



# รวมผลงานสร้างสรรค์ วิชามิ่งงะ อนิเมะ

---

**VOL.1 / 2023**

เรียบเรียงโดย อัมภายุทธ ชุศรี



## บทนำ

หนังสือ E-book “รวมผลงานสร้างสรรค์วิชามังงะ อนิเมะ” เป็นหนังสือรวมผลงานท้ายวิชา 2223182 มังงะ อนิเมะ ซึ่งเปิดเป็นครั้งแรกในภาคการศึกษาด้าน ปีการศึกษา 2566 ในฐานะวิชาเลือกสำหรับนิสิตเอกและโท ภาษาญี่ปุ่น คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยในวิชา นิสิตได้เรียนรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของมังงะ และอนิเมะในทีวีและภาพยนตร์ อีกทั้งยังทราบประวัติมังงะ อนิเมะในเมืองไทยอย่างคร่าวๆ รวมไปถึงการศึกษาเชิงวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยที่ผ่านมา ผ่านการอ่านวิทยานิพนธ์ งานวิจัยที่มีมาในอดีต

สำหรับในผลงานท้ายวิชาในครั้งนี้ ประกอบด้วยผลงานเชิงวิชาการที่วิเคราะห์มังงะ อนิเมะทั้งในฐานะสื่อที่สะท้อนภาพสังคมญี่ปุ่น สื่อที่ให้ความรู้ และสื่อที่เปิดจินตนาการทำให้มนุษย์เกิดการยอมรับในแนวความคิด หรือชนบใหม่ๆ หรือได้ตกประเด็นบางเรื่องที่อาจเป็นประเด็นอ่อนไหวในมุมมองที่เปิดกว้าง และวิเคราะห์ชนบที่เกิดขึ้นในการนำเสนอมังงะ อนิเมะบางประเภท นอกจากนี้ยังมีผลงานสร้างสรรค์จากนิสิตอีก 2 กลุ่มที่เป็นคลิปวิดีโอสำรวจความชื่นชอบเกี่ยวกับมังงะในประเทศไทย และผลงานวาดการ์ตูนแบบโดจินชิ ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของการเติบโตของนักอ่านการ์ตูน ผลงานทั้งหมดล้วนมีความคิดสร้างสรรค์ หากจะต่างกันก็เพียงการคิดวิเคราะห์ และการนำเสนอที่จำเป็นจะต้องสังขมประสบการณ์ โดยในครั้งนี้ ผู้สอนได้เลือกผลงานที่โดดเด่นนำเสนอ 3 เรื่องที่ใช้วิธีสำรวจวิเคราะห์ที่มีความน่าสนใจ เช่นการเปรียบเทียบกับแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการ การสำรวจด้วยแบบสอบถาม และการวิเคราะห์ผ่านบทสัมภาษณ์ผู้วาดการ์ตูน แต่ในผลงานอื่นๆ ก็มีความพยายามที่จะใช้การวิเคราะห์รูปแบบอื่นด้วย เช่น การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอภาพลักษณ์จากการออกแบบคาแรกเตอร์ การวิเคราะห์เพลง การวิเคราะห์การแปลการ์ตูน เชื่อว่าหากนิสิตมีเวลาและได้ปรับปรุงเพิ่มเติม ผลงานเหล่านี้ก็สามารถนำไปต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพสูงได้

ในการรวมผลงานครั้งนี้ ผู้สอนได้รับเกียรติจากคุณศรัณย์ มหาสุภาพ นิสิตปริญญาเอกด้านวรรณคดี เปรียบเทียบ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยซึ่งมาเป็นวิทยากรนำเสนอการนำแนวคิดทางอ่านวรรณกรรม ทั้งแนวคิดเคเวียร์ และแนวคิดอาฟเฟกต์ (ผัสสาत्म) มาใช้ในการวิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่นในปีการศึกษานี้ คุณศรัณย์ได้ร่วมลงผลงานนำเสนอมุมมองจากการอ่านการ์ตูนแนว LGBTQ+ เรื่อง “The Gay Who Turned Kaiju” (怪獣になったゲイ) ของมินาโมโตะ คาสึกิ (ミナモトカズキ) ในรวมผลงาน E-book เล่มนี้ด้วย

สุดท้ายนี้ ผู้สอนขอขอบคุณมูลนิธิฮาคุโฮโด (博報堂教育財団) ที่ได้สนับสนุนค่าใช้จ่ายในการรวมเล่มผลงานสร้างสรรค์เล่มนี้

พศ.ดร.อภัยยุทธ ชูศรี

10 มกราคม 2567

# สารบัญ

บทนำ	1
สารบัญ	2
<u>บทความรับเชิญ</u>	
อ่านใครในมังงะเรื่อง <b>The Gay Who Turned Kaiju</b> ด้วยมิติควีรีส์ (Queer) และอาฟเฟกต์ (Affect) (ศรัณย์ มหาสุภาพ)	5
<u>ผลงานระดับดีเด็ม</u>	
ลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโซเน็นจัมป์ (อุรุชา ทนนานนท์)	15
ความนิยมในการเสฟสื่อการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ในสังคมไทย (ธิติสดา วิชา วิชา วชิรวาทการ)	25
ลักษณะของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟุมิ (ณัฐริดา สายวงศ์ สมัยธีรา เล็บครุฑ)	35
<u>ผลงานระดับทั่วไป</u>	
วิเคราะห์บทบาทตัวละครใน <b>機動戦士ガンダム水星の魔女</b> ผ่านมุมมอง The Hero's Journey (กัญจนพรสม พัทธกัญจิธรณกร)	47
เจ้าสาวแห่งทางสายไหม : พี่น้องหญิงร่วมสาบานในวัฒนธรรมเปอร์เซีย (ไต้ฟ้า วงศ์โกมล)	61
ประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศในอนิเมะซีรีส์ฟรีเคียว (จิตตา เกษรสมบัติ ภูษณิศา บุรณวนิช)	71
ค่านิยมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านอนิเมะเรื่อง “ <b>あたしんち</b> ” (โชติกา สุวรรณวุฒิวินัน)	81
การศึกษาการใช้ <b>当て字</b> ในการ์ตูนมังงะ (มีคคะมัยย์ เชฎฐประพาฬชัย)	93
ประเมินค่าการแปลเนื้อเพลงอนิเมะเป็นภาษาไทยแบบขับร้องได้ (ภกรสวา ปานขำ)	101
การแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะ (สันทิศา กำเนิดมงคล)	115
ลักษณะทางกายภาพของตัวละครหลักในการ์ตูน BL จากอดีตถึงปัจจุบัน (กฤตยา ศรีกา ณัฐนิชา อึ้งไพบูลย์กิจ)	125

บทบาทและการปรากฏตัวของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะ มังงะกระแสหลักตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (รัตน์ตะวัน วงศ์จันทร์ ธนพร ทรักษา)	139
การเปลี่ยนไปของความเร็วในการดำเนินเรื่องของมังงะแนวต่อสู้ค่ายโชเน็นจัมป์ในอดีตและปัจจุบัน (ณัฐภัทร เลิศศิริมงคล)	151
ผลกระทบต่อนิยายเรื่องมังงะจากการแปลเป็นภาษาไทยแบบ Indirect Translation (กัมวิจน์ นรินทรกุล ณ ออยุธยา)	163
การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ (ทิตยา โรจนวิภาต ภาดร เนียมเฟือก)	171
ค่านิยมเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านตัวละครพระเอกในโชโจมังงะประเภท School และ Slice of Life (ณัฐริกา พรหมศร สุภัชฌา สุภาเพียร)	181
ลักษณะของตัวละครชายในอนิเมะที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของชาวไทย (ณัฐนันท์ ชูชัยพฤตพิพงศ์ ณัฐวรา สัตนหจรียา)	195
การหลีกหนีความเป็นจริงผ่านมังงะ อนิเมะ นำเสนอในรูปแบบ โดจินชิ (วงศกร ชูอรุณ)	199
<b>วิพากษ์ผลงาน</b> (พศ.ดร.อัมภฎายุทธ ชูศรี)	231



บทความรับเชิญ  
อ่านโคจูในมังงะเรื่อง  
**The Gay Who Turned Kaiju**  
ด้วยมิติควียร์และอาฟเฟกต์

ศรัณย์ มหาสุภาพ

# อ่านไคจูในมังงะเรื่อง The Gay Who Turned Kaiju ด้วย มิติควีร์ (Queer) และอาฟเฟกต์ (Affect)

ศรัณย์ มหาสุภาพ

## 1. บทนำ

การ์ตูนมังงะของญี่ปุ่นมีส่วนหนึ่งที่น่าเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอัตลักษณ์และการมีอยู่ของแนวคิดรักเพศเดียวกัน ทั้งที่นำเสนอเสนอในรูปแบบของโรแมนซ์ ผ่านงานเขียนในรูปแบบการเขียน ที่เรียก “ยาโออิ” (Yaoi) ซึ่งเป็นการนำเสนอให้เห็นเรื่องราวความรักแบบชายรักชายที่เป็นที่นิยมในหมู่นักอ่านสตรี อย่างไรก็ตาม ยังมีมังงะเขียนที่นำเสนอแก่นหรือประเด็นแบบรักเพศเดียวกัน ในรูปแบบที่นำเสนอตัวละครที่มีลักษณะรักเพศเดียวกันหรือเกย์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องหรือ สัมพันธ์กับตัวละครหรือประเด็นเรื่องสัตว์ประหลาดหรือที่เรียกว่าไคจู (Kaiju, 怪兽) ในภาษาญี่ปุ่น มังงะเรื่อง The Gay Who Turned Kaiju ผลงานเขียนของ คาซูกิ มินาโมโตะ (Kazuki Minamoto) นำเสนอเรื่องราวของเกย์วัยรุ่นชื่อ อาราชิโร่ (Arashiro) ที่ต้องกลายร่างเป็นไคจูอันเนื่องมาจากความผิดหวังเสียใจที่มีต่ออาจารย์คุโรดะ (Kuroda-sensei) ที่ตัวเขานับถือ ประเด็นที่น่าสนใจในมังงะเล่มนี้คือการนำเสนอภาพของตัวละครรักร่วมเพศในรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับความประหลาดที่สื่อออกมาในรูปของสัตว์ประหลาด จากการนำเสนอประเด็นดังกล่าว ผู้เขียนได้ตั้งคำถามกับการนำประเด็นควีร์และสัตว์ประหลาดมาเชื่อมโยงกันโดยอ่านมังงะเรื่องนี้ในมิติของแนวคิดควีร์และแนวคิดผัสสาสมณ์ (affect) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงในประเด็นสัตว์ประหลาดและควีร์ที่นำเสนอเนื้อหาของความเป็นอื่นที่น่าเสนอผ่านตัวละครในเรื่องที่มีเพศสถานะรักเพศเดียวกันและเพศสถานะรักต่างเพศ

นอกจากนี้บทความนี้ยังใช้การอ่านมังงะเรื่องนี้ด้วยแนวคิดทั้งสามเพื่อวิพากษ์แนวคิดแบบหลังมนุษย์นิยมแบบชนบโดยรื้อถอนแนวคิดมนุษย์นิยมแบบชนบที่มองว่าการมีความรู้สึกนั้นจำกัดอยู่ที่สิ่งที่มีชีวิตเท่านั้น

## 2. อ่านไคจูด้วยแนวคิดควีร์

ในมังงะเรื่องนี้กระบวนการกลายเป็นสัตว์ประหลาดหรือไคจูเป็นแก่นสำคัญของมังงะเล่มนี้ มังงะเปิดเรื่องด้วยการกลายเป็นไคจูของตัวละครหลัก ทาคาชิ อาราชิโร่ จะเห็นได้ว่าเรื่องดำเนินไปเพื่อ เผยให้เห็นการกลายร่างจากคนไปเป็นไคจูอันเนื่องมาจากความผิดหวังจากอาจารย์คุโรดะที่อาราชิโร่ตัวละครหลักนั้นคิดว่าอาจารย์เป็นผู้ที่เข้าใจเขาและเปิดรับตัวตนเกย์ของเขาได้ แต่อาจารย์ได้แสดงความเห็นกับกลุ่มรักเพศเดียวกันในแง่ลบและอาราชิโร่ก็เผลอไปได้ยินความเห็นของอาจารย์ผู้ที่เขาเชิดชูตั้งฮีโร่ (ภาพที่ 1)

จากการกลายร่างจากคนเป็นไคจูในตอนเปิดเรื่องนี้ นำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ของการเป็นสัตว์ประหลาดกับความเป็นควีร์ในฐานะตัวประหลาดและไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมได้ดี หากอ่านหรือตีความก็จะเห็นได้ว่า ไคจูที่น่าเสนอให้เห็นถึงความแปลกแยกหรือไม่มีความเป็นมนุษย์ถูกนำเสนอให้เห็นสอดคล้องกับการดำรงตนในฐานะคนรักเพศเดียวกันซึ่งสังคมก็มองกลุ่มคนเหล่านั้นเป็นคนนอกกรอบ แปลกประหลาด หรือไม่มีความเป็นมนุษย์ ไม่ต่างจากไคจูที่เป็นสัตว์ประหลาด ในมิติของความแปลกแยกหรือประหลาดนี้ หากศึกษาลักษณะของแนวคิดควีร์จะพบว่าความแปลกแยกที่นิยามโดยสังคมนั้นถูกนำมาใช้ในเชิงการเมืองในการนิยามหรือวางรูปแบบของแนวคิดควีร์ไว้อย่างน่าสนใจ เดวิด ฮาลเปอร์ริน (Halperin, 2003) ได้แสดงความเห็นถึงแนวคิดควีร์ว่า ควีร์โดยความหมายของตัวเองนั้น แปลว่า แปลก ประหลาด อยู่แต่เดิมแล้ว (Halperin, 2003)





ภาพที่ 1

ในมิตินี้หากเชื่อมโยงความหมายของเคเวียร์กับโจจู จะเห็นได้ว่ามีจุดร่วมของทั้งสองแนวคิดเข้าด้วยกันอย่างแนบแน่น กล่าวคือ ความประหลาดหรือผิดปกติที่ถูกนำไปพัฒนาเป็นภาพแทนของกลุ่มรักเพศเดียวกันในฐานะที่เป็นมนุษย์หรือโจจูที่ถูกมองหรือนิยามว่าไม่ใช่คนนั้นเอง นอกจากนี้ กรอบคิดว่าเกย์เป็นสิ่งแปลกปลอมประหลาดยังถูกตอกย้ำให้เห็นในวาทกรรมทางสังคมต่างๆ ที่พยายามเข้ามาจัดการ โดยนิยามว่าสิ่งนั้นแปลกปลอม ผิดปกติหรืออันตรายต่อสังคม แนวคิดนี้สะท้อนออกมาในฉากที่พ่อแม่ของอาราชิโร่พยายามพาเขาไปพบแพทย์เพื่อรักษาอาการที่ทำให้เขา กลายเป็นโจจู แต่ท้ายที่สุด แพทย์ก็ไม่สามารถรักษา “อาการ” ที่เขากลายเป็นโจจูได้ จากเหตุการณ์ดังกล่าวนี้จะเห็นได้ว่า วาทกรรมทางการแพทย์ถูกนำมาใช้นำเสนอ เพื่อให้เห็นว่าอาการที่เขาเป็นโจจูเป็นอาการที่ไม่ต่างจากโรคและจำเป็นต้องได้รับการรักษา หากย้อนไปในบริบทของประวัติศาสตร์จะเห็นได้ว่า วาทกรรมทางการแพทย์โดยกระบวนการแพทยานุวัต (medicalization) วางสถานะของการเกิดขึ้นของกลุ่มรักเพศเดียวกันว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง (เทอดศักดิ์ ร่มจำปา 2545: 129) จากแนวคิดเคเวียร์ทั้งในแง่ของความหมายและวาทกรรมในมิติทางการแพทย์ จะเห็นได้ว่าแนวคิดเคเวียร์นำเสนอให้เห็นถึงความประหลาดหรือกลุ่มคนนอกกรอบที่ไม่ได้ยอมรับจากสังคม

อย่างไรก็ดี แนวคิดเคเวียร์ไม่ได้นำเสนอให้เห็นความประหลาดดังกล่าวในเชิงที่ตอกย้ำความคิดหรือกรอบของความคิดกระแสหลักโดยยอมรับโดยไม่มีข้อโต้แย้ง การวางที่ทางให้กลุ่มคนนอกกรอบ ชายขอบ เช่น กลุ่มรักเพศเดียวกันว่าเป็นคนประหลาดนั้นเป็นการยืนยันปริมณฑลของความประหลาด แยกแยก เพื่อตั้งคำถามกับ “ความปกติ” ที่สังคมกระแสหลักพยายามนิยาม และให้คุณค่าในสังคม แนวคิดเคเวียร์จะช่วยให้เราเห็นกระบวนการสร้างความเป็นปกติและการสร้าง หรือวางขอบเขตให้กับสิ่งที่ตนไม่สามารถทนว่าแปลกประหลาดได้

ไมเคิล วอร์เนอร์ (Warner, 2003) มองว่าความปกติที่สังคมกระแสหลักตั้งเอาไว้นั้นไม่ได้เป็นความปกติที่นำเสนอในประเด็นใดประเด็นหนึ่งเพียงเรื่องเดียว แต่ความปกติในนิยามหรือมุมมองของสังคมกระแสหลักที่เรียงร้อยไปด้วยชุดของข้อบังคับกฎเกณฑ์ต่างๆ (Combination of Normalcy) ไม่จำกัดแค่เพียงเรื่องเพศสถานะเท่านั้น แต่ยึดโยงไปกับข้อบังคับในการใช้ชีวิตและประเด็นต่างๆ ที่อิงแอบอยู่กับแนวคิดทุนนิยม เช่น ชนชั้นหรืออายุ โดยมุ่งหวังให้กรอบต่างๆ ที่ถูกมองว่าปกติเหล่านั้นนั้นเติมเต็มความต้องการแบบทุนนิยม

ทั้งนี้ ความปกติที่สังคมกระแสหลักสร้างขึ้นมานี้มักจะไม่ถูกตั้งคำถามเพราะผ่านกระบวนการที่ทำให้กรอบคิดต่างๆ ของสังคมให้อยู่ในรูปของความเป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม เป็นไปได้ยากที่คนในสังคมจะปฏิบัติให้เป็นไปตามชุดของกฎเกณฑ์ของสังคมได้ทุกชุด วอร์เนอร์ยังได้วิพากษ์ชุดของกฎเกณฑ์ดังกล่าวว่ามี

ความประหลาดย้อนแย้งและไร้เหตุผล โดยเฉพาะประเด็นเรื่อง เพศคงจะเห็นได้จาก

Even if one belongs to the statistical majority in age group, race height, weight, frequency of orgasm, gender sexual partners, and annual income, then simply by virtue of this unlikely combination of normalcies one's profile would already depart from the norm. Then, too the idea of normalcy is especially strange in the realm of sex. (Warner, 2003)

ประเด็นดังกล่าวนี้จะสามารถเปิดมุมมองแนวคิดเรื่องความผิดปกติหรือปกติ ตามกรอบสังคมนที่ยึดโยงกับแนวคิดเควีร์ได้ว่า แนวคิดดังกล่าวนั้นไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงเพศสถานะในแบบรักเพศเดียวกันเท่านั้น จากสุดท้ายในมังงะเรื่องนี้ที่นำเสนอจากอาจารย์คุโรตะกับอาจารย์ผู้หญิงอีกหนึ่งคน คุโรตะแสดงความไม่พอใจในอาชีพครูของเขาและแสดงอคติที่มีต่อเพศหญิงว่า ผู้หญิงเมื่อแต่งงานไปแล้วก็คงไม่ต้องกังวลกับอาชีพการงานและใช้ชีวิตอยู่โดยพึ่งพาครอบครัวได้ ในขณะที่อาจารย์หญิงได้รับฟังสิ่งที่คุโรตะพูด นิ่งเงียบ พอเธอหันมาหาคุโรตะ คุโรตะก็พบว่าเธอก็กลายเป็นโคจู (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2

เหตุการณ์ดังกล่าวนี้ หากมองในมุมมองของความปกติและผิดปกติ จะพบว่า การไม่เห็นด้วยกับกรอบแนวคิดของสังคมนทำให้กลุ่มคนที่ไม่เห็นถูกผลักกลายเป็นคนที่ต่อต้านและถูกมองว่าผิดปกติไปโดยปริยาย การกลายร่างของอาจารย์ผู้หญิงเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นได้ชัดเจนในประเด็นที่ว่า ความปกติที่นิยามโดยสังคมนเป็นชุดความคิดที่กำหนดให้เราดำเนินไปตามข้อบังคับนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากและเราอาจจะถูกผลักให้กลายเป็นกลุ่มคนชายขอบทันทีเมื่อแตกแยก ไม่ยอมรับ หรือตั้งคำถามกับกรอบของสังคมน

จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องความผิดปกติ หากมองด้วยแนวคิดเควีร์จะเป็นประเด็นหลักที่นำเสนอให้เห็นกรอบของสังคมนที่เป็นอุดมคติและยากที่จะปฏิบัติตาม นอกจากนี้ยังเห็นถึงความพยายามจะผลักไสคนที่ไปทำตามให้เห็นคนชายขอบหรือเป็นคนผิดปกติจากกรอบเดิมนั้นเอง แนวคิดความผิดปกติตามกรอบสังคมนนี้ ยังเกี่ยวข้องกับปริณทลของการกำหนดว่ามนุษย์ความเป็นเช่นไรด้วย และสิ่งใดที่ไม่สามารถเรียกว่าเป็นมนุษย์ได้ มีติของความผิดปกติของสังคมนที่กล่าวมาข้างต้นถูกนำเสนอให้เห็นในรูปของการกลายร่างเป็นอมมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด

หรือที่เห็นในมังงะเรื่องนี้คือไคจู อาจจะกล่าวได้ว่า ไคจูที่น่าเสนอในมังงะเรื่องนี้ เป็นความผิดปกติที่ไม่ได้รับการยอมรับของสังคม ไม่ต่างจากความผิดปกติในฐานะรักเพศเดียวกันหรือควีร์นินเอง ในการศึกษาที่ไปที่ไปของแนวคิดควีร์ที่เชื่อมโยงกับกรอบคิดของหลังมนุษย์ (posthuman) นั้น หนึ่งในแนวคิดที่สำคัญ คือ แนวคิดของไซบอร์กของดอนน่า ฮาราเวย์ (Haraway, 1991) ฮาราเวย์ได้อธิบายสภาวะไซบอร์กในบทความของเธอชื่อ Cyborg Manifesto โดยเธอได้แสดงความคิดเห็นที่น่าสนใจว่า วิทยาศาสตร์ไม่ได้เป็นเพียงศาสตร์เดียวหรือหลักเหตุผลเดียวที่สถาปนาความรู้ขึ้นมาได้เท่านั้น เธอเห็นว่าในการสร้างความรู้ขึ้นมามีเกิดจากปัจจัยหลากหลายสิ่งเข้าไว้ด้วยกัน ฮาราเวย์เลือกใช้คำว่าไซบอร์กที่ไม่ได้มีนิยามของหุ่นยนต์แต่อย่างใด แต่ใช้คำนี้เพื่อวิพากษ์ความคิดที่พยายามลากเส้นแบ่งระหว่างศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งในกระบวนการสร้างความรู้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้แนวคิดไซบอร์กยังวิพากษ์แนวคิดสตรีนิยมที่พยายามแบ่งเส้นระหว่างชายและหญิงอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ฮาราเวย์มองว่าสภาวะไซบอร์กเป็นสภาวะที่เกิดการผสมผสานกันเกิดความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ไม่มีการแบ่งเส้นของปริณทลทางความคิดที่ตายตัว จะเห็นได้ความสับสนไหลที่ไม่ตายตัวเป็นแนวคิดสำคัญที่ฮาราเวย์พยายามนำเสนอในแนวคิดไซบอร์ก ซึ่งทำให้แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดควีร์ที่ให้ความสำคัญกับการสับสนไหลทางเพศสถานะโดยพยายามรื้อสร้างกรอบทางเพศ ในฉากที่พูดถึงกรณีของการกลายร่างเด็กหญิงเป็นไคจูในแคนาดา มังงะนำเสนอให้เห็นภาพของเรือนร่างที่ของคนข้ามเพศ ที่ประสบกับการไม่ยอมรับจากสังคม จนกลายเป็นไคจู แต่สุดท้ายก็สามารถกลายร่างเป็นคนได้ การนำเสนอให้เห็นภาพของคนข้ามเพศในมังงะเล่มนี้ หากมองตามแนวคิดฮาราเวย์ที่กล่าวไว้ข้างต้น เราจะเห็นการนำเสนอให้เห็นภาพของไคจู หรือความเป็นอมมนุษย์ที่สอดคล้องกับแนวคิดควีร์ในการการนำเสนอให้เห็นปริณทลทางเพศที่หลากหลาย ไม่ถูกแช่แข็งไว้แค่เพศหญิงหรือชายเท่านั้น (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3

จากดังกล่าวในมังงะยังสอดคล้องกับแนวคิดของโรซี่ ไบรโดตติ (Braidotti, 1994) ที่ว่าด้วยแนวคิดควีร์กับอมมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด โดยเธอได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า

“[monsters] represent the in between, the mixed, the ambivalent as implied in the ancient Greek root of the word monsters, *teras*, which means both horrible and wonderful, object of aberration and adoration.” (Bridotti, 1994)

ไบรอตตีมองว่า อมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด นำเสนอให้เห็นการสอดประสานกันของความคิดที่นำเสนอผ่านนิยามของคำว่าสัตว์ประหลาดที่ถูกมองว่าเป็นอมนุษย์ที่มีแสดงออกให้เห็นทั้งความน่ากลัวและความน่าอัศจรรย์ใจหรือการมองสัตว์ประหลาดในฐานะสิ่งที่ประหลาดนอกรอบแต่ในขณะเดียวกันก็น่าสนใจ

จากที่กล่าวมาในข้างต้น จะเห็นว่ามังงะเรื่องนี้นำเสนอให้เห็นจุดเชื่อมโยงสำคัญที่นำเสนอให้เห็นความผิดปกติในกรอบของสังคม ทั้งในรูปของเพศสถานะและในรูปของโคจู หรืออาจจะมองว่าความผิดปกติที่ปรากฏกับตัวละครในมังงะเรื่องถูกนำเสนอในมิติของวาทกรรมและเรื่อร่า่งที่ไม่ได้รับการยอมรับของสังคม การอ่านโคจูในมังงะเรื่องนี้ด้วยมิติของเควิียร์จึงก่อให้เกิดการเปิดพื้นที่ในการตั้งคำถามกับกรอบจารีตของสังคมที่พยายามกดทับคนชายขอบด้วยวาทกรรมประเภทต่างๆ นอกจากนี้ยังเผยให้เห็นว่ากรอบของสังคมเป็นเพียงกรอบที่พยายามควบคุมคนในสังคม ด้วยมโนทัศน์ของความปกติตามแบบที่สังคมซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่เป็นอุดมคติและไม่ได้ปกติ ดังที่นิยามไว้

### 3. อ่านโคจูด้วยแนวคิดอาฟเฟกต์

ความเชื่อมโยงระหว่างโคจูกับแนวคิดเควิียร์นั้นเชื่อมโยงด้วยกรอบคิดของการนิยามหรือให้คำในแบบทวิลักษณ์ว่า สิ่งใดว่าปกติหรือไม่ปกติ เป็นคนหรือเป็นอมนุษย์ ทวิลักษณ์ดังกล่าวถูกหรือสร้างและตั้งคำถามกับกรอบแนวคิดกระแสหลัก มังงะเรื่องนี้ก็ได้ทำหน้าที่แสดงให้เห็นถึง ความหลากหลายและปริมาตรทางเพศสถานะผ่านการอ่านด้วยแนวคิดเควิียร์ อย่างไรก็ตาม หากอ่านมังงะเรื่องนี้ในมิติของแนวคิดอาฟเฟกต์ เราจะเห็นประเด็นสำคัญของความรู้สึกของตัวละครในฐานะมนุษย์ที่กลายร่างไปเป็นโคจู กระบวนการทำให้กลายเป็นโคจูในเรื่องนี้เป็นผลมาจากความสัมพันธ์ต่างๆ ของตัวละครกับปัจจัยต่างๆ ในสังคม เช่น โรงเรียน ครอบครัว ครู เพื่อน ชุมชน และสังคม เป็นต้น ความสัมพันธ์ต่างๆ เหล่านี้ ส่งผลให้ตัวละครเกิดความรู้สึกต่างๆ และความรู้สึกเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการบ่งบอกอารมณ์ต่างๆ เท่านั้น แต่เป็นแรงขับที่ทำให้ตัวละครตัดสินใจที่จะกระทำบางอย่าง ดังนั้น อาฟเฟกต์จึงไม่ได้เป็นแค่อารมณ์ความรู้สึกที่ถูกวางให้อยู่ตรงข้ามกับเหตุผล แต่อาฟเฟกต์หรืออารมณ์ความรู้สึกถือว่าเป็นเหตุผลแบบหนึ่ง

จริงๆ แล้วในการเกิดขึ้นของโคจูเป็นเป็นผลลัพธ์ที่เกิดมาจากอารมณ์ทั้งสิ้น โคจูในมังงะเล่มนี้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของอารมณ์ในแง่ลบต่างๆ เช่น ความโกรธ ความเศร้า กังวล เสียใจ เป็นต้น คำกล่าวของอิชิโร่ ฮอนดะ (Honda Ichiro) ผู้กำกับภาพยนตร์คนสำคัญของญี่ปุ่นที่นำเสนอภาพยนตร์ที่มีตัวละครโคจูอย่างกอดซิลล่า (Godzilla) เขากล่าวไว้ว่า

“Monsters are tragic beings. They are born too tall, too strong, too heavy. They are not evil by choice. That is their tragedy” ( อังใน Short, 2017)

โคลงเองเกิดจากอารมณ์ที่มาจากศกนาฏกรรมและเป็นสิ่งมีชีวิตที่ถูกเลือกกว่าเป็นสิ่งชั่วร้ายเพียงแค่การเกิดมา  
 ด้วยเรือนร่างที่แข็งแรงเกินไป ใหญ่เกินไป คำกล่าวของฮอนดะสะท้อนให้เห็นถึงเรือนร่างและการเกิดขึ้นของโคลง  
 ที่ยึดโยงกับความรู้สึก ในมังงะเรื่องนี้ เราจะเห็นว่าการกลายเป็นโคลงและทำให้การกลับมาเป็นมนุษย์เป็นแก่นเรื่อง  
 หนึ่งที่สำคัญที่ดำเนินตลอดเรื่อง หากจะมองการเกิดขึ้นของโคลงและมนุษย์ในฐานะประเด็นของทวิลักษณ์ระหว่าง  
 มนุษย์กับสิ่งที่ไม่ถือว่าเป็นมนุษย์ด้วยอาฟเฟกต์ โดยทั่วไปแล้ว สังคมจะมองว่ามนุษย์เท่านั้นที่รู้สึกได้ อย่างไรก็ตาม  
 หากพิจารณาการเกิดขึ้นของโคลงและการกลับไปเป็นมนุษย์ในมังงะเรื่องนี้ จะพบว่ากระบวนการของการ “กลายเป็น”  
 ไม่ว่าจะกลายเป็นโคลงหรือกลายเป็นคนนั้นเกิดจากอารมณ์ความรู้สึกแทบทั้งสิ้น เมื่อมองในมิตินี้แล้วโคลง  
 ในเรื่องจึงนำเสนอให้เห็นโคลงในรูปแบบที่มีความรู้สึก และพยายามสันคลอนแนวคิดที่ว่ามนุษย์เท่านั้นที่ถูกกำหนด  
 ให้รู้สึกได้ จากการพิจารณาอารมณ์ความรู้สึกปรากฏในมังงะเรื่องนี้จะพบว่าอารมณ์เป็นปัจจัยสำคัญในการนำไป  
 สู่การกลายร่างเป็นโคลง ดังจะเห็นได้จากอารมณ์เศร้าและผิดหวังของอาราชิโร่ที่มีต่ออาจารย์คุโรดะ (ภาพที่ 1)  
 ความเสียใจกลายเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เข้ากลายร่างเป็นโคลง อีกจากที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของ  
 อารมณ์คือจากที่ นารูเซะ เพื่อนร่วมห้องของอาราชิโร่ กลายเป็นโคลง อันเนื่องมาจาก อารมณ์กลัวหรือวิตกกังวลว่า  
 ครอบครัวของเขาจะไม่ยอมรับตัวตนของเขาและทำให้เขาต้องดำเนินชีวิตตามแบบรักต่างเพศ ยิ่งไปกว่านั้น  
 ยังมีจากที่ตอกย้ำความสำคัญของอารมณ์ในการกลายร่างเป็นโคลงนั้นก็คือจากที่อาจารย์หญิงกลายเป็นโคลง  
 อาจารย์หญิงในมังงะเรื่องนี้ ไม่มีแม่แต่ชื่อและพื้นที่ในการแสดงออกอารมณ์เหมือนตัวละครเพศชายในเรื่อง การ  
 นำเสนออารมณ์ของตัวละครตัวนี้ จึงไม่มีพื้นที่ให้ระบายหรือแสดงออก การไม่แสดงออกทางอารมณ์จึงนำเสนอ  
 ออกมาในรูปของความเจ็บซึ่งสิ่งที่สำคัญในการอ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตัวนี้ นอกจากนี้ อารมณ์ไม่ได้  
 เป็นแค่ปัจจัยที่ทำให้กลายเป็นโคลงเท่านั้น แต่อารมณ์ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้กลับกลายร่างมาเป็นคนอีกครั้งเช่นกัน  
 จะเห็นได้ว่ามังงะนำเสนอวิธีการแก้ไขที่ทำให้กลายร่างมาเป็นคนอีกครั้งผ่านอารมณ์เห็นอกเห็นใจที่เกิดจากครอบครัว  
 หรือชุมชนหรือปัจจัยต่างๆ ที่คนชายขอบเขาไปปฏิสัมพันธ์จากที่เห็นได้ชัดเจนคือจากที่นารูเซะกลายร่างมา  
 เป็นคนอีกครั้งเนื่องจากพ่อของเขาเข้าใจความรู้สึกและยอมรับตัวตนของเขา (ภาพที่ 4) อย่างไรก็ตาม อารมณ์  
 เห็นอกเห็นใจก็เป็นแค่ส่วนหนึ่งของกลายร่างกลับมาเป็นมนุษย์เท่านั้น ในตอนท้ายของเรื่องเราได้เห็นการกลาย  
 เป็นคนอีกครั้งของอาราชิโร่ที่ไม่ได้เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจที่คนอื่นมีต่อเขา แต่การกลายเป็นคนอีก  
 ครั้งของตัวละครตัวนี้คือ การเปิดรับและให้คุณค่าในเพศสถานะของตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาคนอื่น



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5

ในฉากนี้จะเห็นได้ว่า อาราชิไรใช้อารมณ์ความรู้สึกในแง่ลบของตนเองเพื่อเปิดพื้นที่ในการหันกลับไปทบทวนและเรียนรู้ตัวตนของเขาเอง กระบวนการทบทวนตัวเองของอาราชิไรนั้นทำได้โดยการ มองย้อนกลับไปยังอดีตของเขาเอง (ภาพที่ 5) ลักษณะดังกล่าวเป็นการใช้อารมณ์ความรู้สึกในแง่ลบของตนเองที่ดูเหมือนจะเป็นทางตัน แต่ก็ เป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญที่ทำให้เป็นแรงขับเคลื่อนที่สร้างสรรค์และเปิดพื้นที่ในการเปลี่ยนแปลงในการเปิดรับและยอมรับ ตัวตนของตนเอง เพศสถานะของตนเองโดยไม่มีหวัหวัต่อความแปลกประหลาดที่สังคมตีตราหรือการกดทับของกรอบความคิดของสังคมกระแสหลัก

#### 4. บทสรุป

การอ่านมังงะเรื่อง The Gay Who Turned Kaiju โดยใช้แนวคิดเคเวียร์และอาฟเฟกต์มาเป็นเครื่องมือในการอ่านนั้น สามารถเผยให้เห็นมิติของตัวบทที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดโคจูที่สัมพันธ์กับแนวคิดเคเวียร์และอาฟเฟกต์ได้อย่างน่าสนใจ การอ่านด้วยมิติของเคเวียร์นำเสนอให้เห็นความพยายามของกรอบสังคมกระแสหลักที่กดทับคนชายขอบ เช่น กลุ่มคนรักเพศเดียวกันหรือสตรี โดยนำเสนอให้เห็นว่ากลุ่มคนเหล่านี้เป็นคนผิดปกติไม่ต่างจากสัตว์ประหลาดหรือโคจู ทั้งนี้ แนวคิดเคเวียร์ได้ฉีกหน้ากอกของแนวคิดของสังคมกระแสหลักที่กระทำต่อกลุ่มคนชายขอบในแง่ลบ โดยใช้แนวคิดความปกติมาบังหน้า ในขณะที่เดียวกันการอ่านด้วยแนวคิดอาฟเฟกต์ก็นำเสนอให้เห็นความผิดปกติ ที่สังคมกระแสหลักกระทำต่อคนชายขอบและเชื่อมโยงให้เห็นพลังของอาฟเฟกต์ที่ก่อให้เกิดการสั่นคลอนของแนวคิดมนุษยนิยมที่ถือว่ามนุษย์เท่านั้นที่ความรู้สึกได้ ในมังงะเรื่องนี้ อาฟเฟกต์นำเสนอให้เห็นการแตกสลายของเส้นแบ่งของมนุษย์และอมมนุษย์ในมิติของการรับรู้หรือรู้สึกได้และนำเสนอพลังของอารมณ์ในฐานะแรงขับที่ก่อให้เกิดกระกระทำต่างๆ ของตัวละครในเรื่อง โดยเฉพาะแนวคิดของการกลายเป็น (becoming) ที่เป็นหนึ่งในแก่นเรื่องหลักของมังงะเรื่องนี้

#### บรรณานุกรม

##### ภาษาไทย

- ชุดิมา ประภาศวุฒิสาร. (2553). นาคระเซหม กับภาวะสูงวัยในมุมมองเคเวียร์. แต่ศักดิ์ศรีเสมอกัน ทุก ชั้นชน: วรรณกรรมกับสิทธิมนุษยชนศึกษา. การประชุมวิชาการ แต่ศักดิ์ศรีเสมอกันทุก ชั้นชน: วรรณกรรมกับสิทธิมนุษยชนศึกษา. (หน้า 22-44). หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร.

เทอดศักดิ์ ร่มจำปา. (2545) วาทกรรมเกี่ยวกับ "เกย์" ในสังคมไทย พ.ศ.2508-2542 . วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร  
มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.

ภาษาอังกฤษ

Braidotti, Rosi. (1994). **Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory**. New York: Columbia University Press.

Halperin, David M. (2003). "The Normalisation of Queer Theory." *Journal of Homosexuality*, 45: 339-343.

Haraway, Donna. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. (pp.149-181). New York: Routledge.

Minamoto, Kazuki. (2022). **The Gay Who Turned Kaiju**. Yen Press. New York.

Short, Jase. (2017). Monster of Rift: Kaiju as Cipher of Unbalance. In Mustachio, Camille D.G. and Barr, Jason. (Eds). *Giant Creatures in Our World: essay on Kaiju and American Popular Culture*. (pp. 39-52). North Carolina: McFarland & Company.

Warner, Michael. (2003). **The Trouble with Normal: sex, Politics and the Ethics of Queer Life**. Cambridge: Harvard University Press.





# ลักษณะและบทบาทของตัวละคร อาจารย์จากนิตยสารโซเน็นจัมปี

อุรุชา ทนานนท์



# ลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโชเน็นจัมป์

อรรุชา กนานนท์

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันนิตยสารโชเน็นจัมป์ (少年ジャンプ) ที่ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ชูเอฉะ (集英社) เป็นหนึ่งในนิตยสารการ์ตูนเด็กผู้ชายที่มีชื่อเสียง การ์ตูนหลายเรื่องในนิตยสารนี้มีตัวละครหลักอยู่ในวัยเรียน ส่งผลให้มีตัวละครผู้ทำหน้าที่เป็น “อาจารย์” ปรากฏตัวตามมามากมาย นอกจากนี้ ตัวละครอาจารย์ยังได้เสียงตอบรับที่ดีจากผู้อ่านอยู่บ่อยครั้ง ผู้จัดทำจึงสนใจจะศึกษาหาลักษณะและบทบาทร่วมของตัวละครเหล่านี้ ผ่านการวิเคราะห์ตัวบทและเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยจะศึกษารวม 4 ตัวละคร ได้แก่

1. ฮาตาเกะ คาคาชิ (はたけカカシ) จาก นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (NARUTO -ナルト-, 1999)
2. อาจารย์โคโระ (殺せんせー) จาก ASSASSINATION CLASSROOM (暗殺教室, 2012)
3. โอซาวะ โชตะ (相澤消太) จาก มายฮีโร่คาเดเมีย (僕のヒーローアカデミア, 2014)
4. โทโจ ซาโตรุ (五条悟) จาก มหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦, 2018)

## 2. ความนิยมของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโชเน็นจัมป์

ในปี 2022 เว็บไซต์ Anime Anime (アニメ！アニメ！) ได้จัดทำแบบสำรวจ “หากพูดถึงตัวละคร ‘อาจารย์’ แล้วล่ะก็?” (“教師” キャラといえば?) เพื่อหาตัวละครอาจารย์ยอดนิยม พบว่า ตัวละครที่ได้ 5 อันดับแรก คือ “อาจารย์โคโระ” “โทโจ ซาโตรุ” “โอซาวะ โชตะ” “สึสึโมริ โระโซ” (躑躅森盧笙) และ “ฮาตาเกะ คาคาชิ” ตามลำดับ จะเห็นได้ว่า นอกจาก “สึสึโมริ โระโซ” ตัวละครจาก Hypnosis Mic - Division Rap Battle (ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-) แล้ว ตัวละครอาจารย์ที่ติดอันดับต่างก็มาจากนิตยสารโชเน็นจัมป์

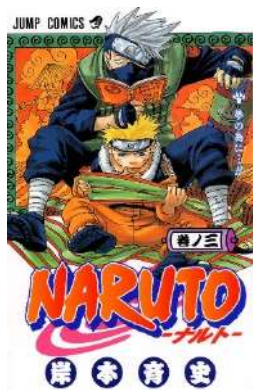
ในการสำรวจตัวละครยอดนิยมที่สำนักพิมพ์ชูเอฉะจัดให้การ์ตูนแต่ละเรื่องเอง ตัวละครอาจารย์ก็ได้อันดับสูงเช่นกัน สำหรับ “นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ” การ์ตูนเด็กผู้ชายแนวนินจา โดย คิชิโมโตะ มาซาชิ (岸本斉史) ใน Naruto Official Site (2023) ระบุว่า จากการสำรวจ NARUTOP99 “ฮาตาเกะ คาคาชิ” นินจาหัวหน้าทีมได้อันดับที่ 5

ส่วน “ASSASSINATION CLASSROOM” การ์ตูนเด็กผู้ชายแนวตลก โดย มัตสึอิ ยูเซ (松井優征) ใน カモのなんでもランキング (2020) ระบุว่า มีการสำรวจทั้งหมด 1 ครั้ง “อาจารย์โคโระ” อาจารย์ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้อันดับที่ 3

ทางด้าน “มายฮีโร่คาเดเมีย” การ์ตูนเด็กผู้ชายแนวต่อสู้ผสมแฟนตาซี โดย โฮริโคชิ โคเฮ (堀越耕平) ใน 漫画考察ブログ (2023) ระบุว่า มีการสำรวจทั้งหมด 8 ครั้ง “โอซาวะ โชตะ” อาจารย์ในโรงเรียนฝึกสอนฮีโร่มีอันดับเฉลี่ยอยู่ที่ 7

สุดท้าย “มหาเวทย์ผนึกมาร” การ์ตูนเด็กผู้ชายแนวต่อสู้ผสมแฟนตาซี โดย อาคุทามิ เกเกะ (芥見下々) ใน 漫画考察ブログ (2023) ระบุว่า มีการสำรวจทั้งหมด 3 ครั้ง “โทโจ ซาโตรุ” อาจารย์ในโรงเรียนเฉพาะทางไสยศาสตร์มีอันดับเฉลี่ยอยู่ที่ 2.7

จะเห็นได้ว่า ตัวละครที่กล่าวมาต่างได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก ผู้จัดทำจึงเลือกหยิบยกมาศึกษาหาลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโชเน็นจัมป์  
ภาพที่ 1 ตัวละคร ฮาตาเกะ คาคาชิ, อาจารย์โคโระ, โอซาวะ โชตะ, โทะโจ ซาโตรุ



### 3. มุมมองเกี่ยวกับอาจารย์ในสังคมญี่ปุ่น

กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีของญี่ปุ่น (文部科学省) ระบุว่า อาจารย์ควรมีคุณสมบัติ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. มีใจรักในวิชาชีพครู (教職に対する強い情熱) : มีความภาคภูมิใจในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบและความใส่ใจต่อนักเรียน รวมถึงหมั่นศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ
2. มีความสามารถในฐานะบุคลากรทางการศึกษา (教育の専門家としての確かな力量) : มีความเข้าใจในตัวเด็ก มีความสามารถในการสอนหรือชี้แนะนักเรียน จัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจในสื่อการสอน เป็นต้น
3. มีทักษะทางสังคมในด้านต่าง ๆ (総合的な人間力) : มีทักษะในการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีสามัญสำนึกและมารยาท พึงให้ความร่วมมือแก่เพื่อนร่วมวิชาชีพ เป็นต้น

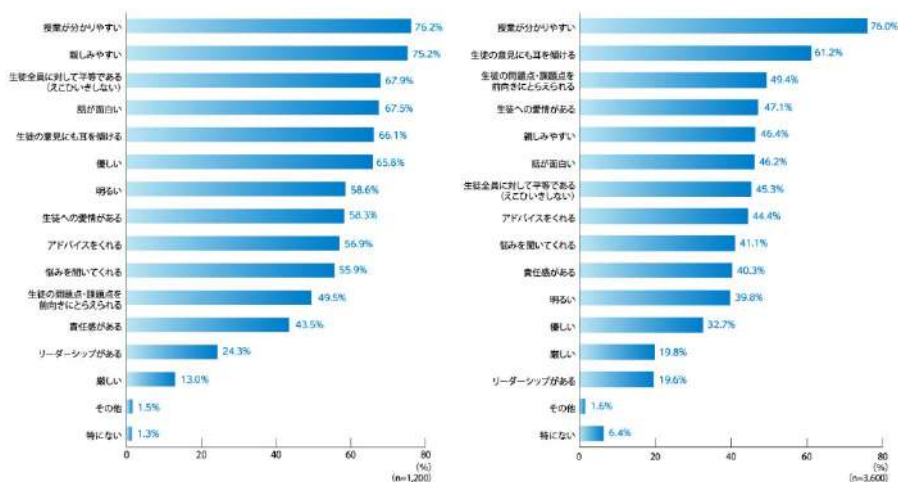
ในปี 2022 KANKO จัดทำแบบสำรวจ “อาจารย์ในอุดมคติ” (理想の先生) สอบถามนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย รวมถึงผู้ปกครอง โดยมีคำถามว่า “คุณคิดว่าอาจารย์ในโรงเรียนจำเป็นต้องมีลักษณะแบบใด” (あなたが学校の先生に必要なだと思うことは、どのようなことですか)

ผลพบว่า ทั้งนักเรียนและผู้ปกครองให้ความสำคัญกับความสามารถในการสอนมากที่สุด เห็นได้จากการที่คำตอบอันดับที่ 1 คือ “สอนเข้าใจง่าย” (授業が分かりやすい) โดยฝั่งนักเรียนอยู่ที่ 76.2% ฝั่งผู้ปกครองอยู่ที่ 76.0%

อีกประเด็นคือ นักเรียนให้ความสำคัญกับความเอาใจใส่ของอาจารย์มากกว่าผู้ปกครองเล็กน้อย เช่น “ฟังความคิดเห็นของนักเรียน” (生徒の意見にも耳を傾ける) ฝั่งนักเรียนอยู่ที่ 66.1% ฝั่งผู้ปกครองอยู่ที่ 61.2% “มีความใส่ใจนักเรียน” (生徒への愛情がある) ฝั่งนักเรียนอยู่ที่ 58.3% ฝั่งผู้ปกครองอยู่ที่ 47.1% “ให้คำแนะนำ” (アドバイスをくれる) ฝั่งนักเรียนอยู่ที่ 56.9% ฝั่งผู้ปกครองอยู่ที่ 44.4% เป็นต้น

นอกจากนี้ นักเรียนให้ความสำคัญกับลักษณะนิสัยส่วนบุคคลของอาจารย์มากกว่าผู้ปกครองอย่างเห็นได้ชัด เห็นได้จากคำตอบ “เป็นกันเอง” (親しみやすい) ฝั่งนักเรียนอยู่ที่ 75.2% ฝั่งผู้ปกครองอยู่ที่ 46.4%

“ใจดี” (優しい) ฟังนักเรียนอยู่ที่ 65.8% ฟังผู้ปกครองอยู่ที่ 32.7% เป็นต้น  
 ภาพที่ 2 ผลสำรวจ “อาจารย์ในอุดมคติ” โดย KANKO (2022) สอบถามนักเรียน (ชาย) และผู้ปกครอง (ขวา)



จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า โดยรวมสังคมญี่ปุ่นมีมุมมองว่า นอกจากความสามารถในการสอนเนื้อหาให้เข้าใจง่าย อาจารย์ควรมีความเข้าใจและความเอาใจใส่กับนักเรียนด้วยเช่นกัน ส่วนลักษณะนิสัยส่วนบุคคลของอาจารย์มีความสำคัญในมุมมองของนักเรียนมากกว่าในมุมมองของผู้ปกครอง

#### 4. ลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์

##### 4.1 ลักษณะการใช้ภาษา

ตารางที่ 1 คำสรรพนามที่ตัวละครอาจารย์ใช้

	คำสรรพนามบุรุษที่ 1		คำสรรพนามบุรุษที่ 2	
	ภาษาญี่ปุ่น	ภาษาไทย	ภาษาญี่ปุ่น	ภาษาไทย
อาตาดะ คาคาชิ	俺	ฉัน	お前	นาย, แก, เธอ
อาจารย์โคโระ	私、先生	กระผม, อาจารย์	君、貴方	เธอ
ไอฮาวะ โชตะ	俺、私	ฉัน, ผม	お前、君	นาย, แก, เธอ
โกะโจ ซาโตรุ	俺、僕	ฉัน, ผม	お前、君	นาย, แก, เธอ

คำสรรพนามบุรุษที่ 1 ที่ตัวละครอาจารย์ใช้สูงสุดคือ 俺 (ฉัน,ฉัน) รองลงมาคือ 私 (กระผม, ผม) ต่ำสุดคือ 僕 (ผม) และ 先生 (อาจารย์) ส่วนคำสรรพนามบุรุษที่ 2 ที่ตัวละครอาจารย์ใช้สูงสุดคือ 君 (เธอ) และ お前 ซึ่งในฉบับภาษาไทยแปลเป็น “นาย” “แก” “เธอ” ต่างกันไปตามบริบทและคู่สนทนา เช่น กรณีพูดกับศัตรูแปลเป็น “แก” กรณีพูดกับผู้หญิงแปลเป็น “เธอ” เป็นต้น รองลงมาคือ 貴方 (คุณ) เป็นต้น

จากการศึกษายังพบว่า ตัวละครจะเปลี่ยนคำสรรพนามบุรุษที่ 1 ไปตามบทบาทและสถานการณ์ เช่น “อาจารย์โคโระ” เดิมใช้เพียง 私 แต่หลังเป็นอาจารย์ใช้ 先生 ร่วมด้วย ส่วน “โกะโจ ซาโตรุ” เดิมใช้ 俺 แต่ภายหลังเปลี่ยนมาใช้ 僕 “ไอฮาวะ โชตะ” โดยปกติใช้ 俺 แต่เปลี่ยนมาใช้ 私 รวมถึงพูดลงท้ายด้วยรูปสุภาพ (です・ます調) เมื่อจำเป็นต้องแถลงขอโทษต่อหน้าสื่อมวลชนในฐานะอาจารย์ หลังนักเรียนถูกลักพาตัว (มายะ

ภาพที่ 3 การเปลี่ยนลักษณะการใช้ภาษา



#### 4.2 ลักษณะนิสัย

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครอาจารย์ที่ยกมาศึกษามีลักษณะนิสัยส่วนบุคคลแตกต่างกันไป “อาจารย์ โครโระ” กับ “โกะโจ ซาโตรุ” มีความเป็นกันเอง ร่าเริงแจ่มใส ในขณะที่ “ฮาตาเกะ คาคาชิ” กับ “ไอซาวะ โชตะ” มีความสุขุม นิ่งเงียบ แต่ทุกตัวละครมีความเอาใจใส่นักเรียน ตรงกับลักษณะของอาจารย์ในอุดมคติของสังคม ญี่ปุ่นโดยรวม

ในตอนแรก ตัวละครอาจารย์จะปรากฏตัวพร้อมบทตลกคลายเครียด (Comic Relief) ทำให้นักเรียนในเรื่องสงสัยในพฤติกรรมของผู้เป็นอาจารย์ “ฮาตาเกะ คาคาชิ” หยิบหนังสือขึ้นมาอ่านเล่นระหว่างการฝึก (นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 1 หน้า 132) “อาจารย์โครโระ” แนะนำตัวว่า ตนเป็นผู้ร้ายที่ระเบิดดวงจันทร์ และมีแผนจะระเบิดโลกด้วย (ASSASSINATION CLASSROOM เล่ม 1 หน้า 14) “ไอซาวะ โชตะ” เข้าสอนพร้อมถุงนอน (มายฮีโร่คาเดเมีย เล่ม 1 หน้า 140) “โกะโจ ซาโตรุ” แยกตัวไปซื้อขนมก่อนมาทำภารกิจ (มหาเวทย์ผนึกมาร เล่ม 1 หน้า 65)

ภาพที่ 4 ตัวละครอาจารย์กับบทตลกคลายเครียด



อย่างไรก็ตาม เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไป ตัวละครอาจารย์จะแสดงความทุ่มเทและความใสใจนักเรียนให้เห็น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฮาตาเกะ คาคาชิ “สบายใจได้ ต่อให้ต้องตาย ชินก็จะปกป้องพวกเธอให้ได้ พวกพ้องของชินนะ ไม่ยอมให้ใครฆ่าง่าย ๆ หรือ”  
 はたけカカシ「安心しろ。お前達はオレが死んでも守ってやる。オレの仲間はず絶対殺させ やしな—いよ！」  
 (นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 2 หน้า 101-102)

ฮาตาเกะ คาคาชิ “ภาพพวกเธอตอนนี้ช่างงดงามจริง ๆ รักที่สุดเลย”  
 はたけカカシ「今のお前らは大好きだ」  
 (นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 71 หน้า 187-188)

ในช่วงต้นเรื่อง เมื่อเห็นลูกศิษย์หวาดกลัวก็ต้องเผชิญหน้ากับตัวละครฝ่ายร้าย “ฮาตาเกะ คาคาชิ” ได้ออกตัวปกป้อง ในทางกลับกัน เมื่อเห็นลูกศิษย์เติบโตขึ้นจนสามารถต่อสู้ได้ด้วยตัวเองในช่วงท้ายเรื่อง เขาก็ชื่น

## ชมออกมา

อาจารย์โคโระ “พรสวรรค์มันไม่ได้มีแค่อย่างใดอย่างหนึ่ง”

殺せんせー「才能の種類はひとつじゃない」 (ASSASSINATION CLASSROOM เล่ม 1 หน้า 71)

อาจารย์โคโระ “ไม่ว่าจะอยู่ในน้ำใสสะอาด หรือในคลองน้ำเน่า หากรู้จักว่ายไปข้างหน้า ปลาาก็เติบโตขึ้นอย่างสวยงามได้”

殺せんせー「清流に棲もうがドブ川に棲もうが前に泳げば魚は美しく育つのです」

(ASSASSINATION CLASSROOM เล่ม 3 หน้า 25)

นอกจากจะทุ่มเทให้กับการเรียนการสอน “อาจารย์โคโระ” ยังสนับสนุนนักเรียนที่มีความสามารถด้านอื่นนอกจากการเรียน เช่น ด้านกีฬา ด้านการทำอาหาร รวมถึงคอยให้คำแนะนำหรือกำลังใจ เมื่อนักเรียนไม่มั่นใจในศักยภาพของตน

ไอซาวะ โชตะ “(บากุโก)ไล่ตามไขว่คว้า...และดินร่นที่จะเป็น “ท็อปฮีโร่” ยิ่งกว่าใคร”

相澤消太「(爆豪は)誰よりもトップヒーローを追い求め、もがいている」

(มายฮีโร่คาเดเมีย เล่ม 10 หน้า 108)

ไอซาวะ โชตะ “เราจะต้องคอยอยู่ดู เจ้าพวกนั้นให้เรียนจบแล้วก็ป็นฮีโร่”

相澤消太「まだ、見ててやらなきゃ。あいつらを卒業させて、ヒーローになるまで」

(มายฮีโร่คาเดเมีย เล่ม 28 หน้า 175)

“ไอซาวะ โชตะ” เชื่อมั่นและยืนยันในความมุ่งมั่นที่จะเป็นฮีโร่ของนักเรียนที่ถูกสงสัยว่า จะผันตัวเป็นวิลเลนหรือฝ่ายร้าย นอกจากนี้ เมื่อเผชิญหน้ากับตัวละครฝ่ายร้าย เขาก็ต่อสู้อย่างเต็มที่เพื่อความปลอดภัยของเหล่านักเรียน

โกะโจ ซาโตรุ “เพราะการแย่งชิงชีวิตวัยรุ่นจากคนหนุ่มสาว ไม่ควรทำอย่างเด็ดขาด”

五条悟「若人から青春を取り上げるなんて許されていないんだよ」

(มหาเวทย์ผนึกมาร เล่ม 2 หน้า 82)

โกะโจ ซาโตรุ “ผมคาดหวังอยู่นะ ทุกคน”

五条悟「期待してるよ、皆」

(มหาเวทย์ผนึกมาร เล่ม 11 หน้า 67)

ชีวิตของนักไสยเวทย์หรือผู้มีพลังพิเศษในเรื่องนั้นเต็มไปด้วยอันตราย แต่ “โกะโจ ซาโตรุ” พยายามจัดกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากภารกิจเพื่อให้นักเรียนได้สนุกกับชีวิตวัยรุ่น ทั้งยังเชื่อมั่นว่า เหล่าลูกศิษย์จะสามารถเติบโตขึ้นมาแข็งแกร่งกว่าตนได้

ภาพที่ 5 ตัวละครอาจารย์กับการใส่ใจนักเรียน



อาจกล่าวได้ว่า การปรากฏตัวด้วยมุขตลกที่ไม่สมเป็นอาจารย์ช่วยให้ผู้อ่านจดจำตัวละครได้ดีขึ้น ทำให้ความขุ่นเคืองและความเอาใจใส่นักเรียนที่ตัวละครอาจารย์แสดงออกภายหลังผ่านการกระทำหรือคำพูดต่าง ๆ เช่น การให้คำแนะนำ การเชื่อมั่นในศักยภาพ การต่อสู้เพื่อปกป้อง เป็นที่สังเกตเห็นได้ง่ายขึ้น

### 4.3 บทบาทการสอน

บทบาทและความสามารถในการสอนเห็นได้ชัดเจนนที่สุดผ่าน “อาจารย์โคโระ” เพราะใน “ASSASSINATION CLASSROOM” นักเรียนต้องเรียนวิชาสามัญทั่วไป พร้อมลอบสังหารอาจารย์ อาจารย์โคโระที่เป็นมนุษย์ดัดแปลงได้นำพลังพิเศษมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เช่น ใช้ความเร็วเหนือมนุษย์ออกแบบแบบเรียนให้เหมาะกับความคิดของนักเรียนแต่ละคน แยกร่างทบทวนเนื้อหาให้นักเรียนเป็นรายคนในช่วงเตรียมสอบ รวมถึงหาวิธีเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน เช่น เปิดโอกาสให้นักเรียนที่ทำคะแนนได้สูงโจมตีได้โดยตรง ไม่ต้องลอบสังหาร การสอนของอาจารย์โคโระทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น จากที่มีผลการเรียนไม่ดีในตอนต้นเรื่อง ก็พลิกมาทำคะแนนได้เป็นอันดับต้น ๆ ของโรงเรียน

ตัวละครอื่นมาจากการ์ตูนที่ไม่ได้เน้นการเรียนการสอนวิชาสามัญทั่วไป โดย “ฮาตาเกะ คาคาชิ” มีหน้าที่นำลูกศิษย์ปฏิบัติภารกิจจินจา “ไอซาวะ โชตะ” สอนวิธีการเป็นฮีโร่ให้นักเรียน และ “โกะโจ ซาโตรุ” สอนวิธีการใช้พลังทางไสยศาสตร์ปราบวิญญาณคำสาป

ฮาตาเกะ คาคาชิ “ผู้ที่จะเป็นนินจาหลักเบื้องต้นคือการซ่อนกายพรางร่องรอย”

はたけカカシ「忍たるもの基本は気配を消し隠れるべし」 (นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 1 หน้า 130)

ไอซาวะ โชตะ “และเหนือสิ่งอื่นใดงานที่พาของโรงเรียนยูเอ็นนั้นถือเป็นโอกาสครั้งสำคัญที่สุด...ถ้ามือโปรเห็นว่ามีแว่กก็เท่ากับว่าจะได้ปูทางอนาคตตั้งแต่ตรงนั้นแล้ว”

相澤消太「何よりうちの体育祭は最大のチャンス…プロに見込まれれば、その場で将来が開けるわけだ」 (มายฮีโร่คาเดเมีย เล่ม 3 หน้า 90-92)

โกะโจ ซาโตรุ “แม่ริ้วเบนสุคุนะจะเป็นเทพอสูรสุมมุติที่มี 4 แขน 2 หน้า...พวกเราไม่สามารถกำจัดให้หายไปได้ เป็นราชาแห่งคำสาปอย่างแท้จริง”

五条悟「両面宿儺は、腕が4本、顔が2つある仮想の鬼神…僕等は消し去ることが出来なかった。まごうことなき呪いの王だ」 (มหาวงศ์ผนึกมาร เล่ม 1 หน้า 89)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่า บทบาทการสอนของตัวละครอาจารย์ในการ์ตูนแนวแฟนตาซีมักเป็นการอธิบายข้อมูลต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง เช่น วิชาคาถาหรือพลัง ความสำคัญของการฝึกหรือกิจกรรม ลักษณะของศัตรู เป็นต้น ถึงแม้จะไม่แสดงความสามารถในการสอนเด่นชัด แต่การอธิบายดังกล่าวก็ช่วยสร้างความเข้าใจในเรื่องให้กับผู้อ่านไปในตัว

### 4.4 บทบาทการสูญเสีย

高橋 梓 (2020) ระบุว่า “ความแข็งแกร่ง” (強さ) เป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างเสน่ห์ให้กับตัวละครอาจารย์ และ “การมีอดีตที่น่าเจ็บปวด” (辛い過去がある) จะช่วยขับเน้นเสน่ห์นั้นให้เด่นชัดขึ้น พร้อมยกตัวอย่าง “อาจารย์โคโระ” ที่เดิมทีเป็นมนุษย์ แต่ถูกจับมาทดลองจนกลายเป็นสัตว์ประหลาด ระหว่างหลบหนี

อาจารย์ประจำชั้นห้อง 3-E คนก่อนซึ่งเป็นหญิงสาวที่เขาเปิดใจให้ได้เสียชีวิตลง เป็นเหตุให้เขาตัดสินใจรับหน้าที่อาจารย์ประจำชั้นต่อจากเธอ

“ฮาตาเกะ คาคาชิ” ในวัยเยาว์สูญเสียเพื่อนร่วมทีมคนหนึ่งให้กับสงคราม ส่วนเพื่อนร่วมทีมอีกคนก็ได้รับบาดเจ็บสาหัสและกลายเป็นศัตรูในภายหลัง เขาจึงสอนให้ลูกศิษย์ให้ความสำคัญกับมิตรภาพ (นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 66 หน้า 25-58)

ในวัยเรียน “ไอซาวะ โชตะ” ตั้งใจจะเป็นฮีโร่ด้วยกันกับเพื่อนสนิท แต่เพื่อนเสียชีวิตในภารกิจก่อนเรียนจบ ทั้งยังถูกตัวละครฝ่ายร้ายนำศพไปตัดแปลงเป็นสัตว์ประหลาด ไอซาวะตัดสินใจเป็นอาจารย์และเข้มงวดกับนักเรียน เพราะไม่ต้องการให้ใครด่วนจากไปอีก (มายฮีโร่คาเดเมีย เล่ม 26 หน้า 102-139)

ส่วน “โกะโจ ซาโตรุ” ต้องฆ่าเพื่อนสนิท หลังเพื่อนผันตัวเป็นศัตรู เพราะไม่เห็นด้วยกับการที่นักไสยเวทย์ต้องเสี่ยงชีวิตปกป้องคนธรรมดา โกะโจตัดสินใจเป็นอาจารย์ เพื่อเลี้ยงดูนักไสยเวทย์รุ่นใหม่ให้แข็งแกร่งขึ้น (มหาเวทย์ผนึกมาร เล่ม 0, เล่ม 9 หน้า 147-165)

อาจกล่าวได้ว่า การมีอดีตที่น่าเจ็บปวดเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกเห็นใจ หรือมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อตัวละครอาจารย์ใช้การสูญเสียในอดีตเป็นแรงผลักดันในการก้าวไปข้างหน้า ก็ช่วยให้เห็นพัฒนาการตัวละครได้อีกด้วย

## 5. บทสรุป

จากการศึกษาลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโชเน็นจัมป์ ผ่าน “ฮาตาเกะ คาคาชิ” “อาจารย์โคโระ” “ไอซาวะ โชตะ” และ “โกะโจ ซาโตรุ” พบว่า ในด้านลักษณะการใช้ภาษา คำสรรพนามบุรุษที่ 1 ที่ตัวละครใช้สูงสุดคือ 俺 ส่วนคำสรรพนามบุรุษที่ 2 คือ 君 และ お前 โดยตัวละครจะเปลี่ยนลักษณะการใช้ภาษาไปตามบทบาทและสถานการณ์ ในด้านลักษณะนิสัย ตัวละครมักปรากฏตัวด้วยบทตกคล้ายเครียด แต่เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปจะแสดงความใส่ใจนักเรียนให้เห็นผ่านการกระทำหรือคำพูดต่าง ๆ สอดคล้องกับลักษณะของอาจารย์ในอุดมคติของสังคมญี่ปุ่น สำหรับบทบาทการสอน ส่วนใหญ่เป็นการอธิบายข้อมูล จึงไม่แสดงความสามารถในการสอนที่ชัดเจน แต่ก็ช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่องให้กับผู้อ่าน สุดท้าย สำหรับบทบาทการสูญเสีย ตัวละครมักใช้อดีตที่น่าเจ็บปวดเป็นแรงผลักดันในการก้าวไปข้างหน้า ช่วยให้เห็นถึงพัฒนาการตัวละคร

อย่างไรก็ตาม รายงานนี้เป็นการศึกษาลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโชเน็นจัมป์ ผ่านการวิเคราะห์ตัวบทและเอกสารที่เกี่ยวข้องเพียงเท่านั้น ผู้จัดทำจึงมีข้อเสนอแนะว่า ในการศึกษาครั้งต่อไปควรยกตัวละครอื่นมาศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้ทราบความเหมือนและความแตกต่าง หรืออาจใช้วิธีอื่นในการศึกษา เช่น การทำแบบสอบถาม การสัมภาษณ์กลุ่มผู้อ่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

อัญญากร ชูศรี (2023) “เอกสารคำสอนวิชา 2223182 มังงะและอนิเมะ” จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

アニメ！アニメ！（2022）「教師」キャラといえば？ 3位「ヒロアカ」相澤消太、2位

「呪術廻戦」五条悟、1位は… <22年版> <[https://animeanime.jp/article/](https://animeanime.jp/article/2022/10/05/72544.html)

2022/10/05/72544.html > (参照 2023/10/11)



カモのなんでもランキング (2020) 「【暗殺教室】第1回キャラクター人気投票まとめ」 <<https://kamo2kamo.com/ansatsu-rank1/>> (参照 2023/10/11)

KANKO (2022) 「【Vol.200】中高生の理想の先生」 <<https://kanko-gakuseifuku.co.jp/media/homeroom/vol200>> (参照 2023/12/1)

KANKO (2022) 「【Vol.201】中高生の親世代が思う理想の先生」 <<https://kanko-gakuseifuku.co.jp/media/homeroom/vol201>> (参照 2023/12/1)

Naruto Official Site (2023) 「NARUTOPP99 全世界キャラクター人気投票」 <<https://narutopp99.naruto-official.com/>> (参照 2023/10/11)

高橋梓 (2020) 「『呪術廻戦』五条悟、『ヒロアカ』相澤消太、『暗殺教室』殺せんせー……先生キャラはなぜ人気？」 <[https://realsound.jp/book/2020/12/post-665380\\_2.html](https://realsound.jp/book/2020/12/post-665380_2.html)> (参照 2023/11/29)

漫画考察ブログ (2023) 「【呪術廻戦】第3回キャラ人気投票のランキング結果・順位まとめ | 連載5周年突破記念【2023年】」 <<https://eiga-manga.com/entry/jujutsu-popularity-vote3>> (参照 2023/10/11)

漫画考察ブログ (2023) 「【ヒロアカ】第8回キャラクター公式人気投票の結果発表とランキング・順位まとめ | 連載8周年突破記念【2022年】」 <<https://eiga-manga.com/entry/heroaca-popularity-vote8>> (参照 2023/10/11)

文部科学省 「“教員の資質能力の向上に関する基本的な考え方等」 <[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/043/shiryo/08011009/002/002.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/043/shiryo/08011009/002/002.htm)> (参照 2023/11/30)

## แหล่งข้อมูลสำรวจ

芥見下々 (2018) 『呪術廻戦』 集英社

岸本斉史 (1999) 『NARUTO -ナルト-』 集英社

堀越耕平 (2014) 『僕のヒーローアカデミア』 集英社

松井優征 (2012) 『暗殺教室』 集英社

Gege Akutami (2019) “มหาเวทย์ผนึกมาร” สยามอินเตอร์คอมิกส์

Kohei Horishiki (2015) “มายฮีโร่คาเดเมีย” สยามอินเตอร์คอมิกส์

Masashi Kishimoto (2000) “นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ” เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์

Yusei Matsui (2014) “ASSASSINATION CLASSROOM” สยามอินเตอร์คอมิกส์



# ความนิยมในการเสพสื่อการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ในสังคมไทย

ธิติสดา วิชา

วีรดา วชิรวาทการ



# ความนิยมในการเสฟสื่อการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ในสังคมไทย

ธิติสดา วิชา

วีรดา วิชาวาทการ

## 1. บทนำ

ปัจจุบันการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ได้รับความนิยม เห็นได้จากการที่การ์ตูนดังกล่าวปรากฏในสื่อกระแสหลักและวางขายในร้านหนังสือทั่วไปโดยมีการแบ่งประเภทย่อยในหมวดการ์ตูน BL โดยเฉพาะ อีกทั้งการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ยังเป็นที่พูดถึงในหลายประเทศทั้งประเทศแถบยุโรปและเอเชีย ในประเทศไทยสามารถพบเห็นได้อย่างแพร่หลายเช่นเดียวกัน คนรอบข้างผู้จัดทำและผู้จัดทำเองเคยอ่านการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาลนี้และพบว่า มีประเด็นที่น่าสนใจหลายประการที่เหมาะสมจะนำมาศึกษา

ผู้จัดทำจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse และกระแสนิยมของการ์ตูนประเภทดังกล่าวในสังคมไทยว่าในกลุ่มผู้อ่านการ์ตูน BL มีผู้อ่านกลุ่มใดบ้าง รู้จัก เคยอ่าน หรือชื่นชอบหรือไม่ และมีความคิดเห็นอย่างไรกับการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาลนี้ เพื่อให้เข้าใจปรากฏการณ์ของการบริโภคสื่อการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse ในสังคมไทยที่ปัจจุบันเปิดรับความหลากหลายมากขึ้น

## 2. การ์ตูน BL

BL ย่อมาจากคำว่า Boy's love หมายถึง ความรักระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย เป็นคำที่ใช้เรียกการ์ตูน นวนิยาย หรือสื่ออื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างผู้ชายด้วยกัน หรือมักรู้จักกันในชื่อ “การ์ตูน Yaoi (ยาโอเออิ)” หรือ “การ์ตูนวาย”

คำว่า Yaoi (やおい) มีที่มาจากคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น 3 คำ ได้แก่ 「やまなし」 「おちなし」 「いみなし」 หมายถึง ไม่มีจุดสำคัญ ไม่มีประเด็น ไม่มีความหมาย โดยนำอักษรตัวแรกมาประกอบกันเป็นคำว่า やおい เพื่อใช้เรียกผลงานวาดที่เกี่ยวกับความรักผู้ชายกับผู้ชาย (numan, 2023) ในปัจจุบันมีการใช้คำเรียกประเภทผลงานดังกล่าวว่า ボーイズラブ (Boys' Love, BL) มากกว่าการใช้คำว่า やおい

เนื้อหาของการ์ตูน BL มีแก่นเรื่องของการ์ตูนแนวนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักเป็นหลัก เป็นการนำเสนอความรักระหว่างชายกับชายอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่จะเปิดเรื่องโดยตัวละครหลักชายสองคน และมีมุมมองในการเล่าเรื่องเป็นมุมมองของบุคคลหนึ่งที่มักเป็นตัวละครเอกของเรื่อง ในการเล่าเรื่องมักจะเป็นมุมมองแง่บวกต่อกลุ่มชายรักชายที่มองว่าชายรักชายเป็นเรื่องธรรมดาที่ยอมรับได้ และมีความเห็นอกเห็นใจต่อคนกลุ่มนั้น เนื้อเรื่องส่วนใหญ่มักจะจบลงแบบสุขนาฏกรรม ปมขัดแย้งทุกอย่างคลี่คลายและสุดท้ายตัวละครรักกันอย่างมีความสุข

เอกลักษณ์ของการ์ตูน BL คือลักษณะของตัวละครที่วาดให้เห็นถึงบทบาทของตัวละครอย่างชัดเจน สามารถแบ่งได้เป็น “พระเอก” จะเป็น “ฝ่ายรุก” และ “นายเอก” จะเป็น “ฝ่ายรับ” แยกแยะได้จากบทบาทในการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และจากบุคลิกลักษณะและรูปลักษณ์ภายนอก (ธันว์ทิพย์ ศรีสุตา, 2548, หน้า 113-114 )

ตัวละครหลักการ์ตูน BL ฝ่ายรุกและฝ่ายรับ มีรายละเอียดดังนี้

1. ฝ่ายรุก (Seme, 攻め) หรือ พระเอก

ลักษณะภายนอกมีรูปร่างสูงใหญ่ กำยำ แสดงออกถึงความเป็นชายอย่างเต็มที่ หน้าตาหล่อเหลา เป็นที่ชื่นชอบของทั้งผู้หญิงและผู้ชาย มักจะมีความสามารถทางการต่อสู้หรือการใช้กำลังเหนือกว่าฝ่ายรับ ส่วนใหญ่จะมีนิสัยเจ้าชู้มี มุกะลุดุดัน

## 2. ฝ่ายรับ (Uke, 受け) หรือ นายเอก

ลักษณะภายนอกตัวเล็ก บอบบาง และความสูงน้อยกว่าฝ่ายรุก หน้าตามักสวยเหมือนผู้หญิง จนบางครั้งอาจถูกเข้าใจผิดว่าเป็นผู้หญิง มีความเป็นหญิงอยู่ในตัว บางตัวละครก็แสดงออกความเป็นหญิงอย่างชัดเจนทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ มีลักษณะนิสัยอ่อนโยน จิตใจดี แต่ในบางเรื่องนายเอกก็เป็นคนเข้มแข็งและเก่งเรื่องการต่อสู้ด้วย แต่มักจะสู้เรื่องกำลังกับพระเอกไม่ได้ (ธันวทิพย์ ศรีสุตา, 2548, หน้า 95-96)

ในปัจจุบันจะพบลักษณะของตัวละครเอกฝ่ายรุกและฝ่ายรับได้หลากหลายมากขึ้น เช่น ฝ่ายรับมีร่างกายสูงใหญ่กว่าฝ่ายรุก ฝ่ายรุกมีหน้าตาน่ารักกว่าฝ่ายรับ ไม่ได้ถูกจำกัดตามค่านิยมดั้งเดิมเช่นในอดีต

### 2.1 การ์ตูน BL โอเมกาเวิร์ส (Omegaverse)

โอเมกาเวิร์ส Omegaverse เป็นจักรวาลสมมุติรูปแบบหนึ่งของโลกแบบดิสโทเปีย ซึ่งเกิดจากการที่โลกนั้นเผชิญปัญหาจนทำให้อัตราการเกิดของประชากรน้อยลง และเพื่อให้มนุษย์ดำรงเผ่าพันธุ์ต่อไปได้ ร่างกายของมนุษย์จึงเกิดการวิวัฒนาการโดยการมี เพศสภาพรอง เพิ่มขึ้นมาอีก 3 เพศรอง ได้แก่ อัลฟา (Alpha :  $\alpha$ ) เบตา (Beta :  $\beta$ ) และโอเมกา (Omega:  $\Omega$ ) และด้วยเหตุนี้เอง Omegaverse จึงอาจรู้จักในอีกชื่อคือ ABO Verse ที่ ABO นั้นย่อมาจากตัวแรกของแต่ละเพศรอง

อัลฟา (Alpha :  $\alpha$ ) เป็นเพศรองที่เสมือนเป็นตัวแทนของกลุ่มชนชั้นนำในสังคม หรือจำฝูงของหมาป่า ตัวละครในการ์ตูนที่มีเพศรองดังกล่าวมักจะเป็นตัวละครที่มีความสามารถโดดเด่น และมักเป็นตัวละครที่อยู่ฝ่ายรุก โดยทั้งหญิงและชายที่มีเพศรองดังกล่าวสามารถทำให้ผู้อื่นตั้งครรรภ์ได้ โดยเพศรองอัลฟามีสัดส่วนประชากรค่อนข้างน้อย

เบตา (Beta :  $\beta$ ) เป็นเพศรองที่เสมือนเป็นตัวแทนของคนธรรมดาทั่วไปในสังคม ไม่มีความแตกต่างจากชายหรือหญิงปกติทั่วไป หรือมีความโดดเด่นใด ๆ ตัวละครที่มีเพศรองดังกล่าวมักจะเป็นตัวประกอบที่ไม่ค่อยมีบทบาทในเรื่อง อย่างไรก็ตามเพศรองเบตานั้นส่วนใหญ่จะมีชนชั้นที่ถือว่าเหนือกว่าโอเมกา โดยเพศรองเบตานั้นเป็นกลุ่มส่วนใหญ่ของประชากร

