวิถีแห่งพุทธศาสนานิกายเซ็นเป็นแนวทาง ทำให้มุซุชิมิ เป็นชามูไรที่แสวงหาสัจธรรมจนสามารถรู้แจ้งได้ นอกเหนือจากการเป็นชามูไรที่มีความสามารถด้านการต่อสู้เพียงประการเดียว จากนวนิยายมีการดำเนินเรื่องตามคตินิยมชามูไรทำให้ตัวละครเอก มุซุชิมิ กลายเป็นชามูไรในอุดมคติของคนญี่ปุ่น ผลงานวิจัยของ พรพันธ์ ชุมทอง ยังได้มีการศึกษาสภาพสังคมและลักษณะการปกครองของญี่ปุ่นอันเป็นที่มาของชามูไรและปรัชญาความเชื่อที่ประกอบเข้าเป็นวิถีชามูไร ได้แก่ ลัทธิชินโต ลัทธิขงจื้อ พุทธศาสนานิกายเซ็น และคตินิยมที่ชามูไรยึดถือปฏิบัติ

(สุวภา อีรภิตติกุล, 2552) วิจัยเรื่องการศึกษาตัวละครผู้ติดตามของ มินะโมะโตะ โนะ

โยะมิทซุเนะ ในนิยายสงครามเรื่อง กิเกะอิกิ งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาวิเคราะห์ตัวละครโดยพิจารณาผ่านภาพลักษณ์และบทบาทสำคัญในการปกป้องชีวิตเจ้านายให้รอดพ้นจากศัตรู รวมทั้งวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่าง นาย-บ่าวจากอิทธิพลความเชื่อเรื่องความผู้พันนาย-บ่าวที่จะดำรงอยู่ถึง 3ชาติของตัวละครผู้ติดตาม ผลการศึกษาพบว่าตัวละครผู้ติดตามของ มินะโมะโตะ โนะ โยะมิทซุเนะ ในนิยายสงครามเรื่อง กิเกะอิกิ มีภาพลักษณ์ของนักรบผู้มีความจงรักภักดีต่อผู้เป็นนายจบจนวาระสุดท้ายของชีวิตและยังมีบทบาทสำคัญในการปกป้องชีวิตของผู้เป็นนายให้รอดพ้นจากศัตรู ตัวละครยังต้องสละชีวิตทางด้านครอบครัวของตน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นอิทธิพลความเชื่อของชั้นชั้นนักรบในสังคมญี่ปุ่นสมัย คะมะรุกะ-มูโรมะชิ ที่มุ่งเน้นให้นักรบถวายชีวิตเพื่อเจ้านายก่อนบทบาทหน้าที่อื่น

งานวิจัยทั้ง 2 เรื่องข้างต้น จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ วิถีบุชิโด ที่ปรากฏในการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นที่ศึกษา นอกจากนี้ยังจะนำมาประกอบเป็นข้อมูลของเรื่องการสร้างตัวละครที่มีความเชื่อและวิถีทางของนักรบญี่ปุ่นหรือบุชิโด รวมถึงบทบาทด้านความสัมพันธ์ของนักรบญี่ปุ่นในการดำเนินชีวิต โดยจะนำมาวิเคราะห์ด้านการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครในสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทชามูไรล้ำยุค ที่มีการสื่อสารถึง วิถีบุชิโด

2. เรื่องแนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของการ์ตูน, ภาพยนตร์, นวนิยาย ญี่ปุ่น

(ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) วิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้าง รหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยศึกษาถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ในการถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ 1.) โครงเรื่อง ที่เล่าถึงลำดับความคิดลำดับเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละครและฉาก 2.) ตัวละคร พบว่าการกระทำของพระเอก-นางเอก ในการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะมีการกระทำที่เป็นไปในทางเดียวกันแทบทุกเรื่อง และพบว่าลักษณะของพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะเด่น 3 แบบ คือ พระเอกในอุดมคติ, พระเอกที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร และพระเอกที่มีอำนาจต่ำกว่าผู้รับสาร 3.) การเล่าเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นไปตามลำดับการกระทำของตัวละคร ในเรื่องของสัญลักษณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ 1. ภาพเหมือน เป็นภาพแสดงวัตถุสิ่งของในชีวิตประจำวันตามปกติ 2. ดัชนี เป็นสัญลักษณ์ที่พบในลักษณะของตัวการ์ตูน เช่น การแสดงสีหน้าท่าทาง เสื้อผ้า เครื่องใช้ของตัวละคร 3. สัญลักษณ์ เป็นสัญลักษณ์แทนคำพูดที่ใช้ในการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น เสียง หรือภาพที่แสดงให้เห็นความรู้สึกของตัวละคร ทางด้านของ รหัส(Code) ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น พบว่ารหัสต่างๆในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น สามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้, รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล, รหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี และรหัสเกี่ยวกับบุคคล

(ภัทรหทัย มังคะदानะธา, 2541) วิจัยเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540) งานวิจัยได้ศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 10 เรื่อง โดยวิเคราะห์จากลักษณะนิสัยและรูปแบบของวีรบุรุษในเรื่องนั้นๆ วิธีการนำเสนอเรื่องบทบาทและวิธีการเป็นวีรบุรุษ รวมถึงสภาพแวดล้อมของวีรบุรุษด้านตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีคุณธรรมที่เหมือนกันเป็นส่วนใหญ่ ในเรื่องของความกล้าหาญอดทน ความมีน้ำใจนักกีฬา ความขยันหมั่นเพียร ความมีเมตตากรุณา และความกตัญญูกตเวที การดำเนินเรื่องที่ทำให้ตัวละครเป็นวีรบุรุษ จะเป็นไปในลักษณะการใช้ชีวิตตั้งแต่เด็กจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ได้รับการฝึกฝน ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ มีการช่วยเหลือผู้อื่นจนได้รับการชมเชยว่าเป็นวีรบุรุษ ลักษณะของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะเน้น

ความสามารถในเชิงกีฬา การต่อสู้ การหมั่นฝึกฝนตนเอง และแม้ว่าจะมีนิสัยด้านไม่ดี ก็จะมีการปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม

(ชุดิมา ฐนุธรรมทัศน์, 2546) **เรื่อง วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน** งานวิจัย ศึกษาถึงเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเน้นประเด็นเกี่ยวกับแก่นความคิดของเรื่องค่านิยมและวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของตัวละคร ผลการวิจัยพบว่า แก่นความคิดของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่แสดงออกถึงความมานะ ความอดทนและขยันหมั่นเพียรของตัวละครอันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในส่วนของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมพบว่า ค่านิยมดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในการ์ตูน และยังพบค่านิยมที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากแบบเดิม ได้แก่ ค่านิยมการจัดอันดับสูงต่ำจะมีการเน้นความสามารถแทนความอาวุโสมากขึ้น และค่านิยมที่แสดงความเป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าเป็นกลุ่มซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม สำหรับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครพบว่ามี การนำเสนอ วิถีชีวิต ในยุค ปัจจุบัน อดีตและอนาคต โดยปรากฏวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ของ ญี่ปุ่นดำเนินอยู่ด้วยกันได้เป็นอย่างดี

(นับทอง ทองใบ, 2548) **เรื่อง นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ของ ฮายาโอะ มียาซากิ** ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาถึงนวลักษณะ เอกลักษณ์ และสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นและผู้ก่อตั้ง studio chibi โดยวิเคราะห์จาก ภูมิลักษณ์ ผลงานและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับ ในงานวิจัยได้อธิบายผลเป็น 4 ส่วนคือ 1.เอกลักษณ์ในผลงานของมียาซากิ แรงบันดาลใจในเหตุการณ์ต่างๆที่ก่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ในผลงาน 2.กลวิธีเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ของ มียาซากิ 3.การสร้างสรรคดีด้านเทคนิคแอนิเมชัน ลายเส้นและเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ ของมียาซากิ และ 4. สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ

(วรัทพร ศรีจันทร์, 2551) **วิจัยเรื่องการเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์และนวนิยาย** จากการวิจัยพบว่าการเล่าเรื่องเดธโน้ตส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกันเกือบทุกฉบับ โดยโครงเรื่องประกอบด้วยโครงเรื่องย่อย 2 เรื่องได้แก่ เรื่องคติความ และ เรื่องการคลี่คลายคดี ในส่วนของตัวละครพบว่าตัวละครหลักมักเป็นตัวละครหลายมิติ ขณะที่ตัวละครประกอบเป็นตัวละครมิติเดียว ฉากส่วนใหญ่อยู่ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ด้านการดัดแปลง พบว่า

แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด ด้านภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ ออกไปและปรับแต่เรื่องใหม่ขึ้นแทน ส่วนนวนิยายทั้ง 2 เล่ม ได้แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

งานวิจัยในส่วนนี้ จะนำมาประกอบเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เกี่ยวกับวัฒนธรรมของการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่น เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่อง, การสร้างตัวละคร ที่มีรากฐานมาจาก วัฒนธรรม ความคิด วิถีชีวิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของคนญี่ปุ่น ตลอดจนสัญลักษณ์และรหัสที่ปรากฏในการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค

3. สัมพันธบทระหว่างสื่อ

(นิชชันาวิน จุลละพราหมณ์, 2554) วิจัยเรื่อง **สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย** ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทของการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์แบบเก่าสู่แวมไพร์ร่วมสมัย มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และปรับเปลี่ยน ส่วนเรื่ององค์ประกอบที่เป็นรูปแบบพิเศษเฉพาะของการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัย พบว่ามี 5 ลักษณะ ได้แก่ เล่าเรื่องความรักของชายหญิง, การลบเลือนเส้นแบ่งความหมายแห่งคู่ตรงข้าม แก่นเรื่องความเป็นมนุษย์ ตัวละครหญิงเปี่ยมจุดศูนย์กลางของเรื่องและตัวละครแวมไพร์ที่มีความงามเหนือกว่า ส่วนระบบความคิดของสังคมที่สะท้อนจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ คือ ความงามของรูปลักษณ์, การแบ่งแยกสีผิว การมีคุณงามความดี และบทบาททางเพศ

(วิษุฒม์ ปุชิตากร, 2556) วิจัยเรื่อง **สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน** ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อเรื่อง “ริง” มีการดัดแปลงหลายรูปแบบ ทั้งคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอนและปรับเปลี่ยน โดยสัมพันธบทจากเรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์มีการปรับแนวโครงเรื่องให้มีความสยองขวัญมากขึ้น การดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมตัวบทโดยผสมผสานเนื้อหาของนิยายเล่มแรกและเล่มที่สอง ส่วนหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงจากนวนิยาย, เรื่องสั้น, ภาพยนตร์ มีการดัดแปลงในลักษณะที่คงตัวบทไว้ดังเดิมตามต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ยังพบว่าการดัดแปลงยังมีปัจจัยจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

งานวิจัยส่วนนี้จะนำมาประกอบในการวิเคราะห์ สัมพันธบทจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว
ซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ ไปสู่ แอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยดูการดัดแปลงระหว่างสื่อว่ามี
การปรับเปลี่ยนหรือคงเดิมอย่างไร ลักษณะใด ในสื่อทั้ง 3 สื่อ



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสื่อสาร “วิถีบูชิโด” ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความ(Textual Analysis) รายละเอียดขั้นตอนการวิจัยมีดังนี้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

1. ข้อมูลประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค ได้แก่

หนังสือการ์ตูนเรื่อง Gintama

โดย: Hideaki Sorachi

ปีที่ออก : (2003 –2015)

จำนวน 52 เล่ม

สำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (สยามอินเตอร์คอมิกส์)



2. ข้อมูลประเภทแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค ได้แก่

แอนิเมชัน เรื่อง Gintama Season 1 (2006- 2007) จำนวน 49 ตอน

3. ข้อมูลประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค ได้แก่

3.1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน GINTAMA The Movie: Shinyaku benizakura Hen (2010)

3.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya (2013)

การเก็บข้อมูล

1. ข้อมูลประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค เรื่องกินทามา ทั้งหมด 52 เล่ม โดยการสั่งซื้อจากสำนักพิมพ์ผู้ผลิต

2. ข้อมูลประเภทแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรเรื่องกินทามะฤดูกาลที่ 1 ทั้งหมด 49 ตอน และภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 ภาค โดยการสั่งซื้อจากร้านจำหน่าย DVD และจาก Youtube

3. การเก็บข้อมูลเอกสารเพื่อวิเคราะห์

-ศึกษารวบรวมเอกสารเชิงวิชาการเกี่ยวกับบูชิโด ,ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น, การ์ตูนญี่ปุ่น และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร

-ศึกษารวบรวมวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับ บูชิโด,หนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่น รวมถึงการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร จากห้องสมุด

-รวมบทความการวิจารณ์,ความเห็นเกี่ยวกับ หนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรทางอินเทอร์เน็ตหรือบทความจาก CU-database

การวิเคราะห์ข้อมูล

1.การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร:

-วิเคราะห์ลักษณะการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

- วิเคราะห์การสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

2. นำข้อมูลที่ได้จากข้อ 1 มาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิด สัมพันธบทระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการสื่อสารวิถีบูชิโดผ่านการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค

-วิเคราะห์ ลักษณะวิถีบูชิโดที่สื่อสารผ่านการเล่าเรื่อง,ตัวละคร,แก่นเรื่องของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

การนำเสนอข้อมูล

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์ จะนำมาสรุปผล เรียบเรียงโดยวิธีพรรณนา
แบ่งไปตามหัวข้อของการศึกษาข้อมูล



บทที่ 4

วิเคราะห์การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร และสัมพันธ์ ของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค กินทามะ

หนังสือการ์ตูนเรื่อง กินทามะ แต่งโดย ฮิเดอากิ โซราจิ(Hideaki Sorachi) ผลิตและจัดจำหน่ายในปี ค.ศ. 2003 ปัจจุบันปี ค.ศ. 2015 มีการแปลและจัดจำหน่ายในประเทศไทย ทั้งหมด 54 เล่ม ส่วนแอนิเมชัน กินทามะ ฤดูกาลที่ 1 ออกฉายในปี ค.ศ. 2006-2007 มีทั้งหมด 49 ตอน ภาพยนตร์แอนิเมชันตอนยาวมีทั้งหมด 2 ตอน คือ GINTAMA The Movie: Shinyaku benizakura Hen (2010) และ Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya (2013) ผลิตโดย บริษัท ซันไรส์ 99 การดำเนินเรื่องกินทามะเป็นลักษณะ เรื่องสั้นจบในตอน และมีตอนยาวมาคั่นเรื่องสั้นเป็นบางครั้ง เนื้อเรื่องการ์ตูนจัดอยู่ในแนวซามูไรล้ำยุค ซึ่งเล่าถึงการดำเนินชีวิตของซามูไรร้านรับจ้างสารพัดที่มีชีวิตอยู่ในเอโดะสมัยที่ถูกชาวสวรรค์(มนุษย์ต่างดาว) เข้ามายึดครองและเป็นส่วนหนึ่งของเอโดะด้วย

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร และสัมพันธ์ ของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค กินทามะ ในบทที่ 4 แบ่งออกเป็นดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

ส่วนที่ 2 สัมพันธภาพระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

1.การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละครของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคกินทามะ

1.1 เนื้อเรื่อง

หนังสือการ์ตูนเรื่องกินทามะ

ในสมัยปลายเอโดะได้มีชาวสวรรค์เข้ามายึดครองเมืองเอโดะ ซามูไรขับไล่ต่างแดน(ผู้ที่ทำการต่อสู้ขับไล่ชาวสวรรค์ที่มายึดครองเอโดะ)ทำสงครามแพ้ชาวสวรรค์ ชาวสวรรค์จึงออกกฎหมายและยุศฐาบรรดาศักดิ์ของซามูไรไป และเมื่อซามูไรถูกลดความสำคัญสำนักดาบหลายๆสำนักก็ได้ปิดตัวลงเป็นเหตุให้ ชิมูระ ชินปาจิ ลูกชายคนเดียวของสำนักดาบโคโตะคังต้องออกมาทำอาชีพรับจ้าง เพื่อหาเงินมาใช้หนี้ที่พ่อของเขาได้เอาสำนักดาบไปค้ำประกันไว้และกำลังจะโดนชาวสวรรค์ที่เป็นเจ้านายยึด

ไป ขณะที่ชินปาลกำลังโดนชาวสวรรค์กดขี่ขณะทำงานนั้น ซากาตา กิโนโทกิ อดีตชามุไรขับไล่ต่างแดนที่ผันตัวมาเปิดร้านรับจ้างสารพัด ได้เข้ามาช่วยเหลือไว้แต่นั้นกลับเป็นสาเหตุให้ชินปาลติดงานและโอทาเอะพี่สาวของชินปาล จำต้องยอมไปทำงานในสถานเรือนรมณ์ของชาวสวรรค์เพื่อแลกกับบ้านที่ทะเลาะกัน โกโทกิได้รู้ถึงสถานการณ์เลยเสนอตัวช่วยชินปาลจึงตัวพี่สาวออกมาจากชาวสวรรค์ จากความช่วยเหลือนี้เองทำให้ชินปาล เห็นจิตวิญญาณชามุไรของ กิโนโทกิ ชินปาลจึงขอพี่สาวไปทำงานกับกิโนโทกิเพราะเชื่อว่ากิโนโทกิจะช่วยให้เขาเจอวิถีทางชามุไรของตัวเอง

ในเวลาต่อมา กิโนโทกิ และ ชินปาล ได้พบกับคางุระ เด็กผู้หญิงชาวสวรรค์เผ่ายาโตะ(เผ่าที่ชอบต่อสู้และทำสงคราม) คางุระได้มายังเอโดะเพราะอยากเปลี่ยนแปลงตัวเองโดยการใช้กำลังของตัวเองในการช่วยเหลือผู้อื่นมากกว่าเพื่อต่อสู้ฆ่าฟันอย่างที่เผ่ายาโตะปกติจะทำกัน แต่คางุระกับโดนยากุซ่า ในเอโดะหลอกใช้กำลังของตนในการทำร้ายผู้อื่น กิโนโทกิและชินปาลรู้สถานการณ์ของคางุระจึงช่วยเหลือคางุระออกมาจากยากุซ่า คางุระเห็นว่าอยู่กับพวกกิโนโทกิน่าจะสนุกและมีความสุขจึงเข้ามาเป็นสมาชิกของร้านสารพัดรับจ้างอีกคน

เมื่อสมาชิกของร้านสารพัดรับจ้างมีทั้งหมด 3 คนแล้ว พวกเขาจึงเริ่มรับงาน และแต่ละงานก็นำพาไปให้พวกเขาได้พบกับเพื่อนใหม่ และเรื่องราวสนุกสนานที่เต็มไปด้วยความบ้าระห่ำมากมาย ทั้ง 3 คนได้เจอ คาซึระ โคทาโร่ ชามุไรเพื่อนเก่าของกิโนโทกิที่เคยเป็นชามุไรขับไล่ต่างแดนและเป็นศิษย์สำนักเดียวกันกับ กิโนโทกิ คาซึระยังคงเป็นปรปักษ์กับรัฐบาลบาคุฟุ และ เตรียมกำลังเพื่อรอจังหวะล้มล้างรัฐบาลที่ปกครองร่วมกับชาวสวรรค์อยู่เสมอ การเจอ คาซึระ ในขณะที่ คาซึระ วางแผนจะวางระเบิดสถานทูตของชาวสวรรค์เผ่าอินุทำให้กิโนโทกิได้เตือนสติ คาซึระ ให้ได้คิดว่าจะก่อสงครามไปเพื่ออะไรในเมื่อยุคสมัยได้เปลี่ยนไปแล้ว แม้คาซึระจะไม่เปลี่ยนอุดมการณ์ที่จะขับไล่ชาวสวรรค์ แต่คาซึระก็ลดความรุนแรงลงในการก่อความไม่สงบและเลือกที่จะสู้โดยไม่ให้คนบริสุทธิ์ได้รับผลกระทบ

การเจอกันของพวกร้านสารพัดรับจ้าง กับคาซึระ ทำให้พวกร้านสารพัดรับจ้างได้เจอกับ ชินเซ็นงุมิ (กลุ่มกองกำลังตำรวจพิเศษติดอาวุธ ทำหน้าที่รับใช้รัฐบาลในเอโดะ) ที่ประกอบด้วย คอนโด อิซาโอะ(หัวหน้ากลุ่ม) ,ฮิจิคาตะ โทชิโร่ (รองหัวหน้ากลุ่ม) และ โอคิตะ โซโกะ (หน้าหน่วย 1) ชินเซ็นงุมิ ตามจับคาซึระอยู่ในฐานะ กบฏขับไล่ต่างแดน และแม้ความสัมพันธ์ของกลุ่มชินเซ็นงุมิไม่ใช่มิตรหรือศัตรูกับพวกร้านรับจ้างสารพัด(กิโนโทกิ,ชินปาล,คางุระ) แต่พวกเขาก็มีการช่วยเหลือกันอยู่เสมอ ในฐานะชามุไร ยกตัวอย่าง ตอนสั้นที่ โอคิตะ โซโกะ หัวหน้าหน่วยหนึ่งแห่งชินเซ็นงุมิได้ว่าจ้าง ร้านรับจ้างสารพัดให้ออกสืบความลับของสนามประลองเร็นโกคุคังที่เป็นสนามต่อสู้ของคนและในพวกที่มาดูพนันอย่างผิดกฎหมาย พวกร้านสารพัดรับจ้างก็ช่วยโอคิตะ ปิดคดีรวมถึงช่วยต่อสู้กับผู้ร้ายร่วมกันด้วย นอกจากนี้ คอนโด(หัวหน้าชินเซ็นงุมิ) ยังหลงรัก โอทาเอะ พี่สาวของชินปาล และตามขอแต่งงานจนโอทาเอะต้องให้ กิโนโทกิ มาแอบอ้างเป็นคู่หมั้นและทำประลองกับคอนโดเพื่อให้เลิกยุ่งกับตน เหตุการณ์นี้ กิโนโทกิสามารถเอาชนะคอนโดได้เพราะแอบเอาดาบที่เสียแล้วมาสลับกับดาบ

คอนโด้ ทำให้คอนโด้แพ้ เมื่อเกิดเหตุการณ์นี้ขึ้นกลุ่มชินเซ็งงุมิกี้พากันตามหากินโทกิเพื่อแก้แค้นให้หัวหน้าของตน ฮิจิคาตะซึ่งเป็นรองหัวหน้าได้พบกับกินโทกีก่อนและได้เข้าประลองด้วยกันและกินโทกิเป็นฝ่ายชนะ เหตุการณ์นี้ทำให้ฮิจิคาตะได้เห็นวิถีทางและจิตวิญญาณชามุไรของกินโทกิ จึงยอมรับความพ่ายแพ้ และไม่คิดต่อสู้ต่อ

นอกจากเรื่องการเจอกันระหว่างตัวละครหลักแล้ว เนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนกินทามะยังแบ่งเป็นเรื่องสั้นเป็นตอนๆที่ทำให้พวกเรานับจ้าวสารพัดได้พบเพื่อนใหม่และได้ช่วยเหลือลูกค้าหลายๆคนที่มาว่าจ้าง เรื่องราวยังคงดำเนินต่อไปตามปกติจนคาซึระหายตัวไป และกินโทกิพบว่าคาซึระโดนนิโซจอมสับทำร้าย นิโซ เป็นกลุ่มของทหารอสุราชามุไรขับไล่ต่างแดนหัวรุนแรง ปกครองโดย ทากาสุงิ ชินสุเกะ เพื่อนเก่าของกินโทกิ และ คาซึระ ที่แยกตัวไปหลังจากสงครามสงบโดยที่มีอุดมการณ์เปลี่ยนไปจากเดิมเนื่องจากสงครามทำให้อาจารย์ โยชิตะ โซโย ของพวกเขาตาย ทำให้ทากาสุงิเครียดแค้นโลกจนต้องการทำลายโลกทากาสุงิจึงหาวิธีการทุกวิธีที่จะทำลายเมืองเอโดะ เริ่มที่ทากาสุงิไปหลอกใช้ ฮิรางะ เก็นงิ วิศวกรมือหนึ่งของเอโดะให้ทำอาวุธหุ่นยนต์ที่ทำลายเอโดะกับรัฐบาลบาคุฟูแต่ก็ทำลายไม่สำเร็จ เพราะพวกของกินโทกิเข้ามาขัดขวาง ซึ่งต่อมาในตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระนี้เขาได้ชักชวนนิโซจอมสับชามุไรที่หลงไหลดาบและความรุนแรงให้เข้ามาต่อสู้ด้วย นิโซ ทำร้ายคาซึระ และ กินโทกิ ด้วยดาบเบนิซากุระ อาวุธพิเศษที่ไม่ใช่เป็นแค่ดาบแต่มีเครื่องกลที่บังคับทำให้เป็นอาวุธที่มีอานุภาพรุนแรง กินโทกิ คาซึระ และพวกได้ร่วมกันต่อสู้และทำลายอาวุธนี้ทั้งหมด ส่วน ทากาสุงิหนีไปได้

นอกจากนี้ตอนยาวที่เด่นๆของหนังสือการ์ตูนเรื่องกินทามะ ก็จะมีเล่มที่ 25-26 ตอนที่ร้านรับจ้างสารพัดช่วยเด็กน้อยเซตะ ตามหาแม่ที่เป็นโอโยรัน(เกอิชาชั้นสูง) ที่เมืองโยชิวาระ(เมืองที่เป็นแหล่งรวมของสถานเจริญธรรมทางเพศ) เพื่อช่วยเซตะทำให้พวกกินโทกิต้องต่อสู้กับ โฮเซ็น ราชาผู้ปกครองเมืองโยชิวาระในการชิงตัวแม่ของเซตะกลับมาและทำให้แสงอาทิตย์กลับคืนมาในโยชิวาระ ในการต่อสู้ครั้งนี้ คาซึระ ได้พบกับพี่ชายที่เป็นเผ่ายาโตะเหมือนกันและเกิดเหตุที่ทำให้คาซึระ ควบคุมตัวเองไม่ได้จนทำร้ายคู่ต่อสู้แบบเลือดเย็น ชินปาจิได้ช่วยเหลือและเรียกสติคาซึระกลับมาได้ กินโทกิได้ต่อสู้กับโฮเซ็นตัวต่อตัวและเอาชนะได้แม้จะเจ็บหนักแต่ก็ทำให้เซตะได้แม่กับคืนมาและแสงอาทิตย์สาดส่องมาที่เมืองโยชิวาระอีกครั้ง ต่อมาใน เล่มที่ 35-36 เมืองคาบุกิโจที่พวกกินโทกีย้ายอยู่เกิดความไม่สงบขึ้นจากความสั่นคลอนและไม่ลงรอยกันทางอำนาจของหมู่สี่ราชันย์สวรรค์แห่งคาบุกิโจ (ไซโก, จิโรโจ, คาตะ, โอโทเซะ) โดยเริ่มที่ โอโทเซะ ผู้มีพระคุณของกินโทกิโดนทำร้ายโดยจิโรโจ และกินโทกิไม่สามารถช่วยได้ทัน กลุ่มรับจ้างสารพัดต่างเสียชีวิตเพราะโอโทเซะบาดเจ็บสาหัส ข้ารับจ้างรับจ้างสารพัดและบ้านโอโทเซะกำลังจะถูกราชันย์สวรรค์กลุ่มที่เหลือทำลาย แต่ทั้งหมดได้ตัดสินใจลุกขึ้นสู้ทั้งที่มีกำลังไม่มากนัก รวมถึงชาวเมืองที่ยืนอยู่ข้างโอโทเซะก็เข้าช่วยกลุ่มรับจ้างสารพัดต่อสู้กับฝ่ายราชันย์สวรรค์ การยืนหยัดของโอโทเซะทำให้ชาวคาบุกิโจทุกคนสามารถเอาชนะต่อชาวสวรรค์ได้

กินโทกิและจิโรโจเผชิญหน้ากับคาตะและขับไล่คาตะออกไปจากคาบุกิโจ หลังสิ้นศึกจิโรโจได้ทำตัวลัดลนกับโทกิและตัดสินใจวางมือจากคาบุกิโจเพื่อกลับไปอยู่กับพีระโกะผู้เป็นลูกสาวอีกครั้งหลังจากทอดทิ้งครอบครัวของตนมานาน 20 ปี

เรื่องราวของ ร้านสารพัดรับจ้างยังคงดำเนินต่อไป แม้ว่ากินโทกิจะทิ้งฉายา ชิโร่ยามะ(ปีศาจขาว)หลังสงครามสงบและมาใช้ชีวิตแบบปกติในเมืองคาบุกิโจแต่ก็ยังหนีไม่พ้นการตามแก้แค้นของ ซามูไรผู้เคยร่วมสงครามด้วยกันและมองว่ากินโทกิทรยศทำให้เกิดเหตุการณ์การที่ต้องต่อสู้อีกมากมาย โดยเฉพาะทาคาสุงิที่แค้นกินโทกิมากเพราะกินโทกิเป็นผู้ลงมือสังหารอาจารย์ของตนแม้ว่าจะเป็นการสั่งของอาจารย์ที่ยอมสละชีวิตเพื่อช่วยลูกศิษย์ก็ตาม อย่างไรก็ตาม กินโทกิและพวกพ้องยังคงใช้ชีวิตตามใจตัวเองอย่างบ้าสุดกู่ ไร้สาระบ้าง แต่ก็มีวิถีทางของตัวเอง โดยเฉพาะ การช่วยเหลือคนอื่น ในยามเดือดร้อน การต่อสู้เพื่อปกป้องสิ่งที่ตัวเองต้องการปกป้อง และมิตรภาพที่พวกเขาให้กันยังคงดำเนินต่อไปจนกว่าจะอวสาน

แอนิเมชันกินทามะ

แอนิเมชันเรื่องกินทามะ เริ่มเรื่องที่เหล่านักรับจ้างสารพัด กินโทกิ,ชินปาจิ,และคางุระ ทำงานร่วมกันมาครบ 1 ปีแล้วและได้รับการว่าจ้างจากลูกค้า คาโต้ เคน ซามูไรไร้สังกัดที่โดนพวกชาวสวรรค์ ต้มตุ๋นจนหมดตัวและยังยึดบ้านไป คาโต้ เคน ได้ขอให้ นักสารพัดรับจ้างช่วยเขาให้แข็งแรงขึ้น ระหว่างช่วย คาโต้ เคน กินโทกิได้สืบทราบว่า ชาวสวรรค์ที่หลอกต้มตุ๋น คาโต้ เคน มีแผนที่จะทำลายเอโดะโดยอาวุธที่ทำให้เกิดแผ่นดินไหว และเมื่อทำลายแล้วก็จะมีการขายที่ดินที่ไม่ถูกทำลายในราคาแพง นักสารพัดรับจ้างจึงช่วยหยุดเหตุการณ์นี้ได้สำเร็จและยังช่วย คาโต้ เคน ให้ได้บ้านคืนมา

ในตอนที่สองของแอนิเมชันเริ่มเรื่องมาคล้ายๆหนังสือการ์ตูน คือเริ่มเกริ่นว่าปัจจุบันเหตุการณ์อยู่ในยุคปลายเอโดะ ซามูไรโดนชาวสวรรค์ยึดดาบ และยศฐาบรรดาศักดิ์ไป ชินปาจิ ที่ทำงานเพื่อใช้หนี้เพื่อไถ่โรงฝึกคืนได้มาพบกับ ซากาตะ กินโทกิ อดีตซามูไรขับไล่ต่างแดนที่ผันตัวมาเปิดร้านรับจ้างสารพัด และได้เห็นถึงจิตวิญญาณซามูไรในตัวกินโทกิ จึงขอติดตามกินโทกิไปทำงานที่ร้านรับจ้างสารพัดด้วย ต่อมา กินโทกิและชินปาจิได้เจอ คางุระ เด็กผู้หญิงเผ่ายาโตะที่ได้มาทำงานที่เอโดะเพื่อเก็บเงินและเปลี่ยนแปลงตัวเอง ทั้งสองคนได้ช่วยเหลือคางุระจากการตามล่าของยากุซ่าที่หลอกใช้กำลังของคางุระทำร้ายคน คางุระจึงขอทำงานกับร้านรับจ้างสารพัด

ตอนต่อๆมามีเรื่องราวคล้ายๆกับเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูน คือ พวกกินโทกิได้พบเจอกับ คาซึระ โคทาโร่ เพื่อนเก่าของกินโทกิอดีตซามูไรขับไล่ต่างแดน และพบกับชินเซ็นงุมิ กองกำลังติดอาวุธพิเศษที่ตามล่าคาซึระอยู่ พวกเขาได้รู้จักกันและร่วมช่วยเหลือกันต่อสู้ในฐานะซามูไรร่วมกัน เนื้อเรื่องอื่นๆในแอนิเมชันของกินทามะส่วนใหญ่จะเป็น เรื่องสั้นจบในตอน ว่าถึงการรับงานกับลูกค้าและ

ทำภารกิจที่มอบหมายให้สำเร็จ ดำเนินเนื้อเรื่องโดย เหล่านักรับจ้างสารพัด ชากาตะ กิโนโทกิ, ชิโมะระ ชินปาจิ และ คางุระ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องกินทามะ

GINTAMA The Movie: Shinyaku benizakura Hen (2010

ความยาว นานี้ 35 ชั่วโมง 1

ตอนนี้เป็นตอนที่นำเนื้อเรื่องมาจากตอนยาวของเล่ม 11-12 ของหนังสือการ์ตูน เป็นเหตุการณ์ที่ นิโซจอมลับคนได้ใช้ดาบเบนิกุระสังหารคาซึระ กิโนโทกิซึ่งได้รับการว่าจ้างจากช่างดาบเท็ตซึยะให้สืบทอดดาบเบนิกุระที่สูญหาย ได้ต่อสู้กับนิโซจนได้รับบาดเจ็บสาหัส ส่วนนิโซถูกชินปาจิ ตัดแขนและหนีรอดไปได้ คางุระได้ตามสืบร่องรอยของคาซึระจนไปถึงเรือของกองทหารอสุราและหายตัวไป ชินปาจิจึงออกสืบเรื่องต่อไปแทน กิโนโทกิที่กำลังรักษาตัวอยู่เมื่อได้รู้เรื่องจากเท็ตซึโกะ (น้องสาวของเท็ตซึยะ) ว่าทากาสึแห่งกองทหารอสุราอยู่เบื้องหลังของเรื่องราวทั้งหมด จึงตัดสินใจออกไปจัดการเรื่องนี้ด้วยตนเอง การตายของคาซึระทำให้กลุ่มซามูไรขับไล่ต่างแดนของคาซึระ ตัดสินใจแตกหักกับกองทหารอสุราทั้งที่เมื่อก่อนเคยร่วมต่อสู้ด้วยกันเพื่อขับไล่ชาวสวรรค์ ท่ามกลางความสับสนนั้น คาซึระได้เปิดเผยตัวเองว่าตนยังไม่ได้แต่แก้มตายและปลอมตัวในคราบเอลิซาเบธเพื่อสืบเรื่องดาบเบนิกุระ(ที่เป็นอาวุธสงครามชนิดใหม่ที่ช่างตีดาบเท็ตซึยะสร้างขึ้นโดยเอาเครื่องกลเข้ามาปรับแต่งในดาบให้ดาบมีประสิทธิภาพในการสู้สูงขึ้น)และคาซึระวางแผนทำลายเบนิกุระทั้ง

กิโนโทกิ ได้ตามมาช่วยคาซึระ ชินปาจิ คางุระ ต่อสู้กับพวกทหารอสุราและใช้ดาบที่เท็ตซึโกะ (น้องสาวของเท็ตซึยะผู้สร้างดาบเบนิกุระ) ต่อสู้กับนิโซจอมลับ สุดท้ายกิโนโทกิและเพื่อนได้กำจัดดาบเบนิกุระและนิโซได้สำเร็จ ความขัดแย้งของคาซึระกับทากาสึไม่สามารถคลี่คลายได้ จากเพื่อนรักกลายเป็นศัตรูโดยกิโนโทกิและคาซึระได้ปฏิญาณต่อหน้าทากาสึขนาดสู้กันว่า เมื่อเจอกันครั้งต่อไปจะไม่มีคำว่าเพื่อนระหว่างเราอีกต่อไปโดยพวกเขาจะเป็นคนจัดการทากาสึให้ได้

Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya (2013

ความยาว 1 ชั่วโมง 50 นาที โดยภาพยนตร์แอนิเมชันตอนนี้ได้ทำขึ้นเนื่องในโอกาส ฉลองครบรอบ 45 ปีสำนักพิมพ์โชเน็นจัมป์ ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ที่ดูแลเรื่องกินทามะ เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อ กิโนโทกิ ได้พบหุ่นยนต์ time machine และได้ข้ามเวลาไปยังอนาคต 5 ปีข้างหน้าของเมืองเอโดะ กิโนโทกิ พบว่าในอีก 5 ปีข้างหน้ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เรื่องแรกคือ เขาได้ตายไปแล้ว และเมืองเอโดะกำลังโดยทำลายจากไวรัสที่เป็นบ่อกำเนิดของ โรคสีขาวย คนที่ได้เป็นโรคสีขาวยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงคือมีผมขาวร่างกายจะทรุดโทรมและป่วยตายไปในที่สุด ผู้คนส่วนใหญ่ในเอโดะได้อพยพหนีไปที่ดาวดวงอื่น เหลือเพียงแต่พวกเพื่อนของกิโนโทกิเท่านั้นที่ยังคงอยู่และรอคอยปาฏิหาริย์

ไม่มีใครจำกินโทกิที่ข้ามเวลาไปได้เพราะกินโทกิได้รับการปรับเปลี่ยนร่างกายจาก time machine ทำให้เขาเป็นแค่คนแปลกหน้าต่อเพื่อนเขาเท่านั้น กินโทกิได้พบเจอ คางุระ และชินปาจิ ที่โตขึ้นจาก 5 ปีที่แล้วและพบว่าทั้งคางุระและชินปาจิยังคงทำงานเป็นนักรับจ้างสารพัดอยู่แต่ความสัมพันธ์ของทั้งสองคนก็แยลงเรื่อยๆ สถานการณ์เชื้อไวรัสในเมืองเอโดะเลวร้ายลงเรื่อยๆ และพี่สาวชินปาจิกำลังจะตายเพราะติดโรคสีขาวนี้ กินโทกิจึงพยายามหาทางช่วยและพบว่า พาหะของโรคสีขาวนั้นก็คือตัวเขาเองที่รับโรคมาระหว่างที่ต่อสู้กับชาวสวรรค์ในสงครามขับไล่ต่างแดน กินโทกิได้ต่อสู้กับตัวเองในอนาคตที่ทุกคนคิดว่าตายไปแล้วคนได้คำตอบว่าเขาต้องย้อนไปในอดีตอีกรอบเพื่อฆ่าตัวเขาเองหลังจากที่เขาในอดีตฆ่าชาวสวรรค์สำเร็จ เพื่อหยุดการเป็นพาหะนำโรค

กินโทกียอมย้อนไปอดีตอีกครั้งแม้ว่าเขาจะรู้ว่าหากเขาฆ่าตัวเองในอดีตแล้วเขาในอนาคตก็จะตายไปด้วย ขณะกินโทกิเดินทางต่อสู้ พวกเพื่อนพ้องของกินโทกิ ได้ย้อนเวลามาเพื่อช่วยกินโทกิน และกำจัดได้สำเร็จและหยุดไม่ให้ไวรัสเข้าไปในตัวกินโทกิได้สำเร็จ เมื่อการต่อสู้สิ้นสุดกินโทกิได้ย้อนกลับไปและใช้ชีวิตตามปกติอีกครั้ง

1.2 ตัวละครในเรื่องกินทามะ

ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันเรื่องกินทามะ มีตัวละครหลากหลายตัวละครโดยแบ่งเป็นกลุ่มตัวละคร ดังนี้ 1.ตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่อง 2.ตัวละครสนับสนุนฝ่ายดี 3.ตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวประกอบและเพิ่มสีสันของเรื่อง 4.ตัวละครฝ่ายร้าย

1.2.1 ตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่อง

หมายถึง กินโทกิ พระเอกของเรื่องกินทามะ และสมาชิกนักรับจ้างสารพัดอีก 2 คน คือ ชิมูระ ชินปาจิและคางุระ

1. ซากาตะ กินโทกิ (sakata gintoki)



กินโทกิในหนังสือการ์ตูน

กินโทกิในอนิเมชัน

กินโทกิสมัยยังเป็นซิริยะฉะ(ซามูไรขับไล่ต่างแดน)

เป็นตัวละครเอกในหนังสือการ์ตูนและอนิเมชัน การ์ตูนเรื่องกินทามะ ในอดีตที่เป็นซามูไรขับไล่ต่างแดนเป็นที่รู้จักในหมู่ซามูไรว่าเป็นซิริยะฉะ (มีความหมายว่า ปศาจขาว) มีที่มาจากฝีมือที่เก่งกาจและมีสีผมเป็นสีขาว เมื่อกินโทกิเลิกและถอนตัวจากการเป็นซามูไรขับไล่ต่างแดนแล้วเขาได้รับการช่วยเหลือจากโอโทเซะ(เจ้าของบาร์และห้องที่ให้กินโทกิเช่า)ที่ให้เขากินของที่เธอเอามาเช่น ไหว้สามี กินโทกิจึงรอดจากการอดอาหารตาย เขาได้วิ่งตามโอโทเซะไปและได้ประกาศว่าจะปกป้องโอโทเซะเป็นการตอบแทน เธอจึงรับเขามาอยู่ด้วย โดยให้เขาพื้นที่บนชั้นสองของบาร์เป็นที่พักอาศัย

ลักษณะภายนอกที่เป็นเอกลักษณ์ของ ซากาตะ กินโทกิ คือมีผมหยักศกสีเงิน สวมยูคาตะแบบประยุกต์และพกดาบมีคำสลักไว้บนด้ามว่า โทยะโกะ (ชื่อของทะเลสาบโด่งดังจากตำนานของกัปปะ) มีฐานะยากจน หน้าตาเรียบเฉยไร้อารมณ์ ชอบอ่านนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ C-kids ชอบกินของหวานโดยเฉพาะพาเฟ่ต์ ทักษะด้านการใช้ดาบของกินโทกินั้นอยู่ในขั้นยอดเยี่ยมสังเกตจากการปะทะย่อยๆ ซึ่งเกิดขึ้นในเรื่อง เมื่ออยู่ในสถานการณ์คับขันและจนตรอก กินโทกิเป็นคนที่คุณสมบัติตัวเองได้ดี ยึดมั่นในความยุติธรรมและสิ่งที่ตัวเองเชื่ออย่างสุดชีวิตและพร้อมจะเอาตัวเข้าเสี่ยงเพื่อปกป้องอย่างเต็มที่

ศัตรูของกินโทกิหลักๆ คือทากาสุงิ เป็นตัวเอกฝั่งตัวร้ายที่ อดีตเคยเป็นเพื่อนร่วมอุดมการณ์กับกินโทกิ แต่ผันตัวมาเป็นฝ่ายกบฏหัวรุนแรง มีความคิดที่จะกวาดล้างและทำลายเอโดะให้ย่อยยับ ปรากฏตัวมาเป็นระยะๆของเนื้อเรื่องและจะมีเรื่องขัดแย้งให้สู้กับพวกกับกินโทกิ โดยทากาสุงิต้องการทำลายเอโดะส่วนกินโทกิต้องการปกป้องเมืองเอโดะไว้



กินทาโร่ในตำนาน

ในประวัติศาสตร์ ชื่อ ซากาตะ กินโทกิ มีที่มาจากชื่อของ ซากาตะ โนะะ คินโทกิ เป็น ทหารเอกของมินาโมโตะ โนะ โยริมิตสึ ขุนนางแห่งตระกูลฟูจิوارะ มีชีวิตอยู่ในช่วงสมัยเฮอัน(ค.ศ.794-1185)ของญี่ปุ่น ซากาตะโนะ คินโทกิ หรืออีกชื่อหนึ่งคือ กินทาโร่ เป็นซามูไรที่สำคัญอีกคนในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นและเป็นที่ยอมรับในการนำเรื่องราวของเขามาเล่นละครคาบูกิ โดยแต่งเติมเป็นนิทานว่าด้วยเรื่องของเด็กชายผู้แข็งแกร่ง ผู้พิทักษ์สี่เงิน(สัญลักษณ์เป็นสุนัขจิ้งจอก) ที่เป็นพี่รักของสรรพสัตว์ในภูเขา นอกจากนี้ยังมีการทำตุ๊กตาเด็กชาย ซากาตะโนะ คินโทกิ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในวันเด็กผู้ชายของประเทศญี่ปุ่น (5 พ.ค. ของทุกปี) คนญี่ปุ่นเชื่อว่าการนำตุ๊กตาเด็กชายซากาตะโนะ คินโทกิ ไว้ในห้องของบุตรชายจะทำให้เด็กคนนั้นเติบโตอย่างแข็งแรง ส่วนในเรื่องกินทามะนั้นได้รับการยืนยันจากคนเขียนในตอนที่ 98 ว่าชื่อ ซากาตะ กินโทกิ มีที่มาจาก ซากาตะ โนะะ คินโทกิ คนนี้ ([en-wikipedia, 2015](https://en.wikipedia.org/wiki/Gintama))

2. ชิมูระ ชินปาจิ (Shimura Shinpachi)



ชินปาจิ ในหนังสือการ์ตูน



ชินปาจิในแอนิเมชัน



ชินปาจิ เต็มตัว ภาพร่างของนักเขียนการ์ตูน

ชินปาจิเป็นสมาชิกคนที่ 2 ของร้านรับจ้างสารพัดและเป็นลูกชายคนที่ 2 ของเจ้าของโรงฝึกดาบโคโตะคังที่สอนเพลงดาบสายเท็นโดมุชิน เมื่อชาวสวรรค์ได้ออกบัญญัติห้ามซามูไรใช้ดาบทำให้โรงฝึกดาบได้ปิดตัวลง หลังจากบิดาเสียชีวิต ตัวเขาและพี่สาว (ชิมูระ ทาเอะ) ก็พยายามทำงานหาเงินเพื่อฟื้นฟูโรงฝึกดาบและเพื่อใช้หนี้ที่บิดาได้กู้ไว้ก่อนเสียชีวิต

ลักษณะภายนอก ชินปาจิเป็นเด็กผู้ชายอายุประมาณ 16 ปี ที่หน้าตาค่อนข้างธรรมดาและสวมแว่นตา เป็นตัวละครที่คอยรับมุขและโต้ตอบกับตัวละครอื่นที่ส่งมุขตลกในเรื่อง ฝีมือทางดาบระดับปานกลาง ชินปาจิลัคนักไอโซอิจังโอดอลนักร้องชื่อดังโดยตัวชินปาจิเองยังเป็นหัวหน้าแฟนคลับของไอโซอิจังด้วย บุคลิกเมื่อเป็นหัวหน้าแฟนคลับจะจริงจังและเปลี่ยนเป็นคนละคนกับชินปาจิ

คนธรรมดาที่จี๊ดซี้ด ชื่อของ ซินปาจิ มีที่มาจากชื่อของ นางาคูระ ซินปาจิ หนึ่งใน ซามูไรสมาชิกซิน เซ็นงุมิในประวัติศาสตร์ ส่วนนามสกุล ชิโมระ มีที่มาจาก ชิโมระ เคน นักแสดงตลกของญี่ปุ่น



นางาคูระ ซินปาจิ ซินเซ็นงุมิ ศตวรรษที่ 19



ชิโมระ เคน นักแสดงตลกของญี่ปุ่นปัจจุบัน 2015

3. คางุระ (kagura)



คางุระ ในหนังสือการ์ตูน



คางุระ ในแอนิเมชัน



คางุระ เต็มตัว ภาพร่างของนักเขียนการ์ตูน

สมาชิกของร้านรับจ้างสารพัดคนที่ 3 คางุระ เป็นเด็กหญิงชาวสวรรค์เผ่ายาโตะ ซึ่งเป็นเผ่า นักรบที่แข็งแกร่งเผ่าหนึ่งในจักรวาล อายุประมาณ 14 ปี เป็นบุตรสาวของอุมิโอบุซุนักปราบสัตว์ ประหลาดต่างดาว(แอเลี่ยน) คางุระแต่งตัวด้วยชุดที่เพี้ยนเหมือนคนจีนและพูดภาษาญี่ปุ่นสำเนียงจีน โดยมักจะลงท้ายคำพูดด้วยคำว่า 'น่อ' อยู่เสมอ มักจะเขียนภาษาญี่ปุ่นผิดๆ ถูกๆ อีกทั้งกินจุมาก ของโปรดที่คางุระถือกินเป็นประจำคือบ๊วยแผ่น เนื่องจากเผ่ายาโตะเป็นพวกแพะแสงแดดเธอจึงพกร่มติด ตัวตลอดเวลาและร่มคันเดียวกันนี้ยังใช้เป็นอาวุธในการต่อสู้ด้วย คางุระมีสัตว์เลี้ยงที่เก็บมาเลี้ยงเป็น สุนัขตัวยักษ์ ชื่อ ซาตะฮารุ ซาตะฮารุมิน่าที่เป็นตัวนำโชคประจำร้านกินจิ้งรับจ้างสารพัด



ซาตะฮารุในหนังสือการ์ตูน



คางุระกับซาตะฮารุในแอนิเมชัน

1.2.2 ตัวละครสนับสนุนฝ่ายดี

คือตัวละครที่คอยช่วยเหลือและเป็นพวกที่คอยสนับสนุนในการร่วมต่อสู้กับฝ่ายร้ายกับตัวละครหลัก นอกจากนี้ยังเป็นตัวละครที่มีบทบาทค่อนข้างมากในการดำเนินเรื่อง

1.กลุ่มร้านสแน็คโอโทเซะ

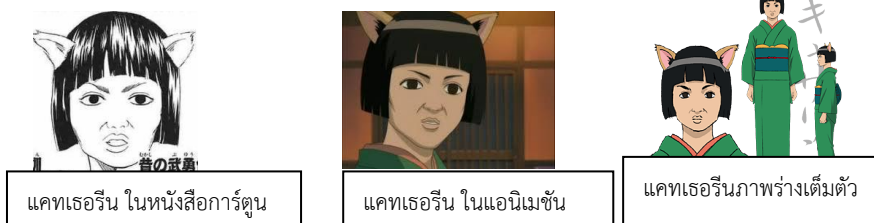
ร้านสแน็คโอโทเซะเป็นร้านของ โอโทเซะเจ้าของห้องเช่าที่ร้านรับจ้างสารพัดเช่าอยู่มีสมาชิกที่คอยช่วยเหลือพวกกินโทกิ ดังนี้

1.1 โอโทเซะ (Otose)



มีชื่อจริงว่า เทราตะ อายาโนะ เป็นเจ้าของร้านสแน็คที่ตั้งอยู่ใต้ร้านรับจ้างสารพัดของกินโทกิ โอโทเซะและยังเป็นผู้ที่ให้กินโทกิเช่าชั้น 2 เป็นร้านรับจ้างสารพัด โอโทเซะถือเป็นผู้มีพระคุณต่อกินโทกิ เพราะที่เธอพบกินโทกิครั้งแรก เธอได้อนุญาตให้เขาทานมันจูและชาที่เธอเอามาเช่นไหว้สามี ทำให้กินโทกิรอดจากการอดตาย ซึ่งเขาได้ประกาศว่าจะปกป้องโอโทเซะเป็นการตอบแทน โอโทเซะมักจะมาทวงค่าเช่าด้วยคำพูดน่ากลัวแต่ก็ไม่เคยจะทวงค่าเช่าจากกินโทกิได้ ปัจจุบันโอโทเซะเป็นหญิงชรา จึงมักถูกกินโทกิเรียกว่า ยายแก่ แต่เมื่อ 50 ปีก่อนที่โอโทเซะยังเป็นสาว และเป็นผู้หญิงที่สวยงาม เคยเป็นลูกจ้างของร้านดังโงะแต่ชอบแอบเอาดังโงะไปให้เด็กยากจนจึงถูกไล่ออกในเวลาต่อมา โอโทเซะยังมีฐานะเป็นหนึ่งในสี่ราชันย์สวรรค์แห่งคาบุกิโจซึ่งคือผู้ที่ให้การสนับสนุนแหล่งบันเทิงในย่านคาบุกิโจ โดยมีตำแหน่งเป็นถึงจักรพรรดินีแห่งคาบุกิโจ โอโทเซะมีลูกจ้างในร้านสแน็ค 2 คน ได้แก่ แคทเธอริน ชาวสวรรค์หูแมว และ ทามะ หุ่นยนต์แม่บ้านจักรกล

1.2 แคทเธอริน



ลูกจ้างชาวสวรรค์ของคุณโอโทเซะ เป็นชาวสวรรค์ที่มีหูคล้ายแมว มีนิสัยคล้ายกับโอโทเซะ ในอดีตเป็นโจรย่องเบาที่เข้ามาขโมยของแต่ด้วยคำพูดของโอโทเซะทำให้เธอคิดได้และยอมมอบตัวในคดีลักทรัพย์ เมื่อพ้นคุกออกมาได้มาสมัครเป็นลูกจ้างในร้านสแน็คโอโทเซะ แคทเธอรินเป็นตัวละครที่สร้างความเพลิดเพลินให้คนดูด้วยหน้าตาตลกๆที่ไม่เข้ากับหูแมว และยังชอบจิกกัดทะเลาะกับ พวกร้านรับจ้างสารพัดอีกด้วย

1.3 ทามะ (Tama)



หุ่นยนต์ที่พวกร้านรับจ้างช่วยไว้เมื่อตอนเครื่องจักรกลก่อปฏิวัติในเอโดะ ภายหลังจึงได้มาเป็นลูกจ้างในร้าน สแน็คโอโทเซะ มีหน้าตาน่ารัก ไม่ค่อยรู้วิธีดำเนินชีวิตแบบมนุษย์ และกินน้ำมันเป็นอาหาร

2. กลุ่มชินเซ็นงุมิ(Shinsengumi)

เป็นกลุ่มกองกำลังตำรวจพิเศษติดอาวุธ ทำหน้าที่รับใช้รัฐบาลในเอโดะรวมถึงคอยป้องกันเอโดะจากผู้ก่อการร้ายและอันตรายต่างๆ มีสมาชิกหลักดังนี้

1.1 คอนโด ไอซาโอะ(Kondo Isao)



หัวหน้าของกองกำลังตำรวจพิเศษติดอาวุธชินเซ็นงุมิ แต่เดิมเป็นศิษย์และทายาทของเจ้าสำนักดาบที่บูซุ โดยมีศิษย์น้องคือ โอคิตะ โซโกะ และอิจิกิตะ โทชิโร่ ต่อมาทั้งหมดจึงได้เดินทางเข้าเอโดะ แล้วคอนโดก็ได้รับตำแหน่งหัวหน้าแห่งชินเซ็นงุมิ คอนโดเป็นคนที่ใช้ชีวิตอย่างง่ายๆ และเป็นคนที่มองคนอื่นในแง่ดีจนเกินไป จนบางครั้งตนเองกลับต้องมาเดือดร้อน แต่ คอนโดเป็นหัวหน้าที่ลูกน้องล้วนจงรักภักดี ยอมสละชีวิตเพื่อปกป้องให้ได้ มีฉายาว่า กอลิล่า เนื่องจากหน้าตาคล้ายกอลิล่า แอบชอบพี่สาวของชินปาจิและตามต่อมาตลอด ภายในเรื่องเขาจะเป็นตัวละครที่ปล่อยมุขตลกอยู่เสมอ ความสัมพันธ์ของ คอนโด

กับ กิโนโทกิ นั้น แม้ว่าจะไม่ชอบหน้ากันและมีการทะเลาะกันหลายครั้ง แต่สุดท้ายคอนโดก็ เป็นอีกคนที่เข้ามาช่วย กิโนโทกิและพวกพ้องอยู่เสมอ ตัวละคร คอนโด อิซาโอะ มีที่มาจาก ชื่อของ *คอนโด อิซามิ (Kondo Isami)* ซามูไรและข้าราชการชาวญี่ปุ่นในช่วงปลายยุคเอโดะ (ศตวรรษที่ 19) มีชื่อเสียงในฐานะของหัวหน้ากลุ่มซามูไรชินเซ็งงุมิ ซึ่งเป็นกลุ่มซามูไรหัว รุนแรงที่จงรักภักดีต่อรัฐบาลโชกุนโทกูงาวะ



คอนโด อิซามิ หัวหน้ากลุ่มชินเซ็งงุมิในประวัติศาสตร์สมัยปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19

2.2 อิจิกิตะ โทชิโร่ (Hijikata Toshiro)



อิจิกิตะ โทชิโร่ ในหนังสือการ์ตูน



อิจิกิตะ โทชิโร่ ในแอนิเมชัน



อิจิกิตะ ภาพร่างเต็มตัว

รองหัวหน้าของกองกำลังตำรวจพิเศษติดอาวุธชินเซ็งงุมิ แต่เดิมเป็นลูกติดที่เกิดจาก ภรรยาลับของตระกูลอิจิกิตะจึงไม่มีใครยอมรับเขานอกจากอิซาบุโร่ บุตรชายคนโตของบ้าน ที่ดูแลเหมือนพ่อแท้ๆ จนกระทั่งเกิดเรื่องที่ทำให้อิจิกิตะทำร้ายคนมากมายเพื่อปกป้องอิซา บุโร่ แต่หลังจากนั้นเขาก็ไม่กลับไปพบหน้าอิซาบุโร่อีกเลย และมาฝากตัวเป็นศิษย์สำนักดาบ ที่บูซุ ร่วมสำนักเดียวกับคอนโดและโอคิตะ ชอบการทะเลาะวิวาท จนได้รับสมยานามว่า “รองหัวหน้าปีศาจ” สุกบุหรือจัต โดยในเรื่องจะเห็นตัวละครนี้คาบบุหรืออยู่เสมอ อิจิกิตะ เป็นบุคคลที่มีนิสัยสุขุมเยือกเย็น แต่เวลาต่อสู้ จะสู้อย่างเต็มกำลัง เป็นคนที่เกลียดการพ่าย แพ้ และจงรักภักดีต่อคอนโดที่เป็นหัวหน้ามากที่สุด ทักษะการต่อสู้และใช้ดาบตี ของที่ชอบ กิโน คือ มายองเนส ความสัมพันธ์ระหว่างอิจิกิตะกับกิโนโทกินั้นอยู่ในระดับแย่มาก เนื่องจากมีนิสัยคล้ายๆกันเลยไม่ชอบกันและหมั่นไส้กันตลอด เมื่อเจอหน้ามักหาเรื่องทะเลาะ อย่างไม่รู้กี่ตามหากมีการต่อสู้ อิจิกิตะก็จะอยู่ข้างกิโนโทกิและช่วยพวกของกิโนโทกิต่อสู้กับฝ่าย ร้าย



อิจิกะตะ โทะชิโซะ รองหัวหน้ากลุ่มชินเซ็นงุมิในประวัติศาสตร์ สมัยปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19

ตัวละคร อิจิกะตะ โทะชิโร มีที่มาจาก บุคคลในประวัติศาสตร์ คือ อิจิกะตะ โทะชิโซะ (Hijikata Toshizo) เป็นซามูไรอดีตรองหัวหน้ากลุ่มตำรวจพิเศษ "ชินเซ็นงุมิ" มีสมญานามว่า "รองหัวหน้าปิศาจ" หลังจากรัฐบาลโชกุนโทกูงาวะล่มสลาย เขาได้เข้าร่วมกับกองทัพของสาธารณรัฐเอะโสะในการต่อต้านการฟื้นฟูสมัยเมจิจนกระทั่งเสียชีวิตในการรบ ในแวดวงนักดาบญี่ปุ่นนับถือกันว่าอิจิกะตะเป็นนักดาบผู้มีพรสวรรค์อันยิ่งใหญ่คนหนึ่ง

2.3 โอคิตะ โซโกะ (Okita Sogo)



