

## บทที่ 6

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น” เป็นการศึกษาถึงการใช้สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสเฉพาะสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น จากการศึกษาที่ถือว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่ใช้ภาพในการสื่อความหมาย ที่ทำให้เข้าใจง่ายแล้ว ยังมีรหัส และสัญลักษณ์ปรากฏอยู่มากมาย การ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นเดียวกัน นอกจากจะแฝงไปด้วยรหัส และสัญลักษณ์แล้ว สัญลักษณ์ และรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ยังถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นอีกด้วย จึงเป็นที่น่าสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์ถึงรหัส และสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าว

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งได้อาศัยแหล่งข้อมูลจากหนังสือการ์ตูน และวิดีโอเทปการ์ตูนเรื่องที่ได้รับคามนิยมทั้งหมด 15 เรื่อง เฉพาะเดือนมิถุนายน - ธันวาคม 2541 การเก็บรวบรวมข้อมูล ประเภทข้อมูลหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ได้รับคามนิยม และจบแล้ว โดยใช้วิธีการซื้อจากแผงขายหนังสือทั่วไป และวิดีโอเทปการ์ตูน จากการเช่าตามร้านเช่าวิดีโอเทป มาเป็นข้อมูลสำหรับการวิจัย ได้แก่เรื่อง โดราเอมอน ดรากอนบอล จอมคนสยบฟ้า โนบุนากะ ชั่วโมงเรียนพิเศษ ไอ้ มาย ดาร์ลิง ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน SLAM DUNK Hen บ๊อบ บ๊อบ ดร.สลัมป์กับอาราเล่ กัปตัน คิด พันหนึ่งราตรี ดร.โนงูจิ ด้วยใจนักสู้ ไซ้ยแหลก และสำเนาต่างพิภพ โดยได้นำแนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหาแนววัฒนธรรมศึกษา (Cultural Approach) อาศัยกรอบทฤษฎี และแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้ คือ แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ในญี่ปุ่น ผลของการศึกษาวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

### สรุปผลการวิเคราะห์

1. การเล่าเรื่อง (Narration) ในการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 โครงเรื่อง (Plot) ในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหน่วยที่มีความสำคัญในการเล่าเรื่อง โครงเรื่องเป็นการลำดับความคิด หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอตั้งแต่ต้นจนจบ ทั้งการกำหนด

ตัวละคร พฤติกรรม เหตุการณ์ และฉาก ฯลฯ ซึ่งถูกนำเสนอด้วยภาพเป็นหลัก ทำให้การดูหนังน่าสนใจ และน่าติดตาม โดยรูปแบบของโครงเรื่องในการดูหนังทั้ง 3 ส่วน คือ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่องที่ดี ทำให้เนื้อเรื่องน่าติดตามตั้งแต่ต้นไปจนจบเรื่อง นอกจากนั้นแล้วแนวเรื่องประเภทต่าง ๆ ยังเป็นตัวกำหนดโครงเรื่องให้มีลักษณะคล้ายคลึงกันอีกด้วย

1.2 ตัวละคร (Character) มีความสำคัญในการดำเนินเรื่องในการดูหนัง จากกลุ่มตัวอย่างการดูหนังทั้ง 15 เรื่องพบว่า การกระทำของตัวละคร (Function) ในแต่ละเรื่องจะมีการกระทำซ้ำ ๆ กัน ในการดูหนังมักมีองค์ประกอบที่แน่นอน คือ ตัวเอก ได้แก่ พระเอก-นางเอก พบว่านางเอกมีความสำคัญน้อยกว่าพระเอกโดยเฉพาะการดูผู้ชาย ซึ่งมักทำหน้าที่เป็นตัวเสริมเรื่องเท่านั้น นอกจากนั้นแล้วในการดูหนังยังต้องมีฝ่ายผู้ร้าย คู่แข่ง หรือคู่ต่อสู้ เป็นฝ่ายตรงข้ามพระเอก ทั้งต่อสู้ ขัดขวางพระเอก พระเอก และผู้ร้ายในการดูหนังจะต้องมีเพื่อน ผู้ช่วยหรือผู้ให้ ที่คอยให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ลักษณะของตัวละครดังกล่าวจะปรากฏอยู่ในการดูหนังที่ได้นำมาศึกษาทั้ง 15 เรื่อง ซึ่งเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของการดูหนังที่ว่าพระเอกจะไม่สามารถชนะผู้ร้ายได้ถ้าไม่มีผู้ช่วย และรวมไปถึงอำนาจวิเศษ หรือ Magic ไม่ว่าจะเป็นการใช้ของวิเศษ หรือความสามารถเหนือมนุษย์ธรรมดาของพระเอก นับเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งที่ปรากฏในการดูหนัง โดยเฉพาะการดูที่ผู้ชายนิยมอ่าน ตัวเอกจะสามารถใช้พลังอำนาจมากกว่าคนธรรมดา ทำให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