โอเมกา (Omega:  $\Omega$ ) เป็นเพศรองที่เสมือนเป็นตัวแทนของกลุ่มชนชั้นล่างสุดในสังคม ผู้ที่มีเพศรองดังกล่าวนั้นสามารถตั้งครรรภ์ได้ไม่ว่าเป็นชายหรือหญิง ด้วยสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้ตัวละครที่มีเพศรองเป็นโอเมกานั้นมักเป็นฝ่ายรับ มีสัดส่วนประชากรที่น้อย

#### 2.1.1 ลักษณะเด่นร่วมในผลงานที่เป็นโอเมกาเวิร์ส (Omegaverse)

การสร้างพันธะ (Bond) หรือการผูกมัด หมายถึงการที่อัลฟานั้นทำเครื่องหมายเป็นเจ้าของอีกฝ่ายโดยการกีดบริเวณหลังคอของโอเมกา ซึ่งบริเวณดังกล่าวเป็นเสมือนต่อมปล่อยฟีโรโมนของโอเมกา โดยเมื่ออัลฟาได้ผูกพันระกับโอเมกาแล้ว โอเมกาจะไม่สามารถมีความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นได้นอกจากเจ้าของพันธะแต่เพียงผู้เดียว นอกจากการสร้างพันธะแล้ว ยังมีแนวคิดของเรื่องคู่ชะตาเข้ามาด้วย โดยคู่อัลฟาและโอเมกาที่เป็นคู่ชะตานั้นจะตกหลุมรักกันตั้งแต่แรกโดยไม่มีจำเป็นต้องการสร้างพันธะกันมาก่อน เปรียบเสมือนรักแท้แน่นอน

1. ริต (Rut) เป็นอาการตามสัญชาตญาณของอัลฟาที่ต้องการจะมีเพศสัมพันธ์ โดยอาการอาการดังกล่าวอาจเกิดเพราะได้รับการกระตุ้นจากฟีโรโมนของโอเมกาในช่วงฤดูผสมพันธุ์ หรือที่เรียกว่า ฮีต

2. ฮีต (Heat) เป็นอาการตามสัญชาตญาณของของโอเมกาต้องการจะมีเพศสัมพันธ์ เหมือนอาการการติดสัตว์ โดยเมื่อเกิดอาการ โอเมกาจะปล่อยฟีโรโมนออกมาเพื่อดึงดูดอัลฟาในบริเวณใกล้เคียงเพื่อมีเพศสัมพันธ์ โดยระหว่างที่โอเมกาเกิดอาการฮีตจะมีโอกาสตั้งครรภ์สูง จำนวนครั้งและระยะเวลาของอาการฮีตในโอเมกานั้นไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้แต่ง

3. การทำรัง (Nesting) หมายถึงการที่โอเมกานั้นนำสิ่งของที่มักลื่นคู่อรงที่ตนเองตั้งครรภ์ด้วยมาวางกองรอบตัว เหมือนการสร้างรัง โดยการกระทำดังกล่าวเป็นอาการหลังตั้งครรภ์ของโอเมกาที่รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่อต้องห่างคู่อรงของตนเอง และมีอาการติดลื่นคู่อรงของตนเอง

จะพบว่าจุดเด่นของเนื้อเรื่องจักรวาลสมมุติ Omegaverse มี 3 จุดเด่น ได้แก่

1. ระบบชนชั้น ชนชั้นดังกล่าวเกิดขึ้นเพราะการเพศร่งที่แตกต่างกันสามารถส่งผลต่อความสามารถและโครงสร้างร่างกาย เช่น อัลฟาที่มีความสามารถสูง และโดดเด่น จึงมักถูกยกไว้เป็นกลุ่มคนระดับสูง เป็นต้น โดยโครงสร้างระบบชนชั้นดังกล่าวนี้มาจากระบบชนชั้นในหมาป่าที่เป็นต้นแบบแนวคิดของจักรวาล Omegaverse

2. สัญชาตญาณดิบ ในเนื้อเรื่อง Omegaverse สามารถพบตัวละครที่มักจะทำตามสัญชาตญาณซึ่งเกิดจากเพศร่งของตน เช่นการมีเพศสัมพันธ์เพราะเกิดอาการฮีต หรือ รัต โดยในผลงานที่ใช้จักรวาลสมมุติ Omegaverse นั้นมักจะหยิบยกการกระทำตามสัญชาตญาณหรือการพยายามฝืนสัญชาตญาณมาใช้ประกอบในการสร้างอรรถรสในเนื้อเรื่อง

3. การตั้งครรภ์ในเพศชายโดยเพศชาย และการตั้งครรภ์ในเพศหญิงโดยเพศหญิง โดยจุดเด่นดังกล่าวมักถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบหนึ่งในเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความแปลกใหม่ และเติมเต็มจินตนาการของผู้อ่าน

## 2.2 กระแสความนิยมการ์ตูน BL ในสังคมไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน

จากบทความวิจัย ประวัติศาสตร์มังงะแนว Boy's love : ภาพสะท้อนเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นกับกระแสความนิยมในไทยช่วง 1996 – ปัจจุบัน ได้กล่าวถึงกระแสความนิยมการ์ตูน BL ในสังคมไทยจากอดีตถึงปัจจุบันไว้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ ได้รับความนิยมในไทยตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1990 อย่างไรก็ตาม การ์ตูน BL (มังงะ Yaoi,การ์ตูนชาย) นั้นเริ่มมีการนำเข้ามาในไทยช่วง ค.ศ.1996 ซึ่งสังคมไทยในช่วงเวลาดังกล่าวนั้นยังยึดแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ของชายหญิงเป็นหลัก คนส่วนใหญ่ในสังคมไทยนั้นมีแนวคิดที่ว่าความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม LGBTIQ+ เช่น ชายรักชายหรือหญิงรักหญิงว่าเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่สมควร จึงเป็นเหตุให้ผู้ที่มีความนิยมในการเสพการ์ตูน BL นั้นต้องระมัดระวังตัวและไม่เปิดเผยอย่างโจ่งแจ้งต่างจากในปัจจุบัน

ต่อมาได้มีเหตุการณ์บุกจับการ์ตูน BL เนื่องจากเข้าข่ายสื่อลามกอนาจาร รวมทั้งมีการนำเสนอเรื่องราวดังกล่าวผ่านรายการทีวีโทรทัศน์ ทำให้การ์ตูน BL กลายเป็นประเด็นในสังคมไทยขณะนั้นและได้ส่งผลให้สังคมของผู้อ่านที่มึรสนิยมชื่นชอบ BL นั้นเป็นสังคมแบบปิด

จนเมื่อปีค.ศ. 2005 การ์ตูนญี่ปุ่นมีความนิยมและแพร่หลายมากขึ้น ประกอบกับการมีอยู่ของอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อกลางรวมทุกคนเข้าไว้ด้วยกัน การแลกเปลี่ยนความชอบและการเสพการ์ตูน BL จึงกว้างขวางขึ้นมาก (บุชอาภา อาแวง, 2561, หน้า 13 - 15)

และด้วยกระแสความนิยมที่เพิ่มขึ้นตลอดมารวมทั้งความเปิดกว้างของอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลายมากขึ้นจึงทำให้ผู้คนเริ่มค่อย ๆ เปิดใจ รวมทั้งมีการบรรยายกล่าวถึงในทางที่ดีขึ้น จนในปัจจุบันผลงานที่มีเนื้อหา

ชายรักชาย(BL)นั้นได้รับความนิยมจากนักอ่านในสังคมไทยเป็นอย่างมาก

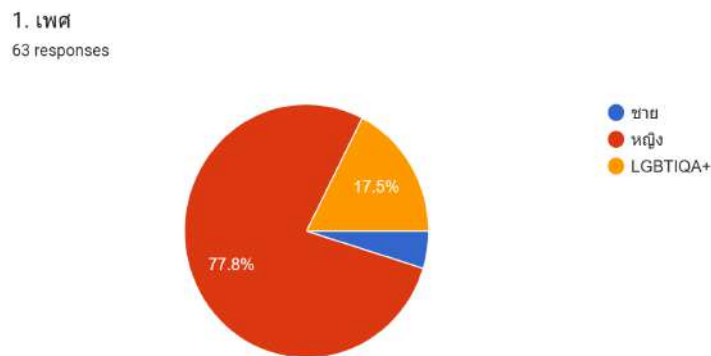
ปัจจุบันมีการนำเนื้อหาที่เป็นชายรักชายนำไปผลิตทั้งในรูปแบบ การ์ตูน นิยาย ซีรีส์ หรือนำไปเป็นสินค้าในรูปแบบอื่นอีกมากมาย รวมถึงมีการตั้งสำนักพิมพ์หรือตั้งสำนักพิมพ์เครือข่ายแยกออกมาเพื่อนำเสนอเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์แบบ LGBTQIA+ โดยเฉพาะเช่น สำนักพิมพ์บงกช BLY Comics สำนักพิมพ์ PHOENIX Magenta สำนักพิมพ์ Zenshu Ai Comics เป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังมีการจัดงานหนังสือสำหรับเนื้อหาประเภทดังกล่าวเช่น มหกรรมนิยายและการ์ตูนวายแห่งชาติ(Thailand's BL/GL Book Fair) หรือมีการจัดโซนหนังสือแยกออกมาโดยเฉพาะด้วยเช่นกัน

### 3. แบบสอบถามความนิยมในการเสพการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล(ประเภท) Omegaverse

ผู้จัดทำได้ทำแบบสอบถามทาง Google forms ระหว่างวันที่ 2 ธันวาคม - 8 ธันวาคม พ.ศ. 2566 (ระยะเวลา 7 วัน) มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้อ่านการ์ตูน BL และได้รับผลตอบรับทั้งหมดรวม 63 คน โดยคำถามและคำตอบที่สามารถรวบรวมได้มีทั้งหมดดังนี้

#### 3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

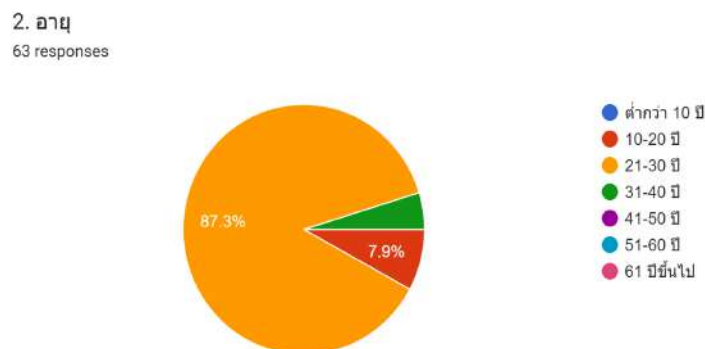
##### 1.1 เพศ



แผนภาพที่ 1

ผู้ตอบแบบสอบถามมีทั้งหมด 63 คน ประกอบด้วย เพศหญิงร้อยละ 77.8 (49 คน) เพศชายร้อยละ 4.8 (3 คน) และกลุ่ม LGBTQIA+ ร้อยละ 17.5 (11 คน) (แผนภาพที่ 1)

##### 1.2 อายุ



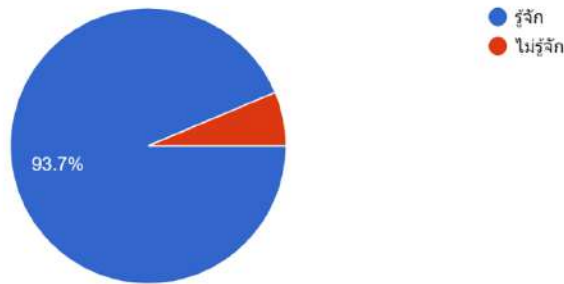
แผนภาพที่ 2

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 87.3 (55 คน) ต่อมาคือช่วงอายุ 10-20 ปี ร้อยละ 7.9 (5 คน) และช่วงอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 4.8 (3 คน) ตามลำดับ (แผนภาพที่ 2)

### 3.2 ข้อมูลด้านความนิยมในการอ่านการ์ตูนBL (การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse

#### 3.2.1 คุณรู้จักการ์ตูน BL (การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse มาก่อนหรือไม่

63 responses

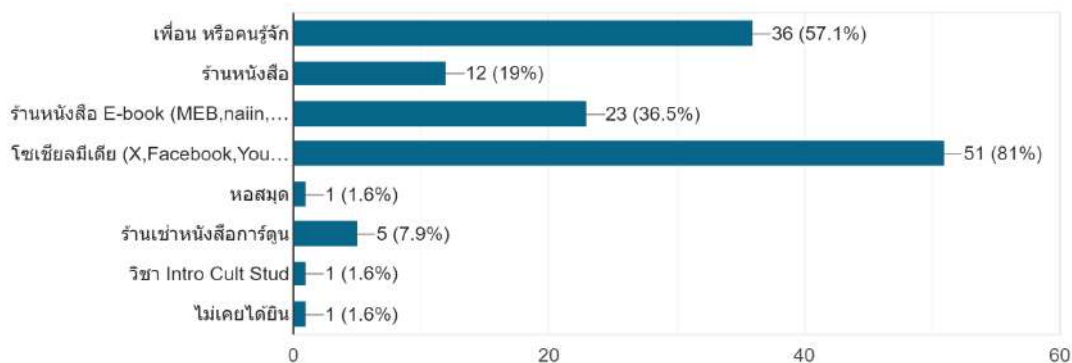


แผนภาพที่ 3

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 63 คน คนส่วนใหญ่ที่อ่านการ์ตูน BL จะรู้จักการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse โดยคนที่รู้จักคิดเป็นร้อยละ 93.7 (59 คน) และคนที่ไม่รู้จักคิดเป็นร้อยละ 6.3 (4 คน) (แผนภาพที่ 3)

#### 3.2.1.1 รู้จักหรือเคยได้ยิน Omegaverse จากช่องทางใด? (เลือกตอบได้หลายข้อ)

63 responses



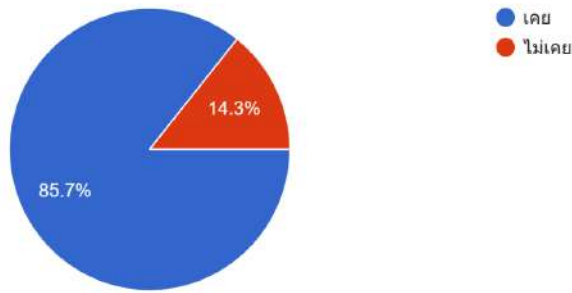
แผนภาพที่ 4

ผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักประเภท Omegaverse ผ่านโซเชียลมีเดียร้อยละ 81 (51 คน) เป็นจำนวนที่มากที่สุด รองลงมาคือเพื่อนหรือคนรู้จักแนะนำร้อยละ 57.1 (36 คน) ร้านหนังสือออนไลน์ร้อยละ 36.5 (23 คน) ร้านหนังสือร้อยละ 19 (12 คน) และอื่น ๆ (แผนภาพที่ 4)

#### 3.2.2 คุณเคยอ่านการ์ตูน BL (การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse หรือไม่?



63 responses



แผนภาพที่ 5

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 63 คน คนที่เคยอ่านการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse คิดเป็นร้อยละ 85.7 (54 คน) และคนที่ไม่เคยอ่านคิดเป็นร้อยละ 14.3 (9 คน) (แผนภาพที่ 5)

### 3.2.2.1 หากไม่เคยอ่าน มีเหตุผลใดเป็นพิเศษหรือไม่?

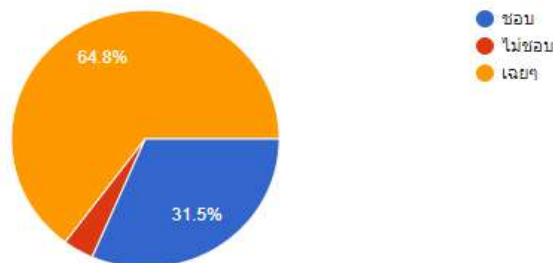
จากการทำแบบสอบถามพบว่าผู้ที่ไม่เคยอ่านการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse มีสาเหตุหลักคือ ไม่สนใจเนื้อหาประเภทดังกล่าว หรือมีความสนใจในเนื้อหาประเภทอื่นมากกว่า เช่น

“ไม่มีความสนใจในประเภทนี้เลยๆ”

“ชอบอ่านงานประเภทอื่นมากกว่า”

### 3.2.2.2 หากเคยอ่าน คุณชอบอ่านการ์ตูน BL(การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse หรือไม่?

54 responses



แผนภาพที่ 6

ผู้เคยอ่านทั้งหมด 54 คน มีคนที่รู้สึกเฉย ๆ คิดเป็นร้อยละ 64.8 (35 คน) มากที่สุด รองลงมาคือคนที่รู้สึกชื่นชอบ คิดเป็นร้อยละ 31.5 (17 คน) และคนที่รู้สึกไม่ชอบคิดเป็นร้อยละ 3.7 (2 คน) (แผนภาพที่ 6)

### 3.2.2.2.1 คุณชอบอ่านการ์ตูน BL (การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse เพราะเหตุใด?

จากคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 25 คน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบอ่านการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse สามารถวิเคราะห์ออกมาได้ 4 ปัจจัยหลัก ได้แก่

#### 1. เนื้อเรื่องแนว Omegaverse

เนื้อเรื่องมีความแฟนตาซี แปลกใหม่ เช่น ตัวละครเป็นคู่แห่งโชคชะตาของกันและกัน สามารถสร้างพันธะเพื่อผูกมัดกันตลอดไป หรือลักษณะของตัวละครโอเมกาเพศชายที่สามารถตั้งท้องได้ การทำรังของโอเมกาเมื่อตั้งครรภ์ และการได้เห็นเพศชายมีบทบาทเหมือนแม่ที่คอยดูแลลูกของตน เป็นต้น

## 2. ประเด็นแฝงที่นำเสนอผ่านเนื้อเรื่อง

มีการนำเสนอเรื่องการแบ่งชนชั้นทางสังคมผ่านเพชรอง แม้มักจะถูกตีความในแง่ลบ แต่อาจตีความในด้านบวกได้เช่นกัน เนื่องจากผู้เขียนแต่ละคนนั้นอาจตีความ Omegaverse ต่างกันไป ทำให้องค์ประกอบในเรื่องแตกต่างกันและนำไปสู่การเสนอประเด็นทางสังคมที่แตกต่าง เช่น ในการ์ตูน BL Omegaverse บางเรื่องอาจแสดงถึงภาพลักษณ์ของครอบครัวที่มีพ่อและแม่เป็นเพศเดียวกัน ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงการสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศหรือการเปิดกว้างทางเพศ LGBTIQ+

## 3. จากมีเพศสัมพันธ์

มีจากเพศสัมพันธ์ที่เข้าถึงอารมณ์ และเนื่องจากในเนื้อเรื่องมีองค์ประกอบพิเศษที่เกี่ยวข้องกับความต้องการทางเพศของตัวละคร เช่น อาการฮีต ฟโรโมน ทำให้เห็นถึงการทำตามสัญชาตญาณดิบของตัวละคร เป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้นเร้าใจและเติมเต็มความชื่นชอบและจินตนาการของผู้อ่าน

## 4. ลายเส้น

ลายเส้นมีความสวยงาม สามารถดึงดูดให้ผู้อ่านเลือกอ่านมากขึ้น

### 3.2.2.2.2 คุณไม่ชอบอ่านการ์ตูน BL (การ์ตูนวาย) ประเภท Omegaverse เพราะเหตุใด?

จากคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 16 คน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความไม่ชอบอ่านการ์ตูน BL ประเภทนี้ สามารถวิเคราะห์ออกมาได้ 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่

#### 1. เนื้อหา

เนื้อหามีความซ้ำซากจำเจ และมีฉากรุนแรงมากกว่าการ์ตูน BL ทั่วไป เช่น จากชื่นใจตัวละครโดยไม่ยินยอม หรือมีเนื้อหาที่ต่างไปจากโลกความเป็นจริงทำให้รู้สึกเข้าไม่ถึง และจำเป็นต้องใช้วิจารณ์ญาณในการอ่าน

#### 2. ตัวละคร

ตัวละครโดยเฉพาะตัวละครที่เป็นฝ่ายรับ เช่น โอเมกา มักจะเป็นตัวละครที่วาดด้วยลายเส้นที่แสดงความเป็นหญิงมากกว่าความเป็นชาย มีรูปลักษณ์และลักษณะนิสัยของตัวละครเหมือนเพศหญิง ทำให้ผู้อ่านมองว่าการวาดตัวละครเช่นนั้นคือการกดทับทางอัตลักษณ์ของกลุ่มคน LGBTIQ+

## 3. ประเด็นแฝงที่นำเสนอผ่านเนื้อเรื่อง

ปัญหาชนชั้นทางสังคมในเนื้อเรื่องไม่เป็นธรรม เพชรองที่ได้มาแต่กำเนิดกำหนดความสามารถและบทบาททางเพศที่ไม่เท่าเทียม ทำให้ผู้อ่านมองว่าสิ่งนี้ไม่เป็นธรรม

### 3.2.3 คุณรู้สึกอย่างไรกับเนื้อเรื่องแนว Omegaverse ที่มีการแบ่งเพศสภาพเพิ่มเป็น Alpha-Beta-Omega และผู้ชายสามารถท้องได้

จากคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 63 คน พบว่าความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดที่มีต่อเนื้อเรื่องแนว Omegaverse ที่มีการแบ่งเพชรอง และผู้ชายสามารถตั้งครรรภ์ได้ สามารถวิเคราะห์ออกมาได้เป็น 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

#### 1. การแบ่งชนชั้นทางสังคม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้แสดงความคิดเห็นว่าในการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse นั้น มีองค์ประกอบพิเศษเรื่องการแบ่งเพชรองที่ทำให้เนื้อเรื่องส่วนใหญ่แสดงถึงการกดขี่ ความไม่เป็นธรรม และความ

ไม่เท่าเทียมในสังคม เช่น ตัวละครที่เป็นโอเมกามักจะโดนได้รับการปฏิบัติในทางกดขี่ข่มเหงจากสังคมและมักมีจากโดนขื่นใจอยู่บ่อยครั้ง

นอกจากนี้ยังสามารถเห็นการกดขี่จากผู้มีอำนาจเช่นตัวละครที่มีเพชรองเป็นอัลฟา เพราะว่า มีการมอบโอกาสและอำนาจให้อัลฟามากกว่า เป็นเหมือนการสนับสนุนสังคมชายเป็นใหญ่ บางครั้งการที่อัลฟาขื่นใจโอเมกาไม่มีความผิด และคนที่โดนประณามหรือต้องทุกข์ใจคือโอเมกาที่เป็นเหยื่อ

## 2. ภาพเหมารวมด้านเพศภาวะ (Gender Stereotype) ไม่ต่างจากชาย-หญิงทั่วไป

ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นว่าบทบาทของตัวละครเป็นเหมือนครอบครัวชาย-หญิงทั่วไป เพียงแต่นบทบาทแม่ของเพศหญิงเป็นเพศชายซึ่งสะท้อนให้เห็นทัศนคติเรื่องครอบครัวของผู้เขียนที่ว่าสุดท้ายต้องมีบทบาทพ่อ แม่ ลูก นอกจากนี้ ในการ์ตูนมักจะทำให้ตัวละครที่สามารถท้องได้สวมบทบาทความเป็นแม่ มีรูปร่างและลักษณะที่มีความเป็นหญิง ผู้ตอบแบบสอบถามบางคนมองว่าเป็นการพยายามทำให้หน่วยครอบครัวระหว่างชาย-ชายสมบูรณ์มากขึ้นตามบรรทัดฐานทางสังคมเหมือนครอบครัวชาย-หญิงปกติ เพราะสามารถมีลูกด้วยกันได้ กระนั้น การมีลูกได้หรือไม่ก็นั้นไม่ควรนำมาเป็นเงื่อนไขจำเป็นต่อการสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร

อย่างไรก็ตามผู้ตอบแบบสอบถามส่วนหนึ่งก็ได้แสดงความคิดเห็นว่าเนื้อเรื่อง Omegaverse นั้นสามารถทำให้ผู้เขียนและผู้อ่านตระหนักได้ถึงความไม่เท่าเทียมทางเพศและผลกระทบของเนื้อเรื่องดังกล่าวที่มีต่อกลุ่มคนข้ามเพศ (Transgender) และกลุ่มคน LGBTIQ+ ได้เช่นเดียวกัน

## 3. เนื้อหาการผลิตซ้ำมาเพื่อชายจากมีเพศสัมพันธ์ แฟนตาซี 드라마

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าเนื้อเรื่องมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และแฟนตาซี อย่างไรก็ตาม เนื้อหาดังกล่าวมักมีการนำมาผลิตซ้ำเพื่อสร้างเนื้อเรื่องความรักประโลมโลก เน้นจากมีเพศสัมพันธ์มากกว่าการกล่าวถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มคน LGBTIQ+ อย่างลึกซึ้ง

## 4. สรุป

การ์ตูน BL คือการ์ตูนชายรักชายที่มีตัวละครเอกชาย 2 คนดำเนินเรื่อง ทั้ง 2 ตัวละครได้แก่ฝ่ายรุกหรือพระเอกและฝ่ายรับคือนายเอก จะมีลักษณะภายนอก ตำแหน่งและบทบาทในความสัมพันธ์ที่ชัดเจนและแตกต่างกันไปตามผู้เขียนแต่ละเรื่อง และในการ์ตูน BL จะมีประเภทย่อยที่เป็นที่รู้จักในปัจจุบันคือ รูปแบบจักรวาล Omegaverse

การ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse เป็นเนื้อเรื่องแนวดิสโทเปียที่เพศสามารถแบ่งออกได้เป็น เพศหลักและเพชรองที่เพิ่มเข้ามาอีก 3 เพศอง ได้แก่ อัลฟา เบตา โอเมกา ซึ่งแต่ละเพชรองนั้นจะมีลักษณะทางร่างกายที่แตกต่างออกไป โดยจุดเด่นที่มักนำมาใช้ในเนื้อเรื่องคือ อัลฟาสามารถทำโอเมกาตั้งครรรภ์ได้ และโอเมกาสามารถตั้งครรรภ์ได้โดยไม่มีข้อจำกัดว่าทั้งอัลฟาหรือโอเมกาจะมีเพศหลักเป็นเพศใด จึงอาจพบว่าเนื้อเรื่องแนว Omegaverse อาจเป็นที่รู้จักในเนื้อเรื่องผู้ชายท้องได้ หรือ A/B/O Verse

จากการทำแบบสอบถามเกี่ยวกับกระแสความนิยมการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse ในสังคมไทยพบว่าผู้อ่านการ์ตูน BL ส่วนใหญ่คือเพศหญิง รองลงมาคือ กลุ่ม LGBTIQ+ ผู้อ่านกว่า 93.7% จะรู้จักประเภท Omegaverse โดยรู้จักจากผ่านโซเชียลมีเดีย มีเพื่อนหรือคนรู้จักแนะนำ และอื่น ๆ และมีผู้อ่านกว่า 85.7% เคยอ่านการ์ตูนประเภทนี้ ในกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีทั้งผู้อ่านที่ชื่นชอบ ไม่ชื่นชอบ และผู้ที่รู้สึกเฉย ๆ โดยที่มีจำนวนมากที่สุดคือผู้ที่รู้สึกเฉย ๆ (64.8%) กล่าวคือมีทั้งส่วนที่ชอบและไม่ชอบ จึงรู้สึกเฉย ๆ

ผู้อ่านการ์ตูน BL ที่ชื่นชอบการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse เนื่องจากเนื้อเรื่องแนว Omegaverse ที่มีความแฟนตาซี เช่น ตัวละครเป็นคู่แห่งโชคชะตาของกันและกัน ตัวละครโอเมกาเพศชายที่สามารถตั้งท้องได้ มีประเด็นชนชั้นทางสังคมผ่านเพชรองที่แสดงถึงการเปิดกว้างทางเพศ LGBTIQ+ จากมีเพศสัมพันธ์ที่

เข้าถึงอารมณ์ และลายเส้นที่สวยงาม ในขณะที่ผู้อ่านที่ไม่ชื่นชอบ เนื่องจากเนื้อหาผิดพลาดซ้ำซากจำเจ และมีจาก  
รุนแรงมากกว่าการ์ตูน BL ทั่วไป ตัวละครฝ่ายรับแสดงความเป็นหญิงมากกว่าความเป็นชาย และประเด็นปัญหา  
ซับซ้อนทางสังคมในเนื้อเรื่องไม่เป็นธรรม

ผู้อ่านการ์ตูน BL ทั้งหมดมีความคิดเห็นต่อการ์ตูน BL ประเภท Omegaverse ว่าเป็นเนื้อเรื่องที่มีความ  
น่าสนใจ แฟนตาซี และเป็นอีกหนึ่งช่องทางของผู้เขียนในการแสดงความคิดสร้างสรรค์และความหลากหลายของ  
เนื้อหา อย่างไรก็ตามเนื้อเรื่องดังกล่าวนั้นพบว่าผู้เขียนส่วนใหญ่อาจตีความและนำไปสร้างเนื้อเรื่องที่มีเนื้อหา  
แสดงออกถึงการแบ่งชนชั้นทางสังคม ทั้งการกดขี่ทางอัตลักษณ์ที่หลากหลายทางเพศสภาพในสังคมและการ  
เหมารวมเพศสภาพโดยการแสดงให้ความรักระหว่างชาย-ชายในกรอบของความรักระหว่างชาย-หญิง  
นอกจากนี้เนื้อเรื่องยังมักถูกผลิตซ้ำเพื่อเล่าถึงเนื้อเรื่องแนวประโลมโลก หรือเพื่อเล่าถึงจากเพศสัมพันธ์มากกว่า  
ที่จะแสดงออกถึงความหลากหลายทางเพศ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนนั้นนับเป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่าน และ  
ผู้เขียนไม่จำเป็นต้องแต่งเนื้อเรื่องเพื่อสร้างคุณค่าใดให้สังคม สามารถแต่งเพื่อความบันเทิงและความชอบในการ  
สร้างสรรค์ของตนได้ และผู้อ่านควรมีวิจารณญาณในการอ่านและความรับผิดชอบในการเสพสื่อของตนเอง

ในความเห็นของผู้จัดทำคิดว่ากำกวมคำเตือนในส่วนของเนื้อหาที่มีความละเอียดอ่อน (Trigger Warning)  
การกำหนดอายุหรือประเภทผู้อ่านที่เหมาะสมจะสามารถช่วยให้ผู้เขียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตนต้องการ  
และผู้อ่านได้เลือกในสิ่งที่ตนนั้นรู้สึกปลอดภัยที่จะอ่านได้

## บรรณานุกรม

ธันว์ทิพย์ ศรีสุตา. (2548). **การวิเคราะห์เนื้อหาและผู้อ่านการ์ตูนแนวยาโอโย**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหา  
บัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุษยามา ออแว. (2562). **ประวัติศาสตร์มังงะแนว Boy's love : ภาพสะท้อนเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นกับกระแส  
ความนิยมในไทยช่วง 1996 – ปัจจุบัน**. บทความวิจัยอักษรศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะ  
อักษรศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

นกชาย Phoenix. โอเมกาเวิร์ส (Omegaverse) คืออะไร? จักรวาลสมมติที่ผู้ชายก็ท้องได้!?. สืบค้นวันที่ 7  
ธันวาคม

2566. <https://www.phoenixnext.com/guild/omegaverse>

พี่หญิง. (2561). ไซปรีคานา นิยายแนว OMEGaverse คืออะไร?. สืบค้นวันที่ 7 ธันวาคม 2566 จาก  
<https://www.dek-d.com/writer/49928/>

มณิส วรณศิริกุล. (2565). Omegaverse โลกสมมติที่ผู้ชายท้องได้ เมื่อหยิบมานำเสนอ ทำไมถึงเป็นปัญหา.

สืบค้นวันที่ 7 ธันวาคม 2566 จาก <https://urbancreature.co/omegaverse-problematic-world/>  
ศิริอักษร จอมใบหยก. ยินดีต้อนรับสู่ 'Omegaverse' จักรวาลสมมติที่ผู้ชายท้องได้ ที่ซึ่งเส้นแบ่ง Consent ดูพร่า  
มัว. สืบค้นวันที่ 5 ธันวาคม 2566 <https://themomentum.co/gender-omegaverse/>

numan (2023) 「やおい (やおい)」 <https://human.tokyo/words/j7qcK/> (参照  
2023/12/07)

# ลักษณะของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟุมิ (よしながふみ)

ณัฐริดา สายวงศ์  
รมย์ริรา เล็บครุฑ



# ลักษณะของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟูมิ

ณัฐริดา สายวงศ์

สมย์ธีรา เล็บครุฑ

## 1. บทนำ

### 1.1 ความเป็นมา

โยชิซากะ ฟูมิ เกิดปี ค.ศ. 1971 ที่จังหวัดโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เริ่มออกผลงานในฐานะนักเขียนมังงะเต็มตัวครั้งแรกปี ค.ศ. 1994 ด้วยเรื่อง The Moon and the Sandals (月とサンダル) ลงนิตยสาร Boy's Love (BL) ชื่อ Kanon (花音) ของสำนักพิมพ์ Houbunsha (芳文社) โยชิซากะเริ่มเป็นที่รู้จักด้วยผลงานเรื่อง Antique Bakery (西洋骨董洋菓子店) ในปีค.ศ. 1999 จากนั้นจึงเริ่มมีผลงานโดดเด่นอื่นอีก เช่น Ooku: The Inner Chamber (大奥) หรือ What Did You Eat Yesterday? (きのう何食べた) เป็นต้น ผลงานดังกล่าวได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมชันและละครในเวลาถัดมาทำให้โยชิซากะ ฟูมิเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น (コミックナタリー, 2023) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าโยชิซากะจะเริ่มต้นเส้นทางนักเขียนมังงะด้วยผลงานประเภท BL แต่เขียนอยู่ได้เพียงระยะหนึ่ง โยชิซากะก็ย้ายมาเขียนผลงานให้นิตยสารทั่วไป เนื่องจากแนวทางการเขียนมังงะของโยชิซากะไม่สอดคล้องกับนโยบายของนิตยสาร BL ที่กำหนดให้มีจากร่วมเพศ (嘉島唯, 2022)

มังงะ BL ในช่วงปีค.ศ. 1990 ส่วนใหญ่ไม่มีตัวละครหญิง และมีการผลิตซ้ำวลี 「俺はホモなんかじゃない。おまえだけが特別なんだ」 ที่แปลว่า “เราไม่ได้ชอบผู้ชาย เราชอบแค่คนเดียว” อยู่บ่อยครั้ง แต่มังงะ BL ของโยชิซากะมีตัวละครหญิงตั้งแต่ยุคดังกล่าว นอกจากนี้ โยชิซากะยังเคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการเขียนมังงะเอาไว้ว่าตัวละครในผลงาน BL ของตนเป็นเกย์มาตั้งแต่แรก (溝口彰子, 2022) และตนก็เขียนโดยที่ตระหนักว่ามีผู้อ่านเกย์ติดตามผลงานอยู่เสมอ (嘉島唯, 2022) จึงอาจกล่าวได้ว่าผลงานของโยชิซากะมีความแตกต่างจากมังงะ BL กระแสหลักมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม และบทสัมภาษณ์ดังกล่าวก็สะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักต่อประเด็นความหลากหลายทางเพศของโยชิซากะ ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้จัดทำสนใจศึกษาเพิ่มเติมในรายงานเล่มนี้

ผลงานของโยชิซากะส่วนใหญ่เป็นมังงะประเภทโชโจและ BL ที่หยิบยกประเด็นในชีวิตประจำวันมาเล่าในมุมมองของตัวคุณซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นผลงานที่โดดเด่นด้านความสมจริง อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่เข้าถึงจิตใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี กลุ่มผู้จัดทำเล็งเห็นจุดเด่นอันเป็นเสน่ห์ผลงานของโยชิซากะ ฟูมิ ได้แก่ ความหลากหลายของตัวละคร เช่น มีตัวละครที่เปิดเผยชัดเจนว่าตนเป็นเกย์ตั้งแต่แรก (What Did You Eat Yesterday?) ตัวละครหญิงที่เป็นเอโรแมนติก (All My Darling Daughters) ตัวละครหญิงที่สลับไปรับบทบาทชาย (Ooku: The Inner Chamber) และเสน่ห์ในด้านของเนื้อเรื่องที่สะท้อนมุมมองใหม่เกี่ยวกับเพศ และความสัมพันธ์ที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดอยู่กับความโรแมนติก แตกต่างจากผลงานอื่นโดยเฉพาะผลงานประเภท BL หรือกระทั่ง GL ที่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันก็ยังคณนิยมเขียนเน้นเกี่ยวกับความรักโรแมนติกเป็นสำคัญ

ด้วยแนวคิดที่ปรากฏในบทสัมภาษณ์และจุดเด่นผลงานดังอภิปรายข้างต้น ผู้จัดทำจึงสนใจวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะตัวละครในมังงะของโยชิซากะ ฟูมิ เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างตัวละคร ไปพร้อมกับทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นความหลากหลายทางเพศอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นผ่านทัศนะของโยชิซากะ

## 1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟูมิ
- 1.2.2 เพื่อวิเคราะห์จุดเด่นของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟูมิ
- 1.2.3 เพื่อทำความเข้าใจและศึกษาความเชื่อมโยงของความคิดของโยชิซากะ ฟูมิในการสร้างตัวละคร

## 1.3 วิธีการศึกษา

### 1.3.1 เถลถายในการคัดเลือกเรื่อง

เลือกเรื่องที่จะนำมาวิเคราะห์โดยเลือกจากผลงานเด่นและผลงานใหม่ล่าสุดของโยชิซากะ ฟูมิ ผลงานเด่นมี 3 เรื่อง ได้แก่ Antique Bakery (西洋骨董洋菓子店) All My Darling Daughters (愛すべき娘たち) และ What Did You Eat Yesterday? (きのう何食べた?) และผลงานล่าสุดคือเรื่อง Tamaki to Amane (環と周) โดยในเรื่องจะต้องมีตัวละครที่เป็น LGBTQIA+

### 1.3.2 วิธีการศึกษา

สังเกตลักษณะภายนอก ลักษณะนิสัย การแสดงออกของตัวละคร และพัฒนาการของตัวละคร จากการอ่านมังงะเพื่อนำมาวิเคราะห์ในด้านอัตลักษณ์ทางเพศ และนำไปเปรียบเทียบกับบทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ของโยชิซากะที่เกี่ยวข้องกับเบื้องหลังการสร้างตัวละครและอิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างตัวละคร

## 1.4 บทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง

บทสัมภาษณ์ที่จะนำมาใช้อ้างอิงเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนคติของโยชิซากะ ฟูมิในการสร้างตัวละคร ได้แก่

1. 漫画家・よしながふみが語る「自身の作品」と「社会の変化」——拡がる漫画表現 โดย Kashima Yui (嘉島唯)
2. 「私の BL 作品のキャラは最初からゲイです。それが私の萌えだから」漫画家・よしながふみ【BL 進化論 対話篇】 โดย Mizuguchi Akiko (溝口彰子)
3. 「90 年代だったら『環と周』はボツになっていた気がします」よしながふみが感じる“少女漫画”の進化とは? 『読み手としても描き手としても、今が 1 番楽しい!』 โดย Kashima Yui (嘉島唯)

## 1.5 คำสำคัญเกี่ยวกับ LGBTQIA+

### 1.5.1 เกย์ (Gay)

เกย์ หมายถึง ผู้ชายที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นผู้ชาย โดยจะมีความรักและความปรารถนาต่อผู้ชายด้วยกัน (บุญญ วงษ์มะเขาะห์, 2021)

### 1.5.2 เอโรแมนติก (Aromantic)

เอโรแมนติก หมายถึง ผู้ที่ไม่มีแรงดึงดูดเชิงโรแมนติก มักปรากฏร่วมกับคำว่า เอเซ็กชวล (Asexual) ที่หมายถึง ผู้ที่ไม่มีแรงดึงดูดทางเพศ (Warittha Saejai, 2022)

### 1.5.3 ความลื่นไหลทางเพศ (Sexual Fluidity)

ความลื่นไหลทางเพศ หมายถึง การไม่ยึดติดกับอัตลักษณ์ทางเพศใดเพศหนึ่ง สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ (Toketemu, 2021)

## 2. บทวิเคราะห์

### 2.1 Antique Bakery (西洋骨董洋菓子店)

Antique Bakery (1999 - 2002) ตีพิมพ์ครั้งแรกลงในนิตยสารผู้หญิง Wings ของสำนักพิมพ์ Shinshokan (新書館) มีความยาว 4 เล่มจบ ได้รับรางวัล Kodansha Manga Award ครั้งที่ 26 หมวดการ์ตูนเด็กหญิงในปี 2002 ปัจจุบันได้รับการแปลเป็นฉบับภาษาอังกฤษและได้รับการดัดแปลงมากมาย ไม่ว่าจะเป็นฉบับ Audio Drama หรือฉบับอนิเมชัน อีกทั้งยังได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในประเทศญี่ปุ่น (2001) เทลลีซีรีส์ชื่อ Antique (2008) และประเทศไทยในชื่อ Baker Boys (2021)

Antique Bakery เป็นมังงะแนว Slice of Life มีเรื่องราวเกี่ยวกับชายหนุ่ม 4 คนที่ทำงานอยู่ที่ร้านขนมหวานฝรั่งเศสชื่อ Antique โดยที่ทาจิบานะ เคอิจิโร่ (橘 圭一郎) ผู้เป็นเจ้าของร้านตามหาคนที่เคยลักพาตัวไปในยามที่ยังเป็นเด็กไปด้วย ตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ปรากฏในเรื่องนี้คือ โอโนะ ยูสึเกะ (小野裕介) หนึ่งในพนักงานร้าน Antique

#### 2.1.1 โอโนะ ยูสึเกะ (小野裕介)

โอโนะ ยูสึเกะ ประกอบอาชีพเป็นหัวหน้าคนทำขนมในร้าน อายุ 32 ปี ผมสีน้ำตาล ใส่แว่น หุ่นสมส่วน ลักษณะภายนอกโดยรวมดูเป็นคนสุภาพ เรียบร้อย อร่ามดี แต่ถูกขนานนามว่าเป็น 魔性のゲイ (เกย์ปีศาจ) เพราะเคยเข้าไปที่บาร์แห่งหนึ่งย่านชินจูกุและทำให้ลูกค้าทุกคนในร้านไม่ว่าจะเพศเกย์หรือชายหลงเสน่ห์ ในวัยมัธยมปลาย โอโนะเคยสารภาพรักกับทาจิบานะที่เป็นเพื่อนร่วมชั้น แต่ถูกปฏิเสธและถูกปฏิบัติด้วยความรังเกียจที่เป็นเกย์ อีกทั้งยังโดนเพื่อนผู้หญิงล้อเลียนกิริยาที่กระชดกระช้อยพิดจากผู้ชายทั่วไป จึงไม่ค่อยถูกกับผู้หญิงตั้งแต่นั้นมา โอโนะรู้ว่าตนเป็นเกย์เนื่องจากตอนเด็กเคยเห็นแม่เป็นชู้กับครูประจำชั้นแล้วรู้สึกตัวว่าตนหึงแม่ที่มากกว่าใครครู่ที่แย่งแม่ของตนไป หลังจากจบการศึกษาชั้นมัธยมปลาย โอโนะตัดสินใจไปเรียนทำขนมต่อที่ฝรั่งเศสและได้คบหาดูใจกับชายฝรั่งเศสคนหนึ่ง แต่ผ่านไประยะหนึ่งก็มีเหตุให้พิศใจและแยกทางกับคนรักโอโนะจึงตัดสินใจบินกลับมาญี่ปุ่น การกลับมาที่ญี่ปุ่นในครั้งนี้ทำให้โอโนะได้พบกับทาจิบานะอีกครั้ง และได้รับการยอมรับให้เข้ามาทำงานฐานะเชฟทำขนมยอดฝีมือในตำนาน

แม้ว่าผลงานเรื่อง Antique Bakery จะไม่ใช่ผลงานแนว BL แต่โอโนะ ยูสึเกะก็เป็นอีกหนึ่งตัวละครของโยชิซากะที่มีความชัดเจนในเพศของตนเองว่าเป็นเกย์ตั้งแต่แรกเริ่มเรื่อง ซึ่งหาได้ยากในมังงะเรื่องอื่นแม้กระทั่งในหมู่ประเภท BL เอง อย่างไรก็ตาม ชีวิตของโอโนะในเรื่องก็ได้สะท้อนให้เห็นว่าการเป็นเกย์ในญี่ปุ่นยุคดังกล่าวต้องเผชิญกับอคติ อีกทั้งยังเป็นบ่อเกิดแห่งความเกลียดชังหลายประการ สังเกตได้จากคำเรียกเพศของโอโนะที่ในขณะที่โอโนะเรียกตัวเองว่า เกย์ (ゲイ) คนอื่นอย่างทาจิบานะวัย



มัธยมปลายจะเรียกว่า พวกคนรักร่วมเพศ (ホモ) หรือหากเป็นจากที่ใช้คำว่าเกย์ ก็จะมาพร้อมกับท่าที่เสียดสีที่โอโนะมีพฤติกรรมเข้าข่าย 'เบี่ยงเบนทางเพศ' แม้ว่าตัวละครจะรู้และยอมรับวิถีเพศตนเอง แต่การเป็นเกย์ของโอโนะในเรื่องก็ยังมีภาพลักษณ์ในเชิงที่ไม่เป็นมิตรกับผู้หญิง และยังมีภาพลักษณ์เกี่ยวกับเรื่องกามารมณ์ ดังที่สะท้อนจากฉายา 魔性のゲイ ที่ทำให้ผู้ชายและเกย์หลงเสน่ห์จนอยากมีความสัมพันธ์กับตน รวมถึงลักษณะนิสัยส่วนตัวของโอโนะที่จะเข้าไปจับเนื้อต้องตัวชายหนุ่มที่ดูใจ เพศเกย์ซึ่งอาจนับได้ว่าเป็น 'ปม' ในอดีตของโอโนะได้รับการยอมรับด้วยความสามารถในการทำขนมฝรั่งเศสชั้นเลิศของเขาในภายหลัง

โยชิซากะได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า『私の BL 作品のキャラは最初からゲイです。それが私の萌えだから』漫画家・よしながふみ 【BL 進化論 対話篇】(溝口彰子, 2023) ว่า รู้สึกผิดและอยากขอโทษอย่างมากที่เขียนตัวละครตัวนี้ออกมา เดิมทีเธอไม่มีเจตนาจะเขียนให้ดูเป็นตัวตลก แต่หลังจากที่ผลงานเผยแพร่ออกไปก็มารู้สึกกังวลว่าผลงานของเธอมีโอกาที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดเกี่ยวกับเกย์ และทำให้ภาพลักษณ์เกย์กลายเป็นตัวตลก โยชิซากะเคยกล่าวขอโทษกับเพื่อนเกย์ของตัวเองที่เป็นนักอ่านและได้รับคำตอบว่า 'ถ้าเกย์มีแต่ไม่โหดกับเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แบบนี้ก็ไม่ต้องทำอะไรกันแล้ว' จึงรู้สึกสำนึกผิดและมีปณิธานแน่วแน่ว่าจะไม่เขียนปฏิเสธตัวตนหรือทำให้เกย์เป็น 'ตัวประหลาด' ของสังคมเด็ดขาด

## 2.2 All My Darling Daughters (愛すべき娘たち)

All My Darling Daughters ตีพิมพ์เมื่อปี 2002 - 2003 ลงนิตยสาร MELODY สำนักพิมพ์ Hakusensha (白泉社) เป็นมังงะรวมเรื่องสั้น 5 เรื่อง 5 ตอนของตัวละครหญิง 5 คนซึ่งจะบอกเล่าเกี่ยวกับความรักในหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งเรื่องราวของแม่ที่แต่งงานใหม่และความสัมพันธ์ของแม่ลูก เรื่องของแม่ที่มักตำหนิรูปลักษณ์ภายนอกของลูกสาว เรื่องราวของปัญหาครอบครัวของเพื่อนที่เตะต้องไม่ได้ มีการวาดถึงความรักในหลายรูปแบบรวมทั้งยังบอกเล่าถึงความลำบากในการใช้ชีวิตในฐานะผู้หญิงด้วยเช่นกัน ตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ที่ปรากฏในเรื่องนี้คือ วากาบายาชิ ซาวาโกะ

### 2.2.1 วากาบายาชิ ซาวาโกะ (若林 莢子)

วากาบายาชิ ซาวาโกะ เป็นตัวละครเอกในมังงะตอนที่ 3 ซาวาโกะเป็นผู้หญิงที่สวย นิสัยดี แต่ต้องทำหน้าที่ดูแลคุณตาจนไม่มีเวลาไปมีความรักหรือแต่งงาน ซาวาโกะยึดมั่นกับคำสอนที่คุณตาของเธอที่ว่า「決して人を分け隔ててはいけない」ซึ่งแปลว่า "ห้ามตัดสินคนโดยเด็ดขาด" มาตลอด เมื่อคุณตาของเธอเสียชีวิต ชีวิตของเธอจึงลงตัวมากขึ้นและพอมีเวลาให้กับเรื่องอื่น ๆ ญาติของเธอจึงชวนเธอไปเข้าร่วมงานนัดบอดที่ญาติของเธอเป็นคนจัดขึ้น

ซาวาโกะเข้าร่วมนัดบอดมาหลายครั้งแต่ก็ไม่ได้รู้สึกชอบใคร จนเมื่อได้เข้าร่วมนัดบอดครั้งที่ 4 ซาวาโกะได้เจอกับ ฟุตะ ทะสึโกะ (不破 龍彦) ทะสึโกะเคยประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จึงทำให้ไม่สามารถเดินได้และจำเป็นต้องใช้ไม้พยุง แต่เมื่อได้รู้จักกับทะสึโกะ ซาวาโกะก็รู้สึกว่าเขาแตกต่างจากผู้ชายคนอื่นที่เคยเจอในงานนัดบอด เขามีหัวใจที่ซื่อสัตย์และไม่มีอคติต่อสิ่งใด ยังได้ลองคบหากัน ซาวาโกะก็ยิ่งรู้สึกว่าทะสึโกะเป็นคนที่จิตใจงดงามมาก แต่ในขณะที่เดียวกันซาวาโกะก็เจ็บปวดขึ้น เพราะคุณ

ป้าของเธอคิดคำนึงการคบหาระหว่างเขากับเธอ เนื่องจากกะสึอิโกะมีร่างกายที่ไม่สมบูรณ์ ทำให้เมื่อถ้าแต่งงานกันไปอาจทำให้ต้องคอยดูแลการใช้ชีวิตอยู่ตลอด ในท้ายที่สุด ชาวโกะจึงตัดสินใจตัดขาดกับกะสึอิโกะ ลาออกจากงานและเข้าบวชเป็นชีสเตอร์เพื่อจะได้ไปอยู่ในที่ที่ไม่จำเป็นต้องมีความรักกับใคร

ตัวละครชาวโกะอาจถือได้ว่าเป็น เอโรแมนติก ผู้ที่ไม่มีแรงดึงดูดเชิงโรแมนติก หรือ เอเซ็กชวล ผู้ที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศ ในกรณีของชาวโกะอาจกล่าวได้ว่าเธอมีอัตลักษณ์ทั้งเพศทั้งสองอย่าง เนื่องจากเธอไม่มีความดึงดูดในเชิงชู้สาวกับใครและไม่มีความดึงดูดในเชิงเพศกับใครเช่นกัน เหตุผลที่ทำให้ชาวโกะไม่สามารถรักหรือชอบใครได้นั้น เป็นเพราะการที่เธอยึดคำสอนของคุณตาที่ว่า “ห้ามตัดสินคนโดยเด็ดขาด” มาตั้งแต่เด็ก การมีความรักคือการต้องตัดสินใครสักคนหนึ่ง ดังนั้นการมีความรักจึงขัดต่อคำสอนที่เธอยึดถือมาเสมอ ทำให้เธอเลือกที่จะไม่มีความรักกับใครและหันเข้าสู่การเป็นนักบวชในท้ายที่สุด

ในช่วงปี 2002 ถึง 2003 คำว่า เอเซ็กชวล ในญี่ปุ่นยังเป็นที่รู้จักกันแค่ในกลุ่มเล็ก ๆ ในอินเทอร์เน็ตเท่านั้น หลังจากนั้นในปี 2004 ที่ Sapporo Rainbow Pride จึงมีการโฆษณาเว็บไซต์เกี่ยวกับเอเซ็กชวลและเกิดการถกเถียงในเรื่องคำนิยามเกี่ยวกับการมีความรักและไม่มีความรัก อีกทั้งยังมีการจัดการนัดพบกันเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเอเซ็กชวลที่โตเกียวอีกหลายครั้ง (日本 SRGM 連盟, 2022) ส่วนที่มากการเข้ามาของคำว่า เอโรแมนติก ในญี่ปุ่นนั้นนั้นยังไม่ได้ประวัติที่แน่ชัด ในช่วงปี 2003 การตีพิมพ์มังงะตอนนี้ คำว่า เอเซ็กชวล (Asexual) และ เอโรแมนติก (Aromantic) ยังเป็นแนวคิดที่ไม่แพร่หลาย การไม่มีคนรักหรือไม่รู้สึกชอบใครจึงเป็นเรื่องที่แปลกแยกและไม่เป็นปกติในสังคม เห็นได้จากการที่คุณป้าของเธอเห็นว่าเธอเลยเวลาที่เหมาะสมที่จะแต่งงานไปแล้วจึงชักชวนให้เธอไปเข้าร่วมงานนัดบอด การที่โยชิซากะเลือกที่จะวาดตัวละครที่เป็นเอโรแมนติกถือว่าเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างออกไปจากขนบของสังคม

โยชิซากะได้ให้สัมภาษณ์เอาไว้ใน 漫画家・よしながふみが語る「自身の作品」と「社会の変化」——広がる漫画表現 (嘉島唯, 2022) ว่า ได้แสดงออกถึงความคิดของตัวเองอย่างตรงไปตรงมาเกี่ยวกับคำถามที่ว่า “จะมีความสุขได้จริงหรือถ้าไม่มีความรัก?” ลงในมังงะเรื่องนี้ และได้เขียนเรื่องราวจากสิ่งที่ตัวเองเคยเห็นหรือได้ยินลงไป ในมังงะเรื่องนี้มากด้วยเช่นกัน สำหรับตัวละครชาวโกะที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศนั้น ในช่วงที่เขียนมังงะเล่มนี้ คำว่า เอโรแมนติกและเอเซ็กชวล ที่ใช้นิยามผู้ที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศนั้นยังไม่แพร่หลาย จึงตั้งใจในตอนนี้มีคำนิยามเรียกและทำให้ผู้ที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศสร้างนิยามตัวเองได้และใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ โยชิซากะยังได้แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครมาจากเพื่อนสนิทของตัวเองซึ่งเพื่อนสนิทของเธอออกไว้ว่า “ทำไมต้องรู้สึกว่าคุณคนเกลียดเพียงเพราะไม่รู้สึกรักใคร่ด้วย” โยชิซากะเองก็ไม่เคยรู้สึกชอบใครเป็นพิเศษมาตั้งแต่สมัยเป็นนักเรียนจึงรู้สึกเห็นด้วยกับคำพูดของเพื่อนเช่นกัน ถึงแม้ว่าโยชิซากะเองจะยังไม่รู้จักคำว่า เอเซ็กชวลและเอโรแมนติกในช่วงที่เขียนมังงะเรื่องนี้ แต่การสร้างตัวละครที่ไม่ฝักใฝ่ทางเพศหรือผู้ที่ไม่มีความดึงดูดเชิงโรแมนติกขึ้นมาในมังงะเรื่องนี้ก็ถือได้ว่าเป็นการให้พื้นที่กับผู้ที่มีความคิดแตกต่างไปจากสังคมกระแสหลัก

### 2.3 What Did You Eat Yesterday? (きのう何食べた?)

What Did You Eat Yesterday? ตีพิมพ์เมื่อปี 2007 จนถึงปัจจุบัน ตอนแรกของมังงะตีพิมพ์ลง

นิตยสาร Morning ของสำนักพิมพ์ Kodansha (講談社) ปัจจุบันตีพิมพ์แล้วทั้งหมด 21 เล่มและยังมีการลงตอนใหม่อยู่เรื่อย ๆ มังงะเล่มนี้ได้รับการนำไปดัดแปลงเป็นละครทีวีในชื่อเดียวกันในปี 2019 และมีภาพยนตร์ภาคพิเศษในปี 2021 นอกจากนี้มังงะยังได้รับรางวัล Kodansha Manga Award อีกด้วย

What Did You Eat Yesterday? เป็นหนังสือการ์ตูนผู้ใหญ่ (青年漫画) เนื้อเรื่องเป็นลักษณะ Slice of life เป็นเรื่องของเกย์วัยกลางคน 2 คนได้แก่ คะเคอิ ชิโร่ (筧史朗) และ ยาบุกิ เคนจิ (矢吹賢二) ทั้งคู่อาศัยอยู่ด้วยกันที่โตเกียว บรรยายชีวิตคู่ของทั้งสองคนในแต่ละวันโดยในแต่ละตอนจะมีฉากประกอบอาหารเย็นที่ส่วนใหญ่ชิโร่รับหน้าที่ทำอาหารและรอเคนจิลับมากินด้วยกัน ตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ที่ปรากฏในเรื่องนี้มีหลายคนแต่จะเลือกกล่าวถึงตัวละครเอกทั้ง 2 คน ได้แก่ คะเคอิ ชิโร่ และ ยาบุกิ เคนจิ

### 2.3.1 คะเคอิ ชิโร่ (筧史朗)

กะเคอิ ชิโร่ เป็นชายอายุ 43 (อายุในเล่มแรก) ประกอบอาชีพทนายความ มีนิสัยจริงจัง เจียมขรึม ค่อนข้างกังวลต่อสายตาคอรอบข้าง ไม่อยากเปิดเผยว่าตัวเองเป็นเกย์ แต่เพราะไม่ได้บอกกับเพื่อนร่วมงานว่าเป็นเกย์ ชิโร่จึงถูกคิดว่าเขามีแฟนสาว ชิโร่เพลิดเพลินไปกับการทำอาหารที่มีประโยชน์ที่บ้านของตัวเองในช่วงหลังเลิกงานหรือวันหยุด

ชิโร่รู้ว่าตัวเองเป็นเกย์ตอนที่อยู่มัธยมศึกษาตอนปลาย แต่ด้วยรูปร่างที่ผอมและเป็นผู้ชายที่หล่อ (イケメン) ทำให้เขาไม่เป็นที่นิยมในหมู่เกย์มากนัก อีกทั้งยังชอบไอดอลหญิงซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมเกย์ จึงไม่ค่อยได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อนที่เป็นเกย์มากนัก ความลำบากในเป็นเกย์ที่ชิโร่ได้รับนั้นยังมาจากการที่บ้านของเขายังไม่ยอมรับกับการที่เขาเป็นเกย์ แม้ของเขากำทำที่ว่าเข้าใจแต่คำพูดที่พยายามจะให้กำลังใจของแม่นั้นกลับไม่ได้ทำให้ชิโร่รู้สึกดีขึ้น ส่วนพ่อของเขาเลือกที่จะไม่คุยกับเขาอีกเลยหลังจากที่รู้ว่าชิโร่เป็นเกย์ ในด้านของการใช้ชีวิตในสังคม ชิโร่ต้องเผชิญหน้ากับค่านิยมของสังคมที่ยังไม่ยอมรับผู้ที่รักเพศเดียวกันอีกด้วย เวลาที่อยู่นอกบ้านชิโร่จึงต้องคอยระวังตัวตลอดเวลา

ชิโร่ถือเป็นภาพแทนของเกย์ที่ไม่ได้มีรูปลักษณ์อย่างที่เป็นที่รู้จักกัน อีกทั้งแม้ว่าจะเป็นผู้ชายที่หล่อและตรงตามความชอบของผู้หญิงตาม stereotype แต่เขาก็ไม่ได้มีความดึงดูดทางเพศกับผู้หญิงทำให้เขามีความแปลกแยกจากทั้งลักษณะที่สังคมกำหนดไว้และลักษณะที่เกย์ด้วยกันชื่นชอบด้วยเช่นกัน

### 2.3.2 ยาบุกิ เคนจิ (矢吹 賢二)

ยาบุกิ เคนจิ เป็นชายอายุ 40 (อายุในเล่มแรก) ประกอบอาชีพช่างทำผม มีนิสัยร่าเริง อร่ามดี ไม่ปิดบังเรื่องที่เป็นเกย์ ทำให้คนที่ทำงานของเคนจิจึงรู้ว่าเขาเป็นเกย์ซึ่งต่างจากชิโร่ที่ปิดบังอยู่ เคนจิเป็นเกย์ที่มีลักษณะบางด้านที่คล้ายกับเด็กผู้หญิง เช่น การชอบสีชมพู มีท่าทางกระชดกระช้อย มีนิสัยชอบคิดเล็กคิดน้อย ด้วยนิสัยคิดเล็กคิดน้อยของเคนจิ ทำให้มีหลายครั้งที่เคนจิไม่พอใจกับท่าทางของชิโร่ที่ไม่ยอมแสดงออกถึงความรักให้เห็น รวมถึงไม่ยอมให้เข้าไปใกล้มากในสถานที่สาธารณะอีกด้วย เคนจิเคยเปิดเผยกับที่บ้านว่าเป็นเกย์แต่กลับถูกแม่โกรธเป็นอย่างมาก ทำให้มีปมในใจเรื่องครอบครัวแต่ภายหลังก็ค่อย ๆ ดีขึ้น

เคนจิถือเป็นภาพแทนของเกย์ที่มีลักษณะภายนอกและลักษณะนิสัยเหมือนกับเกย์ที่สังคมเข้าใจ อีกทั้งยังเปิดเผยว่าตัวเองเป็นเกย์ ทั้งบอกกับคนที่ทำงานและมีกิริยาท่าทางที่กระชดกระช้อยอย่างเปิดเผย

เผย แตกต่างจากซีโร่ที่พยายามไม่แสดงท่าทางออกมาและไม่เข้าใกล้เคนจิมากเกินไปในที่สาธารณะ

ในมังงะเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่าการนำเสนอผู้ที่นิยามเพศวิถีของตนเองว่าเกย์ไว้หลายแบบ ทั้งเกย์ที่ใช้ชีวิตอย่างเปิดเผยว่าตัวเองเป็นเกย์ และเกย์ที่หลบซ่อนตัวตนจากสังคม รวมทั้งยังนำเสนอให้เห็นลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันของเกย์ แม้ว่าจะมีภาพของเคนจิมี่มีลักษณะกระชดกระช้อยและมีการพูดจาที่มีบางส่วนคล้ายกับลักษณะการพูดของผู้หญิง แต่ก็มีภาพของซีโร่ที่เป็นเกย์ที่ไม่ได้มีลักษณะกระชดกระช้อยและยังชื่นชอบไอดอลหญิง ซึ่งจะช่วยลบภาพจำของผู้คนในสังคมที่คิดเอาไว้ว่าเกย์จะต้องมีรูปลักษณ์ภายนอกหรือนิสัยเป็นเพียงแบบใดแบบหนึ่ง

โยชิซากะได้ให้สัมภาษณ์เอาไว้ใน「私の BL 作品のキャラは最初からゲイです。それが私の萌えだから」漫画家・よしながふみ【BL 進化論 対話篇】(Mizoguchi, 2022) ว่า ส่วนตัวแล้วอยากนำมังงะเรื่องนี้ไปลงในนิตยสาร BL แม้ว่าจะเรื่องนี้ไม่มีเลิฟซีนก็ตามแต่ก็เป็นเรื่องราวของเกย์ เนื้อหาต่อนึงก็สั้น และยังมีการแนะนำเมนูอาหารด้วย ถ้าแปลลงในนิตยสาร BL เพื่อให้อ่านเล่นได้ก็จะเป็นเรื่องที่ดี แต่ทางบรรณาธิการก็กังวลว่า มีคนอ่าน BL เพื่อเหยียดยจริตใจ ไม่อยากเจอปรเรื่องการดูแลพ่อแม่ อีกทั้งยังกังวลเรื่องที่ยากให้ตัวละครซีโร่ให้อายุอยู่ในช่วง 30 - 39 ปีอีกด้วย จึงนำไปลงในนิตยสารการ์ตูนผู้ใหญ่แทน แม้ว่าตอนแรกจะรู้สึกเสียใจที่ไม่ได้ลงในนิตยสาร BL แต่การลงในนิตยสารการ์ตูนผู้ใหญ่ก็ทำให้คนส่วนใหญ่ได้อ่านซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ดี

## 2.4 Tamaki to Amane (環と周)

Tamaki to Amane (2023) เป็นผลงานเรื่องล่าสุดของโยชิซากะ ฟูมิ เผยแพร่เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม ในนิตยสาร Cocohana (ココハナ) สำนักพิมพ์ Shueisha (集英社) เป็นรวมเรื่องสั้น 5 เรื่องเกี่ยวกับทามาจิ และอามาเนะที่กลับชาติมาเกิดใหม่และได้พบกันในยุคสมัยต่าง ๆ ในบทบาทและรูปแบบความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป ตัวละครที่จะนำมาวิเคราะห์ในรายงานเล่มนี้คือ อามาเนะ จากตอนที่ 1 ที่ได้มาพบกับทามาจิในยุคปัจจุบันในฐานะสามี

### 2.4.1 อามาเนะ (周)

อามาเนะในตอนที่ 1 ปรากฏตัวในรูปแบบของชายหนุ่มวัยทำงาน ได้แต่งงานกับทามาจิและมีลูกสาว 1 คนชื่ออาคาริ (朱里) วันหนึ่งอามาเนะรู้ว่าลูกสาวจูบกับเพื่อนร่วมชั้นที่เป็นผู้หญิง (โนริโมโตะ) จากคำบอกเล่าของทามาจิ จึงนึกถึงตัวเองตอนมัธยมต้นที่เคยชอบเพื่อนผู้ชาย แต่ไม่ได้สารภาพความรู้สึกออกไปจนกระทั่งเรียนจบ และแยกย้ายกันไปใช้ชีวิตตามเส้นทางของตนเอง หลังจากที่แต่งงานกับทามาจิไปแล้ว อามาเนะยังคงเก็บของดูต่างหน้าขึ้นสำคัญที่เพื่อนเคยให้ไว้โดยที่ไม่เล่ารายละเอียดให้ทามาจิฟัง ในเรื่องมีฉากที่อามาเนะเปิดเผยความรู้สึกคลุมเครือภายในใจ ตอบโต้ไม่ชัดเจนว่าจุดใดที่ทำให้ตกหลุมรักทามาจิ แต่ในตอนสุดท้ายหลังจากที่ทามาจิและอาคาริปรับความเข้าใจกันได้ อามาเนะคิดในใจว่า คนที่ตนจะอยู่ด้วยตราบนานวันตายก็คือทามาจิ อย่างไรก็ตาม ในตอนนี้ไม่ปรากฏฉากที่อามาเนะระบุเพศของตนอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบ

เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ในผลงานอื่นที่ผ่านมาของโยชิซากะ อามาเนะใน

ตอนที่ 1 เป็นตัวละครที่ไม่มีการระบุเพศอย่างชัดเจน แต่ยังคงชัดเจนและชัดเจนกับวิถีเพศของตน หากพิจารณาจากจากที่อามาเนะเคยชอบผู้ชายและแต่งงานกับทามาเกะในปัจจุบัน อาจสามารถกล่าวได้ว่าอามาเนะเป็นตัวละครที่สะท้อนถึงความสับสนทางเพศ (Sexual Fluidity) ว่าอัตลักษณ์ทางเพศสามารถสับสนและเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาหรือขึ้นอยู่กับสถานการณ์ หลังจากฟังคำบอกเล่าของทามาเกะ อามาเนะเข้าใจลูกสาวที่ชอบเพศเดียวกัน มองว่าเป็นเรื่องปกติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีประสบการณ์ร่วมตรงกันข้ามกับทามาเกะที่ตีตรรกะหนักกับพฤติกรรม 'วัยต่อต้าน' ของลูกสาวที่ชอบออกไปเที่ยวเล่นในวันหยุด แต่งตัวโตขึ้น พูดโทษโนรีโมโตะที่ทำให้อาจารย์เสียคน ลามไปถึงกลัวว่าลูกสาวจะสามารถมีแฟนหนุ่ม เช่นปกติได้หรือไม่เมื่อโตขึ้น เมื่อได้ยินประโยคดังกล่าว อามาเนะจึงโต้แย้งกลับไปว่า "ถ้าเห็นลูกจูบกับผู้ชายถึงจะปกติหรือ" ซึ่งอาจถือเป็นเสียงสะท้อนของคนกลุ่ม LGBTQIA+ เกี่ยวกับความจริงที่ต้องเผชิญกับอคติว่าประหลาดเพียงเพราะไม่ได้ชอบเพศตรงข้ามหรือวิถีเพศไม่ตรงเพศกำเนิด จนมองข้ามความจริงที่ว่าอาจเป็นเพราะปัจจัยอื่นในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง นอกจากนี้ ในตอนยังปรากฏจากที่อามาเนะรำพึงรำพันหลังจากที่ทราบเรื่องลูกสาวว่าลูกสาวต่างจากตนที่สามารถแสดงความรักกับคนที่ชอบได้อย่างตรงไปตรงมา อาจวิเคราะห์ได้ว่า นอกจากการตัดสินใจส่วนบุคคลแล้ว อาจเป็นเพราะยุคสมัยอามาเนะ (Generation X-Y) LGBTQIA+ ยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่ายุคอาคาสึ (Generation Z) จึงทำให้อามาเนะเปิดเผยความรู้สึกและเพศตนเองได้ลำบาก สะท้อนให้เห็นช่องว่างระหว่างยุคในด้านความเข้าใจในเรื่องความหลากหลายทางเพศ ในครอบครัวอามาเนะมีหน้าที่รับผิดชอบเรื่องซักผ้าและทำความสะอาดบ้าน ในขณะที่ทามาเกะเป็นคนทำอาหาร สะท้อนให้เห็นแนวคิด Gender Equality ที่ทำงานบ้านไม่ใช่หน้าที่ของผู้หญิงเท่านั้น และ setting ของเรื่องที่กำหนดให้ทามาเกะและอามาเนะเปลี่ยนบทบาท เปลี่ยนรูปแบบความสัมพันธ์ไปในทุกตอนและยุคสมัยนั้น ก็เป็นอีกหนึ่งเนื้อหาที่ท้าทายแนวคิดเรื่องการผูกข้อกับเพศเช่นกัน

โยชิซากะได้ให้สัมภาษณ์เอาไว้ใน 「90 年代だったら『環と周』はボツになっていた気がします」よしながふみが感じる“少女漫画”の進化とは？ 「読み手としても描き手としても、今が1番楽しい」(Kashima,2023) ว่า Amane to Tamaki เป็นเรื่องที่ใช้เวลาถึง 6 ปีและเป็นเรื่องที่หากเผยแพร่ช่วงยุค 1990 คงไม่ได้ผลตอบรับที่ดีเช่นปัจจุบันจากทั้งฝ่ายบรรณาธิการและผู้อ่าน เธอให้ความเห็นว่า ความเปลี่ยนแปลงในวงการโชโจะมังงะปัจจุบันที่แม้ว่าแนวรักโรแมนติกยังเป็นกระแสหลักอยู่ แต่การที่เริ่มมีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์รูปแบบอื่นเพิ่มขึ้นก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นพัฒนาการของโชโจะมังงะ ซึ่งเธอรู้สึกสนุกกับยุคปัจจุบันที่สุดทั้งในฐานะผู้อ่านและผู้เขียน จากหลายบทสัมภาษณ์ที่ผู้จัดทำได้ค้นคว้าเกี่ยวกับเบื้องหลังการเขียนมังงะเรื่องนี้ โยชิซากะไม่ได้กล่าวถึงประเด็นความหลากหลายทางเพศอย่างชัดเจนมากนัก แต่เน้นว่า 'อยากเขียนเกี่ยวกับความสัมพันธ์หลากหลายรูปแบบ' จึงเข้าใจได้ว่าผลงานเรื่องดังกล่าวไม่ได้นำเสนอประเด็น LGBTQIA+ เป็นหลัก และความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มดังกล่าวก็เป็นหนึ่งในความสัมพันธ์ทั่วไปที่พบได้ในทัศนะของโยชิซากะ

### 3. บทสรุป

#### 3.1 ผลการศึกษา

จากการอ่านมังงะทั้ง 4 เรื่องของโยชิซากะ ฟูมิที่มีตัวละคร LGBTQIA+ หรือ 性的マイノリティー อยู่ในเรื่อง ทำให้ได้ทราบถึงจุดเด่นที่มีร่วมกันและพัฒนาการของตัวละคร LGBTQIA+ ในมังงะของโยชิซากะ ฟูมิดังนี้

จุดเด่นของตัวละคร LGBTQIA+ ของโยชิซากะ ฟูมิคือส่วนมากมีรูปลักษณ์ธรรมดา ชายหนุ่มผมสั้น หญิงสาวผมยาวตามแบบฉบับ ไม่มีตัวละครที่มีองค์ประกอบโดดเด่นแม้ว่าจะเป็นตัวละครหลัก เช่น ผมสีจุดจาด รูปร่างสูงใหญ่หรือเล็กกว่ามาตรฐานอย่างชัดเจน และอีกประเภทคือตัวละครที่รูปลักษณ์หน้าตาดี ลักษณะที่คงที่มาตั้งแต่ผลงานในอดีตจนถึงปัจจุบันของงานโยชิซากะคือ ทุกตัวละครล้วนถ่ายทอดวิถีเพศออกมาอย่างชัดเจนกับตัวเองด้วยวาจากรรมหรือการกระทำ ในกรณีที่ไม่มีการเปิดเผยเพศอย่างชัดเจนผ่านบทพูด จะไม่ปรากฏจากที่ปฏิเส่วิถีเพศของตนเอง แต่จะมีการนำเสนอประเด็นเรื่องที่ไม่กล้าเปิดเผยในบางตัวละครเพราะกลัวที่จะต้องเผชิญกับอคติของสังคม ตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ในยุคแรกมีภาพลักษณ์ในเชิงลบมากกว่าในยุคใหม่ โดยเฉพาะภาพลักษณ์เกย์ที่ไม่ถูกกับผู้หญิง มีมุมที่ฝึกไฟในกามารมณ์ จำเป็นต้องมีคุณสมบัติที่โดดเด่นจึงจะได้รับการยอมรับ แต่ในยุคหลังจะเขียนผูกกับงานอดิเรกหรือชีวิตทั่วไปเพื่อสร้างภาพลักษณ์ 'เรียบง่าย' ให้กับตัวละครและเขียนสะท้อนปัญหาหรือท้าทายแนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับและเข้าใจในความหลากหลายทางเพศของสังคม รูปแบบเพศของตัวละครของโยชิซากะมีแนวโน้มหลากหลายและสิ้นไหลขึ้นตามยุคสมัยจากเดิมที่เคยมีเพียงเกย์ที่ปรากฏเอเช็กชวล (All My Darling Daughters) หรือตัวละครที่สามารถตีความได้ว่าอาจเป็นไบเช็กชวล หรือ แพนเช็กชวล (Tamaki to Amane) เป็นต้น

การสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับทัศนคติของโยชิซากะที่สะท้อนผ่านบทสัมภาษณ์ซึ่งมีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันว่า โยชิซากะไม่ได้มีจุดประสงค์เขียนตัวละครกลุ่ม LGBTQIA+ ขึ้นมาเพื่อที่จะขับเคลื่อนหรือตีแผ่ปัญหาทางสังคมเป็นหลัก และหากพิจารณาว่าเบื้องหลังของผลงานของโยชิซากะส่วนใหญ่มาจากสิ่งที่โยชิซากะเคยสัมผัส รับรู้จากประสบการณ์ตัวเองและคนรอบข้าง อาจกล่าวได้ว่าผลงานของโยชิซากะเขียนเรื่องเพื่อบอกเล่ามุมมองในฐานะคนที่ได้รับผลกระทบโดยตรงเกี่ยวกับประเด็นเอเช็กชวล และในส่วนของคนอื่นที่โยชิซากะได้รับรู้มา และเนื่องจากตัวโยชิซากะเองไม่มีความสนใจในประเด็นรักโรแมนติกมากนัก ตัวละครของโยชิซากะจึงไม่ถูกเล่าในมุมความสัมพันธ์ในเชิงโรแมนติกอย่างลึกซึ้งไม่ว่าผลงานจะลงในนิตยสารประเภทใด

การศึกษาผลงานมังงะทั้ง 4 เรื่องประกอบบทสัมภาษณ์ของโยชิซากะในครั้งนี้ทำให้ผู้จัดทำเข้าใจเสน่ห์ของความสมจริงและความเรียบง่ายในผลงานโยชิซากะอีกครั้ง โดยเฉพาะในเรื่องที่ผู้จัดทำเคยมองข้ามไปเกี่ยวกับประเด็นรูปลักษณ์ของตัวละคร ในขณะที่ตัวละครรูปลักษณ์ธรรมดาของโยชิซากะช่วยส่งเสริมให้ผลงานเข้าถึงได้ ทำให้ดูเป็นเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเป็นจินตนาการ (Fantasy) ตัวละครที่รูปลักษณ์ สดงามภาพดีก็ช่วยย้ำเตือนให้เห็นความจริงเกี่ยวกับความคาดหวังของสังคม และความจริงที่ว่าอคติและความเข้าใจของสังคมมีผลกระทบกับชีวิตทุกคนไม่ว่าบุคคลนั้นจะมีข้อได้เปรียบทางสังคมมากเพียงใด การเขียนตัวละครในลักษณะดังกล่าวของโยชิซากะทำให้ผู้จัดทำตระหนักว่าการปฏิบัติให้เป็นสิ่งปกติ (Regularize) ก็เป็นหนึ่งวิธีขับเคลื่อนประเด็นความหลากหลายทางเพศเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้ทำให้กลุ่มผู้จัดทำเห็นข้อเท็จจริงประการหนึ่งว่า ต่อให้เป็นงานที่มีคุณค่าเพียงใด หากจะให้ผลงานดังกล่าวมีอิทธิพลต่อสังคม ผลงานนั้นก็จำเป็นต้องเข้าถึงสังคมเช่นเดียวกัน ไม่เช่นนั้นก็จะเป็นเพียงแค่ประเด็นของคนกลุ่มหนึ่งดังเดิม กลุ่มผู้จัดทำจึงขอสนับสนุนและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานของโยชิซากะจะเป็นที่รู้จักยิ่งขึ้นต่อไป