โอคิตะ โซโกะ ในหนังสือการ์ตูน



โอคิตะ โซโกะ ในแอนิเมชัน



โอคิตะ โซโกะ ภาพร่างเต็มตัว

หัวหน้าหน่วยที่ 1 แห่งของกองกำลังตำรวจพิเศษติดอาวุธชินเซ็นงุมิ ภายนอก โอคิตะเป็นคนที่ดูใสซื่อหน้าตาน่ารัก นิสัยร่าเริงคล้ายกับเด็ก แต่ความจริงแล้วโอคิตะมีนิสัยป่าเถื่อนมักจะใช้วิธีรุนแรงในการแก้ปัญหาจนถูกอิจิกะตะเรียกว่า เจ้าชายแห่งดาวซาดิสม์ โอคิตะไม่ชอบอิจิกะตะตั้งแต่เจอกันครั้งแรกและมักจะชอบลอบทำร้ายอิจิกะตะหรือแม้แต่จะลอบสังหารถ้ามีโอกาส เพราะโอคิตะนอกจากจะหวังตำแหน่งรองหัวหน้าของอิจิกะตะแล้ว โอคิตะยังคิดว่าอิจิกะตะมาแย่งสิ่งสำคัญในชีวิตของเขาไปจนหมดทั้งคอนโดะและพี่สาว ทางด้านความสัมพันธ์กับกินโทกิร้านรับจ้างสารพัด โอคิตะเข้ากันได้ดีกับพวกของกินโทกิ โดยเรียกกินโทกิว่า ลูกพี่ เพราะโอคิตะก็เคารพกินโทกิแต่มักจะทะเลาะกับคางุระเสมอ และนับเป็นคู่กัด

ตลอดกาล ตัวละคร โอคิตะ โซโกะ นั้นมาจากบุคคลในประวัติศาสตร์ คือ โอคิตะ โซจิ หัวหน้าหน่วยหนึ่งแห่งกลุ่มชินเซ็นงุมิ มีอายุน้อยแต่ฝีมือดาบอยู่ในระดับสูง สนับสนุนกับ คอนโด อิชามิ และ ฮิจิเกตะ โทะชิโสะ



โอคิตะ โซจิ หัวหน้าหน่วยที่ 1 ชินเซ็นงุมิ สมัยปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19

3. คาซึระ โคทาโร่ (Katsura Kotaro)



คาซึระ โคทาโร่ ในหนังสือการ์ตูน



คาซึระ กับอลิซาเบทสัตว์เลี้ยงในอนิเมชัน



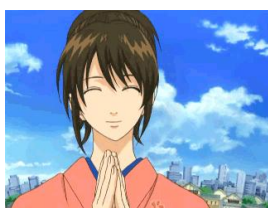
คาซึระ ภาพร่างเต็ม

คาซึระ โคทาโร่ เป็นเพื่อนสนิทของ ซากาตะ กิโนโทกิ และทากาสึจิ ชินสุเกะมาตั้งแต่ยังเรียนหนังสือด้วยกัน ต่อมาทั้งสามจึงได้เป็นนักรบซบไล่ชาวสวรรค์(กลุ่มซามูไรซบไล่ต่างแดน) หลังจากชาวสวรรค์สามารถยึดเอโดะได้อย่างสมบูรณ์ กิโนโทกิได้วางมือจากซามูไรซบไล่ต่างแดนมาเป็นนักรบจ้างอิสระ ทากาสึจิกลับช่องสุ่มกำลังเตรียมจะทำลายเอโดะทั้งเมือง ส่วนคาซึระก็ยังคงทำหน้าที่นักรบซบไล่ต่อไปอย่างลับๆโดยหลบซ่อนตัวจากการตามล่าของตำรวจพิเศษติดอาวุธชินเซ็นงุมิ ในช่วงแรกๆ คาซึระวางแผนที่จะสร้างความปั่นป่วนโดยการทำลายสถานทูตหรือก่อความวุ่นวายแบบอื่นๆ แต่ภายหลังคาซึระวางแผน ใช้วิธีปฏิวัติโดยไม่เสียเลือดเนื้อ คาซึระมีคำพูดติดปากสำหรับ คนที่เรียกชื่อเขาผิดว่า "ไม่ใช่ซึระ...คาซึระต่างหาก" เขามีความสามารถพิเศษคือการปลอมตัวเพื่อหลบหลีกสายตาชินเซ็นงุมิ จนได้รับฉายาว่า "โคทาโร่จอมหลบหนี" คาซึระมีสัตว์เลี้ยงชื่อ อลิซาเบท ซึ่งได้รับจาก ซากาโมโตะ ทัดสึมะ อลิซาเบทเป็นสิ่งมีชีวิตที่คล้ายนกเพนกวิน แต่จริงๆแล้วเป็นสิ่งมีชีวิตของดาวเรนโบว์ คาซึระค่อนข้างไม่พอใจที่characterของเขาค่อนข้างซ้ำกับ ยาจิว คิวเบ และบ่นออกมาบ่อยๆ แม้ว่าคาซึระจะมีบุคลิกเหมือนคุณชายผู้เพียบพร้อม และสุขุม แต่นิสัยจริงๆค่อนข้างแปลกประหลาดออกแนวเพี้ยนๆ ตลกหน้าตาย ชื่อของ คาซึระ โคทาโร่ มีที่มาจากชื่อของ คาซึระ โคโกโร่ ซามูไรและนักการเมืองที่มีชีวิตอยู่ในยุคสมัยโทกุกาวาว่าต่อยุคเมจิ ค.ศ.1868

4. ชิโมะระ ทาเอะ (Shimura Tae)



ชิโมะระ ทาเอะ ในหนังสือการ์ตูน



ชิโมะระ ทาเอะ ในแอนิเมชัน



ชิโมะระทาเอะ ภาพร่างเต็มตัว

มีชื่อเรียกสั้นๆว่า โอทาเอะ เป็นพี่สาวของ ชิโมะระ ชินปาจิ แห่งร้านรับจ้างสารพัดและเป็นลูกสาวคนโตของเจ้าของโรงฝึกดาบโคโตะคัง เมื่อชาวสวรรค์ได้ออกบัญญัติห้ามชามารุใช้ดาบทำให้โรงฝึกดาบได้ปิดตัวลง หลังจากบิดาเสียชีวิต ตัวเธอและน้องชายของเธอก็พยายามทำงานหาเงินเพื่อฟื้นฟูโรงฝึกดาบ ปัจจุบันโอทาเอะทำงานเป็นสาวเพื่อนดื่มในสถานบันเทิง ปกติโอทาเอะเป็นคนสวยและใจดีที่ยิ้มแย้มตลอดเวลา แต่ถ้าหากโกรธขึ้นมาละก็โอทาเอะจะเป็นคนที่ชอบใช้กำลังโดยเฉพาะกับ คอนโด โอซาโอะ หัวหน้าชินเซ็นจุมิที่คอยตามขอแต่งงาน เธอมักใช้จ้าวเป็นอาวุธ ในด้านการทำอาหารเธอมีฝีมือการทำอาหารที่แย่มาก อาหารทุกอย่างเธอทำจะไหม้และเป็นก้อนแข็งแต่การปั้นซูชิเธอก็ทำไหม้มาแล้วแม้จะไม่ได้ใช้ไฟก็ตาม คนอื่นๆจึงไม่กล้ารับประทานอาหารที่โอทาเอะเป็นคนทำ ชินปาจิน้องชายถึงยอมเป็นคนทำอาหารเองเพื่อจะได้ไม่ต้องรับประทานอาหารฝีมือพี่สาวและถึงกับบอกว่าที่ตนสายตาสั้นเพราะอาหารของโอทาเอะ คนที่ยอมกินอาหารของโอทาเอะอย่างสุจริตใจมีเพียงคอนโดคนเดียวเท่านั้น อาหารที่ชอบของโอทาเอะ คือ ไอกริม hagendaz

5. ซารุโทบิ อายาเมะ (Sarutobi Ayame)



ซารุโทบิ อายาเมะ ในหนังสือการ์ตูน



ซารุโทบิ อายาเมะ ในแอนิเมชัน



ซารุโทบิ อายาเมะ ภาพร่างเต็มตัว

มีชื่อเรียกสั้นๆว่า ซัทจัง เป็นอดีตนินจาหญิงนักกวาดล้างจากกลุ่มโอนิวะบังซุ ปัจจุบันทำงานเป็นมือสังหารมักจะทำงานลอบสังหารให้กับรัฐบาลบาคูฟู ซัทจังมีสายตาที่สั้นผิดปกติเวลาไม่มีแว่นตาก็จะมองอะไรผิดไปหมดแล้วเธอก็มักทำแว่นตาดกเป็นประจำจนทำให้คนรอบข้างเดือดร้อนกับอาการสายตาสั้นของเธอ ในการลอบสังหารครั้งหนึ่งซัทจังได้รับมอบหมายให้ไปลอบสังหารพ่อค้าชาวสวรรค์ แต่ทำงานผิดพลาดจึงหนีไปตามหลังคาบ้านแล้วตกทะเลหลังคาของร้านรับจ้างสารพัดไปอยู่ใน

ห้องนอนของกินโทกิ เธอจึงหลอกใช้กินโทกิเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติภารกิจลอบสังหารโดยหลอกกินโทกิว่าเธอกับเขาเป็นสามีภรรยากันเป็นที่เรียบร้อยแล้วให้กินโทกิไปร่วมจัดการกับพ่อค้าชาวสวรรค์ที่ได้รับมอบหมายให้สังหาร แม้ว่าภายหลังกินโทกิจะรู้จากปากซัทจังว่าเธอหลอกใช้เขา กินโทกิก็ไม่ถือโทษ อาจจะเป็นเพราะเหตุการณ์นี้ทำให้ซัทจังได้ตกหลุมรักกินโทกิหัวปักหัวปำ และพยายามเอาอกเอาใจกินโทกิแต่กินโทกิกลับไม่เล่นด้วยพร้อมดวงดาวและใช้กำลังเพื่อให้เธอห่างจากเขา แต่ซัทจังกลับมีความสุขเวลาโดนกินโทกิตีหรือใช้กำลังเนื่องจากเธอเป็นคนที่นิยมความเจ็บปวดและความรุนแรง(มาโซคิสต์) ซัทจังมีอาวุธประจำตัวคือถั่วหมัก(นัตโตะ) ซึ่งมักใช้ในการสาธิตใส่คนอื่นเพื่อทำให้ผู้นั้นเสียทีด้วยความเหม็นของถั่วหมัก ชื่อ ซารุโทบิ อายาเมะ มีที่มาจากชื่อของ ซารุโทบิ ซาสึเกะ นินจาที่มีชื่อเสียงในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นและในนิยายที่เขียนโดย ทาจิคาวะ ในสมัยเมจิ นอกจากนี้ ซารุโทบิ ซาสึเกะ ยังมีชื่อในการเป็น 1 ใน 10 นินจาที่มีชื่อเสียงของ ซานาดะ ยูคิมูระ ผู้ซึ่งเป็นศัตรูและจ้องโค่นล้ม โทคุงะว่า อีกด้วย

6.ฮาเซงาว่า ไทโซ (Hasegawa Taizo)



ฮาเซงาว่า ไทโซปรากฏครั้งแรกในเล่ม 1 ของหนังสือการ์ตูนกินทามะ ขณะนั้นฮาเซงาว่าทำงานให้รัฐบาลบาคุฟูโดยเป็นหัวหน้าของหน่วยตรวจคนเข้าเมือง เขาได้รับมอบหมายจากองค์ชายฮาดะให้ไปจ้างกินโทกิและชินปาจิให้ช่วยตามหาสัตว์เลี้ยงที่เป็นเอเลียนชื่อ เพสุ แต่กินโทกิกลับมาเพสุที่กำลังจะกินชินปาจิทำให้องค์ชายฮาดะต้องไว้ออกกับฮาเซงาว่า ฝ่ายฮาเซงาว่าไม่พอใจจึงพลอตยเจ้าชายฮาดะจนเป็นเหตุให้บาคุฟูออกคำสั่งให้ฮาเซงาว่าคว้านท้องตัวเองที่กระทำผิด ฮาเซงาว่าเกิดกลัวขึ้นมาจึงหนีออกมาและกลายเป็นคนตกงานที่ต้องหางานทำเลี้ยงชีพไปเรื่อย ต่อมาเขาได้กลายเป็นเพื่อนสนิทของกินโทกิ ฮาเซงาว่ามีเอกลักษณ์ที่แว่นกันแดดที่เขาจะใส่ตลอดเวลา เป็นสิ่งของที่มีค่าที่สุดที่ฮาเซงาว่ามีและทำให้เขามีความมั่นใจมากขึ้น ฮาเซงาว่ามีภรรยาชื่อฮัทซึ เป็นตัวละครไม่เคยปรากฏใบหน้าให้เห็น ตั้งแต่ที่ฮาเซงาว่ากลายเป็นคนตกอับทั้งฮาเซงาว่าและฮัทซึก็แยกกันอยู่แต่ยังไม่ได้หย่าร้างกัน ฮาเซงาว่ามีชื่อเล่นว่า มาดาโอเอ(madao) มีความหมายในภาษาญี่ปุ่นว่า คุณลุงที่ไม่ได้ความ เป็นชื่อที่เรียกโดยเด็กนักเรียนที่ได้รับการบ้านมาสังเกตการณ์สิ่งมีชีวิตช่วงปิดเทอมแล้วได้ไปเจอกับฮาเซงาว่า ส่วนคางุระก็ชอบเรียกฮาเซงาว่าเป็น มาดาโอเอ เช่นเดียวกัน ฮาเซ

งว่า เป็นตัวละครที่มักจะออกมาในตอนสั้นๆ ตลกๆ ของกินทามะ และเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือพวก ร้ายรับจ้างสารพัด แต่ส่วนใหญ่มักจะช่วยให้แรงแปลงมากกว่า

7. ยาจิว คิวเบ (Yagyū Kyūbe)



ياجิว คิวเบในหนังสือการ์ตูน



ياجิว คิวเบในแอนิเมชัน



ياجิว คิวเบ ภาพร่างเต็มตัว

ياجิว คิวเบ เป็นเพื่อนสนิทของโอทาเอะพี่สาวของชินปาจิมาตั้งแต่เด็กๆ เป็นหลานสาวคนเดียวของเจ้าสำนักياجิว จึงถูกเลี้ยงดูเยี่ยงชายและทำให้เธอมีความคิดแบบบุรุษไปด้วย คิวเบเคยช่วยชีวิตโอทาเอะจากการรังแกของเจ้าหนี้เงินกู้จนทำให้เธอต้องสูญเสียตาข้างซ้ายไปและเธอต้องสวมที่คาดตาที่ตาข้างซ้ายมาโดยตลอด เธอมีความคิดที่อยากจะปกป้องโอทาเอะให้ถึงที่สุดเธอจึงมันฝึกซ้อมวิชาดาบจนกลายเป็นยอดฝีมือแห่งสำนักياجิว ต่อมาจึงได้พาตัวโอทาเอะมาที่สำนักياجิวโดยหวังจะแต่งงานกับโอทาเอะ ทว่า กิโนโทกิ,ชินปาจิ,คางุระ,คอนโด้, ฮิจิคาตะและโอคิตะ ได้เดินทางมายังสำนักياجิวเพื่อชิงตัวโอทาเอะคืน จึงได้มีการประลองกันระหว่างทั้งสองฝ่าย ผลปรากฏว่าฝ่ายของกิโนโทกิได้ชนะการประลองทำให้คิวเบยกเลิกการแต่งงานกับโอทาเอะถึงกระนั้นทั้งสองก็ยังเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน คิวเบก็มีบทบาทในเรื่องกินทามะอยู่บ้างประปราย โดยเหตุการณ์ที่โดดเด่นตอนหนึ่งคือ ภาควังมังกรที่คิวเบร่วมกับกิโนโทกิ,ชินปาจิ,คางุระ,โอทาเอะ,คาซึระและฮาเซงาว่า ต้องทำการขัดขวางแผนการของโอโทอิเมะแห่งวังมังกรที่จะทำให้คนทั้งโลกกลายเป็นคนชรา คิวเบจับตัวผู้ชายไม่ได้ เมื่อจับตัวผู้ชายจะมีปฏิกริยาอัตโนมัติจับผู้ชายคนนั้นทุ่มทันที ที่มาของตัวละคร ยาจิว คิวเบ นั้นน่าจะมาจาก ยาจิว จูเบย์ ซามูไรนักดาบที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น และ สำนักดาบياجิวที่มีชื่อเสียงในสมัยโทคุงาวะ อีกด้วย

1.2.3 ตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวประกอบและเพิ่มสีสันของเรื่อง

ในเรื่องกินทามะจะมีตัวละครที่ไม่ได้ปรากฏตัวบ่อย แต่ก็ถือเป็นตัวละครที่สร้างมาให้คนจดจำได้และมีส่วนช่วยให้ตัวละครหลักทำภารกิจได้สำเร็จ นอกจากนี้ยังเป็นตัวละครที่นักเขียนใช้เพื่อความตลกเฮฮาในเรื่องด้วย ตัวละครประกอบจะมีตอนสั้นๆ ที่เกี่ยวกับตัวละครนั้นโดยตรงในเรื่องกินทามะ

1. ฮิรางะ เก็นไก (Hiraga Gengai)



อิราซะ เก็นโง ในหนังสือการ์ตูน

อิราซะ เก็นโง ในแอนิเมชัน

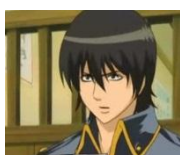
อิราซะ เก็นโง ภาพร่างเต็มตัว

เป็นวิศวกรอันดับหนึ่งแห่งเอโดะคอยช่วยเหลือพวกร้านรับจ้างสารพัดในเรื่องการซ่อมแซมสิ่งของที่เป็นเทคโนโลยี ปัจจุบันหลบหนีคดีการก่อความไม่สงบในเอโดะอยู่ จะมีบทในตอนที่เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์หรือเทคโนโลยี

2. ยามาซากิ ซางารุ (Yamazaki Sagaru)



ยามาซากิ ในหนังสือการ์ตูน



ยามาซากิ ในแอนิเมชัน



ยามาซากิ ภาพร่างเต็มตัว

เป็นเจ้าหน้าที่ประจำหน่วยชินเซ็นงุมิ ทำหน้าที่เป็นสายลับที่มักถูกใช้ไปสืบความลับของอาชญากรบ่อยๆ มีหน้าตาที่ธรรมดาไม่โดดเด่น มีนิสัยชอบเล่นแบดมินตันและเดินคาบาดี แล้วยังชอบเล่นแบดมินตันในเวลาทำงานจนถูกฮิจิคาตะต่อว่าบ่อยครั้ง ยามาซากิ มักโดนล้อจากตัวละครอื่นๆว่าเป็นตัวละครที่มีแคแรคเตอร์จี๊ดจาว ชื่อ ยามาซากิ ซางารุ มีที่มาจากชื่อของ ยามาซากิ ชิซิมุ เจ้าหน้าที่และสายลับประจำหน่วยชินเซ็นงุมิในประวัติศาสตร์(ศตวรรษที่ 19)

3. ฮัตโตรี เซ็นโซ (hatori senso)



ฮัตโตรี เซ็นโซ ในหนังสือการ์ตูน



ฮัตโตรี เซ็นโซ ในแอนิเมชัน



ฮัตโตรี เซ็นโซ ภาพร่างเต็มตัว

หัวหน้ากลุ่มชินปีไฟว์ ฉายาโมริชิเท็น เป็นอดีตนินจาจากโอโนวะบังชู ชอบอ่านนิตยสารการ์ตูนซีคิตส์(ไซเน็นจัมป์ในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น) และถึงกับเคยเปิดศึกแย่งชิงซีคิตส์เล่มสุดท้ายในร้านหนังสือกับกินโทกิ ฮัตโตรีเป็นโรคริตส์ดวงทวาร ซึ่งทำให้เขาเจ็บตัวบ่อยครั้ง เขามีบทบาทในเรื่องของการต่อสู้แบบนินจาในเรื่องกินทามะ และคอยให้คำแนะนำ กินโทกิ ในเรื่องนินจา ฮัตโตรี เซ็นโซ มีต้นแบบมาจาก ฮัตโตรี ฮันโซ เป็นยอดนินจาที่รับใช้ โทคุงาวา อิเอยาสึ

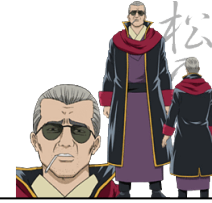
4. มัตสึไดระ คาทาคุริโกะ (Matsudaira Katakuriko)



มัตสึไดระ คาทาคุริโกะ ในหนังสือ
การ์ตูน



มัตสึไดระ คาทาคุริโกะ ใน
แอนิเมชัน



มัตสึไดระ คาทาคุริโกะ
ภาพร่างแบบเต็มตัว

ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติเอโดะ เป็นผู้ที่คอยค้ำจุนและสนับสนุนกองกำลังตำรวจชินเซ็นจุมิ เหล่าชินเซ็นจุมิจะเรียกเขาว่า “ป้า” มัตสึไดระมีนิสัยชอบใช้ความรุนแรงในการตัดสินปัญหาและมักไม่สนใจความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น บุคลิกจึงเป็นเหมือนมาเฟียมากกว่าตำรวจ ชอบเที่ยวกลางคืน เป็นที่รู้จักในหมู่สาวนักดื่มในนาม “มัตจัง” นอกจากนี้ยังมีนิสัยหวงลูกสาวมาก ตัวละคร มัตสึไดระ คาทาคุริโกะ น่าจะมาจาก มัตสึไดระ คาทาโมริ ไดเมียวแห่งแคว้นไอส์ ผู้ให้การสนับสนุนกลุ่มชินเซ็นจุมิ ในประวัติศาสตร์



จาก มัตสึไดระ คาทาโมริ ไดเมียว(เจ้าเมือง)แคว้นไอส์ ต้นแบบตัวละครคาทาคุริโกะ สมัยปลาย เอโดะ ศตวรรษที่ 19

5. อุมิโบชิ (Umibozu)



อุมิโบชิ ในหนังสือการ์ตูน



อุมิโบชิ ในแอนิเมชัน

พ่อของคางุระ เป็นนักล่าเอเลี่ยนที่เก่งที่สุดคนหนึ่ง แต่มีข้อด้อยคือศีรษะล้านและจะโดนเอาปมด้อยนี้มาเป็นมุขตลกในเรื่องเสมอ ปัจจุบันกำลังท่องอวกาศในฐานะนักล่าเอเลี่ยนอยู่

1.2.4 ตัวละครฝ่ายร้าย

กลุ่มตัวละครฝ่ายร้ายเป็นกลุ่มที่มีความคิดและอุดมการณ์อยู่ฝั่งตรงข้ามกับพระเอก(ตัวละครหลัก) ในที่นี้ตัวละครฝ่ายร้ายมีอุดมการณ์ในการทำสงครามกับชาวสวรรค์และทำลายเอโดะเพื่อสร้างเมืองขึ้นมาใหม่ในความคิดของตนเอง ส่วนกลุ่มพระเอกมีอุดมการณ์ในการปกป้องเอโดะ และพยายามปรับตัวให้อยู่ร่วมกับชาวสวรรค์ได้ตามยุคสมัย เพื่อจะได้มีความสุขและไม่ต้องเกิดความสูญเสียจากสงคราม

1. กองทหารอสุรา

1.1 ทากาสุจิ ชินสุเกะ (Takasugi Shinsuke)



ทากาสุจิ ชินสุเกะ ในหนังสือการ์ตูน

ทากาสุจิ ชินสุเกะ ในแอนิเมชัน

ทากาสุจิ ชินสุเกะ ภาพร่างเต็มตัว

ทากาสุจิ ชินสุเกะ เป็นอดีตเด็กสำนักเรียนของ "โยชิตะ โซโย" ร่วมกับ ซากาตะ กินโทกิ, คาซึระ โคทาโร่ และ ซากาโมโด้ ทัตซึยะ ทั้งสี่คนได้ร่วมต่อสู้ด้วยกันในสงครามขับไล่ชาวสวรรค์ โดยทากาสุจิเป็นหัวหน้าของกลุ่มซามูไรขับไล่ต่างแดนที่มีชื่อว่า กองทหารอสุรา หลังจากการขับไล่ชาวสวรรค์ไม่ประสบความสำเร็จทากาสุจิยังคงชงสุมกำลังเพื่อการกอบกู้ญี่ปุ่นอีกครั้ง ทากาสุจิเป็นนักรบขับไล่ต่างแดนที่หัวรุนแรงที่สุด เป็นคนที่ชินเซ็นจิมิต้องการตัวมากที่สุดเช่นกัน เขาเคยสังหารข้าราชการบาคุฟุมาแล้วนับสิบรายในงานเลี้ยง แล้ววิธีการในการกอบกู้ญี่ปุ่นของเขาคือการทำลายเอโดะให้ย่อยยับไป แล้วจึงสร้างประเทศขึ้นมาใหม่ ซึ่งแม้แต่คาซึระที่เป็นหัวหน้ากลุ่มขับไล่ต่างแดนอีกกลุ่มก็ไม่เห็นด้วยกับวิธีของทากาสุจิเพราะวิธีการของคาซึระจะเน้นความสันติมากกว่า

ทากาสุจิเลื่อมใสในตัวของ "โยชิตะ โซโย" ผู้เป็นอาจารย์ของตนมากเพราะเป็นคนที่สอนวิธีซามูไรที่แท้จริงและจุดหมายการมีชีวิตให้กับเขา หลังจากที่อาจารย์ถูกทางรัฐบาลที่ร่วมมือกับเท็นโดชูจับกุมตัวไป เขาก็ได้เข้าร่วมสงครามขับไล่ต่างแดนพร้อมกับกินโทกิและคาซึระ โดยมีจุดประสงค์หลักคือทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยอาจารย์ของพวกเขาออกจากพวก "นาราคู" อีกรับใช้ของเท็นโดชู แต่วันหนึ่งพวกเขาเกิดพลาดท่าเสียทีโดนเหล่านาราคูจับตัวได้และบังคับให้กินโทกิสังหารโยชิอาจารย์ของตัวเองแลกกับชีวิตของพวกเขาทั้งสามคน ซึ่งกินโทกิได้เลือกที่จะสังหารอาจารย์ตัวเองเพื่อช่วยเหลือเพื่อนพ้องตามที่เขาได้ให้สัญญากับ

อาจารย์ไว้ในอดีต แต่นั่นกลับสร้างความเคียดแค้นให้กับทากาสุจิและกลายเป็นชนวนเหตุให้มิตรภาพระหว่างพวกเขาทั้งสองต้องขาดสะบั้นลงนับแต่นั้น จากเพื่อนรักจึงกลายเป็นศัตรูจนถึงทุกวันนี้

ทากาสุจิมียุคฝึกฝายนอกคือมีผ้าพันปิดไว้ที่ตาข้างซ้าย ใส่กิโมโนลายผีเสื้อ มีสายดาที่น้ำหนัก และมီးสีหน้าเจ้าเล่ห์ฉลาดแกมโกงอยู่เสมอ ชอบสูบบุหรี่ด้วยกล้องยาสูบอันยาว ในกองทหารอาสาของทากาสุจิมียุคทหารสำคัญ ได้แก่ คาวาคามิ บันไซ นักดาบมือหนึ่งที่ชอบฟังเพลง, โอคาตะ นิโซ นักดาบดาบอด, คิจิมะ มาทาโกะ สาวแม่ปืน และทาเคจิ เฮนเพตะ เสนาธิการนักวางแผน ในบางครั้ง ทากาสุจิจะเรียกกินโทกิว่า "ชิโร่ยะมะ(ปีศาจขาว)" ตามฉายาเก่าของกินโทกิและแอบเรียกคาซึระด้วยชื่อ "ซึระ"(วิกผม) ด้วย เขาเคยเข้าไปทักทายกินโทกิในงานเทศกาลที่เขาวางแผนให้ช่างหุ่นยนต์สังหารโซคุนที่มาร่วมงาน แต่ก็เจอกับกินโทกิที่เหนือกว่าในเชิงการชกขวญจึงล่าถอยกลับไปสั๊กพัก และกลับมาอีกครั้งในภาคเบนิซากุระ ซึ่งเป็นตอนในเล่ม 11-12 โดยทากาสุจิเริ่มดำเนินแผนล้างเอโดะเต็มรูปแบบแต่ก็ถูกกลุ่มร้านสารพัดรับจ้าง ซินเซ็นงุมิ และกลุ่มของคาซึระมาขัดขวางไว้ได้ จากนั้นเขาจึงหายตัวไป และคาดว่าจะปรากฏตัวออกมาในตอนยาวเพื่อทำลายเอโดะอยู่เรื่อยๆ



ทากาสุจิ ซินซากุ ในประวัติศาสตร์ ศตวรรษที่ 19

ตัวละคร ทากาสุจิ ซินสุเกะ มีที่มาจาก ทากาสุจิ ซินซากุ (*Takasugi Shinsaku*) ชามูโรชาวแคว้นโจชูในยุคบะกุเมซี(ค.ศ.1839-1867) และผู้นำกองทหารคิเอไตของแคว้นโจชูซึ่งเป็นกองกำลังที่มีบทบาทสำคัญในการต่อต้านและล้มล้างรัฐบาลโซคุนโทะกุงะว่าและนำไปสู่การปฏิรูปสมัยเมจิในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตามเขาได้เสียชีวิตลงก่อนที่กองกำลังคิเอไตของตนจะบรรลุเป้าหมายเพียง 1 ปี

1.2 คาวาคามิ บันไซ(Kawakami Bansai)



คาวาคามิ บันไซ ในหนังสือการ์ตูน



คาวาคามิ บันไซ ในแอนิเมชัน

คาวาคามิ บันไซเป็นนักดาบที่แข็งแกร่งที่สุดคนหนึ่งในกองทัพทหารอสุรา อยู่ในฐานะมือขวาของทากาสุงิ ได้รับฉายาว่าจอมพิฆาตคน เขาเป็นคนที่มีความชื่นชอบในเสียงดนตรีและชอบใส่หูฟังตลอดเวลา มีเครื่องสายเป็นเครื่องดนตรีประจำตัวที่จะพกติดตัวซึ่งสามารถใช้แทนอาวุธโดยการใส่สายในการเกี่ยวเพื่อบาดเนื้อคู่ต่อสู้ นอกจากนี้เขายังชอบดาบไว้ในเครื่องสายอีกด้วย บันไซเรียกกินโทกิว่า "ชิโร่ยะฉะ(ปีศาจขาว)" ตามที่ทากาสุงิเรียก ชื่อ คาวาคามิ บันไซ มีที่มาจากชื่อของ คาวาคามิ เกนไซ อดีตนักฆ่าฝีมือดีที่อยู่ฝ่ายปฏิรูป และต่อต้าน รัฐบาล โทคุงาวา



คาวาคามิ เกนไซ ในประวัติศาสตร์สมัยศตวรรษที่ 19

1.3 โอคาดา นิโซ (Okada Nizo)

นักดาบดาบอดแห่งกองทัพทหารอสุรา มีฉายาว่า นิโซจอมสับคน นิโซดาบอดทำให้ประสาทสัมผัสส่วนอื่นมีความไวเป็นพิเศษแล้วใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ นั้นในการต่อสู้ได้อย่างคล่องแคล่ว นิโซมีความชอบแนวคิดของทากาสุงิมากจึงมาเข้าร่วมกลุ่มต่อต้านหัวรุนแรงตามที่ทากาสุงิชักชวน เขามีบทบาทในหนังสือการ์ตูนกินทามะเล่มที่ 11-12 ตอน กำเนิดดาบเบนิกากุระ ซึ่งเป็นตอนยาวที่มีการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน นิโซเป็นตัวร้ายผู้ที่หลงใหลไปกับการฆ่าฟันจนโดนดาบเข่าครอบงำตัวเอง สุดท้ายนิโซโดน กินโทกิ และพวกเข้าต่อสู้และฆ่าตายในตอนนี่เอง



1.4 คิจิมะ มาทาโกะ (Kijima Mataka)



มือปืนแห่งกองทหารอสุรา เป็นสมาชิกหญิงเพียงคนเดียวในกองทหารอสุรา ใช้ปืนคู่เป็นอาวุธ มีความจงรักภักดีต่อทากาสุงิและหลงใหลทากาสุงิเป็นอย่างมาก เคยสู้กับคางุระได้อย่างสูสีในตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ

1.5 ทาเคจิ เฮนเพตะ (Takechi Henpeita)



เสนาริการแห่งกองทหารอสุรา ถนัดในการวางแผนแต่ไม่ถนัดต่อสู้ ยังไม่ค่อยมีบทบาทในเรื่องกินทามะมากนัก มีรสนิยมนั้นชอบเด็กสาว(โลลิตาค่อน)

2. โจรสลัดอวกาศฮารุซามะ

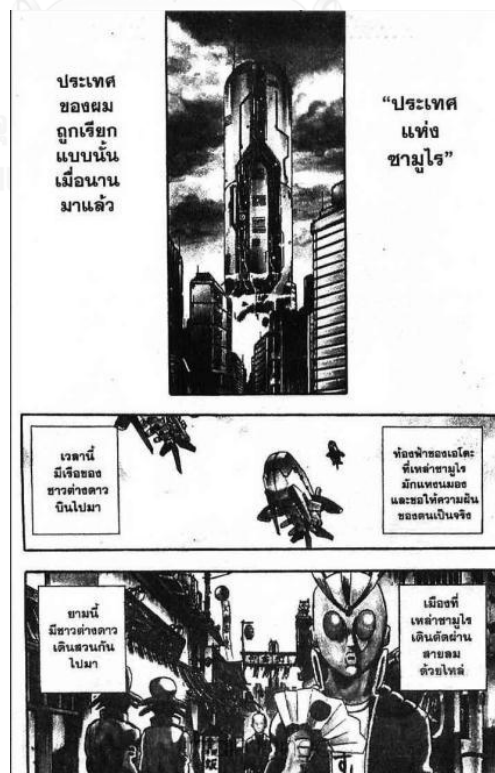


กลุ่มอาชญากรชาวสวรรค์กลุ่มใหญ่ที่ยึดครองพื้นที่นอกกฎหมายในเอโดะ เป็นตัวการของการต่อสู้ผิดกฎหมาย, การพนัน และยาเสพติด กลุ่มโจรสลัดอวกาศฮารุซามะมีหลายกลุ่มและได้ปะทะกับพวกร้ายรับจ้างสารพัดในหลายๆตอน จึงทำให้กินโทกิตติดอยู่ในรายชื่อศัตรูของกลุ่มนี้ไปโดยปริยาย นอกจากนี้ คามุอิ พี่ชายเผ่ายาโตะของคางุระผู้ที่มีจิตใจโหดเหี้ยมกระหายการต่อสู้ก็อยู่ในกลุ่มโจรสลัดอวกาศฮารุซามะด้วย ฮารุซามะ เป็นการเลียนเสียงในภาษาญี่ปุ่นที่เป็นอาหารประเภทสลัด เพื่อให้พ้องกับโจรสลัด

1.3 วิเคราะห์การเล่าเรื่องของการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

1. ลักษณะการเล่าเรื่อง

กินทามะเป็นการ์ตูนแนวซามูไรล้ำยุค ในการดำเนินเรื่องจะมีตัวเอกและเพื่อนที่เป็นซามูไรซึ่งดำเนินวิถีชีวิตของซามูไรตามแบบฉบับของตัวเอง ในเรื่องจะเล่าถึงการดำเนินชีวิต เรื่องราวประจำวันที่เกิดขึ้นกับพระเอกและการเอาชนะพิชิตปัญหานั้นในแต่ละตอน รวมถึงเรื่องราวของสายสัมพันธ์ มิตรภาพระหว่างเพื่อนของตัวละครและการปกป้องสิ่งที่ควรปกป้องของแต่ละคนซึ่งเป็นคุณธรรมที่ปรากฏอยู่ในวิถีชีวิตของซามูไร ส่วนเนื้อเรื่องที่เป็นแนวล้ำยุคนั้นในเรื่องจะเป็นยุคสมัยอนาคต ที่มีชาวสวรรค์(ต่างดาว) เข้ามาอาศัยและปกครองร่วมกับรัฐบาลบาคุฟุ ฉากต่างๆจึงจะปรากฏสิ่งของในจินตนาการในอนาคตรวมถึงเนื้อเรื่องที่จะเกี่ยวกับอวกาศและต่างดาวที่สามารถเดินทางไปได้ง่ายๆราวกับเดินทางข้ามประเทศ



*หนังสือการ์ตูน
พิมพ์แบบญี่ปุ่น
กรุณาอ่านจาก
ขวาไปซ้าย

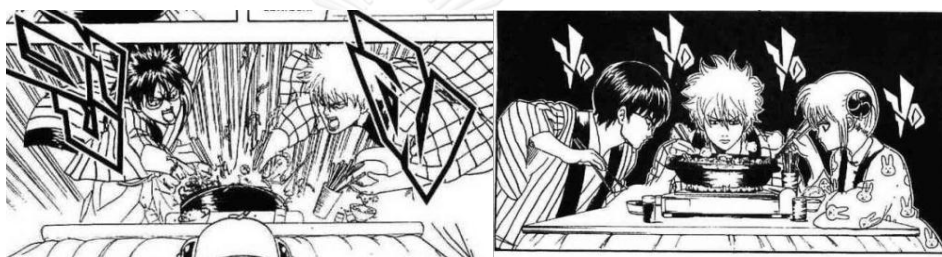


การเริ่มเรื่องในหนังสือการ์ตูนกินทามะ ชินปาจิ ลูกน้องพระเอกเป็นคนเริ่มเรื่อง โดยมีกรบอกถึงความหมายจิตวิญญาณของชาโมไร และ สถานการณ์ที่ชาวสวรรค์เข้ามาในเอโดะ

กินทามะ มีลักษณะของเรื่องตลก ผสมกับแอ็คชั่นและดราม่าในบางตอน โดยใช้ คำว่า บทเรียนแทนคำว่าตอนและชื่อในแต่ละบทเรียนจะมีความหมายแฝงเพื่อให้ข้อคิดในแต่ละบทเรียน เช่น บทเรียนที่ 2 เจ้าของสัตว์เลื้อยต้องดูแลสัตว์เลื้อยไปจนถึงที่สุด เล่าถึงกินโทกิและชินปาจิไปช่วยจับ สัตว์เลื้อยขององค์ชายชาวสวรรค์ที่ไม่ดูแลสัตว์เลื้อยตัวเองทำให้สัตว์เลื้อย(เป็นสัตว์อันตราย)อาละวาด การดำเนินเรื่องกินทามะจะเล่าเป็นเรื่องสั้นจบในตอน และมีตอนยาวบ้างสลับกันไป ซึ่งตอนยาวส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างหนักและเป็นแนวดราม่าว่าด้วยชีวิต ความสัมพันธ์ คุณธรรม เช่น กินทามะเล่ม 11-12 กำเนิดดาปเบนิซากระ , เล่ม 25-26 การต่อสู้ที่โยชิวาระ และ เล่ม 34-35 ตอน คีคที่คาบุกิโจ เมื่อตอนยาวจบก็จะมีตอนสั้นไม่เน้นสาระเข้ามาคั่นและส่วนใหญ่จะเป็นตอนที่มีมุขตลก เรียกเสียงหัวเราะได้มาก เช่น หลังจากเล่ม 25-26 การต่อสู้ที่โยชิวาระจบ ตอนถัดไปก็เป็นตอนสั้น คือ บทเรียนที่ 230 ที่อยู่ของตน คือสิ่งที่ตนต้องสร้างเอง เป็นตอนที่กินโทกิช่วยฮาเซงาว่าหาห้องพัก และไปเจอกับห้องพักผีสิง และ ตอนต่อมาบทเรียนที่ 231 การสนทนากับพนักงานในร้านทำผมเป็นการคุยที่สัพเพเหระที่สุดในโลกเป็นตอนที่พวกร้านรับจ้างสารพัดไปเฝ้าร้านตัดผมและได้ตัดผมให้ ท่านโชกุน เป็นต้น วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้การ์ตูนเรื่องกินทามะสามารถคลุมโทนประเภทของเรื่องที่เป็นประเภทการ์ตูนตลกได้อย่างสม่ำเสมอไม่เครียดจนเกินไปจุดเด่นของการ์ตูนเรื่องกินทามะ

นั่น คือ การสร้างเรื่องราวที่ผสมผสานความเป็น อดีต ปัจจุบันและอนาคต พร้อมกับบุคลิกที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกอารมณ์ร่วมกับเนื้อเรื่อง เรื่องราวจะเป็นเรื่องใกล้ตัวมุขตลกบางที่ใช้คำเลียนเสียงของญี่ปุ่นทำให้เกิดความตลก เช่น ตัวละครที่ชื่อ คาซึระ เป็นชามูโรผมยาวจะถูกตัวละครอื่นเรียกว่า ซึระ (ภาษาญี่ปุ่นแปลว่า วิกผม)

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนกินทามะ 52 เล่ม คิดเป็นบทเรียนทั้งหมด 465 บทเรียนเฉลี่ยในหนึ่งเล่มจะมีประมาณ 6-9 บทเรียน เรื่องสั้นมีความยาวไม่เกิน 3 บทเรียนส่วนเรื่องยาวนั้นมีความยาวเฉลี่ยประมาณ 4-10 บทเรียนหรือ 1-2 เล่ม ในทั้งหมด 465 บทเรียนที่มีเรื่องยาวที่เป็นแนวชีวิตทั้งหมด 142 บทเรียน เฉลี่ยใน 10 เล่มจะมีเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องยาวๆประมาณ 2-5 เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง 10 เล่ม นอกนั้นจะเป็นตอนสั้นแนวตลก หรือภาระกิจจากลูกค้าของร้านรับจ้างสารพัด



การนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันเรื่องใกล้ตัวเข้ามาเล่าในตอนสั้น ใน หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 100 หม้อต้มก็คือภาพย่อส่วนของชีวิตมนุษย์ เล่าถึงการแย่งชิงเนื้อที่ที่ดีที่สุด หม้อสุกียาก็มีฉลองปีใหม่ของพวกร้านรับจ้างสารพัดและเทคนิคของแต่ละคนที่ร่วมกินสุกียาก็ใครจะสามารถได้อเนื้อที่ดีที่สุดไปครอง



การนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันเรื่องใกล้ตัวเข้ามาเล่าในตอนสั้น ในหนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 16 ลองคิดดูแล้ว ชีวิตคนเราหลังจากกลายเป็นคุณลุงเนี่ยมันนานกว่าตอนหนุ่มไม่ใช่หรอ!! น่ากลัว น่ากลัว เล่าถึงฮาเซงาว่า ที่ได้งานเป็นคนขับรถแท็กซี่และต้องรับมือกับลูกค้าที่น่าปวดหัวในชีวิตประจำวันและยังต้องรับมือกับโทกิกับองค์ชายฮาดะที่เป็นเจ้านายคนแรกที่ไล่เขาออกจากงาน



มุขคำเสียนเสียง คาชิระที่เป็นซามูไรผมยาวจะถูกคนอื่น ๆ เรียกว่า ชิระ(วิกผม) จนเกิดเป็นคำพูดติดปากของเจ้าตัวว่า “คาชิระ...ไม่ใช่ชิระสักหน่อย”

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

2. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่เด่นในเรื่องกินทามะ จะเป็นความขัดแย้งในเรื่องอุดมการณ์ระหว่างกลุ่มคนหลักๆคือ กลุ่มซามูไรซบไล่ต่างแดน(กบฏที่ต่อต้านชาวสวรรค์แกนนำคือคาซึระ โคทาโร่), กลุ่มโจรสลัดฮารุซามะ(ชาวสวรรค์), กลุ่มตำรวจ ซินเซ็นงุมิ ที่ทำงานให้กับรัฐบาลบาคุฟู และ กลุ่มกองทหารอสุราที่เป็นกลุ่มซบไล่หัวรุนแรง(แกนนำ คือ ทากาสุงิ ซินสุเกะ)อีกกลุ่มหนึ่ง ในสมัยก่อนกลุ่มซามูไรซบไล่ต่างแดนนำโดย ซาคาคะ กินโทกิ,คาซึระ โคทาโร่,คากาสุงิ ซินสุเกะ และ ซากาโมโด้ ทัทซึยะ ศิษย์ของ อาจารย์ โยชิตะ โฮโย ต่อสู้เพื่อซบไล่ชาวสวรรค์ที่มายึดดินแดนของตนและออกกฎหมายห้ามพกดาบ ทำให้กลุ่มซามูไรยอมรับไม่ได้ การต่อสู้นี้ฝ่ายซามูไรได้รับความพ่ายแพ้ทำให้พวก กินโทกิ,คาซึระ,คากาสุงิ และซากาโมโด้ แยกย้ายกันไปตามทางของตน แต่ความขัดแย้งนี้ยังไม่จบเพราะอุดมการณ์ของแต่ละคนจากการต่อสู้ครั้งนี้ได้เปลี่ยนไปจนขัดแย้งกัน ความขัดแย้งในเรื่องกินทามะของแต่ละกลุ่มแบ่งได้ดังนี้

2.1 ซากาคะ กินโทกิ(ร้านสารพัดรับจ้าง) มีอุดมการณ์ คือ ปกป้องเพื่อนพ้องและสิ่งของตัวเองครบปัก กินโทกิ อยากจะมีชีวิตอยู่อย่างสงบ ให้โลกนี้ไม่ต้องมีสงครามและความสูญเสียอีก ถึงแม้ว่าจะอยู่ร่วมกับชาวสวรรค์เขาก็สามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกันได้ ขอเพียงแต่ทุกคนไม่ทำความเดือดร้อนให้กันก็พอ เนื่องจากที่ผ่านมากินโทกิเคยเข้าร่วมเป็นซามูไรซบไล่ต่างแดนจึงทำให้คาซึระ เพื่อนของเขาที่ยังคงเป็นซามูไรซบไล่ต่างแดนชักชวนให้สู้รบกับชาวสวรรค์แต่กินโทกิก็ปฏิเสธ คาซึระนั้นยอมรับในการตัดสินใจของกินโทกิและยังคงดำเนินตามอุดมการณ์ของตัวเองต่อไปในการล้มล้างรัฐบาลที่ปกครองร่วมกับชาวสวรรค์อย่างเงียบๆ แต่กับทากาสุงิที่ต้องการทำลายเมืองเอโดะนั้นต่างออกไปด้วยที่เขาวิธีการรุนแรงและโหดร้าย ทำให้กินโทกิต้องต่อสู้กับทากาสุงิเพื่อปกป้องเพื่อนพ้องและเมืองที่ตัวเองอาศัยอยู่ให้ถึงที่สุด



อุดมการณ์ของ กินโทกิ ในหนังสือการ์ตูน กินทามะบทเรียนที่ 6 ถ้าหากนายว่างพอจะมาเล่นเป็นผู้ก่อการร้ายล่ะก็ไปเดินเล่นทอน่องเออะไป กินโทกิพูดปฏิเสธคาซึระที่ชักชวนให้ร่วมรบกับชาวสวรรค์อีกครั้ง เขาปฏิเสธเพราะไม่อยากเห็นการสูญเสียจากสงครามอีกต่อไป



อุดมการณ์ของ กินโทกิ ในหนังสือการ์ตูน กินทามะ บทเรียนที่ 31 เป็นพ่อลูกมักเกลียดอะไรเหมือน ๆ กัน กินโทกิเข้าหฤควิศวกรที่ชื่อเกินังซึ่งสร้างหุ่นยนต์มาทำลายเอโดะเพื่อแก้แค้นให้กับลูกชายที่ตายในสงครามขับไล่ชาวสวรรค์ และเพราะโดนทากาสุงิยุง กินโทกิได้เข้าขัดขวางและปกป้องเมืองเอโดะเอาไว้ได้ เขาได้บอกกับเกินังว่า ไม่มีใครต้องการให้เหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้นหรอกแม้แต่ลูกชายเกินังด้วย

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

2.2 กลุ่มชาмуไรซ์ขับไล่ต่างแดน (กบฏที่ต่อต้านชาวสวรรค์แกนนำ คือ คาซึระ โคทาโร่)

กลุ่มชาмуไรซ์ขับไล่ต่างแดนมีอุดมการณ์ในการต่อต้านชาวสวรรค์ที่มายึดครองเอโดะและตั้งกฎควบคุมชาмуไรไม่ให้พกดาบ ซึ่งแม้จะแพ้สงครามไปแต่กลุ่มชาмуไรขับไล่ต่างแดนยังคงไม่ละทิ้งอุดมการณ์ที่จะล้มล้างรัฐบาลที่ปกครองร่วมกับชาวสวรรค์และฟื้นฟูเอโดะด้วยชาติของตัวเอง แกนนำของชาмуไรขับไล่ต่างแดนกลุ่มนี้ คือ คาซึระ โคทาโร่ ในตอนแรกคาซึระต้องการสงครามและก่อความไม่สงบให้กับรัฐบาลนี้แต่ต่อมาเมื่อคาซึระได้คุยกับกินโทกิก็คิดได้ และยอมรับในแนวทางการต่อต้านที่จะก่อให้เกิดความเสียหายน้อยที่สุด เน้นสันติวิธีมากขึ้น อย่างไรก็ตามด้วยอุดมการณ์ล้มล้างรัฐบาลยังมีอยู่ กลุ่มชาмуไรขับไล่ต่างแดนจึงเป็นกลุ่มที่โดนประกาศจับและคนที่รัฐบาลนี้ต้องการตัวมากที่สุดคือ คาซึระ โคทาโร่ ดังนั้นจึงมีการปะทะกับชินเซ็นงุมิ ตำรวจติดอาวุธของรัฐบาลเป็นครั้งคราวแต่ความจริงแล้วไม่ได้เกลียดอะไรกันมาก และยังมี การช่วยเหลือกันหากสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เห็นว่าถูกต้องตามบรรทัดฐานของชาмуไร คาซึระ เป็นฝ่ายเดียวกับกินโทกิที่ไม่เห็นด้วยกับวิธีการทำสงครามแบบทำลายล้างของ ทากาสุงิ จึงช่วยกินโทกิต่อสู้กับทากาสุงิในการปกป้องเอโดะด้วย



อุดมการณ์คาซึระในหนังสือการ์ตูน กินทามะ บทเรียนที่ 6 ถ้าหากนายว่างพอจะมาเล่นเป็นผู้ก่อการร้ายล่ะก็ไปเดินเล่นทอดน่องเถอะไป คาซึระกล่าวชวนกินโทกิให้เข้าร่วมเป็นชาмуไรซ์ไปต่างแดนและต่อสู้ด้วยกันอีกครั้งเพื่อฟื้นฟูประเทศใหม่



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 97 หากเตรียมการไว้เรียบร้อยก็จะไม่มีการวิตกกังวล อุดมการณ์ของคาซึระลดความรุนแรงลงหลังจากที่ได้เจอกับกินโทกิ และเขาพยายามเกลี้ยกล่อม ทากาสึจิที่เคยเป็นเพื่อนกันให้เปลี่ยนแปลงประเทศโดยเลือกใช้วิธีทำให้เกิดความสูญเสียน้อยที่สุด ทากาสึจิไม่เห็นด้วยกับคาซึระ ทำให้ทั้งสองเป็นศัตรูกันที่สุดในที่สุด



*หนังสือ การ์ตูนพิมพ์ แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่าน จากขวาไป ซ้าย

หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่093. วายร้ายและคนบ้ามักชอบอยู่สูง!! กลุ่มชาโมไรซ์ขับไล่ต่างแดนของคาซึระประกาศเป็นศัตรูกับทากาสุงิแม้จะมีอุดมการณ์เดียวกัน แต่ทากาสุงิกับลอบทำร้ายคาซึระ หัวหน้าของฝั่งตน



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 108 ขนมห่วงรอบรอบทำให้ต้องอึ้งได้กว่าที่คิด ความขัดแย้งของคาซึระกับซินเซ็นงุมิ เป็นตอนที่นักข่าวสาวทำสื่ूपพิเศษชีวิตของคาซึระชาโมไรซ์ขับไล่ต่างแดน ซึ่งโดนซินเซ็นงุมิตามจับตลอดการถ่ายทำ แต่คาซึระก็ยังรอดมาได้ทั้งยังเอาคืนโดยวางระเบิดใส่ซินเซ็นงุมิด้วย

2.3 กองทหารอสุราที่เป็นกลุ่มขับไล่หัวรุนแรง

(แกนนำคือทากาสุงิ ชินสุเกะ)

กองทหารอสุรามีอุดมการณ์ในการทำลายเมืองเอโดะโดยไม่เลือกวิธีการว่าสิ่งที่ทำนั้นจะก่อให้เกิดความสูญเสียตามมาหรือไม่ เมื่อทำลายแล้วก็จะสร้างเมืองในแบบของตนเองขึ้นมาใหม่ แกนนำคือทากาสุงิ ชินสุเกะ เขามีความเคียดแค้นโลกใบนี้ที่ทำให้อาจารย์ที่เขารักต้องตาย เขาจึงต้องการทำลายโลกและทุกคนที่เห็นต่างจากเขาซึ่ง กองทหารอสุราเป็นกลุ่มก่อการร้ายหัวรุนแรงในเรื่อง กินทามะ มีตอนที่ทหารอสุราคิดทำลายเมือง คือ บทเรียนที่ 31 ทากาสุงิ หลอกใช้วิศวกรเกินใจให้สร้างหุ่นยนต์ทำลายเอโดะเพื่อแก้แค้นให้ลูกชาย, บทเรียนที่ 89-97(และในภาพยนตร์แอนิเมชัน กินทามะ ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ) ทากาสุงิและกองทหารอสุราได้สร้างดาบเบนิซากุระขึ้นเพื่อใช้เป็นอาวุธในการทำสงครามและโจมตีเอโดะแต่ถูกกินโทกิหยุดไว้ได้, บทเรียนที่ 158-167 ทากาสุงิวางแผนให้ อีโต คาโมทาโร่ ซึ่งเป็นอดีตเสนานิการของกลุ่มชินเซ็นงุมิ ได้กลับมาเข้าร่วมกลุ่มชินเซ็นงุมิอีกครั้งและให้อิโตยุยงให้เกิดกบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิเพื่อฆ่า คอนโด หัวหน้าชินเซ็นงุมิพร้อมทำลายชินเซ็นงุมิที่เป็นกองกำลังรับใช้รัฐบาล เป็นต้น เพราะเหตุนี้ ทากาสุงิ จึงถือเป็นหัวหน้าของฝ่ายร้ายในเรื่อง กินทามะ และมีความขัดแย้งกับ ซากาตะ กินโทกิ(พระเอก),คาซึระ โคทาโร่,ชินเซ็นงุมิ(กองกำลังของรัฐบาล) เพราะพวกเขาเหล่านี้จะออกมาต่อสู้เพื่อปกป้องเอโดะไม่ให้ทากาสุงิทำลายได้สำเร็จ



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 97 หากเตรียมการไว้เรียบร้อยแล้ว ก็จะไม่มีการวิตกกังวล ทากาสุงิพูดถึงอุดมการณ์ของตัวเองที่อยากจะทำลายโลกใบนี้ที่แย่งชิงอาจารย์ที่เขารักไปกับคาซึระ



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 30 คดีไม่ได้เกิดด้วยน้ำมือคนเลว แต่เกิดขึ้นเพราะคนที่หลงในอำนาจจนเกินควร ความขัดแย้งของทากาสึกกับกิโทกิ ทากาสึกกล่าวถึงความโกรธที่กิโทกิทำการต่อสู้มาใช้ชีวิตแบบสุขสบาย และพยายามจะทำร้ายกิโทกิแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 168 ไม่ว่าเรื่องอะไรก็ต้องมีกฎและช่วงเวลา ความขัดแย้งระหว่างคากาสึกกับชินเซ็นงุมิ ทากาสึกพูดถึงจุดมุ่งหมายในการทำลายชินเซ็นงุมิกับ บันไซ มือขวาในกองทหารอสุราของเขา

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

2.4 กลุ่มชินเซ็นงุมิ เป็นกลุ่มกองกำลังพิเศษติดอาวุธของรัฐบาล มีอุดมการณ์ในการปกป้องรัฐบาลบาคูฟูในยุคนี้ และปกป้องเมืองเอโดะคล้ายกับอาซิปตำรวจในปัจจุบัน ชินเซ็นงุมิมีกฎในการเป็นนักรบที่ต้องปฏิบัติตามเคร่งครัดเพื่อความมีวินัยและทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด หัวหน้าของกลุ่มชินเซ็นงุมิคือ คอนโด อิซาโอะ ผู้ที่มีความเป็นซามูไรในตัวสูงมากและทุ่มเททำงานให้กับรัฐบาลอย่างสุดชีวิต กลุ่มชินเซ็นงุมิ จงรักภักดีในตัวคอนโดมากเนื่องจากเป็นหัวหน้าที่คอยดูแลและมีพระคุณในการสั่งสอนให้พวกเขาเดินตามวิถีนักรบ ชินเซ็นงุมิต่อสู้กับกลุ่มซามูไรซัปโปโรต่างแดนเพราะต้องการตามจับ

คาซึระและปกป้องเมืองเอโดะจากสงคราม นอกจากนี้ชินเซ็นงุมิยังต้องต่อสู้กับกลุ่มก่อการร้ายต่างๆที่
 จ้างทำลายเอโดะด้วย



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่159 บางครั้งกฎก็มีไว้แหก คอนได้พูดถึงอุดมการณ์ของชินเซ็นงุมิที่ต้องปกป้องเอโดะ และดำรงตามกฎของซามูไรให้กับอิิจิตะ ฟังเมื่ออิิจิตะทักท้วงว่าสงสัย ว่าอิโดจะเป็นกบฏ



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่บทเรียนที่ 167หัดฟังที่คนอื่นเขาพูดบ้าง การต่อสู้กันของกองทหารอสุรากับชินเซ็นงุมิ กองทหารอสุราต้องการทำลายชินเซ็นงุมิแต่เป็นผลสำเร็จ ด้วยทางชินเซ็นงุมิเหล่านักรับจ้างสารพัดมาช่วยเหลือและความแข็งแกร่งของชินเซ็นงุมิเอง

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

2.5 กลุ่มโจรสลัดฮารุซามะ (ชาวสวรรค์) เป็นกลุ่มอาชญากรที่พยายามกอบโกยผลประโยชน์จากเอโดะ และเป็นกลุ่มนอกกฎหมายในเอโดะ กลุ่มโจรสลัดฮารุซามะมีอุดมการณ์ในการกอบโกยผลประโยชน์จากโลก และ ยึดโลกให้เป็นของตนเองโดยกดขี่มนุษย์หรือชาмуไรให้อยู่ต่ำกว่าตน ดังนั้นกลุ่มโจรสลัดฮารุซามะจึงเป็นผู้นำเข้าสิ่งไม่ดีต่างๆมายังโลก เช่น ยาเสพติด, การพนัน และยังเป็นพันธมิตรกับพวกกองทหารอสุราเพื่อทำลายโลกด้วย กลุ่มโจรสลัดฮารุซามะ มีความขัดแย้งกับกินโทกิและคาซึระที่เคยทำลายการแพร่กระจายของยาเสพติด นอกจากนี้กลุ่มโจรสลัดฮารุซามะก็มีการต่อสู้กับชินเซ็นจิมูมิที่เป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ด้วย



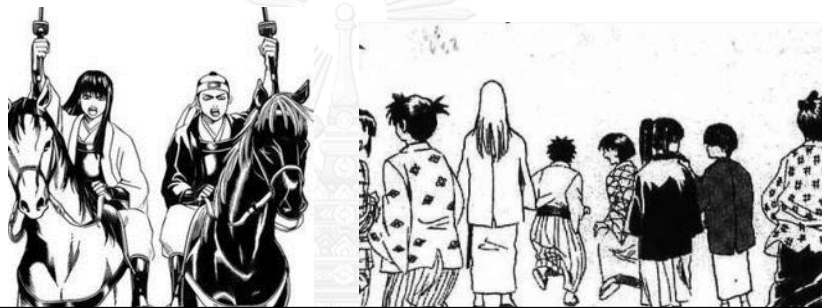
*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่บทเรียนที่ บทเรียนที่ 13 สิ่งที่เกิดจากห้องส้วมล้วนแต่เป็นสิ่งสกปรก ความขัดแย้งของโจรสลัดฮารุซามะกับกินโทกิ และคาซึระ(ชาмуไรซัปไล่ต่างแดน) โดยได้ต่อสู้กันเพราะกินโทกิขัดขวางการสงยาเสพติดของโจรสลัดฮารุซามะ พวกโจรสลัดจึงประกาศตัวเป็นศัตรูกับพวกกินโทกิ