นอกจากนั้นแล้วตัวละครในการดูหนังแต่ละตัวจะสามารถแสดงบทบาทมากกว่า 1 บทบาท พบว่าพระเอกในการดูหนังจะมีลักษณะเด่น 3 แบบ คือ พระเอกในอุดมคติ พระเอกที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร และพระเอกที่มีพลังต่ำกว่าผู้รับสาร ส่วนนางเอกนั้นมักได้รับความช่วยเหลือจากพระเอก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสถานภาพของผู้หญิงที่มีอำนาจด้อยกว่าชายในสังคมหนัง ผู้ร้ายจะปรากฏอยู่ในการดูหนังทุกในลักษณะของผู้ร้ายที่เทียมโหด หรือเป็นคู่แข่งของพระเอก หรือเป็นพระรองของเรื่องที่มีบุคลิกภาพตรงกันข้ามกับพระเอก นอกจากนั้นแล้วยังมีการเน้นถึงการช่วยเหลือของผู้ช่วยที่มีต่อพระเอก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสังคมหนังได้ให้ความสำคัญกับกลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ส่วนผู้ส่งสารมักไม่พบในการดูหนัง จากการที่เรื่องส่วนใหญ่ตัวเอกจะเป็นตัวสำคัญในการดำเนินเรื่อง เป็นผู้พบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงมักไม่ค่อยพบการนำเสนอผู้ส่งสาร รวมทั้งผู้ร้ายจอมปลอม ที่ได้รับการนำเสนอเฉพาะแนวเรื่องประเภทสืบสวนสอบสวน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การที่หนังเป็นชาติที่ให้ความสำคัญกับความจงรักภักดี และความมกตัญญูนั่นเอง

1.3 การเล่าเรื่องในการทูลฎีกาตามลำดับการกระทำของตัวละคร (Sequence) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ใช้กันมากรูปแบบหนึ่งของสื่อมวลชน ซึ่งในการทูลฎีกาประกอบไปด้วยแบบแผน (Pattern) ในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน กล่าวคือ เรื่องจะดำเนินไปตามการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน นอกจากนั้นแล้วในการทูลฎีกาทั้ง 15 เรื่อง จะพบถึงความสัมพันธ์ของตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกกับนางเอก พระเอกกับผู้ร้าย นางเอกกับพระเอก หรือผู้ช่วยกับพระเอก เป็นต้น โดยจะดำเนินเรื่องไปตามลำดับความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัว ในแต่ละเรื่องจะมีการเล่าเรื่องที่คล้ายคลึงกัน มีความซ้ำ ๆ กัน แต่จะมีความแตกต่างในด้านความสัมพันธ์ของตัวละครไปบ้างตามแนวเรื่องแต่ละแนว จึงถือได้ว่า การทูลฎีกามีการเล่าเรื่องที่เป็นแบบแผนที่ชัดเจน คือ การดำเนินเรื่องไปตามลำดับก่อน-หลัง และแนวเรื่องต่าง ๆ ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกัน กล่าวได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญของการทูลฎีกา

2. ในเรื่องของสัญลักษณ์ (Sign) ในการทูลฎีกานั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

2.1 ภาพเหมือน (Icon) ในการทูลฎีกาจะพบภาพเหมือนต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอยู่อย่างมากมาย ซึ่งภาพเหมือนดังกล่าวนี้เป็นภาพของวัตถุสิ่งของ ธรรมชาติ ซึ่งมีลักษณะการให้ความหมายเป็นสากล เช่น ต้นไม้ ภูเขา รถยนต์ บ้าน เป็นต้น เมื่อเห็นแล้วสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยการตีความ

2.2 ดัชนี (Index) ในการทูลฎีกาชนิดนี้จะพบในลักษณะต่าง ๆ ของตัวการ์ตูน ทั้งขนาดของตัวการ์ตูนที่แสดงถึงวัย การแสดงสีหน้าของตัวการ์ตูน (Facial Expression) การแสดงท่าทาง เคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน (Gesture Expression) และยังมีการใช้เสื้อผ้าในการเสริมความหมาย โดยสามารถบอกถึงยุคสมัยของเรื่องราวในการทูลฎีกา นอกจากนั้นแล้วมีการใช้แสง-สีในการสร้างความหมาย และความรู้สึกในการทูลฎีกาอีกด้วย

2.3 สัญลักษณ์ (Symbol) ที่ปรากฏในการทูลฎีกา ได้แก่ สัญลักษณ์แทนคำพูด ซึ่งบางอย่างเป็นลักษณะที่ใช้เฉพาะในการทูลฎีกา ได้แก่ กรอบสี่เหลี่ยม การบรรยายโดยไม่ใช้กรอบ หรือช่องคำพูด ส่วนสัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ ได้แก่ สัญลักษณ์ดอกไม้ ใบไม้ป๊อปปี้ หรือเลือดกำเดาไหล เป็นต้น เป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความหมายเฉพาะในการทูลฎีกา นอกจากนั้นแล้วในการทูลฎีกายังมีสัญลักษณ์การใช้คำแทนเสียง ที่ช่วยเสริมอารมณ์และความสมบูรณ์ของภาพ เช่น เสียง "ปัง" "โครม" เป็นต้น