### 3.2 ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากในครั้งนี้ ผู้จัดทำสำรวจเฉพาะลักษณะของตัวละครในมังงะจากการอ่าน และนำมาเปรียบเทียบกับบทสัมภาษณ์ที่โยชิซากะ ฟุมิได้ให้สัมภาษณ์ไว้เกี่ยวกับความคิดและเบื้องหลังการสร้างตัวละครเท่านั้น จึงไม่ได้ศึกษาในส่วนของอิทธิพลของมังงะของโยชิซากะที่มีต่อสังคมญี่ปุ่นและผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศในญี่ปุ่น หากในครั้งต่อไปสามารถสำรวจความคิดเห็นจากผู้ที่อ่านมังงะของโยชิซากะ ฟุมิและศึกษาอิทธิพลที่มีต่อความคิดของผู้อ่านและต่อสังคมได้จะทำให้ข้อมูลในอิทธิพลของมังงะที่มีต่อสังคมเพื่อนำไปใช้อ้างอิงในการผลิตมังงะได้ต่อไป

### บรรณานุกรม

- มบุญ วงษ์มะเซซาร์. ทำความรู้จักกับ LGBTQI ตัวย่อกที่มีความหมาย และประเด็นที่น่าสนใจในความก้าวหน้าของกลุ่ม LGBTQ. สืบค้นจาก <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/860/>
- Warittha Saejai. ไม่ฝึกไฟในรักหรือเซ็กซ์ไม่ใช่เรื่องแปลก ชวนเข้าใจรสนิยมทางเพศ Aromantic และ Asexual. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/parker-aromantic-asexual-interview/165141>
- Toketemu Ohwovoriole. (2021). What Is Sexual Fluidity?. Retrieved from <https://www.verywellmind.com/what-is-sexual-fluidity-5210420>
- 嘉島唯 「漫画家・よしながふみが語る「自身の作品」と「社会の変化」——拡がる漫画表現」<https://tokion.jp/2022/08/19/interview-fumi-yoshinaga/> (2023/12/11 閲覧)
- 嘉島唯 「『90年代だったら『環と周』はボツになっていた気がします』よしながふみが感じる “少女漫画”の進化とは？ 『読み手としても描き手としても、今が1番楽しい』」  
<https://news.yahoo.co.jp/articles/4e82c45ff70a398a4e871d02d4a9883d3557f614?page=3> (2023/12/11 閲覧)
- コミックナタリ-「よしながふみ」<https://natalie.mu/comic/artist/1759> (2023/12/11 閲覧)
- 日本 SRGM 連盟「日本でのアセクシャルの歴史」<https://acecommunitywestjapan.amebaownd.com/posts/34206271/> (2023/12/12 閲覧)
- 溝口彰子 (2022)「『私の BL 作品のキャラは最初からゲイです。それが私の萌えだから』漫画家・よしながふみ【BL 進化論 対話篇】」<https://ohtabookstand.com/2022/08/bl-evolution-theory-01/> (2023/12/11 閲覧)
- Renote (2023)「きのう何食べた？ (漫画・ドラマ・映画) のネタバレ解説・考察まとめ」  
<https://renote.net/articles/182806> (2023/12/11 閲覧)





วิเคราะห์บทบาทตัวละครใน  
機動戦士ガンダム水星の魔女  
ผ่านมุมมอง The Hero's Journey

กัญจนพรสม พัทธ์กิจธกร

# วิเคราะห์บทบาทตัวละครใน 機動戦士ガンダム水星の魔女 ผ่านมุมมอง The Hero's Journey

กัญจนพรสม พัทธ์กษิธรณกร

## 1. บทนำ

ในปัจจุบัน หากกล่าวถึงการ์ตูนแนวหุ่นยนต์ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับในหมู่คนทั่วไป ก็คงจะเป็นซีรีส์ 機動戦士ガンダム หรือที่รู้จักกันในหมู่ชาวไทยว่า “กันดั้ม” โดยการ์ตูนซีรีส์นี้มีภาคแรกเริ่มคือ 機動戦士ガンダム (1979) ถ่ายทอดผ่านช่องโทรทัศน์ของญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อปีค.ศ. 1979 จำนวนตอนทั้งหมด 43 ตอน ในช่วงที่เพิ่งเริ่มฉาย กล่าวกันว่าไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้ชมเสียเท่าไรนัก จนกระทั่งเมื่อเข้าสู่ช่วงโค้งสุดท้ายของเนื้อเรื่อง กันดั้มภาคดังกล่าวก็สามารถจุดติดกระแสความนิยมได้สำเร็จ เมื่อกันดั้มได้รับความนิยมมากขึ้น ทางสตูดิโอผู้ผลิตอนิเมชันอย่างซันไรส์จึงได้ต่อยอดกระแสดังกล่าวต่อมาเรื่อย ๆ ด้วยการผลิตกันดั้มภาคใหม่ ๆ มีทั้งภาคที่ดำเนินเรื่องต่อจากภาคดั้งเดิม มีการอิงเนื้อหาจากภาคต้นตำรับ เช่น 機動戦士Ζガンダム(1988), 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア(1988) และภาคที่สร้างจักรวาลใหม่ขึ้นมาแต่ยังใช้หุ่นกันดั้มเป็นตัวละครเช่นเดิม เช่น 機動戦士ガンダム W(1995), 機動戦士ガンダム SEED (2002), 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ(2015) เป็นต้น

## 2. ความนิยมของซีรีส์กันดั้ม

จากการต่อยอดสื่อกันดั้มออกมาหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น อนิเมะ เกม สินค้าของเล่นต่าง ๆ ต่อเนื่องกันมานานหลายสิบปี ทำให้เข้าใจได้ว่าซีรีส์กันดั้มยังคงได้รับความนิยมในหมู่แฟนคลับจำนวนมาก โดยทั่วไปมักแบ่งกลุ่มแฟนคลับไปตามอนิเมะแต่ละภาค จำนวนเยอะน้อยขึ้นอยู่กับว่าภาคนั้น ๆ มีกระแสตอบรับมากหรือน้อย

ในการศึกษาเกี่ยวกับความนิยมของกันดั้ม 鹿野(2018) ได้แบ่งกลุ่มลูกค้าของกันดั้มตามช่วงอายุ โดยกลุ่มที่มีมากที่สุดคือช่วงอายุ 20-40 ปี ส่วนใหญ่เป็นแฟน ๆ เพศชายที่ติดตามกันดั้มมาตั้งแต่ภาคแรก ๆ เช่น 機動戦士ガンダム (1979) , 機動戦士Ζガンダム(1988) และ 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア(1988) หรือก็คือเดิมเป็นกลุ่มเด็กยุค 80-90 ที่เติบโตมากับกันดั้ม ทำให้มีความผูกพันกับการ์ตูนซีรีส์นี้ ด้วยความที่กันดั้มมีการต่อยอดสื่อและอนิเมะภาคใหม่ ๆ อยู่ตลอด ทำให้พวกเขายังคงรักษาความชื่นชอบในกันดั้มเสมอมา เมื่อโตขึ้นก็มีรายได้เพิ่ม พร้อมกับกำลังซื้อที่มากขึ้นพอที่จะเติมเต็มความต้องการของตนเองได้ ดังนั้นสินค้าประเภทโมเดลหุ่นยนต์พลาสติก และ DVD-BOX จึงขายดีในกลุ่มลูกค้าประเภทนี้ ลูกค้าอีกกลุ่มก็คือพวกที่อายุช่วง 10-20 ปี โดย 鹿野 กล่าวไว้ว่า ในกลุ่มนี้ส่วนมากเริ่มตามมาจาก 機動戦士ガンダム SEED (2002) และภาคต่ออย่าง 機動戦士ガンダム SEED DESTINY (2004) ซึ่งเป็นภาคที่มีตัวละครหน้าตาสวยหล่อเพื่อดึงดูดให้วัยรุ่น ณ ขณะนั้นหันมาสนใจกันดั้ม ในเวลาเดียวกัน ทางผู้ผลิตก็มีความพยายามที่จะขยายฐานลูกค้าไปสู่ลูกค้าวัยเยาว์ให้มากขึ้นจากการมาของ SD ガンダム

เมื่อเวลาผ่านไป อายุของกลุ่มแฟน ๆ แต่ละช่วงวัยก็เพิ่มขึ้น พวกเขาเหล่านี้ยังคงทำหน้าที่ติดตามและสนับสนุนซีรีส์กันดั้มอย่างเหนียวแน่นเช่นเดิม ทว่าจากการสำรวจของ SMART ANSWER เมื่อปี 2015

เกี่ยวกับผู้ชมกันดั้มจำนวน 22,002 คน ศึกษาว่าเคยรับชมกันดั้มภาคใดบ้าง พบว่าสัดส่วนของกลุ่มคนที่เคยรับชมกันดั้มที่น้อยที่สุดนั้นคือกลุ่มอายุช่วงประมาณ 10 ปี ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย และจำนวนเปอร์เซ็นต์ของภาคที่มีผู้รับชมมากที่สุดเป็นของ 機動戦士ガンダム จากฝั่งชาย โดยอยู่ที่ร้อยละ 15.6 ในขณะที่กลุ่มช่วงอายุ 30 ปี ฝั่งชายที่เคยรับชม 機動戦士ガンダム อยู่ที่ร้อยละ 53.3 แสดงให้เห็นว่าเมื่อกันดั้มจะยังคงความนิยมได้อย่างเหนียวแน่น แต่จำนวนแฟนหน้าใหม่ โดยเฉพาะเด็กรุ่นใหม่กลับไม่ได้เพิ่มขึ้นมากนัก

ภาพที่1 กราฟแสดงผลสำรวจกลุ่มช่วงอายุ 10 ปี (ซ้าย) และกลุ่มช่วงอายุ 30 ปี (ขวา)  
โดย SMART ANSWER (2015)



### 3. 機動戦士ガンダム水星の魔女

หลังจากที่กันดั้มฉบับอนิเมะทีวีภาคก่อนหน้าอย่าง 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ ถ่ายทอดจบไปในปี 2017 ท่ามกลางกระแสตอบรับจากผู้ชมอย่างล้นหลาม เมื่อเข้าสู่ปี 2022 เดือนตุลาคม ผู้ผลิตอย่างสตูดิโอซันไรส์ก็ได้เริ่มถ่ายทอดอนิเมะกันดั้มภาคใหม่ทั้งทางช่องโทรทัศน์และแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์จำนวนมาก ภายใต้ชื่อเรื่อง “機動戦士ガンダム 水星の魔女” หรือ Mobile Suit Gundam The Witch from Mercury จำนวนตอนทั้งหมด 24 ตอน ซึ่งแตกต่างจากอนิเมะกันดั้มภาคก่อน ๆ ที่มีจำนวนตอนมากถึง 50 กว่าตอน

機動戦士ガンダム 水星の魔女 เล่าถึงเรื่องราวบนโลกอนาคตที่วิทยาการเทคโนโลยีต่าง ๆ มีความเจริญสูงสุด โดยเฉพาะด้านยุทโธปกรณ์ บริษัทผลิตหุ่นยนต์หลายเจ้ารวมตัวกันเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ ภายใต้เครือเบเนริต ทั้งยังมีการตราบาปใส่หุ่นยนต์ที่ใช้ชื่อว่า “กันดั้ม” เนื่องจากกันดั้มภายในเรื่องนั้นหมายถึงหุ่นยนต์ที่มีพลังในการทำลายล้างสูง เมื่อขับแล้วจะส่งผลร้ายต่อผู้ขับ ไม่สมควรที่จะมีบริษัทไหนสร้างกันดั้มขึ้นมาเปรียบเสมือนหุ่นต้องสาป นอกจากนี้ยังมีการแบ่งแยกชนชั้นระหว่างชาวโลก (ในเรื่องเรียก เอิร์ธเรเนียน) และ ชาวอวกาศ (สเปเชียน) สเปเชียนจะถือว่าตนเองนั้นสูงส่งกว่าเนื่องจากคนที่เกิดบนอวกาศจะมีร่างกายที่ทนทานต่อแรงต่าง ๆ บนอวกาศมากกว่าเอิร์ธเรเนียน

“ซูเลิตตา เมอร์คิวรี” ตัวละครหลักของเรื่อง เธอเป็นสาวน้อยชาวดาวพุธโดยกำเนิด และมีความจำเป็นต้องย้ายเข้าเรียนที่โรงเรียนเทคโนโลยีแอสติคาสเซียมตามคำแนะนำของ “พรอสเพอรา” หรือแม่ของเธอเอง ภายในโรงเรียนแห่งนี้จะมีการแบ่งสาขาการเรียน เช่น สาขาบริหาร สาขานักบิน นักเรียนที่จะเข้ามาเรียนที่สถาบันแห่งนี้ได้นั้นจะต้องมีสถานะทางสังคมมากระดับหนึ่ง หรือได้รับการสนับสนุนจากบริษัทผลิตหุ่นยนต์ในแวดวงการค้าที่มีชื่อเสียง เหนือสิ่งอื่นใดธรรมเนียมที่สำคัญที่สุดในหมู่นักเรียนคือ การทำทัวล (決闘) ด้วยการบังคับหุ่น ผู้ที่มีความสามารถในการขับหุ่นมากที่สุดโรงเรียนจะถูกยกย่องให้เป็น “โอลเดอร์” เพียงหนึ่งเดียว และมีสี่ชุดเครื่องแบบนักเรียนเป็นสีขา ต่างจากเครื่องแบบนักเรียนทั่วไปที่เป็นสีเทา เมื่อซูเลิตตาได้ย้ายมาเรียนที่นี่ เธอก็ได้พบกับความยากลำบากในการปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในรั้วโรงเรียน ได้เจอกับเพื่อนชาวโลกที่เป็นมิตรกับตนเอง นักเรียนชาวสเปเชียนที่มีท่าทีคอยรังแกเด็กบ้านนอกอย่างเธอมาตลอด รวมไปถึง “มิโอริเน เรมบริน” ลูกสาวประธานเครือเบเนริตผู้รักความสันโดษ อย่างไรก็ตาม ซูเลิตตา กลับต้องพบเจอเหตุการณ์ ๆ หนึ่งที่ทำให้ “กูเอล เจเตอร์” โอลเดอร์อันดับ 1 ของโรงเรียนทำทัวลต่อสู้กับเธอ ซึ่งกูเอลในขณะนั้นมีสถานะเป็นคู่แข่งทางการเมืองของมิโอริเน หากซูเลิตตาสามารถชนะกูเอลได้ เธอก็จะได้สถานะเจ้าบ่าวของมิโอริเนไปโดยปริยาย ผลจบลงที่เธอสามารถชนะกูเอลได้ด้วย “แเอเรียล” หุ่นยนต์คู่ใจของซูเลิตตา พร้อมกับได้หมั้นหมายกับมิโอริเน

水星の魔女 นั้นถือว่าเป็นภาคที่ค่อนข้างแปลกใหม่ด้วยปัจจัยหลายประการ อย่างแรกคือตัวละครหลักเป็นตัวละครหญิง ซึ่งจะขัดกับภาพจำของคนทั่วไปที่มีมุมมองว่ากันดั้มเป็นซีรีส์ที่ใช้ตัวละครชายเดินเรื่องเป็นหลัก ทั้งยังเป็นกันดั้มไม่ที่ภาคที่เลือกนำเสนอความสัมพันธ์แบบโรแมนติกระหว่างหญิง-หญิง ออกมาชัดเจน นอกจากนี้การดำเนินเรื่องในช่วง 12 ตอนแรกนั้นได้เลือกนำเสนอเรื่องราวชีวิตในโรงเรียนของซูเลิตตาเป็นหลัก ไม่มีฉากความรุนแรงมากเท่าไรนัก ทำให้ผู้ชมหน้าใหม่ที่ไม่เคยดูกันดั้มมาก่อนเข้าถึงง่าย แต่นั่นก็มีที่มาที่ไปเนื่องจากในบทสัมภาษณ์ของ アキバ総研 เดือนตุลาคม ปี 2022 “โอกะโมะโตะ ทะกะยุกะ”(岡本拓也) โปรดิวเซอร์ของภาคนี้ได้กล่าวถึงเหตุผลที่เลือกใช้ “โรงเรียน” เป็นฉากหลังของเรื่องราวว่า

…ガンダムは宇宙世紀シリーズはもちろんですが、宇宙世紀以外の作品にしても『機動戦士ガンダム SEED』（以下、『SEED』）から 20 年経っています。それは歴史であると同時に、ある種、壁や重みのようにもなっていて、若い世代にとって入りづらさになってしまっていると思います。これまでも若い世代が入りやすいように、クリエイターの方々がさまざまなアプローチしてきました。しかしさらに彼らの身近な環境から

作品をスタートさせるのがいいんじゃないかと思い、学園を舞台にしよう、という話が出た感じです。(千葉 2022)

นับตั้งแต่ภาคแรก กันดั้มเป็นการ์ตูนที่มีจักรวาลเป็นของตัวเอง ทำให้คนที่ไม่เคยดูภาคแรกมาก่อน เข้าถึงเนื้อเรื่องได้ยาก แม้จะมีภาคใหม่ ๆ ที่เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับจักรวาลภาคแรกออกมาอยู่เรื่อย ๆ แต่ภาคที่ได้รับกระแสตอบรับดีมากเป็นปรากฏการณ์อย่างภาค SEED ก็ฉายจบไปเมื่อ 20 กว่าปีที่แล้ว วัยรุ่นที่โตมากับภาค SEED ต่างเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่หมด ยิ่งไปกว่านั้น ไม่ว่าจะออกมาที่ภาค ต่างก็มีโทนเรื่องที่ค่อนข้างซีเรียส ถึงจะมีช่วงที่นำเสนอชีวิตในโรงเรียนของตัวเอง แต่ก็มักจะตัดเข้าสู่บทการต่อสู้บนเวทีสงครามอย่างรวดเร็ว ด้วยภาพจำลักษณะนี้ของกันดั้ม ทำให้อนุมานได้ว่าผู้ชมวัยเยาว์ที่มีช่วงอายุประมาณ 10 ปี ในยุคปัจจุบันนี้ไม่ค่อยเกิดความอยากชมการ์ตูนที่ใช้ชื่อกันดั้มเสียเท่าไร

ด้วยเหตุนี้ เนื้อเรื่องครั้งแรกจึงแสดงให้เห็นเรื่องราวภายในชีวิตโรงเรียนของซูเลิตต้าและเพื่อน ๆ ของเธอเป็นหลัก เน้นไปที่เรื่องราวของ “เด็ก ๆ” ส่วนเรื่องราวของ “ผู้ใหญ่” อย่างแม่ของซูเลิตต้าและเครือเบเนดิกที่เป็นกลุ่มรวมตัวแทนบริษัทผลิตหุ่นยนต์หลายเจ้าจะเข้ามามีบทบาทมากในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง ในทางกลับกัน การที่ 水星の魔女 เปิดมาด้วยโทนเรื่องที่เปลี่ยนไป ทำให้แฟนคลับกันดั้มบางส่วนวิจารณ์ว่าไม่ใช่กันดั้มในแบบที่พวกเขาคุ้นเคย ซ้ำยังเกิดกระแสวิพากษ์ความเป็น “ตัวเอง” ของซูเลิตต้าในช่วงที่เรื่องยังถ่ายทอดสปีดาร์ตต่อสปีดาร์ต เพราะเธอนั้นมีลักษณะนิสัยรวมไปถึงบทบาทที่ค่อนข้างต่างจากตัวเอกกันดั้มภาคอื่นมาก

ภาพที่ 2 ทิวอนิเมะ 機動戦士ガンダム水星の魔女 (2022)



ภาพที่ 3 ตัวละคร ซูเลิตต้า เมอร์คิวรี, มิโอรินะ เรมบริน, กูเอล เจเตอร์ก, พรอสเพรา



#### 4. การดำเนินเรื่องแบบ The hero's journey

The hero's journey หรือ การเดินทางของวีรบุรุษ เป็นรูปแบบการดำเนินเรื่องเล่าแบบหนึ่ง จำแนกออกเป็น 12 ขั้นตอนโดย Christopher Vogler (2007) ซึ่งรูปแบบนี้ได้พัฒนาต่อยอดมาจาก “The Monomyth” ของ Joseph Campbell ผู้แต่งหนังสือ “The Hero with a Thousand Faces” (1949)

รูปแบบการดำเนินเรื่องเช่นนี้ได้ศึกษาจากตำนานวีรบุรุษ นิทานพื้นบ้าน เรื่องเล่าต่าง ๆ ผลพบว่าเรื่อง

เล่าส่วนมากมีรูปแบบการดำเนินเรื่องของตัวละครเอกที่ไม่ค่อยต่างกัน ตั้งแต่การเริ่มต้นชีวิตอันแสนธรรมดาของตัวละครเอก เผชิญเหตุที่ต้องลาจากโลกธรรมดาเพื่อออกไปผจญภัย ได้พบที่ปรึกษาที่จะคอยให้คำชี้แนะ พบเจอพวกพ้อง ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกและตัวละครอื่น อุปสรรคต่าง ๆ จนกระทั่งเมื่อผ่านการต่อสู้ครั้งสุดท้ายไปได้ ตัวเอกก็จะได้กลับไปใช้ชีวิตในโลกเดิมในฐานะ “วีรบุรุษ” ในความเป็นจริงเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งไม่จำเป็นต้องดำเนินตามทั้ง 12 ขั้นตอน อาจจะมีขาดบ้าง แต่โดยภาพรวมทั้งหมดยังคงเป็นไปตามขั้นตอนหลัก โดย 12 ขั้นตอนที่ว่านี้ ได้แก่

- 4.1 โลกธรรมดา(The Ordinary World ) ตัวเอกใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่ตนเองคุ้นเคย
- 4.2 การเรียกร้องของการผจญภัย (The Call of Adventure) เกิดเหตุที่ทำให้ตัวเอกต้องออกไปผจญภัย
- 4.3 ปฏิเสธการร้องเรียก (Refusal of the Call) ตัวเอกเกิดความรู้สึกต่อต้านที่จะออกไปจากโลกเดิมที่คุ้นเคย
- 4.4 พบกับที่ปรึกษา (Meeting the Mentor) พบเจอกับผู้รู้คอยให้คำชี้แนะ เป็นที่พึ่งทางจิตใจของตัวเอก
- 4.5 ข้ามด่านแรก (Crossing the First Threshold) ผ่านพินบกกทดสอบแรกก่อนเข้าสู่โลกใหม่
- 4.6 บกกทดสอบพันธมิตรศัตรู(Tests, Allies, Enemies) เกิดบกกทดสอบมากมาย พบเจอมิตรสหายใหม่ ความท้าทายต่าง ๆ
- 4.7 เข้าใกล้ถ้ำลึกที่สุด(Approach to the Inmost Cave) รับรู้ว่ามีศัตรูที่แท้จริงคือใคร เข้าใกล้ความจริงของเรื่องราวทั้งหมด
- 4.8 การทดสอบ (The Ordeal) เผชิญหน้ากับบกกทดสอบที่ยากที่สุด อาจพลาดพลังถึงแก่ชีวิตได้
- 4.9 รางวัล (ยึดดาบ) Reward (Seizing the Sword) ได้อาวุธชิ้นสุดยอดมาใช้เพื่อเป็นการเตรียมตัวไปสู่กับศึกใหญ่
- 4.10 ถนนกลับบ้าน (The Road Back) เมื่อสะสางเรื่องราวเสร็จแล้วก็ต้องกลับบ้าน แต่ทางกลับอาจไม่ได้โรยด้วยกุหลาบ
- 4.11 การฟื้นคืนชีพ(Resurrection) จุดไคลแม็กซ์ของเรื่อง หากตัวเอกสามารถรอดจากตอนนี้ได้ก็เท่ากับว่าผ่านบกกทดสอบ
- 4.12 กลับมาพร้อมกับยาอายุวัฒนะ (Return with the Elixir) ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตแบบเดิมหลังเรื่องราวทั้งหมดจบลงในฐานะคนใหม่ที่มีการเติบโตขึ้น ละทิ้งตัวตนแบบเก่าที่เคยเป็น

ภาพที่ 4 ขั้นตอนเรื่องราวการผจญภัยของวีรบุรุษแบบ The Hero's Journey (Pace Editor 2022)



เมื่อมองโดยคร่าว ๆ จะเห็นได้ว่าขั้นตอนทั้ง 12 นั้นค่อนข้างมีความสากล ตัวอย่างสื่อบันเทิงที่ได้หยิบนำแนวคิดนี้ไปใช้ เช่น Star Wars เป็นต้น แน่แน่นอนว่ากันดั้มก็เช่นกัน หากจะให้ยกตัวอย่าง ก็คงจะเป็นกันดั้มภาคต้นกำเนิดอย่าง 機動戦士ガンダム ซึ่งเรื่องราวเริ่มต้นขึ้นจากชีวิตประจำวันธรรมดา ๆ ของอามูโร่ เรย์ นักเรียนวิศวกรรมที่มีความรู้ความสามารถมาก แต่มีนิสัยชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว จนกระทั่งเขาได้จับพลัดจับผลูไปจับหุ่นยนต์กันดั้ม RX-78 ของกองทัพโลก ซึ่งในเรื่องได้เปรยไว้ว่าเป็นหุ่นที่มีพลังในการต่อสู้มหาศาล ผู้ที่จับได้จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเท่านั้น ภายหลังเขาจึงถูกทาบทามให้มาเป็นสมาชิกของกองทัพโลกเพื่อมาเป็นกำลังรบในสงคราม นี่เป็นขั้นตอนที่เขาได้ละชีวิตประจำวันธรรมดา ๆ ของตนเองไป และเข้าสู่ขั้นตอน “ชีวิตที่ไม่ธรรมดา”

## 5. วิเคราะห์บทบาทตัวละคร ชูเลิตต้า และ กูเอล

ในรายงานฉบับนี้จะหยิบนำวิธีการดำเนินเรื่องดังกล่าวมาวิเคราะห์บทบาทเพียงแค่ 2 ตัวละคร ได้แก่ ชูเลิตต้า เมอร์คิวรี่ ตัวเอกประจำเรื่อง และกูเอล เจเตอร์ อีกหนึ่งตัวละครเด่นที่ได้รับความสนใจจากผู้ชม อย่างไรก็ตาม เพื่อการวิเคราะห์อย่างครบถ้วน ภายในตารางต่อไปหน้าจะมีการเปิดเผยเนื้อหาทั้งหมดของเรื่อง

ตารางที่ 1 บทบาทของตัวละครทั้งสอง

ขั้นตอนการผจญภัย	บทบาทของชูเลิตต้า	บทบาทของกูเอล
1.โลกธรรมดา(The Ordinary World )	ชูเลิตต้า เด็กสาวดาวพุธ มีหุ่นยนต์คู่ใจคือ “แอเรียล” ในที่นี้ดาวพุธก็คือ “โลกธรรมดา” ของเธอ ทว่าในเรื่องไม่มีภาพแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของดาวพุธชัดเจน แต่จะมีการแสดงผ่านคำพูดของตัวละครอื่นอยู่เสมอว่า ดาวพุธเปรียบเสมือนบ้านนอก ไม่ค่อยมีความเจริญมากเท่าที่อื่น ดังนั้นเธอจึงโดนดูถูกอยู่เสมอดังที่ปรากฏในตอนที่ 3 มีตัวละครหนึ่งพูดไว้ว่า 「魔女じゃなければあれはなんだ？ 水星の採掘ごときにガンダムが作れるものか？」 หรือการใช้คำว่า 「水星女」 「田舎者」 แต่ด้วยนิสัยประนีประนอมของเธอ ชูเลิตต้าไม่เคยโกรธแค้นอะไรเลย	จุดเริ่มต้นของเขาคือตำแหน่งโอลเดอร์ นักเรียนที่มีฝีมือในการจับหุ่นยนต์มากที่สุดของโรงเรียนเทคโนโลยีแอสติคาสเซีย ควบคู่ไปกับการเป็นลูกชายคนโตของตระกูลใหญ่อย่างตระกูลเจเตอร์ หนึ่งในตระกูลแนวหน้าที่เป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับเครือเบเนริต(ตระกูลของมิโอริเน) ด้วยอำนาจทางการเมืองภายในโรงเรียนและสถานะทางสังคมที่สูง ทำให้เขามีลักษณะนิสัยที่ค่อนข้างเชื่อมั่นในตนเอง มีกิษฐิและศักดิ์ศรีสูง เย่อหยิ่งจองหองแบกรับความคาดหวังจากบิดา (ประธานบริษัทเจเตอร์) ไว้มาก
2.การเรียกร้องของการผจญภัย (The Call of Adventure)	แม่ของชูเลิตต้าให้เธอไปเข้าโรงเรียนเทคโนโลยีแอสติคาสเซียโดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ลูกสาวได้ไปมีชีวิต	เมื่อเขาแพ้ดวลให้กับชูเลิตต้าหลายครั้ง ๆ จึงนำมาสู่การสูญเสียทั้งชื่อเสียง ตำแหน่งโอลเดอร์ สถานะ

	<p>ใหม่ ๆ ในรั้วโรงเรียน ชูเลิต้านั้นไม่เคยมีประสบการณ์เป็นนักเรียนมาก่อน ดังนั้นนี่จึงเป็นการออกจากโลกเดิมที่เธอคุ้นเคย เข้าสู่สภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ในขั้นตอนการผจญภัยขั้นนี้ของชูเลิต้า อาจเรียกได้ว่าเธอถูกส่งไปต่างแดน (โรงเรียนเทคโนโลยีแอสติคาสเซีย) โดยตัวแทนเป็นคนให้ข้อเสนอ (แม่ของเธอ)</p>	<p>ทางสังคม(คู่มือนักเรียน) รวมไปถึงการสนับสนุนทางการเมืองจากตระกูล เขาถูกไล่ออกจากหอเจเติร์ตและได้ย้ายออกไปตั้งแคมป์อาศัยบริเวณนอกโรงเรียน นอกจากนี้ยังมีนักเรียนคนอื่นเข้ามาดูถูกเขาเป็นครั้งคราว ต่อมาพ่อของเขาก็ติดต่อมาว่าจะให้กูเอลออกจากโรงเรียนแล้วมาทำงานในบริษัทลูกของเครือเจเติร์ต เพื่อเรียนรู้การทำธุรกิจ</p>
3.ปฏิเสธการร้องเรียก (Refusal of the Call)	<p>แม่ก้าวแรกในการเข้ามาเป็นนักเรียนของเธอจะดูสวยงาม ทั้งได้ตำแหน่งโฮลเดอร์ ได้คู่มือนักเรียน ได้พบเจอเพื่อน ๆ ชาวเอิร์ธเรียนที่เปิดใจเข้าหาเธอ แต่ลึก ๆ ในใจเธอก็ไม่ได้ต้องการชีวิตที่เต็มไปด้วยความวุ่นวายเช่นนี้ ดังที่เธอพูดไว้ในตอนที่ 4 ว่า 「1人で学校来るの、本当はすごく怖かったんです… 決闘もやりたくない、目立ちたくない、こんなじゃ私…卒業できません」</p>	<p>ถูกบังคับให้ลาออกจากโรงเรียนแล้วไปทำงานบริษัทของพ่อแทนในฐานะลูกจ้างชั้นผู้น้อย และจำเป็นต้องปกปิดชื่อจริง ในภายหลังจิตใจของเขาต่อต้านที่จะทำตามคำสั่งของพ่อ แต่เนื่องจากเขาเป็นคนที่เชื่อฟังพ่อเป็นทุนเดิม ดังนั้นเขาจึงยินยอมอย่างเสียมิได้</p>
4.พบกับที่ปรึกษา (Meeting the Mentor)	<p>บุคคลที่ใกล้เคียงกับ “ที่ปรึกษา” สำหรับชูเลิต้านั้น เห็นว่าจะเป็น “แม่” ของเธอเอง(พรอสเพอรา) เนื่องจากเมื่อชูเลิต้าเกิดความรู้สึกภายในจิตใจที่สับสน เธอจะติดต่อพูดคุยกับแม่เธอ และพรอสเพอราที่คอยให้กำลังใจเธอเสมอ</p>	<p>ไม่ปรากฏว่ามีบุคคลใดที่ใกล้เคียงกับคำว่า “ที่ปรึกษา” ในการดำเนินเรื่องส่วนของกูเอล</p>
5.ข้ามด่านแรก (Crossing the First Threshold)	<p>ผ่านไปนาน ๆ เข้า ผู้ใหญ่จากบริษัทเรือเบนเรดซึ่งมีอำนาจเหนือโรงเรียนเริ่มมีการสงสัยว่า “แอเรียล” หุ่นยนต์ที่ชูเลิต้าใช้มาตลอดนั้นอาจเป็นหุ่นยนต์ต้องสาป “กันดั้ม” เพื่อเป็นการช่วยชู</p>	<p>กูเอลเข้าไปทำงานในสถานีวิภาคแห่งหนึ่งในฐานะลูกจ้างชั้นผู้น้อย พร้อมทั้งปกปิดสถานะทางการเมืองของตนด้วยการใช้ชื่อปลอมว่า “บ็อบ” แม่เขาจะไม่อยาก</p>



	<p>เล็ดตาไม่ให้โดนไล่ออกจากโรงเรียน และเพื่อให้ทุกภาคส่วนเข้าใจว่า เทคโนโลยีที่นำไปใช้สร้างกันดั้มนั้น สามารถนำไปใช้ในทางอื่นได้เช่นกัน มิโอรีเนจึงตัดสินใจตั้งบริษัทผลิตอุปกรณ์ทางการแพทย์ GUND-ARM ร่วมกับชูเล็ดตาและพองเพื่อนชาวเอิร์ธเรียน ซึ่งก็ไม่ได้ราบรื่นมากนัก เพราะการบริหารบริษัทที่ทั้งยังเป็นนักเรียนอยู่นั้นเป็นเรื่องที่ท้าทาย ซ้ำยังมีการแทรกแซงจากฝั่งอื่นหวังให้บริษัทของพวกเขาไปไม่รอด แต่ด้วยความพยายาม พวกเขาจึงผ่านไปได้อย่างดี</p>	<p>ลาออกจากโรงเรียน แต่ก็ทำงานอย่างขยันขันแข็ง ยอมรับในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ</p>
<p>6.บททดสอบพันธมิตร ศัตรู(Tests, Allies, Enemies)</p>	<p>ในตอนี่ 12 เพื่อช่วยมิโอรีเนจากผู้ไม่หวังดีที่กำลังจะเข้ามาฆ่าเธอ ชูเล็ดตาจึงใช้แอเรียลฆ่าอีกฝ่ายอย่างไม่ใยดีต่อหน้าต่อตามิโอรีเน ทำให้มิโอรีเนช็อคมากที่คนแบบชูเล็ดตาสามารถฆ่าคนได้โดยไม่รู้สึกอะไร หลังจากนั้นมา มิโอรีเนจึงเกิดความแคลงใจ สงสัยในตัวแม่ของชูเล็ดตาว่าอาจเป็นคนใช้คำหวานล่อมบงการให้ชูเล็ดตาทำตามที่ตนต้องการมาตลอด ดังเช่นบทสนทนา ระหว่างมิโอรีเนและชูเล็ดตาในตอนี่ 16</p> <p>มิโอรีเน 「あんたは母親がいうならガンダムで人を殺すの？」</p> <p>ชูเล็ดตา 「はい。お母さんが言うならお母さんの言った通りにしたから学校に行けました。友達もできました。ミオリネさんも会えました。だからお母さんはいつも正しいんです。」 มิโอรีเน เป็นห่วงชูเล็ดตาที่เอาแต่เชื่อฟังพรอส</p>	<p>เมื่อเข้าไปทำงานบนสถานีอวกาศได้ ชักพัก ก็ถูกกลุ่มอาชญากรชาวเอิร์ธเรียนที่ต่อต้านสเปเชียนไอแฉีก สถานีและเข้าโจมตีสถานีรอบข้าง เขาจึงตัดสินใจขับหุ่นยนต์ไปสู่กับอาชญากร ทว่ากลับพลาดพลั้งไปฆ่าพ่อของตนเองที่บังเอิญขับหุ่นของอีกฝ่ายมาพอดี เขาช็อคอย่างถึงที่สุด เมื่อจบเหตุการณ์ก็ได้ถูกพวกอาชญากรต่อต้านสเปเชียนจับไปอยู่ที่ฐานทัพบนโลก เขาตกอยู่ในสภาพจิตใจที่ย่ำแย่มากเนื่องจากช็อคที่รู้ว่าตนเองนั้นพรากชีวิตพ่อของตนเอง หลังจากตกอยู่ในความสับสนมานาน เขาได้ตัดสินใจว่าต่อจากนี้จะไม่สูญเสียอะไรอีกแล้ว ดังที่พูดไว้ในตอนี่ 15 ว่า 「これ以上なくしたくないんだ。俺と父さんを繋ぐもの」</p> <p>กูเอลได้กลับไปตั้งบริษัทเจเตอร์ที่ กำลังเข้าสู่สภาพย่ำแย่ ขณะนั้น</p>

	<p>เพราะจนไม่สนบรรทัดฐานสังคม เธอจึงคิดแผนให้ซูเล็ดตัวออกห่างจาก “แอเรียล” ด้วยการร่วมมือกับกูเอลที่เพิ่งกลับเข้ามาเรียนอีกครั้งหนึ่ง ซูเล็ดตัวต้องสู้กับกูเอล หากเธอแพ้ก็จะเสีย “แอเรียล” ให้เขา เมื่อผลออกมาว่ากูเอลชนะ ซูเล็ดตัวจึงสูญเสียทั้งแอเรียล ตำแหน่งโฮลเดอร์ และมีโอริเนตีตัวออกห่าง (แท้จริงแล้ว มีโอริเนไม่ได้ต้องการทำร้ายจิตใจซูเล็ดตัว แต่ไม่ว่าจะพูดอย่างไรซูเล็ดตัวก็ไม่ยอมหันหลังให้แม่ตนเอง จึงต้องใช้แผนหลอกเธอ)</p>	<p>น้องชายของเขาก็กำลังรับตำแหน่งประธานอยู่ เขาจึงเข้ารับตำแหน่งประธานบริษัททันที พร้อมทั้งกลับไปเข้าเรียนโรงเรียนเทคโนโลยีแอสติคาสเซียเช่นเดิม หลังจากนั้นมิโอริเนที่กำลังกังวลเรื่องซูเล็ดตัวก็ได้มาขอความร่วมมือจากกูเอล หากกูเอลชนะซูเล็ดตัวนั้นเท่ากับว่าเขาสามารถกลับไปเป็นโฮลเดอร์และคู่หมั้นของมิโอริเนได้ดังเดิม เหนือสิ่งอื่นใด เขาก็จะได้รับการสนับสนุนจากบริษัทอื่น ทำให้บริษัทเจเตอร์กล่มละลาย สุดท้ายเขาก็ทำสำเร็จ พร้อมทั้งได้ไปเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับมิโอริเน</p>
<p>7. เข้าใกล้ถ้ำลึกที่สุด (Approach to the Inmost Cave)</p>	<p>เมื่อเธอจะกลับไปหาที่พึ่งทางจิตใจอย่างแม่ของตนเอง ก็พบว่าแก่ที่จริงแล้ว “แอเรียล” ก็คือ “เอริค” พี่สาวคนโตของเธอที่ถูกเปลี่ยนกายเนื้อและนำจิตใจใส่เข้าไปใน “แอเรียล” แผนลับของพรอสเพอรา ก็คือการใช้ “แอเรียล” เข้าไปทำให้เอริคที่ไม่มีกายเนื้อสามารถมีชีวิตอยู่ได้อย่างอิสระบนดาต้าสตอร์ม ซึ่งแผนการนี้ไม่จำเป็นต้องให้ซูเล็ดตัวเข้ามามีส่วนร่วม ดังนั้นสถานะในตอนนี้อย่างเธอก็คือถูกทิ้งคู่หมั้น แม่ และ แอเรียลทิ้งให้อยู่ตัวคนเดียว ซูเล็ดตัวพยายามปลอบตัวเองว่ามีโอริเน แม่ และแอเรียลทิ้งตัวเองนั้นเป็นเพราะตนเองอ่อนแอ และพวกเขาก็น่าจะไม่มีทางเลือกอื่นมากนัก สิ่งเดียวที่เธอแน่ใจในตอนนี้เป็นแผนลับของแม่นั้นจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เธอจึงต้องขัดขวางแผนนั้นและคุยปรับความ</p>	<p>หลังจากงานประชุมหารือทางธุรกิจที่จัดขึ้นบนโลก ในที่สุดเขาก็ได้รับรู้ว่า ผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์อาชญากรรมต่าง ๆ คือแฮดดิท เพื่อนร่วมโรงเรียนของเขาอีกคนที่ เป็นลูกบุญธรรมของประธานบริษัทเกรสเลย์ อีกหนึ่งบริษัทในเครือเบเนริตเช่นเดียวกับบริษัทเจเตอร์</p>

	เข้าใจกับมิโอรินใหม่ เพื่อเตรียมตัวก่อนไปยังศึกสุดท้าย เธอได้เตรียมตัวจับ “แคลิเบร์น” ก้นดัมตัวใหม่ที่มีประสิทธิภาพสูงแทนเอเรียล เพราะเอเรียลนั้นได้ไปอยู่ในมือของพรอสเพอราแล้ว	
8.การทดสอบ (The Ordeal)	ต่อสู้กับพรอสเพอราและเอเรียล ยับยั้งแผนการของพรอสเพอรา	จับคู่ไปต่อสู้กับผู้บงการเบื้องหลังแฮดดิท
9.รางวัล (ยึดดาบ) Reward (Seizing the Sword)	ในที่นี่ เห็นว่า “แคลิเบร์น” ก้นดัมจะเหมาะสมกับคำว่า “รางวัล” ที่สุด โดยแคลิเบร์นเป็นก้นดัมที่ได้ชื่อว่ามีประสิทธิภาพสูง แต่เนื่องจากเป็นก้นดัม ดังนั้นหากจับไปนาน ๆ จะส่งผลเสียกับผู้จับต่างกับเอเรียลที่เป็นก้นดัมชนิดพิเศษ ซึ่งไม่เคยส่งผลเสียอะไรให้ซูเลิตต้าเลย ดังนั้นแคลิเบร์นจึงเปรียบเสมือนดาบสองคม	ไม่ปรากฏสิ่งที่ใกล้เคียงกับ “รางวัล” เนื่องจากภายในเรื่องแม้ว่าจะเกริ่นถึงฝีมือการจับคู่ที่เก่งกาจของกูเอลามาก แต่ก็ไม่เคยให้กูเอลได้จับก้นดัมเลยซักครั้ง (จับเพียงแค่หุ่นยนต์ธรรมดา ๆ ที่ไม่ได้ใช้ชื่อก้นดัม)
10.ถนนกลับบ้าน (The Road Back)	ยับยั้งแผนการได้สำเร็จ แต่ถูกขัดขวางโดยสมาพันธ์อวกาศที่ต้องการจะทำลายเอเรียลและแผนการของพรอสเพอราเลดี พวกเขาไม่สนว่าจะมีผู้ไม่เกี่ยวข้องอยู่บริเวณนั้นหรือไม่ ซูเลิตต้าจึงต้องหยุดการโจมตีนั้นเพื่อไม่ให้มีผู้เคราะห์ร้ายโดนลูกหลง	ชนะแฮดดิทได้สำเร็จ แต่ระหว่างทางเจอน้องชายของตนเองที่สภาพจิตใจไม่มั่นคงหลังจากเผชิญวิกฤตบริษัทใกล้ล้มละลาย เขามาขัดขวาง
11.การฟื้นคืนชีพ (Resurrection)	เอาชนะได้หมดทุกฝ่าย แต่ซูเลิตต้าจับก้นดัมนานเกินไป ร่างกายของเธอต้องแบกรับคำสาปของก้นดัม ทำให้เธอหมดสติไปพักหนึ่ง แต่ก็ฟื้นกลับมาได้	กูเอลเสียทำให้กับน้องชายตัวเองจนหุ่นเกือบระเบิด แต่ก็ได้รูน้องอีกคนมาช่วยไว้ทำให้รอดมาได้อย่างหวุดหวิด
12.กลับมาพร้อมกับยาอายุวัฒนะ (Return with the Elixir)	กลับมาใช้ชีวิตปกติบนดาวพุธ ได้แต่งงานกับมิโอริน ตัดสินใจตั้งโรงเรียนบนดาวพุธ	กลับมาทำหน้าที่ประธานบริษัทเจเตอร์ก คิดแผนฟื้นฟูให้บริษัทกลับมาเป็นแนวหน้าดังเดิม

จะเห็นว่าทั้งซูเลิตต้าและกูเอลต่างก็มีเส้นเรื่องการพัฒนาของเป็นของตนเอง และมีการดำเนินบทบาทใกล้เคียงกับ 12 ขั้นตอนของ The Hero's Journey ทั้งคู่ ในส่วนของซูเลิตตานั้น นอกจากจะเป็นตัวเอก

หญิงคนแรกของท่านดัมภาคหลักแล้ว ยังมีลักษณะนิสัยไม่เหมือนกับตัวเอกกันดัมภาคก่อน ๆ ทั้งการเป็นคนไม่คุ้นชินกับการเข้าสังคม (socially awkward) ไม่บุ๋มบุ๋ม ไม่มีความกระตือรือร้น วาจาสุภาพ เน้นประนีประนอม ยิ่งไปกว่านั้นเธอเชื่อว่าวาจาของแม่(พรอสเพอรา) นั้นถูกต้องที่สุดแม้ว่าบางเรื่องอาจจะขัดกับบรรทัดฐานสังคมก็ตาม (เช่นเรื่องฆ่าคน) ทำให้ช่วงกลางเรื่องมีบางครั้งที่เห็นว่าหากซูเลิตตาไม่ได้มีการตกผลึกทางความคิดด้วยตนเอง เธออาจจะพลิกบทบาทจากตัวเอกของเรื่องไปเป็นศัตรูใหญ่ในช่วงท้ายก็เป็นได้ ซึ่งในจุดนี้ ก็มีเสียงวิจารณ์จากผู้ชมบางส่วน (โดยเฉพาะแฟนคลับกันดัม) ว่าเธอนั้นทำตัวไม่สมกับตัวเอกกันดัมเสียเท่าไร ตัวอย่างเสียงวิจารณ์ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นตัวเอกของซูเลิตตาที่เขียนขึ้นในบทความหนึ่ง เช่น

スレッタ・マーキュリーは一体なぜ努力しているのでしょうか？結構何度もエアリアルに乗って決闘しているのですが、「自分の意思」での決闘が比較的少なかった気がします。いきなり決闘に突っ込まれたり、お母さんに言われたりして、気づけば巻き込まれていた感があります。（豪雪夫人 2023）

ในเส้นเรื่องของซูเลิตตา จะเห็นได้ว่าทุกสิ่งก็นำมาสู่เหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การทำตัว การรับตำแหน่งไฮลเดอร์ การเป็นคู่หมั้นของมิโอรินั้น ล้วนไม่ได้เกิดขึ้นมาจากความตั้งใจของตนเอง เธอเพียงแค่ออกตามสถานการณ์ไปอย่างช่วยไม่ได้ เมื่อเกิดอะไรผิดพลาดก็จะโทษตนเองเสมอ หากเป็นสิ่งที่แม่ของตนบอกให้ทำ เธอก็จะทำโดยไม่มีการตั้งคำถามอะไรแม้แต่บ่อย อย่างเช่นตอนที่พรอสเพอราเฉลยว่าแอเรียลคือกันดัม แทนที่จะตั้งคำถามเพิ่มเติมว่าทำไมถึงปกปิดเรื่องนี้มาตลอด เธอกลับเลือกที่จะเชื่อแม่ต่อไป เปรียบเสมือนเด็กที่เชื่อฟังพ่อแม่อย่างสุดใจ อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่านั่นไม่ใช่เหตุผลที่ทำให้ความเป็นตัวเอกของซูเลิตตาลดลง อาจจะจริงที่ปมความขัดแย้งระหว่างซูเลิตตากับแม่(ความขัดแย้งระหว่างคนในครอบครัว)นั้นถือว่าเป็นสเกลที่เล็กมากเมื่อเทียบกับความขัดแย้งทางสงครามของกันดัมภาคอื่น ๆ ทว่าในการรับชมภาพยนตร์หรือการ์ตูนซ้ำเรื่อง สิ่งที่เราคาดหวังจากตัวเอกคือพัฒนาการของตัวละครนั้น ๆ และซูเลิตตาก็ได้แสดงพัฒนาการทางจิตใจออกมาหลังจากที่เธอเลือกที่จะไม่ทำตามคำพรอสเพอรา เธอไม่แม่แต่จะคัดโทษแม่ที่หลอกใช้เธอ เพียงแต่เธออยากจะทำใจใหม่กับแม่เท่านั้น ยิ่งไปกว่านั้นเธอยังระลึกได้ว่ากำแพงที่เธอควรจะก้าวข้ามให้ได้ก็คือเลิกผูกติดตนเองกับแม่และแอเรียล เป็นการพิสูจน์ว่าตัวเธอก็ยังเป็นซูเลิตตาที่รักการประนีประนอม เพียงแต่เริ่มเติบโต มีความคิดและแนวทางการใช้ชีวิตในแบบของตัวเอง ซึ่งลักษณะตัวละครหลักแบบนี้ไม่เคยมีมาก่อนในกันดัมภาคอื่น จึงทำให้แฟนคลับรุ่นเก่าบางส่วนอาจไม่คุ้นชินและนำมาสู่การวิพากษ์วิจารณ์เป็นเรื่องธรรมดา

ในขณะที่เดียวกัน กูเอลเป็นตัวละครที่ใกล้เคียงกับคำว่าตัวเอกกันดัมในแบบที่แฟนคลับกันดัมคุ้นเคยมากที่สุด แม้ว่าเขาจะไม่ใช่ว่าตัวเอกประจำภาคนี้ก็ตาม ดังที่แสดงในตารางที่ 1 อันที่จริงผู้เขียนมีความเห็นว่าตัวละครสมทบแบบกูเอลนั้นสามารถตัดบทออกได้ตั้งแต่ที่เขาแพ้ทำตัวซูเลิตตาในช่วงแรก ๆ แต่เรื่องกลับเลือกที่จะแสดงให้เราเห็นเรื่องราวต่อจากนั้นของเขา (ซึ่งไม่ค่อยเกี่ยวข้องโดยตรงกับเส้นเรื่องซูเลิตตามากนัก) บทบาทของเขานั้นแสดงให้เห็นถึงการเดินทางของกูเอลที่มีเนื้อเรื่องเป็นของตนเอง มีพัฒนาการจากคุณชายผู้เย่อหยิ่ง ยึดมั่นในศักดิ์ศรี กลายเป็นลูกจ้างชั้นผู้น้อยผู้ขยันขันแข็ง มีความพยายาม สำนึกในการกระทำของตนเอง มีทัศนวิสัยที่กว้างขึ้น รับผิดชอบในหน้าที่ และกลับมาเป็นผู้กอบกู้บริษัทเจเตอร์กที่สุดในที่สุด จากสูงสุดสู่ต่ำสุด แล้วจึงกลับมายืนหยัดใหม่ได้ดั้งเดิม เมื่อเอามาเปรียบเทียบกับซูเลิตตาแล้ว แม่เขาจะขาดบางขั้นตอนเช่น ขั้นตอนี่4 และ 9 แต่

ด้วยลักษณะนิสัยและพัฒนาการตัวละครที่ชัดเจน กูเอลจึงเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่น่าสนใจไม่แพ้ชูเลิตต้า และไม่ค่อยน่าแปลกใจที่จะมีผู้ชมบางกลุ่มออกความเห็นว่าคุณเอลมีความเป็นตัวเอกตามแบบที่เราคุ้นเคยมากกว่าชูเลิตต้า

## 6. สรุป

機動戦士ガンダム 水星の魔女 เป็นอนิเมะกันดั้มที่ผลิตขึ้นมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมหน้าใหม่ โดยเฉพาะวัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 10 ปี ได้เข้าสู่โลกของกันดั้ม ซึ่งก็ทำได้ดังที่ผู้ผลิตตั้งใจเนื่องจาก 水星の魔女 ได้รับความสนใจจากผู้ชมหลายภาคส่วนมาก กว่าเนื่องจากการถ่ายทอดเรื่องราวไม่ได้เน้นไปที่ความโหดร้ายของสงครามเช่นเดิม ทำให้แฟนคลับกันดั้มบางกลุ่มไม่คุ้นชินและนำมาสู่คำวิพากษ์วิจารณ์มากมาย ยิ่งไปกว่านั้น ตัวเอกอย่างชูเลิตต้าและตัวสมทบอย่างกูเอลมักถูกนำมาเปรียบเทียบกับพัฒนาการบ่อยครั้งเมื่อช่วงที่ 水星の魔女 ยังถ่ายทอดไม่จบซีรี่ส์ มีการพูดคุยในหมู่แฟนคลับมากมายว่าตัวละครใดที่เหมาะสมกับคำว่าตัวเอก เหตุเนื่องมาจากในสายตาแฟนคลับเหล่านั้น ชูเลิตต้าไม่ค่อยมีลักษณะความเป็นตัวเอกเหมือนกันดั้มภาคอื่น ๆ ทั้งเปิดเรื่องมาก็ได้ขับหุ่นที่มีประสิทธิภาพสูง (แเอเรียล) กันที ไม่ต้องฝึกฝนวิชาความสามารถมากนักก็สามารถเอาชนะตัวละครอื่นได้ ในทางกลับกันกูเอลที่มีเนื้อเรื่องแสดงให้เห็นพัฒนาการทางฝีมือและบุคลิกที่ชัดเจน ทำให้บางส่วนกล่าวว่ากูเอลเหมาะสมกับคำว่าตัวเอกมากกว่า ส่วนตัวผู้เขียนมองว่าทั้งสองล้วนเป็นตัวละครที่มีเส้นเรื่องเป็นของตัวเอง และยังเมื่อนำมุมมอง The Hero's Journey มาใช้ ทำให้เราได้วิเคราะห์เส้นเรื่องของชูเลิตต้าและกูเอล ได้เห็นเรื่องราว ปมความขัดแย้ง จุดสูงสุด จุดต่ำสุดในช่วงชีวิต พัฒนาการตัวละครตั้งแต่ต้นยันจบ ยิ่งทำให้ทราบว่าทั้งสองนั้นได้ทำหน้าที่เป็นตัวเอกในฉบับของตนเองอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว ดังนั้นการตั้งคำถามว่าตัวละครนี้ตัวละครนั้นเหมาะสมกับการเป็น “ตัวเอก” หรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับมุมมองและความชอบส่วนบุคคลของผู้ชม นอกจากนี้ 水星の魔女 ยังแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตมีความสนใจที่จะขยายฐานกลุ่มลูกค้าอยู่เสมอ มีการเปลี่ยนแนวเรื่องไปตามกระแสสังคมและความชอบของผู้ชม ไม่เช่นนั้นเราอาจจะไม่ได้เห็นกันดั้มที่นำตัวละครหญิงมาชูเป็นตัวเอกอย่างภาคนี้ก็เป็นได้

## บรรณานุกรม

豪雪婦人 “【機動戦士ガンダム水星の魔女】何故か「スレッタ・マーキュリー」が主人公感薄く感じるんです。どうしてだろう・・・?”. PESHKA.net. 2023-05, <https://peshka-net.com/2023/05/01/> (参照 2023-11-30)

鹿野陽介 (2018) 『ガンダムビジネスの特徴』経営情報学科 情報学部 文教大学 スマートアンサー “10代はガンダムを見ていない? 年代別: ガンダム作品視聴者ランキング”. 2015-11, <https://www.smartanswer.jp/reports/2726bf52-c312-455b-9a3b-1be3fef6ecbb> (参照 2023-12-04)

千葉研一 “「ガンダムは僕らに向けたものじゃない」10代のリアルな言葉に衝撃を受けて——『機動戦士ガンダム 水星の魔女』岡本拓也プロデューサーインタビュー前編”. アキバ総研. 2022-10, <https://akiba-souken.com/article/58646/> (参照 2023-12-04)

Dominguez, A. (2022). Mechapocalypse: Tracing Gundam's Global Appeal and Fandom. *Journal of*

**Anime and Manga Studies**, 3, 240–263. DOI: 10.21900/j.jams.v3.926

Pace Editor. (2022). Using the Hero's Journey to Craft Your Brand Story. Retrieved November 26, 2023, from Pace: <https://www.paceco.com/content/heros-journey-brand-storytelling/>

Vogler, C. (2007). **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. (3<sup>rd</sup> ed.). Michael Wiese Productions.

# เจ้าสาวแห่งทางสายไหม : พี่น้องหญิงร่วมสาบานใน วัฒนธรรมเปอร์เซีย

ไต้ฟ้า วงศ์โกมล



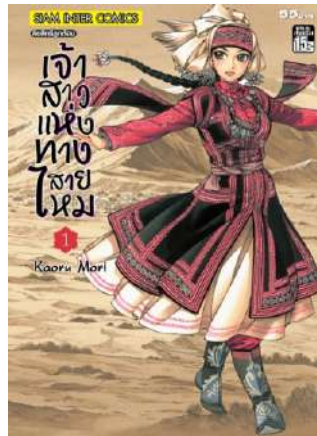
# เจ้าสาวแห่งทางสายไหม : พี่น้องหญิงร่วมสาบานในวัฒนธรรมเปอร์เซีย

ไต้ฟ้า วงศ์โกมล

## 1. อารัมภก

“乙嫁語り” หรือชื่อในภาษาไทยคือ “เจ้าสาวแห่งทางสายไหม” เป็นมังงะแนวโรแมนติคอิงประวัติศาสตร์โดย โมริ คาโอรุ (森薫) มังงะเรื่องนี้ได้รับการเผยแพร่ในประเทศไทยภายใต้ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ เป็นจำนวนทั้งหมด 13 เล่ม (ข้อมูลล่าสุดวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ.2566) เป็นมังงะที่ถ่ายทอดวิถีชีวิตของคนท้องถิ่นในแถบเอเชียกลางช่วงศตวรรษที่ 19 โดยส่วนใหญ่จะเล่าถึงเรื่องราวรอบตัวเจ้าสาวแต่ละคนจากแต่ละเมือง

ภาพที่ 1 เจ้าสาวแห่งทางสายไหมฉบับแปลไทย เล่มที่ 1 โดยสยามอินเตอร์คอมิกส์



เรื่องดำเนินผ่านการเดินทางของตัวละครหลัก เฮอร์ สมิธ ซึ่งเป็นนักวิจัยชาวอังกฤษที่ตั้งใจมาศึกษาด้านภาษาศาสตร์ในดินแดนแถบนี้ ลักษณะการดำเนินเรื่องจึงเป็นการเน้นไปที่แต่ละเมืองที่ตัวละครเดินทางผ่าน จนถึงเล่ม 13 การเดินทางนี้เริ่มจากเมืองเล็ก ๆ เมืองหนึ่งในพื้นที่ซึ่งปัจจุบันคืออุซเบกิสถาน สิ้นสุดลงที่อังกฤษในตุรกี และย้อนกลับมาทางเดิมเพื่อไปยังเมืองแรกสุด แต่ก็พบอุปสรรคจนต้องล้มเลิกการเดินทางในภายหลัง ในแต่ละเมืองตัวละครสมิธก็จะไปพักตามบ้านของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักกับเจ้าสาว ซึ่งจะเป็นตัวละครหลักในแต่ละเมือง หรือในแต่ละภาค เจ้าสาวแต่ละภาคก็จะมีเรื่องราวของตัวเอง เมื่อสมิธจากไปก็จะเป็นการจบภาคลง แต่ในมังงะก็มีการเล่าเรื่องภายในเมืองต่าง ๆ ควบคู่กันไปตามโอกาส เพื่อให้ผู้อ่านรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง หลังจากนั้น หากใช้ภาษาไม่เป็นทางการคือ เป็นการอัปเดตชีวิตตัวละครให้ผู้อ่านรู้นั่นเอง

พื้นที่ที่เป็นเวทีของเรื่องนี้คือเอเชียกลางรวมไปถึงเอเชียตะวันตก หรือที่ในบางแหล่งเรียกว่าตะวันออกกลาง ซึ่งทั้งสองภูมิภาคนี้ในทวีปเอเชียเป็นส่วนหนึ่งของเส้นทางสายไหม และเป็นส่วนหนึ่งของโลกมุสลิมอีกด้วย จึงสามารถพบเห็นแนวคิดของศาสนาอิสลามได้บ่อย เช่น การเดินทางไปจาริกแสวงบุญ การสวมผ้าคลุมหรือฮิญาบ นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงความเป็นชนเร่ร่อนในเรื่องของการแย่งชิงพื้นที่ในการเลี้ยงสัตว์หรือการย้ายสถานที่ทำกิน

ไปเรื่อย ๆ



ตั้งแต่เล่ม 1-6 เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นเฉพาะในภูมิภาคเอเชียกลาง (บริเวณอุซเบกิสถาน คาซัคสถาน ทาจิกิสถาน เป็นต้น) แต่เมื่อถึงเล่ม 7 อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่าตัวละครสมิธต้องการเดินทางไปอังกฤษ จึงต้องผ่านมาทางเปอร์เซียอย่างเลี่ยงไม่ได้

ภาพที่ 2 ตัวอย่างเส้นทางการเดินทางของตัวละครหลัก จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 3 หน้าที่ 194



เนื้อหาของเล่ม 7 ดำเนินอยู่ในดินแดนที่ปัจจุบันคือประเทศอิหร่าน ในเนื้อเรื่องจะเรียกว่าเปอร์เซีย เมื่อดูจากบริบททางยุคสมัยแล้ว คาดว่าเป็นอิหร่านในยุคสมัยที่ถูกปกครองโดยราชวงศ์กอญูร์ พวกของสมิธได้มาพักที่บ้านของคนรู้จักในระหว่างทางไปอังกฤษ ซึ่งดูจากความหุรหุราของตัวบ้าน และการที่มีคนใช้ แสดงให้เห็นว่าคนรู้จักคนนี้น่าจะเป็นผู้มีฐานะดีมากคนหนึ่ง กระนั้นเนื้อเรื่องหลักของภาคนี้แน่นอนว่าไม่ได้วนเวียนอยู่รอบตัวสมิธ แต่เป็นเรื่องของภรรยาเจ้าบ้าน และพี่น้องร่วมสาบานที่เธอพบเมื่อไปโรงอาบน้ำ

กล่าวถึง อานิส ภรรยาเจ้าบ้าน และเจ้าสาวของภาคนี้ เธอมีความสุขกับชีวิตแต่งงาน มีลูกชายแรกเกิดหนึ่งคน พร้อมหญิงรับใช้คนสนิทชื่อมาอี (ชื่อตัวละครอ้างอิงจากมังงะฉบับแปลไทยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์) แต่ในชีวิตที่สมบูรณ์พร้อมทุกอย่างเธอมีความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยว เพื่อให้เลิกคิดฟุ้งซ่าน มาอีจึงแนะนำให้เธอมีพี่น้องร่วมสาบาน ซึ่งคือการที่หญิงสาวที่แต่งงานและมีลูกแล้วสองคนสาบานเป็นเพื่อนและพี่น้องที่ดีที่สุดของกันและกัน โดยการไปยังโรงอาบน้ำหญิง สถานที่ที่หญิงสาวมากมายจะมารวมตัวกัน

ภาพที่ 3 ภาพประกอบคำอธิบายของมาอี จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 7 หน้าที่ 34



ณ ที่แห่งนั้น อานิสได้พบกับซีริน หญิงสาวชาวบ้านที่เธอรู้สึกสนใจตั้งแต่แรกพบ อายากจะพูดคุยและผูกมิตรด้วย แต่เนื่องจากฐานะทางการเงินทำให้ซีรินไม่สามารถมาโรงอาบน้ำได้บ่อย พวกเธอจึงนัดกันมาโรงอาบน้ำเฉพาะในวันที่ฝนตก หลังจากนั้น อานิสก็ได้ขอเป็นพี่น้องร่วมสาบานกับซีริน และมีการจัดพิธีสาบาน ทว่าในวัน

เดียวกันสามีของซีรินก็เสียชีวิตทำให้เธอไม่มีที่พึ่งพิง อานิสจึงขอให้สามีของตนช่วยรับซีรินไว้เป็นภรรยาคนที่สอง และเรื่องราวก็จบลงอย่างมีความสุข

ภาพที่ 4 ภาพจากการ์ตูนเสริมท้ายเล่ม จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 7 หน้าที่ 190



ทางผู้เขียนมังงะได้อธิบายไว้ในการ์ตูนเสริมท้ายเล่มว่าพี่น้องร่วมสาบานนี้คือธรรมเนียมที่เรียกว่า “คอฮ์ร คอนเด” (อ้างอิงการถอดเสียงจากมังงะฉบับแปลไทย) ซึ่งธรรมเนียมนี้มีความคล้ายคลึงกับการแต่งงานระหว่างผู้หญิงด้วยกัน นอกจากความรักอย่างเพื่อนพี่น้อง ยังครอบคลุมถึงความรักเชิงคนรักหรือไม่ จุดที่น่าสนใจคือธรรมเนียมนี้รู้จักกันในประเทศญี่ปุ่นด้วยอิทธิพลของมังงะเรื่องนี้ แต่ทั้งในไทย และต่างประเทศเหมือนจะไม่ค่อยมีคนรู้จักธรรมเนียมนี้ เมื่อผู้จัดทำเห็นชื่อธรรมเนียมครั้งแรกและลองค้นหาดูปรากฏว่าไม่พบข้อมูลในภาษาไทยเลย จึงเกิดความสงสัย เพราะมังงะเรื่องเจ้าสาวแห่งทางสายไหมมีชื่อเสียงในด้านการค้นคว้าข้อมูลมาอย่างดี รวมถึงตัวผู้เขียนเองที่ได้ไปหาข้อมูลถึงสถานที่จริง การมีข้อมูลที่ไม่ทราบที่มาที่ไปเช่นนี้อาจสร้างความสับสนให้กับผู้อ่านและกระทบต่อความน่าเชื่อถือของมังงะ

ดังนั้นรายงานฉบับนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบที่มาของธรรมเนียม “คอฮ์ร คอนเด” และเปรียบเทียบว่าตรงกับสิ่งที่ระบุไว้ในมังงะหรือไม่

## 2. พี่น้องร่วมสาบาน

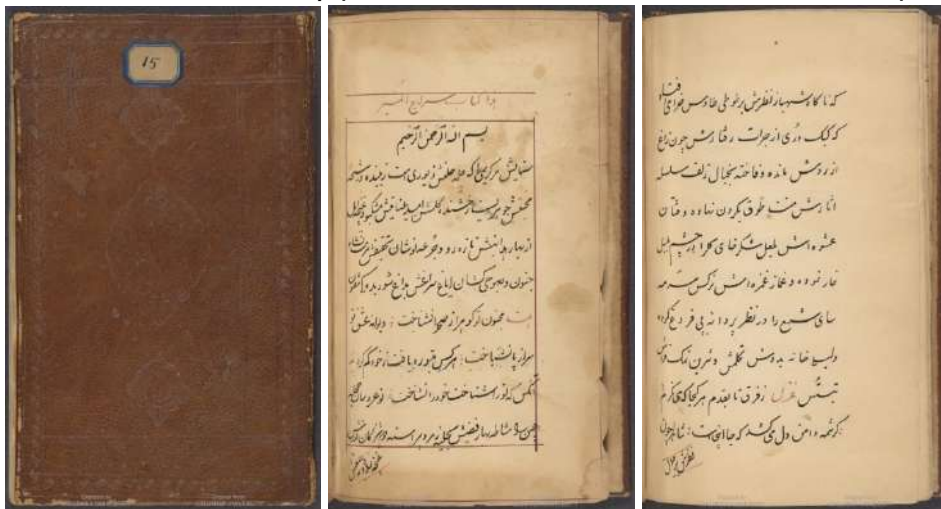
ในมังงะต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น คำว่าพี่น้องร่วมสาบานใช้คำว่า 姉妹妻 (しまいづま) มาจากคำว่าพี่สาวน้องสาวผสมกับคำว่าภรรยา ส่วนคอฮ์ร คอนเดในภาษาญี่ปุ่นคือ ハーハル・ハーンデ ซึ่งออกเสียงไปคนละทางกับภาษาไทย การค้นหาด้วยคำว่า コーハン・コンデー หรือ コーハル・コーンデ จึงไม่พบข้อมูล

จากข้อมูลในมังงะ คอฮ์ร คอนเดคือการที่หญิงสาวที่แต่งงานและมีลูกแล้วสองคนให้สัตย์ในการเป็นเพื่อนแท้ที่ดีที่สุดของกันและกัน ปรากฏในช่วงศตวรรษที่ 17-19 โดยประมาณ ปกติจะคบหากันก่อนประมาณปีหนึ่ง สามารถขอเป็นพี่น้องร่วมสาบานได้ 2 วิธี วิธีที่หนึ่งคือการคุยกันตรง ๆ วิธีที่สองคือการมอบตุ๊กตาให้ หากอีกฝ่ายตกลงจะมีจะประดับเข็มกลัดเงินไว้บนตุ๊กตา หากปฏิเสธจะคลุมผ้าสีดำลงบนตุ๊กตา ไม่ว่าคำตอบจะเป็นอย่างไรตุ๊กตาจะถูกส่งคืนมาให้ผู้ขอ หลังจากนั้นจะมีพิธีให้สัตย์สาบาน ที่จะมีผู้ทำพิธีและสักขีพยานมาชุมนุมกันในอนุสรณ์สถาน เมื่อหญิงสาวทั้งสองกล่าวคำสาบานให้แก่กันก็จะใช้ผ้าผูกที่ต้นขาของกันและกัน เป็นสัญลักษณ์ให้ทั้งสองผูกพันและแน่นแฟ้นกันไป

ตลอดชีวิต จบพิธีนี้จึงมีสถานะเป็นพี่น้องร่วมสาบานกันอย่างเป็นทางการ และอาจมีการไปท่องเที่ยวกันสองคน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียชีวิตก็จะมีการแบ่งทรัพย์สินและฝังร่างในสุสานเดียวกัน

ในเว็บบอร์ดพูดคุยเกี่ยวกับอนิเมะและมังงะชื่อ Anime & Manga Stack Exchange ได้มีผู้ใช้งานตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมเนียมนี้จากมังงะเรื่องนี้ และได้มีผู้ตอบคำถามว่า ธรรมเนียมนี้ถูกกล่าวถึงในหนังสือชื่อ *ペルシア民俗誌* ซึ่งแปลมาจากหนังสือชื่อ *Aqayid Al-nisa* อีกทีหนึ่ง พร้อมแนบเอกสารจำนวนหนึ่งมาด้วย จากการค้นหา *Alqayid Al-nisa* นี้แม้จะมีหลายชื่อ แต่เป็นหนังสือที่เขียนในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ประกอบด้วยเนื้อหาสามส่วน ไม่ทราบว่าผู้เขียนคือคนเดียวหรือไม่ มีเนื้อหาบางส่วนกล่าวถึงวิธีปฏิบัติตนของผู้หญิงซึ่งเขียนเป็นภาษาเปอร์เซีย จากช่วงเวลาและภาษาที่ใช้จึงจัดว่าเป็นหลักฐานที่มีความน่าเชื่อถือ ดูเหมือนว่าหนังสือเล่มนี้มีฉบับแปลภาษาอังกฤษในชื่อ *Customs and manners of the women of Persia, and their domestic superstitions* ซึ่งแปลในยุคสมัยใกล้เคียงกันกับตัวต้นฉบับ

ภาพที่ 5 ส่วนหนึ่งจาก *Alqayid Al-nisa* ฉบับออนไลน์โดย Columbia University



อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านภาษาและการเข้าถึงจึงไม่สามารถสืบค้นข้อมูลจาก *Alqayid Al-nisa* ต้นฉบับ และ *ペルシア民俗誌* ได้ แต่จากงานวิจัยหรือบทความที่ใช้หนังสือเล่มนี้เป็นแหล่งอ้างอิง รวมถึงตัวหนังสือฉบับแปลอังกฤษเองก็มีการให้ข้อมูลในสิ่งที่คล้ายคลึงกับคอธร์ คอนเดที่ปรากฏในมังงะ จึงได้ทำการสรุปและรวบรวมเนื้อหาเหล่านั้นดังนี้

ในบทความของ *Aziza Shanazarova (2022)* กล่าวถึงเนื้อหาของ *Alqayid Al-nisa* ว่ามีทั้งหมด 16 บท และบทที่ 16 มีเนื้อความว่า ผู้หญิงจะให้ความสำคัญกับการมีพี่น้องร่วมสาบานมากถึงขนาดที่ว่า การทอดทิ้งพี่น้องร่วมสาบานของตนถือว่ามีความผิดทางศีลธรรม โดยถือว่าธรรมเนียมนี้จะนำพาหญิงสาวไปสู่สวรรค์ได้ พิธีการเป็นพี่น้องร่วมสาบานจะจัดในวันที่ 18 ของเดือนมุฮอญญะฮ์ (เดือนที่ 12 ตามปฏิทินอิซเราะห์ เดือนที่มีการประกอบพิธีฮัจญ์) โดยมีการกล่าวคำสาบานว่าทั้งสองจะเป็นพี่น้องร่วมสาบานกัน โดยพี่น้องร่วมสาบานจะผูกผ้าเช็ดหน้า 14 ผืนแทนสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไว้บนเสื้อผ้ายหรือร่างกายของอีกฝ่าย ซึ่งตรงกับในมังงะเรื่องเจ้าสาวแห่งทางสายไหมที่ว่าพี่น้องร่วมสาบานจะผูกผ้าไว้ที่ต้นขาของกันและกัน การอยู่ร่วมกันกับพี่น้องร่วมสาบานถือเป็นการเปิดทางสู่สวรรค์ และพิธีสาบานของอาณิสและซีรีนก็จัดในวันหยุดนักขัตฤกษ์ ซึ่งในมังงะได้เขียนว่าเป็นวันหยุดนักขัตฤกษ์เพื่อรำลึกถึงท่านบี

ภาพที่ 6 อนานิสนำผ้าไปผูกไว้ที่ขาของซีรีน จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 7 หน้าที่ 123



ภาพที่ 7 คำพูดของประธานในพิธี จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 7 หน้าที่ 121



แต่ยังมีจุดที่ไม่แน่ชัดว่าตรงกันหรือไม่ คือเรื่องของวันที่ใช้จัดพิธี ในมังงะสามารถอนุมานได้ว่าฤดูกาลในเนื้อเรื่องไม่ใช่ทั้งฤดูหนาวและฤดูร้อนจากบทสนทนาของสมิธและสามีของอนานิสนในหน้าที่ 66 ของเล่ม 7 ซึ่งถ้าอ้างอิงจากเดือนมุฮอริญญะฮ์ของปีพ.ศ.2566 ที่ตรงกับช่วงเดือนมิถุนายนตามปฏิทินกริกอเรียนที่ใช้กันในปัจจุบันจึงมีความเป็นไปได้อยู่บ้าง กระนั้นก็ยังไม่อาจสรุปได้ว่าวันจัดพิธีในมังงะเป็นวันที่ 18 เดือนมุฮอริญญะฮ์จริง เนื่องจากช่วงเวลาในมังงะไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเป็นปีใด เพราะเดือนที่ 12 นี้ ไม่ได้ตรงกับทุกปี เช่นเดือนมุฮอริญญะฮ์ของปีพ.ศ.2563 ตรงกับเดือนกรกฎาคม

อีกหนึ่งข้อมูลที่ตรงกัน มาจากตัวหนังสือ Customs and manners of the women of Persia, and their domestic superstitions (1832) มีการกล่าวถึงการเล่นตุ๊กตาที่เรียกว่าเจ้าสาวตัวน้อย ซึ่งตุ๊กตาเหล่านี้ควรจะมีความน่ารัก เจ้าของตุ๊กตาจะประดับตัวตุ๊กตาอย่างหรูหราและวางลงบนถาดที่ประดับด้วยสิ่งต่าง ๆ มากมาย และส่งตุ๊กตาไปให้เพื่อนคนโปรดซึ่งเป็นผู้หญิงเหมือนกัน หากอีกฝ่ายตอบรับไมตรีจะมอบเครื่องประดับให้ตุ๊กตา หากปฏิเสธจะส่งตุ๊กตาคลับมาในชุดดำ ในกรณีที่ตอบรับจะมีการจัดงานเลี้ยงขึ้นในภายหลัง ซึ่งการตามไถ่ผ่านตุ๊กตาในที่นี้ตรงกับพิธีขอเป็นพี่น้องร่วมสาบานที่ปรากฏในมังงะ ตุ๊กตาในมังงะก็อยู่ในถาดเช่นกัน เพียงแต่รายละเอียดแตกต่างกันเล็กน้อย และวัตถุประสงค์ในการมอบตุ๊กตาของพิธีในมังงะกับความเป็นจริงก็อาจไม่ตรงกัน เพราะในหนังสือไม่ได้กล่าวไว้ บอกเพียงเพื่อให้ตุ๊กตามีคู่ แต่ไม่ได้กล่าวว่าเนื่องในโอกาสอะไร อีกทั้งไม่มีการกล่าวถึงพี่น้องร่วมสาบานแต่อย่างใด

ภาพที่ 8 ตู๊กตาที่อาบิสส่งไปให้ซีริน จากเจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่มที่ 7 หน้าที่ 109



นอกจากนี้ยังมีอีกบทความหนึ่งเกี่ยวกับ *いれまぐろ* (ไฟเส้นที่นางโคมะสึกัน) โดย 小野友道 (2006) มีข้อความสั้น ๆ ที่กล่าวถึงคอฮิร คอนเดไว้ในทางเดียวกับเจ้าสาวแห่งทางสายไหม คือเป็นการแต่งงานระหว่างผู้หญิงที่แต่งงานแล้วในเซิงพี่น้องร่วมสาบาน แต่สิ่งที่เพิ่มมาในบทความนี้คือกึ่งคู่จะทำสัญลักษณ์แห่งความรักไว้เป็นไฟเส้นที่ระหว่างคิ้วของกันและกัน ซึ่งไม่ปรากฏเรื่องนี้ในมังงะ

จากทั้งสามเอกสารที่กล่าวไปข้างต้น มีเพียงบทความเรื่องไฟเส้นที่กล่าวถึงชื่อของพีริ แต่ยังคงมีแต่ภาษาญี่ปุ่น ทำให้ยังไม่รู้ว่าภาษาต้นทางออกเสียงหรือเขียนอย่างไร เพราะการแปลจากภาษาเปอร์เซียค่อนข้างยาก

ถึงอย่างนั้นยังมีอีกบทความที่ระบุถึงสิ่งที่คล้ายคลึงกับธรรมเนียมนี้ รวมถึงชื่อของธรรมเนียมด้วย ในบทความวิจัยเกี่ยวกับเพศ non-binary (ไม่นิยามตนเป็นเพศใดเพศหนึ่ง) ในเปอร์เซียสมัยราชวงศ์ซาฟาวิด (ราชวงศ์ที่ปกครองเปอร์เซียก่อนหน้าราชวงศ์กอญูร์ ประมาณศตวรรษที่ 16-18) โดย Ladan Rahbari (2018) ได้กล่าวถึงพีริ Khaharkhandegi ซึ่งการออกเสียงคล้ายกับคำว่าคอฮิร คอนเด ซึ่งในบทความได้เสริมว่าในความสัมพันธ์รูปแบบนี้ มีความเป็นมากกว่าพี่สาวน้องสาวหรือเพื่อน ในบางครั้งก็มีความรักในเซิงคนรักร่วมด้วย อ้างอิงจากการที่ในมังงะกล่าวว่าคอฮิร คอนเดมีตั้งแต่ศตวรรษที่ 17-19 เมื่อเทียบแล้ว เป็นช่วงเวลาตั้งแต่ราชวงศ์ซาฟาวิดถึงกอญูร์จริง

### 3. สรุป

เมื่อพิจารณาจากหลักฐานทั้งหมด ธรรมเนียมคอฮิร คอนเดมีแนวโน้มสูงว่าจะเป็นธรรมเนียมที่มีอยู่จริง และมังงะเรื่องเจ้าสาวแห่งทางสายไหมมีการอ้างอิงข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แต่เนื่องจากเอกสารหลักที่เป็นต้นทางให้ งานวิจัยอื่น ๆ มีอยู่เล่มเดียว แหล่งข้อมูลไม่หลากหลายพอ ทำให้ยังไม่สามารถฟันธงถึงการมีอยู่ของคอฮิร คอนเดได้ และอ้างอิงจากการที่ในมังงะกล่าวว่าธรรมเนียมนี้ไม่มีอีกแล้ว ก็คงจะไม่มีผู้จริงมาให้ข้อมูลได้อีก บทความแต่ละแหล่งก็ให้คำอธิบายที่ไม่ค่อยตรงกัน รายละเอียดก็มีความแตกต่างกันประมาณหนึ่ง ทั้งนี้เนื้อหาในมังงะก็อาจถูกแต่งเสริมให้เกินจริงได้เช่นกัน ธรรมเนียมพี่น้องหญิงร่วมสาบานอาจไม่ได้สำคัญอย่างยิ่งยวดหรือเป็นที่แพร่หลายเช่นที่ถูกนำเสนอในมังงะก็ได้

มังงะเรื่องเจ้าสาวแห่งทางสายไหมโดยปกติแล้วไม่ได้มีการเน้นในประเด็นใดประเด็นหนึ่งมากจนยึดเป็นแก่นหลักเหมือนในภาคนี้ ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเกร็ดเล็กน้อยที่เสริมเข้ามาระหว่างที่ตัวละครกำลังใช้ชีวิตกันอยู่ แต่ถึงแม้จะมีตัวเนื้อหาก่อนที่น่าสงสัยในความน่าเชื่อถือบ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้คุณค่าของมังงะเรื่องนี้ลดลงไป มังงะเรื่องนี้ยังเป็นมังงะที่หากมีโอกาสก็ควรอ่าน ยังมีอีกหลายประเด็นทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ให้สำรวจ รวมถึงเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม แฟงแง่มุมชีวิตของหญิงสาว แม้จะเข้าไปไม่ถึงเนื้อเรื่องแต่แค่ดูรูปถ่ายอย่างเดียวก็คุ้มค่า ด้วยลายเส้นที่สวยงาม ละเอียดและวาดด้วยมือทั้งหมด ปัจจุบันที่ญี่ปุ่นมังงะเล่ม 14 ออกวางจำหน่ายแล้ว ยังไม่มีข่าวว่าจะประกาศทำอนิเมะ (ข้อมูลล่าสุดวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ.2566)

หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำต้องขออภัยเป็นอย่างสูงและจะนำข้อผิดพลาดไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

## บรรณานุกรม

- Central Asia. (2023). In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Central\\_Asia](https://en.wikipedia.org/wiki/Central_Asia)
- Gao. (2023, November 4). *Are "avowed sisters" pseudohistory or a real/semi-real Persian custom in the past?* [Forum post]. Anime & Manga Stack Exchange. <https://anime.stackexchange.com/q/68409>
- History of Iran. (2023). In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_Iran](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Iran)
- J, K., A., Şādiq, H., 惠美子, 1932-, 岡田, & 峻介, 1946-, 奥西. (2009). *ペルシア民俗誌*. 平凡社. <https://iss.ndl.go.jp/books/R100000002-1023052341-00>
- Kuls\_ūm Nahānah, & Atkinson, J. (1832). *Customs and manners of the women of Persia, and their domestic superstitions*. London : [J.L. Cox for Oriental Translation Fund of Great Britain and Ireland; sold by J. Murray]. <http://archive.org/details/b29287157>
- Qajar Iran. (2023). In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Qajar\\_Iran](https://en.wikipedia.org/wiki/Qajar_Iran)
- Rahbari, L. (2018). "Their Beastly Manner": Discourses of Non-Binary Gender and Sexuality in Shi'ite Safavid Persia. *Open Cultural Studies*, 2(1), 758-770. <https://doi.org/10.1515/culture-2018-0068>
- Safavid dynasty. (2023). In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Safavid\\_dynasty](https://en.wikipedia.org/wiki/Safavid_dynasty)
- Shanazarova, A. (2022). The book of women's rituals: The Central Asian adaptation of the 'Aqā'id al-nisā'. *Journal of the Royal Asiatic Society*, 33, 1-17. <https://doi.org/10.1017/S1356186322000268>
- sundowner. (2023, November 3). Answer to "Are 'avowed sisters' pseudohistory or a real/semi-real Persian custom in the past?" Anime & Manga Stack Exchange. <https://anime.stackexchange.com/a/68412>
- Yohannan, A., Khvānsārī, J. al-Dīn, Muḥammad al-Sharīf ibn Muḥammad, & Muslim World Manuscripts (Columbia University. Rare Book and Manuscript Library). (1825). *Hāz\_ā kitāb*

Sirāj al-munīr. 'Aqāyid al-nisā. <http://www.columbia.edu/cgi-bin/cul/resolve?clio15147187>  
小野, 友道. (2006). 入れぼくろ : 客と遊女の駆け引き : 心中立 (いれずみ物語 ; 7).  
熊本大学. <https://core.ac.uk/download/pdf/57721203.pdf>  
กนกพร ประสงค์, รุ่งสุรีย์ กิตติกุลสวัสดิ์, & สกน.ยะลา. (2566). จุฬาราชมนตรีประกาศให้วันพฤหัสบดีที่ 29  
มิถุนายน 2566 เป็นวันอีฎิ้ลอิดฮา ... สำนักข่าว กรมประชาสัมพันธ์.  
<https://thainews.prd.go.th/th/news/detail/TCATG230620091841234>  
ตะวันออกกลาง. (2023). ใน วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/ตะวันออกกลาง>  
ปฏิทินอิชเราะห์. (2023). ใน วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/ปฏิทินอิชเราะห์>  
รอยาลี, ม. (ม.ป.ป.). *จันทร์เสี้ยวแรก (ฮาลาล) เพื่อกำหนดเดือนซุลฮิจญะฮ์ (Zul Hijah) ฮ.ศ. 1441*. สถาบันวิจัย  
ดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). สืบค้น 9 ธันวาคม 2023, จาก  
<https://www.narit.or.th/index.php/astronomy-article/1207-zul-hijah-1441>  
ซุลฮิจญะฮ์. (2020). ใน วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/ซุลฮิจญะฮ์>  
เอเชียกลาง. (2023). ใน วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/เอเชียกลาง>  
เอเชียตะวันตกเฉียงใต้. (2023). ใน วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/เอเชียตะวันตกเฉียงใต้>  
[แยกเล่ม] เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 1-13. (ม.ป.ป.). สืบค้น 8 ธันวาคม 2023, จาก  
<https://siamintershop.com/product/2615/แยกเล่ม-เจ้าสาวแห่งทางสายไหม-เล่ม-1-13>

## แหล่งข้อมูลที่สำรวจ

Kaoru Mori. (2554). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 01 (สิริพัท, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2555). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 02 (สิริพัท, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2555). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 03 (สิริพัท, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2556). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 04 (สิริพัท, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2557). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 05 (สิริพัท, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2558). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 06 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2560). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 07 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2560). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 08 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2560). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 09 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2561). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 10 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2562). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 11 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2563). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 12 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.  
Kaoru Mori. (2564). เจ้าสาวแห่งทางสายไหม เล่ม 13 (กุลธิดา ชลรัตนกุล, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์.





# ประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศ ในอนิเมะซีรีส์ฟรีเคียว

จิตา เกษรสมบัติ  
ภูษณิศา บุรณวนิช



# ประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศในอนิเมะซีรีส์ฟรีเคียว

ฐิตา เกษรสมบัติ  
ภุชนิศา บุรณวิช

## 1. บทนำ

อนิเมะซีรีส์ฟรีเคียว เป็นอนิเมะประเภทสาวน้อยเวทมนตร์เริ่มฉายในปี พ.ศ. 2547 ปัจจุบันมีทั้งหมด 21 ภาค เนื้อหาของอนิเมะในแต่ละภาคจะมีสูตรสำเร็จที่คล้ายคลึงกันคือ เป็นเรื่องราวของกลุ่มสาวน้อยชั้นมัธยมธรรมดา ๆ ที่ถูกเลือกให้กลายเป็นนักรบในตำนานฟรีเคียว โดยฟรีเคียวแต่ละคนจะมีอุปกรณ์แปลงร่าง ชุดประจำตัวสุดสวย พลังวิเศษ และเหล่าภูติที่แสนน่ารักเป็นของตัวเองเพื่อใช้ในการต่อสู้กับเหล่าร้ายพร้อมกับภารกิจตามหาบุคคลหรือพลังในตำนานและปกป้องไม่ให้สิ่งเหล่านั้นตกไปอยู่ในมือของคนชั่ว ด้วยลักษณะของเนื้อเรื่องดังกล่าวรวมถึงชุดและเครื่องประดับประจำตัวฟรีเคียวที่น่ารักและมีความเป็นเพมึนสูงจึงทำให้ตัวละครสาวน้อยฟรีเคียวที่ผ่านมามีตั้งแต่เป็นตัวละครเด็กผู้หญิงและกลุ่มผู้ชมหลักของอนิเมะซีรีส์ชุดนี้ก็เป็นผู้หญิงเช่นเดียวกัน จนกระทั่งในภาค Hugtto! Precure ซีรีส์ฟรีเคียวลำดับที่ 15 ที่มีการนำเสนอตัวละครฟรีเคียวที่มีเพศสภาพแตกต่างออกไปจากที่ผู้ชมคุ้นเคย ตัวละครดังกล่าวมีชื่อว่า วากามิยะ อองรี เด็กชายชายลูกครึ่งญี่ปุ่น-ฝรั่งเศสนักกีฬาฟิสิกเกอร์สเก็ต ตัวละครอองรีได้รับความสนใจเนื่องจากเป็นตัวละครชายที่มักจะถูกแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีสดใสน่ารัก ผูกโบว์ สวมกิโมโน และสวมใส่เครื่องประดับ ซึ่งเป็นลักษณะการแต่งกายที่เหมาะสมสำหรับผู้หญิงและทำให้อองรีดูแตกต่างจากตัวละครชายคนอื่น ๆ และหลังจากที่เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ อองรีก็ได้รับพลังวิเศษและแปลงร่างเป็นเคียวอังฟิร่วมต่อสู้กับเหล่าร้ายไปพร้อม ๆ กับฟรีเคียวคนอื่น ๆ

เรื่องราวของอองรีเกิดกระแสและเป็นทวิตพากษ์วิจารณ์อย่างมากในโลกอินเทอร์เน็ตทันทีหลังจากที่อนิเมะออกอากาศ มีทั้งคำวิจารณ์ในแง่บวกว่าตัวละครอองรีเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางเพศและช่วยสนับสนุนประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศในสังคมญี่ปุ่น แต่อีกด้านหนึ่งก็มีผู้คนจำนวนมากที่มองว่าเรื่องราวของอองรีเป็นเพียงการตลาดที่ฉาบฉวยของทีมสร้างอนิเมะเนื่องจากประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศกำลังเป็นที่ถกเถียงกันในสังคมและตั้งใจสร้างตัวละครนี้ขึ้นมาเพื่อเกาะกระแส

อย่างไรก็ตาม ตัวละครอองรีไม่ใช่ตัวละครเพศสภาพชายคนแรกที่ถูกนำเสนอในอนิเมะซีรีส์ฟรีเคียวเนื่องจากในภาคก่อนหน้า Heartcatch Precure และภาค KiraKira☆ Precure A La Mode ก็ได้ปรากฏจากที่ตัวละครชายอย่าง เคนจิ บัน และ คุโรกิ ริโอะ ที่แปลงร่างเป็นฟรีเคียวเช่นกัน เพียงแต่เป็นการนำเสนอในเชิงตลกขบขันและเป็นฉากที่สอดแทรกสั้น ๆ ในตอนเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากตัวละครอองรีในภาค Hugtto! Precure ที่เป็นตัวละครหลักและเข้ามามีบทบาทต่อเนื้อเรื่องอย่างเต็มตัว ทางผู้จัดทำจึงเห็นว่าฟรีเคียวภาค Hugtto! Precure มีพัฒนาการทางด้านเนื้อหาเรื่องเพศวิถีที่น่าสนใจผ่านการนำเสนอตัวละครอองรี ควรค่าแก่การศึกษาและคาดว่าจะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาประเด็นเรื่องเพศวิถีที่ปรากฏในอนิเมะ

## 2. เรื่องย่อ

“เราทำได้ทุกอย่าง เป็นได้ทุกอย่าง!”

โนโนะ ฮานะ, ยากุซิจิ ซายะ, คากายากิ โฮมาเระ, ไอซากิ เอมิรุ, และ ลูลู อมูร์ ได้พลังวิเศษจาก มิไร คริสตัล ของฮาคุตัน เด็กทารกประหลาด ทำให้สามารถแปลงร่างเป็นฟรีเคียวเพื่อต่อกรกับบริษัทคุโรอาสุบริษัทจากโลกอนาคตที่เดินทางมายังอดีตโดยมีเป้าหมายรวบรวมพลังเพื่อหยุดเวลาของโลกใบนี้ไว้ให้ทุกสิ่งสวยงามไม่มีวันเปลี่ยนไป แต่นั่นไม่ใช่สิ่งที่เหล่าฟรีเคียวต้องการ เพื่อปกป้องอนาคตอันสดใสของทุกคนไว้ พวกเขาจึงต้องต่อสู้และตามหาความจริงเกี่ยวกับบริษัทคุโรอาสุให้ได้

### 3. วากามิยะ อองรี (若宮 アンリ)

#### 3.1 ประวัติตัวละคร

ภาพที่ 1 ตัวละคร วากามิยะ อองรี



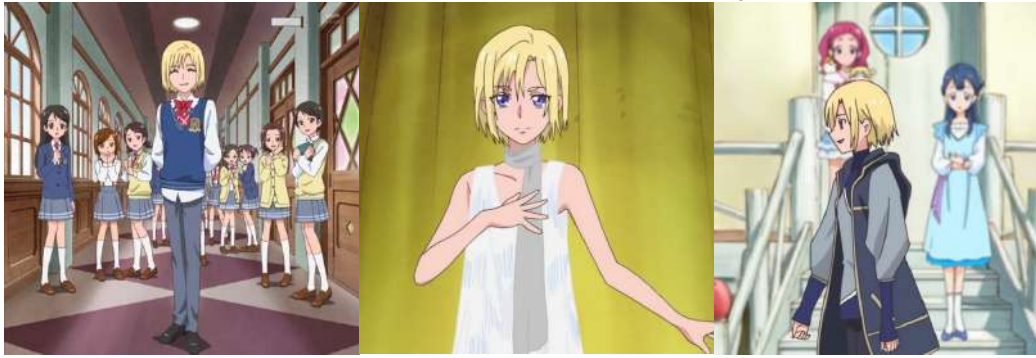
วากามิยะ อองรีเกิดในครอบครัวสองสัญชาติ มีพ่อเป็นชาวฝรั่งเศสและแม่เป็นชาวญี่ปุ่น ลักษณะนิสัยเป็นคนทำตามความต้องการของตนเองโดยไม่สนใจปฏิกฐานของสังคม มีจุดยืนอย่างชัดเจนและมองว่าการพยายามอธิบายการกระทำบางอย่างของเขาให้กับคนที่ไม่เข้าใจฟังเป็นเรื่องที่เสียเวลาและไม่จำเป็น อองรีชื่นชอบกีฬาฟิสิกเกอร์สเกิด โดยเฉพาะสเกตลีลาและได้เข้าแข่งขันในหลากหลายรายการ เขาถูกขนานนามว่าเป็นเจ้าชายแห่งวงการนี้ ทั้งยังได้คบหาเป็นเพื่อนกับคากายากิ โฮมาเระ ในสมัยที่ทั้งคู่อยู่ที่มอสโก ต่อมาหลังจากที่โฮมาเระย้ายมาเรียนต่อที่โรงเรียนในประเทศญี่ปุ่น อองรีก็ได้เดินทางมาถึงประเทศญี่ปุ่นด้วยความหวังจะโน้มน้าวให้โฮมาเระกลับเข้าสู่วงการกีฬาฟิสิกเกอร์สเกิดอีกครั้ง แต่เมื่อได้เห็นมิตรภาพของโฮมาเระและกลุ่มของฮานะแล้วก็ยกเลิกความพยายาม ต่อมา อองรีก็ได้เข้าศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนเดียวกันกับกลุ่มของฮานะโดยได้รับทุนการศึกษาประเภทนักกีฬา อองรีรู้ความจริงว่าโฮมาเระและกลุ่มเพื่อนเป็นฟรีเคียว แต่ก็ไม่ได้เปิดเผยให้ใครทราบ

ต่อมา อองรีประสบอุบัติเหตุทำให้ได้รับบาดเจ็บที่ขาในช่วงก่อนจะมีการแข่งขันรอบสุดท้าย ซึ่งอาจทำให้อาณาการเป็นนักกีฬาฟิสิกเกอร์สเกิดต้องจบลง ทำให้อองรีรู้สึกหมดหวังและท้อแท้ว่าตนจะไม่สามารถทำตามความฝันได้แล้ว แต่หลังจากที่ได้รับกำลังใจจากเคียวแอล ผู้ที่ผลักดันให้อองรีค้นหาคุณค่าที่แท้จริงและตัวตนที่ดีที่สุดของตัวเอง อองรีก็ได้สร้างปาฏิหาริย์และได้รับพลังให้แปลงร่างเป็นเคียวอังฟินีได้

#### 3.2 การแต่งกายแบบ Androgynous

การแต่งกายของ วากามิยะ อองรี มีลักษณะเป็น Androgynous Fashion หรือการแต่งกายที่ไม่ผูกเพศเข้ากับเสื้อผ้า ให้ความสำคัญกับความสั้นไหลทางเพศและมองว่า ‘ชาย-หญิง’ ไม่ใช่บรรทัดฐานปกติอย่างเดียวในสังคมอีกต่อไป จากภาพที่ 2 เป็นภาพของอองรีตอนอยู่ที่โรงเรียน แม้อองรีจะสวมใส่ชุดนักเรียนชายแต่

ภาพที่ 2-4 อองรีในเครื่องแต่งกายหลากหลายรูปแบบ



กลับมาเอาเนกไทของชุดเครื่องแบบนักเรียนชายมามัดเป็นทรงโบว์แบบนักเรียนหญิง

โดยทั่วไปแล้วองรีจะชื่นชอบการแต่งกายที่มีลักษณะเฟมินีน แต่ตัวอย่างในภาพที่ 4 จะเห็นได้ว่าองรีก็แต่งกายที่มีลักษณะแมสคูลินเช่นกัน องรีสวมใส่เสื้อผ้าโดยไม่ได้ยึดติดกับแนวคิดเดิม ๆ ที่ว่าชายหญิงต้องใส่เสื้อผ้าที่กำหนดมาแล้วว่าเหมาะสมกับเพศสภาพตนเอง เขาเพียงแค่ใส่ตามที่มองว่าสวยงามและเข้ากับตัวเองเท่านั้น และการที่องรีแต่งกายเช่นนี้ให้เขาแตกต่างจากตัวละครชายคนอื่น ๆ ในเรื่องจนทำให้ถูกเพื่อนร่วมชั้นอย่าง มาซาโตะ พุดจาบ่นทอนและเหยียดหยามเรื่องการแต่งกายเสมอในช่วงต้นเรื่อง

### 3.3 บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ

ภาพที่ 5 บทสัมภาษณ์ของซาโต จุนอิจิ ผู้กำกับกับพรีเคียวภาค Hugtto! Precure



ในบทสัมภาษณ์กับนิตยสารโอโตมีเดย์ ซาโต จุนอิจิ ผู้กำกับของ Hugtto! Precure เคยกล่าวถึงองรีในฐานะตัวละครว่า สำหรับตน แม้จะได้ฟังคำอธิบายตัวตนและอุปนิสัยขององรีจากผู้เขียนเนื้อเรื่อง และได้พยายามทำความเข้าใจองรีมาโดยตลอด ตนยังรู้สึกว่ายังไม่สามารถทำความเข้าใจตัวตนทั้งหมดขององรีได้มากเท่าที่ควร ทั้งนี้ จุนอิจิมองว่า องรีเป็นตัวละครที่สะท้อนถึงธีมของ Hugtto! Precure ได้ดีที่สุด จึงทำให้เขาตั้งใจพยายามทำความเข้าใจตัวละครองรีต่อไป

#### 4. วิเคราะห์ตัวละคร วากามิยะ อองรี

ตอนที่ 8 「ほまれ脱退！？ スケート王子が急接近！」

ภาพที่ 6-7 จากองรีมาเยี่ยมร้านขายเสื้อผ้าสตรี



ในฉากนี้ อองรีมาเยี่ยมร้านขายเสื้อผ้าของแฮร์รี และได้ลองใส่ชุดกระโปรงยาวซึ่งปกติเป็นชุดสำหรับผู้หญิง แฮร์รีเห็นดังนั้นจึงบอกองรีไปตามนั้น โดยองรีตอบกลับมาว่า “ถ้าใส่แล้วเข้ากับฉัน ก็ไม่มีปัญหาอะไรไม่ใช่หรือ” ซึ่งแสดงถึงความพยายามในการแฝงการกลายปฏิกฐานของสังคมในเรื่องเครื่องแต่งกายของเพศชายและเพศหญิงอยู่ภายใต้คำพูดขององรี เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกและคิดว่า การแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายสำหรับเพศอื่นเป็นสิ่งที่สังคมไม่ควรกำหนด แต่ควรเป็นสิ่งที่ผู้สวมใส่กำหนดเอง

ตอนที่ 19 「ワクワク！憧れのランウェイデビュー！」

ภาพที่ 8-12 จากมาซาโตะพูดถึงการแต่งตัวขององรี



ในฉากนี้ มาซาโตะ ซึ่งเป็นพี่ชายของเอมิรุและเรียนอยู่ในชั้นเดียวกับองรี มาพูดเตือนองรีเกี่ยวกับเครื่องแบบ เนื่องจากองรีเลือกที่จะเอาเนกไทมาผูกเป็นโบว์ องรีได้ยินดังนี้จึงตั้งคำถามเกี่ยวกับการมีอยู่ของกฎเกณฑ์ดังกล่าวของโรงเรียน ก่อนที่ มาซาโตะ จะบอกว่า ที่เตือนก็เป็นเพราะว่าองรีแต่งตัว “เหมือนผู้หญิง” ซึ่งทำให้เพื่อนผู้ชายเริ่มจะกังวลเกี่ยวกับเรื่องนี้ องรีจึงบอกไปเพียงแค่ว่าจะกลับมาคิดทบทวนเรื่องนี้ในภายหลัง ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง มาซาโตะ และองรี ในฉากนี้แสดงให้เห็นถึงบทสนทนาที่มีคู่สนทนาฝ่ายหนึ่งไม่เข้าใจและไม่ต้องการยอมรับแนวปฏิบัติบางประการ โดยปฏิกิริยาขององรีที่เลือกจะเก็บกรณีมาพิจารณาใหม่อีกทีและไม่มี การโต้ตอบไปในทันทีนั้น ก็อาจจะเป็นการสะท้อนถึงทัศนคติของผู้ปฏิบัติที่ว่า ไม่ควรจะพยายามอธิบายแนวปฏิบัติของตนให้แก่ผู้ที่ไม่เข้าใจและไม่พยายามจะเข้าใจแนวปฏิบัตินั้น เนื่องจากความพยายามดังกล่าวไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ใด ๆ ต่อตนเอง

ภาพที่ 13-24 ฉากงานแสดงงานจัดแสดงผลงานแฟชั่น



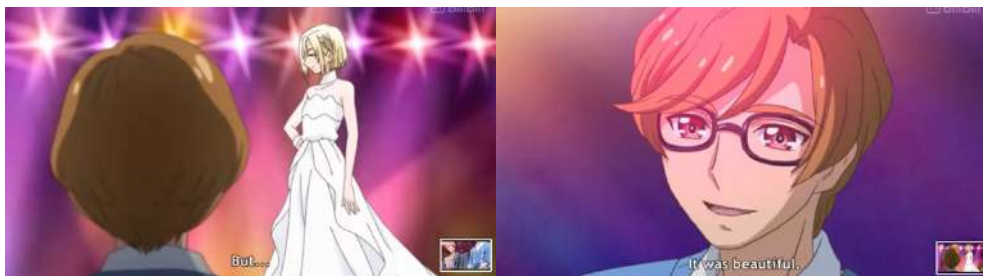
ในฉากนี้ องรีได้รับเชิญไปขึ้นแสดงงานจัดแสดงผลงานแฟชั่นภายใต้ธีม “ผู้หญิงก็เป็นฮีโร่ได้” ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากกลุ่มพีริเคียว องรีได้เชิญชวนกลุ่มของฮานะรวมถึงเอมิรุไปร่วมงาน เมื่อ มาซาโตะ ซึ่งเป็นพี่ชายได้ทราบว่าเอมิรุจะไปร่วมงาน ก็ได้เดินทางมาตามเอมิรุกลับบ้าน พร้อมกล่าวตักทวงว่า ผู้หญิงไม่สามารถเป็นฮีโร่ได้ เนื่องจากฮีโร่เป็นคำของผู้ชาย และผู้หญิงควรเป็นฝ่ายที่ถูกปกป้องเสียมากกว่า องรีที่ได้ยินบทสนทนาจึงเดินไปสวมชุดกระโปรงยาวที่ปรากฏในตอนที่ 8 และเดินมาประจันหน้ากับ มาซาโตะ เมื่อ มาซาโตะ เห็นดังนั้นก็ถามองรีว่า เหตุใดจึงสวมใส่ชุดของเพศหญิงทั้งที่ตนเป็นเพศชาย องรีตอบกลับไปว่าเพราะมันสวยดี และตนจะเลือกใส่ชุดใดก็เป็นตัวเลือกของตน ซึ่งบทสนทนาในฉากนี้เป็นการย้ำค่านิยมที่ได้ปลูกฝังไว้ในตอนก่อนหน้า ทั้งในเรื่องการแต่งกายที่ไม่ควรมีการกำหนดเพศและไม่ควรถูกจำกัดด้วยปฏิกฎฐานของสังคม

ภาพที่ 25-26 จากองริถูกไอซีไมเตอร์จับตัวไป



ในฉากนี้ องริถูกไอซีไมเตอร์จับตัวไป ทำให้องริพูดว่าตนเองกลายเป็น “เจ้าหญิง” ที่กำลังต้องรอให้ “ฮีโร่” มาช่วย เหล่าพรีเคียวที่ไดยินองริกล่าวดังนั้นจึงตอบกลับไปว่า “ผู้ชายเองก็เป็นเจ้าหญิงได้เหมือนกัน” ซึ่งถือเป็นการยืนยันความเชื่อขององริในจังหวะที่แม่แต่องริเองก็อาจจะหมดความเชื่อมั่นในแนวปฏิบัติของตนไปแล้ว

ภาพที่ 26-27 จากตอนจบตอนที่ 19



ในฉากสุดท้ายทำให้ได้เห็นมาซาโตะมองไปที่องริด้วยสายตาที่แตกต่างจากเดิม ทำให้รู้ว่าองริเริ่มเปลี่ยนความคิดของมาซาโตะทีละน้อยแล้ว

ตอนที่ 25 「夏祭りと花火とハリーのヒミツ」

ภาพที่ 28 จากองริและมาซาโตะมาเที่ยวงานเทศกาลฤดูร้อนด้วยกัน



ในฉากนี้ ยุกาตะที่องริสวมใส่เป็นยุกาตะแบบผสม กล่าวคือ แม่จะเป็นชุดของเพศชาย แต่ก็ปรับแต่งเพิ่มเติมให้สะท้อนถึงเพศวิทีที่มีลักษณะเป็นเพศหญิงหรือเฟมินีนมากขึ้นจากการเพิ่มเสี้อัดทรงหรือคอร์เซต์

ตอนที่ 42 「エールの交換！これが私の応援だ！」

ภาพที่ 29-36 จากหลังจากที่องริประสบอุบัติเหตุรถชน



ในตอนนี้ อองรีประสบอุบัติเหตุรถชนทำให้บาดเจ็บที่ขา ก่อนการแข่งขันจูเนียร์รอบสุดท้าย หมายความว่า อองรีอาจต้องเลิกเล่นกีฬาฟีกเกอร์สเกตไปโดยสมบูรณ์ ทำให้ อองรี รู้สึกหดหู่เป็นอย่างมาก ศัตรูของพรีเคียวจึงถือโอกาสทาบตามองรีให้ไปเป็นไอซีไมเดอร์แล้วปั่นป่วนงานแข่งฟีกเกอร์สเกต เคียวแอลเห็นองรีตกอยู่ในสภาพนั้นก็ได้นำกำลังใจ พร้อมทั้งพูดเตือนให้องรีคิดว่า ตัวตนที่หัวใจขององรีต้องการจะเป็นจริง ๆ นั่นคือใคร เมื่อองรีได้คิดตามและค้นพบตัวตนที่แท้จริง ก็เกิดปาฏิหาริย์ขึ้น คือ อองรีสามารถแปลงร่างเป็นพรีเคียวได้ ไขข้อข้องใจว่า เคียวอิงพีนี่ ถือเป็นตัวละครเพศชายคนแรกที่สามารถแปลงร่างเป็นพรีเคียวได้ ถึงแม้จะไม่ถือเป็นหนึ่งในพรีเคียวอย่างเป็นทางการ เนื่องจากไม่ได้เป็นตัวละครหลักของเรื่องก็ตาม

### 5. การเชื่อมโยงไปถึงตัวละครในภาคต่อมา

ภาพที่ 37-38 ตัวละคร โรสแมรี่ และ ซินาตะ ทาคุมิ



วากามิยะ อองรี เป็นตัวละครชายที่บุกเบิกการมีส่วนร่วมของตัวละครเพศชายในการ์ตูนพรีเคียวมากขึ้นกว่าเดิม โดยหลังจากภาค Hugtto! Precure ได้ปรากฏตัวละครพรีเคียวเพศชายเพิ่มมากขึ้น อาทิ โรสแมรี่ จากภาค Delicious Party♡Precure โดยโรสแมรี่เป็นอัศวินเพศชาย แต่ก็มี การเพิ่มคุณสมบัติที่สังคมมองว่าเป็นลักษณะเพศ



หญิงเข้ามา อาทิ ความรักสวยรักงาม ความหลงใหลในเรื่องการแต่งหน้า ความอ่อนไหวและร้องไห้ง่าย นอกจากนี้ ยังมี ซินาดะ ทาคุมิ ผู้ได้รับวิเศษทำให้สามารถแปลงร่างเป็นแบล็คเปปเปอร์ ที่คอยสู้รบเคียงบ่าเคียงไหล่ร่วมกับเหล่า พรีเคียวอีกด้วย ซึ่งทั้งสองก็ถือเป็นตัวละครชายที่มีบทบาทในการต่อสู้มากขึ้นจากภาคก่อน ๆ ที่ตัวละครชายแทบไม่มีบทบาทในการต่อสู้ หรือหากมีก็จะเป็นฝ่ายช่วยเหลือพรีเคียวอย่างเดียว

ภาพที่ 39 ตัวละคร ยูนาทึ สึบาสะ



ในภาคต่อมา Hirogaru Sky! Precure ซึ่งเป็นภาคล่าสุด ก็ได้มียูนาทึ สึบาสะ ตัวละครชายคนแรกที่สามารถแปลงร่างเป็นพรีเคียวในนาม Cure Wing จึงนับว่าเขาเป็นพรีเคียวที่เป็นผู้ชายคนแรกอย่างเป็นทางการ

## 6. บทสรุป

อนิเมะซีรีส์พรีเคียวเป็นอนิเมะสาวน้อยเวทมนตร์ที่ฉายต่อเนื่องมาอย่างยาวนานและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน และเป็นอนิเมะที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมโดยเฉพาะเหล่าเด็กน้อยผู้หญิงที่ชื่นชอบในเหล่าฮีโร่ผู้พิทักษ์พรีเคียว เพราะตัวละครพรีเคียวได้แสดงให้เห็นว่าเด็กผู้หญิงธรรมดา ๆ เองก็มีความแข็งแกร่ง กล้าหาญ และสามารถเป็นฮีโร่ได้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะในภาค Hugtto! Precure ที่นอกเหนือจากจะส่งเสริมความกล้าหาญให้กับเด็กหญิงเช่นเดียวกับในภาคก่อน ๆ แล้ว ยังได้มอบแรงบันดาลใจและเป็นแรงกระตุ้นให้กับเด็กชายที่มีความฝันเช่นเดียวกันผ่านตัวละคร วากามิยะ อองรี เนื้อเรื่องในภาคนี้ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามธรรมเนียมและข้อจำกัดทางด้านเพศสภาพและเป็นอีกหนึ่งความพยายามในการผลักดันประเด็นเรื่องความเท่าเทียมในประเทศญี่ปุ่นได้ดี บทพูดของพรีเคียวในตอนที่ 19 ที่ว่า “ผู้ชายเองก็เป็นเจ้าหญิงได้เหมือนกัน” แสดงให้เห็นว่าเฟรนด์ไชพรีเคียวพร้อมเปิดรับและเป็นพันธมิตรกับเหล่าเพศทางเลือก แม้ว่าตัวละครองรีจะไม่ได้เป็นสาวน้อยเวทมนตร์หรือตัวละครที่นำเสนอเพศทางเลือกคนแรกในอนิเมะหรือมังงะ แต่ก็ถือได้ว่าเป็นผู้ชายคนแรกที่สามารถแปลงร่างเป็นพรีเคียวได้แม้จะไม่ได้เป็นพรีเคียวอย่างเป็นทางการก็ตาม ซึ่งแตกต่างจากในอนิเมะซีรีส์พรีเคียวที่ก่อนหน้านี้ตัวละครพรีเคียวที่เป็นตัวละครหลักล้วนแต่เป็นผู้หญิงทั้งหมดและมุ่งนำเสนอประเด็นยกย่องพลังหญิงเท่านั้น อองรีได้สร้างแรงกระตุ้นที่สำคัญในการตั้งคำถามเรื่องเพศสภาพในสังคมญี่ปุ่น และเป็นเสมือนในเบ้ากวางไปสู่การนำเสนอความหลากหลายทางเพศผ่านตัวละครอื่น ๆ อีกมากมายให้ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในภาคต่อ ๆ ไป

## บรรณานุกรม

ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย. (2018). “ผู้ชายก็เป็นสาวน้อยเวทมนตร์ได้ ย้อนดูเพศสภาพที่สั่นไหวในการ์ตูนสาวน้อย

พลังมหัศจรรย์”. สืบค้นจาก <https://thematter.co/entertainment/road-to-cure-infini/>  
Upkung. (2018). “แม่แต่เด็กผู้ชายก็เป็นเจ้าหญิงได้: เมื่อ Hugtto! Precure แสดงความเปิดกว้างทางเพศวิถี”.  
สืบค้นจาก <https://news.dexclub.com/even-boys-can-become-princesses-hugtto-precure-anime-stands-up-to-traditional-gender-roles/>  
นากนาม ไวยหงษ์. (2020). “'Androgynous' นิยามความกำกวมทางเพศ ที่จะเปลี่ยนบรรทัดฐานแฟชั่นของโลกยุค  
ใหม่!” สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/fashion/article/androgynousfashion>  
オトメディア+SUMMER2018. 2018年6月9日発売. 株式会社学研プラス. 2018, P.26-  
27.

คำนิยามญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านอนิเมะ  
เรื่อง “あたしんち”

โชติกา สุวรรณวุฒิวัฒน์

# ค่านิยมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านอนิเมะเรื่อง “あたしんち”

โชติกา สุวรรณวุฒิวัดน์

## 1. บทนำ

ค่านิยม หมายถึง เจตคติและความเชื่อที่ฝังลึกในชีวิต และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลในการแสดงออกในทุกด้าน ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐานของพฤติกรรม เป็นแบบแผนในการตัดสินใจและเป็นแรงจูงใจนำไปสู่การแสดงออกของบุคคล (ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ, 2558, หน้า 30)

ในปัจจุบันการรับรู้ข้อมูลผ่านสื่อเป็นที่แพร่หลาย สื่อทุกสื่อล้วนมีบทบาทในการสร้างและนำเสนอค่านิยมของสังคมนั้น ๆ อนิเมะหรืออนิเมชัน (Animation) ก็เช่นกัน กล่าวคือ สภาพสังคมที่นำเสนอออกมาในอนิเมะย่อมสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยม ทศนคติ และวิถีชีวิตของคนในสังคม

“あたしんち”<sup>1</sup> หรือชื่อภาษาไทย “อาตาสินจิ ครอบครัวตัวป่วน” เป็นการ์ตูนของเคระ เอโกะ ตีพิมพ์ตั้งแต่ค.ศ.1994 เนื่องจากได้รับความนิยมจึงนำไปสร้างเป็นการ์ตูนทีวี ออกอากาศตั้งแต่ค.ศ.2002-2009 รวมทั้งหมด 330 ตอน มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของครอบครัวทาจิบานะ

ในรายงานนี้จะทำการศึกษาค่านิยมที่สะท้อนผ่านสื่ออนิเมะเรื่อง “あたしんち” โดยเก็บข้อมูลผ่านการดูอนิเมะจำนวน 50 ตอนแบบสุ่ม ทางช่อง [アニメ] あたしんち公式チャンネル ([Anime] Atashin'chi Official Channel) บน YouTube เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ว่าค่านิยมใดบ้างที่ปรากฏให้เห็น และปรากฏให้เห็นมากน้อยเท่าไรในอนิเมะเรื่องนี้

## 2. あたしんち

“あたしんち” หรือชื่อภาษาไทย “อาตาสินจิ ครอบครัวตัวป่วน” เป็นการ์ตูนของเคระ เอโกะ เคยตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์โยมิอูริตั้งแต่วันที่ 5 มิถุนายน ค.ศ.1994 ตีพิมพ์รายปักษ์ตั้งแต่วันที่ 6 มกราคม ค.ศ.2002 ถึงวันที่ 19 มีนาคม ค.ศ.2006 หลังจากนั้นเปลี่ยนเป็นตีพิมพ์รายสัปดาห์ เป็นรูปแบบตอนเดี่ยวจบ 3 หน้า 23 ช่อง นำไปสร้างเป็นการ์ตูนโดย Media Factory ในปีค.ศ.1995 มีการจัดพิมพ์แล้วทั้งหมด 21 เล่ม ได้รับความนิยมจึงนำไปสร้างเป็นการ์ตูนทีวี ออกอากาศทางช่องสถานีโทรทัศน์อาซาฮี (TV Asahi) ตั้งแต่ค.ศ.2002-2009 รวมทั้งหมด 330 ตอน มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของครอบครัวทาจิบานะ ซึ่งเป็นครอบครัว 2 รุ่น รวม 4 คนอาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม

## 3. ค่านิยมในสังคมญี่ปุ่น

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ค่านิยมฝังรากลึกและส่งผลในทุกด้านของชีวิต ตัวอย่างค่านิยมหลักที่เห็นได้ในสังคมญี่ปุ่นมีดังต่อไปนี้

<sup>1</sup> “あたしんち” ย่อมาจาก “あたしのうち” ซึ่งมีความหมายว่า “บ้านของฉัน”

## ภาพที่ 1 ครอบครัวทาจิบานะ



ตัวละครในครอบครัวทาจิบานะ (เรียงจากซ้ายไปขวา) ได้แก่ ทาจิบานะ ยูซึอิกะ (ลูกชาย) 2. ทาจิบานะ มิคัง (ลูกสาว) 3. แม่ 4. พ่อ

3.1 ให้ความสำคัญกับส่วนรวมมากกว่าส่วนตน สังคมญี่ปุ่นนั้นมีความนิยมเกี่ยวกับสำนึกของการรวมกลุ่ม (Collectivism) สูง ส่งผลให้เวลาจะลงมือทำอะไรมักคำนึงถึงผู้อื่นก่อนเสมอ รักษาวินัย ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ไม่ทำตัวออกนอกกรอบ รวมถึงหลีกเลี่ยงการสร้าง ความขัดแย้งเพื่อที่จะไม่สร้างความเดือดร้อน และรักษาความสงบเรียบร้อยของกลุ่ม

3.2 ความมีระเบียบวินัย สาเหตุที่คนญี่ปุ่นมีวินัยสูงมีหลายประการ ปัจจัยหนึ่งคืออิทธิพลของแนวคิดลัทธิขงจื้อซึ่งเน้นการเคารพผู้มีอำนาจ ความมีวินัยในตนเอง และการยึดมั่นในบรรทัดฐานทางสังคม นอกจากนี้ปัจจัยทางประวัติศาสตร์และสังคม เช่น การเน้นความสามัคคีในกลุ่ม การเคารพผู้อื่น และคุณค่าของการทำงานหนัก ล้วนมีส่วนทำให้คนในสังคมญี่ปุ่นตระหนักถึงความสำคัญของการมีระเบียบวินัย

3.3 ให้ความสำคัญต่อความอาวุโส ในสังคมญี่ปุ่นสถานะมีความสำคัญมาก คนญี่ปุ่นจะได้รับการปลูกฝังตั้งแต่เด็กว่าให้เคารพผู้อาวุโส ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าวอย่างชัดเจน คือ ระบบการจ้างงานตลอดชีวิตแบบญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญต่อความอาวุโสและวัยวุฒิมากกว่าความสามารถส่วนบุคคล

3.4 บทบาททางเพศ การแบ่งบทบาทหน้าที่ตามเพศในญี่ปุ่นนั้นมีมาอย่างยาวนาน ประวัติศาสตร์หล่อหลอมความคาดหวังในสังคมให้ผู้หญิงมีหน้าที่ทำงานบ้านและผู้ชายทำงานหาเงิน

3.5 ความพยายาม มุ่งมั่น ไม่ย่อท้อ สังคมญี่ปุ่นมองว่าการพยายามอย่างไม่ลดละจนบรรลุเป้าหมาย รวมถึงการพยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อก้าวข้ามอุปสรรคต่าง ๆ แม้อาจจะไม่สำเร็จเป็นสิ่งสำคัญ

ที่กล่าวไปข้างต้นเป็นค่านิยมหลักที่หยิบยกมาเป็นตัวอย่างเท่านั้น ทั้งนี้ในสังคมญี่ปุ่นยังมีค่านิยมอื่นอีกหลายการ

## 4. ค่านิยมที่สะท้อนผ่านอนิเมะเรื่อง “あたしんち”

ค่านิยมที่ปรากฏให้เห็นมีหลายประการ ในที่นี้จะยกมาอภิปรายแยกเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

### 4.1 บทบาทหน้าที่ตามเพศในสังคมญี่ปุ่น

หากกล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงในสังคมญี่ปุ่น หลายคนคงจะนึกถึงคำว่า “แม่บ้าน” เป็นอย่างแรก ในเรื่อง “あたしんち” ตัวละครแม่ของครอบครัวทาจิบานะก็เป็นแม่บ้านเต็มตัวเช่นกัน นอกจากนี้เหล่าตัวละครแม่ของครอบครัวอื่นก็ล้วนแต่เป็นแม่บ้านกันทุกคนอีกด้วย

เหตุที่เป็นเช่นนี้มีผลมาจากหลายปัจจัยด้วยกัน ย้อนกลับไปในระยะสร้างชาติของญี่ปุ่นสมัยเมจิ (ค.ศ. 1868-1912) บทบาทในสังคมของผู้ชายและผู้หญิงได้แบ่งออกจากกันอย่างชัดเจน ผู้ชายมีหน้าที่ออกไปทำงานหารายได้เลี้ยงครอบครัว ส่วนผู้หญิงมีหน้าที่จัดการเรื่องภายในบ้าน ทำงานบ้าน ดูแลความสะอาดและความเรียบร้อย อบรมดูแลลูก ประณินบิตสามี รวมถึงเป็นผู้จัดการเงินในครอบครัวอีกด้วย

แม้ช่วงเวลาดังกล่าวจะผ่านมานานแล้ว แต่ค่านิยมนี้ยังคงฝังรากลึกอยู่ในสังคมญี่ปุ่น เมื่อผู้หญิงแต่งงานจึงมักรับหน้าที่เป็นแม่บ้านเต็มตัว ระบบเงินเดือนที่เอื้อให้ผู้ชายมีรายได้เพียงพอต่อการดูแลครอบครัวก็มีส่วนเช่นกัน นอกจากนี้ อีกสาเหตุหนึ่งคือ สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส ระบบการทำงานที่ยิ่งกุม่เกทำงานให้กับบริษัทเป็นระยะเวลานานก็จะยิ่งได้รับผลตอบแทนมากขึ้น ได้รับมอบหมายงานต่าง ๆ ได้รับการเลื่อนขั้นไปตำแหน่งที่สูงขึ้นซึ่งตามมาด้วยเงินเดือนที่เพิ่มขึ้น ทว่าเมื่อผู้หญิงแต่งงานและตั้งครรรภ์ ทำให้ต้องลาคลอดลาพักไปเลี้ยงลูก เหตุผลดังกล่าวส่งผลให้บริษัทมองว่าผู้หญิงเป็นเพียงพนักงานชั่วคราวเท่านั้น จึงไม่ได้ให้ความสนใจเท่ากับผู้ชายที่เป็นพนักงานเต็มตัวกุม่เกให้บริษัทได้อย่างเต็มที่ ด้วยเหตุนี้รายได้ของผู้หญิงจึงน้อยกว่ารายได้ของผู้ชาย

ในเรื่อง “あたしんち” สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าวเกือบทุกตอน ในแต่ละตอนส่วนใหญ่จะเห็นแม่ทำงานบ้านอยู่เสมอไม่ว่าจะซักผ้า ตากผ้า พับผ้า เก็บกวาดของต่าง ๆ หากมีจากเตรียมทำอาหารหรือทำอาหารแม่จะเป็นผู้ทำเสมอ จะไม่เห็นพ่อทำอาหารเอง

การดูแลอบรมสั่งสอนลูกก็เช่นกัน เนื่องจากพ่อต้องไปทำงาน ไม่ค่อยได้อยู่กับลูก แม่จึงเป็นคนคอยอบรมลูก

ตัวอย่างตอนที่ปรากฏให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าว

ตอนที่ 50 แม่ล้างจานอยู่ในครัวแล้วไม่ได้ยินตอนพ่อเรียกให้หยิบเบียร์ให้ พ่อเรียกแม่อีกหลายครั้งจนหงุดหงิด แม่ก็ยังไม่ได้ยิน แต่ถึงอย่างนั้นพ่อก็นั่งรอต่อไป ไม่ลุกไปหยิบด้วยตัวเอง

ตอนที่ 79 พ่อไปดื่มสังสรรค์กับที่ทำงานจึงกลับบ้านช้า เมื่อกลับบ้านไปพบว่าแม่นั่งหลับอยู่กึ่งที่พับผ้าค้างไว้ กองผ้ายังวางอยู่บนโต๊ะ ยูซึอิโกะก็ต่อจิกชอว์วางไว้ที่พื้น ส่วนมิจังวางตุ๊กตากับอุปกรณ์เย็บผ้าไว้บนโต๊ะอาหาร เนื่องจากยังเมาอยู่ เมื่อเดินชนของที่วางไว้พ่อจึงหงุดหงิดมาก ลงมือเก็บกวาดทุกอย่างลงถุงขยะ พร้อมพูดว่าทำไมตัวเองต้องมาทำอะไรแบบนี้

ตอนที่ 112 มิจังอยากเรียนพิเศษจึงไปบอกแม่ เนื่องจากแม่เป็นคนดูแลค่าใช้จ่ายภายในบ้าน แม่บอกว่าไม่ได้ ค่าเรียนพิเศษแพง แม่จะสอนให้เอง พอตกเย็นแม่ได้รับจดหมายฉบับหนึ่งจึงเรียกมิจังไปคุยเพื่อบอกว่าให้เรียนพิเศษได้ แล้วย่านเอกสารในจดหมายให้ดู เอกสารดังกล่าวเป็นเอกสารแสดงผลกำไรที่แม่ได้จากการนำเงินโบนัสเงินเดือนที่พ่อฝากไว้ให้ไปลงทุน

ตอนที่ 136 พ่อทำความสะอาดบ้าน เพราะเดินแล้วเห็นว่าไม่สะอาดจึงเริ่มลงมือถูพื้นด้วยตนเอง พ่อทำไปสักพักเริ่มติดใจ จึงทำความสะอาดรอบบ้าน ภาพดังกล่าวไม่ค่อยปรากฏให้เห็น ลูกจึงถามแม่ว่าพ่อทำอะไรแต่เช้า แม่ก็ตอบว่านั่นสิ พ่อดูแลสุขภาพ พ่อเริ่มทำแล้วก็จะทำจนกว่าจะสะอาดหมดจด ผู้ชายก็แบบนี้แหละ กึ่งที่เวลาส่วนใหญ่ไม่ได้

ทำความสะอาดแท้ ๆ แม่ยังบอกอีกด้วยว่าพ่อควรพักผ่อนมากกว่าเพราะเป็นวันหยุด

ตอนที่ 262 แม่ไม่อยู่ พ่ออยากใส่ถุงเท้าแต่ไม่รู้ว่าถุงเท้าตัวเองอยู่ไหน หาไม่เจอ มิจังก็ไม่รู้บอกว่าจะอาจตากอยู่ ถุงเท้าที่ตากไว้ยังชื้นอยู่ พ่อเลือกข้างที่แห้งที่สุด 2 ข้างมาใส่โดยไม่สนว่าไม่เข้าคู่กัน และแม่จะชื้นอยู่ก็ไม่

ทำให้แห้งเพราะมองว่ายุงยาก แม่ถึงโน้ตไว้ว่าให้รับประทานขนมปังเป็นอาหารกลางวัน ลูกทำตาม แต่พ่อเลือกที่ไม่รับประทานอะไรเลยแม้จะหิว เมื่อแม่กลับบ้าน เห็นพ่อหิวมาก จึงรีบเตรียมอาหาร พอทำเสร็จ ทุกคนเริ่มรับประทาน อาหารกันหมดยกเว้นพ่อ แม่จึงถามว่าทำไมไม่รับประทาน หิวไม่ใช่เหรอ พ่อตอบแล้วว่าไม่ได้ แม่เงงแต่ก็สังเกตว่าพ่อไม่มีตะเกียบ จึงลุกไปหยิบให้ พ่อตกเห็นพ่อหิวอีก แม่เอาผลไม้ให้ พ่อบอกว่าไม่เอา แม่จึงไปปอกเปลือกแล้วใส่จาน มาวางไว้แล้วเดินไปทำอย่างอื่น พอกลับมาผลไม้ก็หมดแล้ว พ่อถามว่าไม่มีอีกเหรอ แม่ไปเอามาให้อีกแต่ไม่ได้ปอกเปลือก พ่อจึงส่งกลับให้แม่แล้วบอกว่ารับประทานทั้งแบบนี้ไม่ได้ แม่จึงต้องไปปอกเปลือกให้อีกรอบ

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าเรื่องนี้ปรากฏให้เห็นชัดเจนอย่างยิ่งถึงบทบาทหน้าที่ตามเพศในสังคมญี่ปุ่นว่าผู้ชายมีหน้าที่ทำงาน หารายได้เข้าบ้าน การไม่ทำงานบ้านเป็นเรื่องปกติ เนื่องจากเป็นหน้าที่ของผู้หญิง นอกจากการทำงานบ้านแล้ว จะเห็นได้ ว่าแม่ยังมีหน้าที่จัดการเงินภายในครอบครัว ดูแลความเป็นอยู่ของครอบครัว รวมถึงปรนนิบัติสามีอีกด้วย

#### 4.2 การประหยัดอดออม ใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง

ประเทศญี่ปุ่นเป็นอีกประเทศที่ขึ้นชื่อเรื่องการเก็บออม แรงจูงใจหลักในการออมเงินสำหรับคนญี่ปุ่นคือการเตรียมพร้อมทางการเงินสำหรับชีวิตหลังเกษียณและเหตุฉุกเฉิน

แน่นอนว่าการอดออมเงินไว้สำหรับเหตุฉุกเฉิน เช่น การล้มป่วย เป็นเรื่องปกติ แต่สำหรับคนญี่ปุ่นที่ ต้องเผชิญกับภัยธรรมชาติบ่อยครั้ง ส่งผลให้ต้องเตรียมความพร้อมด้านการเงินเพื่อกรณีเกิดภัยพิบัติไว้ด้วย

สาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งคาดว่าเป็นผลจากสงคราม ในช่วงหลายปีหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลญี่ปุ่นควบคุมตลาดการเงินในประเทศอย่างเข้มงวดเพื่อบรรลุเป้าหมายในการรื้อฟื้นอุตสาหกรรม กำหนดกฎระเบียบซึ่งผลักดันการออมของครัวเรือนและเปลี่ยนการออมดังกล่าวไปเป็นเงินฝากธนาคาร ในทางกลับกัน ธนาคารในประเทศจะใช้เงินฝากนี้เป็นฐานสำหรับการฟื้นฟูอุตสาหกรรมและสินเชื่อเพื่อการลงทุน แบบจำลอง (Model) ที่เน้นธนาคารเป็นศูนย์กลางช่วยให้ญี่ปุ่นกระจายทรัพยากรทางการเงินไปยังส่วนเป้าหมายอื่น และกระตุ้นการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วในช่วงหลายทศวรรษต่อมา แต่กลับผูกมัดการออมของครัวเรือนในเงินฝากธนาคารระหว่างกระบวนดังกล่าวด้วย

ค่านิยมการออมประจักษ์ร่วมกับค่านิยมแม่บ้านญี่ปุ่นทำให้การเตรียมอาหารรับประทานกันเองในครอบครัวเป็นภาพที่พบเห็นได้ทั่วไป การซื้อวัตถุดิบมาปรุงเองก็ช่วยลดค่าใช้จ่ายได้มากพอสมควร ไม่เพียงเท่านั้น ซูเปอร์มาร์เก็ตในญี่ปุ่นมักกำหนดวันลดราคาสินค้าไว้แล้ว ทำให้ง่ายและสะดวกต่อการวางแผนซื้อของ นอกจากนี้ ช่วงเย็นก่อนร้านปิดมักจะมีการแปะป้ายลดราคาสินค้าที่ใกล้หมดอายุแต่คุณภาพยังดี รวมถึงอาหารสำเร็จรูปที่ปรุงในแต่ละวัน ส่วนร้านค้าอื่น ๆ ก็อาจมีบัตรสะสมแต้ม คุปองแลกส่วนลด หรือคุปองแทนเงินสดให้สะสมเพื่อนำไปแลกซื้อสินค้าได้ในราคาถูกลงกว่าปกติ

ในเรื่อง “あたしんち” สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าวในหลายตอนดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 24 มิคังได้ไปให้สัมภาษณ์ลงหนังสือพิมพ์ ผู้สัมภาษณ์ถามความเห็นมิคังเกี่ยวกับกระแสนิยมของแบรนด์เนมในหมู่นักเรียน ถามต่ออีกด้วยว่ามีกระเป๋าแบรนด์เนมบ้างหรือไม่ อยากได้บ้างไหม มิคังตอบว่าไม่มี และไม่อยากจะเลย เพราะมองว่าของแบรนด์เนมราคาสูงด้วยชื่อแบรนด์ พร้อมยกตัวอย่างกระเป๋าแบรนด์เนมราคา 500,000 เยน หากไปที่ศูนย์จำหน่ายสินค้าตรงสถานีรถไฟใต้ดินก็มีกระเป๋าแบบเดียวกันในราคา 3,900

เยน มีคังบอกว่าหากซื้อของแบรนด์เนมราคาแพงก็จะมีเงินไม่พอใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน หลังจากนั้นก็มีคังก็ให้ดู  
กระโปรงที่ตัวเองใส่อยู่พร้อมอธิบายว่าแม่ตัดให้จากเศษผ้าที่เหลือ แต่ทำกระโปรงออกมาได้ดี ดูไม่เหมือนทำจาก  
เศษผ้า แม่ที่ผ่านมาพอดีก็มาเสริมความเห็นของลูกสาว อธิบายถึงข้อดีของกระโปรงที่ตนทำว่าทั้งถูกและทนทาน

ตอนที่ 129 แม่พยายามเก็บขยะในบ้านมาทิ้งรวมกันในถุงขยะใบใหญ่ใบเดียวจนกระทั่งมันเต็ม แต่ยังมี  
ขยะเหลืออยู่ มีคังและยูซึโตะบอกว่าถุงเต็มแล้ว ให้แยกใส่ถุงใบใหม่ แม่บอกว่ายังมีที่เหลือ ถุงขยะไม่ใช่ว่าราคาถูก  
เราต้องรวมเท่าที่สามารถรวมได้ แม่พยายามทำให้ถุงขยะมีพื้นที่ใส่ขยะให้มากเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะประหยัดถุง

ตอนที่ 133 แม่ฝากมีคังไปซื้อกระดาษชำระ เพราะเห็นจากใบปลิวว่าลดราคา แม่จะที่บ้านจะยังมีอยู่ แต่  
เนื่องจากเป็นของที่ได้ใช้แน่นอน เมื่อราคาถูกจึงให้ไปซื้อมาเพื่อไว้

ตอนที่ 149 เวลาแม่ไปซื้อของจะเทียบราคาเสมอ ไม่ได้เทียบเพียงยี่ห้อ แต่เทียบขนาด และราคาของแต่ละ  
ร้านด้วย นอกจากนี้ในตอนยังปรากฏให้เห็นถึงคูปองร้านขนมปังที่แม่เก็บรวบรวมไว้เพื่อจะไปแลกซื้อขนมปังอีก  
ด้วย

ตอนที่ 189 มิโตะที่บ้านหมด แม่เห็นจากใบปลิวว่ามีมิโตะลดราคาเลยออกไปซื้อแต่สินค้าลดราคาขาย  
หมดแล้ว จึงจะซื้อยี่ห้อที่ใช้ประจำ ปรากฏว่ายี่ห้อดังกล่าวก็หมด สุดท้ายจึงต้องเลือกยี่ห้อที่ราคาใกล้เคียงกันแทน  
เมื่อรับประทานอาหารเย็น ครอบครัวบอกว่าซุป์มิโตะอร่อยกว่าปกติ แม่บอกว่าซื้อมิโตะยี่ห้อใหม่มา ซึ่งราคาแพง  
กว่ายี่ห้อเดิม 20 เยน มีคังบอกว่าถ้าแค่ 20 เยนละก็รอบหน้าซื้อยี่ห้อนี้อีกเถอะ แม่บอกว่าไม่ได้ ความหรรษาคือ  
ศัตรู (ぜいたくは敵だ)<sup>2</sup>

ตอนที่ 274 แม่ไปซื้อของเตรียมทำอาหารเย็น มีปลาอยู่ 4 แพ็กพอดีจำนวนคนในครอบครัว แต่ว่ายังไม่  
ซื้อเพราะรอเวลาแปะป้ายลดราคาสินค้า

จากตัวอย่างตอนที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าแม่ในฐานะผู้ดูแลการเงินภายในครอบครัวพยายามประหยัด  
ค่าใช้จ่ายเท่าที่จะทำได้ด้วยวิธีต่าง ๆ คอยเปรียบเทียบราคาสินค้าอยู่เสมอเพื่อที่เลือกสินค้าที่คุ้มค่าที่สุด  
แม่จะเป็นเงินเพียงเล็กน้อย หากไม่จำเป็นก็เลือกที่จะประหยัดไว้ก่อน หากมีสินค้าลดราคาก็จะเลือกซื้อสินค้านั้น  
เป็นต้น

### 4.3 การมีระเบียบวินัย

เมื่อก้าวถึงสังคมญี่ปุ่น ลักษณะที่หลายคนนึกถึงและเห็นตรงกันเป็นอันดับแรก ๆ คงไม่พ้นการมี  
ระเบียบวินัยของคนญี่ปุ่น สาเหตุที่ทำให้คนญี่ปุ่นมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบสูงมาจากการปลูกฝัง  
จิตสำนึกที่ว่าส่วนรวมนั้นมีความสำคัญกว่าส่วนตนมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน การกระทำแต่ละอย่างจึงมักคำนึงถึง  
ผู้อื่นด้วยเสมอ ส่งผลให้คนญี่ปุ่นรักษาระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัดเพื่อรักษาความสงบสุขและไม่สร้างความ  
เดือดร้อนแก่สังคม

ตัวอย่างตอนที่ปรากฏให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าว

ตอนที่ 8 รถเมลล์มีตารางเวลาชัดเจน ผู้คนต่อแถวรอขึ้นรถเมลล์ ไม่มีการแซงแถว เมื่อเข้าห้างสรรพสินค้า  
ไปขึ้นบันไดเลื่อน มีคนสองคนยืนคุยกันบนบันไดเลื่อน เนื่องจากยืนสองฝั่งทำให้ขวางทาง ไม่สามารถเดินขึ้นไปได้

<sup>2</sup> ในเดือนกันยายน ค.ศ.1938 รัฐบาลญี่ปุ่นได้ออกคำสั่งต่อต้านสินค้าฟุ่มเฟือยซึ่งมีเป้าหมายคือลดการบริโภคและเพิ่มการออมของ  
ครัวเรือนเพื่อสนับสนุนการทำสงคราม “ความหรรษาคือศัตรู” (ぜいたくは敵だ) เป็นหนึ่งในสโลแกนที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดในช่วงสงคราม



แม่ที่รับอยู่จึงขอกางแล้วเดินขึ้นไป ภายหลังแม่พูดว่าควรยื่นฟังเดี่ยวบนบันไดเลื่อนสิ ตอนจะข้ามถนนทุกคนรอ สัญญาณไฟจราจรคนข้ามถนนแล้วค่อยข้าม ระหว่างทางเดินกลับบ้าน แม่พูดเรื่องความถูกต้องและการทำความดีของตนให้มีคังฟัง ทว่าพอได้รับใบปลิวที่ไม่ต้องการ แม่ขยำแล้วทิ้งลงตะกร้าจักรยานที่คนอื่นจอดไว้ มีคังเห็นเลยก็ทว่าเมื่อกี้แม่ยังพูดเรื่องความถูกต้องอยู่เลย จะทิ้งไว้ตรงนี้ได้อย่างไร แม่บอกว่าตรงนี้เป็นที่ห้ามจอด จอดตรงนี้ได้ แม่จึงลงโทษด้วยตัวเอง สุดท้ายตอนจบมีคังเป็นคนเก็บไปทิ้งให้

ตอนที่ 129 แม่พยายามเก็บขยะในบ้านมาทิ้งรวมกันในถุงขยะใบใหญ่ใบเดียวจนกระทั่งมันเต็ม แต่ยังมีขยะเหลืออยู่ แม่พยายามทำให้ถุงขยะมีพื้นที่ใส่ขยะให้มากเท่าที่จะทำได้ด้วยการทับถุงซ้ำ ๆ ทำให้เกิดเสียงดัง มีคังจึงเตือนว่าเสียงดังเกินไปแล้ว จะรบกวนเพื่อนบ้าน

ตอนที่ 149 แม่ปั่นจักรยานไปซื้อของ ใกล้ถึงเวลาร้านปิดแล้วจึงรีบมาก แต่ไม่ว่าจะรีบแค่ไหนเมื่อเห็นสัญญาณไฟจราจรเปลี่ยนเป็นสีเหลืองก็หยุดทันทีทุกครั้ง

ตอนที่ 235 พ่อเข้าห้องน้ำแล้วกระดากชำระหมดจึงใช้กระดาษทิชชูแทน แม่กลับบ้านมาเห็นเลยบอกพ่อว่าใช้แทนไม่ได้ จะทำให้ชักโครกตัน ที่กล่องทิชชูก็มีเขียนกำกับไว้ว่าผลิตภัณฑ์นี้จะละลายในน้ำยาก พ่อบอกไม่เป็นไรใช้ได้ ต่อมาพ่อทิ้งขยะพลาสติกในถุงสำหรับขยะเผาได้ มีคังจึงหยิบขยะออกมาแล้วบอกพ่อว่าทิ้งผิดอีกแล้ว พ่อตอบว่ามันเผาได้ มีคังอธิบายว่าเผาไม่ได้ เผาพลาสติกแล้วจะเกิดสารพิษไดออกซิน (Dioxin) การกระทำตามใจของพ่อทำให้คนอื่นเดือดร้อน พ่อไม่ฟังเรื่องกระดาษชำระ เพราะคิดว่าไม่เป็นไร ยังไม่ตัน จนสุดท้ายชักโครกก็ตันเข้าจริง ๆ ทำให้ต้องเรียกช่างมาซ่อม

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ถึงการกระทำที่มีวินัยอย่างเช่น การต่อแถวรอขึ้นรถเมล์อย่างเป็นระเบียบ การปฏิบัติตามกฎจราจรอย่างเคร่งครัด และการกระทำที่ไม่ได้นึกถึงผลที่ตามมาซึ่งก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อผู้อื่นไม่มากนักน้อย การยื่นคุดกันขวางทางบันไดเลื่อน การทิ้งขยะไม่เป็นที่ การไม่แยกขยะ เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อเห็นการกระทำที่สร้างความเดือดร้อน ตัวละครอื่นจะคอยกล่าวตักเตือน

#### 4.4 มารยาทในสังคมญี่ปุ่น

คนญี่ปุ่นนั้นเป็นที่รู้จักว่ามารยาทดีและมีความสุภาพสูง ลักษณะจึงถือเป็นแนวคิดพื้นฐานหนึ่งที่ส่งผลให้คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความสุภาพ แนวคิดดังกล่าวมีส่วนที่เน้นถึงมารยาทที่ประณีตและความสุภาพเรียบร้อยซึ่งเป็นการแสดงถึงการเคารพและให้เกียรติผู้อื่น

ตัวอย่างตอนที่ปรากฏให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าวอย่างชัดเจน ได้แก่ ตอนที่ 182 ซึ่งมีชื่อตอนว่า “มารยาทญี่ปุ่น”

ตอนที่ 182 แม่และเพื่อนอีกสองคนนั่งคุดกันที่ร้านกาแฟ เมื่อเห็นผู้หญิงโตะข้าง ๆ หยิบเครื่องสำอางออกมาจึงหันไปมอง นึกว่าผู้หญิงจะเติมเครื่องสำอาง แต่ปรากฏว่าผู้หญิงคนนั้นเริ่มแต่งหน้าตั้งแต่ต้น แม่และเพื่อนเริ่มคุดกันว่าไม่อยากจะเชื่อเลย ไม่ใช่บ้านตัวเองแท้ ๆ ไม่นานมานี้ยังนึกภาพการแต่งหน้าในที่สาธารณะไม่ออกเลย กล่าวกันว่าผู้หญิงสมัยก่อนไม่แต่งหน้าหากสามีมองอยู่ด้วยซ้ำ มีคนมองอยู่ไม่น่าอายเธอ ผู้หญิงโตะข้าง ๆ คงได้ยินจึงหันมามอง แม่ขอโทษ แล้วชวนเพื่อนออกจากร้าน แม่และเพื่อนยังคุดกันอีกว่าทำไมพวกตนถึงต้องเป็นฝ่ายที่อายด้วย คิดดูแล้วพวกตนไม่ได้ทำอะไรผิดเสียหน่อย พอออกจากร้านมาเจอกลุ่มวัยรุ่นนั่งที่พื้น แม่และเพื่อนก็ออกความเห็นกันต่อว่าไม่กลัวเสียผ้าเปื้อนกันบ้างเธอ ทำแบบนั้นไม่ใช่คนญี่ปุ่นแล้ว กลุ่มวัยรุ่นคงคิด

ว่าเท่า เหมือนเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตกแบบที่ชาวตะวันตกนอนลงบนเตียงถึงที่สวมรองเท้าอยู่ แม่และเพื่อนเสริมอีกด้วยว่าวัยรุ่นแยกแยะไม่ได้แล้วว่าจะไรถูกอะไรผิด ต่อมาเห็นนักเรียนหญิงที่ใส่กระโปรงสั้นเดินขึ้นสะพานลอย แม่และเพื่อนคุยกันว่าแทบจะเห็นกางเกงในอยู่แล้ว ไม่เหมาะกับสภาพอากาศ กล้าใส่เพราะยังเด็กอยู่ ผู้หญิงต้องทำให้ร่างกายช่วงล่างอบอุ่นสิ

มีคังเจอผู้ใหญ่ให้ลูกยืนเล่นถึงที่สวมรองเท้าบนที่นั่งในรถไฟฟ้า ตอนจะออกจากสถานี คนแน่นมาก มีคังถูกป้าที่อยู่ข้างหลังยื่นมือมาดันหลัง พอหันไปมอง ป้าก็ทำเป็นไม่รู้ เหมือนว่าตนไม่ได้ดัน พอออกจากสถานีก็เจอลุงสุขบุหรีแล้วพ่นควันมากทางมีคัง พอมีคังไอแล้วหันไปมอง ลุงคนนั้นก็มองกลับด้วยท่าที่ไม่พอใจ

แม่กับมีคังเดินกลับบ้านด้วยกัน แม่ถามว่าทำไมเด็กสมัยนี้เป็นแบบนี้กันพร้อมเล่าเรื่องที่ตนเจอมา แม่พูดอีกว่าอนาคตของญี่ปุ่นจะเป็นอย่างไรต่อ อนาคตมืดเสียแล้ว มีคังบอกว่าผู้ใหญ่ก็เหมือนกันแล้วเล่าเรื่องที่ตนเจอให้แม่ฟัง มีคังพูดต่อว่าที่แม่บอกว่าอนาคตมืด แต่ผู้ใหญ่เป็นคนเลี้ยงดูเด็กสมัยนี้ขึ้นมา คนที่นั่งตามถนนไม่ได้ อยู่ดี ๆ ก็โผล่ขึ้นมา แต่มีเหตุผลให้เป็นอย่างนั้น

เมื่อกลับถึงบ้านเจอพนักงานทำความสะอาดอยู่ที่หน้าประตูพอดี เนื่องจากจะไปหยิบเสื้อผ้ามานำให้ แม่จึงเปิดประตูแล้วเอากันชนประตูลงด้วยเท้า พอเสร็จธุระแล้ว พนักงานทำความสะอาดเอากันชนประตูกลับขึ้นให้ด้วยมือ แม่กับมีคังจึงคุยกันแล้วก็ชมว่ามารยาทดี สดุดยอด สมกับเป็นคนญี่ปุ่น มีคังนึกขึ้นได้จึงทักว่าตอนเอาลงแม่ใช้เท้าไม่ใช่เหรอ แม่นี้แหละที่ใช้ไม่ได้

ตอนที่ 182 สะท้อนให้เห็นความคิดของคนญี่ปุ่นว่าสิ่งไหนเหมาะสมหรือไม่อย่างไร จะเห็นได้ว่าการแต่งหน้าในที่สาธารณะถูกมองว่าไม่เหมาะสม มองว่าเป็นสิ่งที่ควรทำในพื้นที่ส่วนตัว เช่น ที่บ้าน การนั่งที่พื้นถนนก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ การใส่กระโปรงที่ค่อนข้างสั้นก็ไม่เหมาะสม การปล่อยให้ลูกยืนเล่นถึงที่สวมรองเท้าบนที่นั่ง การยื่นมือดันหลังคนข้างหน้า การสูบบุหรี่ในที่สาธารณะและพ่นควันบุหรีโดยไม่สนคนรอบข้างแน่นอนว่าย่อมไม่ใช่ การกระทำที่ดี อีกอย่างคือการใช้เท้าแทนมือซึ่งแม่จะสะดอกแต่ก็ไม่สุภาพ บทสนทนาของแม่กับมีคังชวนให้คิดว่าไม่เกี่ยวกับว่าเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ สิ่งสำคัญอยู่ที่การปลูกฝังและการคำนึงถึงการกระทำของตัวเอง เพราะบางทีสิ่งที่ตนมองว่าไม่มีมารยาทหรือไม่สุภาพ ตนเองก็ทำโดยไม่รู้ตัวเช่นกัน

ตัวอย่างมารยาทในสังคมประการอื่นที่ปรากฏให้เห็นในหลายตอน เช่น การพูดก่อนรับประทานอาหารว่า “いただきます” และหลังรับประทานอาหารว่า “ごちそうさまでした” สองวลีดังกล่าวพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นเวลารับประทานอาหาร แต่เป็นวลีที่สะท้อนความคิดและค่านิยมของคนญี่ปุ่นอย่างยิ่ง ก่อนเริ่มรับประทานอาหาร คนญี่ปุ่นจะพูดว่า “いただきます” พร้อมนำมือมาประกบและก้มศีรษะเล็กน้อย มักแปลวลีดังกล่าวเป็นภาษาไทยว่า “จะทานแล้วนะครับ/คะ” แต่หากแปลตรงตัวจะหมายถึง “จะรับไว้ด้วยความขอบคุณ” เป็นการแสดงความขอบคุณและความเคารพต่อทุกสิ่งตั้งแต่วัตถุดิบ ผู้ผลิต จนถึงผู้เตรียมและปรุงอาหารที่ทำให้ได้มาซึ่งอาหารที่อยู่ตรงหน้า ส่วนหลังรับประทานอาหารเสร็จจะพูดว่า “ごちそうさまでした” พร้อมประกบมือและก้มศีรษะเพื่อแสดงความขอบคุณและเคารพอีกครั้ง

#### 4.5 ความซื่อสัตย์

คนญี่ปุ่นได้รับการชื่นชมบ่อยครั้งว่าซื่อสัตย์ หากลิ้มของทั้งไวหรือทำของหล่นหายก็มักจะได้คืน ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าคนญี่ปุ่นได้รับการปลูกฝังเรื่องจริยธรรมตั้งแต่เด็กผ่านระบบการศึกษา ร่วมกับการปลูกฝังเรื่อง

การใส่ใจ การคำนึงถึงผู้อื่น ทำให้ตระหนักได้ว่าควรทำอย่างไร

ตัวอย่างตอนที่ปรากฏให้เห็นถึงค่านิยมดังกล่าว

ตอนที่ 152 พ่อหยาบรุ่มคันโปรดของแม่ไปโดยไม่รู้ตัว ตกเย็นไปดื่มสังสรรค์แล้วมา กลับบ้านมาพร้อม รุ่มคันอื่น แม่เห็นว่าไม่ใช่รุ่มของตัวเองเลยไปถามพ่อ แต่พ่อกลับไปแล้ว แม่เสียดายรุ่มคันโปรดของตัวเอง มีคัง ผ่านมาพอดีจึงถามว่าพ่อหยาบรุ่มกลับมาผิดอีกแล้วหรือ แม่ตอบพร้อมดูที่รุ่มอีกที พ่อเห็นว่าเป็นของแบรนด์ดัง จึงพอใจ มีคังบอกว่าไม่ได้ ไม่ถูกต้อง แม่บอกว่าไม่ถูกต้องหรือ ใช่ว่าพ่อตั้งใจหยาบผิดเสียหน่อย สุดท้ายแม่เย็บชื่อ ที่รุ่ม มีคังเห็นเลยถามว่าทำไมเย็บชื่อเราลงแบบนี้ แม่ตอบว่าหากหยาบผิดอีก รุ่มคันนี้จะได้กลับมาบ้านเรา มีคัง โวยวายว่านั่นไม่ใช่ปัญหาเสียหน่อย

ตอนดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการเอาของคนอื่นมาเป็นของตัวเองเป็นสิ่งที่ไม่สมควรผ่านการแย้ง ของมีคัง

นอกจากค่านิยมที่พบเห็นในแต่ละหัวข้อที่กล่าวไปข้างต้น ยังมีค่านิยมย่อยอื่นปรากฏให้อีกดังตัวอย่าง ต่อไปนี้

#### 4.6 การใส่ใจสิ่งเล็กน้อยที่อาจดูไม่สำคัญ

เห็นได้ในตอนที่ 13 แพ็กเกจของผลิตภัณฑ์แต่ละอย่างมีขั้นตอนการเปิดหรือการใช้งานกำกับไว้เสมอ กว่าแม่มีกไม่สังเกตและเปิดหรือใช้งานตามใจชอบ ทำให้บางทีเสียของ เช่น เปิดกล่องนมผัดผงทำให้เมื่อเทนม นม ไหลหกกระจาย หรือทำของพัง เช่น เปิดกล่องซีดีโดยไม่ดูผงทำให้กล่องซีดีแตก มีคังบอกว่าการทำแบบนี้ส่งผล ต่อวิธีใช้ชีวิตของแม่ คนที่คิดไตร่ตรองจะระมัดระวังในการทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตมากกว่า และใช้ชีวิตได้อย่างมี ระเบียบ ไม่เหมือนแม่ที่เดินฝักขวาทิ้งที่ควรเดินฝักซ้ายเวลาเดินบนบันไดตามสถานี สะท้อนให้เห็นถึงการให้ ความสำคัญกับสิ่งเล็กน้อย การมองข้ามหรือละเลยสิ่งนี้อาจดูไม่สำคัญเป็นประจำจะทำให้ติดเป็นนิสัย ส่งผลต่อ การกระทำอื่นในชีวิตประจำวัน

#### 4.7 การก่อกวน

เห็นได้ในตอนที่ 110 เพื่อนแม่ชมว่าลูก ๆ เป็นเด็กดีกัน แม่ปฏิเสธพร้อมเสริมว่าลูกไม่ได้เรื่องเลย พุดก็ไม่มี พัง เรียนก็ไม่เรียน ส่วนมีคังก็เช่นกัน เมื่อเพื่อนชมก็ปฏิเสธทุกคำชม พร้อมพุดไปในทางตรงข้ามว่าสิ่งที่เพื่อนชม ไม่ได้อย่างไร เพื่อนสนิทมีคังทักว่ามีคังปฏิเสธชมตลอดเลย ให้รับคำชมไว้บ้างดีกว่า เพราะก่อกวนไปอาจจะทำให้อีก ฝ่ายรู้สึกไม่ดีได้ แต่ถ้าโอ้อวดมากอีกฝ่ายก็คงไม่พอใจเท่าไร ให้รับไว้พอประมาณ

ค่านิยมที่กล่าวมาข้างต้นเป็นค่านิยมที่พบในอนิเมะเรื่อง “あたしンち” อย่างไรก็ตามยังมีค่านิยม อื่นนอกจากที่ยกมาข้างต้น แต่ไม่ได้ถูกหยิบยกมาเนื่องจากปรากฏน้อย รวมถึงเป็นค่านิยมย่อยที่อาจจัดรวมอยู่ใน ค่านิยมหลักที่กล่าวมา

### 4. สรุปผล

ผลการศึกษาค่านิยมที่สะท้อนผ่านสื่ออนิเมะเรื่อง “あたしンち” โดยเก็บข้อมูลผ่านการดูอนิเมะ จำนวน 50 ตอนแบบสุ่ม พบว่าค่านิยมที่ปรากฏให้เห็นมีหัวข้อ และการปรากฏให้เห็นมีค่านิยมดังตารางต่อไปนี้

เกณฑ์ที่ใช้ชี้การปรากฏของค่านิยมคือภาพและคำพูดของตัวละครที่สื่อถึงหัวข้อดังกล่าว จึงจะแสดงค่าเป็นร้อยละโดยประมาณ

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลค่านิยมที่ปรากฏ

ค่านิยม	จำนวนตอนที่ปรากฏ	ร้อยละโดยประมาณ
1. บทบาทหน้าที่ตามเพศในสังคมญี่ปุ่น	46	92
2. การประหยัดดอดอม ใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง	17	34
3. การมีระเบียบวินัย	10	20
4. มารยาทในสังคมญี่ปุ่น	17	34
5. ความซื่อสัตย์	2	4
6. การใส่ใจสิ่งเล็กน้อยที่อาจดูไม่สำคัญ	2	4
7. การท่อมตน	2	4

จากตารางจะเห็นว่าในเรื่อง “あたしんち” ปรากฏให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ตามเพศในสังคมมากที่สุด ปรากฏประมาณร้อยละ 92 รองลงมาคือการประหยัดดอดอม ใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง และมารยาทในสังคมญี่ปุ่นที่ปรากฏเท่ากันประมาณร้อยละ 34 ตามด้วยการมีระเบียบวินัย ปรากฏประมาณร้อยละ 20 ต่อด้วยความซื่อสัตย์ การใส่ใจสิ่งเล็กน้อยที่อาจดูไม่สำคัญ และการท่อมตนปรากฏเท่ากันประมาณร้อยละ 4

หากเทียบค่านิยมที่ปรากฏในเรื่อง “あたしんち” กับค่านิยมหลักในสังคมญี่ปุ่นที่ยกมาในข้อ 3. จะเห็นได้ว่าอนิเมะเรื่องนี้เน้นให้เห็นถึงค่านิยมบทบาททางเพศ การให้ความสำคัญกับส่วนรวมมากกว่าส่วนตน และความมีระเบียบวินัยตามลำดับ แต่ไม่ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญต่อความอาวุโส และความพยายาม มุ่งมั่น ไม่ย่อท้อ

## บรรณานุกรม

- ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ. (2558). การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.)  
<http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1876/5/chawarin.silp.pdf>
- มาริโกะ โออิ. (2564). ญี่ปุ่น ประเทศที่อาจเต็มไปด้วยแม่บ้านที่เนื้อหนายเพราะว่างงานถึง ๆ ที่จบปริญญามา.  
<https://www.bbc.com/thai/international-58388011>
- สหกรณ์ออมทรัพย์ มจก. (2561). คนญี่ปุ่นมีวิธีประหยัดค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันอย่างไร?  
<https://hcusaving.com/คนญี่ปุ่นมีวิธีประหยัด/>
- อัยยาขุร ชูศรี. (2566). “เอกสารคำสอนวิชา 2223182 มังงะและอนิเมะ”. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 Atashin'chi. (n.d.). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Atashin%27chi>
- Embassy of Japan. (2009). *Politeness in Japan*. [https://www.no.emb-japan.go.jp/files/Japanese\\_politeness.pdf](https://www.no.emb-japan.go.jp/files/Japanese_politeness.pdf)
- Emma, F. (2018). A Tansu Full of Dollars: Why Japan Has Such a Hardcore Savings Culture.  
<https://unseen-japan.com/japan-saving-culture/>

Gennifer, W.(n.d.). Selling Shiseido Cosmetics Advertising & Design in Early 20<sup>TH</sup>-Century Japan.