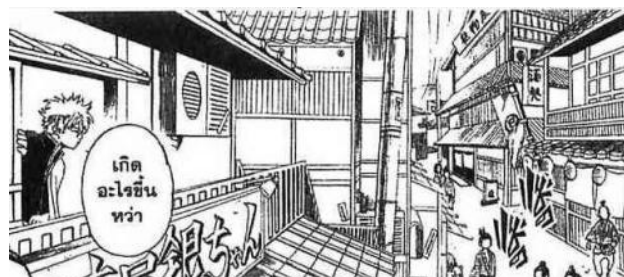
3. ยุคสมัยและช่วงเวลา

จากที่กินทามะเป็นการ์ตูนแนวซามูไรล้ำยุค หลายๆสิ่งปรากฏในเรื่อง จึงเป็นสิ่งที่อยู่ในอนาคตไม่ได้เป็นของที่มีจริงตามช่วงสมัยเอโดะ เช่น ยานอวกาศ, เรือบิน หรือหุ่นยนต์ไฮเทค โดยช่วงเวลาปรากฏในเรื่อง สามารถ แบ่งออกเป็น 3 ช่วงเวลา คือ อดีต ปัจจุบัน และ อนาคต โดยมีรายละเอียด ดังนี้

อดีต ที่ปรากฏในเรื่องกินทามะจะเป็นช่วงยุคสมัยปลายเอโดะ(ค.ศ. 1853-1868) ปกครองโดยโชกุนตระกูลโทคุงาวาว่า ความเป็นอดีตจะปรากฏฉากและการแต่งตัว ของตัวละครบางตัวในเรื่อง และ ตัวละคร องค์กรที่มีอยู่ในช่วงเวลานั้น เช่น รัฐบาลบาคูฟุ, โชกุนตระกูลโทคุงาวาว่า, กลุ่มตำรวจติดอาวุธพิเศษชินเซ็นงุมิ และ บัญญัติการให้ซามูไรทุกคนเลิกพกดาบ



การแต่งกายแบบญี่ปุ่นสมัยศตวรรษที่ 18-19 ในหนังสือการ์ตูนเรื่องกินทามะ



ฉากในเมืองคาบุกิโจ ที่กินโทกิกาศัยอยู่ เป็นฉากที่ดูเป็นญี่ปุ่นโบราณ

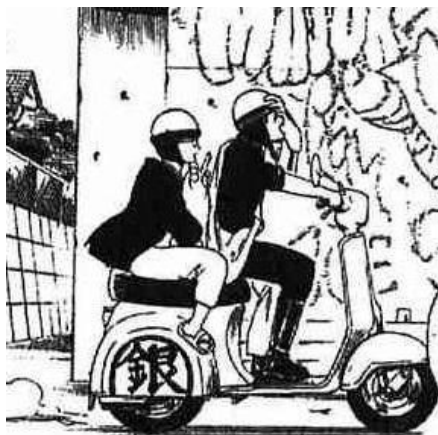
ปัจจุบัน การเล่าเรื่องที่เป็นปัจจุบันของกินทามะ ผู้เขียนอาศัยมุขตลกและสถานการณ์ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบันในการเล่าเรื่อง เช่น รายการพยากรณ์อากาศของนักข่าวสาวสวยที่เป็นที่นิยม, การมีไอตอลนักร้องที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันในเรื่อง รวมถึงเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบันต้องเจอ ได้แก่ การทำงานของมนุษย์เงินเดือน, การกินสุกียากี้ในวันว่างรวมถึงสถานการณ์ยอดขายของการ์ตูนเรื่องนี้ด้วย ฉากปัจจุบันที่ปรากฏในเรื่องก็มีอยู่เช่นกัน ได้แก่ ฉากการเดินทางโดยรถไฟฟ้า, รถเวสป้าพาหนะของกินโทกิ, โทรศัพท์มือถือในตอนที่กำลังจะอยากได้เพื่อส่งเมลล์



หนังสือพิมพ์ gossip ดาราที่ปรากฏในเรื่อง ตอนที่ไอตอลชื่อดังเป็นข่าวและทางนักรับจ้างสารพัดได้ช่วยเธอไม่ให้โดนหลอกจากแฟนหนุ่ม



ภาพรถไฟฟ้าที่ใช้เดินทางในเรื่องและฮาเซงาวาที่แต่งตัวเหมือนมนุษย์เงินเดือนปัจจุบันเพื่อไปสมัครงานยื่นคุยกับกินโทกิในรถไฟฟ้า



รถ เวสป้า พาหนะของกินโทกิ , รถHarley ของบันไซที่ใช้ออกรบแทนที่จะเป็นม้าแบบสมัยโบราณ



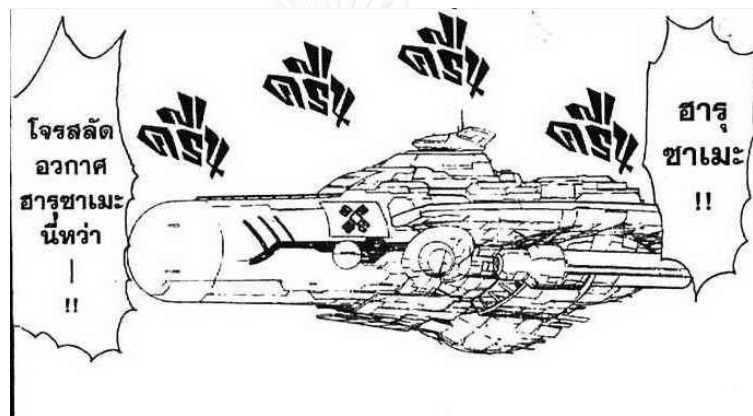
โทรทัศน์ในบ้านกินโทกิที่มีข่าวเหตุการณ์แย่งกันซื้อซ็อกโกแลต วันวาเลนไทน์ เป็นความนิยมตามปัจจุบัน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อนาคต ในช่วงเวลาอนาคตของเรื่องกินทามะ ได้มีการกล่าวถึง ชาวสวรรค์(มนุษย์ต่างดาว) ที่มายึดครองเอโดะ และได้นำความเจริญเข้ามาในเอโดะและได้สร้างข้อกำหนดไม่ให้ชาмуไรพกดาบ รวมถึงยกเลิกยศฐาบรรดาศักดิ์ของชาмуไรไปด้วย ฉากที่ปรากฏความเป็นอนาคตของเรื่องกินทามะ ได้แก่ Terminal ดึกศูนย์กลางที่ชาวสวรรค์เอาเข้ามาตั้งในเมืองเอโดะ โดยตึกนี้ เป็นศูนย์กลางการคมนาคมไปยังต่างดาว, ยานพาหนะที่มีลักษณะล้ำยุค เช่น รถที่สามารถบินได้, ยานอวกาศ, เรือบิน โดยในเรื่องแสดงให้เห็นว่า การติดต่อกันระหว่างนอกโลกกับในโลกเป็นเรื่องธรรมดาในช่วงเวลานั้น



ฉากล้ำยุคในอนาคตของเรื่อง มี terminal ศูนย์กลางของเอโดะที่จะใช้เดินทางไปต่างดาว,ชาวสวรรค์(มนุษย์ต่างดาว) ,ยานอวกาศ



ยานอวกาศของโจรสลัดฮารุซามะ

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

4.มุขตลกที่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่อง

ถือเป็นจุดเด่นของการ์ตูนเรื่อง กินทามะ ที่เป็นแนวซามูไรล้ำยุค แต่ก็มีการเล่นเรื่องในลักษณะตลก ทำให้การดำเนินเรื่องของกินทามะเต็มไปด้วยมุขตลกและการล้อเลียน การสร้างมุขตลกในเรื่องกินทามะแบ่งได้ดังนี้

ของตัวละครหลัก ในเรื่องกินทามะจะมีการสนทนาของตัวละครมากมาย ซึ่งการขมขื่นและตบมุข-บางครั้งไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักแต่จะเป็นการพูดคุยนอกเรื่อง การเล่นมุขตลกเถียงกันไปมาของตัวละครซึ่งการเล่นมุขแต่ละครั้งจะมีตัวละครที่มีหน้าที่ตบมุขอยู่คือชินปaji ชินปajiจะคอยทำหน้าที่ตบทุกมุขของทุกตัวละครให้กลับเข้ามาในเรื่องจนได้รับการแต่งตั้งจากตัวละครอื่นให้เป็นคนตบมุขและเป็นพี่แฉวนแฉวน เนื่องจากเป็นตัวละครกลางๆจืดๆจนมองไม่เห็นจุดเด่นยกเว้นการตบมุขที่เป็นจุดเด่น

- การสร้างความตลกจากบุคลิกตัวละครที่มีนิสัยแปลกๆ หรือ มีความแตกต่างทางนิสัยที่ไม่เข้ากันอยู่ในตัว ในการตูนเรื่องกินทามะจะมีตัวละครที่มีนิสัยแปลกๆแต่ตรงกันข้าม

กันเยอะมาก และพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกมาทำให้เกิดความตลกขึ้นในเรื่อง มีความตลกจากตัวละครที่พูดอย่างหนึ่งแต่กลับทำอีกอย่างหนึ่งในด้านตรงกันข้ามอย่างทันที และความสุดขีดในการพยายามทำอะไรบางอย่างของตัวละครก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดเป็นมุขตลก

- การสร้างความตลกจากการนำการ์ตูนเรื่องอื่นๆของค่ายมาล้อเลียน เป็นสิ่งที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความตลกขบขัน การ์ตูนที่เรื่องกินทามะนำมาล้อได้แก่ ดราก้อนบอล, วันพีซ, กันดั้ม โดยแต่ละเรื่องเป็นการตูนที่มีชื่อเสียง กินทามะนำมาล้อโดยนำจุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนั้นๆ หรือ เนื้อเรื่องที่เด่นมาดัดแปลงเป็นเรื่องสั้นของตัวเอง

- การสร้างความตลกจากเหตุการณ์สมมติที่ยกเขามาเปรียบเทียบสถานการณ์ในเรื่องในการ์ตูนเรื่องกินทามะจะมีการสมมติเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักมาเปรียบเทียบกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เป็นการนึกของตัวละคร เช่น *บทเรียนที่ 151 แม้แต่ฮีโร่ก็มีเรื่องกลุ้มใจเหมือนกัน* เมื่อพวกนักรับจ้างสารพัดต้องช่วยอุตุร่าูเมนในการมอบช็อคโกแลตให้ monster แล้วกินโทก็นึกถึงสถานการณ์ในโรงเรียนมัธยมที่พวกเขาเป็นส่วนประกอบในการช่วยให้นักเรียนหญิง(สเปซจูเมน)สารภาพรักกับเพื่อนชาย(Monster), *บทเรียนที่ 125 จงขับขี่แบบไม่ประมาท* คาซึระเรียนขับรถแล้วจินตนาการละครหลังข่าวประกอบการขับรถ เป็นต้น

นอกจากนี้การดำเนินเนื้อเรื่องของกินทามะยังแสดงให้เห็นว่าตัวละครรับรู้เรื่องในโลกความจริง บางครั้งก็เอาเรื่องจริงที่เป็นชีวิตของนักเขียนการ์ตูนเขาไปอยู่ในเนื้อเรื่อง ตัวละครในเรื่องจะรู้ทุกอย่างในโลกความเป็นจริง เช่น คะแนนนิยมจากผู้อ่านที่บ้าน ใน*บทเรียนที่ 265 การลงคะแนนวัดความนิยมนะเรอะ* ก็แค่เรื่องไม่เป็นเรื่อง ตัวละครพยายามต่อสู้แย่งอันดับคะแนนนิยมเพื่อให้ตัวเองได้อันดับที่ 1 ตัวละครในเรื่องจะพูดถึงเวลาของโลกความจริงบ่อยๆ ว่าเวลาในความจริงผ่านไปเท่าไร และเทียบกับในการ์ตูนเป็นเท่าไร ใน*บทเรียนที่ 327 เวลาจุดเทียนที่ไร้มักจะรู้สึกตุ้มๆ ต่อมๆ* กินโทก็บอกกับชินปาจิที่ตกใจเพราะทุกคนมีรูปร่างเปลี่ยนไป(โตขึ้น) ว่า เวลาที่ไม่ได้ลงใน C-kids 1 ตอน(1 สัปดาห์) ในโลกของความจริงเท่ากับ 2 ปีให้หลังของในหนังสือการ์ตูน



การตบมุขของชินปาจิ ในหนังสือการ์ตูนกินทามะ (ผู้ชายใส่แว่น)บทเรียนที่ ความหมาย67 ของM ก็คือ Muteki ที่แปลว่าไร้เทียมทาน เป็นตอนที่พวกนักรับจ้างสารพัด เรียนวิชานินจากับนินจาสาวซัทจังเพื่อลอบเข้าไปช่วย อลิซาเบท สัตว์เลี้ยงของคาซึระที่ถูกจับตัวไว้

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย



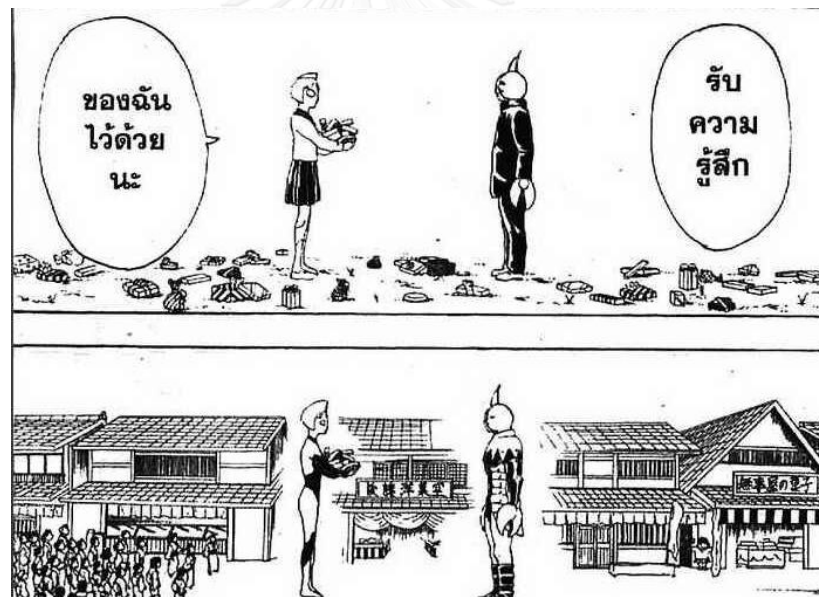
ความตลกในหนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 65 ห้าม
ตัดลินคนจากการดูเพียงภายนอกเด็ดขาด พวกร้านรับจ้าง
สารพัดต้องเผชิญหน้ากับเพื่อนบ้านคนใหม่ที่ชื่อเฮโดโร่ ที่ดู
หน้าตาน่ากลัวมาก แต่กลับเป็นคนที่อ่อนโยนไม่ฆ่าสัตว์
และรักการปลูกต้นไม้





การนำการ์ตูนเรื่องอื่นมาเล่าในหนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ สิ่งที่ไม่ชอบ 169 พูดถึงการที่กินโทกิช่วยนักเขียนการ์ตูนกินทามาแมนสร้างตัวละครให้ มักเป็นที่รัก ,โดดเด่นโดยเอาต้นแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง วันพีซ ดราก้อนบอล, บริซ มีการ เปลี่ยนชื่อการ์ตูนต้นฉบับเล็กน้อยเพื่อให้ตลก เช่น วันพีซ เป็น ทูพีซ บทเรียนที่ จะมีมวนหรือสองมวนที่มีกลิ่นเหมือนอิม้า กล่าวถึงการเดินทาง ในบุหรืหนึ่งซอง 202 หาที่สูบบุหรืของฮิจิคาตะ และเขาได้ไปช่วยรวบรวมลูกบอลเหนียวหนืดเพื่อให้คำ อธิษฐานเป็นจริง ล้อเลียน ลูกแก้ว 7 ลูกของดราก้อนบอล

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

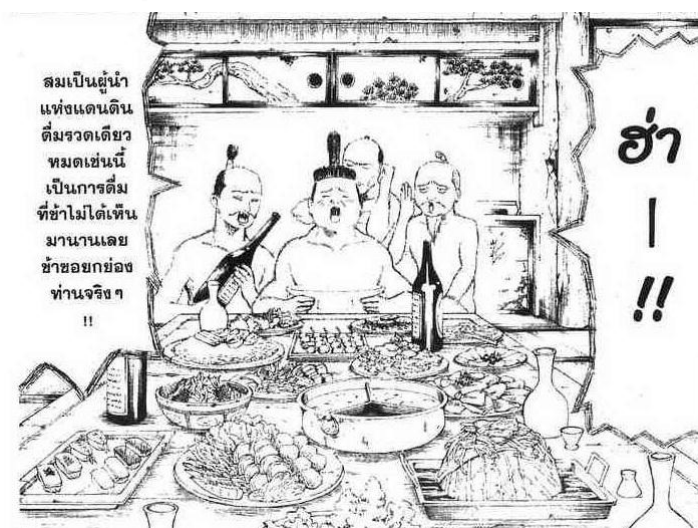


การจินตนาการจากเหตุการณ์สมมติที่ยกเข้ามาเปรียบเทียบกับสถานการณ์ในเรื่อง หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 151 แม้แต่ฮีโร่ก็มีเรื่องกลุ่มใจเหมือนกัน พวกนักรับจ้างสารพัดจินตนาการ สถานการณ์ที่สเปซแมน(ล้อเลียนจากอูตร้าแมน) แอบชอบ monster เทียบกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนช่วงวอลเลย์บอลที่จะมีผู้หญิงสารภาพรักกับเพื่อนชาย

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

5. เรื่องจริงและตำนานในประวัติศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง

การ์ตูนเรื่องกินทามะมีการนำเรื่องที่เป็นตำนานในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง มีการพูดถึงบุคคลในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น คือ โทคุงาวา อิเอยาสึ, โอดะ โนบุนากะ มหาบุรุษที่สร้างชาติญี่ปุ่นให้เป็นญี่ปุ่น เนื้อเรื่องหลัก ก็ดัดแปลงจากประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นจริงบางส่วน ซึ่งว่าด้วยยุคที่ญี่ปุ่นถูกกองทัพสหรัฐซึ่งนำโดย พลเรือจัตวาแมทธิว ซี เพอร์รี นำเรือมาล้อมอ่าวโตเกียวเพื่อบีบให้ญี่ปุ่นเปิดประเทศ และมีการทำสนธิสัญญาคานางาวาขึ้น ในปี 1853 หลังจากการทำสนธิสัญญาคานางาวานั้นทำให้รัฐบาลญี่ปุ่นได้ทำสนธิสัญญากับชาติตะวันตกอื่นๆตามมาซึ่งสร้างความไม่พอใจแก่เหล่าซามูไรเป็นจำนวนมาก จึงตั้งตนเป็นปรปักษ์กับรัฐบาลบาคุฟุ รัฐบาลบาคุฟุก็รับมือด้วยการตั้งกองกำลังเป็นของตนเองซึ่งก็คือกลุ่มชินเซ็นงุมิเรื่องราวนี้ในการ์ตูนนำมาเล่าเป็นการเข้ามาของชาวสวอร์ดและซามูไรซบไล่ต่างแดน นอกจากนี้ยังมีตำนานต่างๆที่ปรากฏในบทเรียนต่างๆ คือ *บทเรียนที่ 135 ผู้ชายมีหัวใจตั้งใจที่เต็มจนแข็ง* กล่าวถึงปีศาจจิ้งจอกที่เป็นเสมือนเทพและปีศาจในร่างเดียวกันตามความเชื่อของคนญี่ปุ่น ในที่นี้ ปีศาจจิ้งจอกมาในคราบของโจรขโมยของที่พวกนักรบสารพัดตามจับตัว, *บทเรียนที่ 21 อากาเรียเด็กมันสัมพันธ์กับความยาวของเส้นผม* *แถวท้ายทอย* กล่าวถึงกัปปะปีศาจในตำนานญี่ปุ่นที่คอยปกป้องหนองน้ำ, *บทเรียนที่ 174 ก่อนหน้า* จะเข้าสู่ช่วงหยุดฤดูร้อน เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุด ที่เป็นตอนยาวนานตำนานเรื่อง อูระชิมะ ทาโร่และโอโตฮิเมะแห่งวังมังกะมาเล่าเป็นเรื่องที่พวกกินทากิจะต้องหยุดยั้งเป้าหมายในการทำให้คนทั้งโลกกลายเป็นคนแก่ของโอโตฮิเมะให้ได้ เป็นต้น แต่ละเรื่องในประวัติศาสตร์ที่ยกมาจะมีการดัดแปลงให้เข้ากับเนื้อเรื่องและลักษณะของกินทามะ ไม่ได้เล่าตามเนื้อหาในประวัติศาสตร์จริงทั้งหมด





โทคุงว่า อึเอะยาสึ, โอตะ โนบุนาอะ, อาเคจิ มิตซีอีเคะ, โทโยโตมิ อิเคะโยชิ บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัย ค.ศ. 1560-1616



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 174 ก่อนหน้าจะเข้าสู่ช่วงหยุดฤดูร้อน เป็นช่วงเวลา ที่สนุกที่สุด เป็นตอนยาวซึ่งนำตำนานเรื่อง อูระชิมะ ทาโร่ และโอโทอิเมะแห่งวังมัจจุร มาเล่า

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

1.4 การสร้างตัวละครในการ์ตูนเรื่องกินทามะ

ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันเรื่องกินทามะ มีลักษณะการสร้างตัวละครในเรื่องที่สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1.การสร้างตัวละครที่มาจากบุคคลจริงในประวัติศาสตร์

ตัวละครส่วนใหญ่ของกินทามะจะมีที่มาจากบุคคลในประวัติศาสตร์โดยเฉพาะตัวละครที่มีลักษณะเป็นซามูไร จะใช้ชื่อใกล้เคียงกับบุคคลในประวัติศาสตร์ ดัดแปลงชื่อเล็กน้อย และ ลักษณะอาชีพตำแหน่งก็จะเป็นตำแหน่งตามบุคคลในประวัติศาสตร์ที่อ้างอิง ตัวละครที่เด่นๆในเรื่องกินทามะนั้นผู้เขียนล้วนมีที่มาจากบุคคลในประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยได้นำมาทำเป็นตารางเปรียบเทียบชื่อและลักษณะบุคคลดังนี้



ตัวละครในการ์ตูนกินทามะ	บุคคลในประวัติศาสตร์
1.ชากาตะ กิโนโทกิ (พระเอก) ชามูไรร้านรับจ้างสารพัด	ชากาตะ โนะะ คิโนโทกิ เป็น ทหารเอกของมินาโมโตะ โนะะ โยริมิตซึ ขุนนางแห่งตระกูลฟูจิوارะ มีชีวิตอยู่ในช่วงสมัยเฮอันของญี่ปุ่น ค.ศ. 794-1185
2.ชิมูระ ซินปาจิ ชามูไรสมาชิกร้านรับจ้างสารพัด	นางาคูระ ซินปาจิ หนึ่งใน ชามูไรสมาชิกชินเซ็นงุมิในประวัติศาสตร์ยุคปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19 (ส่วน นามสกุล ชิมูระ มีที่มาจาก ชิมูระ เคน นักแสดงตลกของญี่ปุ่นมีชีวิตอยู่ในปัจจุบัน ค.ศ.2015)
3.คอนโดะ อิชามิ ชามูไร หัวหน้ากลุ่มชินเซ็นงุมิ	คอนโดะ อิชามิ ชามูไรหัวหน้าชินเซ็นงุมิในช่วงปลายสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1834 -1868)
4.อิจิกาคะ โคทาโร่ ชามูไร รองหัวหน้าชินเซ็นงุมิ	อิจิกาคะ โทชิโซ ชามูไรรองหัวหน้าชินเซ็นงุมิในช่วงปลายสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1835-1869)
5.โซโกะ โอคิตะ ชามูไร หัวหน้าหน่วยที่หนึ่ง	โอคิตะ โซจิ ชามูไร หัวหน้าหน่วยที่หนึ่ง ในช่วงปลายสมัยเอโดะ (ค.ศ.1868-1875)
6.คาซึระ โคทาโร่ หัวหน้ากลุ่มชามูไรขับไล่ต่างแดน	คาซึระ โคโกโร่ ชามูไรและนักการเมืองที่มีชีวิตอยู่ในยุคปฏิวัติเมจิ(ค.ศ.1853-1868)
7.ซารุโทบิ อายาเมะ สายลับนินจาสาว	ซารุโทบิ ซาสึเกะ นินจาที่มีชื่อเสียงในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นสมัยเมจิ (ค.ศ.1868 – 1912)
8.ยาจิว คิวเบะ ชามูไรสำนักดาบยาจิว เพื่อนของโอทาเอะ	ยาจิว จูเบย์ ชามูไรนักดาบที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยเอโดะ (ค.ศ.1584-1645)
9.ยามาซากิ ซางารุ สายลับของกลุ่มชินเซ็นงุมิ	ยามาซากิ ซึซิมุ เจ้าหน้าที่และสายลับประจำหน่วยชินเซ็นงุมิสมัยปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19
10.ฮัตโตรี เซ็นโซ นินจาสำนักโอนิบังชู (ตัวประกอบ)	ฮัตโตรี ฮันโซ เป็นยอดนินจาที่รับใช้ โทคุงาวะ อีเอयाสึ สมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1868)

11. มัตซึไดระ คาทาคุริโกะ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ ผู้ที่เป็นหัวหน้าใหญ่ของชินเซ็นงุมิ	มัตซึไดระ คาทาโมริ โดเมียวแห่งแคว้นไอสึ ผู้ให้การสนับสนุนกลุ่มชินเซ็นงุมิสมัยปลายเอโดะ ศตวรรษที่ 19
12. ทากาซุจิ ชินสุเกะ หัวหน้ากองทหารอสุรา กลุ่มซามูไรซัปโล่ต่างแดนหัวรุนแรง (ตัวร้าย)	ทากาซุจิ ชินซากุ ซามูไรผู้นำกองทหารคิเฮไต มีบทบาทสำคัญในการต่อต้านและล้มล้างรัฐบาลโชกุนโทกูงาวะ และนำไปสู่การปฏิรูปสมัยเมจิ(ค.ศ. 1839-1867)
13. ซากาโมโด้ ทัตซึมะ ซามูไรเพื่อนกินโทกิเคยอยู่ในกองซามูไรซัปโล่ต่างแดนแต่ตอนนี้ผันตัวไปค้าขายในอวกาศ	ซากาโมโด้ เรียวมะ ซามูไรที่มีบทบาทในการล้มล้างระบอบโชกุนโทกูงาวะและเชี่ยวชาญด้านค้าขายสมัยปลายเอโดะ (ค.ศ. 1836-1867)
14. โทกูงาวะ ชิเงชิเงะ โชกุนของรัฐบาลบาคุฟุ	โทกูงาวะ อิเอโมจิ โชกุนคนที่ 14 ของญี่ปุ่น (โดยตัวอักษร 茂 ในชื่อของโชกุนอิเอโมจิที่นั่น เป็นตัวคันจิเดียวกับ 茂 ในชื่อของโชกุนชิเงชิเงะ) ดำรงตำแหน่งโชกุนตั้งแต่ ค.ศ. 1858-1866

ส่วนใหญ่ตัวละครหลักจะมีที่มาจากประวัติศาสตร์ทำให้รู้สึกว้าซื้อคุ้นหูและจำง่าย แม้ว่าจะมีอาชีพและหน้าที่ตามแบบอย่างบุคคลที่เป็นตัวจริงแต่บางตัวละครก็ไม่ได้อ้างอิงตามนั้น เช่น ตัวละครชินปาจิ ชิมุระ ที่มีที่มาจากชินเซ็นงุมิ ในการดูนั้นก็ไม่ได้อยู่ในกลุ่มชินเซ็นงุมิแต่อย่างใด ในหนังสือการ์ตูนกินทามะ เล่มที่ 31 การลงคะแนนวัดความนิยมนะระอะ ก็แค่เรื่องไม่เป็นเรื่อง เป็นตอนวัดคะแนนนิยมของตัวละครได้มีการพูดถึงความในใจของตัวละครที่มีที่มาจากประวัติศาสตร์ โอทาเอะได้บอกว่าพวก อิจิคาคะ,กินโทกิ,คาซึระ ที่ได้คะแนนนิยมสูงเพราะยืมชื่อซามูไรต่างๆในประวัติศาสตร์มาใช้แล้วมาทำเท่เท่านั้น ด้านอิจิคาคะก็ได้เอ่ยว่า โอทาเอะไม่มีทางเข้าใจหัวอกตัวละครอย่างเขาที่โดนจำชื่อผิดๆถูกในข้อสอบประวัติศาสตร์ และโดนนักประวัติศาสตร์หลายคนต่อว่าที่เอาชื่อมาใช้ในการดู

2. การสร้างบุคลิกตัวละครให้เด่นด้วยลักษณะท่าทางและคำพูด

ตัวละครหลักที่มีบทบาทในการ์ตูนเรื่องกินทามะจะมีนิสัยเฉพาะตัวที่แปลกๆและมีความตลกจนเป็นบุคลิกเฉพาะ ในการเล่าเรื่องก็จะมี การนำบุคลิกของแต่ละตัวละครมาล้อเลียน สร้างมุขตลกให้กับเนื้อเรื่อง โดยตัวละครที่มีบุคลิกโดดเด่นถึงแม้จะแปลกแต่ก็ได้รับความนิยมจากผู้อ่านในการวัดคะแนนความนิยมในแต่ละครั้ง จะเห็นได้ว่าคะแนนสูงสุดมักจะเป็นตัวละครที่มีบุคลิกและนิสัยโดดเด่น แม้จะออกมาไม่บ่อยก็ตาม ตัวละครที่โดดเด่นและได้รับความนิยม จากการวัดความนิยมครั้งที่สองจากแบบสอบถามผู้อ่านที่ส่งมาร่วมสนุกกับสำนักพิมพ์โชเนนจัมป์ ทั้งหมด 30,567 คะแนนเสียง อันดับที่ 1-5 ได้แก่

อันดับ 1 ซากาตะ กินโทกิ เป็นชามูโรผสมสีขาวยุโรปที่ชอบกินของหวานมากแม้กระทั่งเมนูแปลกๆ เช่น ข้าวราดถั่วแดงเชื่อม และยังเป็นชามูโรที่ทำตัวไม่มีสาระ ทำแต่เรื่องบ้าๆ แต่พอต่อสู้ขึ้นมาแล้วจะกลายเป็นคนละคนที่สามารถปกป้องเพื่อนพ้องได้เต็มที่



อันดับ 2 โอคิตะ โซโกะ แม้จะนำตาน่ารักแต่ชอบความรุนแรงและเป็นเจ้าพ่อชาติสมิ์ บางครั้งพูดคำหยาบและทำตัวเถื่อนๆที่ไม่เหมาะกับหน้าตาน่ารัก มีทักษะในการต่อสู้ด้านดาบมากแต่กับชอบใช้บัสูก้าแทน



โอคิตะ โซโกะ แบบโหดๆและชาติสมผัสกับหน้าตา

อันดับ 3 อิจิตะ โทชิโร่ มีนิสัยแปลกๆคือ ชอบกินมายองเนสมากเกินปกติ มีนิสัยดู โหด ชอบทะเลาะวิวาท สู้บูหรีเป็นประจำ แต่มีตอนหนึ่งที่นักเขียนแต่งให้โดนดาบฤดูโอตาคุ(ลักษณะคนที่คลั่งการ์ตูนและฟิกเกอร์)เข้าสิงทำให้มีนิสัยกลายเป็นโอตาคุที่ชอบดูการ์ตูน



อิจิตะ โทชิโร่ ผู้คลั่งไคล้มายองเนสและอิจิตะตอนเป็นโอตาคุ



อิจิกาคะ โทชิโร่ รองหัวหน้าปีศาจสุดโหด

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

อันดับ 4 ทากาสุจิ ชินสุเกะ ตัวร้ายในเรื่องกินทามะ มีบุคลิกดูดีกลับและมีแววตาโหดร้าย โดยใบหน้าจะมีผ้าพันแผลที่ดวงตาข้างขวาไว้และสูบยาเส้นอยู่เสมอ แม้ทากาสุจิจะปรากฏตัวไม่บ่อย แต่ก็ติดอันดับตัวละครยอดนิยมของผู้อ่าน



ทากาสุจิ ชินสุเกะ ในแอนิเมชัน(ซ้าย) และ ทากาสุจิ ชินสุเกะ(ขวา)ในหนังสือการ์ตูน

อันดับ 5 คาซึระ โคทาโร่ คำพูดติดปากคือ “คาซึระ ไม่ใช่ซึระสักหน่อย” เพราะตัวละครอื่นๆชอบเรียกชื่อเขาเป็นซึระ(วิกผม) คาซึระเป็นซามูไรผมยาว หน้าตาหล่อ ดูเป็นคุณชายแต่กลับมานิสัยเพี้ยนๆ ชอบทำมาดขริ่มแต่ทำเรื่องไม่เป็นเรื่อง และมักจะมีคำคมตามวิถีซามูไรออกมาจากคำพูดของเขาเสมอ



“ฉันชื่อคาซีระ ไม่ใช่ซีระสักหน่อย” คำพูดติดปากของคาซีระ



การวัดคะแนนนิยมครั้งที่ 2 ของตัวละครเรื่องกินทามะ นิตยสารโชเนนจัมป์วาระฉลองการก้าวสู่ปีที่ 6 ของการ์ตูนเรื่องกินทามะจากแบบสอบถามผู้อ่านที่ส่งมาร่วมสนุก ทั้งหมด 30,567 คะแนนเสียง



ตัวละครที่ได้คะแนนนิยมส่วนหนึ่งเป็นเพราะบุคลิกที่โดดเด่นเป็นที่จดจำ แต่อีกส่วนหนึ่งเป็นเพราะหน้าตาของตัวละครที่หล่อและเท่ อีกทั้งคะแนนนิยม 1-5 ยังมีเฉพาะตัวละครชาย นอกจากนี้ตัวละครอื่นๆในเรื่อง กินทามะ ก็มีลักษณะเฉพาะเช่นกัน เช่น คางุระที่เป็นสมาชิกนักสารพัดรับจ้างที่มาจากเผ่ายาโตะ จะสวมซุมกิเฝ้าและพูดไม่ชัดติดสำเนียงจีนอยู่เสมอ, โอทาเอะ พี่สาวของชินปaji ภายนอกดูเป็นผู้หญิงสวยหวานแต่ความจริงแล้วแข็งแรง ต่อสู้เก่งมาก เวลาโกรธจะน่ากลัว, คอนโด้ หัวหน้าของชินเซ็นงุมิที่เป็นที่เคารพนับถือของลูกน้อง แต่มีนิสัยชอบตามต่อผู้หญิงที่ชอบอย่างสุดโต่งแบบสโติกเกอร์ (คอนโด้ชอบโอทาเอะ) และยังโดนว่าหน้าตาเหมือนลิงกอลิล่า

3. ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องล้วนมีเส้นความสัมพันธ์ที่มีกินโทกิ(พระเอก) เป็นจุดศูนย์กลาง กระทั่งหากาสุจิตัวร้ายก็เป็นเพื่อนรักที่เคยร่วมรบกันมาก่อนแต่ขัดแย้งกันจึงกลายเป็นศัตรู ส่วนด้านความสัมพันธ์ของฝ่ายดีในเรื่องนั้นจะแสดงออกว่าเป็นเพื่อนพ้องกับกินโทกิและกลุ่มร้านรับจ้างสารพัด แต่ก็จะมีไม่ถูกกันบ้างตามนิสัยของแต่ละคน เช่น ฮิจิคาตะ(ชินเซ็นงุมิ) กับกินโทกิ(ร้านรับจ้างสารพัด) ทั้งสองคนมีนิสัยที่คล้ายกันมากเลยทำให้ไม่ค่อยชอบหน้ากันและพยายามจะเหนี่ยวอีกฝ่ายตลอดเวลา , โอคิตะชินเซ็นงุมิ กับ คางุระ (ร้านรับจ้างสารพัด) ก็ไม่ค่อยถูกกันและจะต่อสู้กันเสมอเพื่อให้เห็นว่าตัวเองเก่งกว่าอีกฝ่าย โอคิตะกับคางุระมีอายุที่ใกล้เคียงกันเลยดูเหมือนเด็กที่ชอบทะเลาะกัน นิสัยของตัวละครบางตัวละครอาจจะไม่ถูกกันแต่ในภาพรวมแล้วพวกเขาเป็นมิตรและต่อสู้ร่วมกัน ยกตัวอย่าง ในหนังสือการ์ตูนกินทามะ เล่มที่ 34 *ศึกที่เมืองคาบุกิโจ* ตัวละครฝ่ายดีก็ช่วยกันต่อสู้เพื่อป้องกันเมืองจากชาวสวรรค์ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน *The Final Chapter: Be Forever Yorozuya* ทุกคนที่เป็นตัวละครฝ่ายดีก็ช่วยกินโทกิต่อสู้เพื่อฆ่าไวรัสที่จะทำให้เอโดะล่มสลาย

2. สัมพันธบทระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

สัมพันธบทของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันของกินทามะนั้น การเล่าเรื่องจากหนังสือการ์ตูนสู่แอนิเมชันจะส่วใหญ่อยู่ในทุกลักษณะ คงเดิม(convention) ซึ่งยึดเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก มีการขยายความ(Extention) ในส่วนของการสร้างตอนใหม่ของภาพยนตร์แอนิเมชัน และเพิ่มตอนสั้นๆในแอนิเมชันทางโทรทัศน์ ส่วนการตัดทอน(Reduction) จะตัดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนบางตอนที่ไม่สำคัญต่อเนื้อเรื่องหลักออกไป เนื่องจากชั่วโมงการฉายแอนิเมชันทางโทรทัศน์มีน้อยกว่าตอนในหนังสือการ์ตูน การดำเนินเรื่องและการเรียงเรื่องราวของการ์ตูนในแอนิเมชัน เนื้อเรื่องจะคงเดิมแต่ช่วงเวลาของตอนจะไม่เรียงกันตามแบบในหนังสือการ์ตูน บางตอนในการ์ตูน 2 ตอน ถูกนำมารวมกันเป็นแอนิเมชัน 1 ตอน(24 นาที) ด้านภาพยนตร์แอนิเมชันกินทามะทั้ง 2 ตอน ก็มี การนำเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนมาผลิต โดยใน Gintama the movie ตอน กำเนิดดาบเบนิซากุระ นั้นนำเนื้อเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนกินทามะเล่ม 11-12 ที่เล่าถึงตอนสำคัญของการพบเจอกันของ ทากาสุงิ และ กินโทกิที่จะหยุดยั้งการทำลายเอโดะของทากาสุงิ แต่ใน Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya นั้นมีการนำเรื่องราวมาสร้างใหม่ทั้งหมดโดยใช้ตัวละครเดิม ในกินทามะ ในวาระฉลองครบรอบ 45 ปีสำนักพิมพ์โชเน็งจัมป์ ในเนื้อเรื่องจะเล่าถึงการเดินทางข้ามเวลาของกินโทกิไปอีก 5 ปีข้างหน้าเพื่อหยุดยั้งไม่ให้เกิดโรคสีขาวยุคที่ทำลายเอโดะ ถือว่าหนังสือการ์ตูนคือ ต้นฉบับหรือเป็นตัวแม่แบบ ที่มีการนำไปสร้างต่อเป็นแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งจากในหนังสือการ์ตูนไปสู่แอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันภาคกำเนิดเบนิซากุระ มีสัมพันธบทที่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากตัวแม่แบบ มีการคงเดิมของเรื่องราวเป็นส่วนใหญ่ วิเคราะห์สัมพันธบทในแต่ละองค์ประกอบที่ปรากฏตามลำดับได้ดังนี้

2.1 การคงเดิม(convention) เป็นสิ่งที่แอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันยึดตามในหนังสือการ์ตูน โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย ได้แก่

แก่นเรื่อง(Theme) แก่นเรื่องของการ์ตูนเรื่องกินทามะในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชันและภาพยนตร์ยังคงเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับวิถีซามูไรที่ดำรงชีวิตอยู่ในยุคที่มีมนุษย์ต่างดาวเข้ามาอยู่ในโลก ด้วย เพราะฉะนั้นการดำเนินเรื่องก็จะแสดงให้เห็นถึงคุณธรรมของนักรบ,ความกล้าหาญ,ความรักชาติ รวมถึงการปกป้องเพื่อนพ้องและคนสำคัญ ซึ่งการดำเนินเรื่องของทั้ง 3 สื่อถือว่ามีแก่นเรื่องเหมือนกัน โดยมีหนังสือการ์ตูนเป็นต้นแบบ

ฉาก(Setting) ฉากหลักที่ดำเนินอยู่ในเรื่องกินทามะคือ เมืองคาบุกิโจเมืองเล็กๆในเอโดะที่เป็นเมืองที่ตัวละครทั้งหมดอาศัยอยู่ ลักษณะของฉากหลักที่จะปรากฏให้เห็นในเรื่อง คือ terminal ที่เป็นตึกศูนย์กลางของชาวสวรรค์ที่สร้างขึ้นในตอนที่ยึดครองเอโดะ ฉากที่ปรากฏรองลงมาคือ ร้านแสนึคของโอโทเซะ และร้านรับจ้างสารพัด ช่วงเวลาที่ปรากฏนั้นเป็นช่วงเวลายุคเอโดะ ซึ่งภาพที่ปรากฏออกมาทั้ง 3 สื่อไม่ได้มีสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแต่อย่างใด

บทสนทนา(Dialogue)และ มุมมอง(Point Of View) มุมมองหลักของเรื่องกินทามะ ส่วนใหญ่เป็นมุมมองพระเจ้าคือ ผู้อ่าน,ดู สามารถรู้ถึงความคิดของตัวละครทุกตัวในเรื่องทั้งฝั่งพระเอกและตัวร้ายกระทั่งตัวละครอื่นๆที่ปรากฏในเรื่องตอนนั้นๆด้วย ซึ่งมุมมองนี้ก็เป็นมุมมองที่อยู่ในแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น บทเรียนที่ 100 หม้อต้มก็คือภาพย่อส่วนของชีวิตมนุษย์ ผู้อ่านสามารถรู้ถึงความคิดของตัวละครทั้ง 3 คน(กินโทกิ,ชินปาจิ,คางุระ)ในการวางแผนแย่งชิงเนื้อที่ดีที่สุดใหม้อสุกี้ ซึ่งในแอนิเมชันตอนนี้เป็นมุมมองเหมือนกับในหนังสือการ์ตูน

โครงเรื่อง(Plot) เนื้อเรื่องจะเป็นแนวขามูไรล้ำยุค ลักษณะกาเล่าเรื่อง ตลกเอนกชั้น ในแอนิเมชันกินทามะ ฤดูกาลที่ 1 ทั้ง 49 ตอนนำมาจากเนื้อเรื่องแต่ละบทเรียนในหนังสือการ์ตูนกินทามะเล่ม 1-12 ซึ่งไม่ได้เรียงตอนเนื้อเรื่องในการนำเสนอตามแบบหนังสือการ์ตูนแต่เนื้อเรื่องจะยังคงเดิม โดยมีการเพิ่มมุขตลกหรือสถานการณ์ที่ไม่ได้มีนัยสำคัญในการดำเนินเรื่อง ส่วน Gintama the movie ตอน กำเนิดดาบเบนซิงคุระ นำเนื้อเรื่องมาจากตอนยาวของหนังสือการ์ตูนเล่ม 11-12 โดยไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องเช่นเดียวกับแอนิเมชัน ตัวละครในการ์ตูนกินทามะยังคงใช้ตัวละครเดิมที่มีนิสัยและบุคลิกเหมือนในหนังสือการ์ตูน ไม่มีการเพิ่มตัวละครใหม่ๆแต่ประการใด ผู้วิจัยได้นำบทเรียนในหนังสือการ์ตูนกินทามะ,แอนิเมชันและภาพยนตร์มาทำตารางเปรียบเทียบการเรียงเนื้อเรื่องดังนี้

บทเรียน	หนังสือการ์ตูนกินทามะ		แอนิเมชันกินทามะ
	ชื่อบทเรียน	ตอน	ชื่อตอน
-	-	1-2	พวกแก!! มีกินทามะติดตัวกันบ้างหรือเปล่า!
1	คนดีมักเป็นคนผมหยักศกตามธรรมชาติ	3	พวกผมหยักศกธรรมชาติ ไม่มีใครเป็นคนเลวหรอกนะ
3	เวลาที่ออกไปซื้อ C-KiDs วันเสาร์ให้ระวังเนื้อระวังตัวหน่อย	4	วันดีคืนดีซิคิดส์ก็วางแผงวันจันทร์ ระวังให้ดี
5-6	-ถึงจะเป็นตาแก่ แต่ก็ยังหาเพื่อนได้ โดยการเรียกชื่อเล่น -ถ้าหากนายว่างพอจะมาเล่นเป็นผู้ก่อการร้ายละก็ไปเดินเล่นทอดน่องเถอะไป	5	หาเพื่อนที่ถึงจะแก่เฒ่าแล้วยังเรียกเราด้วยชื่อเล่น
7	แม่ต้องตายก็ต้องรักษาสัญญาให้ได้สักครั้ง	6	เมื่อสัญญาไปสักครั้ง แม่ตายก็ต้องรักษาให้ได้
2	เจ้าของสัตว์เลี้ยงต้องดูแลสัตว์เลี้ยงไปจนถึงที่สุด	7	เป็นเจ้าของก็ต้องรับผิดชอบ สัตว์เลี้ยง ดูแลมันจนถึงที่สุดสิ
8	การตามดื้อไม่ต่างอะไรกับการหน้าด้านอย่างแรง	8	คนดื้อไม่เลิกกับพวกหน้าหนาต่างกันแค่เส้นยาแดง
9	วิวาทกันด้วยหมัดก็พอแล้ว	9	จะตีกันก็ต้องเล่นด้วยกำปั้น ล้วนๆเท่านั้น
10	เวลาที่เหนื่อยล้าให้กินของเปรี้ยว ๆ	10	ยามเหนื่อยล้า ให้กินอะไรเปรี้ยว ๆ

11	ลูกชิ้นที่แบนแต่แต่ไม่ใช่ลูกชิ้น นะเพี้ย เจ้าบ้า	11	ตั้งโกะที่ถูกทับบีนะ มันไม่เรียก ตั้งโกะแล้ว เจ้าบ้า
4	คนที่ดูดีและประทับใจเมื่อแรกพบหา ดีไม่เจอซักราย	12	พวกที่น่าประทับใจแต่แรกพบ หาดี ไม่ได้ซักคนหรอก
12- 13	-กลับบ้านแต่หัวค่านะ เหล่าสาวซ่าส์ ทั่วประเทศ -สิ่งที่กำเนิดจากห้องส้วมล้วนแต่เป็น สิ่งสกปรก	13	ถ้าคิดจะแต่งคอสเพลย์ ต้องแต่งให้ ถึงจิตใจสิ
15 23	-มีกฎไรเหตุผลว่า ชายที่กล้ากับกบ นั้นเป็นลูกผู้ชายที่แท้จริง -แคร์แคร์เอง จะซัด ลูก ซัก ล้างบ้าง จะเป็นไรไป ก็แคร์แคร์เอง	14	ลูกผู้ชายที่ต้องตะตองกบต่อหน้า ผู้คน ก็มีกฎที่ยากจะเข้าใจอยู่ /ล้าง จึกแร้ก็พอแล้ว แค่จึกแร้ก็พอ (ตอนสั้นติดกัน 2 ตอน)
20	เจ้าของและสัตว์เลี้ยงมักคล้ายกัน	15	เจ้าของกับสัตว์เลี้ยงนะ เหมือนกัน
16	ลองคิดดูแล้ว ชีวิตคนเราหลังจาก กลายเป็นคุณลุงเนี่ยมันนานกว่าตอน หนุ่มไม่ใช่หรอ!! น่ากลัว น่ากลัว	16	พอคิดดูแล้ว ชีวิตของเรามันยืนยาว ก็ตอนเป็นตาลุงแล้วนี่เอง... น่ากลัว ชะมัด
17	ถึงจะไม่เมาแต่จงแกล้งเมาเพื่อถอดวิ กของเจ้านาย	17	พ่อลูกเหมือนกันก็แต่ตรงนิสัยเสียนี้ แหละ
28	บ้านเราเนี่ยดีที่สุดแล้ว	18	อา...บ้านเรานี้ดีที่สุดแล้วละ
32	ทำไมน้ำทะเลถึงเค็มจั้นหรอ? ก็ เพราะคนเมืองอย่างนายทะเลสิ่งว่ายนน้ำ ไปปลดทุกข์ขยงงละ!	19	ทำไมน้ำทะเลถึงเค็มจั้นหรอ? เพราะพวกแกชาวเมืองหลวงว่ายนน้ำ ไปทำธุรกิจไปไม่ใช่หรือไง!!
33	ระวังสายพานให้ดี	20	ระวังสายพานลำเลียงให้ดี

18	-ถ้าเป็นลูกผู้ชายล่ะก็ ต้องประเดิมชีวิตด้วยการตกปลาจิกิ	21	อยากมีแรงทำนา ก็ต้องกินปลาจิกิ! / ถ้าเปิดพัดลมทิ้งไว้แล้วเข้านอน ท้องอาจจะเสียได้ ระวังให้ดี
81	-ถ้าเปิดพัดลมจ่อตัวตอนนอนล่ะก็ ระวังจะปวดท้องเอานะ		
40	การแต่งงานคือการหลงผิดไปชั่วชีวิต	22	การแต่งงานก็เหมือนการแบกรับความเข้าใจผิดไปทั้งชาติ
26-	-ในการท่องเที่ยวแม้จะลืมหืม	23	เวลาเดือดร้อน ก็หัวเราะเข้าไป หัวเราะเข้าไป
27	กางเกงใน แต่อย่าลืมหืมครีมแต่งผม โดยเด็ดขาด -เวลาที่คิดไม่ตกงงยืมเข้าไว้		
38-	-จะความบ้าของผู้ชายหรือความ	24	เบื้องหลังหน้าใส ๆ มันต้องมีอะไรซ่อน
39	อยากของผู้หญิง กะเทยรู้ไปหมด ล่ะ -เห็นหน้าตาน่ารัก แต่รับประกันเลยว่าต้องซ่อนอะไรเอาไว้แน่ ๆ		อยู่แน่ ๆ
100	หม้อต้มก็คือภาพย่อส่วนของชีวิตมนุษย์	25	หม้อสุกี้ก็เหมือนแผนที่ชีวิต
36-	-ไม่ต้องอายหรือกลัว ถ้ามีคนบอกให้	26	ไม่ต้องอายใคร กำมือขึ้นแล้วพูดออกมา
37	แบมือ -เลิกชิงกันซะทีเถอะ		
42-	-ใช้หมัดกำความฝันให้แน่น	27	มีบางสิ่งที่ดาบฟันไม่เข้าอยู่ด้วยนะ
44	-ผู้ชายทุกคน ล้วนมีความโรแมนติก -มีสิ่งที่ดาบฟันไม่ได้		
45	เรื่องดี ๆ ไม่เคยเกิดติด ๆ กันหรอก แต่เรื่องร้าย ๆ เนี่ยตามกันมาเป็นพรวนเลยเชียวนะ	28	เรื่องดี ๆ ไม่เห็นจะเกิดติด ๆ กันเลย แต่เรื่องชวย ๆ ทำไม่มันรัวเป็นชุดอย่างนี้

35-47	-อย่าแตกตื่นไป มันยัง Cooling off ได้อยู่ -ไม่ดูทีวี ไม่อ่านหนังสือพิมพ์ ไม่ได้หรือกนะ	29	ไม่ต้องไววายไป รอลดล้างสต็อกก็ยังไม่ ได้/จะทีวีหรือหนังสือพิมพ์ก็หัดดูชะบ้าง นะ
19	ต่อให้เป็นไอ้ด้อลก็ยังมีเดินดิน กินข้าวแกงเหมือนพวกนาย	30	ไอ้ด้อลเองก็ทำเรื่องเหมือนๆ พวกเธอ นั่นแหละ
50	เรื่องประเภทจะเป็นอะไรยังไง ก็ได้เนี่ยจำกันแม่นซะจริง	31	เฉพาะเรื่องที่จะยังไงก็ได้เท่านั้นที่มักจะ ลืมไม่ลง
51-52	-ชีวิตคนเราก็ไหลไปเรื่อย เหมือนกับสายพานนั่นล่ะ -สวนสาธารณะนี่ เป็นของ พวกเด็กๆ นะ	32	ชีวิตคนเราก็ไหลไปเหมือนสายพาน
54	การเรียกชื่อคนผิด ถือเป็นการ เสียมารยาทอย่างแรง	33	จำชื่อคนผิดมันเสียมารยาทนะ
85-86	-ถึงแม้จะเป็นในอินเทอร์เน็ต แต่อย่างน้อยก็ควรจะมี มารยาทกันบ้าง -ความรักไม่ต้องการคู่มือ	34	สำหรับความรักแล้ว คู่มืออะไรไม่ต้อง
86 65	-ความรักไม่ต้องการคู่มือ -ห้ามตัดสินคนจากการดูเพียง ภายนอกเด็ดขาด	35	สำหรับความรักแล้ว คู่มืออะไรก็ไม่ จำเป็น (ศึกต่อเวลา)/อย่าตัดสินคนจาก รูปลักษณ์ภายนอก
48-49	-คนที่มีชนักติดหลัง มักพูด มากเป็นพิเศษ -หากใช้ชักโครกเอนกประสงค์ ชักครั้งแล้วล่ะก็...จะติดใจจน ไม่ยอมใช้ชักโครกแบบพื้น ๆ อีกเลย ญี่ปุ่น	36	พวกมีชนักติดหลังมักจะพูดมาก

99 53	-คนที่ชอบบอกว่าชานดำนั้นไม่มีอยู่จริงนั่น แท้จริงในใจลึก ๆ ก็เชื่อว่ามีชานดำอยู่จริง ๆ เหมือนกัน -แค่ตีระฆังจะทำให้กิเลส ตัณห์มันหายไปได้ไงเล่า ต้องให้ตัวเองจัดการด้วยตัวเองสิ	37	คนที่เอาแต่บอกว่าชานดำไม่มีจริงนะ ที่จริงแล้วอยากจะเชื่อว่ามีจริง ๆ ต่างหาก ละ/เรื่องเดือดร้อนใจมันไม่หายไปด้วย เสียงระฆังหรือก หัดสะสางเอาเองเถอะ
103 56	-มีแต่เด็ก ๆ เท่านั้นล่ะที่ เจี้ยวจ้าววุ่นวายไปกับหิมะ -การทานไอศกรีมในฤดูหนาว เนี่ย สุดๆ ไปเลย	38	มีแต่พวกเด็กๆเท่านั้นที่วิวร้ายกับหิมะ/ ไอศกรีมที่ทานกลางฤดูหนาวนี้สุดยอดไปเลย
55	ร้านราเม็งที่มีรายการอาหาร เยอะ มักไม่ค่อยเป็นที่นิยม	39	ร้านราเม็งที่มีเมนูเยอะๆ ส่วนใหญ่แล้วไม่ค่อยเป็นที่นิยม
58	การทำบุตร ควรวางแผนไว้ล่วงหน้า	40	คิดจะมีลูก โปรดวางแผนครอบครัวก่อน
59- 60	-เวลาจะเข้าห้องน้ำก่อนอื่นใด คือควรจะเคาะประตู -แค่ซื้อเรื่องเฉย ๆ นะไม่ทำให้รู้ซึ่งถึงความสนุกของภาพยนตร์หรือ	41	แค่ซื้อเรื่องมันบอกไม่ได้หรือกว่าหนังสนุกแค่ไหน
61- 63	-เวลาฉีใส่ใส่เดือนตัวมันจะบวมด้วยล่ะ -คุณลูกสาวควรเอาใจใส่ดูแลคุณพ่อ -แฟนของลูกสาวต้องเชกซัคโป๊ก	42	ถ้าฉีใส่ใส่เดือน ตัวมันจะบวมฉิ่ง

64 67	-สำหรับตัวละครนั้นเพียงแคโครง ร่างนักอ่านก็ดูและแยกประเภท ออกแล้ว -ความหมายของ M ก็คือ Muteki ที่แปลว่าไร้เทียมทาน	43	หัตถวาตภาพคาแร็กเตอร์ที่เห็นแค่เงาร่าง คนอ่านก็รู้ว่า เป็นใคร/แบบว่าจบเร็วไป หน่อย ก็เริ่มตอนต่อไปซะเลยแล้วกัน
67- 69	-ความหมายของ M ก็คือ Muteki ที่แปลว่าไร้เทียมทาน -ไม่ว่าอะไรจันทร์เจ้าขา ก็ล่วงรู้ไป หมด -คุณแม่่งงานยุ่ง เพราะฉะนั้น เลิกมีปัญหา กับเมนูอาหารมือเย็น กันซะทีเถอะ	44	คุณแม่เองก็ยุ่งมากอยู่แล้วนะ ดังนั้นเลิก บ่นเรื่องเมนูอาหารเย็นได้แล้ว
71- 73	-หยุดชดเหล่าในตอนที่ยังมี อาการเคลิบเคลิ้มเป็นสุขชะเหอะ -กรุณาใช้ความเร็วให้พอเหมาะ เวลาพาสุนัขแสนรักไปเดินเล่น -หนึ่งเสียงเห่าบางครั้งก็มี ความหมายยิ่งกว่าล้านบท ประพันธ์เพลง	45	เวลาพาหมาไปเดินเล่น ควรใช้ความเร็วที่ เหมาะสม
74	ถ้าริจะเที่ยวคาบาริต์อายุจะต้อง ถึง 20 ขวบก่อนนะ	46	ถ้ากระแดะอยากเที่ยวกลับ เอาให้เกิน 20 ก่อนละกัน
66	ลูกเซอร์รี่กลายเป็นต้นซากุระงั้น หรือ?	47	ลูกเซอร์รี่เนี่ย โตขึ้นเป็นต้นซากุระหรือ?