3. ในส่วนของรหัส (Code) ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น พบว่ารหัสต่าง ๆ ที่พบในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

3.1 รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ (Product codes) วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มีลักษณะเฉพาะการใช้งานในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้แก่ ภาชนะใส่อาหาร โต๊ะให้ความอุ่น ดาบญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของแบบญี่ปุ่นทำให้ทราบถึงวิถีชีวิตญี่ปุ่น ที่ให้ความหมายถึงความเหมาะสมกับการใช้งาน และเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศ รหัสเหล่านี้ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นยังได้ให้ความหมายเช่นเดียวกับในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

3.2 รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social codes) รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นถูกนำเสนอมาจากลักษณะวัฒนธรรมในสังคมญี่ปุ่น ที่สามารถทราบถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ฝ่ายสามีเป็นฝ่ายทำงานหาเงินเลี้ยงดูครอบครัว ส่วนภรรยาทำหน้าที่แม่บ้าน ดูแลลูกและปรนนิบัติสามี ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนั้น ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้สะท้อนถึงการให้ความสำคัญกลุ่มมากกว่าบุคคลในสังคมญี่ปุ่น นอกจากนั้นแล้วความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส จะพบว่าลักษณะการเรียกชื่อได้แสดงถึงลำดับอาวุโสของชาวญี่ปุ่น และความสัมพันธ์ระหว่างชาย-หญิงที่ฝ่ายหญิงมักตกเป็นรองฝ่ายชาย มักพบผู้หญิงในการ์ตูนญี่ปุ่นในลักษณะอ่อนแอ ต้องถูกช่วยเหลือ ซึ่งรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ได้สะท้อนมาจากวัฒนธรรมสังคมของชาวญี่ปุ่นนั่นเอง

3.3 รหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (Cultural codes) วัฒนธรรมในประเทศญี่ปุ่นต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูน ได้ถูกนำเสนอในการ์ตูนโดยถือถึง ประเพณีเทศกาล กิจกรรมการเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมาย และการพักผ่อน รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ เหล่านี้ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ถ่ายทอดความหมายจากวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และยังได้ให้ความหมายเช่นเดียวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

3.4 รหัสเกี่ยวกับบุคคล (Personal codes) การ์ตูนญี่ปุ่นได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงวิถีชีวิตของเด็กในสังคมญี่ปุ่น ที่ถูกกดดันจากสภาพของสังคม มีทั้งการเรียนที่หนักในแต่ละวัน มีการเรียนพิเศษ และการเรียนทวิวิชา ซึ่งรหัสที่เกี่ยวกับบุคคลในการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ ได้สะท้อนมาจากลักษณะวัฒนธรรมทางสังคมในประเทศญี่ปุ่นจากผู้ส่งสารที่เป็นนักเขียนญี่ปุ่นนั่นเอง

## อภิปรายผล

หากพิจารณาถึงการเล่าเรื่องในเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่า ม้องค์ประกอบในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน ซึ่งก็คือ เรื่องแต่ละเรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน นอกจากนั้นแล้ว มีลักษณะการกระทำของตัวละครที่ซ้ำ ๆ กันในแต่ละแนวเรื่อง ทั้งที่มีเนื้อหาต่างกัน นอกจากนั้นแล้วมักมีองค์ประกอบ ดังนี้ คือ ตัวเอก ผู้ร้าย ผู้ช่วย และอำนาจพิเศษ และยังรวมไปถึงความสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละเรื่องมีความคล้ายคลึงกัน ตัวละครแต่ละตัวจะดำเนินเรื่องไปตามหน้าที่ และบทบาทในแต่ละเรื่องตามแนวเรื่องแต่ละประเภท

สำหรับผลการศึกษาเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Sign) รหัส (Code) ต่าง ๆ ในการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol) ที่ถูกนำเสนอด้วยภาพ นอกจากนั้นแล้วรหัสต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นยังมีความหมายที่ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น หากพิจารณาในภาพรวมแล้วการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างมาก และให้ความหมายเช่นเดียวกับในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าความหมายในรหัสทางวัฒนธรรมในการ์ตูนญี่ปุ่น ได้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากการที่การ์ตูนญี่ปุ่นเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ และรหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมอยู่มากมาย จึงถือได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสินค้า หรือเป็นผลผลิตจากวัฒนธรรมอย่างหนึ่งนั่นเอง

จากการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างสัญลักษณ์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้คือ

1. ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการ์ตูนต่างประเทศ ควรมีการศึกษาสัญลักษณ์การ์ตูนไทย หรือการ์ตูนต่างประเทศอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยม
2. ในการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวกับรหัส และสัญลักษณ์ ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสื่อสาร ดังนั้น เพื่อให้เข้าใจถึงการสร้างสรรค์ จึงน่าจะมีการศึกษาถึงผู้ผลิต ในการคัดเลือกเรื่องในการนำเสนอแก่ผู้รับสารชาวไทย