[https://visualizingcultures.mit.edu/shiseido\\_01/sh\\_essay04.html](https://visualizingcultures.mit.edu/shiseido_01/sh_essay04.html)

NihongoDo Media. (2023). What Do “Itadakimasu” And “Gochisousama” Mean? Common Phrases and Manners During Meals in Japan. <https://nihon-godo.com/media/japanese-language/417>

Oscar, R. & Pilar, G. (2005). Japanese Women’s Role. Past and Present.

<https://www.redalyc.org/pdf/361/36101106.pdf>

Ruthy, K. (n.d.). Cultural Values of Japan. <https://www.moon.com/travel/planning/cultural-values-of-japan/>



# การศึกษาการใช้ 当乙字 ในการ์ตูนมังงะ

มีคคะมัยย์ เซกุงุระพาฟชัย

# การศึกษาการใช้ 当て字 ในการต้นมังงะ

มีคะมัยย์ เชษฐประพาฬชัย

## 1. บทนำ

การ์ตูนมังงะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของประเทศญี่ปุ่นที่พัฒนามาอย่างยาวนานจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง โดยหนึ่งในเอกลักษณ์ดังกล่าวนั้นคือการใช้ภาษา เนื่องจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่มีรูปแบบการเขียนการใช้ตัวอักษร และไวยากรณ์ที่แตกต่างจากภาษาไทยจึงมีกลวิธีทางภาษามากมายในการสื่อความหมายที่แตกต่างจากภาษาไทยอีกทั้งยังมีลักษณะการใช้ที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประเภทของงานเขียน การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาภายในการ์ตูนจึงทำให้สามารถรู้ถึงเอกลักษณ์การใช้ภาษาในภาษาญี่ปุ่นและสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปศึกษาต่อยอดได้ทั้งในเชิงภาษาศาสตร์และเชิงวัฒนธรรม

ในรายงานฉบับนี้ผู้เขียนได้เลือกศึกษาเกี่ยวกับการใช้ “อะเทะจิ”(当て字) ในการต้นมังงะประกอบกับเอกสารอ้างอิงเพิ่มเติมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการวิเคราะห์หาจุดร่วมในแต่ละตัวอย่างและจำแนกลักษณะการใช้งานของ 当て字 ตลอดจนวิเคราะห์กระบวนการและข้อจำกัดเมื่อนำกลวิธีดังกล่าวมาแปลในภาษาไทยด้วย ทั้งนี้ผู้เขียนมีข้อกำหนดเกี่ยวกับ 当て字 ที่จะถูกนำมาพิจารณาในรายงานฉบับนี้ ดังนี้

อะเทะจิ (当て字) นิยามโดยดั้งเดิมคือการใช้อักษรคันจิโดยพิจารณาจากเสียงอ่านเพียงอย่างเดียว อาจเป็นได้ทั้งเสียงอ่าน 訓読み และ 音読み โดยไม่คำนึงถึงความหมายของตัวอักษรนั้น ๆ มีบทบาทอย่างยิ่งโดยเฉพาะในการสร้างคำในอดีต แต่งานวิจัยในปัจจุบันนั้นการใช้รูบี(ルビ)<sup>3</sup> กำกับคำอ่านให้กับตัวอักษรใด ๆ โดยไม่คำนึงถึงเสียงอ่านดั้งเดิมของตัวอักษรนั้น ยกตัวอย่างเช่นคำว่า 本気 เองก็ถูกจัดว่าเป็น 当て字 (高木, 2020) ดังนั้นในรายงานฉบับนี้จะถือว่าการแทนตัวอักษรคันจิในลักษณะนี้ก็นับเป็น 当て字 ด้วยเช่นเดียวกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้เขียนได้ทำการคัดเลือกตัวอย่างแบบสุ่มจากการ์ตูนมังงะในแนวต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 1 รายชื่อหนังสือการ์ตูนที่ใช้ในการศึกษา

ชื่อมังงะ	เล่มที่	แนว	สำนักพิมพ์	ปีที่วางจำหน่าย
วันพีซ	ตอนที่ 1098-1100	แฟนตาซี ต่อสู้	ชูเอย์ฉะ	2023
โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ	12	ผจญภัย ต่อสู้	ชูเอย์ฉะ	1987
มายฮีโร่คาเดเมีย	18	ยอดมนุษย์ ต่อสู้	ชูเอย์ฉะ	2018
JIN หมอกะลุมศตวรรษ	8	อาชัพ(แพทย์) อิงประวัติศาสตร์	ชูเอย์ฉะ	2010
กัปตันสึบาสะ ROAD TO 2002	6	กีฬา	ชูเอย์ฉะ	2002
เกรียนชินจัง	18	ตลก	ฟูตะบะฉะ	1997
ยากแก๊งจริงหนอรักของโอตาคุ	1	เลิฟคอมเมดี้	อีจิจินฉะ	2015

## 2. จำแนกการใช้ 当て字 ตามหลักการใช้งาน

จากการศึกษาด้วยตนเองและงานวิจัยในอดีตพบว่าในสื่อในปัจจุบันนั้นมีการนำ 当て字 ไปใช้ในหลากหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นการแทนเสียงของภาษาปาก ใช้สื่อความหมายของภาษาต่างประเทศ ใช้ในศัพท์

<sup>3</sup> การใช้อักษรโรมานะหรือคาตากานะกำกับคำอ่านของตัวอักษรคันจิโดยให้ตัวอักษรที่เป็นคำอ่านอยู่ด้านบนหรือด้านขวาของตัวอักษรคันจิ



เฉพาะทางการกีฬา ใช้แทนสรรพนามหรือบุพบท รวมไปถึงการอุปมาและแทนศัพท์เฉพาะภายในเนื้อหา (白勢彩子, 2012) ซึ่งการใช้ 当て字 เหล่านี้หากจำแนกตามหลักการนำไปใช้งานแล้วจะสามารถจำแนกได้สองประเภท ดังนี้

### 1) ใช้เสียงอ่านในการแทนตัวอักษรโดยที่ไม่คำนึงถึงความหมายของตัวอักษร

การใช้รูปแบบนี้เป็นการใช้ตามนิยามเดิมของ 当て字 ซึ่งการใช้ลักษณะนี้มีมาอย่างยาวนานแล้วตั้งแต่ในอดีต โดยในอดีตมักถูกใช้ในการแทนเสียงของศัพท์ภาษาญี่ปุ่นและภาษาต่างประเทศ เช่น <sup>ロマン</sup>浪漫 <sup>アメリカ</sup>亜米利加 จากตัวอย่างการศึกษาการใช้ 当て字 ในลักษณะนี้มักนำไปใช้ในการ “ตั้งชื่อ” ซึ่งมักเป็นชื่อเฉพาะที่ไม่ได้เป็นสามัญนาม หรือต้องการให้คำสามัญในภาษาใด ๆ ฟังดูเป็นชื่อเฉพาะในภาษาญี่ปุ่นก็มักจะเขียนแทนด้วย 当て字 ลักษณะนี้ โดยมักพบในเนื้อหาที่เป็นลักษณะย้อนยุคเนื่องจากเป็นอักษรวิธีของชาวญี่ปุ่นในสมัยโบราณ ทั้งนี้ ผู้เขียนสันนิษฐานว่าการใช้ 当て字 ในลักษณะนี้มีจุดประสงค์เพื่อทำให้คำใด ๆ “ดูเหมือนเป็นคำในภาษาญี่ปุ่น” ดังนั้นหากใช้กับเนื้อหาที่ไม่ได้ดำเนินในประเทศญี่ปุ่นจะทำให้เกิดความขัดแย้งกับภาษาที่ตัวละครใช้จริงในเนื้อหาได้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการเขียนคำว่าโดนักด้วยอักษรคันจิ 道名津 (อ่านว่า โด-นะ-ทสึ) จาก JIN หมอกะลุคตวรรษ (JIN-仁-) ทั้งนี้ในคำว่า 道名津 นั้นไม่มีตัวอักษรใดที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับขนมโดนักแม่แต่น้อย เพียงแต่ใช้เพื่อแทนเสียงอ่านของคำว่า “โดนัก” เพียงเท่านั้น

### 2) ใช้ความหมายของตัวอักษรในการแทนโดยไม่คำนึงถึงเสียงอ่าน

การใช้รูปแบบนี้จะเป็นการนำตัวอักษรคันจิมาแทนคำอ่านใด ๆ โดยคำนึงถึงความหมายที่อยู่ภายในตัวอักษรซึ่งอาจสัมพันธ์กับคำอ่านที่ได้กำกับไว้โดยตรง หรือสัมพันธ์กับบริบทในการใช้งาน ณ ขณะนั้นแทน โดยในรูปแบบนี้เองก็สามารถจำแนกแยกย่อยออกไปได้อีก 2 กรณี

#### 2.1) ความหมายของตัวอักษรคันจิเป็นคำแปลของคำอ่านโดยตรง

การกำกับลักษณะนี้จะเป็นการใช้ 当て字 ในกรณีที่ต้องการให้ตัวอักษรที่ต้องการมีคำอ่านแตกต่างไปจากคำอ่านตามปกติของตัวอักษรหรือใช้เป็นคำแปลของภาษาต่างประเทศหรือภาษาสมมติซึ่งบางกรณีหากเขียนด้วยตัวอักษรคาตากานะโดยตรงอาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจความหมายหรือมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนไปจากที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อ โดยในตัวอย่างการศึกษาจะพบในชื่อเฉพาะที่มีคำอ่านเป็นภาษาต่างประเทศ อาทิ ท่าไม้ตาย ชื่อพลังพิเศษ เป็นต้น

ภาพที่ 2 ตัวอย่างคำว่า 星の白金 จากเรื่อง โจโจ ล่าข้ามศตวรรษ (ジョジョの奇妙な冒険) โดยใช้ตัวอักษร 星の白金 แต่กำกับเสียงอ่านตามคำแปลภาษาอังกฤษว่า Star Platinum ลักษณะนี้จะเห็นว่าความหมายของตัวอักษร 星の白金 มีความหมายสอดคล้องกับคำอ่านที่กำกับไว้โดยตรง



スタープラチナ  
ภาพที่ 2 ตัวอย่างคำว่า 星の白金 จากเรื่อง โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ

2.2) ความหมายของตัวอักษรค้นจิกกับคำอ่านที่กำกับไว้สัมพันธ์กันโดยบริบทในเนื้อหา

ในกรณีนี้จะต่างจากกรณีแรกที่ว่าหากพิจารณาเฉพาะความหมายของคำอ่านและความหมายของตัวค้นจิกจะพบว่าไม่มีความสัมพันธ์กันหากแต่ต้องพิจารณาจากบริบทภายในเรื่องเพื่อที่จะเข้าใจความเกี่ยวข้องระหว่างคำอ่านและตัวอักษรที่ผู้แต่งได้กำกับไว้ ซึ่งจากตัวอย่างที่ได้ทำการสืบค้นมาพบว่าการใช้ 当て字 ในลักษณะนี้มักใช้ในกรณีที่ต้องการเพิ่ม “ความหมายโดยนัย” ให้แก่คำอ่านหรืออุปมากับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง



ウチ  
ภาพที่ 3 ตัวอย่างคำว่า 雄英 จาก มายฮีโร่ อคาเดเมีย (僕のヒーローアカデミア)

ในที่นี้ 雄英 เป็นชื่อโรงเรียนที่ตัวละครสังกัดอยู่ ดังนั้นแม้ว่า ตัวอักษร 雄英 กับคำว่า ウチ จะไม่มีความสัมพันธ์ในทางความหมายแต่เมื่อพิจารณาจากเนื้อหาแล้วจะพบว่ามีความสัมพันธ์กันผ่านบริบทภายในเรื่องจึงนำมาใช้เพื่อสื่อความหมายของทั้ง 雄英 (ชื่อสถาบัน) และ ウチ(พวกเรา)นั่นเอง

ทั้งนี้แม้จะไม่พบการใช้ 当て字 ทั้งสองแบบจากตัวอย่างศึกษาที่เป็นแนวรักและแนวตลก แต่เมื่อพิจารณาจุดร่วมของการใช้ 当て字 ในบริบทตัวอย่างจะพบได้ว่าการนำไปใช้ในชื่อท่าไม้ตายหรือตั้งชื่อภาษาญี่ปุ่นซึ่งไม่ใช่สิ่งที่แปรผันตามแนวเนื้อหาของมังงะ แต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มังงะเรื่องนั้นมีเสียมากกว่า อาทิ กรณีที่ใช้ 当て字 ในท่าไม้ตายนั้นมีการพบในแนวแฟนตาซีและแนวต่อสู้ กว่าท่าไม้ตายเป็นสิ่งที่มิซึซึทึ ต่อเมื่อเกิดการต่อสู้ภายในเรื่อง ดังนั้นหากเป็นแนวแฟนตาซีที่มิได้มีการต่อสู้เกิดขึ้นภายในเรื่องย่อมเป็นไปได้ว่าอาจจะไม่ปรากฏการใช้ 当て字 เลยก็เป็นไปได้ ในทางตรงกันข้ามหากเป็นแนวตลกขบขันแต่ได้มีการต่อสู้เกิดขึ้น

ภายในเรื่องก็อาจพบเจอการใช้ 当て字 ลักษณะดังกล่าวภายในเรื่องด้วยเช่นกันจึงจำเป็นที่จะต้องขยายขอบเขตในการศึกษาต่อไปในอนาคต

### 3. เหตุใดจึงพบ 当て字 กับตัวคันจิมากกว่าที่จะเป็นตัวอักษรอื่น

จากการศึกษาพบว่าการใช้ 当て字 ถูกนำไปใช้ในสื่อปัจจุบันนั้นมากมายโดยอาศัยประยุกต์หลักการในการสร้างคำศัพท์ผ่านตัวคันจิที่ญี่ปุ่นเคยมีมาตั้งแต่ในอดีต ทั้งนี้จึงทำให้เกิดข้อสงสัยว่าในเมื่อหลักการของ 当て字 เป็นเพียงการนำตัวอักษรใด ๆ มาใช้โดยไม่คำนึงถึงความหมายหรือเสียงอ่านแล้วเหตุใดจึงมักจะถูกใช้กับตัวอักษรคันจิเป็นส่วนมากทั้งที่จะสามารถใช้กับตัวฮิรางานะหรือคาตากานะก็ได้

จากตัวอย่างที่นำมาใช้ศึกษาแล้วและจากผลศึกษาของ 白勢彩子(2012) ซึ่งได้ทำการสำรวจการใช้ 当て字 ในหนังสือการ์ตูนมังงะทำให้พบว่านอกเหนือจากตัวอักษรคันจิแล้ว 当て字 ยังมีการนำไปใช้กับตัวอักษรภาษาอังกฤษที่เป็นอักษรย่อและตัวเลขอีกด้วย ทำให้ผู้เขียนทำการคิดหาคุณสมบัติร่วมกันระหว่างตัวอักษรสามรูปแบบนี้ ทำให้ได้ข้อสรุปว่าสาเหตุที่ตัวคันจิถูกนำไปใช้เป็น 当て字 และไม่มีฮิรางานะหรือคาตากานะถูกนำไปใช้เป็น 当て字 เป็นเพราะตัวอักษรคันจินั้น “ไม่มีเสียงอ่านตายตัว” ยกตัวอย่างเช่น

星の白金 - หากละในส่วนที่เป็นคำประสมและแยกตัวคันจิออกมาทีละตัว แต่ละตัวจะสามารถอ่านได้มากกว่าหนึ่งเสียง แต่หากเขียนด้วยตัวฮิรางานะเป็น ほしのしろかね เสียงอ่านที่เป็นไปได้มีเพียงเสียงเดียวคือ hoshi no shirogane และไม่อาจกลายเป็นเสียงอ่านอื่นไปได้

39 - สามารถอ่านในภาษาญี่ปุ่นได้ถึง さんきゅう และ さんじゅうきゅう

HR - นอกจาก ホームルーム แล้วยังมีความเป็นไปได้ที่จะอ่านเป็นคำอื่นได้อีกไม่จำกัดว่าต้องเป็นตัวย่อของคำว่า Home Room เสมอไป เหมือนอย่างกึ่งในประเทศไทยมักรู้จักในฐานะตัวย่อของคำว่า Human Resource

จากตัวอย่างดังกล่าวทำให้เห็นว่าสิ่งนี้เองที่เป็นจุดร่วมที่พบในตัวเลขและตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวย่อเช่นเดียวกับคันจิ ในขณะที่คุณสมบัตินี้ไม่สามารถพบได้ในตัวอักษรฮิรางานะและคาตากานะที่เป็นอักษรแทนเสียงจึงสรุปได้ว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้ตัวคันจิมักถูกนำมาใช้เป็น 当て字 นั้นมาจากการที่ตัวคันจิสามารถมีได้หลายเสียงอ่านนั่นเอง

### 4. การแปล 当て字 ในมังงะฉบับแปลภาษาไทย

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า 当て字 ถูกนำไปใช้สื่อความในหลากหลายรูปแบบ โดยมีปัจจัยว่าตัวอักษรที่มีการกำกับคำอ่านจะต้องมีเสียงอ่านไม่ตายตัว ซึ่งกลวิธีลักษณะนี้ถือเป็นเอกลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นที่ระบบเขียนประกอบด้วยตัวอักษรถึง 3 รูปแบบด้วยกัน จึงเป็นที่น่าสนใจว่าเมื่อทำการแปลกลวิธีการสื่อความดังกล่าวมาเป็นระบบเขียนของภาษาอื่นที่มีตัวอักษรเพียงประเภทเดียวอย่างเช่นภาษาไทยแล้วจะมีวิธีการแปลอย่างไร ผู้แปลมีการเลือกที่จะเก็บความในส่วนใดของข้อความ หรือหากเลือกที่จะเก็บทั้งสองความหมายจะวิธีการอย่างไรที่จะสามารถเก็บความหมายทั้งสองไว้ได้ ในการนี้ผู้เขียนได้ทำการศึกษากลวิธีการแปลดังกล่าวจากฉบับแปลภาษาไทยของหนังสือตัวอย่างที่นำมาเป็นกรณีศึกษาข้างต้นและได้จำแนกกลวิธีในการแปลออกมาดังนี้

#### 1) การแปลแบบเก็บความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

การแปลในลักษณะนี้ผู้แปลจะเลือกแปลโดยเก็บความเฉพาะคำอ่านหรือความหมายของคำที่ถูกกำกับ 当て字 โดยจากตัวอย่างการศึกษา การแปลในลักษณะนี้ส่วนที่ถูกแปลหรือทับศัพท์ออกมามักจะเป็นส่วนคำอ่านที่ได้รับอาการกำกับไว้เหนือตัวอักษรคันจิ อย่างไรก็ตามผู้เขียนพิจารณาว่าการแปลในลักษณะนี้มีข้อจำกัดที่เมื่อนำไปใช้กับ กรณีที่เป็นอักษรแทนคำอ่าน (รูปแบบที่ 1) และกรณีที่คำอ่านกับความหมายของตัวอักษรคันจิไม่สอดคล้องกัน(รูปแบบที่ 2.2) หากใช้กับ 当て字 รูปแบบที่ 1 จะทำให้เกิดการแปลเพียงเสียงอ่านซึ่งไม่ต่างจากการแปลจากตัวอักษรฮิรางานะหรือคาตากานะส่งผลให้ผู้อ่านไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างการกำกับด้วยตัวอักษรคันจิกับกำกับชื่อนั้นด้วยอักษรแบบอื่น ๆ หากใช้กับ 当て字 รูปแบบที่ 2.2 จะทำให้ความหมายส่วนใดส่วนหนึ่งขาดหายไปและไม่สามารถแสดงกลวิธีในการสื่อความหมายตามที่ต้นฉบับต้องการสื่อได้



スタープラチナ  
ภาพที่ 4 การแปลคำว่า 星の白金

จากเรื่อง โจโจ ล่าข้ามศตวรรษ (ジョジョの奇妙な冒険) จะเห็นได้ว่าผู้แปลเลือกเก็บเฉพาะคำอ่านของประโยคที่ได้รับการกำกับ 当て字 ไว้และละความหมายของตัวอักษร 星の白金

## 2) การแปลแบบเก็บทั้งสองความหมาย

กลวิธีที่ใช้แก้ปัญหาการแปล 当て字 ในลักษณะดังกล่าวนี้จะเป็นการกำกับความหมายของตัวอักษรโดยการเขียนคำอ่านไว้ที่ด้านบนของเส้นและเขียนบทบาทกับความหมายของตัวอักษรคันจิอยู่ภายในวงเส้น เหตุที่มีการใช้วิธีนี้คาดว่ามาจากกรณีที่ในงานเขียนของภาษาไทยมักมีการขยายความโดยเขียนรายละเอียดไว้ภายในวงเส้น จึงได้มีการนำกลวิธีดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการแปลการ์ตูนด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ดังจะเห็นได้ว่าการแปลในลักษณะนี้จะเป็นการเพิ่มคำลงไปในช่วงคำพูดโดยตรง ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ว่าจะมีข้อจำกัดหากช่องคำพูดมีขนาดเล็กเกินกว่าที่จะกำกับทั้งคำแปลและคำอ่านได้



パシフィスタ

ภาพที่ 5 การแปลคำว่า 平和主義者 จากเรื่อง วันพีซ (ワンピース)



ภาพที่ 6 การแปลคำว่า SGGK สู้เปอร์เกรตเกอร์คเียเปอร์ จาก กัปตันสี่บาศะ ROAD TO 2002 (キャプテン翼 ROAD TO 2002)

ทั้งนี้ในส่วนของการกำหนดคำแปลว่าควรใช้คำทับศัพท์หรือแปลความหมายเป็นคำภาษาไทยนั้นแม้จะมีแนวโน้มว่าคำอ่านที่มีรากศัพท์มาจากภาษาต่างประเทศมักจะถูกแปลด้วยการทับศัพท์แต่ก็มีกรณียกเว้นดังที่เห็นในภาพที่ 6 ว่าคำว่า Super Great Goal Keeper แม้จะเป็นคำภาษาอังกฤษแต่กลับเลือกแปลโดยวิธีการแปลความหมายของคำแทน ผู้เขียนจึงพิจารณาว่ายังคงจำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมต่อไปเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจแปล 当て字 จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

## 5. สรุป

ในการ์ตูนมังงะมีการนำ 当て字 มาใช้ในการสื่อความหรือใช้เป็นลูกเล่นทางภาษาซึ่งประยุกต์มาจากหลักการในการสร้างคำจากตัวอักษรคันจิในอดีต จากการศึกษาทำให้สามารถจำแนกตามรูปแบบการนำไปใช้งานได้ 2 ประเภทหลัก คือการอาศัยเสียงอ่านของตัวคันจิที่พ้องเสียงกับคำที่ต้องการจะสื่อมาแทนเสียงอ่านโดยไม่คำนึงถึงความหมายดั้งเดิมของตัวอักษร จึงทำให้เกิดข้อสงสัยว่าในเมื่อไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเสียงอ่านและความหมายแล้วเหตุใดจึงมักใช้ 当て字 กับตัวอักษรคันจิ ซึ่งเมื่อได้ทำการเปรียบเทียบกับการใช้ 当て字 ในตัวอักษรอื่นนอกเหนือจากตัวคันจิภายในเอกสารที่เกี่ยวข้องแล้วทำให้ได้ข้อสรุปออกมาว่ามาจากการที่ตัวอักษรคันจิมีคุณสมบัติของการที่มีหลายเสียงอ่าน ไม่ได้เป็นตัวอักษรที่แทนเสียงอ่านใดเสียงอ่านหนึ่งโดยตรงทำให้สามารถเพิ่มคำอ่านอื่นนอกเหนือจากที่ถูกนิยามไว้ในตัวอักษรแต่เดิมได้ สำหรับการแปลกลวิธีการสื่อความดังกล่าวนี้พบว่ามมีทั้งรูปแบบที่คงความหมายเฉพาะคำอ่านของคำที่ทำกับเอาไว้ และรูปแบบที่เก็บความหมายของทั้งคำอ่านและตัวอักษรที่ได้รับการกำกับ ทั้งนี้ด้วยข้อจำกัดในการเข้าถึงเอกสาร จึงสามารถสรุปได้เพียงลักษณะการใช้โดยภาพรวม เพื่อศึกษาแนวโน้มและปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อความโดยใช้ 当て字 นั้นจำเป็นที่จะต้องศึกษาเอกสารอ้างอิงเพิ่มเติมและกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยเพื่อผลลัพธ์ที่ครอบคลุมยิ่งขึ้นต่อไป

## 6. ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการกำหนดตัวแปรอื่นนอกเหนือจากแนวโน้มของการ์ตูนเพื่อศึกษาปัจจัยและแนวโน้มการใช้งานของ 当て字 เช่นกลุ่มเป้าหมายผู้อ่านหรือองค์ประกอบภายในการ์ตูน อาทิ “เนื้อหาดำเนินอยู่ในประเทศญี่ปุ่นหรือไม่” “มีการต่อสู้/แข่งขันเกิดขึ้นภายในเรื่องหรือไม่”

2) ควรมีการศึกษา 当て字 โดยสำรวจเฉพาะเจาะจงไปที่การ์ตูนแนวไดแอนวหนึ่งตามลำดับเวลาเพื่อหาจุดเริ่มต้นและพัฒนาการของการใช้ 当て字 ในการ์ตูนมังงะ

## บรรณานุกรม

高木 春佳 (2020) 現代の歌詞と雑誌からみる当て字の用法の研究 出典 :

<https://aue.repo.nii.ac.jp/records/7536> 参照 : 2023-12-04

白勢彩子 (2012) 「当て字」の現代用法について. 『東京学芸大学紀要. 人文社会科学系』 1. 63. 103-108. 出典 : <http://hdl.handle.net/2309/125467> 参照 : 2023-12-04

## แหล่งข้อมูลสำรวจ

荒木飛呂彦 (1987) 『ジョジョの奇妙な冒険』 集英社

อารากิ ฮิโรฮิโกะ (2530) “โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ” (ฉบับแปลไทย) เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

尾田栄一郎 (1997) 『ワンピース』 集英社

โอดะ เอิจิโร่ (2540) “วันพีซ”(ฉบับแปลไทย) สยามอินเตอร์คอมิกส์

高橋陽一 (2001) 『キャプテン翼 ROAD TO 2002』 集英社

ทาคาฮาชิ โยอิจิ (2544) “กัปตันซึบาสะ ROAD TO 2002” (ฉบับแปลไทย) สยามอินเตอร์คอมิกส์

堀越耕平 (2014) 『僕のヒーローアカデミア』 集英社

โอรุโคชิ โคอเฮย์ (2057) “มายฮีโร่ อคาเดเมีย” (ฉบับแปลไทย) สยามอินเตอร์คอมิกส์

村上もとか (2000) 『JIN-仁-』 集英社

จิน หมอกะลุศตวรรษ (2543) “JIN หมอกะลุศตวรรษ” (ฉบับแปลไทย) เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

臼井儀人 (1990) 『クレヨンしんちゃん』 双葉社

อุซึอิ โยชิโตะ (2533) “ชินจังจอมแก่น” (ฉบับแปลไทย) เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ふじた (2014) 『ヲタクに恋は難しい』 一迅社

ฟูจิตะ (2557) “ยากแก่จริงหนอรักของโอตาคุ”(ฉบับแปลไทย) รักพิมพ์

# ประเมินค่าการแปลเนื้อเพลงอนิเมะ เป็นภาษาไทยแบบขบขันได้

ภรรยา ปานฆ่า



# ประเมินค่าการแปลเนื้อเพลงอนิเมะเป็นภาษาไทยแบบจับร้องได้

ภกรสลา ปานขำ

## 1. บทนำ

เพลงอนิเมะ (アニメソング) หรือที่เรียกว่า อนิเมซอง (アニソン) เป็นประเภทเพลงที่มีต้นกำเนิดมาจากเพลงป๊อปญี่ปุ่น (J-Pop) อนิเมซองมักเป็นที่รู้จักในฐานะเพลงเปิด (オープニングテーマ; OP) และเพลงปิด (エンディングテーマ; ED) ของอนิเมะ แต่อนิเมซองยังรวมถึงเพลงประกอบที่เปิดในอนิเมะตลอดทั้งเรื่องตั้งแต่ Insert Song, Character Song, BGM ด้วย นอกจากนี้อนิเมซองไม่ได้จัดแค่เป็นเพลงประกอบอนิเมะเพียงอย่างเดียวแต่ยังรวมถึงเพลงประกอบและโปรโมตมังงะ วิดีโอเกม ละครมาซึดี เพลงที่ร้องโดยนักพากย์ และสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตลาดอนิเมะเป็นหลัก

อนิเมซองเกิดขึ้นครั้งแรกตั้งแต่ปี 1929 เมื่อ 黒ニヤゴ ได้นำเพลงมาใส่ในผลงานอนิเมชันของญี่ปุ่นเป็นครั้งแรก หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 ค่อย ๆ เกิดการฟื้นฟูของสื่อบันเทิงจนในปี 1963 鉄腕アトム (เจ้าหนูพลังปรมาณู) ออกอากาศและเป็นอนิเมะเรื่องแรกที่มีการใส่เพลงประกอบไว้ก่อนเริ่ม และหลังจบแต่ละตอนจึงเป็นบรรทัดฐานการใช้อนิเมซองแก่อนิเมะเรื่อยมา ต่อมาในช่วงทศวรรษ 1970 อนิเมซองเริ่มเปลี่ยนการตั้งชื่อเพลงและแต่งเนื้อเพลงตามชื่อจาก ตัวละคร ความสามารถ และสิ่งของในอนิเมะเป็นการบรรยายอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแทน ทำให้อนิเมซองเข้าถึงกลุ่มผู้ฟังที่ไม่ได้ดูอนิเมะและเป็นที่รู้จักในญี่ปุ่นมากขึ้น จนช่วงทศวรรษ 1980 อนิเมซองกลายเป็นหนึ่งในเพลงกระแสหลักเต็มตัว จากแรกเริ่มเดิมทีนักร้องเพลงอนิเมซองจะมีแค่นักร้องสำหรับอนิเมซองโดยเฉพาะหรือนักพากย์เท่านั้นก็มีศิลปินในกระแสหลักมาร้องเพลงประกอบอนิเมซองด้วย

ในช่วงทศวรรษ 2000 เกิดการบูมของนักพากย์ครั้งที่ 4 (第四次声優ブーム) นักพากย์ที่มีชื่อตั้งแต่ยุคทศวรรษ 1990 อย่างโฮริเอะ ยูย (堀江由衣) ทามูระ ยูคาริ (田村ゆかり) มิซึกิ นานะ (水樹奈々) ก็ได้รับการติดตามจากต้นสังกัดในฐานะนักร้องไอดอลและนักพากย์ควบคู่ไปพร้อมกัน ทำให้เป็นต้นกำเนิดของแนวเพลงไอดอลในช่วงเวลาต่อมา และช่วงกลางทศวรรษ 2000 ก็มีการเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดของจำนวนนักพากย์ในอุตสาหกรรมอนิเมะ อนิเมซองจึงเป็นที่รู้จักต่อสาธารณะชนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนทศวรรษ 2020 ความนิยมของอนิเมซองเติบโตอย่างก้าวกระโดดในระดับโลกเนื่องจากอิทธิพลของบริการสตรีมเพลงออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย อนิเมซองจึงสร้างสถิติและได้รับรางวัลมากมายในทั้งในประเทศญี่ปุ่นและเวทีระดับโลก เช่น 「炎」 โดย LiSA, 「新時代」 โดย Ado, 「残響散歌」 โดย Aimer, 「KICK BACK」 โดย 米津玄師, และ 「アイドル」 โดย YOASOBI

ในปัจจุบัน ประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นหลายรูปแบบทั้ง มังงะ อนิเมะ ผลิตภัณฑ์จากการ์ตูน และแน่นอนว่าหนึ่งในนั้นก็คือเพลงญี่ปุ่นซึ่งรวมอนิเมซองด้วย อย่างไรก็ตามอนิเมะเกือบทั้งหมดที่นำเข้ามาฉายในไทยจะไม่แปลอนิเมซองและคงต้นฉบับไว้ดังเดิม อนิเมซองที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยแบบออฟฟิเชียลมักจะมีมาจากอนิเมะสำหรับเด็กเช่น โดราเอมอน ดิจิมอน แฮมกาลีโร่ เป็นต้น ทำให้อนิเมซองแปลไทยส่วนใหญ่เป็นผลงานที่สร้างโดยแฟนคลับของอนิเมะเรื่องนั้น ๆ





ภาพที่ 1  
「KICK BACK」 โดยโยเนซุ เคนชิ (米津玄師) เป็นเพลงภาษาญี่ปุ่น เพลงแรกที่ได้รับ Gold-certified ของสมาคมผู้ประกอบการเพลงของสหรัฐอเมริกา (RIAA)

การแปลเพลงญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยโดยแฟนคลับของสื่อต้นฉบับเริ่มปรากฏครั้งแรกตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษ 2010 ในช่วงแรกแนวเพลงที่นิยมนำมาแปลคือเพลง Vocaloid ที่ต้นฉบับเป็นเสียงสังเคราะห์ภาษาญี่ปุ่น แพลตฟอร์มที่อัปโหลดผลงานแฟนเมดมีทั้งตามโซเชียลมีเดีย Soundcloud และที่นิยมมากที่สุด คือ YouTube ถึงแม้จะเป็นผลงานแฟนเมดแต่เพลงที่แปลออกมาส่วนใหญ่จะเป็นเพลงที่สามารถขับร้องได้เหมือนกับต้นฉบับ และมีการคัดสรรคำให้เหมาะสมกับการขับร้อง การแปลอนิเมะโดยแฟนคลับในช่วงแรกเป็นการทำงานอดิเรก การแปลมีทั้งเพลงฉบับ TV Size (ที่มีความยาวเฉลี่ย 1 นาที 30 วินาที) และเพลงฉบับเต็มผสมกันไป แต่เมื่อเทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ เข้าถึงได้ง่ายขึ้น ช่วงกลางทศวรรษ 2010 ก็มีแฟนเพลงอนิเมะเข้ามาแบ่งปันผลงานกันมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด มีการใช้เทคนิคการอัดเสียง เต็มลูกเล่น ตัดต่อภาพ และเพลงที่นำมาแปลจะเน้นฉบับเต็มเกือบทั้งหมด จนในแพลตฟอร์ม YouTube เกิดยูทูปเบอร์ที่อุทิศตนให้กับการโคเวอร์อนิเมะเป็นภาษาไทยขึ้นด้วย เช่น Scarlette Band, FAHPAH, Soneshiner เป็นต้น และในช่วงทศวรรษ 2020 เทรนด์การโคเวอร์อนิเมะเป็นภาษาไทยก็ได้รับความนิยมจาก VTuber (Virtual YouTuber) จึงได้เห็นผลงานโคเวอร์เพลงที่มีผลงานอนิเมะขึ้นแฟนเมดประกอบในวิดีโอเพิ่มขึ้นด้วย

ภาพที่ 2 Scarlette Band วงโคเวอร์อนิเมะเป็นภาษาไทยชื่อดัง มียอดผู้ติดตามบน YouTube 295,000 คน เมื่อเดือนธันวาคม 2023



เนื่องจากการแปลอนิเมะเป็นภาษาไทยในปัจจุบันล้วนเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นโดยแฟนคลับเกือบทั้งหมด รูปแบบการแปลก็จะมีลักษณะแตกต่างจากผลงานแปลโดยทางออฟฟิเชียลที่ทำโดยนักแปลหรือนักแต่งเพลงมืออาชีพ เพราะได้เห็นผลงานที่มีการใช้เทคนิคการแปลที่หลากหลายขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของแฟนของอนิเมะที่เป็นผู้แปลแต่ละคนซึ่งแตกต่างกัน แต่ในความแตกต่างของการแปลก็ยังคงมีจุดร่วมที่หลักร่วมกัน ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการหารูปแบบและลักษณะที่มีร่วมกันผ่านการใช้เฟรมเวิร์กประเมินค่าเชิงคำนวณสำหรับการแปลเนื้อเพลงที่ร้องได้ (Computational Evaluation Framework for Singable Lyric

Translation) โดย Haven Kim และคณะ (2023) โดยนำอนิเมะที่ร้องได้ที่แปลโดยแฟนคลับมาเปรียบเทียบกับ การแปลด้วย Google Translate ที่ไม่สนใจว่าเนื้อเพลงที่แปลออกมาจะร้องได้หรือไม่แต่ให้ความสำคัญด้าน ความหมายเป็นหลัก และนำคำที่ได้มาอภิปรายผลเพื่อหาแนวโน้มที่ปรากฏในการแปลอนิเมะโดยแฟนคลับชาวไทย

## 2. ระเบียบวิธีการวิจัย

สำหรับการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกอนิเมะที่มีการโคเวอร์โดยแฟนคลับบน YouTube จำนวน 20 เพลง รายละเอียดตามตารางที่ 1 สำหรับข้อมูลผู้แปลเนื้อเพลงเป็นภาษาไทย ลิงก์รับชมเวอร์ชันโคเวอร์ และรายละเอียด อื่น ๆ จะอยู่ในภาคผนวก

ตารางที่ 1 รายชื่อเพลงที่ใช้ในการวิจัย

เพลง	ศิลปิน	ปีที่เผยแพร่	สื่อที่ใช้ประกอบ
小さな恋のうた	MONGOL800	2001	(1) からかい上手の高木さん (2) お隣の天使様にいつの間にか 駄目人間にされていた件
God Knows...	平野綾	2006	涼宮ハルヒの憂鬱
ブルーバード	いきものがかり	2008	NARUTO -ナルト- 疾風伝
一番の宝物	麻枝准	2010	Angel Beats!
恋愛サーキュレーション	花澤香菜	2010	化物語
コネクト	ClariS	2011	魔法少女まどか☆マギカ
千本桜	黒うさ P	2011	(1) ガルパ、(2) プロセカ、など
secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	茅野愛衣、 戸松遥、 早見沙織	2011	あの日見た花の名前を僕達は まだ知らない。
神のまにまに	れるりり	2014	プロセカ
恋をしたのは	aiko	2016	聲の形
なんでもないや	RADWIMPS	2016	君の名は。
打上花火	DAOKO x 米津玄師	2017	打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？
炎	LiSA	2020	鬼滅の刃 無限列車編
恋色	もさを。	2021	ゆびさきと恋々 (イメージ楽曲)
悪魔の子	ヒグチアイ	2022	進撃の巨人 The Final Season Part 2

新時代	Ado	2022	ONE PIECE FILM RED
青春コンプレックス	結束バンド	2022	ぼっち・ざ・ろっく！
可愛くてごめん	HoneyWorks	2022	告白実行委員会
祝福	YOASOBI	2023	機動戦士ガンダム 水星の魔女
アイドル	YOASOBI	2023	【推しの子】

เกณฑ์ในการเลือกเพลงเป็นคือ เป็นเพลงโคเวอร์โดยแฟนคลับที่อยู่บน YouTube ตามที่กล่าวข้างต้น และเป็นเพลงฉบับเต็ม (ไม่ใช่ฉบับ TV Size) ผู้วิจัยพยายามคัดสรรเพลงที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้งในด้านศิลปิน เจ้าของผลงาน ปีที่เผยแพร่ และสื่อที่จ่ายประกอบให้ไม่ซ้ำกัน นอกจากนี้ก็พยายามเลือกเพลงที่มีผู้แปลเนื้อเพลงแตกต่างกันเพื่อสร้างความหลากหลายของข้อมูลด้วย

ข้อมูลจะถูกรวบรวมในรูปแบบของไฟล์ Comma-separated Values (CSV) โดยแบ่งเนื้อเพลงเป็นท่อน (Section) และในแต่ละท่อนจะมีบรรทัด (Line) บรรทัดอยู่ หลังจากนั้นจึงค่อยนำเนื้อเพลงภาษาไทยทั้งที่แบบโคเวอร์และแบบที่แปลโดย Google Translate บรรทัดแยกคนละคอลัมน์สาเหตุที่จัดข้อมูลรูปแบบนี้เพื่อให้ใช้ได้กับเฟรมเวิร์กประเมินค่าเชิงคำนวณสำหรับการแปลเนื้อเพลงที่ร้องได้

ภาพที่ 3 ตัวอย่างการจัดวางข้อมูลของเพลง アイドル โดย YOASOBI

Section	Line	Japanese	Thai Cover	Google Translate
1	1	無敵の笑顔で荒らすメディア	ร้ายรอยยิ้มเกินต้านกว่าใครให้เห็นในมีเดีย	สื่อหมุนรอบด้วยรอยยิ้มอยู่คงกระพัน
	2	知りたいその秘密ミステリアス	ซ่อนความลับเก็บมันเอาไว้เป็นมิสเตเรียส	ความลับลึกลับที่คุณอยากรู้
	3	抜けてるとこさえ彼女のエリア	ไม่ว่าเธอจะพลาดให้ตายก็ยังให้อภัยสินะ	แม้แต่ส่วนที่ขาดหายไปก็ยังเป็นพื้นที่ของเธอ
	4	完璧で嘘つきな君は	คำลวงพวกนั้นถึงดูไม่จริงแต่เพอร์เฟกต์	คุณเป็นคนโกหกที่สมบูรณ์แบบ
	5	天才的なアイドル様	ให้เธอเป็นตั้ง "ไอดอล-ซามะ"	ไอดอลอัจฉริยะ
2	6	今日何食べた？	นี่ทานข้าวแล้วรึยัง?	วันนี้คุณกินอะไร?
	7	好きな本は？	อ่านเล่มนั้นดูสิคะ	หนังสือเล่มโปรดของคุณคืออะไร?

เหตุผลที่เลือก Google Translate มาใช้เปรียบเทียบกับเพื่อเป็น Baseline ให้กับฟังที่แปลด้วยมนุษย์ที่เน้นการร้อยเรียงเนื้อเพลงให้ร้องได้มากกว่าการแปลคำต่อคำแบบตรงตัว ทั้งนี้จึงได้เห็นข้อดีและข้อเสียของการแปลด้วยมนุษย์ด้วย และเพื่อพิจารณาว่ามีเพลงไหนที่สามารถมีค่าออกมาได้แตกต่างจากการคาดการณ์นี้ได้

หลังจากรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยก็จะนำข้อมูลไปประมวลผลผ่านโปรแกรมที่ผู้วิจัยเขียนไว้ซึ่งเป็นเฟรมเวิร์กที่อ้างอิงจาก Haven Kim และคณะ (2023) แต่เนื่องจากเฟรมเวิร์กต้นฉบับเป็นการเปรียบเทียบคู่ภาษา อังกฤษ-ญี่ปุ่นและอังกฤษ-เกาหลี ทางผู้วิจัยจึงดัดแปลงเฟรมเวิร์กให้เหมาะสมกับการประมวลข้อมูลคู่ภาษา ญี่ปุ่น-ไทย

ในเฟรมเวิร์กของ Haven Kim และคณะ (2023) มีเกณฑ์การประเมินทั้งหมด 4 ค่า แบ่งเป็นเกณฑ์ทางสัทศาสตร์ 3 ค่าและเกณฑ์ทางอรรถศาสตร์ 1 ค่า แต่ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะไม่ใช่ค่า Musical Structure Distance

ซึ่งเป็นเกณฑ์ทางสัทศาสตร์ไว้สำหรับวัดความแตกต่างของโครงสร้างระหว่างเพลงต้นฉบับและฉบับแปล จึงเหลือค่าที่ใช้วัดทั้งหมด 3 ค่า ได้แก่

- (1) **Line Syllable Count Distance** เป็นเกณฑ์ทางสัทศาสตร์ ไว้สำหรับวัดความแตกต่างของจำนวนพยางค์ในแต่ละบรรทัดระหว่างเพลงต้นฉบับและฉบับแปล หากค่ายิ่งน้อยหมายความว่าจำนวนพยางค์ในทั้งสองฉบับมีจำนวนใกล้เคียงกัน

ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเรียงพยางค์ของเพลง 恋色 โดย もさを。

JP: いつも いとおしい  
TH: มองไปใน แวตา ที่ แสนดี

- (2) **Phoneme Repetition Similarity** เป็นเกณฑ์ทางสัทศาสตร์ ไว้สำหรับวัดความเหมือนของจำนวนครั้งการเกิดการซ้ำกันของเสียง (สัมผัส) เสียงในแต่ละก่อนระหว่างเพลงต้นฉบับและฉบับแปล หากค่ายิ่งมากหมายความว่าจำนวนครั้งการเกิดสัมผัสเสียงในทั้งสองฉบับมีจำนวนใกล้เคียงกัน

ภาพที่ 5 ตัวอย่างการซ้ำกันของเสียงที่เกิดขึ้นในทั้งสองภาษาของเพลง 可愛くてごめん โดย HoneyWorks

Section	Line	Japanese	Thai Cover
3	11	Chu! 可愛くてごめん	จู้ ขอโทษนะที่ทำตัวน่ารัก
	12	生まれてきちゃってごめん	แล้วอีกอย่าง ขอโทษที่ต้นเกิดมาด้วยนะ
	13	Chu! あざとくてごめん	จู้ ขอโทษนะที่รู้ทันทุกครั้ง
	14	気になっちゃうよね?ごめん	ถ้ามันจะกวนใจเธอ ก็โทษทีละกัน
	15	Chu! 可愛くてごめん	จู้ ขอโทษนะที่ทำตัวน่ารัก
	16	努力しちゃってごめん	แล้วก็ยัง ขอโทษที่พยายามด้วยนะ
	17	Chu! 尊くてごめん	จู้ ขอโทษที่ส่องประกายเจิดจ้า
	18	女子力高くてごめん	เพราะฉันคงเป็นผู้หญิงที่น่ารักมากไป

- (3) **Semantics Similarity** เป็นเกณฑ์ทางอรรถศาสตร์ ไว้สำหรับวัดความเหมือนของความหมายในแต่ละก่อนระหว่างเพลงต้นฉบับและฉบับแปล หากค่ายิ่งมากหมายความว่าความหมายเนื้อเพลงของทั้งสองฉบับมีความใกล้เคียงกัน

ภาพที่ 6 ตัวอย่างการแปลแบบหลอมนและสลับบรรทัดของเพลง 小さな恋のうた โดย MONGOL800

Section	Line	Japanese	Thai Cover
4	13	ただあなたにだけ (Only for you)	ได้โปรด จงดังกระจายไปไกล
	14	届いて欲しい 響け恋の歌 (I want it to reach you, echo, love song)	แค่เพียงให้เธอได้รู้สึก ให้เธอได้ยินเสียงเพลงจากใจ

หลังจากได้ค่าทั้งหมดที่ผ่านการประมวลผลโดยเฟรมเวิร์กแล้ว ผู้วิจัยก็จะนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบและอภิปรายผล พร้อมทั้งขยายรายละเอียดของแนวโน้มที่น่าสนใจที่ได้รับจากค่าที่ได้รับ

### 3. ผลการวิจัย

ตารางที่ 2 ผลการประเมิน Line Syllable Count Distance

Line Syllable Count Distance		
เพลง	แพนโคเวอร์	Google Translate
小さな恋のうた	0.039	0.497
God Knows...	0.127	0.343
ブルーバード	0.067	0.411
一番の宝物	0.076	0.386
恋愛サーキュレーション	0.169	0.585
コネクト	0.166	0.272
千本桜	0.174	0.799
secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	0.197	0.477
神のまにまに	0.094	0.624
恋をしたのは	0.057	0.54
なんでもないや	0.195	0.577
打上花火	0.198	0.361
炎	0.104	0.454
恋色	0.119	0.455
悪魔の子	0.235	0.648
新時代	0.151	0.631
青春コンプレックス	0.267	0.481
可愛くてごめん	0.079	0.425
祝福	0.141	0.515
アイドル	0.174	0.458
<b>เฉลี่ย</b>	<b>0.1415</b>	<b>0.4970</b>

สำหรับค่า Line Syllable Count Distance ฟังก์ชันจะชั่งน้ำหนักทุกเพลง ซึ่งเป็นไปตามคุณสมบัติข้อแรกของเพลงที่ขับร้องได้ของ Franzon (2008) ที่กล่าวว่าขั้นแรกของการแต่งเนื้อเพลงที่ขับร้องได้ต้องมี Prosodic Match ซึ่งเกิดขึ้นจากใช้พยางค์ที่เท่ากัน การแบ่งเสียงให้ตรงตามจังหวะของเพลง และการเน้นเสียงกับโทนให้ถูกต้องตามต้นฉบับ ทำให้เกิดเพลงที่ร้องและฟังแล้วรู้สึกเป็นไปตามธรรมชาติไม่ต้องฝืน

ตารางที่ 3 ผลการประเมิน Phoneme Repetition Similarity

Phoneme Repetition Similarity		
เพลง	แฟนโคเวอร์	Google Translate
小さな恋のうた	<b>0.837</b>	0.818
God Knows...	0.333	<b>0.717</b>
ブルーバード	<b>0.979</b>	0.933
一番の宝物	0.929	0.929
恋愛サーキュレーション	<b>0.729</b>	0.289
コネクト	<b>0.856</b>	0.453
千本桜	<b>0.862</b>	0.606
secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	0.851	<b>0.867</b>
神のまにまに	0.382	<b>0.794</b>
恋をしたのは	<b>0.707</b>	0.263
なんでもないや	<b>0.899</b>	0.723
打上花火	0.403	<b>0.61</b>
炎	0.559	<b>0.75</b>
恋色	<b>0.757</b>	0.541
悪魔の子	<b>0.879</b>	0.613
新時代	0.717	<b>0.75</b>
青春コンプレックス	0.842	<b>0.927</b>
可愛くてごめん	0.762	<b>0.905</b>
祝福	<b>0.5</b>	0.476
アイドル	<b>0.685</b>	0.648
<b>เฉลี่ย</b>	<b>0.7234</b>	0.6806

สำหรับค่า Phoneme Repetition Similarity มีการแบ่งกันชนะสลับกันทั้งสองฝั่งแต่สุดท้ายฝั่งโคเวอร์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าเล็กน้อย สำหรับข้อนี้เป็นตัวแทนของคุณสมบัติข้อแรกของเพลงที่ขับร้องได้ของ Franzon (2008) ที่กล่าวว่าขั้นที่สองของการแต่งเนื้อเพลงที่ขับร้องได้ต้องมี Poetic Match คือการมีโครงสร้างเนื้อเพลงที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้ผ่านการใช้เสียงสัมผัสในภาษาและการแบ่งวรรคของท่อนและบรรทัดให้เนื้อเพลงเกิดความน่าสนใจ เหตุผลที่ข้อนี้มีค่าใกล้เคียงกันคาดว่ามาจากธรรมชาติของค่านี้ที่วัดอัตราความคล้ายของเสียงโดยไม่สนใจว่าจะเกิดสัมผัสตรงไหนซึ่งมีการกล่าวไว้ในงานวิจัยต้นฉบับ ด้วยเหตุนี้เพลงที่มีก่อนที่ยาวและมีบรรทัดที่ร้องซ้ำกันหลายครั้งจึงได้ค่านี้ที่สูงซึ่งสามารถแข่งกับแฟนโคเวอร์ที่พบการหลากคำในส่วนที่มีการซ้ำคำหรือซ้ำบรรทัด

ตารางที่ 4 ผลการประเมิน Semantics Similarity

Semantics Similarity		
เพลง	แฟนโคเวอร์	Google Translate
小さな恋のうた	0.569	<b>0.769</b>
God Knows...	0.55	<b>0.752</b>
ブルーバード	0.535	<b>0.769</b>
一番の宝物	0.534	<b>0.754</b>
恋愛サーキュレーション	0.471	<b>0.692</b>
コネクト	0.463	<b>0.769</b>
千本桜	0.427	<b>0.553</b>
secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	0.514	<b>0.757</b>
神のまにまに	0.313	<b>0.749</b>
恋をしたのは	0.624	<b>0.783</b>
なんでもないや	0.579	<b>0.762</b>
打上花火	0.546	<b>0.759</b>
炎	0.675	<b>0.801</b>
恋色	0.489	<b>0.782</b>
悪魔の子	0.619	<b>0.775</b>
新時代	0.572	<b>0.68</b>
青春コンプレックス	0.609	<b>0.786</b>
可愛くてごめん	0.573	<b>0.686</b>
祝福	0.508	<b>0.753</b>
アイドル	0.573	<b>0.748</b>
<b>เฉลี่ย</b>	0.5372	<b>0.7440</b>

สำหรับค่า Semantics Similarity เป็นฟังก์ชัน Google Translate ที่ช่วยชี้ไปครองทั้งหมดตามการคาดการณ์ตั้งแต่ตอนแรก ตามคุณสมบัติของเพลงที่ขับร้องได้ของ Franzon (2008) กล่าวว่าคุณสมบัติข้อสุดท้าย ข้อที่สาม Semantic-reflexive Match เป็นคุณสมบัติที่เข้าถึงได้ยากที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่พิจารณาเป็นข้อสุดท้ายต่อจากคุณสมบัติสองข้อแรก และผู้แปลต้องสามารถเล่าเรื่อง ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเนื้อเพลง และสามารถตีความแบบอุปมาอุปไมยตามรูปแบบของภาษาเป้าหมายได้อย่างธรรมชาติด้วย ดังนั้น Google Translate ที่ไม่ถูกใช้ตรวนของสองคุณสมบัติแรกของการแปลเพลงลุ่มไว้จึงมีอิสระในการแปลให้ความหมายตรงตัวได้มากที่สุด

#### 4. สรุปและอภิปรายผล

ภาพที่ 7 คุณสมบัติ 3 ข้อสำหรับของเพลงที่ขับร้องได้ของ Franzon (2008)

A singable lyric achieves	by observing the music's	which may appear in the text as
1. a prosodic match	<i>melody</i> : music as notated, producing lyrics that are comprehensible and sound natural when sung	syllable count; rhythm; intonation, stress; sounds for easy singing
2. a poetic match	<i>structure</i> : music as performed, producing lyrics that attract the audience's attention and achieve poetic effect	rhyme; segmentation of phrases/lines/stanzas; parallelism and contrast; location of key words
3. a semantic-reflexive match	<i>expression</i> : music perceived as meaningful, producing lyrics that reflect or explain what the music 'says'	the story told, mood conveyed, character(s) expressed; description (word-painting); metaphor

จ ๑ ก

ผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบว่านิของฉบับเพลงโคเวอร์มีค่าคุณสมบัติทางสัทศาสตร์หรือค่าความร้องได้ที่สูงกว่าฉบับที่แปลด้วยเครื่องซึ่งในที่นี้คือ Google Translate แต่คุณสมบัติทางอรรถศาสตร์ยังคงเป็นฉบับที่แปลด้วยเครื่องไปครองเช่นกัน เนื่องจากไม่ต้องผ่านข้อบังคับทางสัทศาสตร์แบบฉบับเพลงโคเวอร์ที่จำเป็นต้องสามารถร้องออกมาเป็นเพลงได้

หากสังเกตนิของฉบับโคเวอร์ที่มีค่า Line Syllable Count Distance ต่ำ (เพลงที่มีจำนวนพยางค์ในฉบับแปลใกล้เคียงกับต้นฉบับ) จะเห็นว่าเป็นเพลงที่มีท่อนที่ร้องซ้ำกันหลายครั้งในเพลงที่เป็นท่อนเอกลักษณ์ของเพลงนั้น ๆ เช่น

- **小さな恋のうた**: " ほら あなたにとって 大事な人ほど すぐそばにいるの ただ あなたにだけ届いて欲しい 響け恋の歌 "
- **ブルーバード**: " 蒼い 蒼い あの空 "
- **可愛くてごめん**: " Chu ! 可愛くてごめん "

การที่มีท่อนที่ปรากฏซ้ำกันหลายครั้งที่เป็นท่อนเอกลักษณ์ทำให้การแปลง่ายขึ้นเพราะสามารถแปลซ้ำไปได้เลย รวมถึงท่อนเอกลักษณ์เหล่านี้มักมีการออกเสียงโมราในภาษาญี่ปุ่นแยกทุกตัวทำให้ผู้แปลสามารถจัดพยางค์ได้ง่ายขึ้นเช่นกัน ซึ่งเป็นสาเหตุเดียวกันที่เพลง 恋をしたのは มีค่านีต่ำเช่นกัน เพราะเนื่องจากเป็นเพลงที่มีจังหวะซ้ำ ร้องคำต่อคำทำให้โมราแต่ละตัวออกมาเท่ากันชัดเจน การแบ่งพยางค์ก็เลยแม่นยำมากขึ้นเช่นกัน ผู้แปลจึงให้ความสำคัญกับการลงเสียงและจัดประโยคของท่อนเหล่านี้เพราะเป็นดังจุดขายของเพลง

สำหรับนิของฉบับโคเวอร์ที่มีค่า Phoneme Repetition Similarity สูง (เพลงที่มีจำนวนครั้งการเกิดสัมผัสในฉบับแปลใกล้เคียงกับต้นฉบับ) มักเป็นเพลงที่มีการร้องคำเดิมซ้ำ ๆ หรือการร้องบรรทัดเดิมในท่อนซ้ำกันหลายครั้ง เช่น



- ブルーバード: " 蒼い 蒼い あの空 "、" 白い 白い あの雲 "
- なんでもないや: " 僕/君 "、" もう少しだけでいい あと少しだけでいい "

การซ้ำกันของคำหรือบรรทัด รวมถึงการใช้คำเดิมหลายครั้งทำให้เมื่อแปลเป็นภาษาเป้าหมายเกิดการใช้คำหรือประโยคเดิมซ้ำ ๆ เช่นเดียวกัน จึงเกิดการสัมผัสไปในตัว ดังนั้นเทคนิคการแปลที่ผู้แปลมักใช้คือการรักษาความคงเส้นคงวาของการแปลเพื่อให้เกิดสัมผัสตามต้นฉบับและให้ความหมายไม่ตกหายด้วย แต่ในทางกลับกัน หากมาดูเพลงที่มีคำ Phoneme Repetition Similarity ต่ำก็ไม่ได้หมายความว่า เป็นเพลงที่มีสัมผัสน้อยซะทีเดียว แต่เพราะเมื่อมาดูเนื้อร้องข้างในแล้วบางเพลงจะเน้นการสัมผัสพยางค์ในประโยคซึ่งเป็นอีกหนึ่งเอกลักษณ์ของภาษาไทยซึ่งแตกต่างจากการสร้างสัมผัสท้ายประโยคของต่างประเทศ เช่น

- 神のまにまに: " ไปเอาแล้ว ไปอยากซ้ำ ไปอยากมีเลยสักบาดแผล ไปนานก็พบเจอก็ซ้อนๆ เข้าไป ในชอกหิน นอนหลับไม่แคร์ ไม่เคยได้ยิน อะไรที่มันดังรอบกาย "
- God Knows...: " แม้ว่าโลกจะมีดมน แม้จะต้องเจอกับความทุกข์ทรมานใจ สักแค่ไหน เธอจะส่องแสง อยู่ในใจของฉัน "

ดังนั้นจึงสังเกตได้ว่าผู้แปลให้ความสำคัญกับการสัมผัสภายในประโยคตามแบบฉบับการเล่นคำภาษาไทยเพื่อทำให้เพลงฟังดูสละสลวยและสันทัดการฟัง

สำหรับอนิเมะของฉบับโคเวอร์ที่มีค่า Semantics Similarity สูง (เพลงที่มีความหมายในฉบับแปลใกล้เคียงกับต้นฉบับ) มักเป็นเพลงที่ใช้การหลากคำผ่านการใช้คำไวยากรณ์ คำซ้ำ คำซ้อน ในการเพิ่มจำนวนพยางค์แต่คงความหมายของเพลงให้คงเดิม เช่น

- 炎: " เราได้มาพบเจอ บนทางที่มากมาย ไปด้วยการแผดเผาที่รุนแรงเช่นนี้ "、" ตัวฉันวนเวียน ติดห่วงวังวน ของการคิดถึงเรื่อยไป "、" หากตัวฉันนั้นจมลึกลงไปในความเศร้าโศก "
- 青春コンプレックス: " ชอบด่าลงไปให้ลึกถึงก้นบึ้งของมหาสมุทร ไตทะเลนั้นเอง ก็มีแสงจันทร์ส่องมา "、" แวตตาที่เศร้าหมอง จ้องมองโลกแสนเย็บซา แต่มันกลับโหยหาความรักอย่างสุดหัวใจ "

การถอดความหมายให้ได้หลายแบบเป็นเทคนิคการแปลที่ดีในการคุมความหมายรวมถึงใช้ในการคุมจำนวนพยางค์ได้ด้วย สำหรับอนิเมะของฉบับโคเวอร์ที่มีค่า Semantics Similarity ต่ำ อย่าง 神のまにまに ใช้การถอดความแบบให้คนไทยเข้าใจโดยใช้คำที่เข้าใจง่ายเพราะในเพลงต้นฉบับเป็นการเล่าเรื่องถึงตำนานเทพเจ้าของญี่ปุ่น ดังนั้นการแปลโดยตรงอาจไม่ให้ผลที่ดีที่สุดเสมอไป แต่ต้องดูบริบทของเนื้อเพลงประกอบการแปลด้วย เพื่อให้ได้เนื้อเพลงที่สามารถเข้าใจโดยกลุ่มเป้าหมายของการแปล

## บรรณานุกรม

Bassnett, S. (2013). **Translation**. Routledge.

Desblache, Lucile. (2019). **Music and Translation: New Mediations in the Digital Age**. Palgrave Macmillan.

Franzon, J. (2008). Singability in Print, Subtitles and Sung Performance. **The Translator**, 14(2), 373-399.

Hewitt, E. (2000). A study of pop-song translations. **Perspectives: Studies in translatology**, 8(3),

187-195.

Kim, H., Watanabe, K., Goto, M., & Nam, J. (2023). A Computational Evaluation Framework for Singable Lyric Translation. *arXiv preprint arXiv:2308.13715*.

Otake, T., Hatano, G., Cutler, A., & Mehler, J. (1993). Mora or Syllable? Speech Segmentation in Japanese. *Journal of Memory and Language*, 32, 258-278.

จุฑามาศ จันทรปลั่ง. (2561, 31 สิงหาคม). การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย. สอนเทคโนโลยี. <https://www.lib.ru.ac.th/journal2/?p=11426#:~:text=ในปี%20พ.ศ.%202508,นักวิ%20หรือช่อง%209>

## ภาคผนวก

ตารางที่ 5 ข้อมูลการแปลเป็นภาษาไทยของเพลงที่ใช้ในการวิจัย

เพลง	ผู้แปลเพลง	ปีที่แปล	ลิงก์รับชม
小さな恋のうた	Scarlette Band	2023	<a href="#">Click</a>
God Knows...	Ratatosk	2012	<a href="#">Click</a>
ブルーバード	Scarlette Band	2021	<a href="#">Click</a>
一番の宝物	Coffea	2015	<a href="#">Click</a>
恋愛サーキュレーション	Mona Lucene	2021	<a href="#">Click</a>
コネクト	Kamio	2011	<a href="#">Click</a>
千本桜	AY-jin	2011	<a href="#">Click</a>
secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	AY-jin	2011	<a href="#">Click</a>
神のまにまに	Yutake	2015	<a href="#">Click</a>
恋をしたのは	Farojung	2017	<a href="#">Click</a>
なんでもないや	FAHPAH	2016	<a href="#">Click</a>
打上花火	Scarlette Band	2017	<a href="#">Click</a>
炎	FAHPAH	2019	<a href="#">Click</a>
恋色	Soneshiner	2021	<a href="#">Click</a>
悪魔の子	FAHPAH	2022	<a href="#">Click</a>
新時代	Azato Stacia	2023	<a href="#">Click</a>
青春コンプレックス	Mona Lucene	2022	<a href="#">Click</a>
可愛くてごめん	afternoon	2022	<a href="#">Click</a>
祝福	Soneshiner	2023	<a href="#">Click</a>
アイドル	Soneshiner	2023	<a href="#">Click</a>



# การแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะ

สัจฉิตา กำเนิดมงคล



# การแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะ

สันจิตา กำเนิดมงคล

## 1. บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะได้รับความนิยมอย่างมากด้วยทั้งปัจจัยด้านอัตลักษณ์ของมังงะที่โดดเด่นในเรื่องการสร้างตัวละครและมีเนื้อหาหลากหลาย และนโยบายเผยแพร่วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นอันเป็นผลจากการสนับสนุนโดยรัฐบาลญี่ปุ่น (ณัชชา สีนเขียวชาญ, 2565, น. 37) โดยหนึ่งในกลวิธีการสร้างตัวละครคือการให้ตัวละครสนทนากันเพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะนิสัยตัวละครโดยเฉพาะด้านภูมิหลังและความเป็นมาของตัวละคร (เทกิง พันธุ์เทกิงอมร, 2541, น. 651)

นอกจากเนื้อหาที่ผู้เขียนบรรยายผ่านบทสนทนาของตัวละครแล้วยังมีอีกหนึ่งวิธีที่ถือว่าการแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะนิสัยตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านบทสนทนาคือคำบอกบทจากเอกสารคำสอนวิชา 2223282 ภาษาในสังคมญี่ปุ่นโดยอภยาอุทร ชูศรี อธิบายไว้ว่าคำบอกบทในภาษาญี่ปุ่นอาจใช้คำว่า 「キャラ語」 หรือ 「役割語」 หน่วยแสดงบทบทจะมีรูปเขียน หน่วยแสดงความสุภาพ และหน่วยคำในประโยค ซึ่งแบ่งออกเป็นคำสรรพนาม คำช่วยท้ายประโยค และคำเติมเต็ม ในส่วนของรูปแบบบทบทแบ่งออกเป็นภาษาของนักปราชญ์ ภาษาของพระรอง ภาษาสาวชั้นสูง ภาษานินจา-ซามูไร ภาษาสาวห้าว ภาษาหุ่นยนต์ ภาษาชาวจีน ภาษาสัตว์ ภาษาเด็ก และภาษาคนอ้วน โดยผู้ศึกษามีความสนใจในส่วนของภาษาของพระรอง (脇役ことば) ที่ใช้ภาษาคันไซเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวละครรองกับตัวละครเอก เนื่องจากผู้ศึกษาได้มีโอกาสศึกษาเรื่องภาษาถิ่นมาจากวิชา 2223282 ภาษาในสังคมญี่ปุ่น

ตามที่ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำว่าภาษาถิ่นไว้ในพจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ประยุกต์) (2557) ว่า “ภาษาถิ่น (regional dialect) หมายถึงภาษาย่อยที่พูดในถิ่นใดถิ่นหนึ่งและมีลักษณะบางประการที่ต่างจากภาษาย่อยของภาษาเดียวกันที่พูดในอีกถิ่นหนึ่ง” ส่วนยุพวรรณ โสภิตวุฒิวังค์ (2562) อธิบายความหมายของคำว่าภาษาถิ่นไว้ว่า “ภาษาถิ่น (方言) คือระบบภาษาที่ใช้กันในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งของประเทศญี่ปุ่น การออกเสียงคำศัพท์และไวยากรณ์ในภาษาญี่ปุ่นอาจแตกต่างกันได้ในภาษาถิ่นของแต่ละพื้นที่” จะเห็นได้ว่าคำว่าภาษาถิ่นทั้งในภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่นมีความหมายเหมือนกัน แสดงว่าแนวคิดเกี่ยวกับภาษาถิ่นของทั้งสองภาษาเป็นแบบเดียวกัน แต่การจะแปลความหมายภาษาถิ่นที่มีความเป็นเอกลักษณ์ให้ได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้เขียนนั้นผู้แปลต้องมีความเข้าใจในต้นฉบับ และความเชี่ยวชาญทั้งภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง จึงเป็นเหตุที่ทำให้ผู้ศึกษาสนใจอยากศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่น โดยเลือกเป็นภาษาถิ่นคันไซเนื่องจากเป็นภาษาถิ่นที่มีการใช้อย่างแพร่หลาย และจากที่ได้กล่าวไว้ในตอนแรกว่ามังงะนั้นก็เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แม้กระทั่งในประเทศไทยเองก็มีการแปลและตีพิมพ์มังงะเพิ่มมากขึ้น (เข้ม แสงคำ, 2556, น. 2) แต่งานวิจัยเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษาไทยส่วนใหญ่เป็นการแปลนวนิยาย จึงได้เลือกศึกษาการแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะในครั้งนี้

### 1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อสำรวจและวิเคราะห์ศึกษาการแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะเป็นภาษาไทย

### 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบว่า การแปลภาษาที่คุ้นชินในมังงะเป็นภาษาไทยเป็นอย่างไรและเผยแพร่ให้กับผู้ที่มีความสนใจในภาษาญี่ปุ่น ภาษาถิ่น หรือการแปล

## 2. วิธีการศึกษา

วิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างมังงะต้นฉบับกับฉบับแปลไทยแล้วสรุปผล โดยมังงะที่นำมาศึกษาในรายงานชิ้นนี้เป็นมังงะที่ได้รับการพูดถึง มีการแปลและตีพิมพ์เผยแพร่ในประเทศไทยอย่างถูกต้องลิขสิทธิ์จำนวน 6 เรื่อง สุ่มเลือกมาให้แนวเรื่องมีความหลากหลาย ดังนี้

ตารางที่ 1 มังงะที่นำมาศึกษา

ชื่อเรื่อง	ผู้เขียน	แนวเรื่อง	สำนักพิมพ์ต้นฉบับ	สำนักพิมพ์ในไทย	ปีที่พิมพ์ 単行本 (ค.ศ.)
 ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน (名探偵コナン)	青山剛昌	少年漫画、 推理漫画	小学館	วิบูลย์กิจ	1994
 การ์ดแคปเตอร์ซากุระ (カードキャプターさくら)	CLAMP	少女漫画、 魔法少女	講談社	วิบูลย์กิจ	1996
 สเก็ต ดานซ์ (スケッチ・ダンス)	篠原健太	少年漫画、 コメディ	集英社	เนชั่น	2007

ชื่อเรื่อง	ผู้เขียน	แนวเรื่อง	สำนักพิมพ์ ต้นฉบับ	สำนักพิมพ์ ในประเทศไทย	ปีที่พิมพ์ 単行本 (ค.ศ.)
 <b>บลูพีเรียด</b> (ブルーピリオド)	山口つばさ	青年漫画、 ヒューマン ドラマ	講談社	รักพิมพ์	2017
 <b>ฮิปปโนซิสไมค์ - Before The Battle- The Dirty Dawg</b> (ヒプノシスマイクー Before The Battleー The Dirty Dawg)	原作：EVIL <b>LINE RECORDS</b> 漫画：鴉月ルイ シナリオ：百瀬 祐一郎	少年漫画、 ファンタジー	講談社	PHOENIX	2019
 <b>หน้าร้อนที่อิคารุจากไป</b> (光るが死んだ夏)	モクモくれん	ホラー、 サスペンス	KADOKAWA	PHOENIX	2022

### 3. ผลการศึกษา

#### 3.1 ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน

ผู้ศึกษาเลือกมังงะเรื่องนี้มาวิเคราะห์เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับการ์ตูนยอดนักสืบจิ๋ว โคนันในฉบับอนิเมชันที่มีตัวละครพูดติดสำเนียงเหน่อ และสนใจว่าฉบับมังงะจะเปลือออกมาแบบใด เนื่องจากในอนิเมชัน เรารับรู้ข้อมูลผ่านเสียงพากย์ได้ด้วยต่างจากการอ่านอย่างเดียว ตัวละครที่นำมาวิเคราะห์คืออิตติริ เฮย์จิ นักสืบชั้นมัธยมปลายจากเมืองเนยะงาวะ นครโอซาก้า มองคุโด ชิโนจิเป็นทั้งคู่แข่งและคู่หู เฮย์จิปรากฏตัวขึ้นในเล่ม 10 file.2 (ตอนที่ 92) ชื่อตอนว่ายอดนักสืบแห่งตะวันตก ในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นนั้น ตัวละครนี้พูดสำเนียงโอซาก้าตาม



ภูมิสำเนา ในเรื่องแนวสืบสวนสอบสวนที่มีคดีเกิดขึ้น ต้องสร้างตัวละครประกอบมากมาย หากอยากสร้างสีสันให้กับเรื่องและเพิ่มตัวละครทรงที่ต้องการให้เป็นที่จดจำได้ง่าย ผู้เขียนเลือกให้เฮย์จิมาจากโอซาก้า และใช้สำเนียงโอซาก้าที่มีเอกลักษณ์และเป็นที่คุ้นเคยกันทั่วไปเป็นเครื่องมือสร้างความแตกต่างอย่างหนึ่งตามวิธีการของ 役割語 แต่ในฉบับแปลไทยเลือกแปลให้เฮย์จิใช้ภาษากลาง ซึ่งอาจสร้างความงุนงงให้ผู้อ่านฉบับแปลไทยได้ ในจากที่เฮย์จิแลกเปลี่ยนบทสนทนากับโมริ รันซึ่งเป็นนางเอกของเรื่องในช่วงแรก เนื่องจากรันเรียกเฮย์จิว่า ‘คนคับไซเพี้ยน ๆ’ โดยสาเหตุที่ผู้แปลเลือกไม่แปลภาษาถิ่นอาจเป็นเพราะยอดนักสืบจิ๋ว โคนันเป็นมังงะที่มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นเด็ก การใช้ภาษากลางทำให้ง่ายต่อการเข้าใจมากกว่า และนอกเหนือไปจากภาษาที่ใช้แล้ว ตัวละครเฮย์จิก็มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างไปจากโคนัน เพราะมีความหุนหันพลันแล่นมากกว่าโคนันที่เป็นพระเอกที่ใจเย็นกว่า รวมไปถึงรูปลักษณ์ภายนอกของเฮย์จิจะมีสีผิวเข้มกว่าตัวละครตัวอื่น ๆ แต่ในเล่ม 12 file.8 (ตอนที่ 118) ผู้แปลแปลคำว่า 「おーきに♡」 ว่า “ขบใจหลาย♡” ซึ่งเป็นภาษาถิ่นอิสาน จากที่กล่าวไปก่อนหน้านี้ว่าภาษากลางเข้าใจง่ายกว่าสำหรับผู้อ่านที่อาจเป็นเด็ก แต่ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่ยังใช้อยู่ในปัจจุบัน ในวิชาภาษาไทยมีการสอนเรื่องภาษาถิ่นตั้งแต่ระดับ ชั้นประถมศึกษาตอนต้น (สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551, น. 52) ดังนั้น แม้อ่านอาจจะยังไม่ได้มีประสบการณ์การอ่าน หรือได้รับรู้ภาษาถิ่นมากนักแต่หากเป็นคำง่าย ๆ ระดับพื้นฐานก็น่าจะสามารถทำความเข้าใจได้ และที่ผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษาถิ่นอิสานก็เพราะว่าหนึ่งในภาพลักษณ์ภาษาถิ่นอิสานคือความเข้าถึงง่าย เข้ากับบุคลิกเป็นคนอารมณ์ดีของเฮย์จิ