75-76	-คนที่คล้ายกันสองคน มักชอบทะเลาะกัน!! -ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ห้ามท้อแท้ ยอมแพ้เด็ดขาด	48	คนที่คล้ายกันสองคน มักจะทะเลาะกันเอง
70	ชีวิตที่ขาดซึ่งการเสียดวง ก็เหมือนข้าวปั้นที่ไม่ได้โปะวาซาบิ	49	ชีวิตที่ไร้ซึ่งการพ่น ก็เหมือนซูชิไร้วาซาบิ

หนังสือการ์ตูน	ภาพยนตร์แอนิเมชัน
หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 89-97	Gintama the Movie กำเนิดาเบนิซากุระ
-	Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya

ตัวละคร(Character) จากหนังสือการ์ตูนมาสู่แอนิเมชันตัวละครทุกตัวละครของกินทามะยังคงมีบุคลิกเหมือนเดิมและหน้าตาคงเดิม บทบาทในเรื่องก็เป็นไปตามหนังสือการ์ตูนไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลง แต่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya มีการเปลี่ยนแปลงของตัวละครเนื่องจากเนื้อเรื่องที่ทำให้ตัวละครมีพัฒนาการที่โตขึ้น 5 ปี ตัวละครในภาพยนตร์จึงเป็นตัวละครที่ไม่เคยปรากฏในหนังสือการ์ตูนแต่มีการอ้างอิงตามลักษณะเดิมเท่านั้น



ชินปajiและคางุระใน Gintama The Movie :
The Final Chapter: Be Forever Yorozuya



ชินปajiและคางุระ ใน
หนังสือการ์ตูนและ
แอนิเมชัน



โอคิตะ โซโกะ ใน Gintama The Movie :
The Final Chapter: Be Forever



โอคิตะ โซโกะ ในหนังสือการ์ตูน
และแอนิเมชัน

2.2 การขยายความ(Extention) มีการเพิ่มเติมสิ่งที่ไม่ใช่ในหนังสือการ์ตูน คือ

เนื้อเรื่อง โดยมีการสร้างตอนใหม่ 1 ตอนที่ไม่ได้มีในหนังสือการ์ตูนในการเปิดตัวแอนิเมชันตอนที่ 1-2 ซึ่งพูดถึงภารกิจของนักรับจ้างสารพัดที่จะต้องช่วยโลกจากชาวสวรรค์ที่จะทำให้เกิดแผ่นดินไหวในเอโดะและขึ้นราคาที่ดิน และพอตอนที่ 3 ถึงเริ่มเล่าเรื่องใหม่อีกครั้งเหมือนเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูน และในแอนิเมชันยังมีการทำตอนสั้นๆพิเศษประมาณ 1-2 นาทีเพื่อให้คนที่ดูแอนิเมชันได้รับชมโดยเฉพาะ เช่น ช่วงตอบคำถามกับคุณครูกินปaji, รายการทำอาหารกับกินโทกิ, เป็นต้น ส่วนใน Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya จะเป็นการสร้างเรื่องใหม่โดยตัวละครยังคงเดิมและคงเนื้อเรื่องที่ผ่านๆมาไว้เหมือนเดิม เพียงแต่มาอยู่ในสถานการณ์ใหม่ในตอนนี้เท่านั้น

2.3 การตัดทอน(Reduction)

สัมพันธบทในการตัดทอนในส่วนโครงเรื่องนั้น ในแอนิเมชันมีการตัดทอนตอนจากหนังสือการ์ตูนโดยตอนที่ตัดออกไปและไม่ได้มาสร้างเป็นแอนิเมชันนั้นส่วนใหญ่เป็นตอนสั้นที่ไม่ได้ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลงหรือทำให้ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องหากตัดออกไป การตัดทอนจะเป็นไปในลักษณะให้เนื้อเรื่องที่เป็นแอนิเมชันกระชับและไม่มีตอนที่เยอะจนเกินไป นอกจากนี้ยังมีการตัดเพื่อนำส่วนที่ตัดไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย คือบทเรียนที่ 89-97 ในหนังสือการ์ตูนเล่ม 11-12 ไม่ได้นำมาสร้างเป็นแอนิเมชันทางโทรทัศน์ แต่นำไปสร้างเป็น Gintama the movie ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระแทน



บทที่ 5

การสื่อสารวิถีบุชิต่อผ่านการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนและ แอนิเมชันญี่ปุ่นแนวชามูไรล้ำยุคกินทามะ

หนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันเรื่องกินทามะเป็นการ์ตูนแนวชามูไรล้ำยุคที่เล่าเรื่องถึงการดำเนินชีวิตของตัวละครชามูไรตั้งนั้นจึงปรากฏวิถีบุชิต่อผ่านการเล่าเรื่อง แสดงให้เห็นถึงลักษณะของชามูไรนักรบที่มีแนวทางการดำเนินชีวิตตามวิถีบุชิต่อ ซึ่งในเนื้อเรื่องกินทามะแบ่งการสื่อสารวิถีบุชิต่อผ่านการเล่าเรื่องได้ดังนี้

1 การสื่อสารโดยใช้ตัวละครที่มีบุคลิกของชามูไร

การ์ตูนกินทามะมีตัวละครที่เป็นชามูไรดำเนินเรื่องหลายตัว การสื่อสารวิถีบุชิต่อจึงมักสื่อสารผ่านตัวละครที่บุคลิกเป็นชามูไร ทั้งคำพูด ท่าทาง และ อุดมการณ์ ซึ่งแต่ละตัวละครก็จะมี การสื่อสารที่ต่างกันตามบทบาทของเรื่อง ตัวละครที่มีบทบาทเด่นและเป็นตัวละครที่สื่อสารถึงวิถี บุชิต่อเสมอ คือ คาซึระ โคทาโร่ ชามูไรซบไล่ต่างแดน โดยมีการแสดงออกด้วยคำพูดว่าชามูไรที่ดีจะปฏิบัติตนอย่างไร คอนโด้ อีฮาโอะ ที่เป็นหัวหน้าของกลุ่มชินเซ็นงุมิ ก็จะเป็นตัวอย่างของผู้นำที่ดีและคอยพูดปลุกใจลูกน้องให้ปฏิบัติตามกฎของนักรบชินเซ็นงุมิ ที่ถือเป็นกฎชามูไรอย่างเคร่งครัด กินโทกิที่เป็นพระเอกของเรื่องแม้จะไม่ได้แสดงออกว่าเป็นชามูไรที่มีบุชิต่อเป็นกฎในการดำเนินชีวิตแบบตรงๆ แต่กินโทกิก็แสดงออกในรูปแบบการปกป้องเพื่อนพ้องและความกล้าหาญแม้จะไม่ได้ ประพฤติตามหลักบุชิต่อเรื่อง ความสำรวมของชามูไรก็ตาม ตัวละครอื่นๆของเรื่องจะมีการพูดถึงวิถีบุชิต่อแล้วแต่สถานการณ์ที่ตนเองนั้นพบเจอ วิถีบุชิต่อที่สื่อสารออกมาทางคำพูดของตัวละครหลักๆ ดังนี้

ความกล้าหาญ

ในวิถีบุชิต่อมีการกล่าวถึงความกล้าหาญไว้ว่า เป็นสิ่งที่ชามูไรมีความเตรียมพร้อมที่จะสละชีวิตเพื่อประเทศชาติ เกียรติยศ และสิ่งที่จะต้องปกป้องไว้อย่างไม่กลัว ความกล้าหาญยังส่งผลไปสู่การทำพิธีคว้านท้องเพื่อแสดงถึงเกียรติและศักดิ์ศรีของตัวเองด้วย ความกล้าหาญแบบนี้ได้สื่อสารออกมาในการเล่าเรื่องในฉากต่อสู้ต่างๆของกลุ่มชามูไร โดยมีฉากที่มีคำพูดที่สื่อสารถึงความกล้าหาญในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันเรื่องกินทามะ ดังนี้

- เหตุการณ์ที่กินโทกิต่อสู้กับชาวสวรรค์เพื่อช่วยเหลือโอทาเอะที่โดนชาวสวรรค์จับตัวไปกินโทกิได้หันมาบอกชินปาจิที่เข้าต่อสู้ด้วยกันว่า “เพื่อปกป้องสิ่งที่อยากปกป้องแล้วจะต้องเจออะไรก็ไม่กลัว” (กินทามะบทเรียนที่ 1, เล่ม 1/ แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 2)

- เหตุการณ์นักข่าวถ่ายทำรายการติดตามชีวิตซามูไรซึบไล่ต่างแดน คาซึระได้พบกับนักข่าวที่ถ่ายทำรายการขณะหลบหนีกลุ่มชินเซ็นงุมิเสมือนเป็นเรื่องธรรมดาว่า “คนเป็นลูกผู้ชายเมื่อคลอดอกออกมาอยู่บนโลกใบนี้แล้วจำเป็นต้องมีชีวิตโดยเตรียมพร้อมที่จะตายอันเป็นเรื่องธรรมดา” (กิงทามะบทเรียนที่ 108, เล่ม 13)
- เหตุการณ์ การต่อสู้ระหว่างฮิจิคาตะและนักรบตระกูลยาจิวเพื่อช่วยโอทาเอะที่โดนจับตัวไปแต่งงานกับคนของตระกูลนี้อย่างไม่เต็มใจ ฮิจิคาตะพบกับนักรบตระกูลยาจิวในขณะที่เสียเปรียบแต่ก็ยังยืนยันต่อสู้ต่อว่า “จะเสียแขนไปข้างหรือจะเสียขาไปข้าง ถ้าหัวยังอยู่ก็จะถวายเป็นชีวิตคู่ต่อไป นั่นแหละคือการประลองที่แท้จริง” (กิงทามะบทเรียนที่ 115, เล่ม 14)
- เหตุการณ์ ที่เกิดการก่อจลาจลโดยหุ่นยนต์ในเอโดะ ชินปาจิที่กำลังปกป้องหุ่นยนต์ฝ่ายดีที่กำลังโดนตามจับและเธอบอกให้ชินปาจิที่เธอไปเพื่อจะได้ไม่ต้องมีตัวถ่วงในการเอาชีวิตรอดแต่ชินปาจิไม่ยอมและยินดีจะปกป้องเธอไว้โดนพบกับหุ่นยนต์ว่า “นี่คงเป็นการคำนวณสำหรับมนุษย์ธรรมดาสินะครับคุณทามะ แต่กับซามูไรแล้วมันไม่ใช่เลย อย่างเช่นการทอดทิ้งคุณแล้วจะมีอัตราอดเพิ่มขึ้นเป็นยี่สิบห้าเปอร์เซ็นต์ก็ตามที แต่กับซามูไรแล้วมันคือความตายครับ และถึงแม้จะมี % ในการรอดชีวิตเพียง 5% แต่หากใช้ 5% นี้ให้หมด การมีชีวิตรอดของคุณก็จะสูงขึ้น จะยอมทำทุกอย่างเพื่อปกป้องสิ่งที่ตนตัดสินใจปกป้องเอาไว้ให้ได้ นั่นแหละครับ คือซามูไร” (กิงทามะบทเรียนที่ 142, เล่ม 17)
- เหตุการณ์ที่ พวกนักรับจ้างสารพัดติดอยู่ที่เกาะวังมังกรและพวกเขาออกสำรวจเกาะจนพบกล่องปริศนาใบหนึ่งและทุกคนกำลังจะไปเปิดแต่คาซึระได้พูดเตือนออกมาว่า “ความกล้ากับความไม่รู้จักคิดมันต่างกันนะ ถ้าเป็นซามูไรละก็จะไม่ผลิผลามบุกเข้าไปซึ่งๆหน้า เราจำเป็นต้องรู้ถึงความน่ากลัวของศัตรูและต้องมีความแข็งแกร่งกว่าอีกฝ่ายก่อน” (กิงทามะบทเรียนที่ 175 , เล่ม 20)



การสื่อสารวิถีบูชิโดจากชินปajiเรื่องความกล้าหาญ ในการ
ปกป้องเพื่อนพ้องใน หนังสือการ์ตูน กินทามะ บทเรียนที่
142, เล่ม 17

**หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย*

จรรยาของซามูไร (เซปปุคุหรือการคว้านท้อง, การคิดแก้แค้น, รักดาบยิ่งชีวิต)

จรรยาของซามูไรประกอบด้วย 1. การทำพิธีเซปปุคุหรือคว้านท้อง เป็นจรรยาที่ต่อเนื่องมาจากความกล้าหาญเป็นพิธีที่เป็นการตายอย่างมีเกียรติของซามูไร ซามูไรจะฆ่าเซปปุคุเมื่อเป็นการลงโทษตัวเองหากทำผิดไม่ก็แสดงให้เห็นว่าตนเองบริสุทธิ์ หรือตกอยู่ในวงล้อมศัตรูซามูไรจะยอมคว้านท้องตัวเองมากกว่าตายโดยคมดาบศัตรู 2. การคิดแก้แค้น เป็นความคิดที่ทำให้ซามูไรมีความกล้าหาญและเด็ดเดี่ยวในการต่อสู้และไม่ประมาทในการใช้ชีวิตเนื่องจากศัตรูที่แพ้ไปอาจจะกลับมาแก้แค้นตนอีกครั้งนอกจากนี้ความคิดแก้แค้นยังแสดงออกถึงการจงรักภักดีต่อเจ้านายของตนอีกด้วย 3. รักดาบยิ่งชีวิต โดยดาบถือเป็นจิตวิญญาณของซามูไรที่เป็นเครื่องหมายของ อำนาจและความกล้าหาญของตนเองซามูไรจึงมีดาบเป็นอาวุธประจำตัว ซามูไรที่มีดาบที่ดียอมแข็งแกร่งในการต่อสู้กับศัตรูในการเล่าเรื่องกินทามะได้มีการสื่อสารจรรยาของซามูไรในเหตุการณ์ ดังนี้

คำพูดที่แสดงให้เห็นจรรยาซามูไรในการทำเซปปุคุหรือคว้านท้องในกินทามะ

การสื่อสารเรื่องพิธีคว้านท้องผ่านการเล่าเรื่องในกินทามะส่วนให้จะเป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครซามูไรต้องการแสดงความกล้าหาญและเกียรติยศในการเลือกตายเองในกลุ่มวงล้อมของศัตรู นอกจากนี้การคว้านท้องในกินทามะยังเป็นบทลงโทษที่ใช้พูดขู่และสั่งสอนลูกน้องของซามูไรด้วย ดังนี้

- เหตุการณ์ขณะที่กินโทกิและคาซึระทำสงครามขับไล่ต่างแดนและกำลังติดอยู่ในวงล้อมของศัตรู คาซึระพูดเพื่อเตรียมคว้านทองว่า “เพื่อให้สมกับเป็นชาตินักรบจนวาระสุดท้าย คงต้องคว้านทองจบชีวิตตัวเองแล้วละ” (บทเรียนที่ 6, เล่ม1/แอนิเมชันกินทามะตอนที่ 5)



การสื่อสารวิถีบุชิจิโดจากคาซึระ เรื่องการคว้านทอง หนังสือการ์ตูน กินทามะ บทเรียนที่ 6, เล่ม 1/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 5

- เหตุการณ์ที่คอนโดได้พบกับลูกน้องกลุ่มชินเซ็นงุมิเรื่องบทลงโทษหากฝ่าฝืนกฎของกลุ่มว่า “วิถีแห่งนักรบ ทางกันอยู่ที่เบื้องหลัง มันผู้ใดฝ่าฝืนจักต้องโดนคว้านทอง” เป้ (บทเรียนที่ 101, เล่ม12)
- เหตุการณ์ ยากุซ่ามาก่อนความวุ่นวายที่โหดร้ายของเพื่อนกินโทกิ กินโทกิพูดบอกยากุซ่าเรื่องบทลงโทษของซามูไรให้ยากุซ่าได้คิดว่า “เวลาที่ซามูไรอย่างพวกฉันทำผิดเนี่ยต้องโทษคว้านทองเชียวนา มันเจ็บโคตรๆขนาดที่ฉันยังไม่อย่างจะทำเลย”(บทเรียนที่ 105, เล่ม13)
- เหตุการณ์ที่เกิดกบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิและฮิจิคาตะอารมณ์ไม่ปกติจึงกระทำสิ่งแปลกๆที่ผิดกฎของกลุ่มชินเซ็นงุมิ เลยโดยคอนโดเรียกไปคุยให้สำนึกถึงบทลงโทษหากฝ่าฝืนว่า “ด้วยกฎกว่าสี่สิบห้าข้อที่มีตั้งแต่การแสดงออก หุยมหิรมในชีวิตประจำวันจนไปถึงการเตรียมใจต่อสู้และกิริยามารยาทที่อธิบายได้อย่างกระจ่างแล้ว หากฝ่าฝืนกฎนี้แม้เพียงข้อเดียวต้องรับโทษคว้าน

ห้อง เป็นกฎที่มีไว้เพื่อชาмуไรเป็นกฎที่มีไว้เพื่อนักรบอย่างพวกเรา ไม่สิ นาย เป็นคนเขียนกฎนี้ขึ้นมาเนี่ย นายเขียนขึ้นมาตามรูปลักษณ์ของชาмуไรในอุดมคติที่น่าจะเป็น” (บทเรียนที่ 159, เล่ม19)

- เหตุการณ์ในงานศพของยามาซากิที่ทุกคนเข้าใจผิดว่าเสียชีวิตในการต่อสู้แล้ว และสมาชิกชินเซ็นงุมิไม่สนใจบทสวดในงานศพเพราะเอาแต่เล่นมือถือ ฮิจิคาตะโมโทะเลยพูดถึงบทลงโทษหากทำผิดกฎชินเซ็นงุมิว่า “พวกแกทุกคนขาดการเตรียมใจแห่งการเป็นนักรบ ต้องรับโทษคว่ำห้อง”(บทเรียนที่ 168, เล่ม 20)



*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

คำพูดที่แสดงให้เห็นถึงจรรยาชาмуไรในเรื่องการคิดแก้แค้นในกินทามะ

ส่วนใหญ่การคิดแก้แค้นจะสื่อสารออกมาในลักษณะเหตุการณ์ภาพรวมที่เป็นสาเหตุของการต่อสู้หรือสงครามมากกว่าคำพูด จึงมีคำพูดไม่มากที่เอ่ยถึงการคิดแก้แค้นตรงๆในการเล่าเรื่องกินทามะ ด้านล่างแสดงให้เห็นว่าชาмуไรต้องมีความคิดเด็ดขาดในการฆ่าศัตรูเพื่อศัตรูจะได้ไม่มีโอกาสทำร้ายกลับ

- เหตุการณ์ การจับปีศาจยุง(ชาวสวรรค์)ที่มาดูดเลือดและทำให้ชินเซ็งงุมิป่วย ขณะที่กำลังจะจับปีศาจยุงกินโทกิผล่อมมีช่องโหว่ให้ปีศาจหนีไปได้ ฮิจิคาตะเข้ามาช่วย และพูดสั่งสอน กินโทกิว่า “ปล่อยให้ศัตรูหนีไปต่อหน้าไม่นับว่าเป็นชาмуไร กลับไปซัดเกลาวีถีชาмуไรใหม่ซะนะ” (บทเรียนที่ 34, เล่ม 5/ แอนิเมชันตอนที่ 20)



การสื่อสารวิถีบูชิโดจากฮิจิคาตะและกินโทกิเรื่องการคิดแก้แค้น หนังสือการ์ตูน กินทามะ บทเรียนที่ 34, เล่ม 5/แอนิเมชันตอนที่ 20

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

คำพูดที่แสดงให้เห็นถึงจรรยาชาмуไรในเรื่องการรักดาบยิ่งชีวิต

ในกิทามะจะเป็นคำพูดที่แสดงถึงความแข็งแกร่งของจิตวิญญาณชาмуไรที่มีลักษณะเหมือนดาบและดาบยังเป็นสิ่งที่มีเกียรติ แสดงอำนาจ การป้องกัน ความแข็งแกร่งซึ่งเป็นอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ของชาмуไรด้วย

- เหตุการณ์ ก่อนที่พ่อของชินปาจิและโอทาเอะจะเสียชีวิตได้กล่าวคำสั่งเสียกับทั้งสองคนเพื่อให้ดูแลสำนักดาบต่อไปว่า “ดาบของชาмуไรไม่ใช่สิ่งที่เก็บอยู่ในฝักดาบแต่เก็บอยู่ในวิญญาณของตน” (บทเรียนที่ 1, เล่ม 1/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 2)
- เหตุการณ์ที่โอทาเอะต้องทำยอดขายเครื่องตี้มและคอนโดมาเป็นลูกค้า แต่ไม่มีเงินพอในการซื้อ โอทาเอะจึงบอกให้คอนโดขายดาบและนำเงินมาซื้อเครื่องตี้ม คอนโดไม่

ยอมจึงพูดบอกกับโอทาเอะว่า “ชายใช้หนี้เนี่ยนะ ดาบนะถือเป็นวิญญาณของ ซามูไรเซียวนะครับ” (บทเรียนที่ 74, เล่ม 9/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 46)

- เหตุการณ์ การต่อสู้เพื่อทำลายดาบเบนิซากุระ ทากาสุงิได้พบกับคาซึระเพื่อนเก่า ที่มาเจอกันอีกครั้ง เกี่ยวกับดาบที่ใช้เป็นอาวุธว่า “ดาบเอาไว้ฟาดฟัน นักตีดาบก็คือ ผู้ดี ส่วนซามูไรเป็นอะไรดีละ จะว่ายังไงดี...ก็คงเป็นของที่คงอยู่เพื่อจุดมุ่งหมาย เดียว พรุ่งพร้อมไปด้วยความงามและแข็งแกร่งเหมือนกับดาบละมั่ง” (บทเรียนที่ 95, เล่ม 12/ Gintama the movie ตอน กำเนิดดาบเบนิซากุระ)
- เหตุการณ์ การต่อสู้เพื่อชิงตัวโอทาเอะจากตระกูลยาจิวิเพราะถูกนำตัวไปแต่งงาน โดยโอทาเอะไม่เต็มใจ คอนโดได้พูดระหว่างจะต่อสู้กับนักรบตระกูลยาจิวิว่า “คนเป็น ซามูไรพูดคุยกันด้วยดาบจะเข้าใจกันยิ่งกว่าสนทนาด้วยวาจา” (บทเรียนที่ 111, เล่ม 13)
- เหตุการณ์ การฝึกดาบที่สำนักดาบในสมัยก่อนของคอนโดและโอคิตะ อาจารย์ของ คอนโดได้สอนวิธีการต่อสู้และใช้ดาบว่า “วิชาดาบมันไม่ได้อาศัยแค่กระบวณท่า แต่ ต้องรวมจิตเข้าไปด้วยต่างหากละเจ้าเชอ การเหวี่ยงของแบบนี้มันช่วยบ่มเพาะให้ เข้มแข็งและฝึกฝนกล้ามเนื้อให้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ฝีมือต้องนิ่ง ชัดเกลาลม หายใจ ใสร่างกายให้ตั้งใจ” (บทเรียนที่ 116, เล่ม 14)
- เหตุการณ์ที่คอนโดกำลังสอนกลุ่มชินเซ็นงุมิเรื่องการมีดาบที่ดี “ดาบนะ คือวิญญาณ ของซามูไรนะ ชินใช้ของอ่อนปวกเปียกแบบนี้มันละก็วิญญาณของพวกเขาแกก็อ่อนยวบ ยาบกันพอดี” (บทเรียนที่ 158, เล่ม 19)
- เหตุการณ์ในตอนที่ อาจารย์โยชิตะ โซโย มาเจอกับกินโทกิครั้งแรกในสนามรบและ ชวนกินโทกิให้มาเป็นลูกศิษย์ อาจารย์โซโย ได้พูดกับกินโทกิว่า “ดาบที่ช่วงชิงมา จากผู้อื่นเพื่อนำมาปกป้องเพียงแค่ตนเองนะดาบเช่นนั้นใช้การไม่ได้หรอกนะ ที่มัน ไปชะงะนะ นั่นคือดาบของข้า ข้ายกให้ หากอยากรู้วิธีการใช้ดาบที่แท้จริงก็จง ตามมา จากนั้นไปข้าจะสอนเจ้ากุมดาบหากมิใช่เพื่อการปกป้องตน แต่ เพื่อปกป้อง จิตวิญญาณของตนเอง” (บทเรียนที่ 260, เล่ม 30)

- เหตุการณ์การสู้รบที่เมืองคาบุงิโจ ไชโกต้องมาสู้กับกินโทกิเนื่องจากลูกชายโดนจับเป็นตัวประกัน ไชโกได้พบกับกินโทกิก่อนต่อสู้ว่า “กล่าวกันว่าหนึ่งดาบของซามูไรทดแทนคำพูดได้ถึงพันคำ” (บทเรียนที่ 286, เล่ม 33)



ความเป็นป็นสุภาพบุรุษ (ความมีเมตตากรุณา, อ่อนโยน, รักษาความจริงและเกียรติยศ)

เป็นสิ่งที่รวบรัดการกระทำซึ่งความดีไว้ได้หลายประการ เช่น การไม่อิจฉาริษยากัน มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอื้อเฟื้อต่อผู้อื่นในยามทุกข์ยาก รักษาเกียรติยศให้แก่ตนและผู้อื่น และการกระทำทุกอย่างที่แสดงให้เห็นถึงมนุษยธรรม ซึ่งในความเป็นสุภาพบุรุษนี้ประกอบไปด้วย ความมีเมตตากรุณา, อ่อนโยน, รักษาความจริงและเกียรติยศ โดยในการเล่าเรื่องกินทามะมีคำพูดของตัวละครซามูไรที่สื่อสารถึงความเป็นสุภาพบุรุษ 4 ส่วนดังนี้

คำพูดที่แสดงถึงความมีเมตตากรุณาและความอ่อนโยน

ในการเล่าเรื่องกินทามะความมีเมตตากรุณาและความอ่อนโยนจะแสดงออกมาในรูปแบบการเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันการเอื้อเฟื้อเพื่อช่วยเหลือกันในยามทุกข์ยาก คำพูดของตัวละครต่อไปนี้

- เหตุการณ์ที่ชินเซ็นงุมิได้ฆ่าเจ้าของโรงแรมที่ร่วมมือกับกลุ่มโจรเพราะความจำเป็น โซโกะได้บอกลูกน้องเก็บเรื่องนี้ไว้เป็นความลับโดยให้บอกกับทุกคนว่าเจ้าของโรงแรมโดนลูกหลงจากการต่อสู้ เลยโดนโจรฆ่าตาย โดยโซโกะบอกเหตุผลกับลูกน้องที่แสดงให้เห็นถึงความเห็นอกเห็นใจในฐานะลูกผู้ชายด้วยกันว่า “ตัวเต็มไปด้วยเลือดขนาดนี้แล้วไม่จำเป็นต้องให้สกปรกไปมากกว่านี้หรอก ให้เขาได้ตายไปในฐานะของพ่อแบบนี้เถอะ” (บทเรียนที่ 271, เล่ม 31)
- เหตุการณ์ ตอนที่ฮาเซงาว่าผู้ตงงานได้ช่วยนำพ่อของเด็กชายโตโกโร่ที่สังเกตุชีวิตเขาตอนปิดเทอมกลับมา เมื่อถึงการจากลากันโตโกโร่ได้พูดกับฮาเซงาว่าถึงความอ่อนโยนของเขา ว่า “มาดาโอะไม่ใช่มาดาโอะที่แปลว่าตาลุงไม่ได้ความ แต่เป็นคนดีที่นำของที่ผมลืมเลือนกลับมาให้ เป็นซามูไรที่เก่งกล้าอ่อนโยนยิ่งกว่าใคร ผมจะไม่ลืม ผมจะไม่ลืมเด็ดขาด” (บทเรียนที่ 274, เล่ม 32)

คำพูดที่แสดงถึงการรักษาความจริง

ในการเล่าเรื่องกินทามะ การรักษาความจริงแสดงออกในรูปแบบนิสัยของตัวละครซามูไรที่มีชีวิตอย่างเถรตรงไม่ไปปดและการรักษาสัญญา ดังคำพูดของตัวละครต่อไปนี้

- เหตุการณ์ที่กินโทกิได้ช่วยเหลือและดูแลเด็กทารกจากการตามล่าของปู่เด็กที่ต้องการตัวเด็กไปเลี้ยงตามแบบของตัวเองและฆ่าแม่เด็ก เมื่อกินโทกิสามารถช่วยเหลือให้เรื่องคลี่คลายก่อนจากกันกินโทกิได้ให้คำสัญญากับเด็กน้อยว่าโตขึ้นแล้วจะมาเจอกันอีก “สัญญาน่า คนเป็นซามูไรไม่เคยผิดสัญญาอยู่แล้ว” (บทเรียนที่ 80, เล่ม 10)

- เหตุการณ์ ตอนที่อิจิกาคะไปต่อสู้กับว่าที่สามีของพี่สาวโอคิตะ ในข้อหาค้าอาวุธเถื่อนโอคิตะโมโหที่อิจิกาคะไม่บอกเรื่องนี้กับเขา โอคิตะจึงจะไปสู้กับอิจิกาคะแต่โดนคอนโดห้ามไว้และสั่งสอนถึงความสัมพันธ์ของพวกเขาที่ต้องคอยตักเตือนกัน และกันอย่างซื่อสัตย์ว่า “หากใครบิดเบี้ยวอีกสองคนจะช่วยต๋อยเพื่อนให้กลับมาตรงเหมือนเดิม เพราะฉะนั้นพวกเราจึงมีชีวิตเถตรงโดยตลอดไม่มีการบิดเบี้ยว” (บทเรียนที่ 131, เล่ม 16)



การสื่อสารวิถีบูชิโดจากกิโนโทกิ เรื่องการรักษาสัญญาหนังสือการ์ตูน กิโนทามะ บทเรียนที่ บทที่ 80, เล่ม 10

คำพูดที่แสดงถึงเกียรติยศของซามูไร

ในการเล่าเรื่องจะเล่าออกมาในรูปแบบการประพาดและการวางตัวของซามูไรที่ถูกต้องและการใช้ชีวิตอย่างมีเกียรติและศักดิ์ศรีของซามูไร ดังคำพูดต่อไปนี้

- เหตุการณ์ที่ คิวเบมาช่วยโอทาเอะจากการที่กลุ่มซอนเซ็นงุมิตามาขอร้องให้โอทาเอะยอมแตกกับคอนโดเพื่อช่วยคอนโดในรอดพ้นจากการดูตัวกับเจ้าหญิงจากดาวลิงกอร่า แต่คิวเบคิดว่าชินเซ็นงุมิจะเข้ามาทำร้ายโอทาเอะ เลยพูดกับกลุ่มชินเซ็นคุมิให้ระลึกถึงเกียรติของวิถีบูชิโดว่า “ยกพวกมามากขนาดนั้นเพื่อรังแกผู้หญิงคนเดียว ทำแบบนี้แล้วคิดว่าพวกแกยังจะเป็นซามูไรได้อีกหรือ” (บทเรียนที่ 110, เล่ม 13)

- เหตุการณ์ การต่อสู้ระหว่าง โอคิตะ,คางุระ กับนักรบตระกูลยาจิวเพื่อช่วยโอทาเอะ จากการแต่งงานอย่างไม่เต็มใจ ขณะที่โอคิตะและคางุระเสียเปรียบเลยหนีไปแอบตั้งหลัก นักรบของตระกูลยาจิวจึงพบกับ โอคิตะและคางุระถึงเกียรติของซามูไรในการต่อสู้ว่า “วาระสุดท้ายของนักรบคือ สิ่งที่อยู่อาจผ้าเผย กระนั้นแล้วพวกนายยังเรียกตัวเองว่าซามูไรอีกหรือ ช่ว่น่าสมเพชนัก” (บทเรียนที่ 114 ,เล่ม 14)
- เหตุการณ์ที่ กินโทกิ,คาซึระ,คอนโด้ กลายเป็นแมวและลิงกอริล่าเพื่อหาอาหารให้ไม่อดตายคาซึระจึงเสนอให้ไปขออาหารจากคนในเมือง คอนโด้รับไม่ได้เนื่องจากเป็นการกระทำที่ไม่มีเกียรติ จึงพูดกับคาซึระและกินโทกิว่า “ซามูไรที่ไหนจะลดเกียรติไปทำเรื่องน่าอายพรรคนั้นได้เล่า ถ้าต้องทำตัวเยี่ยงสัตว์หน้าคนละก็ ตูขอยอมตายดีกว่า กอริ” (บทเรียนที่ 276, เล่ม 32)
- เหตุการณ์ที่ กินโทกิ,คาซึระและคอนโด้กำลังจะไปช่วยไวจิจหัวหน้าแมวที่เป็นเพื่อนของพวกเขาและโดนจับตัวไป คาซึระไม่ต้องการเป็นแมวตลอดไปตามที่ไวจิจชวน เพราะต้องการใช้ชีวิตอย่างมีเกียรติในแบบซามูไร แต่ก็จะไปช่วยไวจิจที่เป็นเพื่อน คาซึระจึงพูดกับคอนโด้และ กินโทกิให้ไปช่วยไวจิจด้วยกันว่า “อาจจะไม่ดีต่อท่านไวจิจแต่ฉันก็ไม่คิดว่าจะมีชีวิตและตายในสภาพแบบนี้หรือเพราะฉันต้องการมีชีวิตและตายในแบบซามูไร ไม่เกียจว่าจะจะเป็นลิงกอริล่าหรือแมวแต่เนี่ยคือการต่อสู้เพื่อเพื่อนของผู้ที่เรียกตนว่าซามูไร” (บทเรียนที่ 278, เล่ม 32)
- เหตุการณ์ที่ คางุระพานักรบจ้างให้ต้อยไปให้พวกซามูไรขับไล่ต่างแดนต้อยเพื่อระบายนามณ์ ขณะที่พวกเขากำลังกรูเข้าไปต้อย คาซึระที่เป็นหัวหน้าได้มาเห็นและพูดสั่งสอนไม่ให้ลูกน้องทำแบบนี้ เนื่องจากเป็นการกระทำที่ไม่มีเกียรติของซามูไร “การกรูกันเข้าไปทำร้ายคนที่ไม่ขัดขืนและตอบโต้ณะ ไม่ใช่หนทางของคนที่เป็นซามูไรจะทำกันหรือกนะ พวกแกยังเป็นผู้ลละชีพต่างแดนอยู่หรือเปล่า” (บทเรียนที่ 333 ,เล่ม 38)

ความจงรักภักดี(กษัตริย์,ครอบครัว และผู้มีพระคุณ)

ความจงรักภักดีในวิถีบูชิโดแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ 1.จงรักภักดีต่อกษัตริย์ ซามูไรเชื่อว่าชีวิตที่จงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์และเจ้านายของตน คือเกียรติยศอันสูงศักดิ์และเป็นการศึกษาของนักรบ

ดังนั้นชาмуไรจึงพร้อมที่จะยอมเชื่อฟังปฏิบัติหน้าที่ของตนและยอมตายด้วยความจงรักภักดี 2. ความจงรักภักดีต่อครอบครัวนั้นหมายถึงการเคารพผู้อาวุโสในครอบครัว รวมถึงมีความกตัญญูต่อหัวหน้าครอบครัวนอกจากนี้ยังต้องตอบแทนบุญคุณผู้มีพระคุณด้วย

วิถีชีวิตในการ์ตูนเรื่องกินทามาะนั้นไม่ได้เอ่ยถึงความจงรักภักดีต่อกษัตริย์เนื่องจากในเรื่องกษัตริย์หรือจักรพรรดิไม่มีบทบาทจะมีก็แต่รัฐบาลบาคุฟูและเจ้านายของกลุ่มต่างๆเท่านั้น เพราะฉะนั้นความจงรักภักดีในเรื่องกินทามาจะจึงแยกได้เป็น ความจงรักภักดีต่อเจ้านาย และความจงรักภักดีต่อผู้มีพระคุณดังนี้

คำพูดที่แสดงในเห็นถึงความจงรักภักดีต่อเจ้านาย

- เหตุการณ์ ขณะที่ยกอนไดกำลังพูดสั่งสอนและปลุกใจลูกน้องกลุ่มชินเซ็นงุมิเรื่องความจงรักภักดีที่ต้องมีต่อรัฐบาลบาคุฟู “ตอบแทนบุญคุณ อูทิสตนเพื่อความจงรักภักดี นั้นแหละคือ ชาмуไรที่แท้จริง ดาบของชินเซ็นงุมิมีไว้เพื่อปกป้องบาคุฟู” (บทเรียนที่ 4, เล่ม 1)
- เหตุการณ์ที่ เพื่อนเก่าของแคทเทอรินที่เป็นขโมยชักชวนเธอให้กลับไปเป็นขโมยอีกครั้งโดยขโมยของจากร้านสแน็คโอทาเอะเจ้านายของเธอก่อน แต่แคทเทอรินปฏิเสธเนื่องจากโอทาเอะเป็นเจ้านายที่มีบุญคุณต่อเธอ “ท่านหญิงเจ้าของร้านนี้มีบุญคุณกับฉัน ฉันไม่อาจทรยศต่อท่านได้” (บทเรียนที่ 24, เล่ม 4)
- บทบรรยายเกริ่นนำตอนชีวิตของนินจา ฮัตโตริ เซ็นโซ ซึ่งพูดเปรียบเทียบการใช้ชีวิตของนินจากับชาмуไร โดยกล่าวถึงความจงรักภักดีต่อเจ้านายของชาмуไรกับนินจา “หากเปรียบชาмуไรเป็นดังสุนัขแล้ว นินจาก็คงจะเป็นแมวกระมัง สุนัขนั้นมีความจงรักภักดี ความซื่อสัตย์และคุณธรรมต่อเจ้านาย เพื่อเจ้านายแล้วแม้ชีวิตก็ไม่เสียดาย พวกเขาตั้งใจต่อการถูกโอบกอดและมีชีวิตอย่างงดงาม แต่ทว่าหากสูญเสียเจ้านายไปละก็วิถีชีวิตจะคลาดจากเดิมอย่างง่ายดาย” (บทเรียนที่ 124, เล่ม 15)

คำพูดที่แสดงในเห็นถึงการตอบแทนบุญคุณต่อผู้มีพระคุณ

- เหตุการณ์ที่ไอตอลชื่อดังมีข่าวสาวเกี่ยวกับแฟนหนุ่ม ซินปาจิได้ไปช่วยเหลือเธอโดยบอกเหตุผลกับกินโทกิว่าไอชื่อเคยช่วยเหลือเขาไว้ในวันที่เขาลำบากเพราะฉะนั้นเขาจะต้องตอบแทนเธอ “ไม่ว่าจะอะไรก็ตาม ถ้าผมทำได้ผมก็จะทำเพื่อตอบแทนบุญคุณของเธอในตอนนั้น” (บทเรียนที่ 19, เล่ม 3/ แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 30)
- เหตุการณ์ที่ลูกชายของโซโกเจ้าของคาบาเรย์ ไปเล่นในพื้นที่ที่มีสัตว์ประหลาดแล้ว คาซึระและกินโทกิไปได้ยินจึงจะไปช่วย โดยคาซึระพูดกับกินโทกิที่จะไปช่วยด้วยกันว่า “ถึงข้าวจะไม่อร่อยแต่ท่านโซโกก็เลี้ยงดูเรามาชั่วระยะหนึ่งการตอบแทนบุญคุณถือเป็นเรื่องธรรมดาในวิถีซามูไรไม่ใช่หรื” (บทเรียนที่ 38, เล่ม 5/ แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 24)

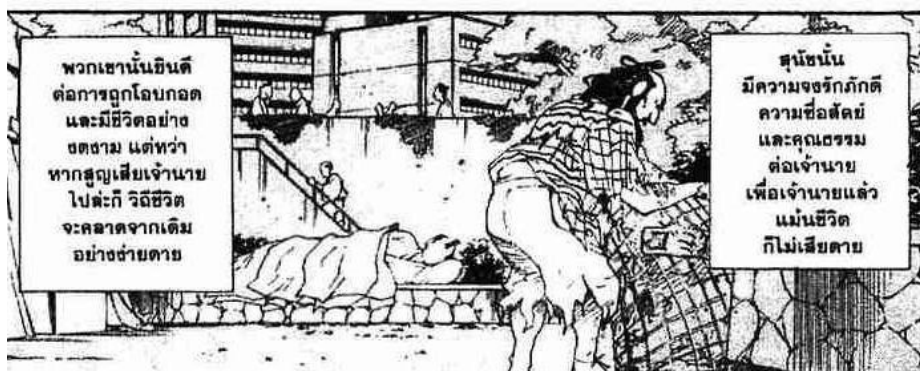


การสื่อสารวิถีบุชิตาจากคาซึระ เรื่องความจงรักภักดี หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 38, เล่ม 5/ แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 24

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

- เหตุการณ์ที่ทากาสุงิสร้างดาบเบนิซากุระขึ้นมาเพื่อจะทำลายเมืองเอโดะแต่ถูกพวกกินโทกิขัดขวาง ทากาสุงิเมื่อเจอคาซึระตอนที่คาซึระเข้ามาต่อสู้ร่วมกับกินโทกิ เขาจึงบอกเหตุผลในการทำลายเอโดะให้คาซึระฟัง เกี่ยวกับอาจารย์ผู้มีพระคุณของเขา “ลองคิดดูให้ดีสิว่าดาบที่จับเอาไว้อยู่นั้นนะ ใครกันที่เป็นคนสอนเรารู้จักวิธีใช้วิธีการมีชีวิตอยู่บนหนทางแห่งนักรบของเราใครกันที่เป็นคนสอน อาจารย์โซโยยังไง

ละ เพราะฉะนั้นพวกเราจึงรังเกียจชิงชิงโลกนี้อย่างเต็มที่ อยากจะทำลายโลกนี้ที่
แย่งชิงคนๆนั้นไป” (บทเรียนที่ 97, เล่ม 12 / Gintama The Movie ตอนกำเนิด
ดาบเบนิซากุระ)



การสื่อสารวิถีบูชิโด เรื่องความจงรักภักดี ของซามูไรเทียบกับนินจา หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 124, เล่ม 15

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

การศึกษาและการอบรมเยี่ยงซามูไร (การข่มใจตัวเอง)

การข่มใจตนเองเป็นหลักแห่งการอบรมศึกษาของซามูไรที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่งความมุ่งหมายคือ เพื่อที่จะได้เป็นเครื่องป้องกันความประพฤติอื่นตามหลักบูชิโดไม่ให้ย่อหย่อนได้และให้ปฏิบัติอย่าง มั่นคงถาวร การข่มใจตนเองทำให้ซามูไรไม่แสดงสีหน้าหรือความรู้สึกอย่างไร้ปรากฏ ต้องซ่อน ความรู้สึกต่างๆไว้ภายในและไม่ทำตามใจตัวเอง การข่มใจตัวเองมีผลไปสู่การทำพิธีคว้านท้องด้วย เพื่อที่ซามูไรจะสามารถซ่อนความรู้สึกเจ็บปวดไว้ภายในโดยไม่แสดงออกทางสีหน้าขณะคว้านท้อง

ในเรื่องกินทามะสื่อสารเรื่องการข่มใจตัวเองเป็น 2 รูปแบบคือการข่มใจตัวเองให้ประพฤติปฏิบัติตนตามกฎของซามูไร และการข่มใจตัวเองด้านจิตใจที่กล่าวถึงการแบกรับภาระต่างๆไว้โดยไม่บ่นและการไม่ทำตามใจตัวเองหากสิ่งที่ตัวเองต้องทำนั้นจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน โดยมีคำพูดในเนื้อเรื่องดังนี้

คำพูดที่แสดงถึงการข่มใจตัวเองให้ประพฤติปฏิบัติตนตามกฎของซามูไร

- เหตุการณ์ที่คาซึระพบเจอกับกินโทกิอีกครั้งหลังจากสงครามขับไล่ต่างแดนจบลง คาซึระจะก่อสงครามโดยทำลายสถานทูตของชาวสวรรค์และพยายามชักชวนกินโทกิให้เข้าร่วมทำสงครามกับเขาด้วย โดยคาซึระได้พูดถึงสิ่งที่ซามูไรจะต้องปฏิบัติกับกินโทกิว่า “ผู้ที่เป็นซามูไรนั้นย่อมต้องทำสิ่งที่ตนเองเชื่อมั่นและปรารถนาที่สุดให้บรรลุผลตามที่หวัง ไม่ละทิ้งอุดมการณ์” (บทเรียนที่ 6, เล่ม 1/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 5)
- คาซึระสั่งสอนอริซาเบทขณะที่รับประทานอาหารถึงการปฏิบัติตนแบบซามูไร “อริซาเบทเอ๋ย ซามูไรนั้นควรกินอยู่อย่างเรียบง่ายสมถะจึงจะดี อย่างนมรสตอเบอร์รี่เอ๋ย ไอติมเอ๋ย หากลิ้มรสแต่สิ่งอ่อนนุ่มที่หวานจนแทบลิ้นละลายก็ มิใช่จะทำให้ร่างกายย่ำแย่แต่จะพลอยทำให้หัวใจตกต่ำไปด้วยนะ” (บทเรียนที่ 89, เล่ม 11, Gintama The Movie ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ)
- เหตุการณ์ขณะที่ อิจิคาตะกำลังต่อสู้กับนักรบตระกูลยาจิวเพื่อช่วยโอทาเอะ โดยการต่อสู้กับตระกูลยาจิวได้พูดกับอิจิคาตะถึงการวางตัวของซามูไรว่า “สำหรับนักรบแล้ว แม้จะเป็นหนึ่งวิธีการกินข้าวหรือหนึ่งวิธีจับตะเกียบก็เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงวิชาที่ตนได้รับถ่ายทอดมา การแสดงออกในชีวิตประจำวันทั้งหมดล้วนเป็นโช่ตรวนอันเข้มงวดที่แสดงถึงระดับของตนเอง” (บทเรียนที่ 115, เล่ม 14)
- คาซึระพูดกับกินโทกิ ในตอนที่กินโทกิชวนเขาไปงานจับคู่เพื่อให้ คิวเบเพื่อนของกินโทกิ กลายเป็นผู้หญิงที่อ่อนหวาน คาซึระบอกกินโทกิว่าไม่ใช่สิ่งที่ซามูไรควรปฏิบัติดังนี้ “งานจับคู่? เรื่องไร้สาระพวกนี้ย่อมมาพาล่ามให้ฟังเลย จะให้ไปพูดเจ๊ยแจ้วอะไรกับหญิงที่ไม่รู้จัก ฉันคือซามูไรนะ การพบปะสื่อเจตนาตามธรรมเนียมแบบนี้ฉันไม่ขอร่วมด้วยเด็ดขาด” (บทเรียนที่ 204, เล่ม 24)



การสื่อสารวิถีบูชิโด จากคาซึระเกี่ยวกับการประพฤติตาม
แบบซามูไร หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 89, เล่ม
11, Gintama The Movie ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ

คำพูดที่แสดงถึงการข่มใจตัวเองด้านจิตใจที่กล่าวถึงการแบกรับภาระและการไม่ทำตามใจ
ตัวเอง

- เหตุการณ์ที่กินโทกิได้ต่อสู้กับชาวสวรรค์ที่ค้ายาเสพติด แม้กินโทกิจะได้รับบาดเจ็บแต่เขาก็จะไปช่วยชินปายิจิและคางุระเพื่อนของเขาที่โดนจับตัวไป เมื่อคาซึระทักทวงให้กินโทกิวางภาระลงบ้างกินโทกิจึงยกคำพูดของ โทคุงาว่า อึเอะยาสึ เรื่องภาระที่คนเราต้องแบกไว้มาพูดกับคาซึระว่า “ชีวิตของคนเรานั้นมันเหมือนกับแบกรับภาระที่หนักอึ้งไว้แล้วเดินไปข้างหน้า”(บทเรียนที่ 13, เล่ม 2/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 13)
- เมื่อการต่อสู้กับแอลเลียนจบลงและพ่อของคางุระยอมให้คางุระใช้ชีวิตอยู่กับกินโทกิ คางุระได้เขียนจดหมายเล่าเรื่องราวของซามูไรให้พ่อของเธอ โดยกล่าวถึงสิ่งที่ซามูไรเป็นและการต่อสู้กับตัวเองคล้ายกับเผ่ายาโตะของเธอ “ตอนนี้ฮั่วอาศัยอยู่ในเมืองเอโดะที่มีพวกเพี้ยนๆที่เรียกว่า ซามูไร อาศัยอยู่ พวกเขาเป็นสิ่งมีชีวิตแปลกประหลาดจิ้งเหลนค่างูที่ตามปกติแล้วทุกคนจะมีท่าทางบ่งบอกถึงความไม่ได้เรื่องอยู่เป็นประจำ
- แต่ยามที่เตรียมใจตามความเชื่อที่เรียกว่า บูชิโด เมื่อไหร่จะกลายเป็นนักรบที่แข็งแกร่งมันจะถูกทำร้ายก็ไม่หวั่น ทั้งยาโตะกับซามูไรก็ได้ต่างกัน เพราะทุกคนต่างต่อสู้กับตนเอง” (บทเรียนที่ 63, เล่ม 8/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 42)



การสื่อสารวิถีบูชิโด จากคางุระ เรื่องการศึกษาอบรมเยี่ยงซามูไร หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 63 ,เล่ม 8/แอนิเมชัน ตอนที่ 42

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

- คอนโดได้พูดห้ามโซโกะที่กำลังโกรธและจะไปสู้กับอิจิกาคะ ในตอนที่อิจิกาคะไปจับกุมว่าที่สามีของพี่สาวของอิจิกาคะในข้อหาค้าอาวุธเถื่อน เนื่องจากโซโกะไม่ความคุมจิตใจตัวเอง คอนโดจึงห้ามไว้ “นายอยู่เฉยๆเถอะ ด้วยดาบที่หลงทางนะรังจะทำให้ตายเปล่า” (บทเรียนที่ 131, เล่ม 16)
- อิจิกาคะพูดถึงความสัมพันธ์ของตนกับหญิงสาวที่ตัวเองรักและเหตุผลที่เธอไม่รักเธอ เพราะเขาไม่ยอมให้เธอเดือดร้อน “ฉันไม่ใช่คนยิ่งใหญ่ขนาดนั้นหรอก ไอ้ฉันมันแค่ต้องการให้ผู้หญิงที่ตนหลงใหลมีความสุขเท่านั้นเอง คนที่กวัดแกว่งดาบไปทั่วแบบนี้อย่าง

ฉัน มั่นคงเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ ก็ได้แต่หวังจะให้เธอมีชีวิตธรรมดาๆ กับคนธรรมดา
อาศัยอย่างปกติชนแล้วก็คลอດลุดอย่างแม่ทั่วไปเท่านั้นแหละ” (บทเรียนที่ 132 ,เล่ม 16)



การสื่อสารวิถีบูชิโด จากฮิโตะคาตะ เรื่องการขมใจตัวเอง หนังสือการ์ตูนกินทามะ
บทเรียนที่ 132 ,เล่ม 16

- เหตุการณ์ที่ จิโรอะอาจารย์ของซึคุโยะจะทำลายเมืองโยชิวาระที่เธอปกป้องเธอก็ยอมให้อาจารย์ฆ่าเธอแทนทำลายเมืองโยชิวาระ แต่กินโทกิและเพื่อนได้มาช่วยซึคุโยะทันและกินโทกิได้บอกกับซึคุโยะให้เข้มแข็งที่จะดำเนินชีวิตต่อไป “แทนที่จะยอมทิ้งชีวิตตัวเองเพื่อให้ตายอย่างงดงามสู้มีชีวิตตามหนทางของตนเองที่แม้จะมอมแมมไปบ้างมันยังจะดีกว่าอย่างเทียบไม่ได้เลยนะ” (บทเรียนที่ 259,เล่ม 30)
- ฮาจิเมะรุ่นพี่และอาจารย์ของชินปาจิสอนชินปาจิและโอทาเอะ เมื่อเห็นทั้งสองคนร้องไห้จากการดูของพ่อ เขาได้สอนทั้งสองคนในเรื่องการขมใจตัวเองตามแบบซามูไรว่า “เราสองคนฟังให้ดีนะ น้ำตาเป็นของสารพัดประโยชน์ที่ช่วยพาความรู้สึกที่เจ็บปวดและความรู้สึกที่โศกเศร้าไหลออกไปจากตัวเรา แต่ว่าถ้าเราสองคนโตเป็นผู้ใหญ่เมื่อไหร่จะปล่อยให้ น้ำตาไหลพร่ำเพรื่อไม่ได้โดยเด็ดขาด แม้จะเจอกับความเศร้าที่มากล้นจนเก็บเอาไว้ไม่ได้หรือความเจ็บปวดที่เกินกว่าจะอดกลั้นไว้

ดังนั้นคนที่เข้มแข็งจริงๆนั้นถึงอยากจะร้องไห้แต่เขาจะยั้งแทน แม้จะพบเจอกับ
ความเศร้าหรือความเจ็บปวดเขาก็จะเดินไปพร้อมกับความรู้สึกเหล่านั้นและหัวเราะ
ออกมา เราสองคนจะต้องโตเป็นซามูไรที่แข็งแกร่งแบบนั้นแหละ” (บทเรียนที่ 403,
เล่ม 46)



การสื่อสารวิถีบูชิโด จากฮาจิเมะ เรื่องการขมใจตัวเอง หนังสือ
การ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 403 ,เล่ม 46

ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร

ในประมวลของวิถีบูชิโด สตรีนั้นจะต้องปฏิบัติต่อครอบครัว ญาติพี่น้อง และทำตัวเองให้สม
กับเป็นผู้หญิงที่มีความบริสุทธิ์ นอกจากนี้ยังต้องเป็นเป็นผู้ที่มีความทรหดอดทนและกล้าหาญ
เช่นเดียวกับบุรุษการปฏิบัติตนของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไรในครอบครัวจะต้อง เคารพต่อผู้สูงอายุ

เคารพบรรพบุรุษ เคารพสามี การแต่งตัว การกินอยู่หลับนอน ความอดทน ความเพียร ความกล้าหาญ เป็นต้น

ในเรื่องกินทามะไม่ค่อยพูดถึงวิถีชีวิตข้อนี้เท่าไรนัก โดยตัวละครผู้หญิงในเรื่องจะมีความเท่าเทียมกับตัวละครผู้ชายและไม่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในครอบครัวของผู้หญิง การสื่อสารผ่านคำพูดจะเป็นในเรื่องของการรักนวลสงวนตัวของผู้หญิงมากกว่าเรื่องอื่นๆที่ผู้หญิงจะต้องปฏิบัติในวิถีชีวิต โดยได้สื่อสารผ่านทางคำพูดของตัวละครดังนี้

- เหตุการณ์ที่นักรับจ้างสารพัดจะต้องตามหาแฮมโกะลูกสาวของขุนนางชั้นสูงที่หายตัวไป โดยผู้เป็นพ่อได้ขอให้กินโทกิเก็บเรื่องนี้ไว้เป็นความลับ เนื่องจากลูกสาวไม่ได้ปฏิบัติตนตามที่ควรจะเป็น “หากเรื่องที่ลูกสาวผมออกตระเวนราตรีทุกคืนแพร่พรายออกไป วงศ์ตระกูลจะอับอายเสียเปล่าๆเพราะเราเป็นตระกูลขุนนางเก่าแก่ที่รับใช้ตระกูลโทคุงาวะ” (บทเรียนที่ 12, เล่ม 2/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 13)
- ซินปาคิจิจะไปปรึกษาเรื่องการเดทกับสาวหูนุ่มกับพี่สาวของเขา แต่เขาก็นึกขึ้นมาได้ว่าพี่สาวของเขาเป็นสตรีที่ยังไม่มีประสบการณ์เพราะเป็นผู้หญิงที่ดำเนินตามวิถีชามูไร เขาจึงคิดถึงคำพูดของพี่สาวที่ว่า “จนกว่าจะแต่งงานจะรักนวลสงวนตัวจนกว่าชีวิตจะหาไม่” (บทเรียนที่ 85, เล่ม 10, แอนิเมชัน ตอนที่ 42)

ความรักชาติ

เป็นคุณธรรมที่อยู่ในฐานะสูงสุดเท่ากับความกล้าหาญหรือเหนือกว่า ความรักชาติมีอยู่ในชามูไรทุกคนเป็นสาเหตุที่จะทำให้ชามูไรทุกคนเกิดความกล้าหาญและพร้อมที่จะเสียสละชีวิตเพื่อประเทศชาติอย่างไม่มีเงื่อนไข

ในกินทามะมีการสื่อสารเรื่องความรักชาติผ่านกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชินเซ็นจุมิ หรือชามูไรขับไล่ต่างแดนที่พวกเขาต่างต่อสู้เพื่อปกป้องประเทศชาติและเมืองของพวกเขาไว้จนยอมสละทุกสิ่งโดยคำพูดที่สื่อสารถึงเรื่องความรักชาติมีดังนี้

- ฮาเซงาวะพูดกับกินโทกิในตอนที่เขาหลอกให้ซินปาคิจิเป็นเหยื่อของสัตว์ประหลาดเพิสู้สัตว์เลี้ยวขององค์ชายชาวสวรรค์เพื่อเขาจะได้มีข้ออ้างฆ่ามันก่อนที่มันจะทำลายเอโดะ “จะว่าเลวหรือเฮงชวยยังงี้ก็ว่าไปเถอะแต่ฉันจะทำทุกทางเพื่อปกป้องประเทศ

เอาไว้ให้ได้ นี่แหละคือวิถีบูชิโดในแบบของฉัน” (บทเรียนที่ 2, เล่ม 1/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 7)

- เหตุการณ์ที่กินโทกิปลอมเป็นหมอและมาหลอกคาซึระว่า คาซึระมีเนื้องอกในสมอง ต้องเข้ารับการรักษาไม่งั้นจะเป็นอัตรายถึงชีวิต คาซึระยอมเข้ารับการรักษาโดยบอกกินโทกิว่า “ใครมันจะยอมตายก่อนที่จะได้ทำงานใหญ่เพื่อช่วยเหลือประเทศกันเล่า” (บทเรียนที่ 46, เล่ม 6)
- เหตุการณ์แอสึนอาละวาดและมีคางุระเป็นตัวประกัน มัตสึไดระจะใช้ปืนยิงแอสึนแต่คอนโด้ม่าห้ามไว้เพราะเห็นว่าจะโดนคางุระไปด้วย มัตสึไดระจึงบอกให้คอนโด้ม่าจะต้องเสียสละเพื่อเมืองจะได้ไม่โดนทำลาย “ชีวิตของเด็กหนึ่งคนมันเทียบเท่าเอโดะทั้งเมืองรี การจะฆ่าคนนะมันต้องใช้ความกล้ากว่าการช่วยคนอย่างมาก” (บทเรียนที่ 62, เล่ม 8/แอนิเมชันกินทามะ ตอนที่ 42)
- ในการต่อสู้กับกองทหารอสุราเพื่อทำลายดาบเบนิซากุระ คาซึระได้พบกับศัตรูระหว่างต่อสู้ว่า “จนกว่าจะได้เห็นรุ่งสางของเอโดะด้วยตาคุณนี่ ฉันจะไม่ยอมตายเด็ดขาด” (บทเรียนที่ 94, เล่ม 11/ Gintama The Movie ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ)



การสื่อสารวิถีบูชิโด จากคาซึระ เรื่องความรักชาติหนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 94 , เล่ม 11/ Gintama The Movie ตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระ

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

- ซามูไรขับไล่ต่างแดนวางแผนกำจัดชินเซ็นงุมิ และเมื่อเจอกับชินเซ็นงุมิพวกเขาจะต่อสู้กันโดยก่อนต่อสู้ซามูไรขับไล่ต่างแดนได้ต่อว่าชินเซ็นงุมิว่าไม่รักชาติเพราะอยู่ข้างรัฐบาลที่ปกครองร่วมกับชาวสวรรค์“เป็นถึงซามูไรแต่กลับไปร่วมมือกับชาวสวรรค์แล้วขายประเทศเพื่อความสุขส่วนตัว พวกเราเหล่ากองหน้าแห่งผู้ขับไล่ต่างแดนจะมอบทัณฑ์สวรรค์ให้กับแก” (บทเรียนที่ 158, เล่ม 19)
- คอนโด้พบกับอิจิกาคะในกรณีที่ชินเซ็นงุมิต้องรับที่ปรึกษาด้านการเมืองเข้ามาช่วยบริหาร แต่อิจิกาคะไม่เห็นด้วย คอนโด้จึงพูดว่าที่ทำเพราะเพื่อปกป้องประเทศชาติ “โทจิเอีย..ที่พวกเราต้องทำแบบนี้ก็เพื่อปกป้องตำแหน่งของนายเพื่อปกป้องเอโดะเพื่อคำว่าซามูไร” (บทเรียนที่ 159, เล่ม 19)

2. การสื่อสารผ่านการต่อสู้กับตัวร้าย

การ์ตูนเรื่องกินทามะจะมีเหตุการณ์ให้ กิโนโทกิและตัวละครฝ่ายดีได้เจอกับเหตุการณ์ที่ต้องต่อสู้เพื่อปกป้องและช่วยเหลือ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มาขอความช่วยเหลือ, เพื่อนพ้องของตัวเอง, ผู้มีพระคุณ และบ้านเมืองการต่อสู้นั้นจะแสดงให้เห็นถึงความมีคุณธรรมของกินโทกิ ความกล้าหาญในวิถีบูชิโด มิตรภาพของการปกป้องเพื่อนพ้อง รวมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับดาบ แม้ว่าจะเป็นการตุนแนวซามูไรล้ำยุค อาวุธหลักของการต่อสู้ในเรื่องจะเป็นดาบเสมอ ซึ่งดาบเป็นอาวุธหลักของกินโทกิและตัวละครที่เป็นซามูไร อาวุธอื่น ๆ ที่ใช้ในการต่อสู้ที่มีเพิ่มเติม คือ ระเบิด, บาซูก้า ฉากการต่อสู้ในเรื่องกินทามะไม่ได้มีอยู่ในทุกบทเรียน มีการเว้นจังหวะเรื่องต่อสู้ตามเนื้อเรื่องไม่ให้เครียดจนเกินไปเมื่อมีตอนที่เกี่ยวกับการต่อสู้ มักจะมีคำพูดเกี่ยวกับวิถีบูชิโดรวมถึงเนื้อเรื่องที่สื่อสารถึงการใช้ชีวิตแบบบูชิโดเสมอ ฉากต่อสู้ในเรื่องกินทามะ ที่แสดงให้เห็นถึงวิถีบูชิโด คือ

- *บทเรียนที่ 9* อิจิคาตะมาต่อสู้แก้แค้นกินโทกิให้คอนโดหัวหน้าตัวเองก่อนจะสู้กันอิจิคาตะได้โยนดาบให้กินโทกิเพื่อให้กินโทกิมีอาวุธในการสู้แสดงให้เห็นความมีเกียรติและเป็นลูกผู้ชายของซามูไรและความกล้าหาญที่จะต่อสู้แก้แค้นให้กับคนที่เคยทำร้ายหัวหน้าตัวเองอย่างไม่ลังเล เมื่อแพ้ก็ยอมรับความพ่ายแพ้





ฉากต่อสู้ระหว่างกินโทกิกับฮิจิคาตะ ที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญและการมีเกียรติของซามูไร หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 9 / แอนิเมชันกินทามะตอนที่ 9

- บทเรียนที่ 44 กินโทกิไปต่อสู้แก้แค้นให้กับหลวงพ่อก่อนที่เคยเป็นนักประลองในสนามประลองเถื่อนเพื่อเอาเงินมาเลี้ยงเด็กกำพร้าที่บ้านตัวเองแต่หลวงพ่อดันพวกที่สนามประลองตามฆ่าตาย เด็กกำพร้าที่เสียใจจึงขอร้องให้กินโทกิและนักรับจ้างสารพัดแก้แค้นให้กับหลวงพ่อก่อน ในฉากต่อสู้ กินโทกิได้แสดงให้เห็นถึงดวงตาที่มุ่งมั่น กล้าหาญ แข็งแกร่ง แบบซามูไรที่แท้จริง



*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

- **บทเรียนที่ 78** ฉากต่อสู้ของกินโทกิกับคนร้าย(นิโซจอมลับ) ที่จะมาชิงเด็กทารกที่กินโทกิรับฝากไว้ กินโทกิได้ต่อสู้โดยเอาตัวเข้าปกป้องไม่ให้เด็กได้รับการกระทบกระเทือนอย่างกล้าหาญจนคนร้ายบอกว่ากินโทกิมิวิธีการต่อสู้เพื่อปกป้อง ซึ่งการปกป้องผู้ที่อ่อนแอกว่านี่ก็ถือเป็นคุณธรรมของวิถีบูชิโดในขอความเป็นสุภาพบุรุษ
- **บทเรียนที่ 95** ฉากการต่อสู้ในตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระของกินโทกิและนิโซจอมลับ มีการพูดถึงเรื่องดาบและความแข็งแกร่ง ซึ่งนิโซเห็นว่าซามูไรที่อ่อนแอทำให้ประเทศญี่ปุ่นน่าเพะ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ความจริงใจถือเป็นของไร้ค่าที่ไม่จำเป็นต่อซามูไร สิ่งสำคัญก็คือดาบเท่านั้น ซึ่งเป็นคำพูดที่ไม่สอดคล้องกับวิถีบูชิโด วิถีบูชิโดเน้นความกล้าหาญแข็งแกร่งก็จริง แต่ก็ต้องมีส่วนอื่นๆที่เป็นคุณธรรมของซามูไรประกอบด้วย เกียรติยศ ความจริงใจก็เป็นสิ่งจำเป็นในวิถีนี้
- **บทเรียนที่ 114** ฉากกลุ่มชินเซ็นจุมิร่วมกับนักรับจ้างสารพัดต่อสู้กับนักรบตระกูลยางิว เพื่อชิงตัวโอทาเอะที่โดนคิวกะพามาแต่งงานออกจากตระกูลยางิว ซึ่งเป็นการต่อสู้แบบซามูไรมีการประลองกันตัวต่อตัวด้วยดาบ
- **บทเรียนที่ 162** การต่อสู้กับภพในกลุ่มชินเซ็นจุมิ การต่อสู้ในครั้งนี้นำแสดงให้เห็นถึง มิตรภาพ และความจงรักภักดี ต่อหัวหน้าของกลุ่มชินเซ็นจุมิ โดยเฉพาะ ฮิจิคาตะ โทชิโร่

และ โอคิตะ โซโกะ ที่มีความรักดีต่อคอนโด เป็นอย่างมาก โดยแสดงให้เห็นในฉากที่ โอคิตะ และ ฮิจิคาตะ ปกป้องคอนโดด้วยการต่อสู้โดยไม่กลัวความตาย นอกจากนี้ กิน โทกิที่รับปากฮิจิคาตะให้มาช่วยเหลือก็มีการต่อสู้กับ บันไซ มือขวาของตัวร้ายเพื่อ ปกป้องเพื่อนพ้องอย่างถึงที่สุดเช่นกัน

- **บทเรียนที่ 210-228** เป็นตอนยาวที่มีการต่อสู้ของเนื้อเรื่องอีกตอน ตอนนี้เป็น การต่อสู้ที่ โยชิวาระเพื่อที่จะช่วยฮิโนวะแม่ของเซตะออกมาจากโฮเซ็นซึ่งเป็นผู้ครองนครโยชิวาระ การต่อสู้ครั้งนี้ทำให้คาเงะได้พบเจอกับพี่ชายที่เป็นเผ่ายาโตะและกระหายในการต่อสู้ ด้านกินโทกิได้ต่อสู้กับโฮเซ็นเพื่อช่วยเหลือเด็กเซตะและช่วยให้แสงอาทิตย์สาดส่องมายัง โยชิวาระอีกครั้ง ในการต่อสู้กินโทกิได้แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญและวิธีการ ต่อสู้แบบซามูไร
- **บทเรียนที่ 270** การต่อสู้ของ โอคิตะ โซโกะ กับกลุ่มคนร้ายในคดีโรคคาคุในตอนนี้นั้นกิน โทกิ,ชินปาจิ ได้มาช่วยเหลือโอคิตะ โดยให้เหตุผลว่าที่ช่วยโอคิตะเพราะว่าเป็นซามูไร เหมือนกัน แสดงให้เห็นถึงวิถีบูชิโดเรื่องความสัมพันธ์ของเพื่อนพ้อง นอกจากนี้ยังมีเรื่อง การแก้แค้นซึ่งเป็นสาเหตุของการต่อสู้นี้ด้วย
- **บทเรียนที่ 261** การต่อสู้ของ จิโรอะ(อาจารย์ด้านนินจาของซึคุโยะ) กับกินโทกิ โดยจิ โรอะจะทำลายโยชิวาระและซึคุโยะไปด้วยกัน กินโทกิและพวกรับจ้างสารพัดจึงเข้ามา ช่วยซึคุโยะ กินโทกิจึงได้ปะทะการต่อสู้กับจิโรอะ ในบทนี้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ ของ อาจารย์และลูกศิษย์ที่เป็นซามูไรว่าจะมีความจงรักภักดีต่ออาจารย์มาก และ อาจารย์ถือเป็นผู้ช่วยเหลือและอุ้มชูลูกศิษย์
- **บทเรียนที่ 308** การต่อสู้ในศึกที่คาบุกิโจ เมื่ออำนาจเกิดการสั่นคลอนจากชาวสวรรค์ทำให้ชาวคาบุกิโจออกมาต่อสู้เพื่อรักษาบ้านเกิดของตัวเองและช่วยเหลือกินโทกิที่เคย ช่วยเหลือตน การต่อสู้นี้แสดงให้เห็นถึงความกตัญญูผู้มีพระคุณ,ความรักชาติบ้านเมือง และ ความสัมพันธ์ของเพื่อนพ้อง



ฉากต่อสู้ระหว่างกินโทกิกับนิโซจอมสับ แสดงให้เห็นความกล้าหาญของกินโทกิที่ปกป้องเด็กไว้หนังสือการ์ตูนกินทามะบทเรียนที่ 78

*หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

3. การเล่าย้อนอดีตถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตัวเอง

ตัวละครหลักที่มีบทบาทในเรื่องจะมีอดีตที่น่าติดตามและน่าสนใจ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นชาмуไร่ล้วนมีอดีตที่ทำให้มีจุดมุ่งหมายและเป็นแรงผลักดันในการดำเนินชีวิตตามวิถีทางของชาмуไร่ ในเนื้อเรื่องจะย้อนความให้เห็นถึงอดีตและที่มานั้นเสมอ โดยจะกล่าวถึง การสู้รบในสงครามอย่างกล้าหาญการแก้แค้น การย้อน ,การตอบแทนบุญคุณ ,การสอนสั่งวิธีจับดาบและวิถีชาмуไร่กับอาจารย์ ,อดีตไม่ได้มีแต่เฉพาะตัวละครหลักเท่านั้น ตัวละครอื่นๆที่เป็นตัวประกอบในตอนสั้นของกินทามะก็มีการย้อนความเช่นเดียวกัน การย้อนความที่แสดงให้เห็นถึงวิถีบุชิตอดตามทีกล่าวไว้มี ตัวอย่างต่อไปนี้

การย้อนความที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ

ตัวละครชาмуไร่นอกจากจะมีความกล้าหาญในฉากต่อสู้แล้วการย้อนความก็เป็นการสื่อสารวิถีบุชิต่ออีกส่วนหนึ่ง โดยแสดงออกในรูปแบบการปกป้องสิ่งสำคัญของตัวเองแม้ตัวเองจะบาดเจ็บก็ยอม ในกินทามะมีการย้อนความที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญดังนี้
บทเรียนที่ 70 นักพนันชาмуไร่เล่าย้อนความระหว่างการพนันเพื่อช่วยชีวิตฮาเซงว่าว่าที่เสียดาขวาไปเพราะ คิวักลูกตาตัวเองแลกกับชีวิตเพื่อน

- บทเรียนที่ 120 ยาจิว คิวเบ ย้อนความไปถึงสาเหตุที่เสียต่าข้างขวาไป เพราะเธอใช้ตัวเองรับดาบแทนไอทาเอะเพื่อไม่ให้ไอทาเอะโดนทำร้ายอย่างกล้าหาญ

การย้อนความที่แสดงให้เห็นจรรยาของซามูไร

การคว้านท้อง, การคิดแก้แค้น และการรักษาชีวิต การย้อนความของตัวละครจะแสดงให้เห็นถึงสงครามที่ตนได้ผ่านมา และสงครามนั้นนำไปสู่การแก้แค้นเพราะสูญเสียสิ่งสำคัญ โดยมีฉากย้อนความดังนี้

- บทเรียนที่ 6 คาซึระนิกย้อนอดีตที่เคยสู้รบกับกินโทกิในสงครามขับไล่ชาวสวรรค์ และพร้อมที่จะตายแบบสมศักดิ์ศรีโดยการคว้านท้องต่อหน้าศัตรู ตามจรรยาของซามูไร
- บทเรียนที่ 29 เก็นเงียวิศาจกรเล่าย้อนความถึงสาเหตุที่จะทำลายเมืองเอโดะ เพราะจะแก้แค้นให้ลูกชายที่โดนรัฐบาลสังหารเนื่องจากไปเป็นซามูไรขับไล่ต่างแดน
- บทเรียนที่ 116 คอนโดนี่ถึงอดีตที่เคยฝึกวิชาดาบในสำนักเดียวกับ โอคิตะ โซโกะ และฮิจิคาตะ โทชิโร่ โดยอาจารย์ของเขาสอนเรื่องการฝึกวิชาและจับดาบแบบซามูไร
- บทเรียนที่ 260 กินโทกินิกย้อนอดีตของตัวเองที่อยู่ในสนามรบแล้วเจอกับอาจารย์โยชิตะ โซโย ครั้งแรกโดยอาจารย์ได้สอนกินโทกิเกี่ยวกับการจับดาบแบบซามูไรที่มีไว้เพื่อปกป้องผู้อื่น

การย้อนความที่แสดงให้เห็นถึงการตอบแทนบุญคุณของซามูไร

เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความจงรักภักดีต่อคนนั้นๆและยอมที่จะต่อสู้เพื่อปกป้องผู้มีพระคุณของตัวเองไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม ในเรื่องกินทามะมีฉากย้อนความเรื่องการตอบแทนบุญคุณ ดังนี้

- บทเรียนที่ 4 กินโทกินิกย้อนอดีตที่ตัวเองเคยได้รับความช่วยเหลือให้รอดตายจากโอโทเซะ และจะตอบแทนพระคุณโอโทเซะโดยการปกป้อง โอโทเซะจนกว่าชีวิตจะหาไม่

- *บทเรียนที่ 308* การเล่าย้อนความของจิโรโจที่เคยให้สัญญาไว้กับสามีโฮาตาเอะที่ช่วยชีวิตของตนไว้ว่าจะปกป้องเมืองคาบุกิโจ และปกป้องโฮาตาเอะตอบแทนที่สามีโฮาตาเอะช่วยชีวิตและยอมตายแทน

4. เล่าผ่านเนื้อเรื่องและสถานการณ์ของตอนนั้นๆ

ในกินทามะจะมีเนื้อเรื่องสลับกันไปมาระหว่างตอนสั้นที่เน้นตลก และตอนสั้นที่ดราม่า ในตอนสั้นที่ดราม่าจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับ คุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์รวมถึงวิถีบูชิโดด้วย ในการสื่อสารผ่านสถานการณ์นั้นแม้จะไม่ได้พูดออกมาทางทำพูดของตัวละคร แต่เนื้อเรื่องโดยรวมที่อ่านและดูแล้วบทสรุปจะเกี่ยวกับคุณธรรมของมนุษย์และซามูไร ได้แก่

ความกล้าหาญ

ส่วนใหญ่การสื่อสารวิถีบูชิโดเรื่องความกล้าหาญในการ์ตูนเรื่องกินทามะ จะปรากฏในสถานการณ์ที่ตัวละครจะต้องปกป้องสิ่งสำคัญ และแสดงถึงความเป็นลูกผู้ชายที่พร้อมจะตายทุกเวลาได้แก่

- *บทเรียนที่ 39* เล่าถึงไซโกที่เข้ามาปกป้องลูกชายตัวเองจากสัตว์ประหลาดอย่างกล้าหาญและแข็งแกร่ง
- *บทเรียนที่ 102* คอนโด้ยอมสละชีวิตตัวเองตามที่กลุ่มก่อการร้ายเรียกร้อง เพื่อช่วยไอดอลสาวโอซึอิจิที่ถูกคนร้ายจับเป็นตัวประกัน
- *บทเรียนที่ 235* ตอนสั้นที่ล้อเลียนภาพยนตร์เรื่อง saw โดยมี อิจิคาตะและโซโกะเป็นผู้เล่น โซโกะยอมฆ่าตัวตายเพื่อให้อิจิคาตะรอด(แม้จะเป็นการสมมติก็ตาม)
- *บทเรียนที่ 231* ตอนที่นักรับจ้างสารพัดไปช่วยงานร้านทำผมมีการอธิบายถึงทรวง “โซงมะเกะ” 丁髷 ที่เป็นทรวงหมยอดนิยมของซามูไรในสมัยเอโดะ และบ่งบอกจิตวิญญาณของซามูไรในการพร้อมรบเสมอ เพราะทรวงนี้เป็นทรวงที่ทำเพื่อ ให้ใส่ชุดเกราะออกรบได้อย่างสะดวก

จรรยาของซามูไร

จรรยาของซามูไรที่ปรากฏในสถานการณ์ในเรื่องกินทามะส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการคิดแก้แค้นที่มักจะเป็นสาเหตุของการต่อสู้ในเนื้อเรื่อง โดยการคิดแก้แค้นที่ปรากฏในเรื่องมีดังนี้

- *บทเรียนที่ 9* กลุ่มชินเซ็นงุมิตามหากินโทกิเพื่อแก้แค้นที่กินโทกิเอาชนะคอนโดได้
เจ้านายตัวเองในการประลองด้วยกลไกง สุกท่ายอิจิกาคะ ได้ประลองกับกินโทกิตัว
ต่อตัวและแพ้ ซึ่งเขาก็ยอมรับความพ่ายแพ้
- *บทเรียนที่ 29* วิศวะกรเกินโง่สร้างหุ่นยนต์ทำลายเมืองเอโดะเพื่อแก้แค้นรัฐบาลบา
คุฟู เพราะลูกชายของเขาออกไปรบกับซามูไรซบไล่ต่างแดนแล้วรัฐบาลจับได้จึงโดน
ประหาร
- *บทเรียนที่ 270* ลูกสาวของเจ้าของโรงแรมโรคโคคุต้องการแก้แค้นโอคิตะ
เนื่องจากเข้าใจผิดว่าโอคิตะเป็นผู้ฆ่าพ่อของเธอสุท่ายเธอก็ได้รู้ความจริงว่าพ่อของ
เธอยอมเป็นฝ่ายคนร้ายเพื่อปกป้องลูกสาวและภรรยา แต่โซโกะก็ปิดบังไว้เพื่อให้
เกียรติแก่คนเป็นพ่อ ตอนนี้นำแสดงให้เห็นถึงการคิดแก้แค้นและการให้เกียรติของ
ซามูไร

ความเป็นสุภาพบุรุษ

ในการเล่าเรื่องจะเป็นรูปแบบของความดีในตัวละคร และการให้เกียรติซึ่งกันและกันตาม
วิถีทางของซามูไรโดยแม้จะเป็นศัตรูแต่เมื่อเขากลับตัวกลับใจแล้วซามูไรก็ต้องให้เกียรติเขาในการให้
ศัตรูคว้านท้องหรือยอมตายด้วยตนเอง ในสถานการณ์ดังนี้

- *บทเรียนที่ 167* เนื้อเรื่องกล่าวถึงกบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิที่แบ่งเป็นสองฝั่ง ฝั่งหนึ่งอยู่
ข้างคอนโดหัวหน้าคนเดิมและอีกฝั่งเป็นของ อิโต คาโมทาโร่ ที่ปรึกษาด้านการเมือง
ที่เพิ่งเข้ากลุ่มมาใหม่ ในตอนนี้แสดงให้เห็นถึงความจงรักภักดีของซามูไรที่มีต่อคอน
โดและร่วมต่อสู้จนกลุ่มกบฏพ่ายแพ้ไป ส่วน อิโต คาโมทาโร่ เมื่อยอมรับความพ่าย
แพ้แล้วทางชินเซ็นงุมิก็ให้เกียรติเขาในการที่จะตายแบบซามูไรโดยการประลองกับอิ
จิกาคะเป็นครั้งสุดท้ายและตายใน สนามรบ
- *บทเรียนที่ 181* กินโทกิได้เข้าทำงานในออนเซ็นผีสิงเพื่อช่วย คางุระ, ชินปาจิ และโอ
ทาเอะให้รอดจากการที่โดนผีเข้าสิง กินโทกิได้ทำให้ผีซามูไรที่ตายในสนามรบไปสู่สุข
คติได้ โดยทำให้ผีมีความสุขและให้อภัยเรื่องที่ผ่านมา ในหลักที่ว่า ความเห็นอกเห็น
ใจ ความเป็นห่วงเป็นใย ความอ่อนโยน สิ่งนี้คืออาวุธที่มีประสิทธิภาพยิ่ง

ความจงรักภักดี

สถานการณ์ในเรื่องกินทามจะแสดงในรูปแบบของการตอบแทนบุญคุณครอบครัว การปกป้องเจ้านายหรือผู้มีพระคุณ โดยมีเนื้อเรื่องที่กำลังกล่าวถึงดังนี้

- *บทเรียนที่ 1* โอทาเอะยอมไปทำงานในสถานเรีงรมณ์ลอยฟ้าของชาวสวรรค์เพื่อปกป้องสำนักดาบที่พ่อของตัวเองสร้างขึ้น ในตอนสุดท้ายชินปาจิและกินโทกิ ช่วยเหลือเธอออกมาได้บทเรียนนี้แสดงให้เห็นถึงความกตัญญูและรักครอบครัวในวิถีซามูไร
- *บทเรียนที่ 21* การทำงานของนักดับเพลิงหญิงที่อยากจะช่วยเหลือหัวหน้าผู้มีพระคุณของเธอ ในตอนเด็กๆที่เธอได้รับการช่วยเหลือให้รอดชีวิตจากเหตุการณ์ไฟไหม้ สุดท้ายแล้วเธอก็ได้ตอบแทนพระคุณเขา
- *บทเรียนที่ 52* ตอนที่กินโทกิ,คอนโด้ ความจำเสื่อมมีผู้ก่อการร้ายจะวางระเบิดเอโดะและยิงกินโทกิกับคอนโด้ไปด้วย ชินปาจิ,คางุระ และกลุ่มชินเซ็นจูมีรวมตัวกันเป็นกำแพงเพื่อปกป้องเจ้านายตัวเองจากปืนใหญ่แสดงให้เห็นถึงความรักเพื่อนพ้องและความจงรักภักดีกับเจ้านาย
- *บทเรียนที่ 120* เล่าถึงตระกูลยาจิว ซึ่งเป็นตระกูลของซามูไรที่มีชื่อเสียง แม้วิวเบเกิดมาเป็นผู้หญิงแต่เธอก็ได้รับการเลี้ยงดูแบบผู้ชายเพื่อให้เป็นผู้นำตระกูลที่เป็นนักรบและแข็งแกร่ง นอกจากนี้ยังกล่าวถึงโอทาเอะที่ตั้งใจตอบแทนบุญคุณคิวกุเบที่ช่วยชีวิตเธอไว้โดยการแต่งงานกับคิวกุเบ

ความรักชาติและการข่มใจตัวเอง

ความรักชาตินอกเหนือจากการสื่อสารผ่านทางคำพูดของตัวละครแล้วยังมีสถานการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงการช่วยเหลือธรรมชาติจากสิ่งที่มีารุกล้า ส่วนการข่มใจตัวเองเป็นสถานการณ์ที่ต้องทำในสิ่งที่ตัวเองอาจจะเจ็บปวดแต่เพื่อไม่ให้ผู้อื่นเดือดร้อนก็ต้องข่มใจทำ ดังสถานการณ์ต่อไปนี้

- *บทเรียนที่ 18* พวกรับจากสารพัดช่วยกับปะปกป้องหนองน้ำจากการถมที่ของนายทุนชาวสวรรค์แสดงถึงความรักชาติและรักธรรมชาติ

- *บทเรียนที่ 41* นายพรานยอมฆ่าหมีที่กินเห็ดพิษและเป็นบ้าไล่ทำร้ายคน แม้จะเป็นหมีที่เป็นเพื่อนและเลี้ยงมากับมือเขาก็ต้องยอมฆ่าเพื่อไม่ให้เกิดความเดือดร้อนกับคนอื่น



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



หนังสือการ์ตูนกินทามะ *บทเรียนที่ 52* ซินปาจิ,คาจुरะ ปกป้องกินโทกิ และ กลุ่มชินเซ็นจุมิ
ปกป้องคอนโด้และกินโทกิที่เป็นเจ้านายของตนแสดงให้เห็นถึงความจงรักภักดีในวิถีซามูไร



หนังสือการ์ตูนกินทามะ บทเรียนที่ 167 อีโต คาโมทาโร่ กบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิ
เมื่อยอมรับความพ่ายแพ้แล้วทางชินเซ็นงุมิก็ให้เกียรติเขาในการที่จะตายแบบ
ซามูไรโดยการประลองกับฮิจิคาตะเป็นครั้งสุดท้ายและตายใน สนามรบ

**หนังสือการ์ตูนพิมพ์แบบญี่ปุ่น กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย*

โดยสรุปวิถีบุชิโดที่สื่อสารผ่านการเล่าเรื่องกินทามะสื่อสาร โดย 1.สื่อสารผ่านคำพูดของตัวละครที่เป็นซามูไร 2.สื่อสารผ่านฉากต่อสู้ในเนื้อเรื่อง 3.สื่อสารผ่านการย้อนความของตัวละคร 4.สื่อสารผ่านข้อคิดและสถานการณ์ของเนื้อเรื่องในตอนนั้นๆ ซึ่งวิถีบุชิโดก็ได้ปรากฏอย่างครบถ้วน 7 ข้อ ได้แก่ ความกล้าหาญ, จรรยาของซามูไร(เซปปุคุหรือการคว้านท้อง, การคิดแก้แค้น, รักดาบยิ่งชีวิต), ความเป็นป็นสุภาพบุรุษ, ความจงรักภักดี(กษัตริย์, ครอบครัว และผู้มีพระคุณ), การศึกษาและการอบรมเยี่ยงซามูไร, ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร, ความรักชาติ ในการสื่อสารวิถีบุชิโดของกินทามะสามารถทำได้แนบเนียนเพราะมีการเลือกวิธีสื่อสารในเนื้อหา หากไม่มีคำพูดที่สื่อสารข้อคิดโดยภาพรวมของตอนนั้นๆ ก็จะต้องบอกถึงวิถีบุชิโด คือไม่ได้วางวิถีบุชิโดในเนื้อเรื่องมากจนเกินไปแต่นำมาประยุกต์ให้เกี่ยวกับความเป็นจริงในปัจจุบัน และกินทามะยังคงแนวเรื่องซามูไรล้ำยุคที่ให้ข้อคิดตามวิถีบุชิโดตั้งแต่เล่มที่ 1 จนถึงเล่มปัจจุบัน

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การสื่อสาร “วิถีบูชิโด” ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเป็นการวิจัยโดยวิเคราะห์ตัวบท(Textual Analysis) ศึกษาจาก หนังสือการ์ตูน,แอนิเมชัน และ ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ ตามแนวคิด การ์ตูนญี่ปุ่น,ปรัชญาบูชิโด และ คตินิยมของซามูไร,แนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร ,แนวคิดสัมพันธ์บท เพื่อวิเคราะห์ถึงการสื่อสาร “วิถีบูชิโด” ,การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครรวมถึงสัมพันธ์ ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค

สรุปผลการวิจัย

การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องกินทามะ เขียนโดย ฮิเดอากิ โซราจิ(Hideaki Sorachi) เป็นการ์ตูนแนวซามูไรล้ำยุคผลิตและจัดจำหน่ายในปี ค.ศ. 2003 ปัจจุบันปี ค.ศ. 2015 มีการแปลและจัดจำหน่ายในประเทศไทย ทั้งหมด 54 เล่ม สร้างเป็นแอนิเมชันทั้งหมด 7 season และ สร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด 2 ภาค คือ Gintama the movie กำเนิดเบนิจากุระ และ Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya โดยเนื้อเรื่องเล่าถึง ซากาตะ กิโนโทกิ ซามูไรซบไหล่ต่างแดนที่เลิกทำสงครามและหันมาเปิดร้านรับจ้างสารพัดแทนกิโนโทกิได้ช่วยเหลือ ชิมูระ ซินปาจิ และ คางุระ ทั้งสองคนจึงขอมาทำงานเป็นสมาชิกของร้านรับจ้างสารพัดด้วย เมื่อสมาชิกครบทั้งหมด 3 คนแล้วพวกเขาก็ได้รับการกิจต่างๆจากลูกค้า เช่น ตามหาสัตว์เลี้ยงของเจ้าชายฮาดะ, ช่วยตามหารักครั้งแรกของชายชราที่ป่วยเป็นโรคร้าย กระทั่ง ซ่อมหลังคาร้านรับจ้างสารพัดก็รับทำ ซึ่งงานต่างๆที่นักรับจ้างสารพัดรับมาทำนั้นมักจะทำให้พวกเขาเข้าไปพัวพันกับเรื่องวุ่นๆ แต่พวกนักรับจ้างสารพัดก็ผ่านมาได้ นอกจากเนื้อเรื่องที่เป็นารับจ้างทำงานของ กิโนโทกิแล้ว ต่อมานักรับจ้างสารพัดได้พบเจอกับ คาซึระ โคทาโร่ ซามูไรซบไหล่ต่างแดนที่เป็นเพื่อนกิโนโทกิ ทำให้พวกรับจ้างสารพัดต้องตกเป็นผู้ต้องสงสัยในคดีก่อการร้าย และเป็นเหตุที่รู้จักกับกลุ่มชินเซ็นงุมิกองกำลังติดอาวุธพิเศษ ที่มีหน้าที่รับใช้รัฐบาลนี้ การทำภารกิจของกลุ่มนักรับจ้างสารพัดดำเนินไปเรื่อยๆจนพบเจอกับ ทากาสุงิ ซินสุ

เกาะ ที่ต้องการทำลายเมืองเอโดะ พวกนักรบจ้างสารพัดจึงต้องปกป้องเมืองเอโดะจากกลุ่มทหารอสุราของทากาสึ โดยได้รับความร่วมมือจาก คาซึระ โคทาโร่ และ ซินเซ็นงุมิ

การต่อสู้เพื่อปกป้องเมืองเอโดะจากตัวร้ายยังคงมีอยู่เรื่อยๆ แม้ว่ากินโทกิจะทิ้งฉายา ชิโร่ยาฉะ(ปีศาจขาว)หลังสงครามสงบและมาใช้ชีวิตแบบปกติในเมืองคาบุกิโจแต่ก็ยังมีไม่พ้นการตามแก้แค้นของซามูไรผู้เคยร่วมสงครามด้วยกันและมองว่ากินโทกิทรยศทำให้เกิดเหตุการณ์การที่ต้องต่อสู้อีกมากมาย โดยเฉพาะทากาสึที่แค้นกินโทกิมากเพราะกินโทกิเป็นผู้ลงมือสังหารอาจารย์ของตน แม้ว่าจะเป็นคำสั่งของอาจารย์ที่ยอมสละชีวิตเพื่อช่วยลูกศิษย์ก็ตาม อย่างไรก็ตาม กินโทกิและพวกพ้องยังคงใช้ชีวิตตามใจตัวเองอย่างบ้าสุดกู่ ไร้สาระบ้าง แต่ก็มีวิถีทางของตัวเอง โดยเฉพาะ การช่วยเหลือคนอื่นในยามเดือดร้อน การต่อสู้เพื่อปกป้องสิ่งที่ตัวเองต้องการปกป้อง และมิตรภาพที่พวกเขาให้กันยังคงดำเนินต่อไปจนกว่าจะอวสาน

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปผลได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครของของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุค พบว่าการ์ตูนเรื่องกินทามะมีลักษณะการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครดังนี้

1.1 การเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นแนวซามูไรล้ำยุคเรื่องกินทามะ

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนกินทามะ 52 เล่ม คิดเป็นบทเรียนทั้งหมด 465 บทเรียนเฉลี่ยในหนึ่งเล่มจะมีประมาณ 6-9 บทเรียน เรื่องสั้นมีความยาวไม่เกิน 3 บทเรียนส่วนเรื่องยาวนั้นมีความยาวเฉลี่ยประมาณ 4-10 บทเรียนหรือ 1-2 เล่ม ในทั้งหมด 465 บทเรียนที่มีเรื่องยาวที่เป็นแนวชีวิตทั้งหมด 142 บทเรียน เฉลี่ยใน 10 เล่มจะมีเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องราวยาวๆประมาณ 2-5 เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง 10 เล่ม นอกนั้นจะเป็นตอนสั้นแนวตลก หรือภารกิจจากลูกค้าของร้านรับจ้างสารพัด

ลักษณะการเล่าเรื่องจะเป็นแนวซามูไรล้ำยุคโดยจะเล่าถึงการดำเนินชีวิตของซามูไรในสมัยที่ต้องอยู่ร่วมกับชาวสวรรค์(มนุษย์ต่างดาว) การเล่าเรื่องเป็น ลักษณะ ตลก ผสมกับแอ็คชั่น และดราม่าในบางตอน โดยจะมีตอนสั้นและตอนยาวที่จบในตอนสลับกันไป และมีการนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นคนทั่วไปเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง ความขัดแย้งของเนื้อเรื่องเป็นความขัดแย้งทางด้านความคิดและอุดมการณ์ ของตัวละคร ซึ่งตัวละครฝั่งดีมีอุดมการณ์ในการปกป้องเอโดะและอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ส่วนฝั่งตัวร้ายต้องการทำลายเอโดะและคนเห็นต่างเพื่อสร้างโลกใหม่ตามแบบฉบับของตน ด้านยุคสมัย

และช่วงเวลาปรากฏในการเล่าเรื่อง ปรากฏช่วงเวลา อดีต ยุคเอโดะ ปัจจุบัน และอนาคต
อวกาศ ต่างดาว อยู่ในเรื่อง

ลักษณะการใช้ขดลกที่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่องของกินทามะ คือ การชมมุข
และตบมุขของตัวละครหลัก บางครั้งไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องแต่ก็มีเพื่อให้เกิดความตลก ,การ
สร้างความตลกจากบุคลิกตัวละครที่มีนิสัยแปลกๆ มีความแตกต่างทางนิสัยที่ไม่เข้ากันอยู่ใน
ตัวละคร, การสร้างความตลกจากการนำการ์ตูนเรื่องอื่นๆของค่ายมาล้อเลียน,การสร้าง
ความตลกจากเหตุการณ์สมมติที่ยกเข้ามาเปรียบเทียบกับสถานการณ์ในเรื่อง นอกจากนี้การ
ดำเนินเนื้อเรื่องของกินทามะยังแสดงให้เห็นว่าตัวละครในการ์ตูนรับรู้เรื่องในโลกความจริง
บางครั้งก็เอาเรื่องจริงที่เป็นชีวิตของนักเขียนการ์ตูนเข้าไปอยู่ในเนื้อเรื่อง และการเล่าเรื่อง
ของการ์ตูนเรื่องกินทามะยังมีการเรื่องจริงและตำนานในประวัติศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง
ของเรื่องด้วย

1.2 การสร้างตัวละครในการ์ตูนเรื่องกินทามะ

ในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันเรื่องกินทามะ มีลักษณะการสร้างตัวละครในเรื่องที่
ผู้วิจัยวิเคราะห์ ได้ดังนี้

-**การสร้างตัวละครที่มาจากบุคคลจริงในประวัติศาสตร์** ตัวละครหลักที่เป็นชาмуไร
ของกินทามะล้วนมีที่มาจากบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในยุคปลายเอโดะ
(ศตวรรษที่ 19)เป็นส่วนใหญ่ การนำชื่อบุคคลที่สำคัญมาเป็นตัวละครทำให้เสริม
ลักษณะความแข็งแกร่งและบุคลิกของตัวละครนั้น

-**การสร้างบุคลิกตัวละครให้เด่นจากลักษณะท่าทางและคำพูด** การสร้างนิสัย
เฉพาะตัวที่แปลกๆและความตลกจนเป็นบุคลิกเฉพาะ โดยแสดงให้เห็นลักษณะ
ท่าทางนั้นบ่อยๆในเนื้อเรื่อง ในการวัดคะแนนความนิยมจากผู้อ่านในแต่ละครั้ง จะ
เห็นได้ว่าคะแนนสูงสุดมักจะเป็นตัวละครที่มีบุคลิกและนิสัยโดดเด่นสร้างความ
เพลิดเพลินให้กับผู้อ่าน ตัวละครยอดนิยมได้แก่ 1. ซากาตะ กิโทกิ ชาмуไรนิสัยบ้า
ระห่ำ ชอบของหวานเป็นชีวิตจิตใจ 2.โอคิตะ โซโกะ เด็กหนุ่มชาмуไรหน้าหวานแต่
นิสัยชาติสนิม 3.อิจิกาคะ โทชิโร่ รองหัวหน้ากลุ่มชินเซ็นงุมิสุดโหด ผู้หลงใหลในมา
ยองเนส 4.ทากาสุงิ ชินสุเกะ ตัวร้ายตาเดียวที่มุ่งทำลายแต่เอโดะ 5.คาซึระ
โคทาโร่ คุณชายชาмуไร ตลกหน้าตาย ทั้งนี้เนื่องจากนิสัยที่สร้างความเพลิดเพลิน
แล้ว ฝีมือด้านการต่อสู้ของตัวละครยอดนิยมถือว่าอยู่ในอันดับต้นๆและโดดเด่นกว่า
ตัวละครอื่นด้วย สรุปได้ว่านอกจากความเพลิดเพลินในตัวละครแล้ว ความแข็งแกร่ง
และบุคลิกหน้าตาของตัวละครก็มีผลต่อความนิยมของผู้อ่าน

-ความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร ทุกตัวละครหลักจะมีความเกี่ยวข้องกับกนิโทกิที่เป็นพระเอกของเรื่อง ความสัมพันธ์จะเหมือนมีพระเอกเป็นศูนย์กลาง และพระเอกจะเป็นจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของแต่ละกลุ่มให้มารู้จักกัน จุดเชื่อมโยงคือการที่ได้รับความช่วยเหลือจากกนิโทกิ, การเป็นเพื่อนร่วมสงครามด้วยกัน เป็นต้น

2. เพื่อศึกษาสัมพันธ์ระหว่างหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุค การ์ตูนเรื่องกินทามะมีตัวหนังสือการ์ตูนเป็นตัวแม่แบบ ต่อมามีการนำไปทำต่อเป็นแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน จากการวิเคราะห์พบว่าสัมพันธ์ของระหว่างหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์แอนิเมชันมีดังนี้

2.1 การคงเดิม(convention) เป็นสิ่งที่แอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันยึดตามในหนังสือการ์ตูน โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย ได้แก่

แก่นเรื่อง(Theme) ที่เกี่ยวกับวิถีซามูไรที่ดำรงชีวิตอยู่ในยุคที่มีมนุษย์ต่างดาวเข้ามาอยู่ในโลก โดยมีการให้ข้อคิดตามคุณธรรมของวิถีบูชิโด

ฉาก(Setting) ฉากหลักที่จะปรากฏในเห็นในเรื่อง คือ terminal ที่เป็นตึกศูนย์กลางของชาวสวรรค์ที่สร้างขึ้นในตอนที่ยืดครองเอโดะ ฉากที่ปรากฏรองลงมาคือ ร้านแสนึคของโอโทเซะ และร้านรับจ้างสารพัด ช่วงเวลาที่ปรากฏนั้นเป็นช่วงเวลายุคเอโดะ ซึ่งภาพที่ปรากฏออกมาทั้ง 3 สื่อไม่ได้มีสิ่งเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแต่อย่างใด

บทสนทนา(Dialogue)และ มุมมอง(Point Of View) บทสนทนาในแอนิเมชันใช้เหมือนกับในหนังสือการ์ตูนทั้งหมด และมุมมองใช้แบบมุมมองพระเจ้า ที่ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครทุกตัว

2.2 การขยายความ(Extention) มีการเพิ่มเติมสิ่งที่ไม่ใช่ในหนังสือการ์ตูน คือ **เนื้อเรื่อง** โดยมีการสร้างตอนใหม่ 1 ตอนที่ไม่ได้มีในหนังสือการ์ตูนในการเปิดตัวแอนิเมชันตอนที่ 1-2 และในแอนิเมชันยังมีการทำตอนสั้นๆพิเศษประมาณ 1-2 นาทีเพื่อให้คนที่ดูแอนิเมชันได้รับชมโดยเฉพาะ

2.3 การตัดทอน(Reduction) ในแอนิเมชันมีการตัดทอนตอนจากหนังสือการ์ตูนโดยตอนที่ตัดออกไปและไม่ได้มาสร้างเป็นแอนิเมชันนั้นส่วนใหญ่เป็นตอนสั้นๆที่ไม่ได้ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลง

หรือทำให้ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องหากตัดออกไป การตัดทอนจะเป็นไปในลักษณะให้เนื้อเรื่องที่เป็นแอนิเมชันกระชับและไม่มีตอนที่เยอะจนเกินไป

3. เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารปรัชญาบูชิโดในหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันแนวซามูไรล้ำยุค พบว่าการ์ตูนเรื่องกินทามะมีการสื่อสารวิถีบูชิโดผ่านเนื้อเรื่องดังนี้

3.1 การสื่อสารโดยใช้ตัวละครที่มีบุคลิกของซามูไร

โดยสื่อสารผ่านคำพูดของตัวละครซึ่งมีการสื่อสารถึงวิถีบูชิโดครบถ้วนทั้ง 7 ข้อ ได้แก่

- ความกล้าหาญ
สื่อสารผ่านคำพูดตัวละครในฉากต่อสู้เพื่อปกป้องสิ่งสำคัญ
- จรรยาของซามูไร(เซปปุคุหรือการคว้านท้อง,การคิดแก้แค้น,รักดาบยิ่งชีวิต)
การสื่อสารเรื่องพิธิดว่านท้องผ่านการแสดงความกล้าหาญและเกียรติยศในการเลือกตายเองในกลุ่มวงล้อมของศัตรู นอกจากนี้การคว้านท้องในกินทามะยังเป็นบทลงโทษที่ใช้พูดขู่และสั่งสอนลูกน้องของซามูไร การคิดแก้แค้น จะแสดงออกผ่านเหตุการณ์ภาพรวมที่เป็นสาเหตุของการต่อสู้หรือสงครามมากกว่าคำพูดเพื่อแสดงให้เห็นว่าซามูไรต้องมีความคิดเด็ดขาดในการฆ่าศัตรูเพื่อศัตรูจะได้ไม่มีโอกาสทำร้ายกลับการรักดาบยิ่งชีวิตสื่อสารผ่านคำพูดที่แสดงถึงความแข็งแกร่งของจิตวิญญาณซามูไรที่มีลักษณะเหมือนดาบและดาบยังเป็นสิ่งที่มีเกียรติ แสดงอำนาจ การป้องกัน นอกจากนี้ดาบยังเป็นอาวุธหลักของการต่อสู้ในเรื่องด้วย
- ความเป็นสุภาพบุรุษ
แสดงออกผ่านคำพูดที่แสดงถึงความมีเมตตากรุณาและความอ่อนโยน คำพูดที่แสดงถึงการรักษาความจริงและคำพูดที่แสดงถึงเกียรติยศของซามูไร
- ความจงรักภักดี(กษัตริย์,ครอบครัว และผู้มีพระคุณ)
สื่อสารผ่านคำพูดที่แสดงในเห็นถึงความจงรักภักดีต่อเจ้านายและผู้มีพระคุณ แต่ไม่ได้สื่อสารวิถีบูชิโดในเรื่องความจงรักภักดีต่อกษัตริย์ เนื่องจากกษัตริย์ไม่มีบทบาทในเรื่อง
- การศึกษาและการอบรมเลี้ยงซามูไร

ในที่นี้คือการ ชมใจตัวเอง ในเรื่องกินทามะสื่อสารเรื่องการชมใจตัวเองเป็น 2 รูปแบบคือการชมใจตัวเองให้ประพตปฏิบัติตนตามกฎของชาмуไร และ การชมใจตัวเองด้านจิตใจที่กล่าวถึงการแบกรับภาระต่างๆไว้โดยไม่บ่นและการไม่ทำตามใจตัวเองหากสิ่งที่ตัวเองต้องทำนั้นจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

- ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับชาмуไร

ในเรื่องกินทามะไม่ค่อยพูดถึงวิถีบุชิต่อข้อนี้เท่าไรนัก โดยตัวละครผู้หญิงในเรื่องจะมีความเท่าเทียมกับตัวละครผู้ชายและไม่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในครอบครัวของผู้หญิง การสื่อสารผ่านคำพูดจะเป็นในเรื่องของการรักษาวล สงวนตัวของผู้หญิงมากกว่าเรื่องอื่นๆที่ผู้หญิงจะต้องปฏิบัติในวิถีบุชิต่อ

- ความรักชาติ

มีการสื่อสารเรื่องความรักชาติผ่านกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชินเซ็นงุมิ หรือชาмуไร ขับไล่ต่างแดนที่พวกเขาต่างต่อสู้เพื่อปกป้องประเทศชาติและเมืองของพวกเขาไว้จนยอมสละทุกสิ่ง

3.2 การสื่อสารผ่านการต่อสู้กับตัวร้าย

โดยสื่อสารผ่านเหตุการณ์การต่อสู้ของตัวละครฝ่ายดี ที่ต้องต่อสู้เพื่อปกป้องและช่วยเหลือ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มาขอความช่วยเหลือ, เพื่อนพ้องของตัวเอง,ผู้มีพระคุณ และบ้านเมือง โดยสื่อสารให้เห็นว่าชาмуไรต้องมีความกล้าหาญ,การใช้ดาบ,การแก้แค้น ,ความจงรักภักดี,การตอบแทนบุญคุณและการปกป้องเพื่อนพ้อง

3.3 การเล่าย้อนอดีตถึงประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตัวเอง

สื่อสารผ่านตัวละครที่เป็นชาмуไรล้วนมีอดีตที่ทำให้มีจุดมุ่งหมายและเป็นแรงผลักดันในการดำเนินชีวิตตามวิถีทางของชาмуไร ในเนื้อเรื่องจะย้อนความให้เห็นถึงอดีตและที่มานั้นเสมอ โดยจะกล่าวถึง การสู้รบในสงครามอย่างกล้าหาญ, การสอนสั่งวิธีจับดาบและวิถีชาмуไรกับอาจารย์, การตอบแทนบุญคุณ, การแก้แค้น

3.4 เล่าผ่านเนื้อเรื่องและสถานการณ์ของตอนนั้นๆ

การเล่าผ่านข้อคิดของแต่ละตอนจะกล่าวถึง คุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์รวมถึงวิถีบุชิต่อด้วย ในการสื่อสารผ่านสถานการณ์นั้นแม้จะไม่ได้พูดออกมาทางทำพูดของตัวละคร แต่เนื้อเรื่องโดยรวมที่อ่านและดูแล้วบทสรุปจะเกี่ยวกับคุณธรรมของมนุษย์และชาмуไร ได้แก่

ความกล้าหาญ, จรรยาของชาмуไร, ความเป็นสุภาพบุรุษ, ความจงรักภักดี, ความรักชาติและการ
ข่มใจตัวเอง

ในการสื่อสารวิถีชีวิตของกิงทามะสามารถทำได้แนบเนียนเพราะมีการเลือกวิธีสื่อสารใน
เนื้อหา หากไม่มีคำพูดที่สื่อสารข้อคิดโดยภาพรวมของตอนนั้นๆ ก็จะต้องบอกถึงวิถีชีวิต คือไม่ได้วาง
วิถีชีวิตในเรื่องมากจนเกินไปแต่นำมาประยุกต์ให้เกี่ยวกับความเป็นจริงในปัจจุบัน

อภิปรายผล

การเล่าเรื่องฉีกจากขนบของการ์ตูนชาмуไรและความกล้ายุคในเรื่องกิงทามะ

การดำเนินเรื่องของกิงทามะสามารถดึงดูดจิตใจผู้อ่านได้ในความแปลกใหม่และไม่เหมือน
การ์ตูนชาмуไรเรื่องอื่นๆ ที่ผ่านมา จากเนื้อเรื่องที่มีลักษณะตลก ตั้งแต่ชื่อเรื่อง “กิงทามะ” ที่หมายถึง
จิตวิญญาณสีเงิน ผู้เขียนจงใจตั้งชื่อนี้ให้ฟังเสียงคำที่หมายความว่า ลูกอ๊อดตะ เพื่อให้อูตลก การเล่า
เรื่องที่ไม่ต่อเนื่องโดยจะแบ่งเป็นตอนสั้นและตอนยาวตอนสั้นนั้นเป็นการเล่าแบบจบในตอน ส่วน
ตอนยาวจะเป็นการนำพล็อตหลักของเรื่องในการเฉลยปมของพระเอกว่าอดีตเคยผ่านอะไรมาบ้าง
รวมถึงมีการสร้างตัวละครใหม่ๆ ให้มีบทบาทต่อเนื้อเรื่องหลัก ซึ่งผู้อ่านจะไม่สามารถเดาได้ว่าเรื่องใน
อนาคตจะเป็นอย่างไรต่อไปแต่ก็ยังคงติดตามอยู่ แสดงให้เห็นว่าเรื่องกิงทามะมีการเล่าเรื่องแบบ
สมัยใหม่ ไม่มีรูปแบบตายตัวและเป็นการ์ตูนชาмуไรเรื่องแรกที่มีวิธีการเล่าในลักษณะนี้

การเล่าเรื่องในลักษณะ ตลกน้อยบางตอน ช่วงเวลาที่ปรากฏในแอคชั่น มีดราม่าผสมอยู่เล็กน้อย,
ปัจจุบัน และอนาคต (1868-1853.ศ.ค) เรื่องมีทั้ง อดีตซึ่งเรื่องราวดำเนินอยู่ในสมัยปลายเอโดะ
การดำเนินเรื่องในอดีตแต่มีฉากในช่วงเวลาปัจจุบันและอนาคตทำให้เรื่องนี้ (อวกาศ) เป็นการ์ตูน
ชาмуไรกล้ายุค ช่วงเวลาไม่ได้กล่าวถึงเฉพาะอดีตเท่านั้น สิ่งนี้ทำให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างไม่มีข้อจำกัด
ด้านจินตนาการและยังทำให้ผู้อ่านสามารถมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องได้อย่างดีเพราะนำเหตุการณ์ ตลก
เรื่องที่เป็นกระแสในชีวิตประจำวันเล่าผ่านเรื่องราวในการ์ตูน ในประเทศไทยนั้นการเล่าเรื่องของ
การ์ตูนเรื่องกิงทามะขึ้นอยู่กับผู้แปลหนังสือด้วย เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่มีตัวหนังสือเยอะและส่วน
ใหญ่เป็นมุขตลกและเรื่องราวของคนญี่ปุ่น ซึ่งคนไทยไม่สามารถเข้าใจได้ว่าจะสื่อถึงอะไร คนแปล
การ์ตูนเรื่องกิงทามะจึงจะต้องมีการปรับเปลี่ยนมุขในหนังสือการ์ตูนให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคน
ไทยเพื่อความสนุกสนานอีกทางหนึ่ง โดยจะเห็นการปรับการแปลให้ได้วรรคสั้นในการ์ตูนกิงทามะ
เล่ม 3 และเล่มหลังๆ ก็เริ่มสนุกขึ้นเรื่อยๆ ส่วนเล่ม 1 ของกิงทามะนั้นช่วงแรกไม่ค่อยได้รับความนิยม
เท่าไรในประเทศไทย เมื่อมีการปรับการแปลและเนื้อเรื่องที่น่าสนใจขึ้นและมีตัวละครใหม่ๆ มากก็ทำ
ให้การ์ตูนเล่มนี้ได้รับความนิยมในไทยอย่างมาก จนติด 1 ใน 5 ของการ์ตูนชาмуไรยอดนิยมที่นักอ่าน
การ์ตูนโหวตในเว็บไซต์ pantip ห้องการ์ตูน

ในการนำเรื่องจริงในประวัติศาสตร์มาช่วยในการเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร ผู้วิจัยมองว่าเป็นการอ้างอิงปกติของการ์ตูนแนวซามูไรซึ่งจะยกเหตุการณ์สำคัญของญี่ปุ่นให้เป็นเหตุการณ์สำคัญในการ์ตูนอย่างกินทามะได้ยกเรื่องกฎห้ามใช้ดาบมาจะได้เฉพาะกลุ่มชินเซ็นงุมิเท่านั้น เช่นเดียวกับเรื่องซามูไรพเนจร ที่อยู่ในยุคนี้เช่นกันและก็มีตัวละครกลุ่มชินเซ็นงุมิเหมือนกัน การ์ตูนซามูไรที่เป็นที่นิยมของญี่ปุ่นในช่วงปี 1988 เป็นต้นมาก็เช่นเดียวกันจะมีการนำเรื่องราวประวัติศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่อง โดยปรับเหตุการณ์ในเข้ากับยุคสมัยในการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ได้แก่ เรื่อง Rurouni Kenshin ซามูไรพเนจรซึ่งอยู่ในยุคสมัยเมจิปีที่ 11 มีการยกเหตุการณ์การเข้ามาของชาวต่างชาติเพื่อบังคับให้ญี่ปุ่นเปิดประเทศ ในเรื่อง ,Vagabond และ Samurai Deeper Kyo มีเหตุการณ์ที่ยกมากล่าวถึงคือ สงครามทุ่งเซคิงฮาระสงครามใหญ่ของญี่ปุ่นที่โทคุงาวาเอาชนะมาได้เพื่อขึ้นเป็นผู้ครองแผ่นดิน ส่วนในเรื่อง กินทามะที่ได้วิจัยนั้น เป็นเรื่องราวที่อยู่ในสมัยเอโดะ ปลายเอโดะ และเริ่มเข้าสู่ยุคสมัยเมจิ เหตุการณ์ที่ยกเข้ามาในเรื่องก็จะเป็นการเข้ามาของชาวสวรรค์มนุษย์ต่างดาวที่เข้ามาปกครองร่วมกับรัฐบาลบาคุฟุ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันแล้วจะเห็นว่ายุคสมัยและเหตุการณ์ที่ยกมาจะเป็นเรื่องราวในช่วงที่ ซามูไรมีบทบาทในประเทศญี่ปุ่น จนถึงเรื่องราวของการสิ้นสุดยุคของซามูไร การนำความผสมปนเปของยุคสมัยมารวมกันก็ถือเป็นจุดที่เป็นเสน่ห์ในการดึงดูดผู้อ่านและผู้ชมอยู่ในเนื้อเรื่องกินทามะ โดยในเรื่องมีการนำยุคสมัย อดีต ปัจจุบัน และ อนาคตมาไว้ด้วยกัน โดยอดีตคือเล่าถึงช่วงปลายเอโดะ ส่วนความล้ำยุคที่มีในเรื่อง คือ ยุคสมัยปัจจุบันที่ผู้เขียนนำสถานการณ์ในชีวิตประจำวันมาอยู่ในเนื้อเรื่อง ส่วนอนาคต คือการที่มีชาวสวรรค์เข้ามายึดครอง (มนุษย์ต่างดาว) ของเรื่องถือเป็นเสน่ห์ที่แปลกแหวกและดำรงชีวิตอยู่ในสมัยเอโดะ การมีความหลากหลายในยุคสมัยแนวให้ผู้อ่านได้อยู่ในจินตนาการและอยู่ในความเป็นจริงในเวลาเดียวกัน

การเล่าเรื่องที่แปลกแหวกแนวของกินทามะ ถือเป็นการ์ตูนซามูไรเล่มแรกๆ ที่เน้นความหลากหลายของยุคสมัยและเล่าออกมาในรูปแบบการ์ตูนตลกเบาสมองแต่ก็ยังคงมีแก่นเรื่องที่มีสาระเรื่องคุณงามความดีอยู่โดยเฉพาะการดำรงชีวิตตามวิถีซามูไร และให้ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ไปพร้อมกัน ถือเป็นกาเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่องของการ์ตูนซามูไรให้มีความน่าสนใจและยังได้รับความนิยมาอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันยังไม่มีการ์ตูนซามูไรเรื่องไหนที่เล่าเรื่องแบบกินทามะ เนื่องจากการ์ตูนตลกของประเทศญี่ปุ่นส่วนมากจะได้รับความนิยมน้อยกว่าการ์ตูนประเภทอื่นๆ อย่างไรก็ตามด้วยการเล่าเรื่องที่แปลกและโดดเด่นทำให้การ์ตูนเรื่องกินทามะก็ยังคงอันดับความนิยมใน อันดับ 10 แรกของการ์ตูนนิตยสารโชเนนจัมป์ ตั้งแต่ปี1990 จนถึงปัจจุบัน

การสร้างตัวละครของการ์ตูนซามูไรล้ำยุคกินทามะจากภาพอุดมคติของซามูไร

ด้านการสร้างตัวละครเอกของเรื่องกินทามะก็ยังคงเป็นการสร้างตัวละครพื้นฐานของการ์ตูนแนวซามูไร คือ ตัวเอกจะต้องมีทักษะในการใช้ดาบที่เก่งมากและเป็นตำนานในการสู้รบ เช่น การ์ตูนเรื่องซามูไรพเนจร พระเอกเป็น อดีตมือสังหารในตำนานผู้มีสมญานามว่า , "มือพิฆาตบัดโตไซ"การ์ตูน

เรื่อง Samurai Deeper Kyo พระเอกได้ฉายาว่า จากการ์ที่ ”เคียวเนย์ตายักษ์“มีดาสีแดงและฆ่าคนในสงครามมาแล้วกว่า 1,000 ศพ เรื่อง,Vagabond พระเอกได้รับการเรียกจากชาวบ้านว่าเป็นลูกปีศาจเพราะฆ่าคนแบบไม่รู้สึกระไรมาตั้งแต่เป็นเด็กๆ ส่วนในเรื่อง กินทามะ ที่ใช้ในการวิจัย พระเอกมีฉายาว่า หรือปีศาจขาว เนื่องจากว่ามีผมสีขาวและส ”ชิโร่ยามะ”ในสงครามเก่งมากจนได้รับฉายานี้

วิเคราะห์ได้ว่าลักษณะตัวละครชาโมโร่ที่เป็นอุดมคติในการสร้างการ์ตูน คือ มีความกล้าหาญ และแข็งแกร่งและเมื่อพบความจริงของชีวิตก็จะเลือกทิ้งการต่อสู้ของตัวเองไว้ด้านหลังและหันมาใช้ชีวิตอย่างสงบเรียบง่าย อาจจะเป็นพระตัวละครได้รับอิทธิพลมาจากบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อการรวมชาติญี่ปุ่น คือ โอดะ โนบุนางะ,โทโยโตมิ อิเดโยชิ และโทคุงะว่า อิเอياسึ ซึ่งทั้งสามท่านนี้ถือเป็นชาโมโร่ที่เข้มแข็งและเด็ดขาดในการต่อสู้จนรบชนะมาหลายสงครามส่งผลให้สามารถรวมประเทศญี่ปุ่นและวางรากฐานการดำเนินชีวิตมาจนถึงทุกวันนี้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเป็นพระเอกมากขึ้นเลยต้องสร้างนิสัยให้มีความเป็นสุภาพบุรุษและมีคุณธรรมด้วยเพราะหากมีเฉพาะความเก่งกาจแล้วก็ไม่ต่างจากตัวละครนักรบชาโมโร่ปกติทั่วไป สิ่งที่แตกต่างกันการ์ตูนชาโมโร่อื่นๆ ในการตูนเรื่องกินทามะ ก็จะเป็นบุคลิกของพระเอกที่ตลก มีความบ้าในตัวเองสูงและทำตัวไร้สาระไปวันๆหลังจากเลิกทำสงคราม นอกจากนี้การสร้างตัวละครในเรื่องกินทามะยังมีการวางจังหวะให้ตัวละครสามารถดึงดูดผู้อ่านหรือผู้ชมได้ดีมาก เนื่องจากตัวละครของเรื่องกินทามะมีหลากหลายตัวละครแต่ผู้เขียนใช้วิธีการสร้างเนื้อเรื่องให้ตัวละครนั้นๆที่จะได้มีตอนเด่นเป็นของตัวเอง ทำให้ผู้อ่านจำตัวละครทุกตัวได้

ตัวละครหลักที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นชาโมโร่ล้ำยุคที่เป็นชาวสวรรค์คือ คางุระ สมาชิกของร้านรับจ้างสารพัด แม้ว่าคางุระจะเป็นผู้หญิงที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องแต่ก็ไม่ได้มีความสัมพันธ์แบบเชิงชู้สาวกับพระเอกของเรื่อง แตกต่างจากเรื่องอื่นที่ตัว นางเอกที่เป็นผู้หญิงจะเป็นสาวสวย และเหมือนจะได้รับการรักกับพระเอกแต่คางุระตัวเอกผู้หญิงของเรื่องนี้เป็นเด็กอายุ 14 เท่านั้น และก็ยังได้รับความนิยมเป็นอันดับ 1 ของตัวละครฝ่ายหญิงด้วย ขอสังเกตของการ์ตูนเรื่องกินทามะอีกสิ่งหนึ่งคือ มีตัวละครผู้ชายน่าตาดีเยอะและมีบทบาทมากกว่าตัวละครผู้หญิง ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นที่นิยมในกลุ่มนักอ่านผู้หญิงด้วย ความนิยมของตัวละครมีการจัดอันดับจากโพลจากนิตยสาร Animedia(ประเทศญี่ปุ่น) ปี 2013 ตัวละครชายยอดเยี่ยมได้แก่ ซากาตะ กิโนโทกิ(พระเอกจากเรื่องกินทามะ) ส่วนในประเทศไทยปี ปี 2010 ผลการโหวตปรากฏว่าการ์ตูนกินทามะได้รับความนิยมเป็นอันดับ 2 และซากาตะ กิโนโทกิ ได้รับการโหวตให้เป็นตัวละครชายยอดเยี่ยมแห่งปี

การนำภาพอุดมคติของชาโมโร่ และการนำบุคคลในประวัติศาสตร์เข้ามาอยู่ในเนื้อเรื่องสะท้อนการทำงานของนักเขียนที่จะต้องมีการสร้างสรรคเนื้อหาที่เชื่อมโยงไปสู่บุคคลนั้นๆ เช่น การตั้งชื่อที่คล้ายกันแต่นัยสำคัญต่อบุคคลในประวัติศาสตร์นั้นๆ เช่น ตัวละคร ยาจิว คิวเบย์(คิว แปลว่าแก้ว) มาจากชาโมโร่ที่ชื่อ ยาจิว จูเบย์ (จู พ้องเสียงกับเลข สิบ) และยังแสดงให้เห็นถึงทัศนคติต่อบุคคล

ในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นที่มีความสำคัญและเป็นวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่ของคนญี่ปุ่นที่เป็นที่น่ายกย่องจนถึงปัจจุบัน ส่วนการสร้างบุคคลิกแปลกๆ ตลกๆ ให้กับตัวละครที่เป็นเสน่ห์ของการ์ตูนเรื่องนี้ อภิปรายได้ว่าผู้เขียน ตั้งใจสร้างบุคคลิกตัวละครให้ไม่สมบูรณ์จนเกินไปเพื่อให้เป็นตัวละครที่มีความกลมกลืนและสมจริงในความคิดของผู้อ่าน ทั้งยังสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่านอีกด้วย เป็นการนำบุคคลิกตัวแทนนิสัยแปลกๆ ของคนยุคปัจจุบันไปใส่ในตัวละคร เช่น การเป็นโอตาคุ(คนที่คลั่งไคล้ในบางสิ่งอย่างรุนแรง), รสนิยมชาติสนิม หรือตัวละครที่เป็นเพศที่ 3

จากหนังสือการ์ตูนสู่อิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน

แอนิเมชันกินทามะ ฤดูกาลที่ 1 เริ่มผลิตในปี 2006 ห่างจากหนังสือการ์ตูนที่เริ่มจำหน่ายในปี 2003 ประมาณ 3 ปี และเมื่อแอนิเมชันกินทามะฉายจบลงในปี 2007 ก็มีการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันตอนกำเนิดดาบเบนิซากุระในปี 2010 และต่อยอดด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชัน ตอน Be Forever Yorozuya ในปี 2013 สรุประยะเวลาการผลิตและจำหน่าย ประมาณ 3 ปีเช่นกัน จากการ์ตูนหนังสือการ์ตูนที่วางจำหน่ายก่อนจะผลิตเป็นแอนิเมชัน วิเคราะห์ว่า ผู้ผลิตคงดูความนิยมที่ได้จากตัวหนังสือปี 2006 ที่เริ่มผลิตแอนิเมชัน หนังสือการ์ตูนกินทามะ สร้างยอดขายได้ 7.5 ล้านเล่ม และเมื่อมีการผลิตแอนิเมชันกินทามะออกมา ทำให้ยอดขายในปี 2007 เพิ่มขึ้นเป็น 16 ล้านเล่ม จนถึงปี 2008 หนังสือการ์ตูนสร้างยอดขายเป็น 20 ล้านเล่ม เมื่อได้รับความนิยมมากจึงทำให้ผู้ผลิตผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตอนยาวจากเล่ม 11-12 ออกมา(เป็นตอนที่หนังสือการ์ตูนเริ่มได้รับความนิยม) ส่วนแอนิเมชันก็มีการสร้างขึ้นมามาติดต่อกันมาจนถึง ฤดูกาลที่ 7 ในปี 2015 ถึงแม้ว่าการ์ตูนที่มีการดำเนินเรื่องตลกจะไม่ค่อยได้รับความนิยมในญี่ปุ่นมากนัก จากการจัดอันดับการ์ตูนขายดีส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะการ์ตูนแนวแอชั่น แฟนตาซี แต่การ์ตูนเรื่องกินทามะก็ยังคงได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ในปี 2015 กินทามะ ได้รับการโหวตจากผู้อ่านชาวญี่ปุ่นให้เป็นการ์ตูนยอดนิยมนับ 3 ของนิตสารโชเน็นจัมป์และซึ่งในการจัดอันดับแต่ละปีการ์ตูนเรื่องกินทามะหากไม่ติดอันดับการ์ตูนยอดนิยมนับ 1-3 ก็คงอยู่ใน 10 อันดับอยู่เสมอ

สัมพันธ์ของเรื่องกินทามะไม่ได้มีความแตกต่างกันมากนัก ผู้วิจัยมองว่าเป็นการตลาดและลักษณะของสื่อที่จะขายได้ โดยตอนที่นำมาลงในแอนิเมชันก็เป็นตอนเด่นๆ ในหนังสือที่ยกมาผลิต และตอนยาวที่เด่นๆ ในการ์ตูน เล่ม 11-12 มองว่ามีการวางไว้เพื่อทำภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเฉพาะเพราะ เนื้อเรื่องมีการดำเนินเรื่อง ปุ่มหลังตัวละครและความขัดแย้งที่สามารถนำมาทำภาพยนตร์แอนิเมชันได้ครบถ้วนและสามารถทำให้จบได้ใน 1 ชั่วโมง 50 นาที ส่วนภาพยนตร์อีกตอน Gintama The Movie : The Final Chapter: Be Forever Yorozuya เป็นตอนที่ทำเพื่อฉลองการครบรอบของสำนักพิมพ์จึงต้องสร้างเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่และตัวละครมีความแปลกใหม่กว่าเดิม ซึ่งก็ทำให้แฟนคลับผู้ติดตามสนใจและพูดถึงตัวละครใหม่ในภาพยนตร์นี้มากมายในสังคมออนไลน์ และเมื่อหนังสือการ์ตูนที่เป็นแม่แบบได้รับความนิยมมากขึ้นทำให้ปัจจุบันมีการสร้างสินค้าจากการ์ตูนเรื่องกิน

ทามะอย่างมากภายนอกจาก แอนิเมชันแล้วยังมี เกมส์, โมเดล, ถ้าสุดสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมมิ
กของไทยได้ประกาศ ลิขสิทธิ์ กิณฑามะฉบับนิยาย ปี 3 ห่อง Z คุณครูกินปaji เมื่อวันที่ 23 มิ.ย.