### 3.2 การ์ดแคปเตอร์ชาคุระ

เนื่องจากตัวละครมีความพิเศษเฉพาะคือมีลักษณะเป็นสัตว์พูดได้ ผู้ศึกษาจึงเลือกมังงะเรื่องนี้ ตัวละครที่นำมาวิเคราะห์คือ เคโรจังหรือเคโรจัง อสูรที่อยู่ในร่างคล้ายตุ๊กตาสัตว์สี่เหลี่ยมผู้ดูแลโกลวการ์ดที่ถูกผนึกจนคิโนะโมโตะ ชาคุระซึ่งเป็นนางเอกของเรื่องได้เผลอปลดผนึกนั้นไปโดยไม่ได้ตั้งใจ ต้นฉบับเคโรจังพูดด้วยสำเนียงโอซาก้า จากที่ทั้งสองพบกันในตอนที่ 1 ของเล่ม 1 ชาคุระแสดงท่าทีงุนงงที่เคโรจังพูดภาษาถิ่นและพูดทักเรื่องสำเนียงออกมา แต่เนื่องจากฉบับแปลไทยแปลเป็นภาษากลาง ผู้อ่านอาจไม่เข้าใจว่าทำไมชาคุระถึงมีปฏิกิริยาเช่นนั้น ในต้นฉบับเคโรจังใช้สรรพนามว่า 「ワイ」 ซึ่งเป็นสรรพนามบุรุษที่ 1 เพศชายที่มีการใช้น้อยลงเรื่อย ๆ (東条操編, 1978, น. 29) หรือใช้คำว่า 「さかい」 ขัดกับรูปลักษณ์ภายนอกที่มีขนาดเล็กและดูน่ารัก โดยร่างที่แท้จริงของเคโรจังมีลักษณะคล้ายเสื้อขนาดใหญ่มีอายุมายืนยาว และตามภูมิหลังของตัวละครนี้ที่มีการกล่าวถึงในเนื้อเรื่องว่าหนังสือที่ถูกผนึกเคยอยู่ที่โอซาก้าเป็นเวลานาน เป็นสาเหตุว่าทำไมตัวละครตัวนี้ใช้ภาษาถิ่นสำเนียงโอซาก้า นอกจากนี้ องค์ประกอบหนึ่งที่พบได้บ่อยในมังงะแนวสาวน้อยเวทมนตร์คือสัตว์วิเศษคู่หูซึ่งจะคอยแนะนำสิ่งต่าง ๆ ให้กับนางเอกและเป็นเหมือนมาสกอตประจำเรื่อง การสร้างตัวละครเหล่านั้นให้มีความไม่ธรรมดา ผิดไปจากที่คิดก็สร้างความขบขันได้ แต่การที่ฉบับแปลไทยผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษากลางอาจเป็นเพราะด้วยลักษณะนิสัยและรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครมีความโดดเด่นอยู่แล้ว และการต่อบทสนทนาธรรมดา ก็สามารถสร้างความเพลิดเพลินได้

### 3.3 สเก็ท ดานซ์

ผู้ศึกษาเคยมีประสบการณ์รับรู้ภาษาถิ่นจากสื่อโทรทัศน์ที่เป็นรายการวาไรตี้เป็นหลัก จึงเลือกมังงะ

แนวตลกเรื่องนี้มาเป็นตัวอย่างวิเคราะห์เพิ่ม ตัวละครที่นำมาวิเคราะห์คือโอนิซึกะ อิเมะ หรืออิเมโกะ หนึ่งในสมาชิกชมรมสนับสนุนการใช้ชีวิตภายในโรงเรียนประจำโรงเรียนโคเมย์ เรียกว่า “สเก็ตตัน” สมัยก่อนเคยเป็นเด็กเกเรภาษาถิ่นคันไซที่อิเมโกะใช้นั้นเป็นสำเนียงโอซาก้า โดยจากตัวละครหลักสามคนที่เป็นสมาชิกดั้งเดิมของสเก็ตตัน อิเมโกะเป็น ツッコミ役 หลัก คือฝ่าย “ตบมุก” คอยพูดแก้งที่ผิดหรือแตกต่างไปจากความคิดของคนทั่วไปและสร้างเสียงหัวเราะ โดย ツッコミ役 เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงตลกแบบ 漫才 อันมีต้นกำเนิดที่โอซาก้า (สรัญญา ชูโชติแก้ว, 2022) การให้อิเมโกะพูดสำเนียงโอซาก้าจึงถือว่าเหมาะสมกับบทบาท ส่วนในฉบับแปลไทยแปลเป็นภาษาถิ่นเหนือ โดยมีการอธิบายความหมายคำภาษาถิ่นเพิ่มเติมตรงนอกกรอบภาพไว้ด้วย เช่น ฮา = ชื่นแปลมาจากต้นฉบับว่า アタシ สาเหตุที่เป็นไปได้ที่ผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษาถิ่นเหนืออาจเป็นเพราะภาษาถิ่นเหนือให้ภาพลักษณ์น่ารักอ่อนหวาน อิเมโกะไม่ได้มีลักษณะนิสัยน่ารักอ่อนหวานแต่เป็นคนใจร้อน อย่างไรก็ตามตัวละครนี้ก็ยังเป็นสมาชิกหญิงคนเดียวในสเก็ตตันและมีหน้าตาสะสวยถึงจะไม่ได้มีคนพูดถึงรูปลักษณ์ของตัวละครนี้นัก อาจเป็นสาเหตุที่ผู้แปลแปลสรรพนามบุรุษที่ 1 ของอิเมโกะว่า “ฮา” เนื่องจากปกติแล้วคำนี้เป็นสรรพนามเพศชาย ใช้พูดกับคนรู้จักที่สนิทสนมกัน ในกาลเทศะที่ไม่เป็นทางการเท่านั้น โดยในภาคเหนือก็มีการใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ที่ใช้พูดกับคนรู้จักที่สนิทสนมกัน ในกาลเทศะที่ไม่เป็นทางการ แต่ใช้แทนผู้พูดเพศหญิงหรือเพศชายก็ได้ด้วยคือคำว่า “กู” (สุชาติา เจียพงษ์, 2553, น. 98) แต่คำว่า “กู” มีการใช้ในภาษากลางด้วย อีกทั้งคำนี้ยังฟังรุนแรงกว่าอาจไม่เหมาะกับการนำมาใช้ในการ์ตูนแนวตลกที่มีฉากหลังเป็นโรงเรียน

### 3.4 บลูพีเรียด

บลูพีเรียดเป็นมังงะที่ได้รับรางวัล マンガ大賞 ประจำปี 2020 โดยผู้เขียนมีวิธีการสร้างตัวละครที่โดดเด่นและมีเสน่ห์ ผู้ศึกษาต้องการทราบว่าผู้แปลจะสามารถคงเสน่ห์นั้นไว้ได้อย่างไร ตัวละครที่นำมาวิเคราะห์คือฮารุกะ ฮารุกะ เพื่อนร่วมโรงเรียนกวดวิชาของยางุจิ ยาโทะระที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง ฮารุกะเป็นเด็กนักเรียนชายชั้นมัธยมปลายที่ไต้หวัน มีงานอดิเรกคือการชมงานศิลปะและมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ฮารุกะใช้ภาษาถิ่นคันไซสำเนียงโอซาก้า จากที่ตัวละครฮารุกะนี้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหลักจากแรกอยู่ในตอนที่ 6 เล่ม 2 หลังจากที่ตัวละครหลักเริ่มเรียนหลักสูตรเตรียมสอบภาคค่ำ จากตัวละครทั้งหมดที่มีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นเอกลักษณ์ ฮารุกะเป็นนักเรียนที่ได้พบกันที่ชั้นเรียนนี้คนแรกที่มีฉากเปลี่ยนบทสนทนาเกี่ยวกับตัวละครหลัก ผู้เขียนให้ตัวละครใช้ภาษาถิ่นเพื่อสร้างความแตกต่างและน่าจดจำ แต่ไม่ได้มีการกล่าวถึงภูมิสำเนาของฮารุกะในเนื้อเรื่อง และครอบครัวคือพี่น้องของฮารุกะซึ่งเป็นคนรุ่นเดียวกันไม่ได้พูดภาษาถิ่น ทำให้เราสันนิษฐานได้ว่าสิ่งที่ฮารุกะทำคือ 「方言コスプレ」 หรือการใช้ภาษาถิ่นตามลักษณะเฉพาะหรือภาพจำที่คนทั่วไปมีราวกับการคอสเพลย์ หรือแต่งตัวสวมบทบาท (田中, 2011) โดยสาเหตุที่เป็นภาษาถิ่นคันไซสำเนียงโอซาก้าอาจเป็นเพราะว่าการออกเสียงหรือระดับเสียง (アクセント) ของสำเนียงโอซาก้ามีความนุ่มนวล (彭飛, 1993, น. 7) ตรงกับบุคลิกของฮารุกะฉบับแปลไทยผู้แปลไทยแปลเป็นภาษากลาง อาจเป็นเพราะว่าบุคลิกของฮารุกะแสดงออกมาได้ผ่านอย่างอื่นเช่นท่าทาง ในเรื่องมีฉากที่ตัวละครหลักพูดโดยเลียนแบบสำเนียงของฮารุกะด้วย และฮารุกะตอบว่า 「マネッコやめや」 แต่ผู้แปลเลือกเปลี่ยนแปลงเนื้อหาเป็น “จริงนะเธอ” เพื่อตอบรับอีกฝ่ายเท่านั้น จากที่เนื้อหาต้นฉบับมีความหมายว่า “อย่าเลียนแบบกันดิ” และตัวละครพูดคุยเชิงหยอกล้อกัน แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มีความสนิท การเปลี่ยนเนื้อหาทำให้ข้อมูลนี้ตกหล่นไป แต่หากแปลตรงตามต้นฉบับอาจทำให้ผู้อ่านงุนงงได้

ว่าตัวละครได้อัศจรรย์ตัวละครใด อย่างไร เนื่องจากผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษากลางและไม่มีเนื้อหาจากบทพูดหรือบทบรรยายส่วนใดเลยที่ชี้ว่าตัวละครฮารุกะพูดภาษาถิ่น

### 3.5 อีปโนซิสไมค์ -Before The Battle- The Dirty Dawg

ตัวละครที่วิเคราะห์คือนุรุเดะ ซาซาระ หลังเกิดเหตุการณ์กวาดล้างอำนาจ อาวุธต่าง ๆ ถูกทำลายและผู้คนใช้ ‘อีปโนซิสไมค์’ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ขยายเสียงที่สามารถส่งผลกระทบต่อร่างกายมนุษย์ได้โดยตรงต่อสู้แย่งชิงเขตแดนกันผ่านการเร่ปแบตเกิล เขตแดนของทีมซาซาระอยู่ที่โอซาก้า และซาซาระก็ใช้ภาษาถิ่นสำเนียงโอซาก้า โดยอีปโนซิสไมค์เป็นสื่อที่มีหลายรูปแบบ เริ่มต้นจากเพลง และได้รับการดัดแปลงเป็นมังงะ อนิเมชัน เกม และอื่น ๆ มากมาย ซาซาระเป็นตัวละครที่ได้รับการเปิดตัวเพิ่มทีหลัง ทำอาชีพเป็นตลก ในอดีตเคยเป็นคู่หูนักแสดงตลกกับเพื่อนร่วมทีมแต่ก็ยุบไป ก่อนเพื่อนร่วมทีมคนนั้นจะหันไปทำอาชีพครูและเปลี่ยนไปใช้ภาษากลางเป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่ซาซาระยังเป็นนักแสดงตลกแบบเดี่ยว (ピン芸人) อยู่ การพูดภาษาถิ่นโอซาก้าจึงเป็นการบ่งบอกอัตลักษณ์ที่เข้ากับบทบาทของซาซาระ ในฉบับแปลไทยผู้แปลเลือกใช้ภาษาถิ่นอีสาน โดยไม่ได้แปลทั้งหมดแต่ก็เลือกแปลคำหนึ่งในบทพูดเป็นภาษาถิ่นอีสาน ส่วนใหญ่เป็นคำสรรพนาม หรือให้ตัวละครลงท้ายประโยคว่าเด้อ นอกจากนี้ยังมีการใช้คำภาษาถิ่นอีสานบางคำที่น่าจะเป็นที่คุ้นเคยกันเช่น บ่ แม่่น อิหยัง การที่ผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษาถิ่นอีสานอาจเพราะผู้แปลให้ความสำคัญกับบทบาทอาชีพของตัวละคร ในประเทศไทย นักแสดงตลกส่วนหนึ่งมีภาพลักษณ์ว่ามาจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และการพูดภาษาถิ่นอีสานก็สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้อย่างเป็นธรรมชาติ

### 3.6 หนัรอนที่อิคารุจากไป

เหตุที่เลือกมังงะเรื่องนี้มาเพราะต้องการทราบว่าผู้แปลมีวิธีการแปลใหม่หรือไม่ เนื่องจากเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่มาก และยังได้รับอันดับ 1 ใน オトコ編 (ตามนิตยสารที่ลงตีพิมพ์รายตอน) ของการจัดอันดับ 乙のマンガがすごい! ประจำปี 2023 โดยสำนักพิมพ์ 宝島社 ด้วย หนัรอนที่อิคารุจากไปเป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กนักเรียนชายชั้นมัธยมปลายสองคนที่เติบโตมาด้วยกันในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง จนกระทั่งวันหนึ่ง หนึ่งในนั้นรู้ตัวว่าเพื่อนสมัยเด็กของตัวเองกลับกลายเป็น ‘สิ่งมีชีวิตอื่น’ เขาต้องใช้ชีวิตประจำวันกับ ‘บางสิ่งบางอย่าง’ ในร่างเพื่อน ในขณะที่เดียวกันก็มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้นในหมู่บ้าน ผู้เขียนเลือกให้สำเนียงมีอะเป็นต้นแบบภาษาถิ่นที่ตัวละครในเรื่องนี้พูด (ちるちる, 2022) จากการสำรวจ 魅力度ランキング ของ ブランド総合研究所 (2020) พบว่า จังหวัดมีอะเป็นลำดับที่ 31 จาก 47 ลำดับ ไม่ได้เป็นเมืองที่เด่นหรือมีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชมมากนัก ตรงกับจากท้องเรื่องที่เป็นเมืองที่สะท้อนภาพจำทั่วไปของพื้นที่ที่ไม่ใช่เมืองใหญ่ มีคนอยู่น้อย ไม่มีแหล่งท่องเที่ยวหรือสิ่งปลูกสร้างที่เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ จึงอาจเป็นสาเหตุให้ผู้เขียนเลือกสำเนียงนี้ แต่ในฉบับแปลไทยผู้แปลเลือกแปลเป็นภาษากลาง เนื่องจากในเรื่องมีการแสดงออกให้เห็นบรรยากาศธรรมดา ไม่หวือหวาของสังคมชนบทอย่างอื่นอยู่แล้ว เช่น ด้านภาพที่แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ภูเขา แปลงเกษตรกรรม หรือคำเลียนเสียง (オノマトペ) แฉ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในเรื่องอยู่เป็นระยะ นอกจากนี้ยังมีจากบทสนทนาที่ตัวละครหลักทั้งสองพูดคุยเกี่ยวกับอนาคตว่าอยากรีบออกจากบ้าน ไม่ชอบหมู่บ้านนี้ เป็นต้น

## 3. สรุป

มังงะเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างสูง โดยปัจจัยหนึ่งของความนิยมนั้นคือการสร้างตัวละครซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์มังงะ โดยมีวิธีการสร้างตัวละครผ่านการให้ตัวละครสนทนากัน สิ่งที่เรารับรู้ได้จากบทสนทนาจากภูมิหลังของตัวละครแล้วยังรวมถึงบุคลิกลักษณะนิสัยตัวละครด้วย เรายังสามารถรับรู้บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านคำบอกกบหากได้ ในคำบอกกบหากมีการใช้ภาษาถิ่นเป็นเครื่องมือหนึ่ง และทั้งในภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่นต่างมีภาษาถิ่นเช่นเดียวกัน เพื่อคงวัตถุประสงค์ในการใช้ภาษาถิ่นของผู้เขียน ผู้แปลต้องมีความเข้าใจสารต้นฉบับพร้อมด้วยความเชี่ยวชาญทางด้านภาษา ปัจจุบันมังงะวิจัยที่ศึกษาเรื่องการแปลภาษาถิ่นในมังงะเป็นภาษาไทยอยู่ไม่มาก จึงเลือกศึกษาหัวข้อนี้ โดยเลือกภาษาถิ่นคันไซเนื่องจากเป็นภาษาถิ่นที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลาย

จากการสำรวจและวิเคราะห์ศึกษาทำให้ทราบว่าผู้เขียนต้นฉบับใช้ภาษาถิ่นในงานของตนด้วยวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ทั้งการใช้เป็น 役割語 ในบทพระรองเพื่อให้ผู้อ่านเห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่น หรือเพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิก ลักษณะนิสัย ภูมิหลังของตัวละคร บรรยายฉากของฉากเรื่องในฐานะ キャラ 語 ส่วนผู้แปลมีแนวโน้มแปลภาษาถิ่นเป็นภาษากลาง สาเหตุอาจเป็นเพราะมีปัจจัยอื่นนอกเหนือจากการใช้ภาษาถิ่นที่สามาถสื่อสารสิ่งที่ผู้เขียนต้องการได้ และอาจเกี่ยวกับความรู้ความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษาถิ่นของผู้แปล หรือความเข้าใจในภาษาถิ่นของผู้อ่านด้วย ในกรณีที่แปลเป็นภาษาถิ่น ผู้แปลเลือกใช้ภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์เข้ากับอัตลักษณ์ของตัวละครที่ผู้แปลพิจารณาว่ามีความสำคัญ มีการเลือกแปลเป็นภาษาถิ่นเพียงบางส่วน คำที่แปลเป็นภาษาถิ่นคำเป็นบุรุษสรรพนามค่อนข้างเยอะ เนื่องจากมีเอกลักษณ์และเข้าใจง่ายเนื่องจากมีหน้าที่เป็นคำเรียกแทนผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ที่กล่าวถึงเท่านั้น มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาในฉบับแปลไทยเมื่อเห็นว่าเหมาะสมด้วย โดยทั้งหมด ผู้แปลมักคำนึงถึงความเข้าใจของผู้อ่านเป็นสำคัญ ทั้งนี้ สรุปผลจากศึกษานี้เป็นเพียงตัวอย่างส่วนน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนมังงะที่ได้รับการแปลและตีพิมพ์อย่างถูกลิขสิทธิ์ในท้องตลาด

## บรรณานุกรม

田中ゆかり (2011) 『「方言コスプレ」の時代』 岩波書店

ちるちる「モクモくれん先生インタビュー 不憫な DK と幼馴染の姿をしたナニカ、ひと夏の青

春が始まる…初コミックス『光が死んだ夏(1)』」

<https://www.chil-chil.net/compNewsDetail/k/801authors108/no/29239/>

(2023/12/12 アクセス)

東条操編 (1978) 『全国方言辞典』 東京堂出版

ブランド総合研究所「第 15 回「地域ブランド調査 2020」

<https://news.tiiki.jp/data/upload/newsrelease20201014.pdf> (2023/12/12 アクセス)

彭飛 (1993) 『外国人留学生から見た大阪ことばの特徴：例文英訳付』 和泉書院

กองศิลปกรรม (2557). **พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ประยุกต์)**. (พิมพ์ครั้งที่ 2).

ราชบัณฑิตยสถาน.

เข็ม แสงคำ (2556). **การศึกษากลวิธีการแปลการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย**. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- ณัชชา สีนเขียวชาญ. (2565). **จากการ์ตูนญี่ปุ่นสู่การ์ตูนระดับโลกจากกรณีศึกษาความนิยมมังงะในประเทศไทย**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เทกิง พันธุ์เทกิงอมร. (2541). **นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์**. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา.
- ยุพวรรณ โสภิตวุฒิวงศ์. (2019). ภาษาถิ่น 方言, สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2566. จาก. <https://jp-arts.info/2019/10/29/ภาษาถิ่น-方言/>
- สรัญญา ชูโชติแก้ว. (2022). **เอกสารคำสอนวิชา 2223283 ศิลปะวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นในโลกปัจจุบัน**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กระทรวงศึกษาธิการ.
- อัญญาอุทร ชุศรี. (ม.ป.ป.). **เอกสารคำสอนวิชา 2223282 ภาษาในสังคมญี่ปุ่น**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



# ลักษณะทางกายภาพของตัวละครหลัก ในการ์ตูน BL จากอดีตถึงปัจจุบัน

กฤตยา ศรีภา  
นิฐนิตา อังไพบุลย์กิจ

# ลักษณะทางกายภาพของตัวละครหลักในการ์ตูน BL จากอดีตถึงปัจจุบัน

กฤตยา ศรีภา  
นิฐนิตา อึ้งไพบุลย์กิจ

## 1. บทนำ

การ์ตูนชายรักชาย เป็นการ์ตูนแนวที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้อ่านหญิง ถูกจัดอยู่ในหมวดการ์ตูนผู้หญิง มีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองที่เป็นผู้ชายด้วยกัน โดยปกติจะมีตัวละครเอกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรุก และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรับ การแบ่งฝ่ายนี้จะยึดเอาจากบทบาทในความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างตัวละครเป็นหลัก อาจมีบางเรื่องที่ตัวละครเอกทั้งสองฝ่ายเป็นทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับสลับกันไป การ์ตูนชายรักชายเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในช่วงทศวรรษ 1970 แต่ผู้จัดทำเลือกศึกษาการ์ตูนชายรักชายที่เผยแพร่ตั้งแต่ช่วงปี 2000 เป็นต้นมา เนื่องจากเป็นช่วงที่การ์ตูนชายรักชายเริ่มได้รับความนิยมเป็นวงกว้าง นอกจากนี้ผู้จัดทำได้เลือกศึกษาเฉพาะการ์ตูนชายรักชายแนว Boy's Love หรือที่เรียกกันว่า BL เท่านั้นไม่ได้ครอบคลุมไปถึงแนว Bara ซึ่งเนื้อหาแตกต่างกันและมีกลุ่มผู้อ่านคนละกลุ่ม ในรายงานนี้ผู้จัดทำได้แบ่งช่วงเวลาที่ลักษณะของตัวละครเอกของการ์ตูนแนวที่ศึกษามีความคล้ายคลึงกันเป็น 3 ช่วง คือช่วงปี 2000-2009, ปี 2010-2016, และปี 2017-2023 โดยจะอธิบายลักษณะที่คล้ายคลึงกันดังกล่าวในส่วนเนื้อหาต่อไป

ลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกที่ผู้จัดทำเลือกศึกษาเป็นหลักคือ หน้าตา ส่วนสูง และรูปร่าง เพราะเป็นลักษณะเด่นที่สังเกตเห็นได้ง่าย แต่เนื่องจากในการ์ตูนชายรักชายเอง มีแนว Bara ที่ตัวละครเอกทั้งคู่มีลักษณะเป็นชายร่างใหญ่ มีกล้ามเนื้อที่เห็นได้ชัด มีเนื้อหาที่ค่อนข้างเฉพาะกลุ่ม และหลังจากได้สำรวจดูแล้ว ไม่ได้มีความเปลี่ยนแปลงทางด้านลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่เห็นได้ชัด ผู้จัดทำจึงไม่ได้นำมาศึกษารวมกับแนว Boy's Love ที่ค่อนข้างเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับมากกว่า

## 2. ลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกในกลุ่มตัวอย่างการ์ตูน BL ที่เผยแพร่ในช่วงปี 2000-2009

1. お金がないっ / No money / รักนิรันดร์คิดเท่าไร (2002 -2014)



คาโนะ โซมุกุ	อายาเสะ ยูทียะ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน หน้ายาว โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้าสั้น ใบหน้ากลม



ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง แขนขา ยาวมือมีขนาดใหญ่	รูปร่าง : ผอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อ ไหล่แคบ เอวคอด

2. ファインダー / Finder Series / เล็งให้รักผ่านเลนส์กล้อง (2002 - ปัจจุบัน)



อาซามิ ริวอิจิ	ทาคาฮาชิ อากิฮิโตะ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน หน้ายาว โครงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน แต่หน้าสั้น และโครงหน้าไม่ชัดเท่าฝ่ายรุก
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง ขาว	รูปร่าง : ผอมบาง มีกล้ามเนื้อแต่ไม่มากเท่าฝ่ายรุก

3. 純情ロマンチカ / Junjou Romantica (2002 - ปัจจุบัน)



อากิฮิโตะ อูซามิ	ทาคาฮาชิ มิซึกิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน หน้ายาว โครงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วไม่หนามาก ดวงตากลมโต จมูกเล็ก ใบหน้ากลม
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับ มาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่าย รุกมาก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง ขาว	รูปร่าง : ผอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ แต่ไม่ได้มีรูปร่าง คล้ายผู้หญิง

4. 百日の薔薇 / Maiden Rose (2005 - ปัจจุบัน)



เคลาส์	ทาคิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลม จมูกเป็นสันแต่ไม่เท่าฝ่ายรุก โคนงหน้าไม่ชัดเท่าฝ่ายรุก
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง ขายาว มือมีขนาดใหญ่	รูปร่าง : ไม่พอมบางมาก มีกล้ามเนื้อพอประมาณ แต่ไม่มากเท่าฝ่ายรุก

5. 世界一初恋 / Sekaiichi hatsukoi / พิมพ์หัวใจใส่รัก (2006 - ปัจจุบัน)



ทาคาโนะ มาซามูเนะ	โอโนเดระ ริทสึ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน หน้ายาว โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วไม่หนามาก ดวงตากลมโต จมูกเล็ก ใบหน้ากลม
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง ขายาว	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ แต่ไม่ได้มีรูปร่างคล้ายผู้หญิง

### 6. Super Lovers (2009 - ปัจจุบัน)



โคโด ฮารุ	โคโด เร็น
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน หน้ายาว โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้าสั้นและ โคนงหน้ายังไม่ชัดเนื่องจากยังเป็นเด็กวัยรุ่น
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากยังเป็นเด็กวัยรุ่น เตี้ยกว่าฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : มีกล้ามเนื้อเห็นชัด ไหล่กว้าง ขาว	รูปร่าง : ไม่ได้พอมบางมาก ไม่มีกล้ามเนื้อ

### 3. ลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกในกลุ่มตัวอย่างการ์ตูน BL ที่เผยแพร่ในช่วงปี 2010-2016

#### 1. LOVE STAGE!! (2010 - ปัจจุบัน)



อิจิโจว เรียวมะ	เซเนะ อิจิมิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด พอปะมาณ	หน้าตา : คิ้วบาง ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้ากลม โคนงหน้าไม่ชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุก
รูปร่าง : ไม่ได้กำยำแต่ไม่พอมบาง มีกล้ามเนื้อพอปะมาณ	รูปร่าง : พอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อ

2. クロネコ彼氏 / Kuroneko Kareshi Series (2012 - ปัจจุบัน)



คางามิ เคย์อิจิ	ชินโก
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงเท่า ๆ กับฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงเท่า ๆ กับฝ่ายรุก
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อเห็นชัด	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

3. ひとりじめマイヒーロー / Hitorijime My Hero / รักหมดใจ My Hero (2012 - ปัจจุบัน)



ไอชิยะ โคสุเกะ	เซตากาวะ มาซาฮิโระ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด พอประมาณ	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด พอประมาณ
ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรุกเล็กน้อย
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

4. 抱かれない男 1 位に脅されています / Dakaichi: I'm Being Harassed By the Sexiest Man of the Year/ รู้ตัวอีกทีก็ตกเป็นของผู้ชายอันดับ 1 ที่สาวๆ อยากให้กอดไปซะแล้ว(2013 - ปัจจุบัน)



อาชุนายะ จุนตะ	ไซโจว ทาคาโตะ
บทบาททางเพศ : ฝ้ายรุท	บทบาททางเพศ : ฝ้ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสันแต่ไม่เท่า ฝ้ายรุท โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ้ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ้ายรุทเล็กน้อย
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ	รูปร่าง : พอมบาง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ

5. ギヴン / Given (2013 - 2023)



อุเอโนะยามะ ริทสึกะ	ซาโต้ มาฟูย
บทบาททางเพศ : ฝ้ายรุท	บทบาททางเพศ : ฝ้ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้าชัด พอประมาณ	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเล็ก โคนงหน้าชัด พอประมาณ
ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ้ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ้ายรุทเล็กน้อย
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

6. かしこまりました、デスティニー / Kashikomarimashita, Destiny (2015 - 2016)



ไซออนจิ จิโร่	โทโจว อาโออิ
บทบาททางเพศ : ฝ้ายรุท	บทบาททางเพศ : ฝ้ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลม จมูกโด่ง โคนงหน้าไม่ชัด

ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไปเล็กน้อย เตี้ยกว่าฝ่ายรุกเล็กน้อย
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อเห็นได้ค่อนข้างชัด	รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ

7. 神様のウロコ / Kamisama no Uroko / เกล็ดแห่งเทพเจ้า (2016 - ปัจจุบัน)



ริน	อิซุโนะเมะ จิฮารุ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลม จมูกโด่ง โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรุกเล็กน้อย
รูปร่าง : สูงโปร่ง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ	รูปร่าง : สูงโปร่ง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

4. ลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกในกลุ่มตัวอย่างการ์ตูน BL ที่เผยแพร่ในช่วงปี 2016-ปัจจุบัน

1. さよならアルファ / Sayonara Alpha (2016 - 2017)



ฮาเซกาว่า ฮารุกะ	จินกูจิ จิกะ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วบาง ดวงตากลมโต จมูกเล็ก สัดส่วนใบหน้า เป็นเด็ก	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาไม่คมแต่ไม่ได้กลมโต จมูกเล็ก โคนงหน้าไม่ค่อยชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานเด็กผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรับมากเนื่องจากยังเป็นวัยเด็ก	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าฝ่าย รุกมากเนื่องจากเป็นวัยโตกว่า
รูปร่าง : ตัวเล็ก ไม่มีกล้ามเนื้อ ลักษณะภายนอกเป็น เด็ก	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

2. レムナント/ Remnant / เสี่ยวรัก -สัตว์อสูร- (2016 - ปัจจุบัน)



จุดเด่น	ดาร์ต
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : เป็นอมมุขย์จึงมีลักษณะเป็นหมาป่า ไม่มีความคล้ายคลึงมนุษย์	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด พอประมาณ
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานมนุษย์ทั่วไปมาก เนื่องจากเป็นอมมุขย์ สูงกว่าฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : ร่างกายใหญ่โตกว่ามนุษย์ทั่วไป กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด แต่มีขนปกคลุมทั่วทั้งตัว มีกรงเล็บแบบหมาป่า	รูปร่าง : ผอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ แต่ไม่ได้มีรูปร่างคล้ายผู้หญิง

3. 海のそこ/ Umi no Soko (2017 - 2019)



ยาคาเซะ	วากะชิโอะ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก/รับ	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก/รับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงเท่า ๆ กับตัวละครเอกอีกคน	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงเท่า ๆ กับตัวละครเอกอีกคน
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด ร่างกายมีสีซีด แปรลกไปจากมนุษย์ปกติเนื่องจากเป็นอมมุขย์	รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด

4. めぐみとつぐみ / Megumi & Tsugumi (2018 - 2022)



โคโคโนเอะ เมงุมิ	ยามาดะ สึงุมิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาไม่คมแต่ไม่ได้กลมโต จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด	หน้าตา : ไม่มีคิ้ว ดวงตาเล็ก จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุก
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด	รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด

5. ナカまで愛して/ Naka made Aishite (2019 - 2022)



โทคิวะ โซจิ	ยูซุริอะ จิคุมิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้า ค่อนข้างชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้าเล็ก
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่าฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อชัดเจน ไหล่กว้าง	รูปร่าง : พอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อ เอวคอด

6. 魔王イブrogiaに身を捧げよ (2020 - ปัจจุบัน)





อิฟไลเกีย	โกชิอากิ โทซุ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วบาง ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้าสั้นและกลม สดส่วนใบหน้าคล้ายเด็ก	หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายทั่วไปมาก เติยกว่าฝ่ายรับมาก	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าฝ่ายรุกมาก
รูปร่าง : พอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อ สดส่วนร่างกายคล้ายเด็ก	รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อชัดเจน ไหล่กว้าง ขาว

7. 薄い本の悪役モブに性的に懲らしめる (2022)



คาเอเดะ	โมมิจิ	อัน
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก/รับ	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก/รับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้าค่อนข้างชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้าค่อนข้างชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตากลมโต จมูกเล็ก หน้ากลม หน้าตาคล้ายผู้หญิง
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าตัวละครเอกอื่นทั้งสองคน	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่าตัวละครเอกหนึ่งแต่เตี้ยกว่าอีกตัวละครเอก	ส่วนสูง : ส่วนสูงต่ำกว่ามาตรฐานผู้ชายทั่วไป เติยกว่าตัวละครเอกอื่นทั้งสองคน
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอประมาณ ไหล่กว้าง ขาว	รูปร่าง : มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย รูปร่างแบบมาตรฐานผู้ชายทั่วไป	รูปร่าง : พอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อ ไหล่แคบ เอวคอด สดส่วนคล้ายผู้หญิง

8. 12月の夫がイケおじで困る (2023)



เจค	อาซาฮิ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้าชัด มีหนวด มีริ้วรอยตามอายุ	หน้าตา : คิ้วหนา ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้า ค่อนข้างชัด
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับเล็กน้อย	ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรุกเล็กน้อย
รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด ไหล่กว้าง ชายาว	รูปร่าง : กำยำ มีกล้ามเนื้อเห็นได้ชัด ไหล่กว้าง ชายาว แต่โดยรวมสัดส่วนดูพอมบางกว่าฝ่ายรุก

#### 9. パーフェクトアディクション / Perfect Addiction (2023)



คุจิ อากิฮิโตะ	ทาคากาสึกิ ซาเอะ
บทบาททางเพศ : ฝ่ายรุก	บทบาททางเพศ : ฝ่ายรับ
หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกเป็นสัน โคนงหน้า ค่อนข้างชัด	หน้าตา : คิ้วเรียว ดวงตาคม จมูกโด่ง โคนงหน้าไม่ชัด เก๋าฝ่ายรุก
ส่วนสูง : ส่วนสูงเกินมาตรฐานผู้ชายทั่วไป สูงกว่า ฝ่ายรับ	ส่วนสูง : ส่วนสูงตามมาตรฐานผู้ชายทั่วไป เตี้ยกว่า ฝ่ายรุก
รูปร่าง : สูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อพอสวย	รูปร่าง : พอมบาง ไม่ค่อยมีกล้ามเนื้อ

## 5. สรุป

จะเห็นได้ว่า ในแต่ละช่วงเวลาที่มีผู้จัดทำได้แบ่งไว้ การ์ตูน BL ที่เผยแพร่จะมีลักษณะร่วมบางอย่างที่คล้ายกัน โดยขอสรุปลักษณะร่วมที่พบได้เยอะในแต่ละช่วงเวลาดังนี้

ช่วงปี 2000-2009 เป็นช่วงที่การ์ตูน BL เริ่มได้รับความนิยมเป็นวงกว้าง ความนิยมมีลักษณะเดิมที่คงที่ มีการแบ่งบทบาททางเพศเป็นฝ่ายรุกและรับของตัวละครอย่างชัดเจน นิยมฝ่ายรุกที่มีลักษณะของผู้ชายในอุดมคติ เช่น มีร่างกายกำยำ สูงเกินกว่ามาตรฐาน ไหล่กว้าง โดยมีทิวทัศน์ให้สัดส่วนมีลักษณะเกินจริง ในขณะที่ฝ่ายรับจะนิยมวาดให้มีหน้าตาน่ารักคล้ายผู้หญิง หรืออย่างน้อยที่สุดก็มีลักษณะความเป็นชายน้อยกว่าฝ่ายรุก เช่น มีดวงตากลมโต เอวคอด ตัวเล็ก เป็นต้น

ช่วงปี 2010-2016 ยังคงนิยมแบ่งบทบาททางเพศของตัวละครเอกอย่างชัดเจน ความนิยมในลักษณะของฝ่ายรับเริ่มออกห่างจากความคล้ายคลึงผู้หญิง ฝ่ายรับมีลักษณะใกล้เคียงกับผู้ชายโดยทั่วไปมากขึ้น แต่ก็ยัง

นิยมให้ฝ่ายรับมีลักษณะของชายในอุดมคติน้อยกว่าหรือไม่ต่างกับฝ่ายรุกมาก การวาดให้มีสัดส่วนเกินจริงได้รับความนิยมน้อยลงมาก นิยมวาดให้สัดส่วนตัวละครใกล้เคียงกับมนุษย์ในความเป็นจริงมากขึ้น

ช่วงปี 2016-2023 เป็นช่วงที่การ์ตูน BL เริ่มมีความหลากหลายมากขึ้น มีการผลิตการ์ตูน BL เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่มีรสนิยมต่างกันไป แม้จะยังมีความนิยมแบ่งบทบาททางเพศระหว่างฝ่ายรุกและรับอย่างชัดเจนอยู่ แต่ก็มีผู้อ่านบางกลุ่มที่เริ่มหันมาอ่านการ์ตูน BL ที่ตัวละครเอกทั้งหมดเป็นได้ทั้งฝ่ายรุกและรับ นอกจากนี้ยังมีการ์ตูน BL ที่ไม่ได้มีตัวละครเอกเพียงสองคน แต่อาจมีสามคนหรือมากกว่า ลักษณะของตัวละครเอกมีความหลากหลายขึ้นมาก มีการสลับบทบาทตัวละครที่มีลักษณะที่นิยมให้เป็นฝ่ายรุกหรือรับในช่วงเวลาก่อนหน้านี้ เช่น ให้ตัวละครที่มีลักษณะภายนอกเป็นเด็กหรือคล้ายผู้หญิงเป็นฝ่ายรุก ในขณะที่ฝ่ายรับมีรูปร่างกำยำและร่างกายสูงใหญ่ อย่างไรก็ตาม การ์ตูน BL ที่ยังมีลักษณะของตัวละครเอกคล้ายช่วงเวลาก่อนหน้านี้ก็ยังไม่ได้หายไปเสียทีเดียว แต่ลักษณะของตัวละครเอกในการ์ตูนแนวนี้มีลักษณะที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้อ่านนั่นเอง

กล่าวได้ว่าลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกในการ์ตูน BL มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากตามสมัยนิยม หากศึกษาในเชิงลึกกว่านี้ อาจสามารถหาความเชื่อมโยงระหว่างลักษณะและบทบาทของตัวละครเหล่านี้กับแนวคิดเรื่องเพศ สังคม หรือการตื่นรู้และเสพสื่อของผู้อ่านในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้

ผู้จัดทำจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนี้จะประโยชน์หรือแนวทางในการศึกษาประเด็นเหล่านั้นต่อไปของผู้อ่านได้ไม่มากนัก

## บรรณานุกรม

[https://en.wikipedia.org/wiki/No\\_Money\\_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/No_Money_(novel))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Finder\\_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Finder_(manga))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Maiden\\_Rose](https://en.wikipedia.org/wiki/Maiden_Rose)

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_World's\\_Greatest\\_First\\_Love](https://en.wikipedia.org/wiki/The_World's_Greatest_First_Love)

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%88%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%88\\_%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%88%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%88_%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Lovers](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Lovers)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Love\\_Stage!!](https://en.wikipedia.org/wiki/Love_Stage!!)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Kuroneko\\_Kareshi](https://en.wikipedia.org/wiki/Kuroneko_Kareshi)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hitorijime\\_My\\_Hero](https://en.wikipedia.org/wiki/Hitorijime_My_Hero)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dakaichi>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Given\\_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Given_(manga))

<https://www.cmoa.jp/title/120580/>

<https://www.cmoa.jp/title/188463/>

<https://www.cmoa.jp/title/187439/>

<https://www.cmoa.jp/title/208768/>

<https://www.cmoa.jp/title/132842/>

<https://www.cmoa.jp/title/262120/>

<https://www.cmoa.jp/title/137176/>

<https://comic.pixiv.net/works/9164>

<https://comic.pixiv.net/viewer/stories/134778>

บทบาทและการปรากฏตัว  
ของตัวละคร LGBTQ+ ใน  
อนิเมะ มังงะ ละคร แสหลัก  
ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

รัตน์ตะวัน วงศ์จันทร์

suws รักษา



# บทบาทและการปรากฏตัวของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะ มังงะกระแสหลักตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

รัตน์ตะวัน วงศ์จันทร์

ธนพร รักษา

## 1. บทนำ

ในประเทศญี่ปุ่น การเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางสังคมต่อชุมชน LGBTQ+ นั้นเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป แต่สำคัญขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา แม้ว่าบรรทัดฐานอนุรักษนิยมในอดีตจะยังคงมีอิทธิพล แต่ก็มีการยอมรับและความตระหนักมากขึ้นเกี่ยวกับรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลาย แม้จะมีความก้าวหน้า แต่ความท้าทายยังคงอยู่

และชุมชน LGBTQ+ ยังคงพยายามสนับสนุนให้มีการได้รับการยอมรับในวงกว้างและสิทธิที่เท่าเทียมกัน ในใจกลางเมืองอย่างโตเกียวและโอซาก้า พื้นที่ กิจกรรม และองค์กรที่เป็นมิตรกับ LGBTQ+ ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยมีภาพลักษณ์ให้ความรู้สึกถึงความเป็นชุมชนและการสนับสนุนต่อกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ พื้นที่เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางสำคัญในการแสดงออกอย่างอิสระและแสวงหาการยอมรับจากสังคม นอกจากนี้ขบวนพาเหรด 東京レインボープライド (Tokyo Rainbow Pride Parade) ประจำปียังกลายเป็นสัญลักษณ์ของการมองเห็นและการเฉลิมฉลอง ผ่านการดึงดูดความสนใจไปที่การต่อสู้ดิ้นรนและชัยชนะของชุมชน LGBTQ+

อุตสาหกรรมบันเทิงของญี่ปุ่นยังมีบทบาทในการส่งเสริมการเป็นตัวแทนของ LGBTQ+ อีกด้วย แม้ว่ายังมีช่องว่างให้ปรับปรุง แต่รายการทีวีและภาพยนตร์บางรายการก็เริ่มแสดงให้เห็นความสัมพันธ์และอัตลักษณ์ที่หลากหลาย ซึ่งมีส่วนทำให้เกิดภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมมากขึ้น

ซีรีส์และภาพยนตร์อนิเมะบางเรื่องได้นำเสนอ LGBTQ+ ด้วยความลึกและรายละเอียดมากขึ้น ตัวละครที่ระบุว่าเป็น LGBTQ+ จะถูกนำเสนอในลักษณะที่น่าเชื่อถือและให้ความเคารพมากขึ้น โดยอยู่ห่างจากภาพเหมารวมและภาพล้อเลียน การเปลี่ยนแปลงนี้บ่งบอกถึงการยอมรับและการยอมรับทางสังคมในวงกว้างมากขึ้นเกี่ยวกับรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลาย อนิเมะได้มีโอกาสสร้างตัวละคร LGBTQ+ มากมาย รวมถึงการเผยแพร่ความสัมพันธ์ และความท้าทายที่บุคคลต้องเผชิญในการค้นหาตัวตนของพวกเขา

อย่างไรก็ตาม ความท้าทายและข้อโต้แย้งยังคงมีอยู่ คนบางกลุ่มแย้งว่าตัวละคร LGBTQ+ ยังคงมีบทบาทน้อยในอนิเมะกระแสหลัก และยังมีช่องว่างที่ต้องปรับปรุงในแง่ของการเล่าเรื่องและการพัฒนาตัวละครให้หลากหลาย นอกจากนี้ อุตสาหกรรมยังได้รับประโยชน์จากความอ่อนไหวและความตระหนักที่เพิ่มขึ้นในการใช้ประเด็น LGBTQ+ เพื่อผลประโยชน์ในส่วนนี้

เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ทัศนคติเหมารวมที่อาจเป็นเชิงลบเกิดขึ้น อีกสิ่งสำคัญที่ควรทราบคือ ในขณะที่มีความพัฒนานี้เกิดขึ้น แต่ออนิเมะจำนวนมาก และซีรีส์หรือแนวเพลงบางประเภทก็ยังคงไม่ได้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ LGBTQ+ เท่าไรนัก เนื่องด้วยวัฒนธรรมและแนวคิดทางเพศที่ฝังรากลึกในขนบธรรมเนียมประเพณีและสังคม อย่างไรก็ตาม การมองเห็นที่เพิ่มขึ้นและการเป็นตัวแทนเชิงบวกของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะมีส่วนทำให้ภูมิทัศน์ของสื่อครอบคลุมมากขึ้น ส่งเสริมความรู้สึกของการยอมรับสำหรับผู้ชมที่กำลังค้นหาตัวตน หรือส่งเสริมความตื่นรู้ของบุคคลทั่วไปที่มีต่อบุคคลเพศหลากหลาย โดยมีได้เป็นการบังคับตัวผู้อ่านหรือผู้เสพสื่อจนเกิดความ

กระอักกระอ่วนใจแต่อย่างใด

ในขณะที่อนิเมะมังงะยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องในฐานะศิลปะแขนงหนึ่งและปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม การปรากฏของตัวละครและธีมของ LGBTQ+ อาจยังคงเป็นแง่มุมที่มีชีวิตชีวาของสื่อ ซึ่งสะท้อนถึงสังคมที่กำลังดำเนินต่อไปเกี่ยวกับความหลากหลาย การไม่แบ่งแยก และการยอมรับที่มากขึ้นในสังคม

## 2. ความเป็นมา

ประวัติความเป็นมาของสิทธิ LGBTQ+ ในญี่ปุ่นนั้นมีความละเอียดอ่อนและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง กฎนิเทศทางวัฒนธรรมและสังคมของญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะตามค่านิยมแบบอนุรักษนิยมมาโดยตลอด การอภิปรายเกี่ยวกับรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานในอดีตนั้นถูกมองข้ามและไม่ให้คุณค่า ต้นกำเนิดของขบวนการ LGBTQ+ ในญี่ปุ่นมีต้นกำเนิดย้อนกลับไปในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในขณะที่ญี่ปุ่นหลังสงครามมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมครั้งสำคัญ ชาว LGBTQ+ บางคนก็เริ่มมีเสียงขึ้นมาในสังคม อย่างไรก็ตาม จนกระทั่งปลายศตวรรษที่ 20 ความพยายามเพื่อสิทธิ LGBTQ+ ก็ได้รับแรงผลักดัน

ในช่วงทศวรรษ 1980 กิจกรรม LGBTQ+ ในญี่ปุ่นเริ่มปรากฏให้เห็นชัดเจนมากขึ้น วิกฤตเฮซโฮว/เฮดส์ มีบทบาทสำคัญในการดึงความสนใจไปที่ประเด็น LGBTQ+ เนื่องจากจำเป็นต้องมีวาทกรรมในที่สาธารณะเกี่ยวกับเรื่องเพศและสุขภาพ กลุ่มนักเคลื่อนไหว เครือข่ายสนับสนุน และองค์กรชุมชนเริ่มจัดตั้งขึ้น เพื่อสนับสนุนความตระหนัก รวบรวมถึงสุขศึกษา และการยอมรับทางกฎหมาย

ช่วงทศวรรษ 1990 เป็นช่วงที่ชุมชน LGBTQ+ ในญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักมากขึ้น เกิดงาน Tokyo Lesbian and Gay Parade ประจำปี จัดขึ้นครั้งแรกเมื่อ 1994 ซึ่งต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น Tokyo Rainbow Pride ได้กลายเป็นงานสำคัญสำหรับชุมชน ขบวนการพาเหรดนี้พร้อมกับความคิดริเริ่มสาธารณะอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อท้าทายการตีตราทางสังคมและส่งเสริมการยอมรับต่อพวกเขา

ในปี 2009 เขตชิบุยะของโตเกียวได้ก้าวไปอีกขั้นของประวัติศาสตร์ด้วยการยอมรับความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกัน แม้ว่าการยอมรับนี้จะจำกัดอยู่เพียงระดับท้องถิ่นก็ตาม โดยมีส่วนทำให้เกิดการยอมรับในท้องถิ่นมากกว่ากฎหมายระดับชาติ แม้จะมีความก้าวหน้า แต่ความท้าทายยังคงมีอยู่ สังคมญี่ปุ่นซึ่งยังคงยึดมั่นในค่านิยมดั้งเดิม ยังคงหลงเหลือความอนุรักษนิยมอยู่อย่างไม่อาจปฏิเสธได้ และบุคคล LGBTQ+ ในประเทศยังคงเผชิญกับการเลือกปฏิบัติและความกดดันทางสังคม และนักเคลื่อนไหวก็ทำงานเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการยอมรับของสังคมในวงกว้างมากขึ้น เพื่อการผลักดันให้เกิดการยอมรับทางกฎหมายอย่างครอบคลุมและการคุ้มครองสิทธิของ LGBTQ+

จุดเริ่มต้นของขบวนการ LGBTQ+ ในญี่ปุ่นสะท้อนให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมที่ซับซ้อนของปัจจัยทางวัฒนธรรม สังคม และการเมือง ในขณะที่ประเทศยังคงต่อสู้กับปัญหาความหลากหลายและการไม่แบ่งแยก ชุมชน LGBTQ+ และพันธมิตรก็ได้รับการสนับสนุนจากสังคมที่เปิดกว้างและยอมรับมากขึ้น โดยตระหนักถึงความสำคัญของการสนทนาประชาสัมพันธ์ และการให้ความรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน

การสอดแทรกความประเด็นทางเพศที่หลากหลาย ในอนิเมะช่วงแรกนั้นสะท้อนถึงทัศนคติทางสังคมในวงกว้างของญี่ปุ่น ความหลากหลายทางเพศนั้นปรากฏในแวดวงของมังงะญี่ปุ่นมานานแล้ว แต่ก็ยังเป็นเพียงการเจาะกลุ่มผู้อ่านบางประเภทเท่านั้น เช่น การลงในนิตยสารเด็กผู้หญิงเป็นส่วนมาก ดังนั้น การปรากฏตัวของตัว

ละคร LGBTQ+ ในอนิเมะกระแสหลักจึงนำมาสู่การถกเถียงเกี่ยวกับรสนิยมทางเพศที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐาน และอัตลักษณ์ทางเพศที่มักถูกปิดบังและไม่ให้ความสนใจ ในช่วงปีแรก ๆ ของการเกิดขึ้นของอนิเมะ ซึ่งกลายมาเป็นอุตสาหกรรมที่โดดเด่นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 เส้นเรื่องของความรักและความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มักยึดติดกับบรรทัดฐานของเพศตรงข้าม ซึ่งมักจะเป็นไปตามความคาดหวังของสังคม

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากอุตสาหกรรมอนิเมะเติบโตและมีความหลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาและตัวละครมากขึ้น ความหลากหลายในการเล่าเรื่องก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน การปรากฏตัวครั้งแรกของการเป็นตัวแทน LGBTQ+ ในอนิเมะมีมาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 โดยมีคำใบ้แฝงที่ละเอียดอ่อน แทนการนำเสนออย่างโจ่งแจ้งได้เริ่มปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โชโจ (มุ่งเป้าไปที่เด็กสาว) และโชเน็น-ไอ (แปลว่า "ความรักของเด็กผู้ชาย") หนึ่งในกรณีต้น ๆ ของธีม LGBTQ+ ในอนิเมะคือ ซีรีส์ปี 1979 เรื่อง *ベルサイユのばら* (Rose of Versailles) ซึ่งตัวเอก Oscar François de Jarjayes ได้นำทางเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางเพศและความคาดหวังทางสังคมในสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ ซีรีส์ที่แหวกแนวนี้ได้วางรากฐานสำหรับเรื่องเพศ และเพศของตัวละครในอนิเมะอย่างละเอียดยิ่งขึ้น

และในปี 1990 ก็ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด โดยมีการเกิดขึ้นของอนิเมะที่เกี่ยวข้องกับธีม LGBTQ+ อย่างชัดเจน *少女革命ウテナ* (Revolutionary Girl Utena) ซึ่งออกอากาศในช่วงปลายยุค 90 นำเสนอความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและตัวละครที่ท้าทายบทบาททางเพศแบบดั้งเดิมที่มีแค่ชายและหญิง รวมถึงในเวลาเดียวกัน คำว่า "ยาโออิ" (Yaoi) ก็ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยหมายถึงอนิเมะและมังงะที่เน้นเรื่องราวโรแมนติกและ/หรือความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างตัวละครชายเป็นเส้นเรื่องหลัก

### 3. การปรากฏตัวในช่วงก่อนปี 2000

ในยุคแรกเริ่มนั้น แนวคิด LGBTQ+ ยังไม่เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในญี่ปุ่นมากนัก ทั้งการบทบาทและการมีอยู่ของตัวละครส่วนใหญ่จึงมักไม่แสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจนนัก เนื่องจากแนวคิดอนุรักษนิยมที่ฝังรากลึกในสังคม แต่ก็ไม่สามารถพูดได้ว่าแนวคิด LGBTQ+ ไม่เคยมีอยู่เลยในอนิเมะและมังงะของญี่ปุ่น แต่การมีอยู่นั้นมีบทบาทที่หลากหลาย ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ

โดยอนิเมะชิ้นสายหลักในยุคแรกเริ่ม บางตัวละครหลักมักไม่ถูกกำหนดคำนิยามไว้ถึงเพศสภาพอย่างชัดเจน แต่จะแสดงออกมาอย่างคลุมเครือให้ผู้อ่านจินตนาการหรือตีความเอง แต่ในบางตัวละครที่กำหนดอย่างชัดเจนมักจะเป็นตัวละครประกอบมากกว่าตัวละครหลัก โดยแบ่งตัวอย่างได้หลายประเภท เช่น

ตัวละครที่มีความเป็นกลางทางเพศ ไม่แสดงออกตามชนบเพศของตนเอง อาจมีการบอกถึงเพศของตัวละครแต่การกระทำสามารถสื่อถึงเพศตรงข้ามได้เช่นกัน หรือในปัจจุบันจะเรียกว่า Queer, Gender Neutral หมายถึงความเป็นกลางทางเพศ ไม่ระบุเพศ โดยตัวอย่างที่นำมาศึกษา คือ Sapphire จาก *リボンの騎士* (Ribon no Kishi, 1953) ของนักเขียน *手塚治虫* (Tezuka Osamu) ในปี 1967 ตัวละครที่มีหัวใจของทั้งหญิงสาวและชายหนุ่ม แม้ตัวละครจะมีลักษณะคล้ายเพศหญิงแต่เจ้าตัวมักจะถูกแทนตนด้วยคำแทนตนของเพศชาย

ต่อมา มังงะแนวตาวานที่เริ่มมาจากเรื่อง *ベルサイユのばら* (The Rose of Versailles, 1973) ถูกตีพิมพ์ในปี 1972-1973 และเป็นที่นิยมในผู้อ่านหญิงเป็นอย่างมาก ต่อมาในยุคสมัยเริ่มต้นของอนิเมะชิ้น *ベルサイユのばら* ก็ได้ถูกนำไปทำอนิเมะขึ้นในปี 1979-1980 ได้มีตัวละครที่เป็นหนึ่งในตัวละคร LGBTQ+ ยุค



## ภาพที่ 1 ริบอนของ騎士 (Ribon no Kishi)



บุกเบิกอย่างตัวละคร Oscar François de Jarjayes ตัวละครที่เกิดมาเป็นหญิง แต่การแสดงออกและการแต่งกายเป็นเพศชาย ทำในสิ่งที่สตรีในยุคการปฏิวัติฝรั่งเศสไม่ทำกันเช่น ออกรบ ทำสงคราม เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างสำคัญของตัวละคร LGBTQ+ ในยุคแรก

จนต่อมา การมาถึงของมังงะBLเรื่องแรกอย่าง 風と木の詩 (Kaze to Ki no Uta, 1976) ในนิตยสาร 少女コミック (Shoujo Comic) ตั้งแต่ปี 1976 ถึงปี 1980 และย้ายไป プチフラワー (Petit Flower) ในปี 1981-1984 ก่อนจะถูกสร้างเป็นอนิเมะในปี 1986 และ クロディーヌ (Claudine) ในปี 1978 เป็นอีกหนึ่งจุดสำคัญต่อแนวคิดและบทบาทของตัวละครไม่เพียงแต่แนว BL G แต่รวมถึงตัวละครในอนิเมะหรือมังงะกระแสหลักเช่นกัน จนเมื่อปี 1990 ได้กลายเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงของสังคมญี่ปุ่น และรวมไปถึงอุตสาหกรรมมังงะและอนิเมะญี่ปุ่น

Pride Parade ครั้งแรกของญี่ปุ่นซึ่งจัดขึ้นที่โตเกียวในปี 1994 ถือเป็นช่วงเวลาสำคัญในประวัติศาสตร์ LGBTQ+ ของญี่ปุ่น และมีผลกระทบต่อภูมิทัศน์อนิเมะและมังงะในช่วงทศวรรษ 1990 ได้รวบรวมบุคคลที่สนับสนุนสิทธิ LGBTQ+ และการเปิดเผยตัวตน ทำหน้าที่เป็นตัวเร่งให้เกิดการยอมรับอัตลักษณ์ที่หลากหลายภายในสื่ออย่างเปิดเผยมากขึ้น หลังจากขบวนการไพรด์นี้ ชุมชน LGBTQ+ ก็ได้รับการยอมรับเพิ่มมากขึ้น และความสำคัญของการเป็นตัวแทนที่แท้จริงในสื่อกระแสหลัก รวมถึงอนิเมะและมังงะ นักเขียนได้เริ่มสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของอัตลักษณ์ทางเพศ

ตัวอย่างที่น่าสนใจอย่างหนึ่งคือซีรีส์อนิเมะที่โด่งดังอย่าง 少女革命ウテナ (Revolutionary Girl Utena, 1997) ซึ่งเปิดตัวในปี 1997 ของอาจารย์ さいとうちほ (Saitou Chiho) ซีรีส์นี้ได้แหวกขนบการเล่าเรื่องแบบเดิมๆ การท้าทายบทบาททางเพศของตัวละคร และการสานต่อเรื่องราวที่ซับซ้อนเกี่ยวกับตัวละครเอก Utena ผู้ท้าทายขนบทางเพศแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น และตัวละคร Anthy Himemiya อีกตัวละครหลักที่มีความสัมพันธ์ลึกซึ้ง สื่อถึงความสัมพันธ์ที่ชัดเจนมากขึ้นถึงความรักของเพศหญิงต่อเพศหญิง เป็นตัวละคร Sapphic อย่างเปิดเผย

ในซีรีส์อนิเมะและมังงะชื่อดังเรื่อง 美少女戦士セーラームーン (Pretty Guardian Sailor Moon) หรือที่รู้จักกันในชื่อ "เซเลอร์มูน" โดย นาโอโกะ ทาเคอิจิผู้เขียนมังงะเรื่องนี้ ได้นำเสนอทีมสาวน้อยเวทมนตร์ที่รู้จักกันในชื่อเซเลอร์การ์เดียนที่ต่อสู้เพื่อปกป้องโลกจากศัตรูต่าง ๆ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงทศวรรษ 1990 มีตัวละครที่เป็นตัวแทนของ LGBTQ+ และบทบาทที่โดดเด่น แม้ว่าจะมีองค์ประกอบที่แหวกแนวและความท้าทายที่ลงตัวกันก็ตาม

ตัวอย่างที่โด่งดังที่สุดอย่างหนึ่งของการเป็นตัวแทน LGBTQ+ ในเซเลอร์มูนคือความสัมพันธ์ระหว่างเซเลอร์ยูเรนัส และเซเลอร์เนปจูน ทั้งคู่ถูกนำเสนอในฐานะคู่รัก ซึ่งท้าทายบรรทัดฐานทางเพศแบบดั้งเดิมในบทบาทในฐานะสาวน้อยเวทมนต์ ความสัมพันธ์โรแมนติกของทั้งคู่ถือเป็นเรื่องแปลกใหม่ในยุคนั้น เนื่องจากการนำเสนอภาพเชิงบวกของความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกันในอนิเมะกระแสหลักและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง

## ภาพที่ 2 เซเลอร์ยูเรนัส และ เซเลอร์เนปจูน จาก เซเลอร์มูน



แม้จะเป็นเช่นนั้น ทว่าตัวละครทั้งสองต้องเผชิญจากการเซ็นเซอร์และทัศนคติทางสังคมที่แพร่หลายในช่วงทศวรรษ 1990 เมื่อได้รับการดัดแปลงเป็นฉบับภาษาอังกฤษ ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ได้รับการแก้ไขให้คลุมเครือมากขึ้น โดยเปลี่ยนความสัมพันธ์ให้กลายเป็นลูกพี่ลูกน้องเพื่อลดทอนความโรแมนติกของความสัมพันธ์ของทั้งคู่ การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่นักเขียนต้องเผชิญในการรับมือกับความอ่อนไหวทางวัฒนธรรมและข้อจำกัดต่าง ๆ โดยเน้นย้ำถึงความซับซ้อนเกี่ยวกับการเป็นตัวแทน LGBTQ+ ในสื่อกระแสหลักในยุคนั้น

และยังมีมังงะและอนิเมะอีกหลายเรื่องที่มีตัวละคร LGBTQ+ ในยุคนี โดยส่วนใหญ่มักเป็นผลงานของนักเขียนเพศหญิง และลงในนิตยสารสำหรับเด็กผู้หญิง อย่าง 東京 BABYLON (Tokyo Babylon, 1990) และ カードキャプターさくら (Card capture Sakura, 1996) ของนักเขียนชื่อดังอย่าง Clamp ซึ่งมีชื่อเสียง

ในด้านการใส่ตัวละครที่มีลักษณะชวนจินตนาการของตัวละคร ทั้งระหว่างชายกับชาย และระหว่างหญิงกับหญิง อย่างไรก็ตาม ความเป็น LGBTQ+ มักได้รับการปฏิบัติอย่างคลุมเครือ เนื่องจากบรรทัดฐานทางสังคมที่มีอยู่ทั่วไปในยุคนั้น โดยตัวละครที่มีทิศทางที่ไม่ตรงกับกฎเกณฑ์นี้มักจะเผชิญกับความท้าทายและการเลือกปฏิบัติในการเล่าเรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงการต่อสู้ดิ้นรนในโลกแห่งความเป็นจริง แม้จะมีข้อจำกัด แต่ทศวรรษ 1990 ก็ได้วางรากฐานเพื่อแสดงออกถึงการมีอยู่ของอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลายมากขึ้นในปีต่อ ๆ มา เนื่องจากผู้สร้างและผู้ชมเปิดรับมากขึ้นต่อการนำเสนอประสบการณ์ LGBTQ+ ที่หลากหลายและจริงจังในอนิเมะและมังงะ

## 4. การปรากฏตัวในช่วงปี 2000-2010

ในช่วงตั้งแต่ปี 2000 ตัวละคร LGBTQ+ มักปรากฏตัวในรูปแบบตัวละครสมทบ ที่มีบทบาทในเรื่องไม่มากนัก อาจปรากฏตัวมาเพื่อความบันเทิง มีความตลกโปกฮา หรือเป็นการสร้างความผ่อนคลายให้แก่เนื้อเรื่อง ในมังงะหรืออนิเมะสายหลัก ผู้อ่านมักคุ้นเคยกับตัวละคร LGBTQ+ ที่มักออกมาเป็นตัวตลก มีรูปร่างลักษณะ วิธีการพูด การกระทำที่มีความโอเวอร์ แสดงอัตลักษณ์อย่างโจ่งแจ้งแต่ไม่ได้สื่อถึงความหลากหลายทางเพศ แต่ใช้อัตลักษณ์นั้น ๆ เพื่อสร้างความตลกขบขัน ยกตัวอย่างเช่นตัวละคร Bemtham หรือ Bonclay ใน ONE PIECE ที่เรียกตนเองอย่างเปิดเผยว่าเป็น オカマ หรือกะเทย เปิดตัวโดยเป็นฝ่ายตัวร้าย ผู้อ่านเข้าใจตัวละครนี้แค่เป็นตัว

ประกอบ แต่ต่อมาได้กลายเป็นพวกพ้องของตัวเอง และได้กลายเป็นหนึ่งในตัวละครที่กลายเป็นที่รักของผู้่านส่วนใหญ่ แต่ก็ยังไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ภาพจำของผู้แต่งและผู้่านที่มีต่อบุคคลเพศหลากหลายในขณะนั้นมักเป็นตัวละครตลกโปกฮา มีรูปร่างหน้าตา หรือท่าทางไม่สมจริง

**ภาพที่ 3 ตัวละคร Bemtham และ オカマ ใน ONE PIECE**



หรือถ้าหากไม่ถูกแสดงออกในเชิงตลกขบขัน ล้อเลียน อาจปรากฏตัวออกมาในรูปแบบความสัมพันธ์ชวนจินตนาการ เช่น 藤岡 涼二 (Ryouji Fujioka) จากเรื่อง 桜蘭高校ホスト部 (Ouran High School Host Club, 2002) ตัวละครนี้เป็นพ่อของตัวละครเอก ซึ่งมีการแต่งตัวแบบข้ามเพศ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าตัวละครดังกล่าวจำเป็นต้องมีรสนิยมทางเพศเป็นรักร่วมเพศ เป็นแค่เพียงความชื่นชอบทางการแสดงออกทางการแต่งกาย แสดงให้เห็นว่ากรอบทางเพศนั้นไม่ได้ถูกตีเอาไว้อันแคชายและหญิงเหมือนอย่างในอดีต รวมไปถึงตัวละครหลักอย่างฮารุฮิ ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง ถึงแม้ว่าเธอจะมีการแต่งกายเป็นผู้ชายหรือแสดงออกอย่างผู้ชาย แต่เมื่อตัวละครอื่นเริ่มเกิดความชอบในตัวฮารุฮิก็ไม่ได้กล่าวถึงข้อจำกัดทางเพศแต่อย่างใด

**ภาพที่ 4 Ryouji Fujioka จาก Ouran High School Host Club**



**ภาพที่ 5 ตัวละคร Saigou Tokumori และ Yagyu Kyuubei จาก Gintama**



รวมไปถึง ตัวละคร 西郷 特盛 (Saigou Tokumori) จากเรื่อง 銀魂 (Gintama, 2003) ที่มีลักษณะเป็นสาวประเภทสองร่างใหญ่ซึ่งทำงานในร้านแต่งหญิง ตัวละครในร้านเองก็มีการออกแบบมาตามแบบ

ฉบับของการตีความว่าตัวละครที่เป็นกะเทยมักจะมีลักษณะเช่นนี้ แต่ถึงจะปรากฏตัวออกมาในรูปแบบนี้ แต่ตัวละครนี้ก็กลับมีความซับซ้อนในตัว คือยังมีความเป็นพ่อ และมีลูกสาว

แต่ก็ยังอาจมองได้ว่า เป็นการลงเอยแบบชายคู่หญิง และยังคงมีครอบครัวแบบพ่อแม่ลูกอยู่ 柳生 九兵衛 (Yagyuu Kyuubei) อีกหนึ่งตัวละครจากกินทามะ เป็นตัวละครหญิงที่เติบโตมาอย่างเด็กผู้ชายตามการเลี้ยงดูของพ่อ และมีความสนใจต่อตัวละครอื่นทั้งเพศชายและเพศหญิง สามารถตีความได้ว่าเป็น bisexual และเลือกที่จะไม่ติดกรอบต่อเพศของตัวเอง และเคยมีการพูดว่าตนเลือกที่จะใช้ชีวิตด้วยการเป็น “คิเบ” ไม่ใช่ผู้ชายหรือผู้หญิง แต่เป็นตนเอง และแม้จะไม่ได้มีความสัมพันธ์กับใครที่ชัดเจนมากนัก แต่ก็ยังปรากฏภาพให้ผู้อ่านสามารถตีความได้ว่าตัวละครนี้มีความสัมพันธ์บางอย่างกับตัวละครหญิงอีกคนมากเป็นพิเศษ

จะสังเกตได้ว่าเริ่มมีความหลากหลายและความซับซ้อนในตัวละครปรากฏให้เห็นในอนิเมะแต่ละเรื่องมากขึ้น แต่ก็ยังไม่อาจสลัดความเป็นตัวตลกและยังหลงเหลือความเหยียดที่แสดงออกผ่านการหวาดกลัวดังที่ปรากฏในวันพีชเป็นต้น

## 5. การปรากฏตัวในช่วงปี 2011-ปัจจุบัน

ตัวละคร LGBTQ+ ที่ปรากฏตัวในอนิเมะช่วงหลังปี 2011 มานี้ เราจะเริ่มเห็นพัฒนาการของบทบาทได้ชัดเจนมากขึ้น ว่าการปรากฏตัวของตัวละคร LGBTQ+ ในยุคนั้นไม่ได้มีกรอบภาพจำที่เป็นรูปแบบเดียวเหมือนอย่างในอดีต แนวคิดการยอมรับเพศหลากหลายถูกให้ความสนใจและกลายเป็นประเด็นสังคม ในหลายประเทศได้เริ่มมีสื่อที่มีตัวละครเป็น LGBTQ+ ปรากฏให้เห็นมากขึ้น แสดงถึงความตื่นรู้ในเพศหลากหลายมากขึ้นกว่ายุคสมัยก่อน ในช่วงปี 2010 เป็นต้นมา หลายประเทศได้ร่างกฎหมายสมรสเท่าเทียมขึ้นหลายประเทศ และอีกหลายประเทศบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวจริง สื่อถึงการเป็นที่ยอมรับสำหรับชาว LGBTQ+

แม้ในช่วงต้นอย่างปี 2014 ในเรื่อง *ゴールデンカムイ* (golden kamuy, 2014) จะยังปรากฏความสัมพันธ์ชายรักชายที่ไม่โดดเด่นมาก เป็นเพียงหนึ่งในตัวประกอบ แต่ตัวประกอบดังกล่าวนี้ก็นับว่าเป็นตัวแปรที่สำคัญต่อเนื้อเรื่องไม่น้อย และถึงแม้หากสังเกตดูอาจจะยังหลงเหลือความตลกไปกษาของตัวละคร แต่ก็อาจเข้าใจได้ว่าเต็มแล้วเนื้อเรื่องหลักของมังงะเรื่องนี้ก็มีการสอดแทรกมุกตลกอื่น ๆ เข้าไว้ในเรื่องอยู่แล้ว อีกทั้งลักษณะของตัวละครนั้นก็นับเป็นความหลากหลาย ไม่ติดในกรอบความสวยงามตามบรรทัดสังคม ซึ่งนับเป็นลักษณะเด่นของตัวละคร LGBTQ+ ในช่วงสมัยนี้

ภาพที่ 6 ภาพตัวละครคู่เกย์ จาก Golden Kamuy



นอกจากนี้ ตัวละคร LGBTQ+ ยังมีการปรากฏตัวโดยมีส่วนร่วมเป็นหนึ่งในกลุ่มของตัวละครเอกโดยตรง และมีบทบาทเป็นหนึ่งในตัวละครหลักมากขึ้น โดยเห็นได้ชัดจากตัวละคร 鮎川 龍二 (Ayukawa Ryuji) หรือที่เรียกกันว่า ยูคะ จากเรื่อง *ブルーピリオド* (Blue Period, 2017) มังงะเกี่ยวกับศิลปะ โดยริวจิ หรือยูคะ เป็นตัวละครเด็กชายวัยมัธยมปลายที่มีความเป็นตัวของตัวเอง แต่งกายโดยยังคงชุดนักเรียนก่อนบนไว้ ใส่คู่กับกับกระโปรง และไว้มวยยาว การแต่งตัวนอกจากชุดนักเรียนแล้วก็มีความเป็นแฟชั่นของผู้หญิงค่อนข้างมาก มีความเป็น feminine ในการใช้ชีวิตและแสดงออกถึงตัวตนที่ชอบ เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ทั้งการแสดงออก และการเลือกที่จะชอบใครสักคน แต่ตัวละครยูคะนี่เองก็ยังกล่าวว่าตนเป็นผู้ชายที่ชอบผู้ชาย แม้จะชอบแต่งตัวแบบนี้ เรียกได้ว่าเป็นตัวแทนของการก้าวผ่านของวัยรุ่น อันเต็มไปด้วยเรื่องราวที่วัยรุ่นจะต้องประสบ ความขัดแย้งต่อเพื่อนซึ่งนำเสนอความไม่เข้าใจในเรื่องความหลากหลายทางเพศของสังคม มุมมองที่เราอาจมีต่อกลุ่ม LGBTQ+ ที่อาจทำให้พวกเขาต้องเก็บซ่อนความขมขื่นที่สังคมมองและปฏิบัติต่อพวกเขาเอาไว้ภายในใจ

**ภาพที่ 7 Ayukawa Ryuji จาก Blue Period**



รวมไปถึงตัวละครในเรื่อง *呪術廻戦* (Jujutsu Kaisen, 2018) หรือที่รู้จักกันในชื่อไทย มหาเวทย์ผนึกมาร เองก็ปรากฏตัวละครที่มีความหลากหลายทางเพศให้เห็นเช่นกัน นั่นก็คือ 星 綺羅羅 (Hoshi Kirara) ซึ่งเป็นตัวละครที่ได้รับการระบุไว้ชัดเจนว่าข้ามเพศ นั่นก็คือเดิมเป็นชาย แต่ปัจจุบันเขาได้แปลงเพศเป็นผู้หญิงแล้ว และได้คบหากับอีกหนึ่งตัวละครนั่นก็คือ 秤金次 (Hakari Kinji) อย่างเปิดเผยนั่นเอง

**ภาพที่ 8 Hoshi Kirara ช่วงมัธยมต้นและมัธยมปลาย และ Hakari Kinji จาก Jujutsu Kaisen**



แต่กลืนอายการชวนจินตนาการถึงความสัมพันธ์ของตัวละครนั้นก็ยังไม่ได้หมดไปโดยสิ้นเชิง ใน *地獄楽* (Jigokuraku, 2018) อนิเมะแฟนตาซีที่อ้างอิงศาสนาพุทธและเต๋าเองก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่มีความคลุมเครือ

ของความสัมพันธ์ตัวละครปรากฏให้เห็น นั่นก็คือตัวละครชินบิอย่าง 杠 (Yuzuriha) ที่มีบทบาทและคำพูดชวนคลุ้มเคลือให้กับตัวละครเอกหญิง 山田浅エ門 佐切 (Yamada Asaemon Sagiri) มาตลอดทั้งเรื่อง จนถึงตอนจบ ซึ่งก็นับเป็นความคลุ้มเคลือที่ยังคงหลงเหลืออยู่ ภายใต้เส้นเรื่องที่น่าเสนอถึงความหมายและจุดประสงค์ในการเลือกที่จะมีชีวิตอยู่ ความต้องการ การตัดสินใจต่อชีวิตในการเลือกเดินเส้นทางสายใด

ภาพที่ 8 Yuzuriha และ Sagiri จากเรื่อง Jigokuraku



และอีกเรื่องหนึ่งที่น่าเสนอประเด็นทางสังคมและความหลากหลายทางเพศที่มักเกิดขึ้นในช่วงก้าวเข้าสู่วัยรุ่นเช่นเดียวกันนั่นก็คือ 星合の空 (Hoshiai no Sora, 2019) ซึ่งมองผิวเผินอาจเห็นเป็นการตลกที่ฟาเทมนิส แต่ประเด็นที่อานิเมะเรื่องนี้นำเสนอเน้นมีหลากหลาย ส่วนมากนั้นคือประเด็นทางสังคมญี่ปุ่น เช่น ความรุนแรงและปัญหาในครอบครัว ซึ่งแน่นอนว่ารวมไปถึงความหลากหลายทางเพศและกลุ่ม LGBTQ+ โดยตัวละครในเรื่องนั้นมีทั้งตัวละครที่เป็น LGBTQ+ อย่างชัดเจนที่ตัวละครเอกซึ่งเป็นเด็กชายถึงหลายนั้นพบเจอ และประสบกับตัวอย่างความสับสนในตนเอง ความรู้สึกแปลกแยกต่างจากกลุ่ม การสนใจเรื่องสำอางและแต่งกายไม่ตรงกันกับเพศกำเนิดของตนเช่นนี้ทำให้รู้สึกไม่เข้าพวก ซึ่งเป็นหนึ่งในปัญหาของกลุ่มวัยรุ่นที่เข้าสู่ช่วง Coming of age นั่นเอง

ภาพที่ 9 ตัวละครจากเรื่อง Hoshiai no Sora กับความสนใจในเครื่องสำอางและเสื้อผ้าผู้หญิง



จะเห็นได้ว่าภาพลักษณ์ของกลุ่มตัวละคร LGBTQ+ มีความหลากหลายมากขึ้น ไม่ได้มีแค่การเป็นตัวตลกเหมือนสมัยก่อน มีการเปิดเผยความเป็นตัวของตัวเองอย่างชัดเจน ไม่ระบุดีตนเข้าอยู่ในกลุ่มเพศใดเพศหนึ่ง อาจจะไม่ได้อ้างอิงถึงสังคมยอมรับตัวตนของพวกเขาหรือไม่ แต่พวกเขาเลือกที่จะยอมรับในการเป็นตนเอง สิ่งที่น่าเห็นเด่นชัดถึงความต่างของการปรากฏตัวในช่วงแรกและปัจจุบัน อาจกล่าวได้ว่าเป็นการสอดแทรกประเด็นทางสังคมและความขัดแย้ง ตั้งคำถาม และเกิดการสับสนในตัวเองเข้ามาภายในตัวละครให้เห็น โดยไม่ได้หมายความว่าต้องมีคู่หรือเป็นตัวตลก เช่น 星合の空 (Hoshiai no sora) และ ブルーピリオド (Blue Period) ซึ่งปรากฏความเป็น conflict ที่กลุ่มคนหลากหลายทางเพศนั้นต้องพบเจอจริงๆ ต่างจากการปรากฏตัวในสมัยก่อนที่มักเป็นการคู่กัน แม้จะถูกเซ็นเซอร์หรือมีความคลุ้มเคลือ

## 6.สรุป

วิวัฒนาการของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้สะท้อนการเดินทางของการ

ยอมรับความหลากหลายในสื่อของแต่ละทศวรรษก่อนหน้านี้ จะเห็นได้ว่าตัวละครที่มีเอกลักษณ์ที่ไม่ต่างกัน มักไม่ถูกพูดถึงอัตลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน ซึ่งถูกจำกัดโดยบรรทัดฐานทางสังคมและความอ่อนไหวทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อเวลาผ่านไป ผู้สร้างและผู้เล่าเรื่องก็เริ่มเปิดรับการนำเสนอประสบการณ์ LGBTQ+ ที่ตรงไปตรงมา จริงใจมากขึ้น

สิ่งที่กล่าวมานี้แสดงถึงการปรากฏตัวของตัวละครอันมีความหลากหลายทางเพศมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และไม่อาจแบ่งเป็นช่วงยุคได้อย่างชัดเจน เพราะความเป็น LGBTQ+ ในอนิเมะนั้นเป็นการค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นความหลากหลายของการเขียนตัวละคร แม้จะมีการตั้งเกณฑ์บางอย่างขึ้นมา แต่การปรากฏตัวของตัวละครกลุ่มนี้ก็มีหลากหลายรูปแบบอย่างไม่สามารถจำกัดรวมเป็นกลุ่มหรือยุคสมัยที่ชัดเจนได้

ทศวรรษก่อนหน้านี้จนถึงปี 1990 นั้น ไม่ใช่ว่าไม่เคยพบตัวละครเพศหลากหลาย แต่การมีอยู่ของตัวละครมักแสดงออกอย่างไม่ชัดเจนถึงประเด็นเพศของตัวละคร มักเป็นความคลุมเครือและไม่ถูกกำหนดอย่างชัดเจน ด้วยเหตุผลของค่านิยมทางสังคมในยุคสมัยนั้นที่อาจส่งผลต่อความนิยมของตัวงานเขียน แต่ในยุค 1990 ได้พบกับจุดเปลี่ยนสำคัญด้วยซีรีส์แปลกใหม่อย่าง "Revolutionary Girl Utena" และ "Sailor Moon" ซึ่งมีการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกันที่ละเอียดอ่อนและเชิงบวก มีส่วนสำคัญในเนื้อเรื่อง ไม่ใช่เชิงตลกขบขัน แม้จะต้องเผชิญกับอุปสรรคและการเซ็นเซอร์เมื่อนำไปฉายต่างประเทศ แต่เรื่องเหล่านี้ก็ปูทางไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปในอนิเมะและมังงะยุคต่อมา

ในศตวรรษที่ 21 อนิเมะได้เห็นการเป็นตัวแทนของ LGBTQ+ ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นอย่างน่าทึ่ง โดยมีทั้งตัวละครที่เปิดเผยตัวตนและความสัมพันธ์ของอย่างเปิดเผย แม้จะยังคงมีการติดหล่มในประเด็นของการทำให้ตัวละครเพศหลากหลายเป็นเพียงตัวใจึกเพื่อความตลกขบขัน สร้างภาพจำในเชิงลบอยู่บ้าง แต่ในขณะเดียวกัน ตัวนักเขียนหลายคนก็ได้เจาะลึกถึง LGBTQ+ ด้วยความละเอียดอ่อนและลึกซึ้งมากขึ้นและให้ความใส่ใจกับอัตลักษณ์ทางเพศของตัวละคร ไม่ถูกเขียนขึ้นเพื่อเป็นเชิงตลกขบขันเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เป็นการส่งเสริมภูมิทัศน์การเล่าเรื่องที่ครอบคลุมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความคลุมเครือชวนจินตนาการนั้นก็เป็นสิ่งที่คาดว่าไม่อาจหายไปได้จากในอนิเมะของญี่ปุ่น โดยมักจะเห็นได้ในมังงะหรืออนิเมะที่สร้างความสัมพันธ์ของตัวละครออกมาคลุมเครืออย่างมีนัยยะเพื่อให้ผู้อ่านได้จินตนาการต่อไป อาจเพราะเนื้อเรื่องหรือเพียงต้องการกระแเสจากผู้อ่านที่ชื่นชอบในการจินตนาการความสัมพันธ์ของเหล่าตัวละครเพียงเท่านั้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมดได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและการเปิดกว้างทางสังคมในการกำหนดลักษณะของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะ แม้ว่าความท้าทายและอุปสรรคของแนวคิด LGBTQ+ จะยังคงมีอยู่อย่างไม่อาจปฏิเสธได้ แต่การมองเห็นและการยอมรับที่เพิ่มขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาบ่งบอกถึงวิถีเชิงบวกของสังคมที่มีต่อกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ อนิเมะและมังงะได้กลายเป็นสื่อที่ทรงพลังในการส่งเสริมความเข้าใจและการยอมรับความต่างของคนในสังคมผ่านกาลเวลา โดยนำเสนอเรื่องราวและความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่หลากหลายผ่านความบันเทิงและสามารถเข้าใจเข้าถึงได้ง่าย การศึกษาบทบาทและการมีอยู่ของตัวละคร LGBTQ+ ในครั้งนี้ ถือเป็นเครื่องพิสูจน์ถึงความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การพิสูจน์ว่าอนิเมะและมังงะนั้นเป็นสื่อของบุคคลทุกเพศ ทุกอัตลักษณ์อย่างแท้จริง

## ບຸກຄະກຳ

ອາຍຸກວະ ຍູກະ | It's Okay to Not Be Okay. (2564). (<https://tossapol.com/write/blue-period-ryuji-ayukawa/222/>)

Gibney, Michele (2004). **Homosexuality in Fushigi Yuugi and Gravitation: An Investigation into the Cultural Background of Homosexuality in Japanese Animation.** University of the Pacific.