2558 และในแต่ละสื่อกินทามะก็ยังคงได้รับความนิยมเช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน

ด้านอรรถรสในการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องกินทามะกับการดูแอนิเมชันกินทามะ ผู้วิจัย
วิเคราะห์ว่าได้รับความนิยมเหมือนกันในรูปแบบเนื้อเรื่องที่สื่อสาร แต่รสชาติในการรับรู้จะเป็นคน
ละรส กล่าวคือ การอ่านเรื่องกินทามะแบบหนังสือการ์ตูนจะได้รับรู้เรื่องราวที่ละเอียดกว่าในบางตอน
ที่แอนิเมชันไม่ได้มีการนำไปสร้าง ทำให้ใกล้ชิดและรู้เรื่องราวของตัวละครอย่างละเอียด ส่วนการดู
แอนิเมชันนั้น จะเป็นการดูเรื่องราวแบบรวบรัดและสั้นกว่าหนังสือการ์ตูน อาจจะไม่ได้รับรู้เรื่องราว
ครบทุกตอนแต่ก็ไม่ได้รู้สึกว่าคุณค่าเนื้อหาของเรื่องราวในการ์ตูนที่จะสื่อสาร นอกจากนี้ใน
แอนิเมชันยังได้อรรถรสในเรื่องของ เสียง สี อารมณ์ของเนื้อเรื่องมากกว่าการ์ตูน แต่ละฉากที่นำมา
ทำในแอนิเมชัน ทำให้เห็นภาพบรรยากาศในเมืองเอโดะชัดมากขึ้น และเห็นความล้ำยุคในเรื่องชัดเจน
ขึ้น โดยเฉพาะฉากที่มี terminal อยู่ในเรื่อง และฉากที่แสดงให้เห็น ยานอวกาศ สิ่งก่อสร้างในอนาคต
นอกจากนี้ แอนิเมชันยังมีการสร้างสรรค์เพลงประกอบการ์ตูนเรื่องกินทามะสร้างเป็นอัลบั้ม ออกมา
ขายอีกด้วย

การสื่อสารวิถีบูชิโดในการ์ตูนกินทามะ ความเพลิดเพลินที่แฝงสาระ

การสื่อสารเรื่องวิถีบูชิโดในการ์ตูนเรื่องกินทามะ เน้นหนักไปทางด้านการใช้ตัวละครที่เป็น
ซามูไรสื่อสารผ่านคำพูด โดยมีวิธีการที่แนบเนียน เช่น สั่งสอนลูกน้องในเรื่อง, พูดยกย่องเกียรติของ
ตัวเอง(พูดกับตัวเอง) การเป็นการ์ตูนตลกตัวละครบางทีจึงมีพฤติกรรมในทางตรงกันข้ามกับสิ่งที่เขา
สื่อสาร เช่น ตัวละครซามูไรที่เท่และดูมีศักดิ์ศรีมากๆ ทำอะไรบ้าๆในเรื่องไร้สาระ ทำให้ผู้อ่านตลก
กับพฤติกรรมของตัวละครแต่ก็ยังตีความได้ว่าตัวละครนี้เป็นซามูไรที่อยู่ในวิถีบูชิโดที่สื่อสาร
ออกมาอย่างชัดเจนมากที่สุด ตัวพระเอกเอกก็เป็นซามูไรเช่นกันแต่ไม่ค่อยลขได้แสดงออกถึงการ
ปฏิบัติตนให้อยู่ในวิถีบูชิโด จะแสดงออกในยามต่อสู้กับตัวร้ายหรือตอนช่วยเหลือผู้อื่นเท่านั้น

วิถีบูชิโด ที่เด่นชัดที่สุดในการ์ตูนเรื่องกินทามะ ได้แก่ เรื่อง ความกล้าหาญ โดยจะสื่อสารใน
แง่การต่อสู้เพื่อปกป้องสิ่งสำคัญที่สุดของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น เพื่อน,ครอบครัว,หน้าที่การงาน หรือ
แม้กระทั่งจิตใจของตัวเอง ในเรื่องจะบอกเสมอว่าให้เข้มแข็งที่จะต่อสู้และยืนหยัดต่อสิ่งที่ตั้งใจไว้ไม่ว่า
อะไรก็ตาม ซึ่งเป็นไปตามลักษณะเด่นของซามูไรและคนญี่ปุ่น จากการศึกษาที่ซามูไรโดดเด่นในเรื่องของ
ความกล้าหาญและยอมเสียสละตัวเองเพื่อประโยชน์ส่วนรวม เราจะเห็นจากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา
ของประเทศญี่ปุ่น ดังเหตุการณ์ การสละชีพตัวเองของกลุ่มพลทหารกามิกาเซ่ ที่ขับเครื่องบินสละชีพ
ต่อสู้กับสหรัฐที่ยึดครองเกาะโอกินาวา ส่วนการสื่อสารวิถีบูชิโดอื่นๆ ในการ์ตูนกินทามะทั้ง 7 ข้อ
อภิปรายได้ดังนี้

1. ความกล้าหาญ แสดงออกผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบของการต่อสู้ ฉากต่อสู้และความแข็งแกร่งของตัวละครที่เป็นชาмуไร แสดงให้เห็นถึงการพร้อมที่จะตายอยู่เสมอในวิถีบูชิโด การต่อสู้ยังทำให้เนื้อเรื่องเกิดความสนุก ตื่นเต้น และเอาใจช่วยตัวละครชาмуไรฝ่ายดีในการสู้กับฝ่ายร้ายด้วย ซึ่งการต่อสู้นั้นถือเป็นส่วนประกอบที่ต้องมีในการ์ตูนแนวชาмуไรทุกเรื่องเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นชาмуไรที่ต้องมาคู่กับการต่อสู้และสงคราม

2. จรรยาของชาмуไร แสดงออกผ่านการเล่าเรื่องในลักษณะคำพูดของตัวละครที่เป็นชาмуไร และสถานการณ์ในเนื้อเรื่อง จรรยาของชาмуไรในวิถีบูชิโด ได้แก่ พิธีเซปปุกุ(การคว้านท้อง) การคิดแก้แค้น และรักดาบยิ่งชีวิต ทั้ง 3 สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ทำให้ชาмуไรมีความเป็นเอกลักษณ์และมีชื่อเสียงในวิถีปฏิบัติตนตามแบบนักรบมายาวนาน พิธีเซปปุกุในเรื่องจะแสดงออกผ่านการพูดของตัวละครถึงบทลงโทษของชาмуไร การคิดแก้แค้นจะเป็นเหตุผลหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการต่อสู้ ส่วนเรื่องดาบแสดงให้เห็นชัดเจนคือเป็นอาวุธของตัวละครชาмуไรในการต่อสู้และมีการพูดสื่อสารว่า ดาบคือจิตวิญญาณของชาмуไรในเนื้อเรื่องตามวิถีบูชิโด แม้จะไม่มีฉากคว้านท้องในเนื้อเรื่องที่โชว์ให้เห็นพิธีกรรมอย่างชัดเจนเนื่องจากเรื่องกินทามะเป็นการ์ตูนตลกการมีฉากคว้านท้องอาจจะทำให้เรื่องดูรุนแรงเกินไปไม่เหมาะกับลักษณะเรื่อง อย่างไรก็ตามเรื่องราวรายละเอียดของการคว้านท้องได้มีอยู่ในเนื้อเรื่องเล่ม 52-53 อย่างละเอียดผ่านตัวหนังสือ สาเหตุน่าจะเป็นเพราะเมื่อการ์ตูนเรื่องนี้มีการเผยแพร่มาหลายเล่มทำให้กลุ่มผู้อ่านน่าจะกว้างขึ้นผู้เขียนเลยเขียนให้เรื่องมีเนื้อเรื่องที่หลากหลายขึ้นกว่าที่เคยเขียนมา จรรยาของชาмуไรที่นำมาใส่ในการเล่าเรื่องผู้เขียนมีเจตนาให้เห็นภาพความเป็นชาмуไรที่ชัดเจนแต่ไม่ได้มีผลต่อการดำเนินเรื่องหลัก บางครั้งยกมาในสถานการณ์ตลกๆบ่อยไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่จริงจังในสมัยปัจจุบัน และเป็นเรื่องของชาмуไรในสมัยก่อนเท่านั้น

3. ความเป็นสุภาพบุรุษ ได้แก่ ความมีเมตตา กรุณา ความเรียบร้อยอ่อนหวาน การรักษาความจริง การรักษาเกียรติยศ เป็นวิถีบูชิโดที่เสริมให้ตัวละครในเรื่องกินทามะมีความเป็นคนดีและเป็นสุภาพบุรุษ ส่วนใหญ่จะสื่อสารอยู่ในสถานการณ์ของเรื่องราวในบทต่างๆ ไม่ได้เห็นชัดเท่ากับ ความกล้าหาญหรือจรรยาของชาмуไร แต่จะแสดงออกให้ภาพรวมจากเนื้อเรื่อง ในเรื่องกินทามะจะมีหลายตอนที่ ตัวละครฝ่ายดีได้ต่อสู้กับผู้ร้าย จะเห็นว่ามีการให้เกียรติฝ่ายศัตรูอยู่เสมอ ส่วนใหญ่ผู้เขียนจะเขียนให้ศัตรูมีเหตุผลที่กลายเป็นคนไม่ดีและต้องต่อสู้ ในตอนสุดท้ายตัวร้ายจะคิดได้และยอมสำนึกผิดในที่สุด และถึงแม้จะตายก็จะตายแบบมีเกียรติ มีการทำอะไรที่แสดงให้เห็นถึงความดีของศัตรูเป็นครั้งสุดท้าย เช่น ปกป้องฝ่ายดีจากอาวุธของฝ่ายร้ายอื่นนอกจากตัวเอง ซึ่งลักษณะเนื้อเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการเป็นสุภาพบุรุษของฝ่ายดีและฝ่ายร้ายคือให้เกียรติซึ่งกันและกัน และการกลับตัวกลับใจ และการให้อภัยซึ่งกันและกันอยู่เสมอ การเล่าเรื่องในลักษณะนี้อธิบายได้ว่า การ์ตูนกินทามะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กที่ผู้เขียนต้องคงความดี การให้อภัยกัน ให้เด็กๆได้รับรู้ แม้แต่ผู้ใหญ่ก็สามารถนำไปใช้ได้

4. ความจงรักภักดี จะแสดงออกผ่านกลุ่มตัวละครที่เป็น กลุ่ม ชินเซ็งงุมิ กองกำลังติดอาวุธพิเศษของรัฐบาล เนื่องจากเป็นกลุ่มนักรบจึงมีความจงรักภักดีต่อหัวหน้าสูง กลุ่มชินเซ็งงุมิจะรักคอนโด้ อีซาโอะ ที่เป็นหัวหน้ามาก แสดงออกในตอนที่มีกบฏในกลุ่มชินเซ็งงุมิ ซึ่งเป็นตอนยาวของชินเซ็งงุมิโดยเฉพาะ นอกจากนี้ยังแสดงออกในเรื่องสายสัมพันธ์ของเพื่อนที่ไม่ว่าอะไรก็ตามก็จะปกป้องเพื่อนพ้องของตัวเองไว้ เรื่องนี้อาจเป็นเพราะสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ดำเนินชีวิตแบบเป็นกลุ่มจึงให้ความสำคัญกับเรื่องเพื่อนและองค์กรเป็นพิเศษ

5. การศึกษาและการอบรม ในเรื่องของการข่มใจตัวเอง ในการ์ตูนจะแสดงออกในรูปแบบคำพูดของตัวละครที่เป็นซามูไร การข่มใจตัวเองในเรื่องกินทามะ จะมีเรื่องความรัก การวางตัวของซามูไร และการแบกภาระทุกอย่างไว้ที่ตัวเอง การข่มใจตัวเองยังเป็นผลให้ไปสู่ความกล้าหาญในเรื่องของการทำพิธีคว้านท้อง และการทำสิ่งตรงกันข้ามกับความต้องการของตัวเอง ในเนื้อเรื่องเมื่อแม่จะมีการแสดงให้เห็นถึงการข่มใจตัวเองของซามูไร แต่กินโทกิ พระเอกที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องกลับไม่ได้แสดงออกถึงจุดนี้มากนัก เพราะการสร้างตัวละครแบบการ์ตูนตลก ทำให้พระเอกเป็นซามูไรที่ทำตามใจตัวเองและมีวิถีทางของตัวเองอยู่เสมอหากสิ่งนั้นไม่ทำให้ใครเดือดร้อน คล้ายๆกับการใช้ชีวิตของคนปกติ

6. ฐานะของสตรีที่เกี่ยวข้องกับซามูไร ในการ์ตูนเรื่องกินทามะไม่ได้แสดงให้เห็นถึงฐานะของสตรีมากนัก มีแสดงออกในเรื่องการรักนวลสงวนตัวของตัวละครหญิง และการมีจิตใจที่เข้มแข็งไม่แพ้ซามูไรผู้ชาย เนื่องจากการ์ตูนเน้นไปที่ตัวละครชายมากกว่าตัวละครหญิงจึงไม่เห็นบทบาท ซึ่งในสมัยโบราณของญี่ปุ่นผู้หญิงก็จะไม่ค่อยได้มีบทบาทเช่นกัน และในฐานะของผู้หญิงของซามูไร ผู้หญิงจะมีหน้าที่เชื่อฟังและทำตามที่ผู้ชายในครอบครัวออกคำสั่ง ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือต่อต้านได้ ในเนื้อเรื่องตัวละครหญิงมีบทบาทน้อยก็จริง แต่ก็สามารถแสดงความเห็นต่อด้านผู้ชายได้และยังต่อสู้เก่งอีกด้วย ตามมุมมองและยุคสมัยปัจจุบัน ในเนื้อเรื่องผู้เขียนแสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงมีความสามารถเท่าเทียมกับผู้ชาย โดยเฉพาะหากทำให้ผู้หญิงโกรธผู้หญิงจะน่ากลัวมาก

7. ความรักชาติ เป็นพื้นฐานของวิถีนักรบ ในเรื่องจะแสดงออกให้เห็นถึงความรักชาติในแง่ของอุดมการณ์ในแต่ละกลุ่มซามูไรฝ่ายดีซึ่งแม้มีอุดมการณ์ที่ต่างกันแต่ก็มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือการปกป้องเอโดะ กลุ่มชินเซ็งงุมิ มีหน้าที่รับใช้รัฐบาลต้องรักษาความสงบโดยตามล่าซามูไรซัปปะไล่ต่างแดน เพื่อปกป้องเอโดะ ,กลุ่มซามูไรซัปปะไล่ต่างแดน ต่อสู้กับชาวสวรรค์ ก็เพื่อรักษาดินแดนเอโดะของตนเองไว้ ,กินโทกิ เลิกทำสงครามและปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย โดยมีความหวังในสันติภาพ และไม่ต้องทำร้ายกันและกัน ทำร้ายเอโดะไปมากกว่านี้ ทุกฝ่ายต่างแสดงให้เห็นถึงความรักชาติและการรักชาติก็ก่อให้เกิดความกล้าหาญ ศรัทธาในการสู้รบเพื่อประเทศของตน

การสื่อสารวิถีบูชิโดผ่านหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันกินทามะ สื่อสารได้ครบทุกข้อ และมีวิธีการสื่อสารที่กลมกลืนไปกับเนื้อเรื่องที่มีทั้งตลก แอคชั่น ดราม่า วิธีการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนทำให้

วิถีของซามูไรไม่ดูเคร่งครัดจนเกินไป และมีวิธีการเล่าสื่อสารแบบบันเทิงทำให้สามารถรับรู้ถึงเรื่องราวของวิถีบูชิโด หรือลักษณะของซามูไรได้แบบแนบเนียน และการสื่อสารสามารถทำให้เห็นว่าเป็นคุณธรรมพื้นฐานปกติของมนุษย์โดยเลือกเล่าในเหตุการณ์ปัจจุบันที่จะเกิดขึ้นได้กับทุกคน การ์ตูนกินทามะยังแสดงให้เห็นความหวัง, ความฝันและการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของเด็กๆ ด้วยจากคุณธรรมเบื้องต้นที่ยึดถือ และทุกคนสามารถมีวิถีในการดำเนินชีวิตของตัวเอง เช่นเดียวกับกินโทกิ พระเอกที่ไม่ได้ยึดถือวิถีบูชิโดเคร่งครัดทุกข้อ แต่ก็สามารถเป็นคนที่ดีและเป็นพี่รักของเพื่อนพ้องได้ด้วยการช่วยเหลือผู้อื่นในยามลำบาก และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

ปัจจุบันญี่ปุ่นยังคงมีวิถีบูชิโดอยู่ในลักษณะนิสัยการดำเนินชีวิตประจำวันของแต่ละคน แม้จะไม่เข้มข้นดังซามูไรแบบยุคสมัยเอโดะ แต่ก็แปลงสภาพมาเป็นคุณธรรมและค่านิยม ได้แก่ ความรักชาติเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน, การเคารพผู้ใหญ่และเจ้านาย ก็ถือเป็นความจงรักภักดีที่ยังคงอยู่, การข่มใจและไม่ทำตามใจตัวเองจะเห็นได้จากการฝึกฝนของนักกีฬาและการวางตัวอย่างสุภาพของคนญี่ปุ่น กล่าวได้ว่าวิถีบูชิโดไม่ได้ปรากฏอยู่ใน การ์ตูน ละคร ภาพยนตร์ แนวซามูไรเท่านั้น แต่ยังคงอยู่ในใจของคนญี่ปุ่นอยู่เสมอมา

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่อิงกับเหตุการณ์และใช้มุขที่เป็นของคนญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่บางสถานการณ์ และสภาพสังคม ที่ล้อเลียนเสียดสีเกี่ยวกับเรื่องราวของญี่ปุ่นทำให้บางเรื่องมีข้อจำกัดในข้อมูลการวิเคราะห์ เช่น มีตอนที่ทรงรงค์ดสูบุหรี และตอนที่ทรงรงค์ไม่ให้ดื่มเหล้า ตามช่วงเวลาที่เป็นญี่ปุ่นทรงรงค์และผู้เขียนนำมาเป็นส่วนหนึ่งในเรื่อง, การล้อเลียนนักการเมืองญี่ปุ่นในการ์ตูนเรื่องกินทามะ

2. ข้อจำกัดในข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติและแรงบันดาลใจของผู้แต่ง เนื่องจากผู้เขียนเป็นคนญี่ปุ่น เนื้อหาเกี่ยวกับผู้เขียนจึงมีจำกัดในเฉพาะข้อมูลเอกสารเท่านั้นยังไม่สามารถพูดคุยหรือสัมภาษณ์ผู้แต่งได้ ซึ่งคิดว่าข้อมูลส่วนนี้จะทำให้สามารถวิเคราะห์เรื่องราวการ์ตูนได้อีกมุมหนึ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. เรื่องราวเกี่ยวกับวิถีบูชิโดของประเทศญี่ปุ่นมีปรากฏอยู่หลากหลายสื่อไม่ได้เฉพาะแต่สื่อการ์ตูนดังนั้นหากอยากจะศึกษาวิธีการสร้างสรรค์และสื่อสารเกี่ยวกับวิถีบูชิโด หรือซามูไรเพิ่มเติมสามารถศึกษาได้จาก การ์ตูนซามูไรเล่มอื่นๆ ภาพยนตร์ซามูไร ละครแนวซามูไร ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถึงแม้จะมีแก่นเป็นเรื่องเดียวกัน แต่ก็มีมีการปฏิบัติตนเป็นแบบเฉพาะของซามูไรแต่ละยุค เช่น ในยุคของ มียาโมโตะ มุซาชิ (Miyamoto Musashi) เป็นยุคที่บ้านเมืองเริ่มสงบวิถีซามูไรจึงไม่ได้เน้น

เรื่องความกล้าหาญและสู้รบแต่เน้นในเรื่องสัจจะธรรมของชีวิตและการเดินทางสายกลางตามพุทธศาสนา แต่ถ้าในยุค เซ็นโกคุ ที่เป็นยุคสงครามของประเทศญี่ปุ่น วิถีซามูไรก็จะเน้นในเรื่องความกล้าหาญและความแข็งแกร่งแทน หากจะมีการสร้างสรรค์เรื่องราวที่เกี่ยวกับซามูไร ยุคสมัยของเนื้อเรื่องจึงมีความสำคัญในการวางพฤติกรรมและการแสดงออกของซามูไร

2. สามารถศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องแนวคิดของวิถีบูชิโดในสมัยก่อนที่ แปรสภาพมาสู่การใช้ชีวิตค่านิยม และการประพฤติปฏิบัติของคณูญี่ปุ่นในสมัยปัจจุบัน รวมถึงเรื่องราวรูปแบบแนวคิดอื่นๆที่ปรากฏตามสื่อบันเทิงของญี่ปุ่น ซึ่งสามารถเป็นแนวทางในการศึกษาแนวคิดในลักษณะนี้ของประเทศอื่นๆได้ด้วย

3. ศึกษาในเรื่องการวางโครงเรื่องในรูปแบบแปลกๆของการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะการเล่าเรื่องที่ ทำให้เป็นที่นิยมในยุคปัจจุบัน และทราบการเล่าเรื่องของวงการการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีเนื้อเรื่องที่แปลกแหวกแนวและสร้างสรรค์อื่นๆอย่างไรบ้าง เพื่อเป็นองค์ความรู้ใหม่ในการเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร

4. การสร้างสรรค์เรื่องที่เป็นไปในรูปแบบของการมีคุณธรรมหรือหลักปฏิบัติเป็นจุดเด่นของเรื่องโดยการวางรูปแบบเรื่องที่เป็นแบบใหม่และสร้างสรรค์ก็จะเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน การเล่าเรื่องแบบไม่มีโครงเรื่องตายตัว และการวางตัวละครให้มีลักษณะโดดเด่น นิสัยที่สร้างความเพลิดเพลิน ก็จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เขียนสามารถสื่อสารความเพลิดเพลินและแก่นเรื่องผ่านตัวละครนั้นได้

5. หากมีการการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องของการ์ตูนหรือสื่อบันเทิงคดี ที่เกี่ยวกับคุณธรรมควรดึงจุดเด่นของ คุณธรรมเรื่องนั้นๆมาเล่าเรื่องโดยสร้างสรรค์อย่างมีจังหวะ วิธีการสื่อสารนั้นควรจะมีกลศิลป์ในการเล่าเรื่องเพื่อไม่ให้ดูยัดเยียดผู้อ่านจนเกินไป สิ่งสำคัญคือ ต้องมีการดึงความรู้สึกร่วมของผู้อ่านไปกับเนื้อเรื่อง การเล่าผ่านประสบการณ์ที่หลายๆคนเคยพบเจอในชีวิตประจำก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้ สื่อบันเทิงคดีนั้นมีความสนุกและสื่อ “สาร” ไปยังผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

- animenews. (2014). readers vote for the top 20 most powerful jump manga. from <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2014-11-15/readers-vote-for-the-top-20-most-powerful-jump-manga>
- en-wikipedia. (2015). Gintoki. from <http://en.wikipedia.org/wiki/Kintar%C5%8D>
- Gintamawikipedia. (2015). Gintama. from <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%B0>
- Inazo Nitobe. (2004). *Bushido, the Soul of Japan*. USA.: Public domain in the USA.
- Jayson Makoto Chun. (2011). Learning Bushido from Abroad:Japanese Reaction to The Last Samurai. *IJAPS*, 7.
- Johnson-Woods Toni. (2010). *Manga an Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Wells Paul. (1998). *Understanding Animation* (Vol. 1). London: Routledge.
- เสฐียร พันธรังษี. (2555). บุษิโด จรรยาของชนชาติทหาร ดวงวิญญาณของญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552a). สัมพันธบท(Intertextuality) เหล้าเก่าในขวดใหม่ในสื่อสารศึกษา. วารสารศึกษานิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552b). สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา .: กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. (2554). ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ชุตินา ธนุธรรมทัศน์. (2546). วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์.
- นันทอง ทองใบ. (2548). นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชั่นของฮายาโอะ มิยาซากิ. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- นิชธนาวิน จุลละพราหมณ์. (2554). สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.

- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). ตามหากำร้ตูน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- พรพันธ์ ชุมทอง. (2547). วิถีสามเริ่ในนวนิยาย เรื่อง มุขะฉิ ของ โยะฉิกะวะ อะะฉิฉิ. (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์.
- พรวัลย์ เบญจรัตน์สิริโชติ. (2549). การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลงจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน. (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- ภัทรหทัย มังคะदानะรา. (2541). การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย .ศ.พ)2536-2540). (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- วรัทพร ศรีจันทร์. (2551). การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบัฉหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย. (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- วิษุฒม์ ปุฉิตากร. (2556). สัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และ หนังสือการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- วีระชัย โชคมุกดา. (2554). ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อัยปฉิ.
- สุวภา ฉิรฉิตฉิฉ. (2552). การศึกษาตัวละครผู้ติดตามของ มินะโมะโตะ โนะ โยะฉิที่ชูเนะ ในนิยายสงครามเรื่อง กิเกะฉิฉิ. (วิทยานิพนธ์มหาบัฉฉิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เนื้อเรื่องหนังสือการ์ตูนกินทามะ

หนังสือการ์ตูนเรื่อง กินทามะ แต่งโดย ฮิเดอากิ โซราจิ(Hideaki Sorachi) ปัจจุบันมีทั้งหมด 52 เล่ม ส่วนแอนิเมชัน กินทามะ season1 มีทั้งหมด 49 ตอน ผลิตโดย บริษัท ซันไรส์ 99 การดำเนินเรื่องเป็นลักษณะเรื่องสั้นจบในตอน และมีตอนยาวมาต้นเรื่องสั้นเป็นบางครั้ง เนื้อเรื่องการ์ตูนจัดอยู่ในแนว ซามูไรล้ำยุค

เนื้อเรื่องหนังสือการ์ตูนกินทามะ

เล่มที่ 1 คนดีมักเป็นคนผมหยักศกตามธรรมชาติ

- บทเรียนที่ 001. คนดีมักเป็นคนผมหยักศกตามธรรมชาติ
 บทเรียนที่ 002. เจ้าของสัตว์เลี้ยงต้องดูแลสัตว์เลี้ยงไปจนถึงที่สุด
 บทเรียนที่ 003. เวลาที่ออกไปซื้อ C-KiDs วันเสาร์ให้ระวังเนื้อระวังตัวหน่อย
 บทเรียนที่ 004. คนที่ดูดีและประทับใจเมื่อแรกพบหาดีไม่เจอซักราย
 บทเรียนที่ 005. ถึงจะเป็นตาแก่ แต่ก็ยังหาเพื่อนได้โดยการเรียกชื่อเล่น
 บทเรียนที่ 006. ถ้าหากนายว่างพอจะมาเล่นเป็นผู้ก่อการร้ายละก็ไปเดินเล่นทอดน่องเถอะไป

เนื้อเรื่อง : เหตุการณ์เกิดขึ้นที่เมืองเอโดะที่ถูกชาวสวรรค์ยึดครอง และยึดดาบ ยึดศถาบรรดาศักดิ์ของ ซามูไร ทายาทของโรงฝึกดาบที่ถูกปิดตัว ชิโมะระ ซินปาจิ ได้มาพบกับอดีตซามูไรนาม ซากาตะ กินโทกิ ซึ่งปัจจุบันทำงานเป็นนักรับจ้างสารพัด ซินปาจิได้เห็นจิตวิญญาณซามูไรของกินโทกิ จึงตัดสินใจเข้าร่วมทำงานกับกินโทกิ จากนั้นทั้งสองจึงได้พบกับคางุระ ชาวสวรรค์เผ่ายาโดะที่เดินทางมายังเอโดะเพื่อหาเงินมาช่วยครอบครัว ซึ่งเธอใช้กำลังบังคับให้กินโทกิรับเธอเข้าทำงานในร้านรับจ้างสารพัดด้วย ต่อมาทั้งสามคนได้พบกับนักรบขับไล่ต่างแดนนามคาซึระ โคทาโร่ ซึ่งเคยเป็นเพื่อนร่วมศึกของกินโทกิในสงครามขับไล่ชาวสวรรค์ คาซึระได้ช่วยเหลือนักรับจ้างสารพัดทั้งสามจากการตามล่าจับกุมของกองกำลังชินเซ็นงุมิ ที่เป็นกองกำลังตำรวจพิเศษของรัฐบาลบาคุฟุ หลังจากที่เหล่านักรับจ้างสารพัดได้ถูกเข้าใจผิดว่าเป็นผู้ก่อการร้ายจะวางระเบิดสถานทูต

เล่มที่ 2 ความมานะบากบั่นและความดีต่างกันเพียงกระดาษกั้น

- บทเรียนที่ 007. แม้ต้องตายก็ต้องรักษาสัญญาให้ได้สักครั้ง
 บทเรียนที่ 008. การตามต่อไม่ต่างอะไรกับการหน้าด้านอย่างแรง
 บทเรียนที่ 009. วิวาทกันด้วยหมัดก็พอแล้ว
 บทเรียนที่ 010. เวลาที่เหนื่อยล้าให้กินของเปรี้ยว ๆ
 บทเรียนที่ 011. ลูกชิ้นที่แบนแต่ดีแต่ไม่ใช่ลูกชิ้นนะเพีย เจ้าบ้า
 บทเรียนที่ 012. กลับบ้านแต่หัวค่านะ เหล่าสาวซ่าส์ทั่วประเทศ
 บทเรียนที่ 013. สิ่งที่กำลังเกิดจากห้องส้วมล้วนแต่เป็นสิ่งสกปรก

เนื้อเรื่อง : คอนโด อีซาโอะ หัวหน้าของกลุ่มชินเซ็นงุมิ ได้ติดตามตั้งขอแต่งงานกับชิมูระ ทาเอะ พี่สาวของชินปาจิ ทำให้กินโทกิต้องประลองดาบกับคอนโด เพื่อหยุดคอนโดไม่ให้ตามพี่สาวของชินปาจิ กินโทกิได้ใช้กลโกงเอาชนะคอนโดได้ ซึ่งการชนะคอนโดในครั้งนี้ ทำให้สมาชิกชินเซ็นงุมิต้องออกตามล่ากินโทกิเพื่อกู้ชื่อเสียงของชินเซ็นงุมิ โดยฮิจิคาตะ โทชิโร่ รองหัวหน้าชินเซ็นงุมิ ได้ประลองกับกินโทกิแล้วแพ้ให้กับเงิวดาบของกินโทกิ ในตอนอื่นๆ คางุระได้สุนัขขนาดยักษ์มาเป็นสัตว์เลี้ยงโดยให้ชื่อ ซาเคฮารุ, เหล่านักรับจ้างสารพัดได้ออกตามหาหญิงที่เป็นรักแรกของชายซราที่กำลังใกล้ตาย, กินโทกิช่วยนักโทษแหกคุกให้ได้ไปคอนเสิร์ตของเทรคาโตะ ชื่อ ไอดอลชื่อดัง ซึ่งนักโทษแหกคุกก็คือคุณพ่อของไอดอลนั่นเอง ตอนท้ายของเล่ม เหล่านักรับจ้างสารพัดได้รับการว่าจ้างให้ตามหาลูกสาวของผู้ว่าจ้างที่หายตัวไป ซึ่งนั่นทำให้กินโทกิได้ไปพัวพันกับโจรสลัดอวกาศซารุซาเมะ กินโทกิช่วยลูกสาวของผู้ว่าจ้างมาได้แต่ได้รับบาดเจ็บ ส่วนชินปาจิและคางุระโดนพวกโจรสลัดอวกาศซารุซาเมะจับตัวไป กินโทกิดัดจะกลับไปช่วยชินปาจิและคางุระ โดยคาซึระได้ให้ความร่วมมือด้วย

เล่มที่ 03 มาลองคิดดูแล้ว ชีวิตคนเราหลังจากกลายเป็นคุณลุงเนี่ยมันนานกว่าตอนหนุ่มไม่ใช่หรอ!!

น่ากลัว น่ากลัว

บทเรียนที่ 014. คิดจะแต่งคอสเพลย์ มันต้องแต่งไปถึงหัวใจด้วย

บทเรียนที่ 015. มีกฎไรเหตุผลว่า ชายที่กล้ากับกบนั้นเป็นลูกผู้ชายที่แท้จริง

บทเรียนที่ 016. ลองคิดดูแล้ว ชีวิตคนเราหลังจากกลายเป็นคุณลุงเนี่ยมันนานกว่าตอนหนุ่มไม่ใช่หรอ!!

น่ากลัว น่ากลัว

บทเรียนที่ 017. ถึงจะไม่มาแต่งแกล้งมาเพื่อถอดวิกของเจ้านาย

บทเรียนที่ 018. ถ้าเป็นลูกผู้ชายละก็ ต้องประเดิมชีวิตด้วยการตกปลาคาจิกิ

บทเรียนที่ 019. ต่อให้เป็นไอ้ดอลลก็ยังเดินดินกินข้าวแกงเหมือนพวกนาย

บทเรียนที่ 020. เจ้าของและสัตว์เลี้ยงมักคล้ายกัน

บทเรียนที่ 021. อาการเกลียดเด็กมันสัมพันธ์กับความยาวของเส้นผมแถวท้ายทอย

บทเรียนที่ 022. ความเครียดคือสาเหตุทำให้หัวล้าน แต่ถ้าหากเราแว่แต่ระวังไม่ให้เครียด นั้นยิ่งจะทำให้เครียดหนักกว่าเดิมและสุดท้ายก็ไม่ได้อะไรขึ้นมา

เนื้อเรื่อง : กินโทกิและคาซึระได้บุกเรือของโจรสลัดอวกาศซารุซาเมะ แล้วสามารถช่วยชินปาจิและคางุระออกมาได้สำเร็จ ตอนอื่นๆ เหล่านักรับจ้างสารพัดแข่งเกมสเป่าอียังอุบกับพวกชินเซ็นงุมิเพื่อแย่งชิงสถานที่ซมดอกไม้, คาซึระได้สิ่งมีชีวิตปริศนาเป็นสัตว์เลี้ยงชื่อว่าอลิซาเบท รูปร่างคล้ายนกเพนกวิน, กินโทกิได้ต่อสู้และช่วยเหลือ ฮาเซงาว่า ไทโซ สุดท้ายได้มาเป็นเพื่อนกันแต่ฮาเซงาว่า นั้นตงงานเนื่องจากทำตามอุดมการณ์ของซามูไรมากกว่าที่จะทำสิ่งไม่ดีที่ได้รับมอบหมายจากนายจ้าง, นักรับจ้างสารพัดออกตามหาคนที่ส่งจดหมายขูให้เทรคาโตะ ชื่อ, ช่วยชาวสวรรค์ที่มีหน้าตาเหมือนกับปะจากการถูกยึดหนองน้ำ, กินโทกิได้ช่วยเหลือสาวนักดับเพลิง

เล่มที่ 04 คนเป็นพ่อลูกมักเกลียดอะไรเหมือน ๆ กัน

บทเรียนที่ 023. แคร์รักตัวเอง จะซัด ถูก ชัก ล้างบ้างจะเป็นไรไป ก็แคร์รักตัวเอง

<p>บทเรียนที่ 024. ว่ากันว่า ละครบูเต็นเมื่อสมัยก่อนขอเพิ่มบทขึ้นอีกสามสิบ% เพิ่มขึ้นไปเลย เพิ่มขึ้นไป โลด</p> <p>บทเรียนที่ 025. ถ้าอยากจะโชว์ความน่ารักให้ตลอด พวกหล่อนก็ต้องทำตัวเองให้น่ารักใสกิ๊งด้วยสิ!!</p> <p>บทเรียนที่ 026. ในการท่องเที่ยวแม้จะลืมหางเกงใน แต่อย่าลืมครีมแต่งผมโดยเด็ดขาด</p> <p>บทเรียนที่ 027. เวลาที่คิดไม่ตกจงยิ้มเข้าไว้</p> <p>บทเรียนที่ 028. บ้านเราเนี่ยดีที่สุดในแล้ว</p> <p>บทเรียนที่ 029. ถ้าเปิดเพลงฟังคิดริว่าจะมีสมาธิในการท่องหนังสือเตรียมสอบนะ ปิดมันซะ! เจ้าบ้าเอ๊ย</p> <p>บทเรียนที่ 030. คดีไม่ได้เกิดด้วยน้ำมือคนเลว แต่เกิดขึ้นเพราะคนที่หลงในอำนาจจนเกินควร</p> <p>บทเรียนที่ 031. เป็นพ่อลูกมักเกลียดอะไรเหมือน ๆ กัน</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u>: คาจระได้พบและเป็นเพื่อนกับเจ้าหญิงที่หนีออกจากวัง, กิโนโทกิปกป้องแคทเธอริน ชาวสวรรค์ ลูกจ้างของไอโทเซะ จากกลุ่มโจรที่แคทเธอรินเคยเป็นสมาชิก สุดท้ายแคทเธอรินกลับใจเป็นคนดี, นักวิจัยสารพัดช่วยเหลือแสมโกะที่แฟนหนุ่มมีส่วนพัวพันกับยาเสพติด และจับโจรขโมยกางเกงในผู้หญิง, นักวิจัยสารพัดไปท่องเที่ยวอวกาศ แล้วได้พบซากาโมโต้ มัตสึมะ เพื่อนเก่าของกิโนโทกิที่เป็นพ่อค้าอวกาศ, ทากาสึจินสุเกะ นักรบซบไล่ต่างแดนหัวรุนแรงได้วางแผนลอบใช้ วิศวกรฮิราเงะ เก็นเงิง เพื่อลอบสังหารโซคุน โดยใช้หุ่นยนต์ที่เก็นเงิงสร้างเป็นอาวุธ แต่กิโนโทกิได้เข้าขัดขวางแผนการ แล้วเกลี้ยกล่อมเก็นเงิงให้ล้มเลิกแผนการได้สำเร็จ สุดท้ายเก็นเงิงได้เป็นพันธมิตรกับกิโนโทกิ</p>

<p>เล่มที่ 05 ระวังสายพานให้ดี</p> <p>บทเรียนที่ 032. ทำไมน้ำทะเลถึงเค็มจั้นระอะ? ก็เพราะคนเมืองอย่างนายทะเลลึ่งว่ายน้ำไปปลดทุกข์ขยี้งล่ะ!</p> <p>บทเรียนที่ 033. ระวังสายพานให้ดี</p> <p>บทเรียนที่ 034. พวกชิ้นส่วนต่าง ๆ นั้น หากเป็นของเจ้าตัวใหญ่ ๆ ละก็ งานประกอบก็จะใหญ่ตามไปด้วย</p> <p>บทเรียนที่ 035. อย่าแตกตื่นไป มันยัง Cooling off ได้อยู่</p> <p>บทเรียนที่ 036. ไม่ต้องอายหรอก ถ้ามีคนบอกให้แบมือ</p> <p>บทเรียนที่ 037. เลิกชิงกันซะทีเถอะ</p> <p>บทเรียนที่ 038. จะความบ้าของผู้ชายหรือความอยากของผู้หญิง กะเคยรู้ไปหมดล่ะ</p> <p>บทเรียนที่ 039. เห็นหน้าตาน่ารัก แต่รับประกันเลยว่าต้องซ่อนอะไรเอาไว้แน่ ๆ</p> <p>บทเรียนที่ 040. การแต่งงานคือการหลงผิดไปชั่วชีวิต</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u>: กิโนโทกิและฮาเซงาว่าเดินทางไปปราบเอเลียนที่ทะเลเพื่อเอาเงินรางวัล สุดท้ายพบว่า เป็นเอเลียนที่เป็นมิตร, คาจระได้ขโมยดาบไม้ของกิโนโทกิไปขาย แต่กลับได้ต่อสู้กับนักดาบชาวสวรรค์ที่กำลังล่าคนเพื่อรวบรวมดาบ, กิโนโทกิช่วยเหลือในภารกิจของนินจาสาว ซารุโทบิ อายาเมะ หรือซัทซัง และซัทซังได้ตกหลุมรักกิโนโทกิในการช่วยเหลือครั้งนี้, มีฝึ้ออกอาละวาดในสำนักชินเซ็นงุมิ, ชินปาจิพบกับเพื่อนเก่านาม ทากะจินที่ปัจจุบันอยู่ในแก๊งค์ยาสูบ, คาซึระและกิโนโทกิถูกจับไปทำงานที่คาบารีย์ ของโซโก โทคุโมริ(หนึ่งในสี่ราชันย์สวรรค์ที่คอยปกครองคาบูกิโจว) และได้ช่วยเหลือเทรุฮิโกะลูกชายของโซโก จากสัตว์</p>

ประหลาดขององค์ชายชาวสวรรค์ รวมถึงช่วยให้ความสัมพันธ์พ่อลูกดีขึ้นด้วย

เล่มที่ 06 มีสิ่งทีดาบฟาดฟันไม่ได้อยู่

- บทเรียนที่ 041. ลองคิดกันให้ดี ๆ นะ มัดซีทาเกะมันเป็นของอรร้อยเหาะ ขนาดนั้นเชียววี
- บทเรียนที่ 042. ใช้หมัดกำความฝันให้แน่น
- บทเรียนที่ 043. ผู้ชายทุกคน ล้วนมีความโรแมนติก
- บทเรียนที่ 044. มีสิ่งทีดาบฟาดฟันไม่ได้อยู่
- บทเรียนที่ 045. เรื่องดี ๆ ไม่เคยเกิดติด ๆ กันหรอก แต่เรื่องร้าย ๆ เนี่ยตามกันมาเป็นพรวนเลยเชียว
- บทเรียนที่ 046. ของอรร้อยลั่น แต่หากมันหลุดละก็...น่ากลัวยิ่งนัก
- บทเรียนที่ 047. ไม่คู่วิว ไม่อ่านหนังสือพิมพ์ไม่ได้หรอกนะ
- บทเรียนที่ 048. คนที่มีซนกัดติดหลัง มักพูดมากเป็นพิเศษ
- บทเรียนที่ 049. หากใช้ซึกโครกเอนกประสงค์ซึกครั้งแล้วละก็...จะติดใจจนไม่ยากใช้ซึกโครกแบบพื้น ๆ อีกละ ฎีปูน

เนื้อเรื่อง : โอคิตะ โขโกะ หัวหน้าหน่วยหนึ่งแห่งชินเซ็นจุมิได้ว่าจ้างนักรับจ้างสารพัดให้ออกสืบความลับของสนามประลองเร็นโกคุคัง พวกเขาได้พบกับนักสู้นามโตชิน ซึ่งเป็นพระหนุ่มที่เข้าประลองและฆ่าคนในสังเวียนเพื่อเอาเงินมาช่วยเหลืเด็กกำพร้าที่ตนอุปการะไว้ โตชินตัดสินใจวางมือจากการเป็นนักรบในสังเวียนแล้วจะพาเด็กๆหนีออกจากเอโดะ แต่เขากลับถูกฆ่าเสียก่อนโดยนักรบอีกคนจากเร็นโกคุคัง นักรับจ้างสารพัดและชินเซ็นจุมิตัดสินใจแก้แค้นให้โตชินตามคำขอของเหล่าเด็กกำพร้า โดยเข้าไปก่อวณานประลองเร็นโกคุคัง จนต้องถูกยกเลิกไปและสามารถแก้แค้นให้กับโตชินได้สำเร็จ ตอนอื่นๆ คอนได้เผชิญหน้ากับคำพยากรณ์มรณะ, นักรับจ้างสารพัดหนีตายจากหิมิขณะหาเห็ดบนภูเขา, กินโทกิและฮาเซงาว่าช่วยเหลือนางพยาบาลให้พบกับคนไข้ที่เธอแอบชอบ ซึ่งตอนแรกทั้งคู่คิดว่าเป็นคาซึระ แต่สุดท้ายคนที่นางพยาบาลแอบชอบคือ อลิซาเบธ, เอโดะถูกจูโจมโดยแมลงสาบขนาดยักษ์ สัตว์เลี้ยงของเจ้าชายชาวสวรรค์ สุดท้ายซาตะฮารุเป็นคนจัดการตัวแม่พันธุ์ได้, โอทาเอะพี่สาวของชินปาลิและนักรับจ้างสารพัดออกสืบความลับของลัทธิประหลาดที่หลอกล่อตมตุนเงินโดยใช้ทรคของนินจา สุดท้ายนักรับจ้างสารพัดสามารถเปิดโปงทรคได้

เล่มที่ 07 เรื่องไร้สาระเนี่ยจำกันแม่นซะจริง

- บทเรียนที่ 050. ทีเรื่องประเภทจะเป็นอะไรยังไงก็ได้เนี่ยจำกันแม่นซะจริง
- บทเรียนที่ 051. ชีวิตคนเราก็ไหลไปเรื่อย เหมือนกับสายพานนั่นล่ะ
- บทเรียนที่ 052. สวนสาธารณะนะ เป็นของพวกเด็กๆ นะ
- บทเรียนที่ 053. แคตริเซ็งจะทำให้กิเลสตัณหาหนีหายไปได้ไงเล่า ต้องให้ตัวเองจัดการด้วยตัวเองสิ
- บทเรียนที่ 054. การเรียกชื่อคนผิด ถือเป็นการเสียมารยาทอย่างแรง
- บทเรียนที่ 055. ร้านราเมงที่มีรายการอาหารเยอะ มักไม่ค่อยเป็นที่นิยม
- บทเรียนที่ 056. การทานไอศกรีมในฤดูหนาวเนี่ย สุดๆ ไปเลย

<p>บทเรียนที่ 057. ลูกกวาดสอดไส้รสวิสกี้คืออะไร?</p> <p>บทเรียนที่ 058. การทำบุตุร ควรวางแผนไว้ล่วงหน้า</p>
<p>เนื้อเรื่อง : กิโนโทกิเกิดความจำเสื่อมเพราะอุบัติเหตุและมีนิสัยกลายเป็นอีกคน ทำให้ร้านรับจ้างสารพัดต้องปิดตัวลงอย่างไม่มีใครคาดคิด ด้านคอนโด้ได้รับผลกระทบทำให้ความจำเสื่อมเช่นเดียวกัน กิโนโทกิและคอนโด้ที่ความจำเสื่อมได้เข้าไปทำงานในโรงงานสร้างของเล่น แต่ความจริงแล้วเป็นโรงงานที่ผู้ก่อการร้ายใช้สร้างระเบิด ซินปาคิ และคางุระ ได้ไปช่วยกิโนโทกิ และทำให้ความทรงจำกลับคืนมา รวมถึงยับยั้งการระเบิดของผู้ก่อการร้ายได้สำเร็จ ตอนอื่นๆ ในคืนเทศกาลปีใหม่มิโนโทกิได้ออกไปซื้อหนังสือการ์ตูนและต้องทะเลาะกับฮัตโตริ เซ็นโซ อิตินินจากกลุ่มโอนิวะบังซุซึ่งหมายปองการ์ตูนเล่มเดียวกัน, ชางไม่เข้ามาซ่อมและต่อเติมร้านรับจ้างสารพัด, คาซึระหลบหนีการตามล่าของชินเซ็นจุมิอยู่ในร้านราเม็งของสตรีนางหนึ่งชื่ออิกุมัตสึ คาซึระได้ช่วยเหลือ อิกุมัตสึ จากเจ้าหนี้ ทำให้สามารถเปิดร้านราเม็งต่อไปได้, นักปราบเอเลี่ยน “อุมิโบสึ” ซึ่งเป็นพ่อของคางุระ เดินทางมายังโลกเพื่อพาคางุระกลับบ้าน แต่คางุระไม่ยอมกลับบ้านและได้เกิดการต่อสู้ขึ้น กิโนโทกิได้เห็นการต่อสู้ของสองพ่อลูกแล้วจึงบอกให้ คางุระออกจากร้านรับจ้างสารพัด เพื่อไปอยู่กับครอบครัว</p>

เล่มที่ 08 แพนของลูกสาวต้องเขกชกโป๊ก

บทเรียนที่ 059. เวลาจะเข้าห้องน้ำก่อนอื่นใดคือควรจะทำอะไร?

บทเรียนที่ 060. แคนชื่อเรื่องเฉย ๆ นะไม่ทำให้รู้ซึ่งถึงความสนุกของภาพยนตร์หรือ

บทเรียนที่ 061. เวลาฉี่ใส่ใส่เดือนตัวมันจะบวมด้วยละ

บทเรียนที่ 062. คุณลูกสาวควรจะทำใจใส่ดูแลคุณพ่อให้ดี ๆ เพราะเฉลี่ยแล้วจะมีเวลาในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันราวๆ ยี่สิบสองปี

บทเรียนที่ 063. แพนของลูกสาวต้องเขกชกโป๊ก

บทเรียนที่ 064. สำหรับตัวละครนั้นเพียงแค่ว่าโครงร่างนักอ่านก็ดูและแยกประเภทออกแล้ว

บทเรียนที่ 065. ห้ามตัดสินคนจากการดูเพียงภายนอกเด็ดขาด

บทเรียนที่ 066. ลูกเซอร์รี่จะกลายเป็นต้นซากุระงั้นหรือ?

บทเรียนที่ 067. ความหมายของ M ก็คือ Muteki ที่แปลว่าไร้เทียมทาน

เนื้อเรื่อง : ขณะที่คางุระกำลังจะไปจากโลกพร้อมกับอุมิโบสึผู้เป็นพ่อ เอเลี่ยนก็ได้โจมตียานลำที่คางุระนั่งอยู่และยึดครองท่าจอดยานอวกาศไว้ กิโนโทกิและอุมิโบสึได้ร่วมมือกันปราบเอเลี่ยนพร้อมกับช่วยคางุระได้สำเร็จ ก่อนที่อุมิโบสึจะบอกลาและยอมให้คางุระอยู่ที่โลกกับร้านรับจ้างสารพัดต่อไปได้, คางุระแอบดูตัวละครอื่นๆ ในช่วงที่ร้านรับจ้างสารพัดไม่มีคางุระ ตัวละครสาว ๆ จึงพากันคิดว่าเธอใครมาเป็นนางเอกแทนคางุระดี, มัตสึไดระ คาตาคูริโกะ ผู้อำนวยการกรมตำรวจเอโดะ วางแผนขัดขวางการออกเดทของลูกสาว โดยมีชินเซ็นจุมิเป็นผู้ร่วมแผนการ สุดท้ายลูกสาวได้หลงรัก ฮิจิคาตะ ที่เป็นชินเซ็นจุมิ, กลุ่มรับจ้างสารพัดเผชิญหน้ากับเฮโดโร่ เพื่อนบ้านคนใหม่ของร้านรับจ้างสารพัด ที่มีรูปร่างเป็นสัตว์ประหลาดน่ากลัว(แต่

จิตใจดี) ซึ่งเพิ่งจะย้ายมาเปิดร้านดอกไม้ในคาบูกิจิโง ทั้ง 3 คนพยายามหาวิธีการทำความรู้จักที่จะไม่เจ็บตัว, เอลิซาเบธถูกสำนักผู้ตรวจการจับตัวไปเป็นตัวประกันเพื่อล่อให้ คาซึระออกมาช่วย ร้านรับจ้างสารพัดและ คาซึระจึงไปฝึกวิชานินจาที่ซัทซังเพื่อหาทางช่วยเอลิซาเบธ

เล่มที่ 09 ถ้าริจะเที่ยวคาบารัตอายุจะต้องถึง 20 ขวบก่อนนะ

- บทเรียนที่ 068. ไม่ว่าอะไรจันทร์เจ้าขาก็ลวงรู้ไปหมด
 บทเรียนที่ 069. คุณแม่่งงานยุ่ง เพราะฉะนั้นเลิกมีปัญหากับเมนูอาหารมือเย็นกันซะทีเถอะ
 บทเรียนที่ 070. ชีวิตที่ขาดซึ่งการเสียดวง ก็เหมือนข้าวปั้นที่ไม่ได้ไปวาซาบิ
 บทเรียนที่ 071. หยุดซดเหล้าในขณะที่ยังมีอาการเคลิบเคลิ้มเป็นสุขซะเหอะ
 บทเรียนที่ 072. กรุณาใช้ความเร็วให้พอเหมาะเวลาพาสุนัขแสนรักไปเดินเล่น
 บทเรียนที่ 073. หนึ่งเสียงเท่าบางครั้งก็มีความหมายยิ่งกว่าล้านบทประพันธ์เพลง
 บทเรียนที่ 074. ถ้าริจะเที่ยวคาบารัตอายุจะต้องถึง 20 ขวบก่อนนะ
 บทเรียนที่ 075. คนที่คล้ายกันสองคน มักชอบทะเลาะกัน!!
 บทเรียนที่ 076. ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ห้ามท้อแท้ยอมแพ้เด็ดขาด

เนื้อเรื่อง : กลุ่มรับจ้างสารพัด คาซึระ และซัทซัง บุกสำนักผู้ตรวจการเพื่อช่วยเอลิซาเบธและพบว่า เป็นอลิซาเบธตัวปลอม ,กินโทกิและฮาเซงว่าเสียพนันในบ่อนของเจ้าหญิงมยุรี คาตะ และถูกกล่าวหาว่าโกงการพนัน จึงถูกจับเล่นเกมพนันซึ่งเดิมพันด้วยชีวิตของตนเอง, ซาตะฮารุกก็ขยายร่างและกลายร่างเป็นสุนัขเทพ ร้านรับจ้างสารพัดจึงร่วมมือกับอาเนะและโมเนะ มิโกะสองพี่น้องเจ้าของคนแรกของซาตาฮารุ เพื่อสยบสุนัขเทพซาตะฮารุให้ได้ สุดท้ายทุกคนร่วมมือกันทำให้ซาตะฮารุกกลับเป็นเหมือนเดิมได้สำเร็จ, อาเนะซึ่งเป็นมิโกะคนที่ทำงานเป็นสาวเพื่อนตี๋ในร้านสแน็คส์แข่งทำยอดขายเหล่าดอมเปรีกับโอทาเอะ, วันหยุดพักผ่อนของฮิจิคาตะที่ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็เจอแต่คู่กัดอย่างกินโทกิตลอดเวลา, ก๊วนรับจ้างสารพัดเล่นเกมเตะกระป๋องกับคุณตาสลับคนหนึ่ง และทำให้คุณตามีความสุข (สุดท้ายเฉลยว่าคุณตาเป็นปรมาจารย์ของนินจา โอนิบังชู พ่อของกัปตันโตรี เซ็นโซ ที่เสียชีวิตไปแล้วและการเล่นเกมเตะกระป๋องทำให้คุณตามีความสุขเป็นครั้งสุดท้ายก่อนไปสวรรค์)

เล่มที่ 10 แมลงตัวเล็ก ๆ ก็มีจิตวิญญาณเหมือนกัน

- บทเรียนที่ 077. นมมันต้องอุ่นให้อุ่นหมุมพอดีกับผิวหนังมนุษย์!!
 บทเรียนที่ 078. แม่บ้านมักเห็นอะไรที่ไม่งามเสมอ!!
 บทเรียนที่ 079. เวลาที่พอจะเจอใคร ก่อนอื่นต้องนัดหมายกันซะก่อน!!
 บทเรียนที่ 080. เวลาไปเดท ควรไปก่อนเวลาซักสามสิบนาที!!
 บทเรียนที่ 081. ถ้าเปิดพัดลมจ่อตัวตอนนอนล่ะก็ ระวังจะปวดท้องเอานะ
 บทเรียนที่ 082. โลกที่เราใช้ชีวิตล้วนมีแต่ผีเต็มไปหมด
 บทเรียนที่ 083. เด็กๆ ควรรู้ถึงชีวิตอันน่าเคารพยิ่งนักของตัวเอง
 บทเรียนที่ 084. แมลงตัวเล็กๆ ก็มีจิตวิญญาณเหมือนกัน

บทเรียนที่ 085. ถึงแม้จะเป็นในอินเทอร์เน็ตแต่อย่างน้อยก็ควรจะมีมารยาทกันบ้าง

เนื้อเรื่อง: ที่หน้าร้านรับจ้างสารพัดมีเด็กคนหนึ่งถูกนำมาทิ้งไว้ ซึ่งเด็กคนนั้นมีผมหยักศกสีเงินแบบเดียวกับกินโทกิ ทำให้ใครๆ ต่างพากันคิดว่าเด็กคนนี้เป็นลูกของกินโทกิ กินโทกิจึงต้องตามหาแม่เด็กให้เจอ เพื่อแก้ความเข้าใจผิดครั้งนี้ , พัดลมตัวเดียวของร้านรับจ้างสารพัดเกิดพังในฤดูร้อน กินโทกิจึงต้องฝ่าคลื่นความร้อนออกไปหาซื้อพัดลมในยุคที่มีแต่คนใช้เครื่องปรับอากาศแทนพัดลมกันทั้งบ้านทั้งเมืองและได้ไปช่วยเหลือเจ้าของร้านขายของเก่าที่ขายพัดลม จากคนร้ายที่หวังจะขโมยเครื่องผลิตเงินปลอมโดยบังเอิญ, ร้านรับจ้างสารพัดรับงานเป็นผีในบ้านผีสิงให้กับคุณโอจิ, กลุ่มรับจ้างสารพัดออกไปจับตัวเพื่อเอาไปขายและบังเอิญไปเจอกับกลุ่มชินเซ็นงุมิที่กำลังตามหาตัวงของทานโงกุณอยู่ในบริเวณเดียวกัน, ชินปาลิเกิดหลงรักสาวหูแมวคนหนึ่ง จึงถามปัญหาหัวใจกับคนในอินเทอร์เน็ต และตัดสินใจไปพบกับสาวหูแมวคนนั้น

เล่มที่ 11 อาทิตยยังทอแสง

บทเรียนที่ 086. ความรักไม่ต้องการคู่มือ

บทเรียนที่ 087. ชีวิตคนเรานั้นซึ่งวิ่งต่อไปอย่างไม่มีวันหยุด

บทเรียนที่ 088. หญิงสาวในอุดมคติคือนางเอกในละครจริงๆ นั่นล่ะ!!

บทเรียนที่ 089. ในร้านสะดวกซื้อเนี่ยขนมโคหรือเก๋มักขายดี

บทเรียนที่ 090. คราวเคราะห์มักเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ญี่ปุ่น:

บทเรียนที่ 091. จันท์เต็มดวงนั้นทำให้คนเราคุ่มคลั่งได้

บทเรียนที่ 092. อย่าลืมหีบร่มที่วางไว้ไปด้วย

บทเรียนที่ 093. วายร้ายและคนบ้ามักชอบอยู่สูง!!

บทเรียนที่ 094. อาทิตยยังทอแสง

เนื้อเรื่อง: กินโทกิ โอทาเอะ และคางุระแอบสะกดรอยชินปาลิและสาวหูแมวจนกระทั่งพบว่าสาวหูแมวมาช่วยชินปาลิเพื่อหลอกเอาเงิน สุดท้ายชินปาลิเป็นคนที่จัดการสาวหูแมว, กินโทกิช่วยเหลือมัคฮา โนริโกะ ชาวสวรรค์ผ่าสายลมในการทำอาชีพม้าเร็วส่งพัสดุเนื่องจากขับรถชนโนริโกะ , ช้ทจังสืบเรื่องหมอนอกรีตลักลอบตัดอวัยวะคนไข้ไปขาย ซึ่งอยู่ในโรงพยาบาลเดียวกันกับที่กินโทกิและฮัตโตริพัทรักษาตัวอยู่ และช้ทจังต้องอดกลั้นตัวเองเพื่อไม่ให้นิสัยส่วนตัวที่ชอบกินโทกิไหลออกมาปนกับเรื่องงาน, นิโซจอมสับคนได้ใช้ดาบเบนิซากุระสังหารคาซึระ กินโทกิซึ่งได้รับการว่าจ้างจากช่างดาบเท็ตซึยะให้สับหาดาบเบนิซากุระที่สูญหาย ได้ต่อสู้กับนิโซจนได้รับบาดเจ็บสาหัส ส่วนนิโซถูกชินปาลิตัดแขนและหนีรอดไปได้ คางุระได้ตามสืบร่องรอยของคาซึระจนไปถึงเรือของกองทหารอสุราและหายตัวไป ชินปาลิจึงออกสืบเรื่องต่อไปแทน กินโทกิที่กำลังรักษาตัวอยู่เมื่อได้รู้เรื่องจากเท็ตซึโกะ (น้องสาวของเท็ตซึยะ) ว่าหากาสุจิแห่งกองทหารอสุราอยู่เบื้องหลังของเรื่องราวทั้งหมด จึงตัดสินใจออกไปจัดการเรื่องนี้ด้วยตนเอง การตายของคาซึระทำให้กลุ่มผู้สละชีพขับไล่ต่างแดนของคาซึระตัดสินใจแตกหักกับกองทหารอสุรา ท่ามกลางความสับสนนั้น คาซึระได้เปิดเผยตัวเองว่าตนยังไม่ได้แก่ถึงตายและปลอมตัวในกราบเอลิซาเบธเพื่อสืบเรื่องดาบเบนิซากุระและ

วางแผนทำลายเบนิซากระทั้ง

เล่มที่ 12 ถ้าเรงนักก็วิ่งเข้า

บทเรียนที่ 095. แมลงในคืนข้างแรมมักชอบชุมนุมในที่มืดแสง

บทเรียนที่ 096. ถ้ารีบนักก็วิ่งไปซะ

บทเรียนที่ 097. หากเตรียมการไว้เรียบร้อยก็จะไม่มีการวิตกกังวล

บทเรียนที่ 098. คนป่วยมักทำให้คนรอบข้างป่วยตาม

บทเรียนที่ 099. คนที่ชอบบอกว่าसानด้านะไม่มีอยู่จริงนั้น แท้จริงในใจลึก ๆ ก็เชื่อว่ามีซานต้ายอยู่จริง ๆ เหมือนกัน

บทเรียนที่ 100. หม้อต้มก็คือภาพย่อส่วนของชีวิตมนุษย์

บทเรียนที่ 101. เป็นหัวหน้าหนึ่งวันเนี่ย ต้องระวังตัวให้ตื่นะครับแม่คุณหนูหัว

บทเรียนที่ 102. ก็ต้องมีบ้างที่ทำเพื่อตัวเอง

บทเรียนที่ 103. มีแต่เด็ก ๆ เท่านั้นล่ะที่เจียวจ้าวุ่นวายไปกับหิมะ

เนื้อเรื่อง: คีคตัดสินระหว่างกินโทกิผู้ถือครองดาบเล่มใหม่ของเท็ตซึโกะ และนิโซผู้ครอบครองดาบเบนิซากระของเท็ตซึยะ สุดท้ายกินโทกิและเพื่อนได้กำจัดดาบเบนิซากระและนิโซ ได้ สำเร็จ ความขัดแย้งของคาซึระกับทากาสึไม่สามารถคลี่คลายได้ จากเพื่อนรักกลายเป็นศัตรู, ตอนอื่นๆ ยามาซากิได้รับมอบหมายให้สืบเรื่องเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกินโทกิกับกลุ่มซบใล่ต่างแดนของคาซึระ, กินโทกิได้พบกับซานตาครอสและกวางเรนเดียร์ในวันคริสต์มาสและช่วยซานตาครอสส่งของขวัญ, กลุ่มรับจ้างสารพัดผลองการตีพิมพ์การ์ตูนตอนที่ 100 ด้วยการทานสุกี้ยากี้ ซึ่งแต่ละคนต้องการเป็นผู้ชนะในศึกชิงเนื้อสุกี้ยากี้, ปฏิบัติการอันบ้าระห่ำของชินเซ็นจุมิทำให้กลุ่มพบกับปัญหาชื่อเสียงในทางลบ คอนโดจิ้งจางโอะซึโอได้อัลซ็อดตั้งให้มารับบทเป็นหัวหน้ากลุ่มหนึ่งวันเพื่อช่วยในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ใหม่ของกลุ่ม , เรื่องวุ่นวายในเทศกาลปั้นหิมะที่คาบุกิโจ ที่ทุกคนมาร่วมแข่งปั้นหิมะเพื่อชิงรางวัลของ โอโทเซะ

เล่มที่ 13 ศัตรูเมื่อวาน วันนี้ก็ยังเป็นศัตรูเหมือนเดิม

บทเรียนที่ 104. ไม่ว่าจะเป็นคนไหนคนไหนก็คล้าย ๆ กันหมด

บทเรียนที่ 105. กินลูกพลับผสมถั่วมากไปไม่ตื่นะ

บทเรียนที่ 106. เวลากินอาหารอย่าเคี้ยวให้เกิดเสียงดัง

บทเรียนที่ 107. ผู้ชายมักอ่อนแอกับสาวร้านเค้กและสาวร้านดอกไม้

บทเรียนที่ 108. ขนมห่วงอกรอบทำให้ท้องอืดได้กว่าที่คิด

บทเรียนที่ 109. เม็ดฉายเสียยิ่งกว่าดั่งโงะ

บทเรียนที่ 110. เวลาแบบนี้ต้องนั่งเงิบแล้วหุงข้าวถั่วแดง

บทเรียนที่ 111. วันอังคารเวลาหนึ่งทุ่มตรงเป็นเวลาทานข้าวของบ้านซากาตะ

บทเรียนที่ 112. ศัตรูเมื่อวาน มาวันนี้ก็ยังเป็นศัตรูอยู่นั้นแหละว่า

เนื้อเรื่อง: คุณแม่จากชนบทคนหนึ่งวานให้ร้านรับจ้างสารพัดตามหาลูกชายชื่อฮาจิโร่ ซึ่งเข้ามาทำงานทำในคาบูกิโจและไม่ได้ข่าวคราวนานถึง 5 ปี ร้านสารพัดรับจ้างช่วยตามหาลูกชายจนสำเร็จและแม่ลูกชายจะเปลี่ยนไปขนาดไหนแม่ก็ยังไม่จำได้, คาจึระจึงรับงานจากลูกค้าแทนกินโทกิที่ป่วยเป็นไข้หวัด โดยรับงานสืบหาหลักฐานสามี่ที่นอกใจภรรยา สุดท้ายพบว่าสามี่วางแผนเซอไฟร์ให้ของขบวนการภรรยา, รายการเดอะเอโดะทำสื่อบุพิเศษเกี่ยวกับชีวิตของคาจึระและกลุ่มนักรบซึบไล้ต่างแดน, การแข่งขันการทำขนมระหว่างร้านตั้งโงะที่เก่าแก่กับร้านขนมหวานที่กำลังเป็นที่นิยม, อิิจิคาตะได้ขอร้องให้โอทาเอะแต่งงานกับคอนโดก่อนที่จะถูกคลุมถุงชนกับเจ้าหญิงแห่งดาวกอริลล่าและได้มีเรื่องกับ ยาจิว คิวเบ นักดาบอัจฉริยะแห่งตระกูลยาจิวเพื่อนของโอทาเอะในสมัยเด็กซึ่งหลงรักโอทาเอะและต้องการจะแต่งงานกับโอทาเอะตามสัญญาที่เคยให้ไว้ ต่อมากิวเบได้พาโอทาเอะไปยังบ้านตระกูลคิวเบเพื่อการแต่งงาน กลุ่มรับจ้างสารพัดและคอนโด (ซึ่งมาดูแลตัวกับเจ้าหญิงดาวกอริลล่า) ได้เห็นโอทาเอะมาจากพวกตนไปทั้งน้ำตา ทำให้ทั้งสองกลุ่มรวมทีมในนามโรงฝึกโคโดคังเพื่อทำควลกับตระกูลยาจิวและชิงตัวโอทาเอะกลับมา

เล่มที่ 14 เมื่อสี่คนเรียงหน้า จะเกิดเขาวัวปัญญามากมาย

บทเรียนที่ 113. ระวังคนไม่ดีเอาไว้

บทเรียนที่ 114. เลือดกับผ้าพันแผล...เหมือนจะเป็นอะไรที่เเทและน่าหลงใหล

บทเรียนที่ 115. คนที่เลือกมากเรื่องของกิน มักเลือกที่รักมักที่ชัง

บทเรียนที่ 116. ถ้าทำของกินตกพื้น ไม่ว่าจะยังไงก็ห้ามเก็บขึ้นมากินเป็นอันขาด

บทเรียนที่ 117. ทำก่อนที่จะไม่ได้ทำ

บทเรียนที่ 118. เมื่อสี่คนเรียงหน้า จะเกิดเขาวัวปัญญามากมาย

บทเรียนที่ 119. คำพูดมักมีการแฝงนัย

บทเรียนที่ 120. ใครๆ ก็เข้าใจผิดกันได้

บทเรียนที่ 121. คนที่สวมแว่นจนชิน หากถอดแว่นออกจะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไปซักอย่าง

เนื้อเรื่อง: การต่อสู้ระหว่างโรงฝึกโคโดคังและตระกูลยาจิวเป็นไปอย่างเข้มข้น ด้วยเกมส์ต่อสู้ทำลายงานของอีกฝั่งหากงานที่รักษาไว้แตกถือว่าแพ้ พวกกินโทกิสามารถเอาชนะนักรบของตระกูลยาจิวได้ 2 คน แต่โชโกะบาดเจ็บเพราะโดนคาจึระแกล้ง นอกจากนี้ยังมี การทำควลด้วยสติปัญญาของคนสี่คนที่ติดอยู่ในห้องน้ำ กินโทกิ,คอนโด และฝั่งตระกูลยาจิวอีก 2 คน ซึ่งไม่มีกระดาศชำระ ระหว่างการต่อสู้ตัวเอง อิิจิคาตะ ที่ได้เอาชนะนักรบของตระกูลยาจิว ได้เข้าไปต่อสู้กับคิวเบ การต่อสู้ทำให้ได้รู้ และเปิดเผยความลับของคิวเบว่า แท้จริงแล้วคิวเบเป็นผู้หญิง

เล่มที่ 15 รอยยิ้มคือการตกแต่งใบหน้าที่ดีที่สุดของผู้หญิง

บทเรียนที่ 122. ไม่ว่าใครก็ต้องหลงเสน่ห์ใครซักคนล่ะ

บทเรียนที่ 123. รอยยิ้มคือการตกแต่งใบหน้าที่ดีที่สุดของผู้หญิง

บทเรียนที่ 124. C-KiDs เล่มต่อไปจะเป็นยังไงต่อให้ทายก็ไม่ถูกหรอก

บทเรียนที่ 125. จงขับขี่แบบไม่ประมาท

บทเรียนที่ 126. อู้ง่ายของสุนัขมีกลิ่นหอม

บทเรียนที่ 127. หากนอนโดยไม่ได้ตั้งเวลาปิดพัดลมละก็ระวังจะเป็นหวัดเอาได้นะ

บทเรียนที่ 128. ดวงชะตาไม่เกี่ยวข้องกับยศถาบรรดาศักดิ์

บทเรียนที่ 129. มีให้เห็นถมไป คนที่นับแกะเพื่อให้หลับแต่ผลสุดท้ายก็นอนไม่หลับ

บทเรียนที่ 130. ถ้าจะเอาแต่กินของเผ็ดระวังจะเป็นริดสีดวงล่ะ

เนื้อเรื่อง: การต่อสู้ระหว่างโรงฝึกโคโดคังและตระกูลยิวสินสุดลงด้วยชัยชนะของฝ่ายโคโดคัง(พวกกินโทกิ) คิวเบยอมคืนโอทาเอะให้ และได้ปรับความเข้าใจกับโอทาเอะในฐานะของลูกผู้หญิง ด้านคอนโดได้เข้าพิธีแต่งงานกับเจ้าหญิงแห่งดาวอริลล่าและหวังจะให้กลุ่มรับจ้างสารพัดช่วยทำลายการแต่งงานครั้งนี้ สุดท้ายงานแต่งงานก็ถูกทำลายโดยโอทาเอะที่ตอบแทนความช่วยเหลือของคอนโด, ฮัตโตริได้พบกับกับเด็กสาวผู้มีตาทิพย์และช่วยเหลือเด็กสาวจากการถูกตามล่า, คาซึระไปทำใบขับขี่เพื่อเข้าวิดีโอ, ซาคะฮารุมิความรักครั้งแรกกับสุนัขที่พบเจอตอนไปเดินเล่น, ร้านสแน็คสโมล์(สาวเพื่อนตีม)ที่โอทาเอะทำงานอยู่ต้องรับแขกคนสำคัญจากรัฐบาลบาคุฟู แต่โชคร้ายที่พนักงานของร้านต่างลาป่วยเกือบทั้งหมด กลุ่มรับจ้างสารพัดจึงรับเป็นธุระหาพนักงานหญิงชั่วคราวเพื่อการรับแขกครั้งสำคัญซึ่งก็คือท่านโชกุน และได้เล่นเกมสที่ช่วยให้คุณรู้ถึงความสนุกของการเที่ยวกลางคืน, โอคิตะ มิชิบะ พี่สาวของโอคิตะ โชโกะ กำลังจะแต่งงานและได้มาเยี่ยมโชโกะที่กองบัญชาการชินเซ็นงุมิ เมื่อพาพี่สาวมาเที่ยวข้างนอก โชโกะจึงขอร้องให้กินโทกิช่วยเป็นเพื่อนของเขาชั่วคราว มิชิบะนั้นเป็นอดีตคนรักเก่าของฮิจิคาตะซึ่งยังคงรักฮิจิคาตะอยู่เสมอแม้ว่าเขาจะไปได้ให้ความรักตอบ ซึ่งนั่นเป็นเหตุสำคัญที่ทำให้โชโกะไม่พอใจฮิจิคาตะตลอดมา

เล่มที่ 16 ผู้หญิงที่พูดว่าระหว่างฉันกับงานอันไหนสำคัญกว่ากัน ต้องโดนทำเยอรมันซูเพิลส์

บทเรียนที่ 131. ผู้ชายเนี่ยจุกจิกจริงๆเป็นบ้า

บทเรียนที่ 132. ผู้หญิงที่พูดว่าระหว่างฉันกับงานอันไหนสำคัญกว่ากัน ต้องโดนทำเยอรมันซูเพิลส์

บทเรียนที่ 133. จะซ่อนไม้ก็ต้องซ่อนในป่า

บทเรียนที่ 134. นักเขียนการ์ตูนที่สามารถวาดต้นฉบับเก็บเอาไว้ล่วงหน้าได้ถือเป็นยอดมืออาชีพ

บทเรียนที่ 135. ผู้ชายมีหัวใจตั้งใจที่ต้มจนแข็ง

บทเรียนที่ 136. ถึงบิดามารดาจะเป็นคนไม่ดี ท่านก็ยังเป็นพ่อและแม่ของเราวันยังค่ำ

บทเรียนที่ 137. ไข่ที่ต้มจนแข็งไม่มีทางถูกทำลายได้ง่ายๆ

บทเรียนที่ 138. อะไรก็มีที่ห้องใต้หลังคา

บทเรียนที่ 139. จนกว่างานจับคู่จะเริ่มต้นขึ้น ถือเป็นช่วงที่สนุกสนานที่สุด
เนื้อเรื่อง: เมื่อมิซึบะ(พี่สาว)ต้องเข้าโรงพยาบาลด้วยโรคประจำตัวและเกิดอาการทรุดหนัก ส่วนฮิซึคาตะ ได้สืบทราบว่าผู้ชายที่มีมิซึบะจะแต่งงานด้วยนั้นมีส่วนในการค้าอาวุธผิดกฎหมายซึ่งเป็นพ่อค้าอาวุธเถื่อน ให้แก่กลุ่มสละชีพซึบะไล่ต่างแดน เขาได้ตัดสินใจไปที่ที่ทำเรือเพียงลำพังเพื่อจับกุมคู่นั้นของมิซึบะ สุดท้ายคู่นั้นถูกจับกุมแต่มิซึบะทนอาการป่วยไม่ได้และได้จากไปอย่างสงบ, คาบุกิโจเผชิญภัยคุกคามจากไวรัสปริศนา ซึ่งทำให้คนที่ติดเชื้อมีคิวหนาติดกัน คุ่มคลั่งอย่างขอมบี้ และมีพฤติกรรมแบบผู้ชายวัยกลางคน กินโทกิสามารถยิงปืนรักษาไวรัสนี้ให้ทุกคนหายเป็นปกติได้สำเร็จ, การตามล่าจึงจอกเพลิงโจโก้โร่ของกลุ่มรับจ้างสารพัด และนักสืบหัวใจ Hard-boiled ผู้มีนามว่า โคเซนิงาตะ เฮจิ, กลุ่มรับจ้างสารพัดได้รับการว่าจ้างจาก โทโจ आयุมุ พี่เลี้ยงคิวเบ ให้จัดงานจับคู่ให้แก่ยา คิวเบ เพื่อป้องกันไม่ให้เธอแปลงเพศเป็นผู้ชาย

<p>เล่มที่ 17 ควรเล่นเกมส์แคว้นละหนึ่งชั่วโมง</p> <p>บทเรียนที่ 140. โปรดให้ความร่วมมือในการเก็บและแยกประเภทของขยะด้วยครับ</p> <p>บทเรียนที่ 141. ชีวิตของมนุษย์ไม่มีจุดสำหรับเซฟ</p> <p>บทเรียนที่ 142. ไม่มีสิ่งใดเอาชนะน้ำตาหญิงได้</p> <p>บทเรียนที่ 143. ของน่ารัก ถ้ามากเกินไปก็เลียนได้เหมือนกัน</p> <p>บทเรียนที่ 144. ไม่ว่าใครก็ต้องเคยได้ยินได้ฟังเพลงของทางตะวันตก</p> <p>บทเรียนที่ 145. คนที่ชอบพูดว่าทำเพื่อคนอื่น ส่วนใหญ่มักทำเพื่อตัวเองทั้งนั้น</p> <p>บทเรียนที่ 146. ข้อมูลที่ไม่อาจลบได้ก็มีอยู่เช่นกัน</p> <p>บทเรียนที่ 147. ควรเล่นเกมส์แคว้นละหนึ่งชั่วโมง</p> <p>บทเรียนที่ 148. ถึงแม้จะได้หยุดพักก็อย่าเอาแต่เล่นเกมส์อย่างเดียว</p>
<p>เนื้อเรื่อง: ร้านรับจ้างสารพัดเก็บศีรษะตุ๊กตาแม่บ้านจักรกลได้และตั้งชื่อให้ว่าทามะ ซึ่งตุ๊กตากลตัวนี้มีข้อมูลของเมล์ดพันธุแห่งโครงการ "ฟูโย" ซ่อนอยู่ และชักนำให้สามสหายร้านรับจ้างสารพัดและเก็นเง่เข้าไปพัวพันกับการปฏิบัติของเหล่าจักรกลแม่บ้านในเมืองเอโดะ พวกเขาสามารถช่วยเอโดะให้รอดพ้นจากการปฏิบัติของเหล่าจักรกลไว้ได้, กลุ่มรับจ้างสารพัดทำตัวลึกลับกับกลุ่มชินเซ็นจุมิเพื่อแย่งสิทธิ์ในการซื้อเครื่องเล่นเกมส์รุ่นใหม่ล่าสุด "Owee" โดยรอบแรกเป็นการแข่งด้วยเกมจับสาวและเกมตัวต่อเททริส</p>

เล่มที่ 18 เหล่าบุรุษทั้งหลายจงเป็นลูกผู้ชายที่ไม่ยอมแพ้

- บทเรียนที่ 149. ทั้งเกมส์และชีวิตคนต่างก็มีข้อผิดพลาดไม่ต่างกัน
- บทเรียนที่ 150. เมื่อมีครั้งที่สองก็ย่อมต้องมีครั้งที่สาม
- บทเรียนที่ 151. แม้แต่ฮีโร่ก็มีเรื่องกลุ่มใจเหมือนกัน
- บทเรียนที่ 153. เวลาที่ขึ้นรถไฟ ไม่ว่าจะยังไง ต้องเอาสองมือไปจับที่จับซะ
- บทเรียนที่ 154. เหล่าบุรุษทั้งหลายจงเป็นลูกผู้ชายที่ไม่ยอมแพ้
- บทเรียนที่ 155. ความรักเป็นผู้ชนะ
- บทเรียนที่ 156. ถ้าอยากหอมละก็ขยับขยับตัวเข้าสิ
- บทเรียนที่ 157. อยากลดก็อย่ากินพรา่เพรื่อ

เนื้อเรื่อง: ศึกชิงเครื่องเล่นเกมส์ Owee รอบแรกจบลงด้วยการผลัดกับแพ้และชนะของกลุ่มรับจ้างสารพัดและกลุ่มชินเซ็นงุมิ จึงต้องการตัดสินใจชนะเลิศด้วยเกมผจญภัยแบบสมจริง สุดท้ายเครื่องเกมส์ถูกระงับการจำหน่าย, เซียนโทยะโกะผู้สิงสถิตในดาบไม้ของกินโทกิปรากฏกายในความฝันของสามหน่อแห่งร้านรับจ้างสารพัดเพื่อมอบท่าไม้ตายใหม่, ความรักของฮีโร่สาวจากอวกาศกับหัวหน้าสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์, เรื่องราวของมือสังหารผู้หลบซ่อนตัวเยี่ยงเต่าและถูกกินโทกิทำลายความมั่นใจในการซ่อนตัว, ฮาเซงาว่าถูกพิจารณาตัดสินลามผู้หญิงและต้องเผชิญหน้ากับอัยการฮางะ ผู้ซึ่งหมายปองในตัวภรรยาของฮาเซงาว่า กินโทกิจึงอาสาเป็นนายความช่วยว่าความให้ฮาเซงาว่าและช่วยฮาเซงาว่าชนะคดีได้สำเร็จ, คาจระ โอทาเอะ ซัทจัง คิวเบ โอโทเซะ และแคทเธอริน เข้าคอร์สลดความอ้วนสุดมหาโหด โดยต้องแย่งชิงแผ่นมันฝรั่งของกันและกันซึ่งเป็นอาหารที่จะกินได้อย่างเดียวเท่านั้น สุดท้ายเจอกับตักยาระบายของตัวเองจนทำให้กับมาพอมเหมือนเดิม

เล่มที่ 19 นักวางแผนมักตกหลุมพราง

- บทเรียนที่ 158. สิ่งของเดี่ยวนี้นักผนวกความสามารถหลาย ๆ อย่างเข้าไปมากเกินควร
- บทเรียนที่ 159. บางครั้งกฎก็มีไว้แหก
- บทเรียนที่ 160. โอทาคุนั้นชอบพูดคุย
- บทเรียนที่ 161. พวกระดับคลั่งไคล้มักอยากได้ของอย่างละสามชิ้น
- บทเรียนที่ 162. ข้อดีกับข้อเสียก็เหมือนกับกระดาษคนละด้าน
- บทเรียนที่ 163. เครื่องแบบมักมีมากกว่าสอง
- บทเรียนที่ 164. ทางรถไฟไม่ใช่ที่เล่นนะครับ
- บทเรียนที่ 165. นักวางแผนมักตกหลุมพราง

<p>บทเรียนที่ 166. คนเรามากไม่ค่อยสังเกตถึงสิ่งที่สำคัญที่สุด</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง:</u> อิจิคาตะได้ดาบเล่มใหม่ซึ่งเป็นดาบภูติพิทักษ์ ทำให้เขาเปลี่ยนบุคลิกจากรองหัวหน้าปีศาจเป็นโอตาคูไม่ได้ความ ขณะเดียวกัน อีโต คาโมทาโร่ ซึ่งเป็นอดีตเสนานิการของกลุ่มชินเซ็นงุมิ ได้กลับมาเข้าร่วมกลุ่มอีกครั้งและหาทางครอบงำชินเซ็นงุมิโดยการปลดอิจิคาตะออกจากตำแหน่งรองหัวหน้า และพยายามวางแผนลอบสังหารคอนโดโดยอาศัยความร่วมมือจากกองทหารอสูราของทากาสึจิ อิจิคาตะซึ่งล่วงรู้ทุกอย่างก่อนที่จะสูญเสียตัวตนปกติของตนเองได้ขอร้องให้กลุ่มรับจ้างสารพัดปกป้องชินเซ็นงุมิแทนตน ทำให้กลุ่มรับจ้างสารพัดต้องเข้ามาพัวพันกับการกบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิและร่วมต่อสู้เพื่อปกป้องคอนโดและชินเซ็นงุมิจากกองทหารอสูราและพวกกบฏของ อีโต คาโมทาโร่</p>

<p>เล่มที่ 20 ก่อนหน้าจะเข้าสู่ช่วงหยุดฤดูร้อน เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุด</p> <p>บทเรียนที่ 167. หัดฟังที่คนอื่นเขาพูดบ้าง</p> <p>บทเรียนที่ 168. ไม่ว่าเรื่องอะไรก็ต้องมีกฎและช่วงเวลา</p> <p>บทเรียนที่ 169. สิ่งที่ไม่ชอบมักเป็นที่รัก</p> <p>บทเรียนที่ 170. บางสิ่งทำเป็นไม่รู้ไว้จักให้ผลดี</p> <p>บทเรียนที่ 171. คนเป็นลูกผู้ชายต้องไม่ยอมตัดใจง่ายๆ</p> <p>บทเรียนที่ 172. มักรู้สึกเกลียดตัวเองที่วางร่มทิ้งไว้แล้วลืมไปเอา</p> <p>บทเรียนที่ 173. ชีวิตมนุษย์คือการทดสอบ</p> <p>บทเรียนที่ 174. ก่อนหน้าจะเข้าสู่ช่วงหยุดฤดูร้อน เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุด</p> <p>บทเรียนที่ 175. เวลาส่วนตัวก็ถือว่าสำคัญเช่นกัน</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง:</u> บทสรุปแห่งการกบฏในกลุ่มชินเซ็นงุมิ อีโต กลับตัวได้และยอมตายอย่างซามูไรเพื่อปกป้องคอนโดและชินเซ็นงุมิ จากกองทหารอสูรา, กินโทกิได้พบกับโคนิจิและอามาจิภรรยาภรรยาและนักเขียน การ์ตูนกินทาแมน ซึ่งกำลังปวดหัวจากปัญหาความนิยมตกต่ำ เขาจึงขึ้นอาสาออกไต่เตี้ยปรับปรุงการ์ตูนเรื่องนี้ให้กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง จนมุขตลกติดความนิยมอันดับ 1, อุมิโบชิเดินทางไปยังดาวดวงหนึ่ง เพื่อช่วยกอบกู้ดาวดวงนั้นให้พ้นภัยจากสิ่งลึกลับ และทำให้ดาวกลับมามีชีวิตอีกครั้ง สุดท้ายกลายเป็นหนังโฆษณา แชมพูปลูกผมของอุมิโบชิ , เรื่องราวของคางระกะบรัมคันใหม่, ยามาซากิแฝงตัวเป็นซามูไรจรเพื่อเข้ากลุ่มผู้สละชีพขับไล่ต่างแดน และได้เจอกับบททดสอบสุดพิลึกของคาซึระ, กลุ่มรับจ้างสารพัดได้พบกับเต่าลามกชื่อคามะนาชิซึ่งอาสาพาทั้งสามคนไปเที่ยววังมังกร และได้พบกับโอทาเอะ คิวเบ คาซึระ และฮาเซงาว่าในระหว่างทาง เกิดเหตุบางอย่างทำให้เรือของทั้งหมดล่มและมาติดอยู่ที่เกาะร้างแห่งหนึ่ง ทั้งหมดจึงออกสำรวจเกาะเพื่อหาเสบียงอาหาร กินโทกิและคาซึระได้สำรวจพบที่บลึกลับและผลออกไปสัมผัสเมื่อพวกเขาสัมผัสแล้ว ที่บนนั้นได้พบสารที่ทำให้ทั้งสองคนกลายเป็นคนแก่ไป</p>

เล่มที่ 21 แม่สะโพกจะบิดเบี้ยว แต่ก็จะเดินเป็นเส้นตรง

บทเรียนที่ 176. เก้าประสบการณ์มักมีดีกว่าเก้าอายุ

บทเรียนที่ 177. ความรุ่งเรืองมักมากับความชรา

บทเรียนที่ 178. พอเริ่มช่วงหยุดฤดูร้อนของเด็ก โหงผู้ใหญ่ถึงรู้สึกตื่นเต้นไปด้วยไม่รู้

บทเรียนที่ 179. ความงดงามเปรียบประหนึ่งผลไม้แห่งฤดูร้อน

บทเรียนที่ 180. แม่สะโพกจะบิดเบี้ยว แต่ก็จะเดินเป็นเส้นตรง

บทเรียนที่ 181. ผู้ชายมักชอบดื่มเหล้าขมจันทร์เพียงลำพัง

บทเรียนที่ 182. ถึงจะเป็นต้นไม้ที่เหี่ยวแห้ง แต่ก็ยังมีดอกไม้เบ่งบาน

บทเรียนที่ 183. คนที่ตื่นขึ้นมาแล้วได้ทำงานนั้นละคือคนที่โชคดี

บทเรียนที่ 184. ลูกมักไม่รู้ถึงหัวอกของพ่อแม่

เนื้อเรื่อง: กลุ่มรับจ้างสารพัด โธทาเอะ คิวเบ คาซึระ ฮาเซงาวา และคาเมนาชิ ถูกทหารของวังมังกรจับตัวไปคุมขังเพื่อเตรียมการสำเร็จโทษในข้อหากบฏ ขณะเดียวกันโอโตฮิเมะราชินีแห่งวังมังกรก็ได้ดำเนินแผนการทำให้ทุกคนบนโลกกลายเป็นคนแก่ เพื่อให้ตนเองเป็นผู้ดงงามยิ่งกว่าใครเพียงคนเดียว เหล่าผู้ถูกคุมขังจึงแหกคุกและต้องหาทางยับยั้งแผนการของโอโตฮิเมะ สุดท้ายพวกเขาสามารถยับยั้งราชินีได้สำเร็จและทำให้ราชินีเข้าใจถึงความงามที่แท้จริงที่ไม่ใช่แค่เพียงความงามภายนอกได้, แม่บ้านจักรกลทามะได้รับอนุญาตจากโอโทเซะให้หยุดพักผ่อน 3 วันแต่เธอไม่เคยรู้จักกับคำว่าพักผ่อนมาก่อน กินโทกิจึงพยายามหาทางช่วยให้ทามะรู้จักคำว่าผ่อนคลายเป็นตามแบบของมนุษย์, ร้านรับจ้างสารพัดได้รับการจ้างวานจากคางุโซ หัวหน้าแก๊งยาสูบมาชิโรอิ ให้ช่วยหาทางพาอุซึโซ ลูกชายผู้ซึ่งเป็นฮิโตะโคโมริ(อาการเก็บตัวอยู่ในห้องไม่พบปะผู้คน) ให้เลิกขังตัวเองอยู่ในโรงเก็บของเพราะขัดแย้งกับผู้เป็นพ่อตั้งแต่เมื่อหลายปีก่อน

เล่มที่ 22 คนเรามากมีแรงผลักดันอยู่ที่หัวใจเสมอ...

บทเรียนที่ 185. บางสิ่งก็เกินกว่าจะเปล่งออกมาเป็นคำพูดได้

บทเรียนที่ 186. หากมีหนี้ก็ต้องใช้คืน

บทเรียนที่ 187. ถ้าหยิบอาหารบนสายพานมาแล้วอย่าวางกลับ มันเสียมารยาท

บทเรียนที่ 188. การขจัดภูโลสุภณท์ก็เหมือนกับการขจัดหัวใจ

บทเรียนที่ 189. สำหรับมือสมัครเล่นแค่สี่แฉกกับปากแบนก็เพียงพอแล้ว

บทเรียนที่ 190. พลังจินตนาการจะถูกเพาะบ่มก็ตอน ม.2 นี้ละ

บทเรียนที่ 191. ค่าความสามารถในเกมส์กับความเป็นจริงของผู้เล่นมักแตกต่างกันอย่างสุดขีด

บทเรียนที่ 192. คนเรามากมีแรงผลักดันอยู่ที่หัวใจเสมอ

บทเรียนที่ 193. (Prison Break season 2) เนี่ย จริงๆ แล้วไม่ใช่ Prison Break

เนื้อเรื่อง: กิโนโทกิได้พบความจริงว่าอุซึโซตายไปแล้วและถูกเคียวจิโร่ลูกบุญธรรมของคางุโซหัวหน้าแก๊งยากูซ่าพยายามฆ่าปิดปาก ส่วนคางุโซได้สิ้นลมโดยที่ไม่ได้เห็นหน้าลูกชายของตนเอง เคียวจิโร่จึงขึ้นเป็นผู้นำแก๊งมาซิโรอีกคนต่อไป โดยตั้งใจเก็บงำความลับบางอย่างระหว่างเขา อุซึโซ และหัวหน้าคางุโซ ไว้กับตัวจนกว่าจะตาย สุดท้ายกิโนโทกิได้พบว่า เคียวจิโร่พยายามปิดบังเรื่องลูกชายหัวหน้าแก๊งฆ่าตัวตาย เพราะไม่อยากให้หัวหน้าแก๊งเสียใจ สุดท้ายเคียวจิโร่ยอมตายในดงของศัตรูที่มีากลุ่มแก๊ง, ชาวร้านรับจ้างสารพัดไปกินซูชิจานด่วนที่ร้านซูชิแห่งหนึ่งที่ฮาเซงาว่าทำงานอยู่ แต่ทว่าทุกคนกลับต้องมาช่วยฮาเซงาว่าทำซูชิขายแทน, กลุ่มชินเซ็นงูมิพยายามกำหนดมาตรการรักษาความสะอาดภายในสำนักงานของตนเอง, กลุ่มรับจ้างสารพัด ชินเซ็นงูมิ และคาชิระ ต่างพร้อมใจกันเล่นเกมออนไลน์ "MONKEY HUNTER" เพื่อตามล่ามนุษย์ดาวเกมเมอร์ผู้ดัดแปลงร่างกายของพวกเขาให้เป็นไซควงและให้มนุษย์ต่างดาวแก้ไขร่างกายให้พวกเขากลับคืนร่างปกติ, คาชิระพลาดท่าเสียที่ถูกรัฐบาลบาคุฟุจับขังคุกกลางทะเล และได้ใช้ชีวิตอยู่กับนักโทษที่พยายามแหกคุก

เล่มที่ 23 เมื่อถึงที่หมายในการไปเที่ยวมักมีเรื่องให้ทะเลาะกัน

- บทเรียนที่ 194. มนุษย์ทุกคนล้วนแต่เป็นนักโทษแหกคุกที่พยายามทำลายกรงขังที่เรียกว่าตัวเอง
- บทเรียนที่ 195. บางเวลาก็ขุดเรื่องเก่าๆ มาคุยกันบ้างเถอะ
- บทเรียนที่ 196. เมื่อถึงที่หมายในการไปเที่ยวมักมีเรื่องให้ทะเลาะกัน
- บทเรียนที่ 197. อย่าเป็นคนเลี้ยงเสียข้าวสุก
- บทเรียนที่ 198. การมีคราบเปื้อนบนกางเกงในถือเป็นเรื่องที่ไม่ดี
- บทเรียนที่ 199. การลงสีตัวละครจำพวกตัวเล็กหัวโตนี้สบายดีจึงเนอะ
- บทเรียนที่ 200. ถึงจะเป็นตอนที่สองร้อยก็ไม่ต้องสนใจ อ่านกันให้มันส์ไปเลย
- บทเรียนที่ 201. ต้องใช้วิจารณ์เวลาที่ได้ยินเรื่องเกี่ยวกับวิญญาณ
- บทเรียนที่ 202. ในบุหรี่ยี่สิบซอง จะมีมวนหรือสองมวนที่มีกลิ่นเหมือนอิม่า

เนื้อเรื่อง: บทสรุปแห่งความพยายามแหกคุกของคาชิระและนักโทษคนอื่นๆ, ร้านรับจ้างสารพัดสนทนาถึงเรื่องราวของร้านรับจ้างสารพัดรุ่นแรก ก่อนที่ชินปาจิและคางุระจะมาทำงานด้วยกัน, กลุ่มรับจ้างสารพัดและโอทาเอะ ไปเที่ยวที่โรงแรมบ่อน้ำร้อน "เซ็นบงเคียว" ตามคำแนะนำของโอโทเซะ แต่ปรากฏว่าแท้จริงแล้วที่นี่เป็นบ่อน้ำร้อนที่คอยส่งวิญญาณไปสู่สุคติ ซ้ำร้ายชินปาจิ คางุระ และทาเอะยังถูกวิญญาณเข้าสิง กิโนโทกิซึ่งเป็นคนกลัวผีอย่างหนักเลยต้องเผชิญหน้ากับบรรดาวิญญาณและเจ้าแค้นยักษ์ "โออิวะ" เพียงลำพัง โดยต้องยอมเป็นลูกจ้างช่วยงาน ต้อนรับผีที่ไม่ไปสู่สุคติมาพักผ่อนที่บ่อน้ำร้อน และยังต้องหาทางช่วยพวก คางุระ ชินปาจิ โอทาเอะ เพื่อหนีออกไปจากที่บ่อน้ำร้อนผีสิง , หัวทั้งนครเอโดะได้ประกาศมาตรการห้ามสูบบุหรี่ขึ้นเด็ดขาด ฮิจิคาตะซึ่งติดบุหรี่อย่างหนักจึงลงทุนเดินทางไปสุดขอบจักรวาล เพื่อหาสถานที่ที่สามารถสูบบุหรี่ได้

เล่มที่ 24 มีบางเรื่องที่แม้พบกันแล้วก็ไม่อาจจะเข้าใจ...

บทเรียนที่ 203. ลำพังแค่ตัวอักษรไม่อาจสื่อได้ถึงในบางสิ่ง

บทเรียนที่ 204. มีบางสิ่งที่ไม่อาจถ่ายทอดออกมาโดยใช้แค่ตัวหนังสืออย่างเดียว

บทเรียนที่ 205. มีบางอย่างที่ไม่อาจรู้ได้หากไม่ได้พบ

บทเรียนที่ 206. มีบางเรื่องที่แม้พบกันแล้วก็ไม่อาจจะเข้าใจ

บทเรียนที่ 207. ระวังอย่าเก็บของที่ตกพื้นมากิน

บทเรียนที่ 208. คนรักสุนัขกับคนรักแมวมักเข้ากันไม่ได้

บทเรียนที่ 209. อย่าปล่อยให้อิทธิพลของเหล่าเป็นตัวนำพา

เนื้อเรื่อง: ระหว่างการฝึกของหน่วยพิทักษ์โอซีโอ ซินปาลิจิได้รับขวดใบหนึ่งใส่จดหมายพร้อมกับรูปถ่ายของหญิงสาวคนหนึ่ง ซินปาลิจิจึงตอบจดหมายกลับไปโดยมีกินโทกิ คอนโนโต้ และฮิจิคาตะเป็นคนช่วยร่างจดหมายหลายฉบับ และนัดพบกับผู้หญิงที่ส่งจดหมายมาให้สำเร็จ, ซาดาฮารุกินอาหารผิดสำแดงจนชาวร้านรับจ้างสารพัดต้องพาตัวไปหาสัตวแพทย์ ณ ที่นั่นคางุระได้พบกับสุนัขแก่ตัวหนึ่งที่กำลังรอความตาย ซึ่งความจริงแล้วสุนัขตัวนั้นเป็นเอเลียนปรสิทที่หมายคดียึดครองโลก แต่พลาดท่ามาเกิดในท้องสุนัข และมีชีวิตอยู่กับคุณตาคนหนึ่งซึ่งคอยพูดแข่งให้ไปตายอยู่เสมอเพราะคุณตารู้ซึ่งถึงความเศร้าของคนที่มีชีวิตอยู่ พวกร้านสารพัดรับจ้างจึงพยายามให้สุนัขตัวนี้ได้พบกับคุณตาที่ก่อนตาย ระหว่างทางต้องต่อสู้กับ เอเลียนอีกกลุ่มที่อยู่ในร่างแมว แต่สุดท้าย สุนัขเอเลียนก็ได้พบกับคุณตาและจากไปพร้อมกันอย่างสงบ

เล่มที่ 25 หนังสือที่ใช้หน้าคู่เยาะๆ เนีย เหมือนหนังสือการ์ตูนเลยนะ

บทเรียนที่ 210. อย่าเอากระเป๋าเงินใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกง

บทเรียนที่ 211. กุหลาบงามย่อมมีหนามแหลมคม

บทเรียนที่ 212. คนรอบคอบคือคนที่พร้อมกันฝนในวันที่อากาศแจ่มใส

บทเรียนที่ 213. หนังสือที่ใช้หน้าคู่เยาะๆ เนีย เหมือนหนังสือการ์ตูนเลยนะ

บทเรียนที่ 214. ควรทำธุระให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจะไปวัดดวง

บทเรียนที่ 215. เป็นการอันตรายหากเข้าไปขวางการวิวาท

บทเรียนที่ 216. มีหลายคนที่คิดว่าออกแบบราบกับบอกได้รูปนั้นเหมือนกัน แต่จริงๆ แล้วแตกต่างกัน [มีค่า] กับ [โดนฆ่า] หรือ [ผิวพรรณ] กับ [สายพันธุ์]

บทเรียนที่ 217. ชีวิตของคนเรามากมีค่าตอบแทนให้เลือกไม่ขาดสาย

บทเรียนที่ 218. มีเพียงแม่จ๋าเท่านั้นที่ห้ามพี่น้องให้หยุดทะเลาะกันได้

เนื้อเรื่อง: เซตะเด็กน้อยในย่านโยชิวาระได้แอบล้วงกระเป๋าของกินโทกิแต่ถูกกินโทกิจับได้ เมื่อเขารู้ว่าเซตะมีความฝันที่จะซื้อตัวฮิโนวะ โอयरันผู้ดังตามที่สุดในโยชิวาระและเป็นแม่ของเซตะ กลุ่มรับจ้างสารพัดจึงแอบบุกเข้าไปในโยชิวาระเพื่อพาเซตะไปพบแม่ แต่กลับถูกขัดขวางจากซึคุโยะผู้นำกลุ่มเฮียกคะ (กลุ่มผู้ทำหน้าที่ปกป้องกฎของโยชิวาระ) ซึคุโยะได้แอบปล่อยกลุ่มรับจ้างสารพัดกับเซตะให้หนีไป แต่นักรบเผ่ายาโตะจากกองโจรสลัดฮารุซามะได้ชิงตัวเซตะเพื่อนำไปเป็นเครื่องเจรจาต่อรอง ผลประโยชน์กับโฮเซ็น ราชนัษัตริย์ดึกดำบรรพ์โยชิวาระผู้ร่วมเผ่าพันธุ์เดียวกัน ค่าจรรยาไม่ถึงว่าจะจะได้พบกับคามูอิผู้เป็นพี่ชายในที่นี้ด้วยและถูกทำร้ายจนสลบ หลังจากพักฟื้นแล้ว กลุ่มรับจ้างสารพัดและซึคุโยะได้บุกเข้าไปในโยชิวาระอีกครั้งเพื่อช่วยเซตะและโคนล้มโฮเซ็น ค่าจรรยาและชินปาลิแยกไปต่อสู้กับอาบูโตะแห่งเผ่ายาโตะ ทั้งสองฝ่ายแพ้ให้กับอาบูโตะและแทบจะเอาชีวิตไม่รอด ในช่วงวิกฤตที่สุดนั้นเองสัญญาชาตญาณดิบของเผ่ายาโตะในตัวคางุระตื่นขึ้น

เล่มที่ 26 การตีเมล็ดตอนกลางวันจะได้รสชาติที่แตกต่างไป

- บทเรียนที่ 219. คนที่ชอบพูดบ่อย ๆ ว่า [เวลาโมโหจะขาดสติ] จริง ๆ แล้วยังมีสติครบถ้วน
- บทเรียนที่ 220. คนที่จิตใจไม่ตีเม็ดตีหน้ายิ้มแย้มได้อย่างแนบเนียน
- บทเรียนที่ 221. เมื่อมีกลางวันก็ต้องมีกลางวัน
- บทเรียนที่ 222. สิ่งสารพัดมักยึดด้วยขาทั้งสี่ แต่ถูกผู้ชายมักยึดด้วยภาพลักษณ์และเจตนาธรรมณ์
- บทเรียนที่ 223. อย่าหลงเชื่อเรื่องเล่าก่อนนอนให้มากนัก
- บทเรียนที่ 224. อย่าวางใจผู้หญิงตามสถานบันเทิง
- บทเรียนที่ 225. คนผมหยักศกต่อให้ผมใหม่ก็ไม่เปลี่ยนเป็นทรงอื่น
- บทเรียนที่ 226. คนเรามักเอื้อมมือไขว่คว้าสิ่งที่อยู่ห่างไกล
- บทเรียนที่ 227. ต่างคนต่างก็มีสีแห่งสายสัมพันธ์เฉพาะตัว
- บทเรียนที่ 228. การตีเมล็ดตอนกลางวันจะได้รสชาติที่แตกต่างไป

เนื้อเรื่อง: ศึกใหญ่ในโยชิวาระยังคงดำเนินต่อไป คางุระซึ่งขาดสติได้เอาชนะอาบูโตะและจะฆ่าอาบูโตะ แต่ชินปาลิได้เรียกสติของคางุระกลับคืนมาอีกครั้ง หลังจากได้สติแล้วคางุระและชินปาลิได้มุ่งไปสมทบกับกินโทกิอีกครั้ง เซตะได้พบกับฮิโนวะและรับรู้ถึงชาติกำเนิดว่าตนไม่ใช่ลูกแท้ๆ ของฮิโนวะแต่เป็นเด็กที่ผู้หญิงบริการทุกคนในโยชิวาระช่วยกันเลี้ยงดู ถึงกระนั้นเซตะก็พยายามจะพาฮิโนวะหนีไปได้ กินโทกิเปิดฉากทำตัวลึกลับโฮเซ็นและเกือบจะแพ้ให้กับโฮเซ็นเพราะกำลังกายและฝีมือที่แตกต่างกันเกินไป แต่ด้วยแรงใจของตนเองและชาวโยชิวาระที่ร่วมต่อสู้กับซึคุโยะ บวกกับความช่วยเหลือของพวกชินปาลิซึ่งช่วยเปิดหลังคาของโยชิวาระ ทำให้โฮเซ็นพ่ายแพ้จากการถูกแผดเผาด้วยแสงอาทิตย์และจบชีวิตในที่สุด คามูอิซึ่งประทับใจในฝีมือของกินโทกิมากได้บอกให้กินโทกิไปรักษาตัวเพื่อรอวันที่จะได้ทำตัวลึกลับในครั้งหน้า สุดท้ายสันติภาพและแสงสว่างได้มาเยือนสู่โยชิวาระอีกครั้ง

เล่มที่ 27 สวรรค์ไม่ได้สร้างสรรค้อยอดคน แต่เป็นผู้ประดิษฐ์ทรงผม

บทเรียนที่ 229. เหล่าผู้ใหญ่ทั้งหลายคือแม่แบบของเด็กๆ ทุกคน

บทเรียนที่ 230. ที่อยู่ของตน คือสิ่งที่ตนต้องสร้างเอง

บทเรียนที่ 231. การสนทนากับพนักงานในร้านทำผมเป็นการคุยที่สัพเพเหระที่สุดในโลก

บทเรียนที่ 232. สวรรค์ไม่ได้สร้างคนให้อยู่เหนือคน แต่เป็นเส้นผมต่างหาก

บทเรียนที่ 233. เวลารูดซิป แนะนำให้รูดแบบเบามือ

บทเรียนที่ 234. คนไม่ดีมักนอนกินบ้านกินเมือง

บทเรียนที่ 235. เวลาแบ่งขนมออกเป็นสองส่วน ทำไมส่วนที่แบ่งให้คนอื่นกินถึงดูน่าอร่อยกว่าส่วนของเรานะ

บทเรียนที่ 236. คนที่เห็นหน้ากันจนเบื่อ แต่ในงานวันเกิดกลับรู้สึกว่าเป็นคนละคน

บทเรียนที่ 237. เด็กที่นอนหลับง่ายจะเติบโตอย่างแข็งแรง

เนื้อเรื่อง: หลังจบศึกใหญ่ที่โยชิวาระ ซินปาลิและคางุระต่างรู้สึกว่าคุณจะต้องแข็งแกร่งยิ่งกว่านี้ จึงไปขอคำแนะนำในการพัฒนาตนเองจากกินโทกิ ทาเอะ ฮาเซงาว่า และคาซึระ, ฮาเซงาว่าหาบ้านเช่าแบบราคาถูกที่สุดแทนการนอนข้างถนน โดยมีกินโทกิเป็นคนช่วยแนะนำบ้านเช่าให้และไปเจอคอนโดสุดหรูแต่มีค่าเช่าแพง, กินโทกิ ซินปาลิ และคางุระไปที่ร้านตัดผมเล็กๆ แห่งหนึ่ง และมีเหตุที่ทั้งสามคนต้องเฝ้าร้านตัดผมแทนเจ้าของร้าน พวกเขาต้องเจอกับลูกค้าที่ไม่อยากเจออย่างคาซึระกับคอนโดซึ่งเป็นศัตรูกัน และที่ร้ายกว่านั้นคือท่านโชกุนก็มาเยือนร้านตัดผมแห่งนี้เสียด้วย พวกร้านสารพัดรับจ้างจึงต้องตัดผมให้ท่านโชกุน, ฮิจิคาตะและโชโกะถูกคนร้ายจิตวิปริตจับลามาไว้ขังไว้ในตึกร้างเลียนแบบภาพยนตร์เรื่อง SAW โดยทั้งคู่ต้องหาทางเอาตัวรอดให้ได้เพื่อไปช่วยซินเซ็งงุมิที่จะถูกระเบิดภายใน 2 วัน, งานวันเกิดของคิวเบอันแสนจะวุ่นวายเพราะความป่วนของเหล่าร้านรับจ้างสารพัดและพ้องเพื่อน, การนอนไม่หลับของคางุระที่ทำให้กินโทกิเดือดร้อน

เล่มที่ 28 ยามเข้าไปในร้านแผงลอยจะพบความกล้าที่แสนบอบบาง

บทเรียนที่ 238. ยามเข้าไปในร้านแผงลอยจะพบความกล้าที่แสนบอบบาง

บทเรียนที่ 239. ลูกผู้ชายไม่ว่าจะไปรวมตัวกันที่ไหน ที่นั่นจะกลายเป็นสนามรบ

บทเรียนที่ 240. ถ้าเห็นเพื่อนพ้องบาดเจ็บล่ะก็รีบพาเขาไปโรงพยาบาลทันที

บทเรียนที่ 241. ปลาเน่าแค่ตัวเดียวอาจทำให้ปลาทั้งข้องเสียได้

บทเรียนที่ 242. ในสายตาของคนต่างชาติ เขาก็มองว่าเราเป็นคนต่างชาติ ในสายตาของมนุษย์ต่างดาว เขาก็เห็นว่าเราเป็นมนุษย์ต่างดาว

บทเรียนที่ 243. ลาพิวต้าเนี่ย คู่ก็ไม่มีเปื้อน

บทเรียนที่ 244. ความรักไม่ต้องการสิ่งตอบแทน

<p>บทเรียนที่ 245. เวลาคนมีอำนาจล้น มักจะเสียงดังเป็นพิเศษ</p> <p>บทเรียนที่ 246. บนแผ่นดินนี้ยังมีเรื่องอีกมากที่เราไม่รู้จัก</p>
<p>เนื้อเรื่อง: บทสนทนาของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งในร้านแผลย "จุงิริยะ" ร้านที่กุมความลับยามผ่อนคลาของทุกคนไว้, อธิกาตะได้ก่อตั้งกลุ่ม "ซีอเซินงุมิ" เพื่อรวบรวมโอดาคูให้ได้มากที่สุดและเป็นราชาเหนือเหล่าโอดาคูทั้งหมด โดยมีเป้าหมายที่แท้จริงคือการส่งวิญญาณของ "ทซึชิ" จิตวิญญาณโอดาคูที่อยู่ในร่างของตนเองให้ไปสู่สุคติ เพื่ออธิกาตะจะได้กลับเป็นรองหัวหน้าปีศาจอย่างเต็มตัวอีกครั้ง กลุ่มพิทักษ์โอซีอซึ่งเป็นกลุ่มแฟนคลับโอซีอของชินปาลิจิถูกกลุ่มซีอเซินงุมิแย่งสมาชิกจนอยู่ในสภาพใกล้ล้มสลาย ชินปาลิจิ (พร้อมด้วยทากะจินกับชาวร้านรับจ้างสารพัด) และอธิกาตะจึงเข้าร่วมการแข่งขันค้นหาสุดยอดแฟนคลับโอซีอเพื่อชิงตำแหน่งกลุ่มแฟนคลับโอซีออย่างเป็นทางการมาได้, ชินปาลิจิรับภาระดูแลบรรดาคนรู้จักรอบตัวซึ่งพากันป่วยด้วยไข้หวัดในช่วงฤดูหนาว</p>

<p>เล่มที่ 29 แมงมูยามราตรีมักไม่น่าอภิรมย์</p> <p>บทเรียนที่ 247. โพลีก่อนที่เรียบเนียนทำให้หัวใจคนเนียนเรียบ</p> <p>บทเรียนที่ 248. ร่างกายของมนุษย์คือห้วงอวกาศขนาดย่อม</p> <p>บทเรียนที่ 249. หากในกลุ่มมีผู้กล้าสองคนจะทำให้เกิดความปั่นป่วนอลหม่าน</p> <p>บทเรียนที่ 250. เหล่าคนบ้ามักถูกชี้นำ</p> <p>บทเรียนที่ 251. แล้วก็เป็นตำนาน</p> <p>บทเรียนที่ 252. ไม่นวมกับไม้แข็งต้องใช้คู่กัน</p> <p>บทเรียนที่ 253. คนเราเมื่อถูกปิดกั้น ประตูกายในตัวเองก็จะเปิดออก</p> <p>บทเรียนที่ 254. แมงมูยามราตรีมักไม่น่าอภิรมย์</p> <p>บทเรียนที่ 255. หากสัมผัสโดนโยแมงมูซึกครั้ง โยจะพันไปทั่วจนแกะออกลำบาก</p>
<p>เนื้อเรื่อง: ทามะหุ่นยนต์ร้านโอโทเซะ ถูกไวรัสคอมพิวเตอร์ "บากุ" กัดกินจนกลายเป็นภาพ dot pixel กินโทกิและชาวร้านรับจ้างสารพัดจึงถูกเกินไถยย่อส่วนและส่งเข้าไปให้ตัวของทามะเพื่อปราบไวรัสทั้งสามคนต้องร่วมมือกับ "ราชาเม็ดเลือดขาว" หัวหน้าโปรแกรมแอนตี้ไวรัสในร่างกายทามะซึ่งมีหน้าตาเหมือนกับกินโทกิราวกับแกะ สูดถ่ายกินโทกิและพวกเขาสามารถปราบไวรัสได้และทำให้ทามะกลับเป็นปกติ, ชินเซินงุมิเผชิญหน้ากับการสอบปากคำผู้ร้ายที่ปากแข็งที่สุดเท่าที่เคยเจอมา แต่สุดท้ายกลับพบว่าจับตัวมาผิด, กลุ่มรับจ้างสารพัดเจอเหตุลึกลับค้าง ชินปาลิจิจึงต้องช่วยให้ทุกคนคิดในแง่บวกเพื่อลดอาการหดหู่ระหว่างรอคนมาช่วยเหลือ, แมโยเซ็นจะดับสูญไปแล้ว แต่โยชิวาระยังคงมีภัยใหม่เข้ามาคุกคามคืออาชญากรรมและการค้ายาเสพติด กินโทกิกับซีคุโยะจึงช่วยกันสืบหาสาเหตุและหัวหน้าของกลุ่มอาชญากรครั้งนี้</p>

เล่มที่ 30 ความยิ่งใหญ่ของวงท่วงทวนกับความยิ่งใหญ่ของมนุษย์ถือเป็นการสัมพันธ์ที่ ผกผันของซึ่งกันและกัน

บทเรียนที่ 256. คนสวยมองไปสามนาทีกี่เปื้อ แต่คนซีเหร่กลับฝังอยู่ในหัวไม่ยอมหาย

บทเรียนที่ 257. ด้ายเพียงเส้นเดียวก็เป็นเหตุให้เกิดไฟไหม้ได้

บทเรียนที่ 258. อาจารย์ไม่ใช่คนที่นำหน้าเรา แต่เป็นคนที่ก้าวเดินไปพร้อมกับเรา

บทเรียนที่ 259. คนหลักลอยเวลาไม่โหม้ก็น่ากลัวอย่างแรง

บทเรียนที่ 260. ภาระอันแสนสำคัญจะหนักอึ้งยิ่งนักเมื่อเราต้องแบกรับ

บทเรียนที่ 261. เวลาที่คิดจะแทนคุณจงรีบทำทันที

บทเรียนที่ 262. โปรรตระวังนารีที่มาพร้อมกับสุรา

บทเรียนที่ 263. ไม่ว่าจะยังไงคนเราก็ไม่ชอบไปหาหมอฟัน

บทเรียนที่ 264. ความยิ่งใหญ่ของวงท่วงทวนกับความยิ่งใหญ่ของมนุษย์ถือเป็นการสัมพันธ์ที่ ผกผันของ ซึ่งกันและกัน

เนื้อเรื่อง: ผู้อยู่เบื้องหลังอาชญากรรมครั้งใหม่ในโยชิวาระคือจิโรอะ อาจารย์ของซึคุโยะที่น่าจะเสียชีวิตไปแล้ว จิโรอะได้ทำร้ายกินโทกิจนบาดเจ็บสาหัสและลักพาตัวซึคุโยะไป หลังจากได้พักฟื้นเพียงไม่นาน กินโทกิจึงไปดวลกับจิโรอะแบบตัวต่อตัวเพื่อช่วยซึคุโยะ พร้อมกับกลุ่มรับจ้างสารพัดและชาวโยชิวาระที่ต้องรับมือกับแผนวางเพลิงของจิโรอะ สุดท้ายพวกกินโทกิช่วยซึคุโยะไว้ได้และทำให้เข้าใจถึงสาเหตุที่จิโรอะกลายเป็นคนโหดร้ายในครั้งนี้, หลังเมฆร้ายผ่านพ้น ฮิโนะวะและกลุ่มรับจ้างสารพัดได้หาทางช่วยให้ซึคุโยะผ่อนคลายจากความเครียดและความเศร้าในเรื่องที่ผ่านมา แต่กลับได้เจอความจริงที่ว่าผู้หญิงคนนี้เป็นคนคออ่อนอย่างรุนแรงและเมื่อเมาจะมีนิสัยโวยวาย, กินโทกิและฮิจิคาตะเกิดอาการปวดฟัน ต้องเข้าร้านหมอฟันพร้อมกัน ทั้งสองข่มกันเพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่กลัวการทำฟัน เมื่อถึงเวลาเข้าทำฟัน ทั้งสองคนได้พบกับวิธีการทำฟันสุดสยอง

เล่มที่ 31 การลงคะแนนวัดความนิยมนะเรอะ ก็แค่เรื่องไม่เป็นเรื่อง

บทเรียนที่ 265. การลงคะแนนวัดความนิยมนะเรอะ ก็แค่เรื่องไม่เป็นเรื่อง

บทเรียนที่ 266. การลงคะแนนวัดความนิยมนะเรอะ จงใหม่เป็นเก้าไปซะเถอะ

บทเรียนที่ 267. การลงคะแนนวัดความนิยมนะเรอะ จงสะดุดขาแล้วหัวเอียงไปโขกมุมเต้าหู้ตายอย่าง น่าอนาถซะเถอะ

บทเรียนที่ 268. การลงคะแนนวัดความนิยมเนี่ย....

บทเรียนที่ 269. ถ้าโดนผั่งต้อยให้เอาฉีราดบริเวณที่โดนเป็นความเชื่อที่ผิดนะ เดี่ยวจะโดนเชื้อโรคเล่นงานหนักกว่าเดิมอีก!!

บทเรียนที่ 270. โปรรตระวังคำพูดก่อนตาย

<p>บทเรียนที่ 271. มีบางสิ่งที่เป็นจะต้องปกป้องเอาไว้แม้จะต้องทำชั่วก็ตาม</p> <p>บทเรียนที่ 272. เมื่อผ่านบทเดินไปแล้วก็เตรียมบอกลา</p> <p>บทเรียนที่ 273. การออกกำลังกายทางวิทยุคือสถานที่เข้าสังคมของเด็กหนุ่มและสาว</p>
<p>เนื้อเรื่อง: ประกาศผลการจัดอันดับความนิยมของตัวละครในเรื่องกินทามะครั้งที่ 2 และศึกชิงความเป็นตัวละครยอดนิยมอันดับหนึ่งของเหล่าตัวละครเอกในเรื่อง, ร้านรับจ้างสารพัดรับงานกำจัดรังผึ้งจากต่างดาวขนาดยักษ์ในวัดแห่งหนึ่ง, เด็กสาวคนหนึ่งคิดล้างแค้นโอดิเตะ โซโกะ เพราะพ่อของเธอถูกลูกหลงเสียชีวิตระหว่างที่ชินเซ็นมูมิจับกุมและกวาดล้างซามูไรซึบไล่อ่างแดน แต่เรื่องนี้ก็มีบางอย่างซ่อนอยู่เบื้องหลังทำให้รับจ้างสารพัดต้องออกสืบหาข้อเท็จจริง, คาจึระได้พบกับเพื่อนใหม่ระหว่างการออกกำลังกายประจำวันช่วงฤดูร้อนที่สวนสาธารณะ</p>

<p>เล่มที่ 32 แมวเถื่อนแห่งคาบุกิโจคือเพลงซ่าแต่มีจังหวะหนักแน่น...</p> <p>บทเรียนที่ 274. ควรบันทึกสิ่งเหตุการณ์ให้ถึงที่สุด</p> <p>บทเรียนที่ 275. เวลาหาของงงหารระดับสายตาของพวกมัน</p> <p>บทเรียนที่ 276. เวลาดูรายการถ่ายทอดสดคนดูแหกปากหน้าจ่อว่าระวิงข้างหลัง คนในจอก็รู้ตัวด้วยละ</p> <p>บทเรียนที่ 277. มีอิสระไม่ใช่การทำตัวแบบไร้ชื่อแป แต่คือการใช้ชีวิตตามกฎตัวเอง</p> <p>บทเรียนที่ 278. จงใช้ความบ้าให้เป็นประโยชน์</p> <p>บทเรียนที่ 279. แมวเถื่อนแห่งคาบุกิโจ คือเพลงซ่าแต่มีจังหวะหนักแน่น</p> <p>บทเรียนที่ 280. อาหารคือความอดทน</p> <p>บทเรียนที่ 281. เวลาพูดถึงสัตว์ที่เหลือเชื่อ คนนอกวงสนทนามักมองว่าเราบ้า!!</p> <p>บทเรียนที่ 282. แม้จะเป็นฝนก็ไม่ยอมแพ้</p>
<p>เนื้อเรื่อง: เรื่องราวจากบันทึกสิ่งเหตุการณ์มาดาโอะ(คนไม่ได้ความ) ของเด็กชายโตโกโร่ ซึ่งสุดท้ายมาดาโอะพาคุณพ่อที่ออกจากบ้านไปของเด็กชายกลับมา, มีการจับแมวในคาบุกิโจครั้งใหญ่เพื่อนำไปทำหมัน กินโทกิและคาซึระกลายเป็นแมว คอนโดกลายเป็นลิงกอริลล่า ทั้งสามได้รับความช่วยเหลือในการเอาตัวรอดในคาบุกิโจจากไวจิจิ หัวหน้าแมวพเนจรซึ่งเป็นที่เกลียดชังและหวาดกลัวจากเหล่าแมวพเนจรด้วยกัน และได้พบว่าพวกที่จับแมวจรจัดไปทำหมัน คือชาวสวรรค์ดาวแมว ที่ต้องการเอาแมวไปสกัดเป็นยาปลูกเชื้อให้พระราชชายาของตน สุดท้ายพวกกินโทกิช่วยแมวทุกตัวไว้ได้และสามารถกลับคืนร่างเดิม, ชินปาลิจิเหล่าตัวละครเอกฝ่ายหญิงในกินทามะเข้าโรงเรียนหัดทำอาหาร, กินโทกิและร้านรับจ้างสารพัดได้รับรู้ถึงความทุกข์ใจของเคซึโนะ อานะ ผู้ประกาศข่าวพยากรณ์อากาศสาวแห่งโอโตะซึ่งมีเบื้องหลังเป็นองเมียวจิ(ตระกูลนักพยากรณ์ดวงเมือง) ถึงเรื่องที่มีใครบางคนพยายามทำให้การพยากรณ์อากาศของเธอล้มเหลวและพยายามหาทางช่วยเหลือ</p>

เล่มที่ 33 ไม่ว่าใครก็อยากแข็งแกร่งและงดงามในหนึ่งเดียว

บทเรียนที่ 283. ค่าความคาดหวังของตัวหนึ่งจะผันกับความสูงของที่นั่งชมที่อยู่ตรงหน้า

บทเรียนที่ 284. แม้จะเป็นสายลมก็ไม่ยอมแพ้

บทเรียนที่ 285. แม้จะเป็นพายุก็ไม่ยอมแพ้

บทเรียนที่ 286. แม้จะเป็นอุกกาบาตก็ไม่ยอมแพ้

บทเรียนที่ 287. แม้จะเป็นปีศาจร้ายที่ชั่วช้าก็ไม่ยอมแพ้

บทเรียนที่ 288. แม้จะเป็นเวลาหน้าสิ่วหน้าขวานก็อย่าสูญเสียซึ่งรอยยิ้ม

บทเรียนที่ 289. ไม่ว่าใครก็อยากแข็งแกร่งและงดงามในหนึ่งเดียว

บทเรียนที่ 290. สีแดงของซานตาคลอสคือสีของเลือด

บทเรียนที่ 291. สิ่งที่ซานตานำมาให้ไม่ใช่ของขวัญแต่เป็นความฝัน

เนื้อเรื่อง: จากที่ร้านรับจ้างสารพัดได้พยายามช่วยผู้ประกาศข่าวสาว พวกเขาได้ร่วมมือกับเซเมและเกโดมารู (ปีศาจชั่วร้ายซึ่งผู้ประกาศเคซีโนะส่งมาคุ้มครองกินโทกิ) ในการทำวอลกับชิริโนะ โดมิ่ง เจ้าบ้านตระกูลชิริโนะและอดีตสามีของผู้ประกาศเคซีโนะ ที่เป็นผู้ขัดขวางการพยากรณ์อากาศของเคซีโนะ และมีความขัดแย้งกับตระกูลเคซีโนะ กินโทกิและพวกเขาสามารถเอาชนะโดมิ่งได้สำเร็จ และสามารถทำให้ตระกูลเคซีโนะกับตระกูลชิริโนะได้คืนดีกันดังเดิม , ภูมิโอบซึกิจิจะสร้างความประหลาดใจให้กับคางุระด้วยการแต่งตัวเป็นซานตาคลอสมาหาคางุระที่บ้านชิมูระในวันคริสต์มาส แต่การณ์กลับเป็นว่ากินโทกิ คิวเบ คอนโด และซัทจัง ต่างพร้อมใจแต่งตัวเป็นซานตาคลอสมาที่บ้านชิมูระโดยไม่ได้นัดหมาย ทำให้คางุระต้องจัดการประกวดซานตาคลอสขึ้น เพื่อค้นหาว่าใครคือซานตาคลอสตัวจริงกันแน่

เล่มที่ 34 ในเมืองที่ไร้ชื่อแป้ มักมีแต่พวกเฮฮาไปวันๆ มารวมตัวกัน

บทเรียนที่ 292. มนุษยชาติทุกคนคือซานต้า

บทเรียนที่ 293. อย่าลืมคิดถึงความสะดวกของอาหารที่เรากินด้วย

บทเรียนที่ 294. เวลาที่เขียน ส.ค.ส. แนะนำให้เขียนด้วยปากกาฟู่กัน

บทเรียนที่ 295. สำคัญที่หัวใจใใใบหน้า

บทเรียนที่ 296. จะเด็กเสิร์ฟ สาวเสิร์ฟ หรือหนุ่มเสิร์ฟ เราเรียกรวมๆ ว่าบริกร

บทเรียนที่ 297. ในเมืองที่ไร้ชื่อแป้ มักมีแต่พวกเฮฮาไปวันๆ มารวมตัวกัน

บทเรียนที่ 298. ถ้าเอาขยะมากองรวมกันมันจะส่งกลิ่นเหม็นอย่างรุนแรง

บทเรียนที่ 299. เมื่อไหร่จะมีรายการบันเทิงที่ไม่น้ำเน่าให้ชาวบ้านได้ดูเพื่อประเทืองปัญญากันเยอะๆ มั่งครับ

บทเรียนที่ 300. ไม่ได้มีเพียงวิญญาณเท่านั้นที่ขอบอละวาดในสุสาน

เนื้อเรื่อง: ตอนจบของการประกวดขานตาคลอสที่คางระรู้ว่าทุกคนคือ พ่อและพวกเพื่อนๆของเธอ, ยามาซากิกับการใช้ชีวิตด้วยนมและขนมปังถั่วแดงตลอดช่วงภารกิจสอดแนม, ร้านรับจ้างสารพัดได้รับ ส.ค.ส. ปีใหม่เป็นจำนวนมากจากเพื่อนๆที่เล่าเรื่องราวในปีที่ผ่านมา ซึ่งพวกกินโทกิพยายามจะตอบกลับ ส.ค.ส. ปีใหม่สำหรับทุกคน, คางระกับการมอบช็อคโกแลตครั้งแรกแก่ชาวร้านรับจ้างสารพัด, แคทเธอรินถูกผู้ชายปกปิดเพราะความฝันเรื่องการเปิดร้านเหล่าแห่งใหม่ให้ตีเท่ากับร้านของโอโทเซะ แต่โอโทเซะก็ไม่ทิ้งแคทเธอรินให้อยู่คนเดียว, พีราโกะ เด็กสาวลึกลับผู้โลดแล่นในวงการนักร้อง ได้มาขอเข้าร้านรับจ้างสารพัดเพื่อเยี่ยมกำลังของกินโทกิไปล้างแค้นให้เพื่อนร่วมแก๊ง การปรากฏตัวของเธอได้บานปลายไปสู่ความขัดแย้งในหมู่ฮีโร่สวรรค์แห่งคาบูกิโจ (ไซโก, จิโร่โจ, คาคะ, โอโทเซะ) และพัวพันกับอดีตของโอโทเซะกับจิโร่โจ จนจิโร่โจต้องไปจัดการกับโอโทเซะแต่เพียงลำพัง กินโทกิได้พยายามมาช่วยโอโทเซะแต่ไม่ทันการ และพ่ายแพ้ในการต่อสู้กับจิโร่โจอย่างยับเยิน

เล่มที่ 35 เป็นเกียรติที่ได้พบและรู้จัก

บทเรียนที่ 301. งานของคนหนุ่มสาวคือการพยาบาลผู้ชราในยามสิ้น งานของผู้ชราคือการเลี้ยงดูคนหนุ่มสาวในยามกำเนิด

บทเรียนที่ 302. โชตรวนของลูกผู้ชาย

บทเรียนที่ 303. สามสิบเล่มผ่านพันก็เหมือนสายสัมพันธ์ที่ตัดไม่ขาด

บทเรียนที่ 304. เมืองเหล็กกล้า

บทเรียนที่ 305. เมื่อชายแก่กับหญิงสาวอยู่ด้วยกัน พลังแห่งจินตนาการจะเพิ่มพูน

บทเรียนที่ 306. เมื่อเจอปัญหาที่ค้างคา ต้องหันหน้าสู้กับมัน

บทเรียนที่ 307. การต่อสู้ของเหล่าคนที่จะกลายเป็นวีรชน

บทเรียนที่ 308. กล้องยาสูบ กระบองเหล็กสองง่าม

บทเรียนที่ 309. เป็นเกียรติที่ได้พบและรู้จัก

เนื้อเรื่อง: กลุ่มรับจ้างสารพัดต่างเสียชีวิตเพราะโอโทเซะบาดเจ็บสาหัส ซ้ำร้ายร้านรับจ้างสารพัดและบ้านโอโทเซะกำลังจะถูกราชนักร้องสวรรค์กลุ่มที่เหลือนทำลาย แต่ทั้งหมดได้ตัดสินใจลุกขึ้นสู้ทั้งที่มีกำลังไม่มากนัก รวมถึงชาวเมืองที่ยืนอยู่ข้างโอโทเซะก็เข้าช่วยกลุ่มรับจ้างสารพัดต่อสู้กับฝ่ายราชนักร้องสวรรค์ การยืนหยัดของโอโทเซะทำให้ชาวคาบูกิโจทุกคนสามารถเอาชนะต่อชาวสวรรค์ได้ กินโทกิและจิโร่โจเผชิญหน้ากับคาคะและขับไล่คาคะออกไปจากคาบูกิโจ หลังสิ้นศึกจิโร่โจได้ทำวอลต์ดีนกับโทกิ และตัดสินใจวางมือจากคาบูกิโจเพื่อกลับไปอยู่กับพีราโกะผู้เป็นลูกสาวอีกครั้งหลังจากทอดทิ้งครอบครัวของตนมานาน 20 ปี

เล่มที่ 36 อายุขัยไร้กำหนด

บทเรียนที่ 310. โลกที่เยี่ยมยอดใบนี้มีแต่คนชั่วเต็มไปหมด

บทเรียนที่ 311. ต่ำหรือสูง

บทเรียนที่ 312. ทำไม้ตายใหญ่เนี่ยกตยาภษะมัด จะใช้ที่ไร้มักกดไม่ออกทุกที

บทเรียนที่ 313. มนุษย์ทุกผู้ล้วนแต่เป็นนักรบที่ต่อสู้กับดวงชะตา

บทเรียนที่ 314. อายุขัยไร้กำหนด

บทเรียนที่ 315. นามคือสิ่งที่แสดงถึงตัวตน

บทเรียนที่ 316. เวลาไปงานศพเนี่ย คนในงานมักแจ่มใสผิตาคาจนน่าตกใจ

บทเรียนที่ 317. ขอให้มีโอกาสสองซามันกันบ่อยๆ นะครับ

บทเรียนที่ 318. แวนตาเป็นส่วนหนึ่งของวิญญาณ

เนื้อเรื่อง : การพบกันครั้งแรกของคามุกิกับทากาสึจินบองเรือโจรสลัดอวกาศซารุซามะ, เซียนโทยะโกะปรากฏกายต่อหน้าชาวร้านรับจ้างสารพัดอีกรอบเพื่อมอบทำไม้ตายใหม่, คอนโดมินัดดูเบสบอลกับโอทาเอะ แต่ดูเหมือนฟ้าดินจะกลั่นแกล้งไม่ให้เขาไปพบกับโอทาเอะเสียตลอด, คิวเบได้รับคำสั่งให้ดูแลลินน้อยนึ้ยเสียตัวหนึ่งซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของน้องสาวท่านโชกุน คิวเบได้ขอคำแนะนำในการตั้งชื่อให้กับพวกร้านรับจ้างสารพัดจนได้ชื่อที่ยาวมาก, กิโนโทก็กับฮิจิคาตะไปงานศพคุณลุงเจ้าของร้านอาหารที่คุ้นเคยกันมานาน แต่ทั้งสองคนกลับถูกผีเจ้าของร้านหลอกเข้าเต็มปากกลางงานศพ, ผลจากการตามต้อ กิโนโทก็ของซัทจังทำให้แวนตาประจำตัวของซัทจังพังยับเยิน กิโนโทก็จึงจำใจซื้อแวนตาคุใหม่ซัดใช้ให้ซัทจัง แต่แวนตาคุนั้นกลับก่อปัญหาใหญ่ถึงเรื่องการทำงานของซัทจังแทน

เล่มที่ 37 เมื่อวันหยุดฤดูร้อนหมดลง เราจะเห็นทุกคนเป็นผู้ใหญ่ขึ้นมาชนิดหนึ่ง

บทเรียนที่ 319. "Z~~"

บทเรียนที่ 320. ทำไม้ตาย VS พินาศสังหาร

บทเรียนที่ 321. มีบางสิ่งที่หากไม่สวมแว่นจะมองไม่เห็น

บทเรียนที่ 322. เมื่อมีครั้งที่สอง ย่อมมีครั้งที่สาม

บทเรียนที่ 323. เมื่อพูดถึงสระว่ายน้ำ มักจะนึกถึง สาวๆ นุ่งน้อยห่มน้อย

บทเรียนที่ 324. เมื่อวันหยุดฤดูร้อนหมดลง เราจะเห็นทุกคนเป็นผู้ใหญ่ขึ้นมาชนิดหนึ่ง

บทเรียนที่ 325. เมื่อสิ้นสุดวันหยุดพักผ่อน เรา ก็จะมองเห็นทุกคนเป็นผู้ใหญ่ขึ้นมาชนิดหนึ่งเช่นกัน

บทเรียนที่ 326. เมื่อถึงช่วงหยุดพักยาวอย่างไกลเดินวิค เราจะมองเห็นเลยว่าแต่ละคนเป็นยังไง

บทเรียนที่ 327. เวลาจุดเทียนที่ไร้มักจะรู้สึกตุ้มๆ ต่อมๆ

บทเรียนที่ 328. ก้ามของปูคือกรรไกรตัดสายสัมพันธ์

เนื้อเรื่อง : การทำงานที่ล้มเหลวของซัทจังทำให้เธอถูกกลุ่มนักลอบสังหารและรอดมาได้ในสภาพบาดเจ็บสาหัส กลุ่มรับจ้างสารพัดจึงรับหน้าที่คุ้มครองเธอ โดยขอร้องแกมบังคับให้ฮัตโตริซึ่งเป็นเพื่อนร่วมอาชีพของซัทจังให้ความร่วมมือด้วย, ร้านสารพัดรับจ้างได้ทำ part time ที่สะดวกน้ำกับฮาเซงว่า ในวันนั้นขุนนางบาฟุคุ ได้พาท่านโชกุนมาว่ายนํ้า กินโทกิและฮาเซงว่า จึงต้องรับหน้าที่ดูแลท่านโชกุน, ซินปajiและฮิจิคาตะได้พบว่าคนรอบข้างของตนเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงเนื่องจากเวลาในเรื่องกินทามะได้ผ่านไป 2 ปีอย่างรวดเร็ว โดยที่ตนเองยังอยู่ในสภาพเช่นเดิมและไม่ได้รู้ถึงการเปลี่ยนแปลงใดๆเลย แท้จริงแล้วเกิดจากเหตุที่เป็นโรคติดต่อในเอโดะ , กินโทกิ ซินปaji และคางุระ แย่งกันกินชาปูรุษชาติอรร้อยเหาะ

เล่มที่ 38 เรื่องราวในครอบครัวของคุณลุงมักเป็นเรื่องที่ชวนให้เพสียหัวใจ

บทเรียนที่ 329. เรื่องราวในครอบครัวของคุณลุงมักเป็นเรื่องที่ชวนให้เพสียหัวใจ

บทเรียนที่ 330. หัวใจของคุณลุงบอบบางกว่าที่คิดนะ

บทเรียนที่ 331. การเรียนรู้เรื่องราวในสังคมนั้น แม้จะเป็นผู้ใหญ่ก็ยังมีให้เรียนอีกมาก

บทเรียนที่ 332. การเยี่ยมชมโรงงานเนี่ย บอกตรงๆ นะ พอออกมาทีลืมหดแล้ว

บทเรียนที่ 333. คนเรามักทำความเจ็บช้ำให้ผู้อื่นโดยไม่รู้ตัว

บทเรียนที่ 334. เมื่อเข้าไปอาบน้ำก็ต้องเปลื้องให้หมดทั้งกายและใจ

เนื้อเรื่อง : คาซึระปลอมตัวเข้าไปสืบข่าวในบ้านของมัตสึไดระ คาตาคูริโกะ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งเอโดะ และได้พบกับเรื่องราวของสายสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกสาวแห่งตระกูลมัตสึไดระ คาซึระได้ผลช่วยเหลืมัตสึไดระในการสร้างสัมพันธ์กับลูกสาว, บรรดาผู้ใหญ่ในคาบุกิโจถูกเมินจากการทัศนศึกษาของพวกเขา ในคาบุกิโจ ร้านรับจ้างสารพัดจึงเป็นหัวหอกในความพยายามกอบกู้ชื่อเสียงของเหล่าผู้ใหญ่ด้วยการพาเด็กๆ ชมโรงงานแพทริออต, คางุระพยายามหาคุชให้กับนักรับจ้างระบายนามณ์ที่เพิ่งเข้ามาในคาบุกิโจได้ไม่นาน, ร้านรับจ้างสารพัดและซินเซ็นงุมิ ไปอาบน้ำที่โรงอาบน้ำสาธารณะ และต้องอาบน้ำในโรงอาบน้ำสาธารณะร่วมกับครอบครัวสุดสยองของเฮโดโร่

เล่มที่ 39 ถึงจะเป็นงานเฮฮาส่งท้ายปี แต่ก็ไม่ควรเฮมากเดี๋ยวจะฮาไม่ออก

บทเรียนที่ 335. ถึงจะชอบใช้แชมพูคนละยี่ห้อ แต่ถ้าเมื่อเอามารวมกันก็ใช้ขัดหลังได้เหมือนกัน

บทเรียนที่ 336. ถึงจะเป็นงานเฮฮาส่งท้ายปี แต่ก็ไม่ควรเฮมากเดี๋ยวจะฮาไม่ออก

บทเรียนที่ 337. ไม่เป็นไร ไม่ต้องห่วง

บทเรียนที่ 338. จงระวังคุณนายข้างบ้านไว้ให้ดี

บทเรียนที่ 339. คนเราบางครั้งก็ต้องลืมเรื่องบางเรื่องเพื่อจะได้ก้าวต่อไป

บทเรียนที่ 340. Prison Break 2 เนี่ย ถึงมันจะแหกคุกออกมาแล้วเรียบร้อย แต่มันก็มาติดคุกที่ชื่อว่าสังคมที่ฟอนพะแทน เพราะงั้นถึงใช้ชื่อว่า Prison Break เหมือนเดิมไงละ

บทเรียนที่ 341. คนเราทุกคนชอบเป็นเด็กน้อยสวมชุดนอน

<p>บทเรียนที่ 342. อย่าตื่นนะ เตี้ยวจับเข้าห้องซังเดี่ยวชะเลย</p> <p>บทเรียนที่ 343. สีน้าเงินและสีแดงแห่งความสุขสันต์</p>
<p>เนื้อเรื่อง : กิโนโทกิและพวกจีนเซ็นจูมิสอนวิธีการอาบน้ำแบบชาวเอโดะให้กับเฮโดโร่แบบสุดโหด, กิโนโทกิเมามายหมดสติในช่วงฉลองปีใหม่ และต้องซ็อกเมื่อรู้ว่าเขาได้บรรดาสาว ๆ ในกินทามะและป่าแก้อิโอโทเซะเป็นภรรยา (รวมทั้งฮาเซงาว่า) เขาจึงต้องรับผิดชอบดูแลทุกคนโดยต้องหาทางสับรางไม้ให้แต่ละคนรู้ซึ่งกันและกันว่าคนอื่นที่เหลือกก็เป็นภรรยาของเขาเช่นกัน, กิโนโทกิถูกหัวหน้าผู้คุมยึดข้อหาจนต้องติดคุกและกลายเป็นข่าใหญ่ในคุก และได้ช่วยคุณลุงในคุกให้ได้พบกับลูกชายที่เขียนจดหมายมาให้เสมอคือผู้คุมสุดโหด, กิโนโทกิเอาเครื่องเล่นวีดีโอรุ่นเก่าไปแลกกับเครื่องเล่นแผ่นบลูเรย์ที่ร้านขายของเก่า แต่เครื่องเล่นบลูเรย์นั้นดันแถมแผ่นบลูเรย์ผีสิงมาให้ กิโนโทกิจึงตัดสินใจดัดแปลงให้เครื่องบลูเรย์ผีสิงเป็น GPRS ในการบอกทาง</p>

<p>เล่มที่ 40 โลกนี้มีแต่รัก</p> <p>บทเรียนที่ 344. พาผมไปเล่นสกีด้วยคนนะคร้าบ</p> <p>บทเรียนที่ 345. แม้เราจะพยายามสร้างบ้านหิมะให้ดีแค่ไหน แต่วันต่อมาก็จะมีเด็กจากไหนไม่รู้มาทำมันพังซะงั้น</p> <p>บทเรียนที่ 346. คนที่เป็นเจ้าของโรงแรมเนี่ย จะพักที่โรงแรมของตัวเองได้มั้ยนะ!?</p> <p>บทเรียนที่ 347. ความรักไม่มีคำว่าบวกรหรือลบ</p> <p>บทเรียนที่ 348. ความรักก็เหมือนภาพมายา</p> <p>บทเรียนที่ 349. ความรักคือสิ่งที่ควรมอบให้ มิใช่เพื่อรับ</p> <p>บทเรียนที่ 350. โลกนี้มีแต่รัก</p> <p>บทเรียนที่ 351. อยากจะทำช็อคคอนของตอนนี้ให้มีรูปแบบเหมือนส่งเมลล์ แต่พอดีซี่เกียจอะ</p> <p>บทเรียนที่ 352. คนนำสารจากนอกเครือข่าย</p>
<p>เนื้อเรื่อง : จีนเซ็นจูมิกำลังทำภารกิจคุ้มครองท่านโชกุนซึ่งมาเล่นสกีบนภูเขาแห่งหนึ่ง เรื่องซึกจะวุ่นเมื่อพบว่าเหล่าพวกบ้าแห่งร้านรับจ้างสารพัดและสหายมาเล่นสกีในทีเดียวกันกับท่านโชกุน ซ้ำร้ายท่านโชกุนยังพลอยหลงป่าไปกับพวกบ้าเหล่านี้ด้วย, จีนปาจิติดเกมจับหญิงที่คล้ายกับเกม Love Plus อย่างรุนแรง และด้วยคำแนะนำของคอนโด้ ทำให้กิโนโทกิจำใจต้องเล่นเกมนี้เพื่อเข้าถึงจิตวิญญาณของเกมจับหญิงอย่างลึกซึ้งและดึงชินปาจิให้กลับมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง, สามหน่อแห่งร้านรับจ้างสารพัดได้เครื่องโทรศัพท์มือถือออกมาใช้โดยบังเอิญ คาจูระได้เพื่อนประหลาดจากเมลล์ทางโทรศัพท์ในขณะที่เดียวกับที่กิโนโทกิและชินปาจิได้รับเมลล์ประหลาด ซึ่งมีข้อความทวงโทรศัพท์มือถือคืน</p>

เล่มที่ 41 อย่าพูดคำว่าลาก่อน

- บทเรียนที่ 353 ละครกระตาศ ละครแห่งความฝัน ปิดฉากลงแล้ว
- บทเรียนที่ 354 คนที่เรามักจะลืมชอบโผล่มาตอนที่เราลืมไปแล้วเสมอ
- บทเรียนที่ 355 บันทึกการพำนักแบบสุดกู่ในอวกาศ
- บทเรียนที่ 356 คนเป็นลูกผู้ชาย ยังไงก็ควรเข้าไปนั่งในค็อกพิทซักครั้ง
- บทเรียนที่ 357 สมบัติของเราอาจดูเป็นขยะในสายตาของผู้อื่น
- บทเรียนที่ 358 ดวงดาวที่ว่างเปล่า
- บทเรียนที่ 359 การค้าขายก็คือการต่อสู้
- บทเรียนที่ 360 อย่าพูดคำว่าลาก่อน
- บทเรียนนอกตำรา การร่วมแรงร่วมใจของคนต่างค่าย ก็เหมือนเอาโอเลี่ยนมาจับคู่กับพีริเดเตอร์นะละ

เนื้อเรื่อง : จุ๋ๆ เอลิซาเบธก็หายตัวไปอย่างลึกลับ คาซึระจึงขอให้กลุ่มรับจ้างสารพัดช่วยสืบหาเอลิซาเบธ พวกเขาได้พบกับหญิงสาวในชุดเอลิซาเบธชื่อ ฟุมิโกะ ผู้เปิดเผยความลับว่าทั้งเธอและเอลิซาเบธเป็นสายลับของเผ่าทหารรับจ้าง "เร็นโฮ" ซึ่งถูกส่งมาเพื่อสืบข้อมูลในการยึดครองโลก และเธอได้ตัดสินใจยังแผนการบุกโลกของเผ่าเร็นโฮแต่ไม่สำเร็จ กลุ่มรับจ้างสารพัดและคาซึระจึงร่วมมือกับฟุมิโกะเพื่อตามหาเอลิซาเบธและขัดขวางแผนการยึดครองโลกของเผ่าเร็นโฮ โดยได้รับความช่วยเหลือจากซากาโมโต้ ทัดสึมะและกลุ่มการค้าไคเอ็นไต, กินทามะตอนพิเศษ จับคู่ข้ามเรื่องกับการ์ตูนชุดสเก็ทแดนซ์

เล่มที่ 42 จดหมายจากเด็กกวนเมือง

- บทเรียนที่ 361 จงวาดภาพบนผืนผ้าที่เรียกว่าการ์ตูน ด้วยพู่กันที่เรียกว่าชีวิต
- บทเรียนที่ 362 พวกเขาอยู่ไม่สุขกับพวกมือบอน เมื่อเอามารวมกันจะกลายเป็นพวกชอบแกล้งคน
- บทเรียนที่ 363 มนุษยชาติทุกคนล้วนแต่ชอบทำให้ตัวเองดูดี
- บทเรียนที่ 364 สาวๆ มักชอบเวจีโต้ ส่วนหนุ่มๆ มักชอบพิงโกโร่
- บทเรียนที่ 365 Check it out!
- บทเรียนที่ 366 เลี้ยงลูกที่ดีเหนื่อยแค่กาย เลี้ยงลูกที่ไม่ดีเหนื่อยทั้งกายและใจ
- บทเรียนที่ 367 ชีวิตคนเราก็เปรียบเหมือนฟันเฟือง
- บทเรียนที่ 368 เด็กนรกปะทะเด็กแสบ
- บทเรียนที่ 369 เทศกาลอละวาดของเหล่าเด็กแสบ
- บทเรียนที่ 370 จดหมายจากเด็กกวนเมือง

เนื้อเรื่อง : นักโทษคดีอุกฉกรรจ์ "ซาจิ" และกินโทกิเสนอต้นฉบับการ์ตูนเรื่องใหม่กับ บ.ก. ของฉบับผู้รับผิดชอบต้นฉบับเรื่อง "กินทาแมน", ร้านรับจ้างสารพัดช่วยงานร้านทางมาอาหารโฮสต์คลับในต้อนรับแขกคนสำคัญ, ซินเซ็นงุมิมีเรื่องบาดหมางกลุ่มมิมาวาริงุมิ โดยมี "ซาซากิ เท็ตสึโนะสุเกะ" ลูกน้องคนใหม่ของฮิจิคาตะ และเป็นน้องชายของหัวหน้ากลุ่มมิมาวาริงุมิ เป็นชนวนเหตุ

เล่มที่ 43 คนดีมักเป็นคนผมเรียบเนียนตามธรรมชาติ

บทเรียนที่ 371 มาดาโอะก็ใช้ว่าจะเป็นคนที่ไม่มีโชคเอาซะเลย
 บทเรียนที่ 372 คนดีมักเป็นคนผมเรียบเนียนตามธรรมชาติ
 บทเรียนที่ 373 คนขอมมีเรื่องมักเป็นคนผมทองที่ไม่เนียนตามธรรมชาติ
 บทเรียนที่ 374 กินทามะกับคินทามะ
 บทเรียนที่ 375 ไอ้ นั้นของคุณคิน
 บทเรียนที่ 376 บางครั้ง [เพื่อน] ก็กลายเป็น [ศัตรู]
 บทเรียนที่ 377 บางครั้ง [ศัตรู] ก็กลายเป็น [เพื่อน]
 บทเรียนที่ 378 ความทรงจำเหล็กกล้า
 กินทามะ บทเรียนที่ 379 ตัวเอกของเรื่อง
 มันทามะ เล่มที่ 1 ดาบของผู้ชาย
 กินทามะ บทเรียนที่ 380 กลับมาแล้ว

เนื้อเรื่อง : ฮาเซงาว่าได้ออกรายการโทรทัศน์แนวเดียวกับ "เกมเศรษฐี" เพื่อหาเงินใช้หนี้ให้เด็กสาวคนหนึ่ง, หลังจากที่กินโทกิไปพัวพันกับความขัดแย้งของซินเซ็นงุมิและมิมาวาริงุมิ เขาก็ได้กลับไปร้านรับจ้างสารพัดอีกครั้ง และพบว่า "ซากาตะ คินโทกิ" ชายหนุ่มผมทองที่ดูคล้ายกับกินโทกิ แต่มีคุณสมบัติที่เหนือกว่ากินโทกิทุกประการ แย่งบทพระเอกและยึดครองร้านรับจ้างสารพัดไปแล้ว มีหน้าซ้ำทุกคนยังลืมนิสัยตัวตนของเขาจนหมด มีเพียงแม่บ้านจักรกลทามะและซาดะฮารุเท่านั้นที่ยังจำเขาได้ กินโทกิจึงต้องพยายามช่วงชิงบทพระเอกและมิตรสหายของเขากลับคืนมา

เล่มที่ 44 ความมั่งงามที่ผกผัน

บทเรียนที่ 381 เวลาส่งของกรุณาส่งด้วยความรวดเร็ว
 บทเรียนที่ 382 ผู้ใหญ่บางคนมักชอบเล่นมุขตอนให้เงินแต่ะเอ๊ยปีใหม่
 บทเรียนที่ 383 หากเฟลอลลับในโต๊ะอุ้นขาระวังผิวจะไหม้ได้นะครับ
 บทเรียนที่ 384 เมื่ออยากรู้ว่ามีรักให้เริ่มด้วยการสังเกต
 บทเรียนที่ 385 สรุปลแล้วไม่ว่าจะพาใครมา ไม่พ่อกี้แม่ก็กะไม่ถูกใจ
 บทเรียนที่ 386 ความมั่งงามที่ผกผัน
 บทเรียนที่ 387 ปู่จ๋ามักไม่ชอบกิริยาที่ไม่เรียบร้อย
 บทเรียนที่ 388 ในสถานที่ใหญ่โตมักมีความลับ!!
 บทเรียนที่ 389 เวลาไปสังสรรค์และค้างแรมบ้านเพื่อน คนที่เฟลอลลับไปก่อนมักจะได้โดนแกล้ง

เนื้อเรื่อง : กลุ่มรับจ้างสารพัดช่วยซิงกัมเกโดมารุหาของขวัญให้ผู้ประกาศเคซีโนะ, ความพยายามของกินโทกิในการแจกเต๊ะเอียะ, วันปีใหม่อันแสนเกียจคร้านของเหล่ารับจ้างสารพัดและสหายกับโต๊ะอุ๋นขาต้องสาป, เมื่อรู้ว่ายามาซากิแอบชอบแม่บ้านจักรกลทามะ ซินเซ็นงุมิและก๊วนรับจ้างสารพัดจึงจัดงานดูตัวให้กับคน (และจักรกล) ทั้งสอง, เพื่อสืบหาคนรักในอดีตของ "สุซุรัน" อดีตโยรันในตำนานของโยชิวาระ ก๊วนรับจ้างสารพัดและซึคุโยะจึงต้องลอบเข้าปราสาทโซกุน ทั้งหมดถูกอดีตโซกุน "โทกุงว่าซาตะซาตะ" จับได้และถูกใส่ความว่าเป็นคนร้ายคดีฆาตกรรมต่อเนื่องในรัฐบาล และกำลังจะถูกประหารชีวิตในวันรุ่งขึ้นโดยไม่มีโอกาสสวน

เล่มที่ 45 เปล่งความในใจ

บทเรียนที่ 390 เวลาเขียนตัวหนังสือตกๆ หล่นๆ ขาดๆ เกินๆ จนความหมายเปลี่ยน จะรู้สึกตื่นเต้นจนบอกไม่ถูก

บทเรียนที่ 391 นิ้วมือทั้งห้า

บทเรียนที่ 392 พระอาทิตย์กับดวงจันทร์

บทเรียนที่ 393 เหล่าผู้คนที่ถูกจับกุมด้วยข้อหาร้ายแรง

บทเรียนที่ 394 ลงเรือลำเดียวกัน

บทเรียนที่ 395 สรวงสวรรค์กับขุมมรกต

บทเรียนที่ 396 เปล่งความในใจ

บทเรียนที่ 397 ดินแดนของซามูไร

บทเรียนที่ 398 อสูรสองตน

บทเรียนที่ 399 จันทราลีเลียนคล้อยลอยหาย

เนื้อเรื่อง : ก๊วนรับจ้างสารพัดออกมาจากคุกได้ด้วยความช่วยเหลือของซินเซ็นงุมิ และเปิดศึกช่วงชิงแผ่นดินกับรัฐบาลโซกุนภายใต้การควบคุมของซาตะซาตะ เพื่อพาโมโงกลับไปที่สุซุรันให้ได้ ระหว่างการต่อสู้อย่างเสียเปรียบนั้น กินโทกิได้เผชิญหน้ากับโอโบโระ บุคคลผู้มีส่วนที่ทำให้อาจารย์ของเขาต้องจบชีวิตลงเมื่อครั้งอดีต สถานการณ์ได้เข้าสู่ช่วงวิกฤต เมื่อซินเซ็นงุมิ มิมาวาริงุมิ โซกุนคนปัจจุบัน และเผ่าเท็นโด ต่างปรากฏตัวขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งครั้งนี้

เล่มที่ 46 หัวใจของสิ่งมีชีวิตทั้งมวลล้วนเปล่งประกายแสงออกมาได้

บทเรียนที่ 400 อาหารสุนัขรสชาติดีกว่าที่ตาเห็น

บทเรียนที่ 401 บางครั้งก็นึกไม่ถึงว่าอาหารสุนัขจะเหมาะเป็นกับแกล้มเวลาดื่มเหล้า

บทเรียนที่ 402 หัวใจของสิ่งมีชีวิตทั้งมวลล้วนเปล่งประกายแสงออกมาได้

บทเรียนที่ 403 การหัวเราะเป็นยาวิเศษ

บทเรียนที่ 404 สองพี่ชายที่เคารพ

บทเรียนที่ 405 ทิฐิของแต่ละคน

<p>บทเรียนที่ 406 ไม่เคยเรียกร้องอยากได้อะไรเป็นเลยนะเว้ย ไอ้บ้าเอ๊ย</p> <p>บทเรียนที่ 407 เจ้าหนูชินกับพี่ฮาจิเมะ</p> <p>บทเรียนที่ 408 คำสอนสั่งแห่งเพลงดาบสายดาบลำแสง</p> <p>บทเรียนที่ 409 เหล้ากับน้ำมันกับรอยยิ้มกับน้ำตา</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u> : ชาตะฮารุหนีออกจากร้านรับจ้างสารพัดเนื่องจากร้านรับจ้างสารพัดเกิดภาวะถังแตก, การกลับมาเยือนโรงฝึกโคโดคังของ "โอบิ ฮาจิเมะ" (โอบิวัน) ทำให้ชินปาจิและทาเอะซึ่งนับถือเขาเหมือนเป็นศิษย์พี่และพี่ชายดีใจมาก แต่เมื่อกินโทกิทราบจากเกินไถว่าโอบิวันตายไปแล้วและกลายเป็นเครื่องจักรสังหาร เขาจึงพยายามทำให้ชินปาจิยอมรับความจริงและหาทางจัดการกับโอบิวันแต่เพียงลำพัง</p>

<p>เล่มที่ 47 คนดูแลต้นฉบับนะมีแค่คนเดียวก็เกินพอแล้ว</p> <p>บทเรียนที่ 410 คนดูแลต้นฉบับนะมีแค่คนเดียวก็เกินพอแล้ว</p> <p>บทเรียนที่ 411 ฤดูร้อนที่ร้อนดับแล้ว</p> <p>บทเรียนที่ 412 เอเมน</p> <p>บทเรียนที่ 413 จีซัส</p> <p>บทเรียนที่ 414 เจ้าคนโง่เอ๊ย!!</p> <p>บทเรียนที่ 415 คนเป็นหัวหน้ามักชอกช้ำระกำใจ</p> <p>บทเรียนที่ 416 คนที่มีรูปร่างใหญ่จะมีพลังความคิดที่ใหญ่ด้วยเช่นกัน</p> <p>บทเรียนที่ 417 คนเราควรเก่งจริงรู้จริงมากกว่ามาเก่งเรื่องท่องจำ</p> <p>บทเรียนที่ 418 กระจกย่อมสะท้อนทั้งความงามและความน่าเกลียดคืนกลับมาให้เห็น</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u> : นักโทษคดีอุกฉกรรจ์ ซาจิ เพียรพยายามเขียนการ์ตูนเพื่อสารภาพรักกับแพทย์หญิงประจำเรือนจำ, การละเล่นในฤดูร้อนอันสุดแสนวุ่นวายของชาวร้านรับจ้างสารพัดกับเจ้าหญิงโซโยะแห่งปราสาทโซกุโน, กินโทกิคิดหารายได้จากการให้จักรกลแม่บ้านทามะเปิดร้านรับสารภาพบาป แต่การณ์กลับกลายเป็นว่าเขาต้องไปพัวพันกับการหายตัวอย่างลึกลับของท่านโซกุโนแทน, ร้านรับจ้างสารพัดประชุมกันเพื่อออกแบบโปสเตอร์โฆษณาร้านของตัวเอง, ฮิโนวะขอร้องให้กินโทกิและสึโยะสอนวิชาประวัติศาสตร์ให้กับเซตะ, ซัทจังกับความลับของแต่ละคนที่หน้ากระจกห้องน้ำของร้านรับจ้างสารพัด</p>

เล่มที่ 48 หัวใจที่ติดไฟ

บทเรียนที่ 419 หัวใจที่ติดไฟ

บทเรียนที่ 420 การทำตัวเป็นผู้ใหญ่บางครั้งก็ไม่ได้จำกัดแค่ว่าต้องทำตัวให้เป็นผู้ใหญ่

บทเรียนที่ 421 รักนั้นมีหลายแบบ

บทเรียนที่ 422 คุณพ่อหัวเหม่งกับคุณพ่อผมขาวและคุณพ่อใส่แว่น

บทเรียนที่ 423 ไม่มีใครถูกใจรูปถ่ายตัวเองติดบัตร

บทเรียนที่ 424 ตามหาฝักดาบสามพันลี้

บทเรียนที่ 425 ซาดิสต์ปะทะซาดิสต์

บทเรียนที่ 426 ดาบกับความบ้า บางครั้งก็ใช้ร่วมกันได้

บทเรียนที่ 427 การเปลวเดินเหยียบก้อนอิฐ ถึงจะแค่สองครั้งก็เกินกว่าจะทำได้

เนื้อเรื่อง : อูมิโบสึ กิโนโทกิ และชินปาจิ ออกอาการคุณพ่อหวงลูกสาว เมื่อรู้ว่าคาจึระคบหาอยู่กับเจ้าชายจากดาวคนยักษ์ และฝ่ายชายนั้นต้องการจะแต่งงานกับคาจึระเสียด้วย, ยามาซากิกิกับฮัตโตริไปสอบใบอนุญาตสำหรับอาชีพนินจาที่สำนักนินจาแห่งหนึ่งซึ่งอยู่ในความดูแลของนินจาสองตายาย, เพราะดาบคุซานางิซึ่งเป็นขาวสวรรค์ดาวเอ็กซ์คาลิเบอร์อาศัยกันของกิโนโทกิเป็นฝักดาบ กลุ่มร้านรับจ้างสารพัดและช่างตีดาบเท็ตสึโกะจึงต้องให้ความช่วยเหลือดาบคุซานางิในการตามหาฝักดาบที่เป็นภรรยาของตนเอง แต่เหตุการณ์นี้กลับชักนำไปสู่การดวลดาบระหว่างกิโนโทกิกับโซโกะ เนื่องจากโซโกะครอบครองทั้งฝักดาบที่น่าจะเป็นภรรยาของคุซานางิและดาบมานางิซึ่งกระหายในความแข็งแกร่งจนกลืนกินได้แม้แต่ดาบที่เป็นขาวสวรรค์ด้วยกันเอง

เล่มที่ 49 ราเม็งพูนชาม

บทเรียนที่ 428 ดาบที่แข็งแกร่งที่สุดกับใบมีดที่ที่ที่สุด

บทเรียนที่ 429 ฝักที่มองไม่เห็น

บทเรียนที่ 430 เกมขั้นเทพกับเกมห่วยขั้นเทพต่อกันแค่พลิกฝ่ามือ

บทเรียนที่ 431 ราเม็งพูนชาม

บทเรียนที่ 432 ขอบขนมปัง

บทเรียนที่ 433 ครอบครวเดียวกัน

บทเรียนที่ 434 การแต่งกายให้ดูโดดเด่นสะดุดตาและยังแหวกแนวไปจากปรกติ จริงๆ แล้วก็แค่เอาเปลือกปลั๊กซ์เด็มๆ ของตัวเองก็เท่านั้นเอง

บทเรียนที่ 435 คำตอบทั้งหมดอยู่ในที่เกิดเหตุ

บทเรียนที่ 436 พวกหนึ่งขบวนการเนี่ย เวลาฉายใหม่ๆ มักจะไม่ค่อยมีคนยอมรับหรือติโนนตินี่ แต่พอฉายถึงตอนสุดท้ายก็มักมาบ่นว่าไม่อยากจะจบเลย

เนื้อเรื่อง : การควอลตาบระหว่างกินโทกิผู้ครองดาบคุซานางิกับโซโกะผู้ครองดาบมางานางิได้เข้าสู่ช่วงแห่งการตัดสินใจ, พวกกินโทกิได้ให้ทามะทำการแทรกแซงระบบของเกม Gintama no Sugoroku (เกมกระดานของเรื่องกินทามะซึ่งผลิตโดยบริษัทบันได-นัมโค) เพื่อตัดแปลงเกมนี้ให้เป็นอย่างที่ตัวเองต้องการ, เรื่องราวของราเม็งพูนซามูไรที่อึดุมัตสึทำให้ใครคนใดคนหนึ่งไว้ทุกข์ วันสิ้นปีตั้งแต่ก่อนที่สามีของอึดุมัตสึจะเสียชีวิต ทำให้คาสึระและร้านรับจ้างสารพัดเกิดความสงสัยจนต้องออกตามหาที่มาที่ไปของเรื่องนี้ พวกเขาพบว่าเรื่องนี้พัวพันกับการล้างแค้นของอดีตน้องเขยของอึดุมัตสึ ผู้ซึ่งมุ่งจะล้างแค้นอึดุมัตสึด้วยการฆ่าพ่อของเธอซึ่งหายสาบสูญไปนานแล้วให้ได้, กลุ่มร้านรับจ้างสารพัดพยายามเปลี่ยนชุดของตัวเองใหม่ให้ดูดีกว่าเดิมเพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจจากเสื้อผ้าแบบเดิมๆ ที่ใส่มาตลอด, ผู้บัญชาการตำรวจมัตสึไดระออบรมหน่วยชินเซ็นงุมิและมิมาวาริงุมิเกี่ยวกับการสอบสวนคดีฆาตกรรม, กลุ่มสี่ราชันย์สวรรค์แห่งคาบุกิโจรุ่นใหม่มารวมกันเพื่อหาทางปรับปรุงภาพลักษณ์ของคาบุกิโจให้ดีขึ้น

เล่มที่ 50 9+1=ยาจิว จูเบ

บทเรียนที่ 437 9+1=ยาจิว จูเบ

บทเรียนที่ 438 ดิฉันคิดว่าสามารถเป็นหนึ่งในได้ทั้งเรื่องความงามและเรื่องการ์ตูนค่ะ

บทเรียนที่ 439 ยุคที่หลงลืมแคลอรีมาถึงแล้ว

บทเรียนที่ 440 ความเป็นหญิง ความเป็นชาย ความรัก ความจริงใจ

บทเรียนที่ 442 ปากกาออแร้งหัวใหญ่ก็เหมือนคนใจโลเล ปากกาออแร้งหัวเล็กก็เหมือนกับคนหัวแข็ง

บทเรียนที่ 443 ข้าวกล่องฝีมือคุณแม่มักอัดแน่นไปด้วยข้าวจนแทบไม่มีที่ว่างเลย

บทเรียนที่ 444 แวนกันแดดแห่งชีวิตและความตาย

บทเรียนที่ 445 ซึ่มุกที่เปรียบดั่งเพชร

เนื้อเรื่อง : ความสับสนทางเพศของยาจิว คิวเบ ได้ชักนำไปสู่เหตุการณ์ที่ชาวคาบุกิโจทั้งหมดถูกสลับเพศด้วยน้ำมือชาวดาวเดโคบ็อคโค กลุ่มรับจ้างสารพัด ชินเซ็นงุมิ กลุ่มเฮียกเกะแห่งโยชิวาระ ช้ทจัง คิวเบ และโอทาเอะ (ซึ่งเป็นคนเดียวที่ไม่ถูกสลับเพศ) จึงร่วมมือกันสืบหาตัวผู้บงการและพยายามหาทางเอาเพศดั้งเดิมของตนเองกลับคืนมาได้, ผลงานของซาจิได้รับการตีพิมพ์ลงหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ครั้งแรก กินโทกิในฐานะลูกพี่ของซาจิจึงให้ความช่วยเหลือโดยรวมมือกับเพื่อนนักโทษในเรือนจำจัดเตรียมต้นฉบับการ์ตูนนิยายภาพของซาจิให้ได้รับการตีพิมพ์, เซตะรู้สึกอายกับข้าวกล่องที่ฮิโนวะผู้เป็นแม่ทำให้กินเป็นมื้อกลางวันโรงเรียน ฮิโนวะพร้อมด้วยสึคุโยะ โอทาเอะ ช้ทจัง และคางุระ จึงช่วยทำข้าวกล่องที่จะทำให้เซตะกินที่โรงเรียนได้โดยไม่ต้องอายเพื่อนๆ, ฮาเซงาว่าเบื่อหน่ายกับชีวิตที่ตกอับอย่างไม่มีที่สิ้นสุดจึงคิดฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึก แต่เขากลับต้องให้ความช่วยเหลือมือปืนสองคนที่จ้องจะฆ่ากันให้ได้ก่อนที่ตนเองจะฆ่าตัวตายสำเร็จแทน, ด้วยกระแสการแข่งขันในวงการไอดอลระหว่างไอดอลเดียวกับไอดอลกลุ่มรุนแรงขึ้น คางุระจึงถูกหมายตาให้เป็นไอดอลคู่กันกับไอซึโอะ โดยมีกินโทกิเป็นโปรดิวเซอร์ และชินปาจิเป็นผู้จัดการ

<p>เล่มที่ 51 เหยียดราชของไอตอล</p> <p>บทเรียนที่ 446 ควรล้างมือให้สะอาดก่อนจะจับมือ</p> <p>บทเรียนที่ 447 เพชรแท้ย่อมไม่มีริ้วรอย</p> <p>บทเรียนที่ 448 การชื่นนำของเหล่าสาวตัวแสบ</p> <p>บทเรียนที่ 449 เหยียดราชของไอตอล</p> <p>บทเรียนที่ 450 ในช่วงชีวิตของคนเรามีมากมายหลายครั้งที่ฝันว่าถูกหวยรางวัลใหญ่</p> <p>บทเรียนที่ 451 ในช่วงชีวิตของคนเรามีมากมายหลายครั้งที่กำลังฝันดีแล้วจู่ๆ ก็ฝันร้ายกลางคันซะงั้น</p> <p>บทเรียนที่ 452 หากมาสายในงานเลี้ยงรุ่นเรามากจะรู้สึกกระอักกระอ่วนที่จะเข้าไป</p> <p>บทเรียนที่ 453 ความทรงจำที่ไม่อยากนึกถึงจะดาหน้ากันมาให้เพียบในงานเลี้ยงรวมรุ่น</p> <p>บทเรียนที่ 454 งานเลี้ยงรวมรุ่นของเงากับบอสูร</p> <p>บทเรียนที่ 455 จะซ่อนหนังสือไปต้องซ่อนที่ ๐๐๐</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u> : คาจุงะเป็นไอตอลกับโอซิจังโดยมีกินโทกิและชินปาจิเป็นผู้จัดการ ทั้งสองคนต้องเรียกคะแนนความนิยมเพื่อสู้กับไอตอลชาวสวรรค์ให้ได้</p>

<p>เล่มที่ 52 ยมทูตแห่งรุ่งสางและพลบค่ำ</p> <p>บทเรียนที่ 456 วิหคเพลิงคินชิฟเป็นนิรันดร์</p> <p>บทเรียนที่ 457 หากหลงลืมเนื้อหาที่ตัวเองกำหนดในช่วงแรกล่ะก็ ความชวยจะมาเยือน</p> <p>บทเรียนที่ 458 ป่วยการเมืองคือต้นตอของสารพัดโรค</p> <p>บทเรียนที่ 459 การกล่าวคำจากลาควรพูดแบบสั้นๆ ก็พอ</p> <p>บทเรียนที่ 460 ความรักก็เหมือนบ้านดักแมลงสาบ</p> <p>บทเรียนที่ 461 ซ่อนใบหน้าได้แต่ซ่อนจิตใจไม่ได้</p> <p>บทเรียนที่ 462 หน้าร้อนไม่เห็นจะมีอะไรเลย</p> <p>บทเรียนที่ 463 ตัวละครที่ใส่เสื้อสีขาวออกมามักจะตายในสภาพเลือดเลอะเต็มตัว</p> <p>บทเรียนที่ 464 ยมทูตแห่งรุ่งสางและพลบค่ำ</p> <p>บทเรียนที่ 465 เป็นปีศาจร้ายหรือว่าเป็นมนุษย์</p>
<p><u>เนื้อเรื่อง</u> : คดีประหลาดที่มีคนถูกตัดหัวแบบมีเงื่อนงำ พวกนักรับจ้างสารพัดไปเข้าไปเจอและต้องไขปริศนาร่วมกับชินเซ็งงุมิ</p>

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐกานต์ หาญภักดีสกุล เกิดเมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2532 ที่จังหวัดเชียงใหม่ จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชา บำบัดและชุมชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในปีการศึกษา 2554 และได้เข้าศึกษาต่อในระดับมหาบัณฑิตศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชา สื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2556 มีความสนใจทางด้านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและคอยติดตามสถานการณ์เกี่ยวกับสื่อนี้อยู่เสมอ