Jack Doyle. (2566). *The Best LGBTQ Characters in Anime.* (<https://www.themarysue.com/5-best-lgbt-anime-characters/>)

Kaku Sechiyama. (2558). **Rainbow in the East: LGBT Rights in Japan.** (<https://www.nippon.com/en/currents/d00174/>)

Link (2019). A History of LGBT Representation in Anime. Nerdbot.

(<https://nerdbot.com/2019/06/26/a-history-of-lgbt-representation-in-anime/>)

Thompson, Kimberly (2010). "The Queering of Yuri Japanese Animation: Kashimashi: Girl Meets Girl and Sweet Blue Flowers". *Yuri Animation: Queer Identity and Ecofeminist Thinking* (Masters Thesis). East Carolina University.



การเปลี่ยนไปของความเร็วในการ  
ดำเนินเรื่องของมังงะแนวต่อสู้ค่าย  
โชเน็งจัมป์ในอดีตและปัจจุบัน

ณัฐภัทร เลิศศิริมงคลกุล

# การเปลี่ยนไปของความเร็วในการดำเนินเรื่องของมังงะแนวต่อสู้ค่ายโชเน็นจัมป์ ในอดีตและปัจจุบัน

ณัฐภัทร เลิศศิริมงคลกุล

## 1. บทนำ

โชเน็นจัมป์รายสัปดาห์(週刊少年ジャンプ) เป็นนิตยสารหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ที่ขายดีที่สุดของประเทศญี่ปุ่น มีตลาดเป้าหมายหลักอยู่ที่เด็กผู้ชาย โชเน็นจัมป์นั้นเริ่มตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2511 โดยบริษัทชูเอชะ เนื้อหาภายในหนังสือการ์ตูนจะเป็นลักษณะการต่อสู้และการผจญภัยที่มีมักจะแสดงให้เห็นถึงมิตรภาพและความพยายามจะนำไปสู่ความสำเร็จ แต่ในบางครั้งก็จะมีแนวเกี่ยวกับความรักในช่วงวัยรุ่นหรือแม่แต่แนวสืบสวน สอบสวน (サスペンス) อย่างเดธโน้ต (デスノート) เองก็ลงในนิตยสารนี้ด้วย

เมื่อพูดถึงมังงะแนวต่อสู้เรื่องดังของโชเน็นจัมป์ในช่วงอายุของผู้จัดทำส่วนใหญ่ก็คงจะนึกถึงวันพีซ(ワンピース) นารูโตะ (ナルト) และบลีช (ブリーチ) กันซึ่งเรียกได้ว่าเป็นเสาหลักของโชเน็นจัมป์ในช่วง 20ปีที่ผ่านมา พอ นารูโตะและบลีชจบลงไปหลายๆคนที่ติดตามผลงานของโชเน็นจัมป์เองก็สงสัยและกังวลว่าจะมีมังงะเรื่องใหม่มาแทนที่เสาหลักนี้ได้หรือไม่ และในช่วง10ปีที่ผ่านมาเองก็ได้มีหลายๆเรื่องใหม่เริ่มลงตีพิมพ์แล้วได้รับความนิยมอย่างมากอย่างมายฮีโร่ อคาเดเมีย(僕のヒーローアカデミア) และแบล็คโคลเวอร์ (ブラッククロバー) แต่ในปัจจุบันนั้นทั้งสองเรื่องนั้นก็อยู่ในช่วงบทสุดท้ายแล้ว และเมื่อไม่กี่ปีเองก็มีเรื่องที่ถูกพูดถึงเกิดขึ้นมาอีกอย่างดาบพิฆาตอสูร (鬼滅の刃) และมหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦) ซึ่งในปัจจุบัน (ปี พ.ศ.2566) ดาบพิฆาตอสูรก็ได้เขียนจบไปแล้ว ส่วนอีกเรื่องก็อยู่ในช่วงสุดท้ายแล้วรวมเวลาตีพิมพ์ไม่ถึง5ปีเท่านั้น

ผู้เขียนได้สังเกตเห็นว่ามังงะแนวต่อสู้เรื่องดังของโชเน็นจัมป์จะค่อยๆมีจำนวนตอนน้อยลงเรื่อยๆ เมื่อเทียบกับในอดีต บางคนอาจจะไม่ได้สงสัยว่าจำนวนตอนน้อยลงแล้วมีปัญหาอย่างไร ถ้าได้รับความนิยมก็แสดงว่าเรื่องนั้นๆต้องเขียนออกมาได้อยู่แล้ว แต่ผู้เขียนได้ลองไปอ่านทุกเรื่องที่ได้อ่านมาดูแล้วและผู้เขียนก็ได้ลองไปหาความคิดเห็นในอินเทอร์เน็ตดูประกอบด้วย พบว่าถ้าเป็นคนที่เคยอ่านมังงะของโชเน็นจัมป์โดยเฉพาะแนวต่อสู้จะรู้สึกได้ว่าในช่วง10ปีที่ผ่านมา ความเร็วในการดำเนินเรื่อง (pacing) จะค่อนข้างไปทางเร็วเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆในอดีต วิธีการเขียนจะเห็นได้ชัดว่ามีความห้วนขึ้นและไม่ได้ลงลึกในส่วนประกอบทุกอย่างที่ตัวเองเขียนขึ้นมา กล่าวคือ อาจารย์ผู้เขียนจะให้ความสนใจกับการเดินเนื้อเรื่องไปข้างหน้ามากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับตัวละครต่างๆและโลกที่ตัวเองได้สร้างขึ้นน้อยลงทำให้จำนวนตอนทั้งหมดลดลงเพราะไม่ได้เอาเนื้อที่ไปให้ตัวละครต่างๆ ได้เด่นเท่ากับเมื่อก่อนแล้ว

และส่วนตัวผู้จัดทำก็รู้สึกชอบการค่อยๆ เขียนผูกปมไปมากกว่าเพราะรู้สึกว่าเรื่องพวกนี้มีเวลาให้กับตัวละคร ทำให้เหมือนเราได้เข้าไปอยู่ในโลกของมังงะเรื่องนั้นๆจริงๆไม่ใช่แค่สนใจที่จุดหมายของเนื้อเรื่องอย่างเดียว ผู้จัดทำเลยอยากไปศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนความเร็วในการดำเนินเรื่องนี้ขึ้น

## 2. กลุ่มตัวอย่าง

ผู้จัดทำได้แบ่งกลุ่มมังงะแนวต่อสู้ของโชเน็นจัมป์เป็น3ช่วง ได้แก่

ช่วงแรก(ประมาณปีพ.ศ.2543)เนื้อเรื่องจะเดินช้า ไม่ได้มีเป้าหมายของเรื่องตั้งแต่ช่วงแรกๆ ธีมของเรื่องในช่วงแรกและหลังๆไม่เหมือนกัน บทนึ่งค่อนข้างยาว ตัวละครหลักและตัวร้ายมักมีช่วงให้ตัวเองเด่น

1. นารูโตะ (ナルト) เรื่องราวของเด็กหนุ่มที่ชื่อนารูโตะที่มีความฝันอยากเป็นโฮคาเงะ(ผู้ปกครองแคว้นหนึ่งในโลกนินจา)ซึ่งถูกคนรอบตัวเกลียดเพราะกลัวพลังของจิ้งจอก9หางที่ถูกผนึกอยู่ในร่างกาย

2. บลืซ (ブリーチ) เพราะไปเอาพลังของยมทูตมาเพื่อที่จะช่วยครอบครัวตนเอง อิจิโกะต้องไปเป็นเป็นตัวแทนยมทูตชั่วคราวเพื่อปราบวิญญาณร้าย

3. วันพีซ (ワンピース) เรื่องราวของเด็กหนุ่มที่อยากเป็นราชาโจรสลัด

4. รีบอร์น (リボーン) ตัวเอกทำอะไรก็ได้เรื่อง จนวันหนึ่งได้พบกับทารกที่บอกว่าตัวเองจะมาเป็นครูสอนพิเศษให้ เพื่อที่จะได้เหมาะสมต่อตำแหน่งวองโกเลุ่นที่10(หัวหน้ามาเฟียในอิตาลี) แล้วเรื่องราวต่างๆก็เกิดขึ้น



(ภาพจากซ้ายไปขวา: นารูโตะ บลืซ วันพีซและรีบอร์น)

ช่วงจุดเปลี่ยน (ประมาณปีพ.ศ.2557)-บางเรื่องตอนแรกๆยังไม่เร็วมากแต่พอหลังๆเริ่มเร็วขึ้น

1. แบล็คโคลเวอร์ (ブラッククロว์เบอร์) อัสต้าและยูโนะ เด็กกำพร้าที่ถูกทอดทิ้งไว้กับโบสถ์ของอาณาจักรโคลเวอร์ โดยทั้ง 2 คนโตมาด้วยเป้าหมายเดียวกันนั่นก็คือการที่จะได้เป็นจักรพรรดิเวกมมนตรี (ผู้ยืนอยู่จุดสูงสุดของผู้ใช้เวก)และแข่งกันว่าใครจะได้เป็นก่อนกัน

2. มายฮีโร่ อคาเดเมีย (僕のヒーローアカデミア) เรื่องราวของเด็กหนุ่มที่ไม่ยอมแพ้ในโชคชะตาตัวเองที่ไม่มีพลังฮีโร่เหมือนคนอื่นๆ จนวันหนึ่งได้ไปเจอกับฮีโร่อันดับ1 แล้วได้สืบทอดพลังของเขา มา หลังจากนั้นจึงฝึกหนักเพื่อที่เป็นฮีโร่และเข้าเรียนโรงเรียนชื่อดังของเหล่าฮีโร่



(ภาพจากซ้ายไปขวา: มายฮีโร่ อคาเดเมียและแบล็คโคลเวอร์)

**ช่วงหลัง** (ประมาณปีพ.ศ.2561)-อีเวนต์ต่างๆจะเกิดขึ้นเร็วและจบเร็วมาก เนื้อเรื่องเดินไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องไม่มีหยุดพักและไม่ค่อยมีตอนนอกเรื่อง จำนวนตอนโดยรวมไม่เยอะถ้าเทียบกับเรื่องในสมัยก่อนๆ และนำตัวละครหรือสถานที่ต่างๆไว้แต่ใช้แค่แนวคิดเดียวหรือเล่าแบบข้ามๆ และบางตัวละครพอจะตายก็ตายเร็วเกินไป

**1. มหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦)** ตัวเอกได้กลายเป็นภาชนะของเทพอสูรเพราะต้องการช่วยคนอื่น กลุ่มสมาคมไสยเวทจึงตั้งใจใช้ตัวเอกให้รวบรวมนิ้วของสุคุนะให้ครบ 20 นิ้ว แล้วจึงจะกำจัดภาชนะของเทพอสูรตนนี้ในภายหลัง

**2. ดาบพิฆาตอสูร (鬼滅の刃)** ตัวเอกออกเดินทางตามหาวิธีช่วยน้องสาวตัวเองที่ซึ่งถูกปีศาจทำให้กลายเป็นปีศาจไปด้วย



(ภาพจากซ้ายไปขวา: มหาเวทย์ผนึกมารและดาบพิฆาตอสูร)

มังงะเหล่านี้มีจุดร่วมที่น่าสนใจ คือ เทียบทุกเรื่องที่วาดก่อนหน้าดาบพิฆาตอสูรและมหาเวทย์ผนึกมาร มักจะเป็นเรื่องราวของตัวเอกที่มีความฝันอยากเป็นผู้ยิ่งใหญ่ในโลกนั้นๆหรือไม่ได้กำหนดเป้าหมายของเนื้อเรื่องไว้ชัดเจน อาจจะเพื่อให้เปิดกว้างและวาดได้อิสระมากขึ้น ในขณะที่ดาบพิฆาตอสูรและมหาเวทย์ผนึกมารจะไม่ใช้ตัวเอกที่มีความฝันอยากทำอะไรแล้ว เนื้อเรื่องจะมีเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้นและมักจะวาดเพื่อไปให้ถึงจุดๆนั้นให้เร็วขึ้น

เมื่อลองดูบทสัมภาษณ์ของอาจารย์คนเขียนเรื่องมนุษย์เลื่อยยนต์(チェンソーマン),มหาเวทย์ผนึกมาร,ดาบพิฆาตอสูรแล้วจะเห็นว่าชอบเขียนอะไรที่ไม่ซับซ้อนวนวาย ไม่ต้องใส่เนื้อหาให้ดูซับซ้อนเยอะเกินไป เพื่อให้คนอ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น และยังเป็นความชอบส่วนตัวของอาจารย์คนเขียนด้วย

### 3. ตัวอย่างจุดที่คิดว่าเร็วกว่าที่ควรจะเป็น(rushing) ในเรื่องต่างๆ เปรียบเทียบกับเรื่องในสมัยก่อน

ผู้จัดทำได้ลองเปรียบเทียบจำนวนตอนทั้งหมด โดยเลือกดูจากมังงะแนวต่อสู้ที่ได้รับความนิยมของนิตยสารโชเน็นจัมป์

## GEGE AKUTAMI

[Jujutsu Kaisen]

**What knowledge would have benefited you when starting your manga career?**

I wish my managing editor had sat me down and said, "Make your word balloons bigger" and "Don't break up your word balloons so much."

**What did you do first after deciding to become a manga author (e.g., practicing, strategizing, etc.)? And/or, did you have an efficient way to practice?**

Get in the habit of finishing what you start. Work on your ability to explain, in words, what you find exciting or boring about a given series. I found myself unable to focus on the art, so I would just do lots of quick, sketchy figure drawings (craquis). When I do a properly lit and shaded sketch (dessin) nowadays, I regret that I didn't adopt that habit sooner. I also regret having created so many tough storyboards, but basically no finished drafts.

**What are you mindful of when revising your own storyboards (either when self-editing or taking advice from editorial)?**



Since my work is published in a magazine for children, I'm always sure to listen when an editor tells me, "This part is hard to understand."

I try to plan out my storyboards with a strong sense of overall balance, and there've been many times when adjusting them based on the advice of others felt like removing pieces from a Jenga tower, which led to collapse and failure. Changing minor details is fine, but generally, I'd rather put in the work and start over from scratch instead of fixing up a bunch of things in my storyboards.

**Is there any way you could have been better prepared before your serialization began?**

I wish I'd had more experience doing proper drafts.

**What do you bear in mind when creating manga (e.g., personal themes and throughlines)?**

I'm not trying to get people from my own generation to come away thinking I have good taste.

**What's your approach to creating strong, memorable characters?**

Their mere appearance should elicit big laughs. Emphasis through repetition. Some sort of jarring discrepancy between expectations and reality.

▶ CHAPTER 3 JUMP AUTHOR SURVEYS

**How should one practice creating those strong characters?**

It comes down to imagining how other people will feel about your characters. Which is hard.

**How many works/pages did you create leading up to your first real submission? How many works/pages from that first submission until your magazine debut?**

Around age twenty, I tried to get my first short work (that is, a completed draft) into a magazine called *Asharu*. I called about bringing in my work, but they sort of blew me off in a noncommittal way, so I gave up.

After that, I got two different one-shots into a sister magazine, two more one-shots in *Weekly Shonen Jump*, a four-chapter serialization in the monthly magazine (that run would eventually become *Jujutsu Kaisen* volume 0), and then finally my serialization in *HSJ*.

Between my first one-shot in the sister magazine and my second one in the main magazine, I honed my skills working under Kano Sensei (*Kiss x Death*).

**What's your approach to creating manga that's readable?**

I let my art blast right past the safety and trim lines in order to guide the reader's eye. That said, I tend to sacrifice readability for what I find interesting, so don't treat me like some sort of role model.

**How long does it take to create the storyboards for a single nineteen-page chapter of manga?**

It depends on the chapter, but usually around half a day. The weird thing is, even when I've got the story all thought out and I'm not unsure of anything, it can take me twelve hours or more just to get started on the storyboards (which only end up taking six or seven hours to finish). If, like me, you're the type of person who spends three hours psyching yourself up for a thirty-minute task, you might be in trouble if you're ever serialized in a manga magazine.

**How long does it take you to finish the full draft for a single nineteen-page chapter of manga?**

About five days. My focus is absolute garbage.

**Beyond creating your storyboards, what do you do to come up with ideas and plot points for your work?**

I recommend reading short stories (prose). Some of my best ideas come to me when I'm imagining how I would flesh out a short story into something longer.

**Is there anything you referenced when creating your one-shots?**

Collections of shorts from Haruko Ichikawa Sensei and Tomoko Yamashita Sensei. With one-shots, I'm thinking it might be better to make everything revolve around the intimate human drama, rather than the setup and the world.

Continued...

79

80

## TATSUKI FUJIMOTO

[Fire Punch, Chainsaw Man]

**What knowledge would have benefited you when starting your manga career?**

I was working digitally, so I wish I'd known exactly how big a draft is supposed to be. I did my research on the internet and even trusted the info on Shueisha's official site, but that info turned out to be wrong! What a mess!

**What did you do first after deciding to become a manga author (e.g., practicing, strategizing, etc.)? And/or, did you have an efficient way to practice?**

Draw real stuff (dessin). Reproducing manga and anime by hand is more like an exercise for people who are already decent at art but need to figure out what good designs look like. So instead, I recommend drawing real people and places.

Also, you should always be thinking about what there is to be gained by drawing one thing or another.

**What are you mindful of when revising your own storyboards (either when self-editing or taking advice from editorial)?**

When I hit a stumbling block in the plot, I either alter the main character or scrap that bit of the plot entirely. I understand why people get attached to their work, but if you spend all day every day staring at your own story, you're bound to lose that essential objectivity. Don't fall too in love with anything you do. Kill your darlings.

**Is there any way you could have been better prepared before your serialization began?**

Minding my health!

**What do you bear in mind when creating manga (e.g., personal themes and throughlines)?**

I try to create scenes that readers will remember until the day they gasp their dying breaths!

**What's your approach to creating manga that's readable?**

I take inspiration from people who might exist, who do exist, or who I might've seen somewhere! I'm not sure, really!

**How should one practice creating those strong characters?**

I never have!

**How many works/pages did you create leading up to your first real submission? How many works/pages from that first submission until your magazine debut?**

Seven or eight different works, I think!

**What's your approach to creating manga that's readable?**

Keep the text and explanations to a minimum.

**How long does it take to create the storyboards for a single nineteen-page chapter of manga?**

One or two days!

**How long does it take you to finish the full draft for a single nineteen-page chapter of manga?**

Four to six days!

**Beyond creating your storyboards, what do you do to come up with ideas and plot points for your work?**

Nothing!

**Is there anything you referenced when creating your one-shots?**

I watched movies!



138

139

(တာဖာကThe Shonen Jump Guide to Making Manga )

ชื่อมังงะ	จำนวนตอน	หมายเหตุ
1.ริบอร์น(リボーン)	409	ถูกตัดจบก่อนวาดจบ
2.วันพีซ(ワンピース)	>1000	
3.นารูโตะ(ナルト)	700	
4.บลีซ(ブリーチ)	686	
5.มายยฮิโร่ อคาเดเมีย(僕のヒーローアカデミア)	>400	
6.แบล็คโคลเวอร์(ブラッククロバー)	>350	
7.ดาบพิฆาตอสูร(鬼滅の刃)	205	
8.มหาเวทย์ผนึกมาร(呪術廻戦)	>240	

จะเห็นว่า3เรื่องหลักของโชเน็นจัมป์อย่างบลีซ,นารูโตะ และวันพีซ นั้นมีจำนวนตอนเยอะกว่าเรื่องอื่นๆ โดยเฉพาะมหาเวทย์ผนึกมารและดาบพิฆาตอสูร เมื่อไปลองความคิดเห็นตามเว็บบอร์ดต่างๆในอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับเรื่องความเร็วในการดำเนินเรื่อง(pacing)แล้วก็มีความคิดที่คล้ายกันกับผู้จัดทำว่ามันเร็วเกินไป



(ภาพจากYahoo Japanและanimesoku.com)

จะมีจุดที่น่าสนใจคือแบล็คโคลเวอร์และมายฮิโร่ อคาเดเมียได้เริ่มตีพิมพ์ในเวลาไม่ห่างกันมาก คือ ปี พ.ศ.2558 และ2557ตามลำดับ มีจำนวนตอนใกล้เคียงกันและอยู่ในช่วงสุดท้ายของเหมือนกันด้วย ผู้จัดทำเลยวิเคราะห์ว่านี่อาจจะจุดเปลี่ยนที่มังงะแนวต่อสู้ของโชเน็นจัมป์เริ่มมีจำนวนตอนน้อยลง

### 3.1 ตัวละครหลักมักไม่มีบทเด่นเป็นของตัวเอง

เราจะเห็นได้ชัดที่สุดในวันพีซที่ลูกเรือโจรสลัดของกลุ่มตัวเอกนั้นจะมีบทที่ตัวเองเด่นอย่างเห็นได้ชัด บลีสเองก็มีบทที่ตัวละครหลักจะมีบทเด่น เช่น ในภาคอารินคาร์เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการไปช่วยเพื่อนซึ่งเป็นตัวละครหลักที่ถูกลักพาตัวไป และในภาคสุดท้ายเป็นเรื่องเกี่ยวกับควินี่ทำให้ต้องเผชิญหน้ากับเพื่อนตัวเองซึ่งก็เป็นควิน

ชี้ที่ไปเข้าพวกกับควินซีที่เป็นศัตรู เป็นต้น ส่วนมังงะอย่างเรื่องมหาเวทย์ผนึกมารและดาบพิฆาตอสูรนั้นจะเน้นไปที่จุดหมายของเนื้อเรื่องมากกว่าตัวละครเราเลยจะไม่ค่อยได้ในจุดนี้และรวมถึงการพัฒนาของตัวละครด้วย

### 3.2 ไม่ค่อยเล่นกับการปูเนื้อเรื่องในโลกที่สร้างขึ้นมาจากมังงะ

จะเน้นवादให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปอย่างในนารูโตะช่วงแรกๆเราจะเห็นว่าโลกนิจาเป็นยังไง ในบลีซก็เช่นเดียวกันที่เราจะได้เรียนรู้เรื่องยมทูตและวิญญาณร้ายในเรื่องที่เรียกกันว่าฮอลโลว์ เป็นต้น ซึ่งในทางกลับกันมหาเวทย์ผนึกมารนั้นจะค่อนข้างรวบรัดในจุดนี้ เราจะไม่ได้เห็นด้วยซ้ำว่าในโลกมังงะเรื่องนี้เป็นอย่างไร พอจบช่วงเปิดเรื่องแล้วก็จะเน้นไปที่การปราบปีศาจไปเรื่อยๆเลยซึ่งจะสั้นและขึ้นบทใหม่เร็วมาก

### 3.3 การใช้องค์ประกอบที่วาดขึ้นมาไม่คุ้ม

อย่างในแบล็คโคลเวอร์นั้นในเรื่องประกอบไปด้วยหลายอาณาจักรด้วยกันแต่ที่เน้นจะมีแค่อาณาจักรที่ตัวเอกอยู่เท่านั้นถึงๆที่มีการแนะนำตัวละครของอาณาจักรอื่นๆมาด้วยพอสมควร ตัวละครที่แนะนำมาตอนแรกดูเก่งพอมาทอนหลังๆถูกเล่าแบบข้ามว่าโดนจัดการไปแล้วและการชอบแนะนำตัวละครใหม่ออกมาแล้วก็ตายภายในไม่กี่ตอน

## 4. ข้อดีและข้อเสียของความเร็วในการดำเนินเรื่อง (pacing) ในอดีตและปัจจุบัน

### 4.1 การวางโครงเรื่อง

ในอย่างเรื่องดราก้อนบอลที่ตอนแรกๆเป็นเรื่องเกี่ยวกับการตามหาลูกแก้วทั้ง7ที่พอรวมได้ครบ7ลูกจะสามารถขอพระอะไรก็ได้,บลีซที่ตอนแรกๆตัวเอกได้ไปเจอกับยมทูตแล้วช่วยกำจัดสัตว์ประหลาดแค่นั้น)และริบอร์นที่ช่วงแรกๆ เราจะไม่เห็นเป้าหมายของเรื่องอย่างชัดเจน เน้นชีวิตประจำวัน และได้เห็นตัวละครต่างๆว่าตัวละครนั้นๆมีจุดเด่นอะไรยังไง และพวกการปูพื้นหลังให้ตัวเรื่อง เป็นต้น พอเนื้อเรื่องดำเนินไปเรื่อยๆ ก็จะมีจุดเปลี่ยนที่ทำให้เนื้อเรื่องดูจริงจังขึ้น มีฉากต่อสู้มากขึ้น (ในกรณีริบอร์นตอนแรกถูกเขียนเป็นแนวตลกแต่ความนิยมตกจึงถูกเปลี่ยนเป็นแนวต่อสู้จนดังขึ้นมามาก ในตอนที่มาดูริบอร์นครั้งแรกนั้นผู้จัดทำไม่ได้ทราบเรื่องนี้มาก่อน แต่ก็คิดว่าความตลกในช่วงแรกนั้นถือการวางเรื่องที่ดีที่ทำให้คนอ่านได้คุ้นเคยกับตัวละคร แต่สำหรับบางคนอาจจะคิดว่ามันซ้ำแล้วก็วนไปมา ก็เลยเป็นสาเหตุทำให้มังงะถูกเปลี่ยนจากแนวตลกมาเป็นอย่างอื่น)

### 4.2 ความซับซ้อนของเนื้อเรื่อง

ในกรณีของดาบพิฆาตอสูรนั้นมีเป้าหมายของเรื่องและตัวร้ายที่ชัดเจนตั้งแต่แรก คือตัวเอกต้องการช่วยน้องสาวตัวเองที่ถูกเปลี่ยนปีศาจโดยต้องไปฆ่าปีศาจตัวที่เริ่มเรื่องนี้นั่นเอง โดยที่ทั้งเรื่องไม่มีการเพิ่มอะไรใหม่เข้าไปเลย ทำให้เนื้อเรื่องเดินเป็นเส้นตรง เมื่อเทียบกับนารูโตะที่ค่อนข้างชัดเจนเลยว่าเป็นเรื่องที่ใส่ปมต่างๆมาเยอะจะเห็นได้จากตอนหลังๆของเรื่องที่มีฉากย้อนอดีตมาช่วยอธิบายเนื้อเรื่องอยู่บ่อยครั้ง เช่นตอนนารูโตะสู้กับเพนและช่วงสงครามนิจาในบทสุดท้ายที่จะเล่าถึงอดีตของตัวร้ายว่าทำไมถึงมาอยู่ในจุดนี้ได้ซึ่งด้วยความที่ใช้เวลาเล่าหลายตอนและบางครั้งเล่าระหว่างสู้กันอยู่ก็อาจทำให้คนดูไม่ชอบและคิดว่านารูโตะต่างหากที่มีการเดินเรื่องที่แย่มากเมื่อเทียบกับดาบพิฆาตอสูรที่ไม่มีช่วงไหนดูยึดเยื้อ

### 4.3 ฟิลาเลอร์(filler)

เรื่องที่ดำเนินเรื่องเร็วมักจะไม่ค่อยมีสิ่งที่คนเรียกกันว่า ฟิลาเลอร์(filler)เช่นพอจบบทหนึ่งในมังงะเราอาจจะได้เห็นตัวละครต่างๆในเรื่องมาทำอะไรไร้สาระ บางคนอาจจะคิดว่าส่วนนี้ใส่มาคั่นเวลาเพราะคนเขียนนึกเนื้อเรื่อง

บทต่อไปไม่ออก แต่ก็อาจจะตีความได้อีกอย่าง คือ เราอาจจะได้เห็นตัวละครที่ไม่ได้สนิทกันหรือเป็นศัตรูในบทก่อนๆ มีบทพูดคุยกัน เป็นการแสดงให้เห็นการพัฒนาของตัวละคร(character development)หลังจบบทนั้นๆ นั้นเอง

## 5. ปัจจัยที่ทำให้ความเร็วในการดำเนินเรื่อง (pacing) ที่เร็วเป็นที่นิยมหรือเป็นที่ต้องการของตลาดมากขึ้นหรือปัจจัยต่างๆที่ทำให้อาจารย์คนเขียนมังงะเลือกเขียนแบบนี้มากขึ้น

### 5.1 อาจจะมีส่วนมาจากความนิยมของการผลิตอนิเมะที่มีจำนวนประมาณ12-13ตอนในปัจจุบัน

เพื่อลดความเสี่ยงที่เรื่องที่ทำมาแล้วขายไม่ออกและให้ขายได้ตามฤดูกาลนั่นเอง(1สัปดาห์/1ตอน ดังนั้น 3เดือน/12ตอน) ในอดีตนารูโตะและวันพีซทำอนิเมะตามต้นฉบับมังงะไปเรื่อยๆซึ่งมักจะกำกับเรื่องที่ยาวและได้รับความ

นิยม แต่พอเนื้อหาจะตามทันต้นฉบับมังงะทำให้ต้องใส่เนื้อเรื่องพิเศษเข้าไปแทน อย่างบลูซเองที่นำกลับสร้างอนิเมะอีกครั้งหลังหายไปหลายปีหลังมังงะจบก็นำรูปแบบ12-13ตอนนี้มาใช้ คือ แบ่งเป็น4ซีซั่น ซีซั่นละ12ตอน ทำให้มังงะที่ไม่ยาวมากสามารถนำมาทำอนิเมะได้ง่ายขึ้น ซึ่งตรงตามความต้องการของตลาดในปัจจุบัน

### 5.2 ผลการจัดอันดับมังงะในโซเน็นจัมป์

ถ้ามังงะเรื่องไหนได้อันดับท้ายๆหลายสัปดาห์ติดต่อกันจะมีโอกาสถูกตัดจบ ดังนั้นเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของคนอ่านให้ได้เร็วๆจึงทำให้ไม่สามารถค่อยๆวาดเหมือนแต่ก่อนได้แล้วและเกิดการเขียนเนื้อเรื่องที่ดำเนินเรื่องเร็วขึ้นและมักจะกำหนดเป้าหมายของเรื่องมาตั้งแต่แรกและดำเนินเรื่องเพื่อไปถึงจุดนั้นให้เร็วที่สุดเช่น ในเรื่องดาบพิฆาตอสูรที่ตัวเองต้องการรักษาน้องสาวของตัวเองจากคำสาป

### 5.3 ผลของความสนใจของคนที่เปลี่ยนไป

เมื่อลองไปค้นหางานวิจัยเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าวแล้ว พบว่าความสนใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งของคนเราลดลงไป เห็นได้จากเทรนด์ต่างๆในโลกนั้นเปลี่ยนไปมาเร็วขึ้นกว่าในอดีต เช่น พวกเทรนด์หรือความนิยมต่างๆในโลกออนไลน์มักจะเปลี่ยนเร็วขึ้น เป็นต้น

เนื่องจากปัจจุบันเราสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น และมีเนื้อหาหรือสื่อต่างๆให้เลือกดูมากมาย ทำให้เวลาที่ให้ความสนใจต่อเรื่องนั้นๆลดลงไปด้วยเพราะอยากลองเสพสื่ออื่นๆดูด้วยว่าจะเป็นอย่างไร สนุกหรือดีกว่าอันที่ตัวเองเสพอยู่ตอนนี้หรือไม่พอเราเปลี่ยนไปเสพสื่ออื่นก็มีโอกาสทำให้เราไม่ได้สนใจสื่อเดิมที่ถึงไว้นั่นเอง

และนั่นก็แสดงให้เห็นว่าถ้ามังงะเรื่องไหนใช้เวลาผูกปมเนื้อเรื่องเพื่อจะไปถึงจุดพีคนานเกินไป ก็จะทำให้คนเบื่อหรือหมดความสนใจก่อนที่จะถึงช่วงที่น่าสนใจนั้น แต่ในมหาเวทย์ผนึกมารนั้นจะค่อนข้างเน้นบทต่อสู้ ประกอบกับการออกแบบตัวละครให้ออกมาดูเก๋สำหรับเด็กและวัยรุ่นเมื่อเทียบตัวเองในมังงะแนวฮาเริ่มที่ดูเหมือนไม่มีอะไรดีแต่มีผู้หญิงมาชอบหลายคน ก็อาจจะเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ดึงดูดความสนใจของคนอ่านได้มากกว่าและในเรื่องดาบพิฆาตอสูรเองเมื่ออ้างอิงจากบทสัมภาษณ์ที่อาจารย์คนเขียนบอกว่าตัวเองไม่ถนัดแต่งเรื่องให้ซับซ้อนแต่ชอบอะไรที่อ่านง่ายและตรงไปตรงมามากกว่า แสดงให้เห็นว่านี่ก็อาจจะกลายเป็นข้อดีที่ทำให้คนเข้าถึงมังงะเรื่องนี้ได้ง่าย



## KOYOHARU GOTOUGE

[*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*]

▶ CHAPTER 3 JUMP AUTHOR SURVEYS

### What knowledge would have benefited you when starting your manga career?

Knowing from where to where you're supposed to draw on the draft paper. And how many centimeters of blank space should be left in the middle of the two pages, for the gutter.

### What did you do first after deciding to become a manga author (e.g., practicing, strategizing, etc.)? And/or, did you have an efficient way to practice?

I wanted to get faster at drawing storyboards, so I practiced writing the text (alone) faster. If you find that's what slows you down, train by just writing back-and-forth conversations in list form.

More generally, you should analyze yourself. Polish the skills you have, and work on conquering your weaknesses as much as possible.

### What are you mindful of when revising your own storyboards (either when self-editing or taking advice from editorial)?

Making sure the protagonist gets more panel time than anyone else. It's best to minimize parts that have nothing to do with your main character or the central plot. I'll even cut whole characters if they don't seem to advance the story.

When starting a storyboard, my goal is to tell the story I want to tell in the space I have, and not to be afraid of embarrassment.

The criticism from the editor may be brutal, but giving the storyboard your best effort is nothing to be ashamed of. Just take the critique and use it to improve next time.

### Is there any way you could have been better prepared before your serialization began?

I never got to work as an assistant to a manga author, but I bet that would've been a great way to learn and pick up skills. Still, even without that experience, I had so many kind people willing to teach me things, so I guess it all worked out somehow.

### What do you bear in mind when creating manga (e.g., personal themes and throughlines)?

Don't make simple concepts more complex than they have to be.

There have been so many instances where I've read a creative work filled with needlessly complex concepts and jargon. In those cases, I can never remember anything. I can't seem to understand what's going on (mostly because I'm a dummy), and I end up dropping whatever it is, which makes me so sad.

### What's your approach to creating strong, memorable characters?

I model characters on family, friends, and other real people in my life. Movies are also a source of inspiration, but I find that nothing beats real living, breathing people. I don't think it's great to rely solely on inspiration from other fictional works. Try to analyze your own feelings about different people. What makes someone appealing? Or unbearable? Or worthy of respect?

### How should one practice creating those strong characters?

A character is shaped by their origin, environment, personality, thoughts, words, and actions. Try to probe your characters' lives and values until you know them so well that they seem to take on life of their own, where you barely need to think about what they might say or do in any given situation.

### How many works/pages did you create leading up to your first real submission? How many works/pages from that first submission until your magazine debut?

I've never been much for adding up numbers or math in general, so let's just say I created a lot.

### What's your approach to creating manga that's readable?

Even if the world you're building is complex, don't try to explain it all right off the bat. Most readers will be overwhelmed if you inundate them with waves of unfamiliar terminology and tricky concepts. So keep it nice and simple—especially at the start—and appeal to the senses instead.

### How long does it take to create the storyboards for a single nineteen-page chapter of manga?

Seven to ten hours.

### How long does it take you to finish the full draft for a single nineteen-page chapter of manga?

About four to five days, probably.

### Beyond creating your storyboards, what do you do to come up with ideas and plot points for your work?

I check out the newest and hottest works of fiction out there, and analyze them. Same goes for work by especially talented creators.

### Is there anything you referenced when creating your one-shots?

I doubt I was able to make good use of my inspirations, but I've referenced old Japanese folktales, *Fujiko F. Fujio's SF Tansen Theater*, *Parasite*, and *Hissatsu Shogorin*, among others.



Continued...

85

86

## (ภาพจากThe Shonen Jump Guide to Making Manga)

### 5.4 กลัวเขียนไม่ได้อย่างรุนแรงก่อนๆและกลัวยิ่งเขียนยาวจะยิ่งเละ

พอยาวรายละเอียดเยอะถ้าไม่มีการวางแผนเนื้อเรื่องไว้ก่อนอาจจะทำให้มั่วและเนื้อเรื่องขัดกับรายละเอียดที่เคยเขียนไปก่อนหน้านี้หรือไม่ก็ยาวแล้วออกทะเลหาทางลงจบเรื่องให้สวยๆไม่ได้ อย่างริบอร์นเป็นมังงะที่อาจจะพอคิดได้ว่าไม่ได้วางแผนเรื่องไว้ขนาดนั้น เห็นได้จากพอกระแสตอบรับไม่ดีก็ลองเปลี่ยนแนวจากตลกเป็นแนวต่อสู้ ทำให้ตอนหลังพอเขียนไปเรื่อยๆความนิยมก็ตกลงเรื่อยๆจนตอนสุดท้ายที่ตีพิมพ์เหมือนถูกตัดจบ เพราะจบอย่างกระทันหันโดยที่คนที่อ่านก็ไม่ได้คาดไว้ว่าตอนนั้นจะเป็นตอนสุดท้าย และอย่างบลิซเองที่วางแผนเนื้อเรื่องไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มเขียนเกี่ยวกับที่มาพลังของดาบของตัวเอกที่ชื่อว่า 斬月 (さんげつ) ซึ่งผมนี้ได้มาเฉลยในบทสุดท้ายของเรื่องพอมาตอนท้ายๆของเรื่องก็มีปัญหา คือ เขียนไม่สนุกเหมือนบทก่อนหน้าและยึดบทต่อสู้ เห็นได้จากอันดับในโชเน็นจัมป์ตกลงมาอยู่ท้ายๆตลอด

### 5.5 เรื่องระบบการทำงานที่ต้องเขียนรายสัปดาห์ก็อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับ

เมื่อดูตารางการทำงานของอาจารย์คนเขียนนารูโตะดูแล้ว จะเห็นว่าต้องทำงานแทบจะทั้งวันทั้งคืนมีเวลาพักน้อยมากแถมยังต้องทำต่อกันทุกสัปดาห์ เราถึงได้เห็นข่าวคนที่เขียนมังงะลงโชเน็นจัมป์มีปัญหาด้านสุขภาพจนจำเป็นต้องหยุดพักกันอยู่บ่อยครั้ง อย่างคนเขียนเรื่องอินเตอร์xอินเตอร์ที่นานๆจะกลับมาเขียนสักทีและวันพีซซึ่งในช่วงหลังๆเองก็มีการหยุดบ่อยเช่นเดียวกัน นี่อาจเป็นหนึ่งในเหตุผลที่นักวาดมังงะสมัยนี้ไม่อยากจะทำวาดอะไรที่ยาวๆแล้วเพราะกลัวว่าถ้าตัวเองต้องทำงานในสภาพอย่างที่ว่ามานานเข้าๆร่างกายตัวเองจะไม่ไหวเอา



OrganicDinosaur 8:12 PM  
 \*\*[FROM JUMP RYU 2016: KISHIMOTO EDITION - BOOKLET INTERVIEW EXCERPT]\*\*

**During That Time – The Day & Week of Masashi Kishimoto**

This is Kishimoto-Sensei's time-schedule from when he was serializing NARUTO. On the days when he had to ink the sketches, he would even spend a total of 19 hours at his desk under these hard conditions.

**During the Preparation of the Manuscript (Sketching/Rough-Draft: Inking)**

- 12AM-6AM : Working
- 6AM-9AM: Sleeping
- 9AM-1PM: Working
- 1PM-2PM: Lunch
- 2PM-11PM: Working
- 11PM-12AM: Dinner + Bathtime

(DAILY TOTAL= 79.2% Working, 12.5% Sleeping, and 8.3% Eating/Bathing~!)

**During the Preparation of the Storyboard (Planning/Conceptualization)**

- 10PM-3AM: Working
- 3AM-9AM: Sleeping
- 9AM-1PM: Searching for Resources/Materials & Watching Videos
- 1PM-3PM: Lunch + Cleaning
- 3PM-8PM: Working
- 8PM-10PM: Dinner + Bathtime

(DAILY TOTAL= 58.3% Working/Researching, 25% Sleeping, and 16.7% Eating/Bathing/Cleaning~!)

**Weekly Overview**

- MON-THURS: Sketching/Rough-Draft: Inking
- FRI-SAT: Storyboarding (Planning/Conceptualization)
- SUN: [Blank]

↑ If the work on the storyboard is unfinished, oftentimes he may not be resting on Sunday....

(WEEKLY TOTAL= 57% Drawing, 29% Planning, and up to 14% Personal-Time~!)

(จะเห็นว่าใช้เวลาประมาณ86%ของทั้งหมดไปในการวาดและเขียนเรื่อง1ตอน)

**6.บทสรุป**

จากการได้ไปศึกษาความเร็วในการเดินเรื่องที่เปลี่ยนไป (pacing) ในมังงะแนวต่อสู้ที่ตีพิมพ์ลงในโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ (週刊少年ジャンプ) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากเรื่องที่ได้รับคามนิยมมากในแต่ละยุคสมัย ทางผู้จัดทำรายงานได้เลือกแบ่งเป็น 3 ยุคสมัย คือ ช่วง 3 สัปดาห์แรกของโชเน็นจัมป์ได้แก่ วันพีซ (ワンピース), บลัช (ブリーチ) และ นารูโตะ (ナルト) หลังบลัชและนารูโตะจบลงก็ได้มี 2 เรื่องที่ค่อนข้างได้รับความนิยมแต่ยังไม่สามารถเทียบของรุ่นก่อน ได้แก่ มายฮีโร่ อคาเดเมีย (僕のヒーローアカデミア) และแบล็คโคลเวอร์ (ブラッククローバー) และสุดท้ายให้ดาบพิฆาตอสูร (鬼滅の刃) และมหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦) เป็นตัวแทนของช่วงล่าสุด และทำการหาข้อมูลและวิเคราะห์ความเป็นไปได้ที่จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ขึ้น และนำมาวิเคราะห์ พบว่า เมื่อได้ไปลองดูบทสัมภาษณ์ของอาจารย์คนเขียนมังงะเรื่องต่างๆที่ตีพิมพ์ในช่วงไม่กี่ปีมานี้อย่างดาบพิฆาตอสูรและมหาเวทย์ผนึกมารเกี่ยวกับการสร้างมังงะ ทั้งสามคนจะมีความคิดคล้ายๆกันไม่เขียนคำพูดและเนื้อเรื่องให้ซับซ้อนจนเกินจำเป็น เราจะเห็นจุดนี้ได้เมื่อนำจำนวนตอนทั้งหมดในแต่ละเรื่องมาเปรียบเทียบกัน คือ ทั้งดาบพิฆาตอสูรและมหาเวทย์ผนึกมารจะมีจำนวนตอนน้อยกว่าของรุ่นก่อนๆอย่างชัดเจน เนื่องจากเนื้อเรื่องมักจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับตัวละครในเรื่องขนาดนั้น แต่จะให้ความสนใจที่เป้าหมายของเนื้อเรื่องมากกว่า ในขณะที่มังงะอย่างวันพีซเราจะได้เห็นตัวละครหลักในเรื่องรวมถึงตัวร้ายมีบทบาทเด่นเป็นของตัวเองซึ่งค่อนข้างยาวและมีหลายตัว แสดงให้เห็นถึงจำนวนตอนที่มากกว่า แต่ไม่ใช่ทุกคนจะชอบความเร็วในการดำเนินเรื่องบางคนอาจจะคิดว่ามันยาวโดยที่ไม่จำเป็นและดูยึดเยื้อมากกว่า อย่างนารูโตะที่มักใช้การย้อนอดีตมาช่วยเล่าเรื่องซึ่งบางครั้งค่อนข้างยาวแถมยังเล่าระหว่างจากต่อสู้ อาจทำให้คนอ่านเสียอารมณ์ได้

และอย่างในริบอร์นที่ตอนแรกๆเขียนเป็นแนวตลกแต่กระแสตอบรับไม่ดีจึงเปลี่ยนมาเป็นแนวต่อสู้แล้วความนิยมสูงขึ้นมาก ซึ่งสำหรับผู้จัดทำที่ไม่รู้ในจุดนี้มาก่อนแล้วมาอ่านมังงะรู้สึกว่าการตลกในช่วงแรกนั้นเป็นเหมือนการทำให้คนอ่านคุ้นชินกับโลกในเรื่องริบอร์นได้ดี แสดงให้เห็นว่าบางคนก็อาจจะไม่ชอบอะไรที่ไร้สาระและเนื้อเรื่องไม่ชยิบไปไหนนั่นเอง

ส่วนปัจจัยที่มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นผู้จัดทำได้ลองวิเคราะห์ในหลายๆ องค์ประกอบอย่างการที่โชเป็นจัมป์จะสั่งตัดจบมังงะค่อนข้างเร็วกว่าอันดับอยู่ริงท้ายเพื่อที่จะดึงความสนใจของคนอ่านให้ได้เร็วๆจึงต้องทำอะไรที่น่าสนใจคนอ่านให้ได้จึงไม่มีเวลามากมายเขียน นอกจากนี้ยังไปค้นพบว่าความสนใจของคนเราในปัจจุบันจะเปลี่ยนไปเร็วกว่าเมื่อก่อน กล่าวคือ เนื่องจากเราสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆได้ง่ายขึ้น ทำให้เราอยากลองเสพหลายอย่างๆและพอเห็นมังงะเรื่องไหนที่ใช้เวลานานกว่าจะสนุก และทำให้คิดว่าไปอ่านเรื่องอื่นดีกว่าอาจจะน่าสนใจกว่าก็ได้ จนในที่สุดก็หมดความสนใจเรื่องทีอ่านไปกว่านั้น ท้ายสุดด้วยเรื่องระบบการทำงานของนักวาดการ์ตูนของโชเป็นจัมป์ที่แทบจะไม่มีเวลาพักต้องวาดมังงะทั้งวัน ทำให้ในรุ่นหลังๆมาไม่อยากจะวาดอะไรที่ยาวเกินไปเพราะจะส่งผลต่อสุขภาพตัวเอง ประกอบกับยิ่งวาดยาวเท่าไรเนื้อเรื่องก็จะยิ่งซับซ้อนขึ้นเท่านั้น ต้องรับแรงกดดันและความคาดหวังจากคนอ่าน จนทำให้หลายๆวาดออกมาได้ไม่ดีเท่าตอนแรกซึ่งมีตัวอย่างให้เห็นในบลิซและริบอร์นอีกด้วย

## บรรณานุกรม

- Weekly Shounen Jump Editorial Deptment(2022) “The Shonen Jump Guide to Making Manga” VIZ Media: SHONEN JUMP
- Dream McClinton(2019) “<https://www.theguardian.com/society/2019/apr/16/got-a-minute-global-attention-span-is-narrowing-study-reveals>” The Guardian
- Tarun(2023) “<https://fandomwire.com/eiichiro-oda-reportedly-works-20-hours-a-day-to-ensure-one-piece-storytelling-does-not-falter-in-quality/>” Fandomwire
- Anime art magazine(2021) “<https://animeartmagazine.com/how-busy-is-a-manga-kas-schedule-a-day-in-the-life-of-naruto-author-masashi-kishimoto/>” Anime art magazine
- nuruta(2012) “<https://www.mangaism.net/12watanninaze/>” Mangaism



ผลกระทบต่อนิเวรเรื่องมั้งงะ  
จากการแปลเป็นภาษาไทย  
แบบ Indirect Translation

กิมวัจน์ นรินทรกุล ณ อัยรยา



# ผลกระทบต่อนิเวรเรื่องมั้งจะจากการแปลเป็นภาษาไทย แบบ Indirect Translation

กัมวัจน์ นรินทรกุล ณ ออยุธยา

## บทนำ

สื่อความบันเทิงจากญี่ปุ่นมีอิทธิพลอยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ทั้งเพลง หนังสือ ละคร รวมถึงการ์ตูนประเภทมังงะ ทำให้ในประเทศไทยมีสำนักพิมพ์มากมายนำเข้าและแปลมังงะมาขายในประเทศไทย อย่างไรก็ตามในจำนวนมังงะที่ได้รับการแปลและตีพิมพ์อย่างถูกต้องกฎหมายในประเทศไทยก็ยังมีมังงะอีกจำนวนมากที่ไม่ได้รับความสนใจจากสำนักพิมพ์ แต่ด้วยการมีอยู่ของอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงมังงะเหล่านั้นได้ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบางส่วนก็ได้แปลมังงะเหล่านั้นเป็นภาษาไทยและเผยแพร่อย่างผิดกฎหมายลงบนอินเทอร์เน็ตเพื่อหวังกระจายให้ผู้ที่ไม่สามารถเข้าใจภาษาญี่ปุ่นได้อ่านและเกิดความสนใจ

ท่ามกลางมังงะแปลผิดกฎหมายเหล่านั้น มีทั้งงานที่แปลโดยตรงจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย (Direct translation) และแปลจากภาษาที่สามอย่างภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (Indirect translation) ซึ่งการแปลแบบ Indirect translation เป็นที่กล่าวกันว่าเป็นการแปลที่มักก่อให้เกิดความสูญเสียหรือการคลาดเคลื่อนของข้อมูลและยังเป็นรูปแบบการแปลที่พบบ่อยในมังงะแปลผิดลิขสิทธิ์ เมื่อมีการ LC และตีพิมพ์จำหน่ายอย่างถูกต้องกฎหมายแล้วจึงก่อให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนในกลุ่มผู้อ่านที่ได้อ่านงานแปลผิดลิขสิทธิ์มาก่อนแล้วมาอ่านงานถูกลิขสิทธิ์ทีหลัง

ในงานเขียนนี้จะวิเคราะห์ถึงความสูญเสียและความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้น รวมถึงผลกระทบต่อนิเวรเรื่องในเนื้อเรื่องโดยรวมจากการอ่านมังงะแปลผิดลิขสิทธิ์ที่แปลแบบ Indirect translation

## การคัดเลือกตัวอย่าง

งานเขียนนี้ต้องการที่จะศึกษาจากมังงะผิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นแล้วมังงะที่นำมาศึกษาจะต้องยังไม่มีการ์ตูนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย นอกจากนี้ยังต้องเป็นมังงะที่แปลแบบ Indirect translation โดยผู้เขียนจะสุ่มเลือกมังงะมาจากเว็บไซต์ nekopost.com ซึ่งเป็นแหล่งรวมมังงะแปลไทยผิดลิขสิทธิ์ จากนั้นเทียบกับมังงะเรื่องเดียวกันแปลภาษาอังกฤษบนเว็บไซต์ mangadex.org ซึ่งเป็นแหล่งรวมมังงะแปลอังกฤษผิดลิขสิทธิ์และต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเพื่อตรวจสอบว่าเป็นการแปลแบบ Indirect translation หรือไม่ หากมีการแปลที่ตรงกับฉบับภาษาอังกฤษมากกว่าจะถือว่าเป็นงานที่แปลแบบ Indirect translation

## ขั้นตอนการศึกษา

1. เก็บข้อมูลตัวอย่างฉบับภาษาไทยเทียบกับภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น โดยจะเลือกเก็บเฉพาะจากตอนที่ 1 ของเรื่อง
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ถึงความสูญเสีย ความคลาดเคลื่อน และความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องตอนที่ 1 ของผู้อ่านฉบับภาษาไทย
3. อภิปรายผลในรูปแบบเรียงความพร้อมยกตัวอย่างตามความเหมาะสม

## เรื่องที่น่าสนใจ

งานเขียนนี้จะเลือกเก็บตัวอย่างจากมังงะเรื่อง *きたない君がいちばんかわいい* (Kitani Kimi ga Ichiban Kawaii) เขียนโดย *まにお* (Manio) ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร *コミック百合姫* (Comic Yurihime) ของ *一迅社* (Ichijinsha) และตีพิมพ์ฉบับรวมเล่มโดย *百合姫コミックス* (Yurihime Comics) เนื่องจากเรื่องนี้ฉบับภาษาไทยตรงกับเงื่อนไขในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

## การแปลที่ไม่ถูกนำมาพิจารณา

เนื่องจากความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมและโครงสร้างภาษารวมถึงหน้าที่ของคำแปลนั้น ๆ การแปลต่อไปนี้จะไม่ถูกนำมาพิจารณาหากมีความแตกต่างไปจากความหมายดั้งเดิม

1. ชื่อเรื่อง
2. มุกตลก ทั้งด้านวัฒนธรรมและโครงสร้างภาษา
3. คำสแลง

## ผลที่ได้

หลังจากอ่านเทียบทั้งสามภาษาแล้วพบว่าความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวมไม่เปลี่ยนไป อย่างไรก็ตามการแปลแบบ *Indirect translation* ส่งผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนและผิดพลาดในประโยคพูดของตัวละครซึ่งอาจทำให้ความเข้าใจในการกระทำและคำพูดของตัวละครคลาดเคลื่อนไปจากสิ่งที่ผู้แต่งตั้งใจจะสื่อออกไปโดยขอยกตัวอย่างดังนี้



บทสนทนาโดยรวมแล้วทั้งสามภาษาสามารถสื่อความหมายโดยรวมได้เหมือนกัน แต่ในช่องพูดสุดท้าย เนื่องจากในภาษาอังกฤษไม่สามารถหาคำที่สามารถสื่อความหมายที่ใกล้เคียงกว่านี้ได้จึงเลือกแปลว่า "Little brat" แล้วคำแปลนี้ก็ถูกนำมาใช้เป็นตัวต้นทางของการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ยัยเด็กเลวนี่" ทั้งที่ในภาษาไทยมีคำที่สามารถสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับ "うぜー" ในบริบทนี้ได้มากกว่านี้ ประโยค "ยัยเด็กเลว

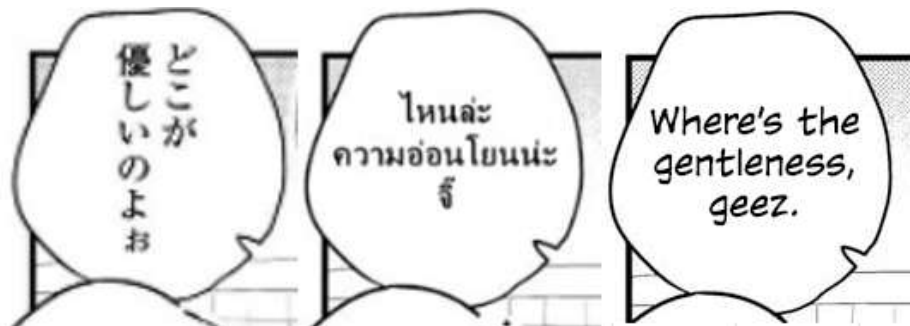
นี่” ค่อนข้างให้อารมณ์ที่รุนแรงกว่า “う せ〜” ในภาษาญี่ปุ่น



รูปด้านบนเป็นตัวอย่างของการสูญหายของข้อมูล ถึงแม้ว่าความหมายโดยรวมจะไม่เปลี่ยนไปแต่ก็ไม่สามารถเก็บความหมายได้ครบถ้วนสมบูรณ์โดยขาดความหมายของ “最近” ไป ทั้งนี้กับภาษาอังกฤษมีการเก็บความหมายได้ครบถ้วนจึงสามารถมองได้ว่าเป็นความผิดพลาดที่เกิดจากผู้แปลเองและไม่ใช้การสูญหายที่เกิดจากการแปลแบบ Indirect translation



รูปด้านบนเป็นตัวอย่างของความหมายที่เกินมาและความหมายที่เปลี่ยนไป “購買” ในประโยคนี้หมายถึงร้านค้าสหกรณ์ แต่ในฉบับภาษาอังกฤษแปลเป็นคำว่า “lunch counter” ซึ่งผิดไปจากความหมายเดิม คำนี้หากแปลเป็นภาษาอังกฤษควรจะใช้คำว่า “co-op store” ซึ่งจะถูกต้องกว่า และความหมายของ “lunch counter” นี้ก็จะถ่ายทอดมายังฉบับภาษาไทยว่า “เคาเตอร์อาหาร” นอกจากนี้ประโยคนี้ในฉบับภาษาไทยยังมีความหมายของความเร่งรีบเกินมาถึงทั้งในฉบับภาษาญี่ปุ่นและฉบับภาษาอังกฤษไม่ปรากฏความหมายนี้อาจสามารถมองได้ว่าเกิดจากการตีความประโยคภาษาอังกฤษของผู้แปลซึ่งไม่ได้ผ่านการอ่านฉบับภาษาญี่ปุ่นมาก่อน





ในประโยคด้านบน ฉบับภาษาไทยมีการใส่คำแปลที่ไม่จำเป็นเข้ามา ประโยคนี้ต้องการจะแสดงความไม่พอใจของตัวละครซึ่งในภาษาญี่ปุ่นแสดงผ่านการลากเสียงยาว ในภาษาอังกฤษแสดงผ่านการใช้คำว่า “geez” ซึ่งสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ใกล้เคียงกับคำว่า “ให้ตายสิ” อย่างไรก็ตามในประโยคภาษาไทยได้แปลคำว่า “geez” ให้กลายเป็นการเดาะลิ้นแทน ซึ่งในบริบทนี้สามารถแปลโดยยังคงอารมณ์ของตัวละครได้โดยไม่ต้องจำเป็นต้องใส่การเดาะลิ้น นอกจากนี้การใส่การเดาะลิ้นเข้ามายังทำให้อารมณ์ของตัวละครที่สื่อออกมาแตกต่างไปจากต้นฉบับ



ประโยคด้านบนแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างด้านโครงสร้างของภาษา ในฉบับภาษาญี่ปุ่นใช้คำว่า “本当だ” ซึ่งสามารถแปลได้ว่า “จริงด้วย” และในฉบับภาษาอังกฤษก็สื่อความหมายของคำนี้ด้วย “they are” ซึ่งเป็นการแปลที่ตรงกับความหมายต้นฉบับ ในภาษาอังกฤษ เราสามารถทวนสภาพที่เป็นอยู่ด้วยโครงสร้าง S + V. to be ได้ อย่างไรก็ตามเมื่อแปลเป็นภาษาไทยผ่านภาษาอังกฤษแล้ว หากผู้แปลไม่คุ้นชินกับภาษาอังกฤษมากพออาจแปลได้ไม่ถูกต้องดังเช่นในกรณีนี้ ผู้แปลอาจมองว่าเครื่องหมายจุดสามจุดนี้หมายถึงการที่ตัวละครไม่พูดอะไรและเนื่องจากภาษาไทยไม่มีการใช้โครงสร้างนี้จึงแปลออกมาว่า “อ้อ มัน...” ซึ่งผิดจากความหมายเดิม และยังทำให้อารมณ์ที่ตัวละครสื่อออกมาผิดไปจากเดิม ทั้งนี้การแปลนี้เป็นการแปลที่ถูกต้องได้หากอยู่ในบริบทอื่น



บทสนทนาด้านบนเป็นความผิดพลาดที่เกิดจากการตีความของผู้แปลภาษาไทย ในภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษมีการให้ความหมายที่ตรงกันคือคุยเรื่องความเข้ากันของทั้งคู่จากนั้นจึงตกกันถึงวิธีเรียกการจับคู่ผู้เล่นสองคนของกีฬาวอลเลย์บอล อย่างไรก็ตามในภาษาไทยได้ตีความบทสนทนานี้ใหม่โดยสิ้นเชิงและไม่เหลือเค้าโครงของบทสนทนาเดิมอยู่เลย มีเพียงคำศัพท์เท่านั้นที่ยังคงเหลืออยู่



ตัวอย่างด้านบนนี้แสดงให้เห็นถึงการเรียงลำดับของคำพูดผิด บทพูดนี้จะต้องอ่านตามลำดับตัวเลขสีเขียวซึ่งหากอ่านฉบับเล่มแบบกระดาษจะเห็นว่าช่องจะค่อย ๆ สูงขึ้นไปเป็นขั้น ๆ จากขวาไปซ้าย อย่างไรก็ตามผู้แปลฉบับภาษาไทยมองว่าต้องอ่านแบบลำดับตัวเลขสีแดงและด้วยฉบับภาษาอังกฤษมีการจัดลำดับคำพูดใหม่เนื่องด้วยข้อจำกัดทางภาษาด้วยแล้ว จึงทำให้เมื่อแปลออกมาแล้วความหมายของบทพูดนี้เปลี่ยนไปจากต้นฉบับในฉบับภาษาไทยและยังมอบอารมณ์ที่แตกต่างไปจากต้นฉบับอีกด้วย

นอกจากตัวอย่างข้างต้นแล้วในฉบับภาษาไทยยังมีการเลือกใช้คำที่ไม่ตรงกับความหมายดั้งเดิมโดยไม่จำเป็นอยู่มาก แต่เนื่องจากถึงแม้จะไม่ได้ใช้คำที่ตรงกับความหมายดั้งเดิม ความหมายที่สื่อออกมาก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยยะสำคัญจึงไม่ได้หยิบยกขึ้นมาพูดถึง ส่วนเรื่องความสับสนและสำนวนในการแปลอยู่นอกขอบเขตความสนใจจึงขอละไม่พูดถึง

## สรุป

จากผลที่ได้สามารถสรุปได้ว่าถึงแม้งานที่แปลแบบ Indirect translation จะมีส่วนที่เมื่อเทียบกับต้นฉบับโดยตรงแล้วจะผิดพลาดหรือคลาดเคลื่อนไป แต่เมื่อพูดถึงความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องโดยรวมแล้วสามารถกล่าวได้ว่าส่งผลน้อยมากถึงไม่ส่งผลเลยเนื่องจากส่วนที่ผิดพลาดส่วนใหญ่แล้วไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหรือถึงแม้จะผิดพลาดก็ยังคงเคำของความหมายเดิมอยู่ อย่างไรก็ตามในประสบการณ์การอ่านแล้วหากต้องสนทนากับผู้ที่ได้อ่านกับต้นฉบับอ่านจะเกิดความเข้าใจผิดกันในเรื่องของรายละเอียดปลีกย่อยซึ่งอาจก่อให้เกิดความสับสนในหมู่ผู้อ่าน นอกจากนี้ผู้ที่อาศัยใช้งานแปลผลิตภัณฑ์ในการฝึกภาษาญี่ปุ่นจะไม่ได้ประโยชน์จากงานแปลเนื่องจากงานแปลนี้เป็นงานแปลที่แปลจากภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่แตกต่างจากภาษาญี่ปุ่นอย่างมากทำให้เกิดการตีความใหม่ในขั้นของการแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษ (การเปลี่ยนลำดับคำพูด การเปลี่ยนคำที่ใช้) ทำให้เมื่อแปลเป็นภาษาไทยแล้วความหมายของประโยคจะใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าความหมายโดยรวมจะเหมือนกันก็ตาม

ถึงแม้ว่าการแปลแบบ Indirect translation จะมีข้อเสียแต่ก็ยังมีมีความสำคัญต่อการเผยแพร่มังงะที่ไม่ได้รับความสนใจจากสำนักพิมพ์ เนื่องจากภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่น ๆ มีผู้พูดอยู่เป็นจำนวนมาก มากกว่า

จำนวนผู้พูดภาษาไทย ทำให้โอกาสที่มั้งจะที่น่าสนใจแต่ไม่ได้รับการเหลียวแลจากสำนักพิมพ์ในไทยหลาย ๆ เรื่อง มีโอกาสได้รับการแปลเป็นภาษานั้น ๆ และมีผู้อ่านชาวไทยที่สามารถเข้าใจภาษานั้นแปลและเผยแพร่เรื่องนั้น ออกไปเพื่อให้ผู้อ่านชาวไทยที่สามารถสื่อสารได้แค่ภาษาไทยได้อ่านเรื่องราวเหล่านั้น ทำให้มั้งจะเหล่านั้นมีโอกาส ได้รับการแปลถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งความสำคัญนี้ก็มีทั้งในแวดวงมั้งจะและวงการสื่อบันเทิงอื่น ๆ ด้วย นอกจากนี้การ แปลแบบ Indirect translation ยังแพร่หลายในวงการการแปลสื่อประเภทอื่น ๆ ทั้งนี้การแปลที่ดีที่สุดควรผ่าน การตีความใหม่ให้น้อยที่สุดหรือก็คือการแปลแบบ Direct translation

## บรรณานุกรม

- กนกวรรณ เลหาบูรณะกิจ คະตะกิริ. (2565). *มองภาษาญี่ปุ่นผ่านการเปรียบเทียบต่าง*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เข็ม แสงคำ. (2556). *การศึกษาทวิวิธีการแปลการดูญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Wikipedia contributors. (2023). *Indirect translation*. Retrieved from Wikipedia, The Free Encyclopedia.:  
[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Indirect\\_translation&oldid=1160567073](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Indirect_translation&oldid=1160567073)
- 新明解国語辞典 第七版. (2011). 東京: 三省堂.



# การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่น ที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ

กิตยา โรจนวิภาต

ภราดร เนียมเผือก



# การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ

ทิตยา โรจนวิภาต  
ภราดร เนียมเผือก

## บทนำ

ผีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นมีค่านิยมเชื่อมโยงกับเรื่องเหนือธรรมชาติคือเรื่องผีมาตั้งแต่อดีต ความหวาดกลัวในธรรมชาติทำให้พยายามตีความความหมายออกมาในรูปแบบความเชื่อ ความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจและวิญญาณของชาวญี่ปุ่นนั้นมีตำนานและเรื่องเล่ามากมาย และมีการแบ่งประเภทของวิญญาณที่หลากหลาย เช่น 1. โอบาเกะ (お化け) เป็นชื่อเรียกของภูตผีที่เกิดจากการกลายร่างจากสิ่งอื่น มีการเข้าสิงสิ่งอื่นเพื่อแสดงอำนาจปีศาจ 2. โยไค (妖怪) คือ ภูต ปีศาจ สัตว์ประหลาด หรืออสูรกายที่มีมาตั้งแต่โบราณ 3. ยูเร (幽霊) คือวิญญาณคนที่ตายโดยไม่สงบ เป็นต้น ความเชื่อเหล่านี้มีรากฐานมาจากศาสนาชินโต เป็นการผสมผสานระหว่างลัทธิเต๋าของจีนกับศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่น

นอกจากนี้คนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าสิ่งเหนือธรรมชาติเหล่านี้สามารถให้ได้ทั้งคุณและโทษแก่มนุษย์ เช่น ผีสาวหิมะหรือยูกอนนะ (雪女) ที่เชื่อว่าจะสาปคนให้ตายกลางหิมะ แต่ก็ยังมีผู้คนที่เชื่อว่ายูกอนนะเป็นเทพารักษ์ปกปักรักษาพื้นที่แถบหิมะมากกว่าเป็นผีอาฆาตด้วยเช่นกัน ในสมัยก่อนตัวตนและบทบาทของผีค่อนข้างถูกมองเป็นแง่ร้ายเพียงด้านเดียว และมีภาพจำคือการหลอกหลอนผู้คน

ดังนั้น ในขณะที่คนญี่ปุ่นมีความเชื่อยึดโยงกับผีมาอย่างยาวนาน จึงน่าสนใจที่จะศึกษาว่ามุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผี โดยการนำเสนอผ่านทางมังงะและอนิเมะจะมีการนำเสนอในด้านใด โดยศึกษาจากมังงะและอนิเมะจำนวน 9 เรื่องที่สร้างขึ้นมาในช่วงปีค.ศ.1930-2023

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันผ่านมังงะและอนิเมะ
2. เพื่อศึกษาแนวโน้มค่านิยมของชาวญี่ปุ่นที่มีต่อผีในอนาคต

## วิธีการดำเนินการวิจัย

วิเคราะห์และสรุปความจากเนื้อหามังงะและอนิเมะที่มีตัวละครผีเป็นส่วนประกอบหลัก จำนวน 9 เรื่อง โดยเปรียบเทียบลักษณะบทบาทผีในอดีตถึงปัจจุบัน ตั้งแต่ปีค.ศ.1930-2023

## นิยามศัพท์

ผี หมายถึง

1. โยไค (妖怪 youkai) แปลตรงตัวหมายถึง อสูรกาย หรือ ปีศาจ เป็นปีศาจที่เป็นชนิดของมันเลย ไม่ได้มีที่มาที่ไปจากอะไรเป็นพิเศษ คือเกิดมาแล้วก็เป็นรูปลักษณ์นั้นเลยและไม่เปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างอื่น ซึ่งเหล่าโยไคนี้มีทั้งที่นำพาโชคลาภหรือที่นำภัยพิบัติมาให้ผู้พบเห็น เชื่อกันว่า โยไคเป็นอสูรกายจากภพภูมิอื่นและมาอาศัยอยู่บนโลกมนุษย์ มีอิทธิฤทธิ์แตกต่างกันไป ตัวอย่างของโยไค เช่น เจ้าหญิงหิมะ “ยูกอนนะ” (雪女 yuki-onna) หรือ อสูรยักษ์ (鬼 oni) เป็นต้น

2. โอบาเกะ (お化け obake) เป็นภูติหรือปีศาจที่เกิดจากการกลายร่างจากสิ่งอื่น และอาจแปลงร่างกลับไปมาระหว่างปีศาจกับสิ่งที่กลายร่างมาได้ตลอด หรือโอบาเกะบางตนก็ต้องเข้าสิงสิ่งอื่นก่อนจึงจะแสดงอำนาจปีศาจได้ โอบาเกะสามารถแยกย่อยตามสิ่งที่กลายร่างมาได้อีก ดังนี้

2.1. บาเกะโมโน (化け物 bakemono) เป็นโอบาเกะที่กลายร่างมาจากสิ่งมีชีวิต แต่ส่วนใหญ่่มักจะไม่ใช้คน จะเป็นพืชหรือสัตว์มากกว่า เช่น เนโกมาตะ (猫又 nekomata)

2.2. ทสึคุโมกา มิ (付喪神 tsukumogami) เป็นโอบาเกะที่กลายร่างมาจากสิ่งไม่มีชีวิต เช่น ก้อนหิน ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ส่วนใหญ่สิ่งของเหล่านั้นมักจะมีอายุเป็นร้อย ๆ ปี ตัวอย่างของทสึคุโมกา มิ เช่น ผีร่ม ผีคอมพิวเตอร์

2.3. ยูเร (幽霊 yurei) เป็นวิญญาณของมนุษย์ที่ตายอย่างมีความอาฆาตหรือไม่มีความสุข ลักษณะของยูเรที่ปรากฏกายก็คือ ตายในสภาพไหนก็จะมาในสภาพนั้น ๆ เลย เช่น ผีนับจาน “ซารายาซิกิ” (皿屋敷 sarayashiki) ทั้งนี้ ยูเรอาจกลายร่างเป็นโอบาเกะหรือโมโนโนเกะได้อีกด้วย

4. โมโนโนเกะ (物の怪 mono no ke) เป็นรูปแบบของปีศาจชนิดหนึ่งที่เกิดจากความรู้สึกของมนุษย์ซึ่งเป็นจิตตกค้างหรือจิตอวสานของคนที่ตาย ทำให้เกิดเป็นปีศาจขึ้นมา อาจจะคาบเกี่ยวกับโอบาเกะบางส่วน แต่โมโนโนเกะจะแตกต่างกัน เพราะเป็นก๊อปปี้หรือวิญญาณของมนุษย์ที่มีพลังงานความรู้สึกที่รุนแรง ล่องลอยไปหาที่สิงสู่จนกลายเป็นรูปร่างปีศาจขึ้น เช่น นกไฟอิซึมาเดน (以津真天 itsumaden)

## ขอบเขตการศึกษา

1. บทความทางวิชาการนี้มุ่งวิเคราะห์มังงะและอนิเมะที่มีตัวละครผีเป็นส่วนประกอบที่สร้างขึ้นตั้งแต่ ค.ศ.1930-2023

2. ขอบเขตการวิเคราะห์ เกี่ยวกับมุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ โดยจำแนกเป็นประเด็นต่างๆ คือ ผีที่มีบทบาทด้านดี ผีที่มีบทบาทในด้านร้าย และผีที่ได้รับการที่ความให้ออกมาในรูปแบบใหม่

## ส่วนเนื้อเรื่อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงบทบาทของผีในมังงะและอนิเมะ” เป็นการศึกษามุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีโดยตีแผ่มุมมองผ่านมังงะและอนิเมะ

บทความทางวิชาการนี้เป็นการวิเคราะห์มุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีโดยตีแผ่มุมมองผ่านมังงะและอนิเมะจำนวน 9 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์มาจำแนกเป็น 3 ส่วนคือ ผีที่มีบทบาทในด้านดี ผีที่มีบทบาทในด้านร้าย และ ผีที่ได้รับการที่ความให้ออกมาในรูปแบบใหม่ ดังนั้นการวิเคราะห์จึงแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. วิเคราะห์ตัวบทเรื่อง
2. วิเคราะห์มุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีโดยตีแผ่มุมมองผ่านมังงะและอนิเมะ

## 1. บทบาทผีในด้านดี

### 1.1 การ์ตูนเรื่อง “ผีน้อยคิวทาโร่ (お化けの Q 太郎)”

การ์ตูนเรื่อง ผีน้อยคิวทาโร่ (お化けの Q 太郎) ผลงานของอ.ฟูจิโกะ ฟูจิโอะ (นามปากการ่วมของ

2 นักเขียนการ์ตูน ได้แก่ อ.ฟูจิโมโตะ อิโรชิ และ อ.อาบิโกะ โมโตโอะ) เขียนและตีพิมพ์ในปีค.ศ.1964 รวมถึงได้รับการทำเป็นอนิเมะเมื่อปีค.ศ.1965 ตีพิมพ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์ EVOLUTION X มีจำนวนทั้งหมด 6 เล่มจบ

ผีน้อยคิวทาร์ เป็นเรื่องราวของผีน้อยที่ถือกำเนิดมาจากไข่ และพบกับเด็กผู้ชายชื่อโชตะก็เลยตามมาอยู่ด้วยกันเป็นครอบครัว

ตัวละครหลักอย่างผีน้อยคิวทาร์เป็นผีที่มีความน่ารัก ทะเล้น กินจุ กั้วหมา ชี๊แย แผลงร่างไม่เก่ง เหมือนจะเป็นผีที่ไม่เอาไหน ไม่มีพลังใดเป็นพิเศษนอกจากบินไปมาและก่อเรื่องวุ่นวายไปวัน ๆ แต่ก็เป็นที่รักของเพื่อนๆ และคนในครอบครัวของโชตะ นอกจากนี้พวกพ้องของคิวทาร์ก็ตามมาจากเมืองผีจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ เสริมเรื่องราวชีวิตของผีน้อยคิวทาร์ให้น่ารักยิ่งขึ้น

### ประเด็นการวิเคราะห์

การ์ตูนเรื่องผีน้อยคิวทาร์ นำเสนอมุมมองของตัวละครหลักคือผีน้อยคิวทาร์ในฐานะผีน้อยที่มีความน่ารัก ใสซื่อ เป็นการสร้างภาพจำแบบใหม่ว่าผีไม่ได้มีบทบาทด้านร้ายเพียงอย่างเดียว หากพิจารณาจากคำโปรยเรื่องที่กล่าวว่า “ผีน้อยตัวนี้ไม่เป็นพิษเป็นภัยกับใคร มีแต่ความทะเล้น น่ารัก ชวนให้ห่มันไส้” จากคำโปรยดังกล่าวสามารถสะท้อนแนวคิดได้ว่า โดยปกติแล้วผีมักมีบทบาทด้านร้ายเพียงด้านเดียว แต่การใช้คำในการ์ตูนเรื่องนี้จึงใจนำเสนอว่าผีน้อยคิวทาร์เป็นข้อยกเว้นของผี นำเสนอมุมมองใหม่ของผีที่มีความน่ารัก ไม่เป็นพิษเป็นภัย จากเล่มที่ 1 ตอนที่ 1 เห็นว่าต้นกำเนิดของผีน้อยคิวทาร์เกิดมาจากไข่และมีภาพลักษณ์ที่น่าเอ็นดู นำเสนอการอยู่ร่วมกันเป็นสมาชิกครอบครัวที่น่ารักระหว่างมนุษย์กับผี ซึ่งแตกต่างจากความเชื่อเรื่องผีที่มีมาแต่เดิม

### **1.2 การ์ตูนเรื่อง “อสูรน้อยคิทารุ (ゲゲゲの鬼太郎)”**

การ์ตูนเรื่อง อสูรน้อยคิทารุ (ゲゲゲの鬼太郎) เป็นการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี ผลงานของอ.มัสึกิ ชิเกรุ เขียนและตีพิมพ์ในปีค.ศ.1960 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ มีจำนวนทั้งหมด 20 เล่มจบ ได้รับการทำเป็นอนิเมะเมื่อปีค.ศ.1968 และมีการนำมาฉายซ้ำในปีค.ศ.2018 โดยสตูดิโอ Toei Animation

อสูรน้อยคิทารุ เป็นเรื่องราวของเรื่องของอสูรน้อยคิทารุที่ต้องการสร้างโลกที่เหล่าโยไคและมนุษย์สามารถอาศัยอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข คิทารุและพองเพื่อนโยไคจึงออกต่อสู้กับเหล่าคนชั่วและโยไคชั่วร้าย

### ประเด็นการวิเคราะห์

ในการ์ตูนเรื่องนี้ตัวเอกของเรื่องเป็นอสูร ซึ่งแต่เดิมาอสูรมักถูกมองเป็นสิ่งชั่วร้าย และมักถูกฉายภาพให้เป็นตัวละครบทบาทร้ายในมังงะและอนิเมะ แต่ในการ์ตูนเรื่องนี้แม้ว่าตัวละครเอกจะเป็นอสูร แต่ก็ยังเป็นอสูรที่มีแนวคิดเพื่อปกป้องมนุษย์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างโลกให้โยไคและมนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข ด้วยการออกปราบปรามเหล่าโยไคร้ายที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำร้ายมนุษย์ และสร้างความคิดและความตระหนักใหม่ให้แก่เหล่าโยไคว่าการทำร้ายหรือหลอกลอนมนุษย์เป็นสิ่งผิด เห็นได้จากจากในเล่มที่ 1 ตอนที่ 1 ตัวละครเอกอย่างคิทารุได้จัดการกับปีศาจหนูซึ่งกลั่นแกล้งรังแกมนุษย์ ทำให้ปีศาจหนูกลายเป็นลูกน้องที่คอยช่วยเหลือคิทารุในการปราบปรามผีร้ายตัวอื่น ๆ เป็นการนำเสนอมุมมองของผีว่าในความเป็นผีร้ายก็ยังมีผีที่ดีอยู่เช่นกัน

### **1.3 การ์ตูนเรื่อง “ต่อให้ปากจะฉีกก็ไม่บอกรักเธอหรอก (口が裂けても君には)”**

การ์ตูนเรื่อง ต่อให้ปากจะฉีกก็ไม่บอกรักเธอหรอก (口が裂けても君には) เป็นการ์ตูนแนวเลิฟคอม



เมดี้ ผลงานของ คาจิโมโตะ อากาชิ เขียนและตีพิมพ์ในปีค.ศ. 2020 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์รักพิมพ์ มีจำนวนทั้งหมด 2 เล่มยังไม่จบ

เป็นเรื่องราวของมิโครุ เป็นผีสาวปากจึกประจำตำบลพื้นเมือง แต่ตำนานความน่ากลัวของเธอกลับค่อย ๆ หายไปจากความทรงจำของผู้คนเรื่อย ๆ ทำให้การมีอยู่ของเธอหายไปด้วย เธอจึงได้ตัดสินใจแต่งงานเข้าตระกูล ผู้พิเศษคือตระกูลซาโนะ ในฐานะคู่หมั้นสาวของ ซาโนะ โคอิจิ แต่เดิมทีควรจะเป็นแค่สัญญาเพื่อนำพลังในอดีต กลับคืนมา แต่ด้วยความน่ารักใสซื่อของเธอเลยเกิดเป็นเรื่องราวความรักระหว่างสาวปากจึกกับหนุ่มม.ปลายโดยไม่ได้ตั้งใจ

### ประเด็นการวิเคราะห์

เนื้อเรื่องเป็นการผสมระหว่างภูตผีกับความเป็นโรแมนติคเมดี้ เล่าเรื่องความรักระหว่างคนกับภูตผี ไม่เพียงเน้นโรแมนติคเพียงอย่างเดียว แต่ยังคงเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีไว้ เป็นการเปลี่ยนมุมมองของผีที่ชัดเจน เห็นจากในเนื้อเรื่อง ตอนที่ 1 เล่ม 1 ตัวละครผีสาวปากจึกเป็นผีที่น่ากลัวและหลอกหลอนผู้คนด้วยคำถามว่า “จับสวยไหม” พร้อมกับเปิดหน้าในสภาพที่ปากจึกถึงหูให้มนุษย์หวาดกลัวตามตำนานแต่เดิม แต่ในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการนำภาพของความน่ากลัวมานำเสนอในลักษณะโมเอะ ยังคงเอกลักษณ์ของความน่ากลัว แต่ลดทอนความน่ากลัวและฉายลักษณะนิสัยออกมาให้ไม่ต่างจากคนธรรมดาที่ไม่อยากหายไปจากความทรงจำของผู้คน และนำเสนอว่าผีก็สามารถอาศัยอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ โดยไม่เรื่องนี้ผีสาวปากจึกมีบทบาทที่ดีคือคอยช่วยเหลือตัวเอก ทำงานบ้าน ช่วยดูแลสิ่งต่าง ๆ รวมไปถึงคอยให้คำแนะนำในหลากหลายเรื่อง การแสดงออกดังกล่าวเป็นการฉายภาพมุมมองใหม่ของผีว่าผีสามารถอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่การหลอกหลอนคนในด้านร้ายเพียงอย่างเดียว ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงถือว่าเป็นการพลิกบทบาทจากแรกเริ่มนางเอกเป็นผีร้าย และเปลี่ยนภาพการนำเสนอเป็นการใช้ชีวิตทั่วไปกับมนุษย์และกลายเป็นผีที่ดี

## 2. บทบาทผีในด้านร้าย

### 2.1 การ์ตูนเรื่อง “นูเบ มืออสูรล่าปีศาจ (地獄先生ぬ〜べ〜)”

การ์ตูนเรื่อง นูเบ มืออสูรล่าปีศาจ (地獄先生ぬ〜べ〜) ผลงานของผู้แต่งคืออ.มาคุระ โช และผู้วาดคืออ.โอคาโนะ ทาเคชิ ตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นจัมป์ รายสัปดาห์ ปีค.ศ.1993 ได้รับการสร้างเป็นอนิเมะในปีค.ศ.1996 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ มีจำนวนทั้งหมด 31 เล่มจบ

เป็นเรื่องราวของโรงเรียนประถมโดโมริ ซึ่งมีนูเบเป็นครูประจำชั้นอยู่ นูเบเป็นครูที่มีความรู้และความสามารถในการปราบปีศาจ โดยอาศัยวิชาความรู้ที่เรียนมา และ มืออสูรสุดแกร่ง วันหนึ่ง มีเด็กนักเรียนย้ายมาใหม่ เด็กคนนี้มีปัญหาท้าวร้าย ชอบทำร้ายคนอื่น นูเบสังเกตเห็นพฤติกรรมและพบว่า เหตุผลที่เด็กคนนี้ชอบท้าวร้าย

เพราะถูกปีศาจสิงร่าง หลังจากนั้น นูเบก็อาศัยพลังของมืออสูร ปราบปีศาจลง ช่วยเหลือนักเรียนเอาไว้ได้

### ประเด็นการวิเคราะห์

ในการ์ตูนเรื่องนี้บทบาทของผีคือเป็นวิญญาณที่มีความอาฆาตแค้น มีจุดประสงค์เพื่อทำร้ายผู้คน ซึ่งก็คือเหล่าเด็กนักเรียนในเรื่อง แสดงถึงการเป็นวิญญาณที่ผูกคามมนุษย์ด้วยเข้าสิงเด็กนักเรียน ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนไปในทางท้าวร้าย ตัวละครหลักในเรื่องอย่างนูเบมีบทบาทเป็นทั้งครูประจำชั้นและหมอผีที่มีความรู้

ความสามารถในการปราบปีศาจ บทบาทของผีในเรื่องจึงจะมีลักษณะของการเป็นวิญญาณร้ายที่จะต้องถูกตัวเอกปราบ มีการนำตำนานมาปรับให้มีความน่ากลัว จากมีความรุนแรง นำเสนอมุมมองของผีที่มีบทบาทร้ายอย่างชัดเจน

## 2.2 การ์ตูนเรื่อง “โทมิเอะ (冨江)”

การ์ตูนเรื่องโทมิเอะ(冨江) เป็นการ์ตูนแนวสยองขวัญ หนึ่งในผลงานชุดคลังสยองของ อีโต้ จุนจิ เขียนและตีพิมพ์ในปี.ศ.1987 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์รักพิมพ์ มีจำนวนทั้งหมด 2 เล่มจบ

เป็นเรื่องราวของเรื่องการแก้แค้นของโทมิเอะที่ถูกพลัดตกเนินเขาเสียชีวิต เพื่อน ๆ รวมถึงครูทำลายหลักฐานโดยการหั่นศพเธอแล้วแบ่งกันนำไปทิ้งยังสถานที่ต่าง ๆ แต่โทมิเอะได้ฟื้นกลับมาแล้วตามแก้แค้นคนที่ฆ่าตัวเองด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยการงอร่างใหม่จากอวัยวะเดิมที่เคยถูกทำลาย กลายเป็นสิ่งมีชีวิตแปลกประหลาดที่เป็นอมตะและเปรียบได้กับภูตผีปีศาจ

### ประเด็นการวิเคราะห์

แม้ว่าการ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนสยองขวัญมากกว่าแนวผีโดยตรง แต่หากยึดตามนิยามผี ตัวละครโทมิเอะสามารถจัดประเภทในฐานะยูเร เนื่องจากจากการที่โทมิเอะตายแต่สามารถหวนกลับมาแก้แค้นผู้คนได้ในรูปแบบต่าง ๆ จึงมีสถานะคล้ายกับการเป็นวิญญาณ จึงกล่าวได้ว่าตัวละครโทมิเอะสามารถจัดลักษณะได้เป็นวิญญาณร้ายที่ตามอาฆาตและแก้แค้นคนเป็นสำคัญ เห็นได้จากจากการฟื้นคืนของโทมิเอะ เล่ม 1 ตอนที่ 1 ที่โทมิเอะฟื้นกลับมาที่โรงเรียนอีกครั้งหลังจากที่ถูกเพื่อนร่วมชั้นฆาตกรรมเสมือนว่าตนเองไม่เคยเสียชีวิต รวมไปถึงจากสุดท้ายของตอนที่ 1 ที่กล่าวว่าสัปดาห์โทมิเอะคนใหม่จะกลับมา โดยเป็นจากที่โทมิเอะงอร่างใหม่ขึ้นมาจากเศษอวัยวะที่ถูกทิ้งลงทะเล เป็นการแสดงให้เห็นถึงลักษณะการเป็นผีร้ายที่ย้อนกลับมาแก้แค้นคน

## 2.3 การ์ตูนเรื่อง “มิเอะโกะจัง ใครว่าหนูเห็นผี (見える子ちゃん)”

การ์ตูนเรื่องมิเอะโกะจัง ใครว่าหนูเห็นผี (見える子ちゃん) ผลงานของ ไทโมกิ อิชิมิ เขียนและตีพิมพ์ในปี.ศ.2018 โดยบริษัทคาโดคาวะ ได้ับการทำเป็นอนิเมะในปี.ศ.2021 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์ฟินิกซ์ ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 9 เล่มยังไม่จบ

เป็นเรื่องราวของยตสึยะ มิโกะเป็นนักเรียนมัธยมปลายธรรมดาที่มีพลังพิเศษอันไม่พึงประสงค์คือสามารถมองเห็นผีและวิญญาณที่สิงเธอและคนรอบข้าง ด้วยเหตุนี้มิโกะจึงพยายามเป็นเฉยการมีตัวตนของผีและพยายามใช้ชีวิตแบบนักเรียนมัธยมปลายธรรมดา

### ประเด็นการวิเคราะห์

ในการ์ตูนเรื่องนี้ ผีจัดเป็นตัวแทนของผีร้ายที่ต้องการทำร้ายมนุษย์ เพื่อใช้เป็นตัวตายตัวแทน หรือเพื่อแย่งชิงพลังชีวิตมนุษย์มาเป็นของตน วิญญาณในเรื่องนี้จัดได้ว่าเป็นวิญญาณที่ตายอย่างไม่สงบ และยังคงติดพันกับสภาพของตนก่อนตาย สังเกตได้จากจากต่าง ๆ ที่ตัวละครหลักอย่างมิเอะโกะต้องพบเจอผีในทุกสถานที่ เช่น จากในเล่มที่ 1 ตอนที่ 1 ที่ตัวละครหลักอย่างมิโกะเจอผีที่ป้ายรถเมล์รวมถึงผีในห้องน้ำ ผีเหล่านั้นจะคอยเอ่ยคำติดปากที่ว่า “มองเห็นไหม มองเห็นหรือเปล่า” โดยที่มิโกะต้องแสร้งทำเป็นไม่ได้ยินและมองไม่เห็นเพื่อไม่ให้ผี

เหล่านั้นเข้ามาทำร้ายและขiongเกี่ยวกับตน ซึ่งผิดต่าง ๆ ในเรื่องจะยังคงปฏิบัติดังนี้เสียเดิมาก่อนตาย แต่ในขณะที่เดียวกันก็เสาะหานุษย์ที่สามารถรับรู้ได้ถึงมมืออยู่ของตน และเข้าไปทำร้ายนุษย์คนนั้นเพื่อแย่งชิงพลังชีวิตหรือเพื่อวัตถุประสงค์แอบแฝง เป็นต้น

### 3. ผีที่ได้รับการที่ความให้ออกมาในรูปแบบใหม่

#### **3.1 การ์ตูนเรื่อง “นัตสึเมะกับบันทึกพิศาจ (夏目友人帳)”**

การ์ตูนเรื่องนัตสึเมะกับบันทึกพิศาจ (夏目友人帳) ผลงานของอ.มิโดริทากะ ยูกิ เขียนและตีพิมพ์ในนิตยสาร LaLa รายเดือน ของสำนักพิมพ์ฮาคุเซ็นจะ ปีค.ศ.2003 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์งกช มีจำนวนทั้งหมด 26 เล่มยังไม่จบ ได้รับการทำเป็นอนิเมะเมื่อปีค.ศ.2008

เป็นเรื่องราวของนัตสึเมะ ทาคาชิ เป็นเด็กหนุ่มที่สามารถมองเห็นภูตผีปิศาจ(โยไค)ซึ่งคนทั่วๆ ไปไม่มีใครมองเห็น ทำให้เขามักถูกมองด้วยสายตาแปลกๆ ที่ทุกคนหาว่าเป็นคนโกหก วันหนึ่งเขาได้พบกับทีกกระดาชฉบับหนึ่งจากกองมรดกของ นัตสึเมะ เรโกะ ผู้เป็นย่า มันคือ "บันทึกสหาย" หนังสือสัญญาที่รวบรวมชื่อของปิศาจหลายตนที่เคยพ่ายแพ้ต่อเรโกะเอาไว้ ด้วยความที่นัตสึเมะมีใบหน้าคล้ายกับเรโกะและมีพลังวิญญาณกล้าแกร่งเช่นเดียวกัน เขาจึงถูกปิศาจไล่ตามล่าตัว (เพราะเขาใจผิดคิดว่าเป็นเรโกะ) เพื่อขอซื้อคืนอยู่บ่อยๆ หรือบางตนอยากได้บันทึกสหาย จนกระทั่งนัตสึเมะได้พบกับอาจารย์เหมียวหง่าว(เนี่ยนโกะเซ็นเซ)โดยบังเอิญ อาจารย์เนี่ยนโกะนั้นจะคอยปกป้องนัตสึเมะในฐานะผู้คุ้มครอง โดยแลกเปลี่ยนกับการเป็นเจ้าของบันทึกสหายต่อจากนัตสึเมะ ซึ่งนัตสึเมะต้องทำการกำจัดปลดปล่อยผีที่ถูกขังไว้ในหนังสือชื่อ "บันทึกสหาย" พร้อมกับได้รับรู้เรื่องราวน่าเศร้าของปิศาจตนนั้น ๆ ไปด้วย

#### ประเด็นการวิเคราะห์

ในช่วงแรกการนำเสนอภาพจำของผีในมังงะและอนิเมะมักจะฉายภาพจำของผีในลักษณะตายตัวเพียงด้านเดียวว่ามีบทบาทด้านร้ายหรือมีบทบาทด้านดีไปเลย แต่ในการ์ตูนเรื่องนี้มีการนำเสนอแนวคิดแบบใหม่เกี่ยวกับผี คือการสลับมุมมองว่าผีไม่ใช่ผู้กระทำอีกต่อไป แต่ผีกลายเป็นตัวละครที่ถูกกระทำโดยมนุษย์ โดยวิญญาณต่าง ๆ ในเรื่องเป็นวิญญาณที่ถูกยึดชื่อและถูกกักขังในบันทึกสหาย เห็นได้จากจากในเล่มที่ 1 บทที่ 1 ที่เหล่าปิศาจตามหาพระเอกอย่างนัตสึเมะเพื่อขอซื้อคืนจากหนังสือดังกล่าว ทำให้ตัวละครเอกอย่างนัตสึเมะต้องทำความเข้าใจปิศาจเหล่านั้นเพื่อช่วยปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ทำให้รู้ว่าการขังปิศาจไว้ในหนังสือความจริงแล้วเป็นไปเพื่อไม่ให้เหล่าปิศาจถูกคุกคามจากมนุษย์ที่หมดความเชื่อและความศรัทธา เป็นการแสดงให้เห็นมุมมองว่ามนุษย์กลายเป็นผู้ที่ขึ้นมามีพลังเหนือผีโดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ในเรื่องนี้จะเปรียบว่าผีหรือปิศาจเป็นเพื่อนคนหนึ่งที่เราสามารถเข้าใจและช่วยเหลือได้ การกระทำดังกล่าวอาจมองได้ว่ามนุษย์เป็นผู้ที่อยู่เหนือกว่าผี มีความสามารถในการควบคุมผี เช่น การผนึกหรือการปลดปล่อยวิญญาณ โดยผีในเรื่องมีสถานะของการเป็นผู้ถูกควบคุม

#### **3.2 การ์ตูนเรื่อง “มหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦)”**

การ์ตูนเรื่อง มหาเวทย์ผนึกมาร (呪術廻戦) ผลงานของ อากูตามิ เทเกะ ตีพิมพ์ลงในนิตยสารโชเน็นจัมป์ รายสัปดาห์ ในปีค.ศ.2018 และได้รับการทำเป็นอนิเมะในปีค.ศ.2020 ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 23 เล่มยังไม่จบ

เป็นเรื่องราวของเล่าถึง"อิตาโดริ ยูจิ"อยู่ชมรมเรื่องเร็นลับ ที่ได้หิยบัตตุดองสาปที่เก็บไว้ในศาลของโรงเรียนมาให้กับรุ่นพี่ในชมรม ขณะเดียวกันก็มีนักเรียนไฮเวก"เมงุมิ"เดินทางมาที่โรงเรียนเพื่อรับวัตตุดองสาปดังกล่าวได้ไปซ่อมผืนใหม่แต่กลับหาวัตตุดองกล่าวไม่พบ รุ่นพี่ในชมรมได้แกะผืนออกมาจึงทำให้วิญญาณตองสาปต่างพรุ่งพรูออกมาทั่วทั้งโรงเรียน ยูจิและเมงุมิจึงต้องช่วยกันกำจัดวิญญาณร้ายดังกล่าว ยูจิจึงกลืนวัตตุดองสาปนั้นเข้าไปและกลายเป็นภาชนะของราชาคำสาปเพื่อใช้พลังที่ได้กำจัดเหล่าวิญญาณตองสาปเหล่านั้น

### ประเด็นการวิเคราะห์

ในเรื่องนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองผี โดยแต่เดิมผีเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่ให้คุณและโทษแก่นมนุษย์ แต่ในเรื่องนี้ผีและปีศาจเป็นพลังความชั่วร้ายที่เกิดจากความดำมืดในจิตใจของมนุษย์ เป็นการเปลี่ยนมุมมองว่าผีไม่ใช่สิ่งที่มีอิทธิพลเหนือมนุษย์ แต่เป็นตัวมนุษย์เองที่เป็นคนสร้างผีขึ้นมา นอกจากนี้พลังความชั่วร้ายจากผีรวมถึงปีศาจที่ได้เหล่านั้นจะถูกเปลี่ยนให้อยู่ในฐานะเครื่องมือของมนุษย์ และถูกนำมาเป็นเครื่องมือเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เห็นได้จากจากต่อสู้ในเล่มที่ 5 ตอนที่ 35 ซึ่งเป็นการต่อสู้ระหว่างคนด้วยกันในงานเชื่อมสัมพันธระหว่างโรงเรียนไฮเวก ผู้ที่ไม่มีพลังในการมองเห็นผีรวมถึงไม่มีพลังต่อสู้กับผีจะถูกมองว่าเป็นผู้อ่อนแอ นอกจากนี้ผู้ที่ไม่มีพลังเหนือกว่าเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์ในการกำหนดและควบคุมทิศทางสังคมเบื้องหลัง ซึ่งการได้มาซึ่งพลังที่เหนือกว่านั้นเกิดจากการนำพลังของผีและคำสาปต่าง ๆ มาใช้เป็นอาวุธส่วนตัว ตัวละครในเรื่องต้องคอยฝึกฝนและพัฒนาฝีมือเพื่อใช้ในการควบคุมผี และใช้พลังดังกล่าวต่อสู้กับกลุ่มคนที่จะใช้พลังของผีไปในทางที่ผิด

### **3.3 การ์ตูนเรื่อง “เซนซอว์แมน (チェンソーマン)”**

การ์ตูนเรื่องเซนซอว์แมน (チェンソーマン) ผลงานของอ.ฟูจิโมโตะ กัตสึกิ ตีพิมพ์ลงในนิตยสารโชเน็นจัมป์ รายสัปดาห์ สำนักพิมพ์ชูเอฉะ ในปี.ศ.2018 และได้รับการทำเป็นอนิเมะในปี.ศ.2022 โดยสตูดิโอ MAPPA ลิขสิทธิ์ในไทยโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 14 เล่มยังไม่จบ

เซนซอว์แมน เป็นเรื่องที่มีเซตติ้งโลกที่มีมนุษย์และปีศาจอาศัยอยู่ปะปนกัน ปีศาจสามารถเลียนแบบรูปร่างและพลังกำลังของสิ่งที่มนุษย์หวาดกลัวได้ อาทิเช่น ปีศาจปืน ปีศาจงู ปีศาจจิ้งจอก ฯลฯ ยิ่งมนุษย์หวาดกลัวมากเท่าไร ปีศาจที่เกิดมาจากความกลัวนั้นก็ยิ่งแข็งแกร่งขึ้นเท่านั้น

เรื่องราวเกี่ยวกับเด็นจิ ชายหนุ่มตกอับผู้ทำงานรับจ้างกำจัดปีศาจให้กลุ่มมาเฟียเพื่อใช้หนี้แทนพ่อ แต่แล้ววันหนึ่งกลับถูกหักหลังและถูกปีศาจฆ่าตาย แต่วันที่สุดท้ายได้ไปจิตตะมอบหัวใจให้และทำสัญญาปีศาจหลอมรวมกับเด็นจิทำให้เด็นจิสามารถเปลี่ยนอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และคืนชีพกลับขึ้นมาเป็น “ปีศาจเลื่อยยนต์” และได้เข้าร่วมเป็นนักล้าปีศาจของทางการเพื่อกำจัดภัยร้ายในสังคม

### ประเด็นการวิเคราะห์

ในการ์ตูนเรื่องนี้ผีถูกใช้ในฐานะเครื่องมือของมนุษย์เพื่อใช้ทำร้ายฝ่ายศัตรู ยิ่งเป็นผีที่มีความแข็งแกร่งและชั่วร้ายมากเท่าใด ยิ่งกลายเป็นอาวุธที่แข็งแกร่งมากเท่านั้น ตัวละครในเรื่องที่เป็นมนุษย์มักแสวงหากการทำพันธสัญญากับเหล่าผีและปีศาจเพื่อนำพลังของปีศาจเหล่านั้นมาใช้เพื่อเป็นอาวุธส่วนตัว เห็นได้จากจากในเล่มที่ 3 ตอนที่ 25 ซึ่งเป็นการปะทะกันระหว่างฝ่ายตัวเองที่ใช้ปีศาจผีและฝ่ายตัวร้ายที่ใช้ปีศาจงู โดยเป็นการใช้พลังของผีที่ตนทำพันธสัญญาด้วยมาเป็นอาวุธ ดังนั้นผีในเรื่องนี้จึงถูกฉายออกมาในฐานะที่เป็นเพียงเครื่องมือของมนุษย์

ไม่มีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ดังความเชื่อเดิม เป็นการเปลี่ยนมุมมองจากในตอนแรกที่ผีจะมีบทบาทในฐานะ วิญญาณที่มีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อมนุษย์ ไปสู่การฉายภาพว่าผีไม่มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์อีกต่อไป มีเพียง พลังความชั่วร้ายของผีเท่านั้นที่ถูกนำมาใช้ สะท้อนบทบาทของความเป็นโลกทุนนิยมที่ผู้แข็งแกร่งและเพียบพร้อม ด้วยปัจจัยต่าง ๆ จึงจะอยู่รอดในโลกของการแข่งขัน ผีในเรื่องก็ถูกเปรียบดั่งอาวุธสงครามที่มีการเปรียบเทียบ ระดับพลังความชั่วร้าย แต่ไม่มีบทบาทที่ส่งอิทธิพลใดต่อจิตใจมนุษย์

## สรุป

การศึกษาวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ โดยวิเคราะห์ จากมังงะและอนิเมะจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่

1. ผีน้อยคิวทาโร่
2. อสูรน้อยคิคาโร่
3. ต่อให้ปากจะฉีกก็ไม่บอกรักเธอหรอก
4. บูเบ มืออสูรล่าปีศาจ
5. โทมิเอะ
6. มิเอรุโกะจัง ใครว่าหนูเห็นผี
7. นัตสึเมะกับบันทึกพิศวง
8. มหาเวทย์ผนึกมาร
9. เซนซอว์แมน

จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะทั้ง 9 เรื่อง สามารถ สรุปโดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่ 1. บทบาทผีในด้านดี 2. บทบาทผีในด้านร้าย 3. ผีที่ได้รับการให้ความให้ออกมาในรูปแบบใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบของผีที่ปรากฏในมังงะและอนิเมะในช่วงปีค.ศ.1930 ค่อนข้างจะฉายความเป็นผีออกในรูปแบบแยก เป็นส่วนมาก เห็นได้จากในสไลด์ที่มังงะผีมักจะเป็นในแนวเดียวกันหมดคือแง่หลอกลอนมนุษย์ แต่ในปัจจุบัน ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ผู้คนมีการพัฒนาความคิดกันมากขึ้น ทำให้เกิดการตีความผีออกมาในรูปแบบใหม่ๆ นำเสนอผ่านมังงะและอนิเมะ ผีอาจไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสิ่งร้ายเหมือนในอดีต

ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะยังคงมีมังงะและอนิเมะที่มองผีที่เป็นแง่ร้ายอยู่ เช่นเรื่องมิเอรุโกะจัง แต่ด้วยสภาพ สังคมเปลี่ยนไป โลกเป็นทุนนิยมมากขึ้น คนเห็นแก่ตัวมากขึ้น นำมาสู่การตั้งคำถามว่าแท้จริงแล้วมนุษย์เป็นผู้ถูก กระทำจริงหรือไม่ ตัวร้ายที่แท้จริงอาจจะเป็นตัวมนุษย์เอง มังงะอนิเมะเรื่องใหม่ๆ ก็เริ่มที่จะมีมุมมองที่ว่า เพราะ จิตใจของมนุษย์ชั่วร้าย จึงก่อให้เกิดพลังงานชั่วร้ายตามมา เช่นเรื่องมหาเวทย์ผนึกมาร หรือเรื่องเซนซอว์แมนก็ พลิกบทด้วยการที่คนใช้ประโยชน์จากผี เพื่อนำพลังผีมาใช้เอาชนะคนด้วยตนเอง หรืออย่างผีสาวปากฉีกก็นำมา ตีความหมายใหม่ในรูปแบบโมเอะและใช้ชีวิตร่วมกับคนใหม่ ก็สื่อมุมมองใหม่ได้ถึงการพยายามอยู่ร่วมกันของสิ่งที่ แตกต่าง และยังมีอีกหลากหลายเรื่องที่มีการตีความใหม่และมอบมุมมองใหม่เกี่ยวกับผีที่ต่างจากผีสมัยเดิม เมื่อ สังคมก้าวเข้าสู่การมีสำนึก ความตระหนักรู้ที่มากขึ้นในอนาคตข้างหน้าเองก็อาจมีการตีความหมายของผีในทางที่ ดีขึ้นเรื่อยๆ หรือรูปแบบใหม่ๆ เช่นกัน

## บรรณานุกรม

เอกณ์ภูฏี สวัสดิ์หิรัญ. (ม.ป.ป.). รวมมิตรผีญี่ปุ่น([https://www.tpapress.com/knowledge\\_detail.php?k=69](https://www.tpapress.com/knowledge_detail.php?k=69))  
香川雅信. (2010) 『日本人の妖怪観の変遷に関する研究 : 近世後期の「妖怪娯楽」を中心』 総合研究大学院大学博士論文

## แหล่งข้อมูลสำรวจ

คางิโมโตะ อากาอิ. (2023). **ต่อให้ปากจะฉีกก็ไม่บอกรักเธอหรอก เล่ม 1.** รักพิมพ์ พับลิชชิ่ง.

โทโมกิ อิชิมิ. (2564). **มีเอะโกะจัง ใครว่าหนูเห็นผี เล่ม 1.** ฟีนิกซ์.

ฟูจิโกะ ฟูจิโอะ. (2555). **ผีน้อยคิวทาร์ เล่ม 1.** EVOLUTION X.

ฟูจิโมโตะ กัตสึกิ. (2563). **Chainsaw man เล่ม 3.** สยามอินเตอร์ คอมิกส์.

มิโตะริกะวะ ยูกิ. (2551). **นัดสีเมะกับบันทึกพิศวง เล่ม 1.** บงกช พับลิชชิ่ง

มีสึกิ ชิเกรุ. (2552). **อสูรน้อยคิวทาร์ เล่ม 1.** เครสเทค (ประเทศไทย), บจก

อาคุตามิ เกเกะ. (2563) **มหาเวทย์ผีนกมาร เล่ม 5.** สยามอินเตอร์ คอมิกส์

อิตโต้ จุนจิ. (2563). **โทมิเอะ เล่มต้น.** รักพิมพ์ พับลิชชิ่ง

โอคาโนะ ทาเคชิ. (25362536). **บูเบ มีอสูรล่าปีศาจ เล่ม 1.** สยามอินเตอร์ คอมิกส์

ค่านิยมเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่น  
ที่สะท้อนผ่านตัวละครพระเอก  
ในโชโจมังงะประเภท School  
และ Slice of Life

ณัฐริกา พสุมศ

สุภัชฌา สุภาเพียร

# ค่านิยมเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านตัวละครพระเอกใน โชโจมังงะประเภท School และ Slice of Life

ณัฐริกา พนมศ  
สุภัชฌา สุภาเพ็ญ

## 1. บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

โชโจมังงะเป็นสื่อที่ผลิตเพื่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กผู้หญิง เป็นอีกสื่อที่สะท้อนค่านิยมและบทบาทของเพศชาย และเพศหญิงในสังคมญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี ด้วยเนื้อเรื่องที่ดำเนินผ่านตัวละครหลักที่เป็นเพศหญิง โครงเรื่องเกี่ยวกับ เรื่องราวความรักของเด็กผู้หญิงในวัยเรียนพูดถึงความรักในอุดมคติ มีความหวานแหววและละเอียดอ่อนตามการ เหมารวมของสังคมว่าความรักของเด็กผู้หญิงควรจะเป็นอย่างไร อีกหนึ่งตัวละครที่ทำให้ผู้อ่านสนใจและติดตาม ก็คือตัวละครพระเอกที่มีลักษณะเป็นผู้ชายในอุดมคติของเด็กสาว ตัวละครพระเอกในมังงะแต่ละเรื่องจะมีนิสัยที่ สะท้อนแนวคิดเรื่องเพศอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป ความคิดของกลุ่มผู้อ่านโชโจมังงะ ก็เปลี่ยนตามค่านิยมของสังคมในเรื่องความเท่าเทียมทางเพศมากขึ้น อาจทำให้มีผลต่อลักษณะนิสัยของตัวละครพระเอก ทางผู้จัดทำรายงานจึงต้องการศึกษาค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านตัวละครพระเอกในโชโจมังงะ

### 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาค่านิยมเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นผ่านตัวละครพระเอกในโชโจมังงะประเภท School และ Slice of Life
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการของบทบาทพระเอกโชโจ
3. เพื่อเปรียบเทียบนิสัยตัวละครพระเอกโชโจที่เปลี่ยนไปตามยุค

### 1.3 สมมติฐาน

ตัวละครพระเอกที่มีความคิดและลักษณะนิสัยแบบค่านิยมชายเป็นใหญ่มีน้อยลงไปตามค่านิยมและกระแส ความเท่าเทียมทางเพศของสังคมญี่ปุ่นที่เปลี่ยนไป

### 1.4 นิยามโชโจมังงะ

โชโจมังงะ (少女漫画) เป็นหมวดหมู่การ์ตูนญี่ปุ่นที่กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นหญิง เป็นหนึ่งในหมวดหมู่หลักของมังงะ โชโจมังงะมักตีพิมพ์ในนิตยสารมังงะโดยเฉพาะ ไม่ได้หมายถึงสไตล์หรือประเภทที่เฉพาะเจาะจง แต่บ่งบอกถึงกลุ่มเป้าหมายแม้ว่าจะมีแบบแผนด้านสุนทรียะ ภาพ และการเล่าเรื่องบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับ โชโจมังงะ แต่แบบแผนเหล่านี้ก็มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แนวคิดและธีมหลายประการมักเกี่ยวข้องกับ โชโจมังงะทั้งการวาดภาพที่มีโครงแบบไม่เข้มงวด และดวงตาของตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ และการเล่าเรื่องโดยเน้นไปที่ความสัมพันธ์ของตัวละครและอารมณ์ ตัวละครที่ท้าทายบทบาทและทัศนคติแบบเดิมๆ ที่เกี่ยวข้องกับเพศและ เรื่องเพศ การแสดงภาพวัตถุเหนือธรรมชาติ



โชโจมังงะมีต้นกำเนิดมาจากวัฒนธรรมของเด็กผู้หญิงญี่ปุ่นในช่วงเปลี่ยนศตวรรษที่ 20 โดยมี โชโจเซตสึ (นวนิยายร้อยแก้วสำหรับเด็กผู้หญิง) และโจโจกะ (ภาพวาดโคลงสั้น ๆ) เป็นโชโจมังงะที่เก่าแก่ที่สุดตีพิมพ์ในช่วงต้นทศวรรษ 1900 โชโจมังงะเริ่มจัดเป็นมังงะประเภทหนึ่งอย่างเป็นทางการในช่วงปี 1950 แม้ว่าในตอนแรกหมวดหมู่นี้จะถูกครอบงำโดยนักวาดชาย แต่หลังจากนั้นไม่นานผลงานจากนักวาดหญิงก็ได้รับความนิยมในช่วงปี 1960 และ 1970 นำไปการพัฒนาเรื่องราวที่ซับซ้อนมากขึ้น รวมถึงคุณภาพลายเส้นและธีม โชโจมังงะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

## 2. ลักษณะนิสัยและบทบาทของตัวละครพระเอกในโชโจมังงะ

โชโจมังงะในยุคแรกนั้น ลายเส้นของภาพวาดมีความอ่อนช้อย ตากลม มีประกาย พระเอกมีรูปร่างสูง ตัวละครพระเอกมีลักษณะตามแบบฉบับผู้ชายที่ต้องแข็งแกร่ง มีร่างกายที่สูงเพรียว มีนิสัยที่เป็นผู้ใหญ่และผู้นำ มักจะมีอำนาจเหนือกว่าตัวละครนางเอกไม่ด้านใดด้านหนึ่ง แต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปบุคลิกและนิสัยของตัวละครพระเอกมีความหลากหลายมากขึ้น ไม่ได้อยู่แค่ในกรอบของการเป็นผู้อุปถัมภ์ของนางเอกที่อ่อนแอกว่าเพียงเท่านั้น ประเภทโชโจที่จะกล่าวถึงคือประเภท School Life ซึ่งเป็นโชโจมังงะที่ดำเนินเรื่องราวในโรงเรียนและตัวละครหลัก เป็นนักเรียนเป็นหลัก มีตัวอย่างดังนี้

### 1. キャンディ・キャンディ แคนดี้ สาวน้อยจอมแก่น (1975)



キャンディ・キャンディ (แคนดี้ สาวน้อยจอมแก่น) ผลงานของนักวาด ยูมิโกะ อิการาชิ เนื้อเรื่องโดย เคียวโกะ มิซึกิ ตีพิมพ์ครั้งแรกที่ญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2518 มีความยาวทั้งสิ้น 9 เล่มจบ จำนวน 115 ตอน ถูกสร้างเป็นอนิเมะออกอากาศในประเทศญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2519 และออกอากาศในประเทศไทยในปี 2521 และหลังจากนั้นต่อมาอีก 14 ปี ก็ได้มีการจัดทำใหม่เป็นภาพยนตร์อนิเมะสำหรับออกฉายในโรงภาพยนตร์ ความยาว 26 นาทีในปี พ.ศ. 2535

เรื่องย่อ แคนดี้สาวน้อยจอมแก่น เป็นเรื่องราวของแคนดี้ ไวท์ เด็กสาวกำพร้าคนหนึ่งที่เคยโตมาในสถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเล็กๆ ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่งที่รัฐมิชิแกน สหรัฐอเมริกา เมื่ออายุได้ประมาณ 10 กว่าปี แคนดี้ได้ถูกขอไปเป็นเพื่อนคุยให้แก่คุณหนูอีไลซ่าแห่งตระกูลอาเดรย์ แคนดี้ต้องทนกับการกลั่นแกล้งสารพัด แม้จะต้องเจอความลำบากหลายๆประการแต่แคนดี้ก็ยังยิ้มได้เพราะมีเพื่อนที่คอยเป็นกำลังใจให้ถึง 3 คนคือ สแตร์ อาร์ชี่ และแอนโรนี แห่งตระกูลอันเดร รวมถึงเจ้าชายเบนเนนเขาที่แคนดี้เคยเจอเพียงครั้งเดียวเมื่อสมัยเด็กๆ ซึ่งกลายเป็นกำลังใจสำคัญในการที่จะทนต่อกับความลำบาก

โชโจมังงะที่เล่าเรื่องผ่านสถานศึกษาโรงเรียนยังไม่มีในยุคแรก ๆ แต่ถือว่าเป็นต้นกำเนิดของบุคลิกชวน

ฝัน ของตัวละครพระเอกที่เป็นต้นแบบของโชโจะมังงะในยุคต่อมา ในเรื่อง *キャンディ・キャンディ* นั้น ตัวละครพระเอกมีรูปร่างและบุคลิกนิสัยที่ชวนฝันตามฉบับของผู้ชายที่เด็กสาวจะชื่นชมความเป็นเจ้าชายขี่ม้าขาวมาช่วยเหลือนางเอกตอนที่เดือดร้อน

## 2. ガラスの仮面 หน้ากากแก้ว (1976)

*ガラスの仮面* (หน้ากากแก้ว) เป็นผลงานของ ชูสุเอะ มิอูจิ ตีพิมพ์ครั้งแรกที่ญี่ปุ่นในปี 1976 มีความยาวทั้งสิ้น 49 เล่ม และถูกดัดแปลงเป็นอนิเมะจำนวน 22 ตอน

เรื่องย่อเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ คิตาจิเมะ มายะ เป็นเพียงเด็กหญิงที่ดูธรรมดา แต่ซ่อนด้วยความสามารถด้านการแสดงที่เธอสามารถสวมบทบาททุกอย่างได้อย่างอิสระ ราวกับเปลี่ยนเป็นคนละคน ความสามารถที่เธอซ่อนไว้ข้างใน ทำให้ลึกลับคางะ จิงุสะ อดีตนักแสดงชื่อดังเจ้าของบทบาท "นางฟ้าสีแดง" เห็นเข้า และชักจูงเธอเข้าสู่วงการโลกมายา โดยให้มายะ เข้าสู่คณะละครลึกลับคางะซึ่งเป็นคณะละครที่เธอดังขึ้น แต่แล้วก็โดนขัดขวางทั้งจากคณะละครคู่แข่ง คณะไดโตะ ซึ่งมีดารานำสาวชื่อ ฮิเมกาว่า आयุมิ เด็กสาวผู้เพียบพร้อมในทุกๆ ด้าน เป็นกำลังสำคัญ และมีอายามิ มาสึมิ ผู้หวังจะครอบครองลิขสิทธิ์เรื่อง นางฟ้าสีแดง ที่อาจารย์ลึกลับคางะถืออยู่เป็นแรงผลักดันจากเบื้องหลังและเธอยังถูกขัดขวางจากแม่ของเธอที่ไม่ยอมให้เธอไปเดินกินรำกึน คณะลึกลับคางะและคณะไดโตะมีเรื่องราวกระทบกระทั่งกันอยู่หลายครั้งเพื่อกดดันให้ลึกลับคางะยอมปล่อยลิขสิทธิ์บทประพันธ์ให้เป็นของไดโตะ สุดท้ายด้วยความพ่ายแพ้และถูก ดูถูกและเหยียดหยามจากเพื่อนรวมวงการ ทำให้คณะลึกลับคางะต้องยุบตัวลง และถูกยึดทรัพย์สินทุกอย่าง มายะ และเพื่อนๆ ในคณะของเธอจึงตัดสินใจย้ายไปอยู่ในอพาร์ทเมนต์กินตามลำพัง

ตัวละครหลักได้แก่ คิตาจิเมะ มายะ (北島マヤ) เด็กสาวอายุ 13 ปี ถึงภายนอกเธอจะดูเป็นเด็กธรรมดา แต่มีบางอย่างในตัวเธอ เมื่อถึงเวลาที่เธออยู่บนเวที ผู้ชมต่างจับจ้องในตัวเธอเป็นสายตาเดียวกัน และยังมีความสามารถพิเศษ คือ หากเป็นเรื่องเกี่ยวกับการแสดง ไม่ว่าจะนานสักแค่ไหน กระทั่งท่าทาง การออกเสียง น้ำเสียง คำสนทนา การแสดงออกทางหน้าตา เธอสามารถจดจำได้หมดทุกกระเบียดนิ้ว โดยที่แสดงออกมาซ้ำได้ โดยไม่ผิดเพี้ยนแม้แต่น้อย เธอได้เข้าสู่วงการมายา ด้วยคำแนะนำของอาจารย์ลึกลับคางะ จิงุสะ ซึ่งมายะยังมีฉายาต่างๆ เช่น "หญิงสาวผู้มีหน้ากากพันหน้า" และ "ผู้ทำลายเวที" เป็นต้น **อายามิ มาสึมิ (速水真澄)** ผู้อำนวยการคณะละครไดโตะและประธานสมาพันธ์การแสดง มักถูกเรียกว่า *ปศาจบ้านแห่งไดโตะ* ภายภาคเจ้าของคณะละครไดโตะ แม่ภายนอกจะดูเคร่งขรึม แต่แท้ที่จริงแล้ว เขาคือ'คุณกุหลาบสีม่วง' แฟนละครคนแรกของมายะที่ไม่ยอมเปิดเผยตัว เขาเป็นคนที่ละเอียดอ่อนอยู่ภายใน แต่ด้วยหน้าที่การงานและตำแหน่งทายาททำให้ต้อง 'บ้านาน' ไม่มีโอกาสได้ทำตาม ความฝันของตัวเอง เขาหลงรักมายะ เพราะมายะเปรียบเสมือนส่วนเติมเต็มในความฝันของเขา เขาจึงคอยอุปการะมายะอย่างลับๆ ด้วย แต่กระนั้นมายะก็ยังไม่ชอบเขาเพราะคณะละครไดโตะ เป็นคู่แข่งของคณะละครลึกลับคางะที่ถือ ลิขสิทธิ์ครอบครองเรื่องนางฟ้าสีแดงอยู่นั่นเอง ต่อมา มายะได้รู้ว่ามาสึมิมือคือกุหลาบสีม่วง เธอจึงเริ่มมีความรู้สึก ที่ดีให้แก่เขา แต่ก็ติดอุปสรรคว่า มาสึมิมือ มีคู่หมั้นแล้ว

ในปีต่อมาจากเรื่อง *キャンディ・キャンディ* ก็คือ *ガラスの仮面* ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ยังไม่ใช่ School Life เนื้อเรื่องเน้นไปที่สายอาชีพและความยากลำบากของตัวละครนางเอกที่จะต้องฝ่าฟัน นางเอกนั้นมีอายุน้อยและพระเอกมีอายุที่มากกว่านางเอก ที่สำคัญคือบทบาทของตัวละครนี้ซึ่งเป็นทายาทเจ้าของโรงละครที่นางเอกสังกัดอยู่ พระเอกช่วยเหลือและอุปการะนางเอกโดยที่ไม่ได้เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง อีกทั้งยังเป็นเหมือน

อาจารย์ที่คอยช่วยสอนอีกด้วย แม้ว่าจะมีช่องว่างระหว่างอายุแต่จะเห็นได้ว่าตัวละครนางเอกจะต้องฟังฟัง พระเอกเพื่อให้เรื่องจะ ได้ดำเนินไปได้และเกิดเป็นความสัมพันธ์โรแมนติกในเวลาต่อมา ตามค่านิยมที่ผู้ชายมัก ถูกคาดหวังให้มีภาพลักษณ์ที่มั่นคง สามารถดูแลผู้ที่อ่อนแอกว่า ซึ่งในบริบทนี้คือตัวนางเอก



### 3. 快感 フレーズ จังหวะรีอค ดนตรีรัก (1997)

快感 フレーズ (จังหวะรีอค ดนตรีรัก) เป็นผลงานของ มายู ซินโจ มังงะเรื่องนี้ตีพิมพ์โดย Shogakukan ใน Shōjo Comic ระหว่างปี 1997 ถึง 2000 มีความยาวทั้งสิ้น 18 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะ จำนวน 44 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ Yukimura Aine นักเรียนมัธยมปลายอายุ 17 ปีที่ชอบแต่งเพลงและมีความฝันอยากเป็นนักแต่งเพลง วันหนึ่ง เพื่อนในโรงเรียนสองคนชวนเธอให้ส่งเพลงเข้าประกวด เมื่อมีคนเดินชน เรบบนถนน เธอทำเนื้อเพลงหล่นและเกือบถูกรถที่ผ่านไปมาชนกับ ซึ่งก็คือ Sakuya Ookochi นักร้องนำของวงฮาร์ดร็อก LUCIFER ซึ่งขึ้นชื่อเรื่องเนื้อเพลงที่น่าดึงดูดใจ โอนไม่รู้ว่าเขาเป็นใครแต่ตกหลุมรัก เขาทำให้แน่ใจว่าเธอไม่ได้ รับผิดชอบและมอบบัตรผ่านสำหรับการแสดงในคืนนั้นให้เธอ หลังจากที่เธอจากไป เขาก็พบเนื้อเพลงของเธอและพาพวกเขากลับไปท่วงดนตรีโดยมีแผนอยู่ในใจ

ตัวละครหลัก ได้แก่ **ยูกิมูระ ไอเนะ** เด็กสาวมัธยม.ปลายขี้อายแต่ไร้เดียงสา ชีวิตในบ้านของเธอเต็มไปด้วยความยากลำบาก พ่อแม่ของเธอดูเหมือนจะเพิกเฉยต่อเธอ เธอรู้สึกเจ็บปวดจากการละเลยทางอารมณ์และขาดความมั่นใจในตัวเอง เธอจึงเกาะติดและพึ่งพาซาคุยะในปกป้องเธอ เพื่อให้ทั้งคู่ได้อยู่ด้วยกัน โอนต้องต่อสู้เพื่อค้นหาจุดยืนของตัวเองในค่ายเพลง และพิสูจน์ตัวเองซ้ำแล้วซ้ำเล่า **โอโคจิ ซาคุยะ** นักร้องนำที่มีพรสวรรค์สูงของวงดนตรีลูซิเฟอร์ อายุสิบเจ็ดและยังเรียนมัธยมปลาย เขายังเป็นสมาชิกที่อายุน้อยที่สุดของวงอีกด้วย เขาย้ายไปโรงเรียนมัธยมของไอเนะเพื่อใกล้ชิดกับเธอมากขึ้น ซาคุยะมีนิสัยหยาบคายและไม่สนใจชีวิต ซาคุยะใช้เวลาส่วนใหญ่ในช่วงวัยรุ่นเพื่อชำระหนี้ของแม่ที่สโมสที่เธอทำงานอยู่ เช่นเดียวกับแม่ของเขา เขาร้องเพลงและเล่นเปียโนให้แขกในคลับ ประสบการณ์อันโหดร้ายในวัยเด็กของเขาทำให้ซาคุยะสูญเสียความไว้วางใจในผู้คน แต่เมื่อเขาได้พบกับไอเนะ เขาก็แสดงให้เห็นถึงความหวังและความอ่อนไหวต่อผู้อื่น

ในปีต่อมาก็ยังมีเรื่อง 快感 フレーズ ที่ตัวละครหลักเป็นเด็กนักเรียนม.ปลาย แต่ตัวละคร พระเอก

นั้นเป็นนักร้องที่มีชื่อเสียง ความพิเศษของเรื่องนี้คือความรักระหว่างตัวละครที่อ่อนแอและธรรมดาอย่าง นางเอกและพระเอกที่เป็นบุคคลที่ได้รับความสนใจอยู่ตลอด การที่ตัวละครที่น่าหลงใหลและนิ่งขมขื่นของพระเอก ยอมอ่อนโอนให้แก่ นางเอกทำให้เกิดเป็นความนิยมมากขึ้น เพราะถึงแม้ว่าอายุของตัวละครทั้งสองจะไม่ได้ต่างกัน แต่บทบาททางสังคมอย่างการเป็นคนดังก็ทำให้ผู้อ่านติดตามว่าความสัมพันธ์ที่ดูไม่ธรรมดาจะจบลงอย่างไร การที่นางเอกสามารถทำให้ ปมในจิตใจของพระเอกคลี่คลายลงได้ ผู้อ่านจะรู้สึกว่าคนธรรมดาก็สามารถเข้าไปอยู่ในชีวิตของคนดังได้ เป็นการเอาชนะในแง่ของบทบาทตัวละครระหว่างนางเอกที่ไม่มีอะไรกับพระเอกที่มีชื่อเสียง ทำให้ในเวลาต่อมาพล็อตเรื่องที่พระเอก มีปมและนางเอกเป็นผู้ที่ทำให้พระเอกที่ดูน่าสงสารนั้นมีจิตใจที่มั่นคงขึ้น เป็นกระแสมาขึ้นเรื่อย ๆ โดยลักษณะภายนอกของพระเอกยังมีความสูงเพรียว ดูแข็งแกร่ง มีความมุ่งมั่นเช่นเดิม



#### 4. フルーツバスケット เสน่ห์สาวข้าวปั้น (1998)

フルーツバスケット (เสน่ห์สาวข้าวปั้น) เป็นผลงานของนัตสึกิ ทากายะ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1998 มีความยาวทั้งสิ้น 23 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะฉายทางโทรทัศน์ มีจำนวนตอนทั้งหมด 26 ตอน ในประเทศไทย

เรื่องราวของ ฮอนดะ โทรุ เด็กสาวที่สดใส ยิ้มแย้มอยู่ตลอดเวลาคิดบวกคิดดีอยู่ตลอด ถึงแม่เธอจะเจอเรื่องแย่ก็ตามโทรุเธอเป็นเด็กกำพร้า เนื่องจากพ่อแม่ของเธอประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ เธอจึงได้อาศัยอยู่กับปู่ที่ไม่ได้มีฐานะเท่าไร เธอจึงสัญญากับตัวเองไว้ว่าเธอจะไม่เป็นการใครและเธอจะหาเงินส่งตัวเองเรียนเอง และเธอก็ต้องไปทำงานพาร์กไทม์ทุกวัน วันหนึ่งปู่ของเธอที่กำลังซ่อมบ้านอยู่จึงขอให้โทรุไปอาศัยอยู่กับเพื่อนก่อนสักพักหนึ่ง แต่โทรุเป็นคนที่ไม่อยากรบกวนใครและคิดบวกอยู่ตลอดอยู่แล้ว เธอจึงไปตั้งเต็นท์อยู่ในป่าอยู่คนเดียวในพื้นที่ของครอบครัวโซมะ และเธอได้ไปรู้จักความลับของตระกูลโซมะเข้า เกี่ยวกับสัตว์ใน 12 นักฆตร จินถ้าใครโดนเพศตรงข้าม กอดจะกลายเป็นหนึ่งใน 12 นักฆตรจีน

ตัวละครหลักได้แก่ ฮอนดะ โทรุ (本田 透) นางเอกของเรื่อง พ่อของโทรุเสียชีวิตเนื่องจากไม่สบายตั้งแต่โทรุยังเด็ก ส่วนแม่ของโทรุเสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุตอนสมัยเธอยู่ม.ต้น จากนั้นมาเธออาศัยอยู่กับญาติมาตลอดใน ตอนเริ่มเรื่อง โทรุเป็นคนใจดี ขยันขันแข็ง สู้ชีวิต อดทน ด้วยความที่เธอเอาใจ

คนอื่นมาใส่ใจตนและพูดให้กำลังใจคนอื่นเก่ง เธอได้ช่วยเหลือคนในครอบครัวโชมะหลายคนให้พ้นจากความทุกข์ใจ โชมะ เคียว (草摩 夾) ผู้ถูกวิญญาณแมวสิง ทำให้สามารถกลายเป็นแมวเหมียวได้เมื่อถูกตัวผู้หญิงกอด ในขณะที่ไม่ระวังตัว ไม่มีสมาธิ โดยเหตุบังเอิญ หรือยามที่ร่างกายอ่อนแอโดยเฉพาะในฤดูฝน หรือเวลาที่ถอดสร้อยข้อมือออก ไม่ได้เป็น 1 ใน 12 นักฆัตร และที่ข้อมือของเคียวจะมีลูกประคำอยู่ ซึ่งสิ่งนั้นเป็นตัวที่สะกดรูปร่างที่แท้จริงของปีศาจแมวเอาไว้ ร่างจริงของปีศาจแมวน่ากลัว น่าขยะแขยง และส่งกลิ่นเหม็นทำให้ผู้ถูกวิญญาณแมวสิงเป็นที่รังเกียจของผู้คนและจะต้องถูกขังในที่ห่างไกล และจบชีวิตอย่างโดดเดี่ยว

เรื่องนี้มีสถานที่ในเรื่องที่ดำเนินผ่านตัวละครหลักที่เป็นนักเรียนม.ปลาย เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ตัวละครพระเอกนั้นมีพื้นหลังที่น่าสงสารและจมอยู่กับปมด้อยของตัวเอง ตัวพระเอกนั้นมีนิสัยที่ชอบเอาชนะ ก้าวร้าว ชอบใช้กำลัง พระเอกนั้นจะมีบทบาทที่ตรงกันข้ามกับโชโจะมิงงะส่วนใหญ่ ซึ่งคือการทำพระเอกนั้นเป็นแกะดำ กล่าวคือไม่ได้เป็นจุด ศูนย์กลางของความสนใจของตัวละครในเรื่อง ไม่ได้เป็นที่รัก แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีความอบอุ่นที่เกิดมาจากปมด้อยของตัวเอง การที่ไม่ได้รับความสนใจ ทำให้เข้าใจปมของนางเอกที่มีความคล้ายคลึงกับตนเอง ทำให้ตัวละครนี้ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีนิสัยและบทบาทตรงตามฉบับพระเอกที่ไรท์ที่ตีเหมือนเรื่องอื่น ๆ แต่ก็ยังเป็นอีกตัวละครที่ผู้อ่านรักและเอาใจช่วย นิสัยของพระเอกมีหลักการมากขึ้นและไม่ฟุ้งเฟ้อตามแบบแผนของโชโจะมิงงะทั่วไปที่จะมุ่งเน้นไปเรื่อง ความรักที่มีต่อนางเอกอย่างเดียว ลักษณะภายนอกของตัวละครมีความเด็กกว่าเรื่องที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ สดส่วนอิง ตามความเป็นจริงของเด็กม.ปลายมากขึ้น



##### 5. 会長はメイド様! สาวเมตผจญหุุ่มสุดป่วน (2005)

สาวเมตผจญหุุ่มสุดป่วน (会長はメイド様!) เป็นผลงานของ ฮิโระ ฟุจิวาระ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2005 มีความยาวทั้งสิ้น 18 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะ จำนวน 26 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียนมัธยมชายล้วน Seika High ซึ่งมีชื่อเสียงในด้านนักเรียนนักเลง ได้กลายเป็นโรงเรียนสหศึกษา อย่างไรก็ตาม เนื่องจากประชากรหญิงยังคงเป็นชนกลุ่มน้อยแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มิซึกิ อายูซาวะ จึงทำงานอย่างหนักเพื่อทำให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่ดีขึ้นสำหรับเด็กผู้หญิง เธอทุ่มเทความพยายามอย่างมากในด้านวิชาการและกรีฑา และได้รับความไว้วางใจจากอาจารย์ ในที่สุดเธอก็กลายเป็นประธานสภานักเรียนหญิงคนแรก มิซึกิได้รับชื่อเสียงในหมู่นักเรียนชายในฐานะเผด็จการที่เกลียดชังเด็กชาย และเป็นความหวังอันสดใสของครูและเพื่อนนักเรียนหญิง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเธอจะมีชื่อเสียง แต่เธอก็แอบทำงานพาร์ทไทม์ที่เมตคาเฟ่เพื่อช่วยเหลือแม่และน้องสาวของเธอด้วยการชดใช้หนี้ก้อนโตที่พ่อทิ้งไว้

ให้พวกเขา

ตัวละครพระเอก ภายนอกเป็นคนที่หน้าตาดี ต่อสู้เก่ง เรียนดี เป็นที่นิยมตามฉบับพระเอกโชโจมังงะ เรื่องนี้มีความน่าสนใจตรงที่แม้ว่านางเอกจะมีลักษณะที่แข็งแกร่งสู้คนได้ ยืนหยัดในความคิดของตัวเอง มีอำนาจ ในโรงเรียนแต่ก็ต้องพึ่งพระเอกในหลาย ๆ เรื่อง บทบาทของพระเอกเรื่องนี้มีความเป็นผู้ช่วยเหลือให้กับ นางเอกที่สุดท้ายก็ต้องการคนปกป้อง



#### 6. 君に届け ฝากใจไปถึงเธอ (2005)

君に届け(ฝากใจไปถึงเธอ) เป็นผลงานของ คารุโฮ ซึเนะ Karuho Shiina ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2005 มีความยาวทั้งสิ้น 30 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะ จำนวน 38 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ชาวโกะ คุโรนุมะ นักเรียนมัธยมปลายวัย 15 ปี ซึ่งเพื่อนร่วมชั้นเรียกว่าซาดาโกะ เพราะมีความคล้ายคลึงกับตัวละครจากเรื่องเดอะริง มักถูกหวาดกลัวและเข้าใจผิดอยู่เสมอเพราะรูปร่างหน้าตาของเธอ ชาวล้อมรอบโรงเรียนรายงานว่าเธอสามารถเห็นผีและสาปแช่งผู้คนได้ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเธอจะดูเป็นกลางร้าย แต่จริงๆ แล้วเธอก็เป็นเด็กสาวที่น่ารักและไม่อวดดีที่ปรารถนาจะช่วยเหลือผู้คนเท่านั้น เธอถูกรังเกียจมาเป็นเวลานาน จนความคิดเรื่องการหาเพื่อนกลายเป็นเรื่องแปลกสำหรับเธอ เมื่อคาเซฮายะ ชายหนุ่มผู้โด่งดังเริ่มพูดคุยกับเธอ ทุกอย่างก็เปลี่ยนไป เธอพบว่าตัวเองอยู่ในโลกใหม่ ได้รู้จักเพื่อนใหม่และพูดคุยกับผู้คนที่แตกต่างกัน และเธอไม่สามารถขอบคุณคาเซฮายะได้มากพอที่ให้โอกาสแก่เธอ ความรักอันแสนหวานแบ่งบานอย่างช้าๆ ระหว่างทั้งสอง เมื่อพวกเขาเอาชนะสถานการณ์และอุปสรรคที่ขวางทางพวกเขา

ตัวละครหลัก ได้แก่ **คุโรนุมะ ชาวโกะ** เด็กสาวมัธยมปลายที่ตามหามิตรภาพ แต่ความคล้ายคลึงของเธอกับตัวละครในหนังสือของฮันท์ ทำให้เรื่องนี้เป็นเรื่องยาก ระดับความสุภาพเรียบร้อยและทักษะการสื่อสารที่ไม่มีประสิทธิภาพของเธอทำให้เธอไม่สามารถแก้ไขความเข้าใจผิดได้ ผลก็คือ เธอถูกทุกคนที่เธอพบรังเกียจอย่างน่าเศร้าและล้มวิธีทำความเข้าใจผู้อื่นและแสดงออกถึงตัวตนของเธอ แม้จะมีอุปสรรคเหล่านี้ แต่เธอก็ยังคงเป็นคนบริสุทธิ์ มองโลกในแง่ดี และมีความเอาใจใส่ซึ่งทำงานหนักในทุกสิ่งที่เธอทำ **คาเซฮายะ โชตะ** เพื่อนร่วมชั้นของชาวโกะและเป็นไอดอลของเธอ ความนิยมของเขาแพร่หลายมากเพราะรูปลักษณ์ภายนอกที่สดชื่นของเขา อย่างไรก็ตาม โชตะเองก็ไม่เชื่อว่าเขาน่าสนใจด้วยบุคลิกที่จริงจังและซื่อสัตย์ และความดีใจและอารมณ์ที่สับสนมาจากพ่อของเขา โชตะทำตามอุดมคติของตัวเองและไม่ทำตามฝูงชนอย่างไร้เหตุผล แม้ว่าเขาจะปฏิบัติต่อทุกคน

อย่างเท่าเทียมกันและไม่มีอคติใดๆ ก็ตาม นี่เป็นเพราะเขารักมาระยะห่างระหว่างตัวเขากับผู้อื่น ยกเว้นคนที่เขาถือว่าคุ้นเคยและไว้วางใจได้ ในกรณีของชาวโกะ เขาถือว่าการดำรงอยู่ของเธอเป็นสิ่งที่พิเศษสำหรับเขา ตั้งแต่แรกเริ่ม

君に届け เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ตัวละครพระเอกเป็นที่นิยมในหมู่ผู้อ่านว่าเป็นตัวละครที่อบอุ่น เรื่องดำเนินผ่านตัวละครนางเอกที่ดูเป็นแกะดำและพระเอกที่เป็นศูนย์กลางของสังคม แต่ผู้เขียนไม่ได้เขียนให้พระเอกเป็นผู้ช่วยเหลือที่จะต้องคุ้มกันหรือปกป้องนางเอก เรื่องราวเน้นไปที่การเติบโตของตัวละครที่ได้เรียนรู้กันและกันในความสัมพันธ์แบบเพื่อนที่ดีคนรักที่ดี ผิดกับแก่นหลักของโชโจมังงะที่ผ่าน ๆ มาที่พระเอกที่เป็นที่นิยมจะมีอำนาจต่อรองกับนางเอกมากกว่า นิสัยของตัวละครพระเอกนั้นไม่ได้เป็นเจ้าชายขี่ม้าขาวที่มาช่วย แต่เป็นคนธรรมดามากขึ้น



## 7. 堀さんと宮村くん โอริมิยะ สาวมั่นกับนายมีดมน (2007)

堀さんと宮村くん (โอริมิยะ สาวมั่นกับนายมีดมน) เป็นผลงานของ อิโรกิ อะดะจิ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2007 มีความยาวทั้งสิ้น 26 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะ จำนวน 13 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับนักเรียนมัธยมปลายสองคน หนึ่งในนั้นคือ เคียวโกะ โอริ นักเรียนที่สดใสและโด่งดัง ตรงกันข้ามกับเพื่อนร่วมชั้นของเธอ อิซุมิ มิยามูระ เด็กหนุ่มที่มีดมน ดูเนิร์ดและสวมแว่นตาที่บ้าน โอริเป็นคนบ้านๆ ที่แต่งตัวเรียบร้อยและดูแลสะอาด น้องชายของเธอ เธอพยายามทุกวิถีทางที่จะซ่อนสิ่งนี้ไม่ให้เพื่อนร่วมชั้นของเธอ เพื่อไม่ให้กระทบต่อสถานะทางสังคมของเธอที่คนอื่นรับรู้เกี่ยวกับเธอและทำให้คนอื่นกังวล วันหนึ่ง โชตะกลับบ้านพร้อมกับเลือดกำเดาไหล เขามาพร้อมกับเด็กชายที่มีการเจาะและรอยสักมากมายและแนะนำตัวเองว่ามิยามูระหลังจากจำโอริได้ แม้ว่าเธอจะแต่งตัวเรียบร้อย พวกเขาที่ตกลงที่จะปกปิดตัวตนที่แท้จริงของตนไม่ให้เพื่อนๆ เห็น อย่างไรก็ตาม เมื่อเวลาผ่านไป เมื่อทั้งสองเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับกันและกันมากขึ้น พวกเขาได้เรียนรู้ว่าพวกเขา มีอะไรที่เหมือนกันมากกว่าที่คิดไว้ในตอนแรก พวกเขาตกลงที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการรักษาความลับหลังเล็ก เรียนของพวกเขา เมื่อเวลาผ่านไป ทั้งสองก็พบว่าตัวเองใกล้ชิดกันมากขึ้นกว่าเดิม

ตัวละครหลัก ได้แก่ **เคียวโกะ โอริ** สาวมัธยมปลายสุดสวยสดใสขี้อาย แต่ที่บ้านเธอก็มีลูกที่แตกต่างออกไป เมื่อไม่แต่งตัวและไม่มีความสำคัญ มัดผมไปข้างหลัง และทำงานบ้านไปพร้อมกับดูแลน้องชายคนเล็กของเธอ โอริไม่อยากให้เพื่อนๆ เห็นเธอในสภาพนั้น แต่เมื่ออิซุมิ มิยามูระเห็น พวกเขาที่ตกลงที่จะเก็บตัว

คนที่แท้จริงไว้เป็นความลับ เธอเริ่มมีความรู้สึกที่ดีต่อมิยาโมะ **อิชิมิ มิยาโมะ** เป็นโอดาคุที่ดูเศร้าหมองและสวมแว่นตา อย่างไรก็ตาม เมื่ออยู่นอกโรงเรียน เขาค่อนข้างดูดีและแต่งตัวลึกลับ แต่เขาก็มีความสนใจเพียงเรื่องมังงะและ เทรดต่ำกว่ามาตรฐาน ส่วนใหญ่ของพฤติกรรมในช่วงแรกของมิยาโมะมาจากประสบการณ์ที่ไม่ดีในโรงเรียนมัธยมต้น ซึ่งเขาต้องทนทุกข์ทรมานจากความวิตกกังวลทางสังคม และถูกล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกบ่อยครั้งทำให้เขาต้องตัดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ออกและยอมรับความ อย่างไรก็ตาม เมื่อรู้ว่าเคียวโกะไม่สนใจว่าหน้าตาของเขาเป็นอย่างไร เขาก็ค่อยๆ เพิ่มความมั่นใจและเป็นเพื่อนกับหมู่เพื่อนร่วมชั้น

อีกหนึ่งเรื่องที่ว่าละครพระเอกมีบทบาททางสังคมที่ดีกว่านางเอก เป็นตัวละครธรรมดาที่มีปมเป็นของตัวเอง ซึ่งนางเอกจะเป็นฝ่ายที่ให้ความช่วยเหลือมากกว่า



#### 8. 今日、恋をはじめます เมื่อความรัก...มาทักทาย (2007)

今日、恋をはじめます (เมื่อความรัก...มาทักทาย) เป็นผลงานของ คานัง มินามิ ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2007 มีความยาวสั้น 15 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นซีรีส์อนิเมะแบบสั้นจำนวน 2 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ สิบากิ อิชิโนะ ที่มีพรสวรรค์ในการจัดแต่งทรงผมให้คนอื่น แต่เธอก็ไม่สบายใจที่จะทำแบบเดียวกันเพื่อตัวเอง ในวันแรกของการเรียนมัธยมปลาย เธอถูกดูถูกโดยเพื่อนร่วมชั้นที่นิสัยไม่ดี ในทันทีในเรื่อง รสนิยมแบบเดิมๆ ของเธอ เมื่อเธอถูกนักเรียนชั้นนำ เคียวตะ ชิซากิ ผู้มีชื่อเดียวกับเธอล้อเลียน เธอก็ตัดผมของเธออย่างท้อแท้ด้วยความสนใจในการกระทำของเธอ เคียวตะจึงตัดสินใจเลือกเธอเป็นเป้าหมายของเขา เคียวตะซึ่งไม่เพียงแต่เป็นเพลย์บอยเท่านั้น แต่ยังควบคุมชั้นเรียนได้ด้วย แม้ว่าสิบากิจะพยายามต่อต้านเขาก็ตาม ทั้งสองเริ่มตกหลุมรักกันทีละน้อย แต่เมื่อทั้งคู่มีประสบการณ์ความรักครั้งแรก ทั้งสองเริ่มหนักใจและเกิดปัญหาที่จะทดสอบ ความสัมพันธ์ของทั้งคู่

ตัวละครหลัก ได้แก่ **อิชิโนะ สิบากิ** เป็นนักเรียนมัธยมปลายที่ไม่มีเป้าหมายใดเป็นพิเศษนอกจากการเรียน โรงเรียนมัธยมปลายและเข้ามหาวิทยาลัยเพียงเพื่อให้แม่ของเธอภูมิใจ เธอสนุกกับการจัดแต่งทรงผมให้ชาครูระนองสาวของเธอ แต่เธอมักจะรวบผมของตัวเองเป็นเปีย เธอมีความภูมิใจในตนเองต่ำและไม่มั่นใจในการแต่งตัวตามแฟชั่น ด้วยเหตุนี้เธอจึงมักถูกล้อเลียนที่โรงเรียนเพราะเป็นคนหัวโบราณ เคียวตะตั้งเป้าให้เธอเป็นเป้าหมายต่อไป และแม้ว่าเธอจะต่อต้านเขา เธอก็เริ่มตกหลุมรักเขา ในตอนแรกเคียวตะปฏิเสธเธอหลังจากสารภาพรักครั้งแรกแต่เขายอมรับเธอมากขึ้น และทั้งคู่ก็เริ่มออกเดทอย่างเป็นทางการแม้ว่าความสัมพันธ์ของทั้งคู่จะไม่ค่อยดีนักและพวก เขาก็เกิดความเข้าใจผิดนับครั้งไม่ถ้วน แต่พวกเขาที่ใกล้ชิดกันมากขึ้นและมีความมุ่งมั่นต่อ



กันมากขึ้นเท่านั้น เธอยังเปลี่ยนรูปลักษณ์ที่ลึกลับของเธอเพียงเพื่อเขาเท่านั้น **สึบากิ เคียวตะ** เป็นนักเรียนชั้นนำในชั้นเรียนและมีความฝัน ที่จะเป็นนักบินอวกาศ พ่อของเขาเป็นครูโรงเรียนมัธยมต้น เขาถูกแม่ของเขาที่ทิ้งเขาไปให้อยู่กับพ่อที่ชอบการรุนแรง เขาเคยโง่โง่ แต่สึบาากิก็ตัดมันออกในขณะที่เขากำลังกลั่นแกล้งเธอ เขาเป็นที่รู้จักกันดีทั่ว โรงเรียนว่าเป็นเพลย์บอยตัวยง ในตอนแรก สึบาากิเป็นหนึ่งในเป้าหมายของเขาที่จะเล่นด้วยแต่เพียงผู้เดียว แต่เขา เริ่มชอบเธอมากขึ้นเรื่อยๆ แม้ว่าเขาจะหลงรักเธออย่างซึ้งๆ แต่เขาก็กลัวที่จะผูกพันกับเธอ เมื่อความสัมพันธ์ของ พวกเขาเติบโตขึ้น เขาก็ค่อยๆ เยียวยาจิตใจและสามารถสร้างความสัมพันธ์กับเธอได้ ในที่สุดเคียวตะก็ปกป้อง สึบาากิและพร้อมทำทุกอย่างเพื่อเธอ

พระเอกมีนิสัยที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่น เป็นตัวละครที่มีข้อเสียแต่ก็มีข้อดีมากลบ เช่น มีหน้าตาที่ดี เรียนเก่ง ลักษณะภายนอกมีความสูงเพรียว มีความเท่ เป็นพระเอกโชโจที่ปรับปรุงนิสัยให้ดีขึ้นเพื่อนางเอก พล็อตของเรื่องนี้ถือได้ว่าเป็นพล็อตที่นิยมผลิตในโชโจมังงะ เพราะผู้อ่านมักจะติดตามตัวละครที่นิสัยแย่และถูกปรับให้ดีขึ้นโดยมีความรักเป็นตัวกลางในการเปลี่ยนแปลง



## 9. アオハライド บันทึกใสจากวัยฝัน (2011)

アオハライド (บันทึกใสจากวัยฝัน) เป็นผลงานของ อิโอะ ซากิซากะ เริ่มตีพิมพ์ใน Bessatsu Margaret ของ Shueisha ในปี 2011 มีความยาวทั้งสิ้น 13 เล่ม ได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะจำนวน 12 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับโยชิโอะกะ ฟุตะบะ นักเรียนมัธยมปลายวัย 16 ปีที่พยายามทำตัวให้เข้ากับเพื่อนผู้หญิงของเธอโดยทำตัว "ไม่เป็นผู้หญิง" เนื่องจากมีประวัติที่เพื่อนร่วมชั้นหญิงของเธอรังเกียจเธอด้วยความหึงหวงเป็นผล ให้เธอรู้สึกว่าชีวิตของเธอไม่น่าสนใจ วันหนึ่งเธอได้พบกับ ทะนะกะ โคว รักแรกของเธอที่เคยย้ายไปนางาซากิตอน มัธยมต้นอีกครั้ง โควซึ่งตอนนี้ใช้นามสกุล "มาบุงิ" กลายเป็นคนที่แตกต่างไปจากที่เธอรู้จักในตอนนั้นอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากตอนนี้เขาเย็นชาและไม่แยแส เมื่อเริ่มปีการศึกษาใหม่ ฟุตะบะตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตัวเองในทางบวก และอาสาเพื่อเป็นตัวแทนของชั้นเรียน

ตัวละครหลัก ได้แก่ **โยชิโอะกะ ฟุตะบะ** เป็นคนนอกกรี๊ดในโรงเรียนมัธยมต้นเพราะสาว ๆ อิจฉาความนิยมของเธอกับเด็กผู้ชาย ด้วยความมุ่งมั่นที่จะมีเพื่อนในโรงเรียนมัธยม เธอบังคับตัวเองให้ทำตัวไม่สวยเท่าที่ จะเป็นไปได้เพื่อการยอมรับจากเพื่อนร่วมชั้น หลังจากกลับมาพบกับโควอีกครั้ง เธอก็ตัดสินใจซื่อสัตย์กับตัวเอง **มาบุงิ โคว** เข้าเรียนที่โรงเรียนมัธยมต้นเดียวกันกับฟุตะบะ ซึ่งต่อมาเขาย้ายไปนางาซากิ และเปลี่ยนชื่อหลังจากกลับมาปรากฏตัวอีกครั้งที่โรงเรียนมัธยมปลาย เขามองโลกในแง่ร้ายมากขึ้นหลังจากที่แม่ของเขาเสียชีวิต เมื่อโควเริ่มซื่อสัตย์กับ ผู้อื่นมากขึ้นรวมถึงตัวเขาเอง ในที่สุดเขาก็ตระหนักได้ว่าเขาสมควรที่จะมีความสุข

ไม่จำเป็นต้องปิดบังความรู้สึกอีกต่อไป และตัดสินใจไล่ตามฟุตบอลในที่สุด เขาและฟุตบอลกลับมาคืนดีและเริ่มออกเดทกันในเวลาต่อมา



### 10. スキップとローファー จังหวะวัยรุ่น ว้าวุ่นหัวใจ (2018)

スキップとローファー (จังหวะวัยรุ่น ว้าวุ่นหัวใจ) เป็นผลงานของ Misaki Takamatsu ได้รับการตีพิมพ์ใน Monthly Afternoon ของ Kodansha ในปี 2018 มีความยาวทั้งสิ้น 9 ตอน ได้รับการดัดแปลงเป็นอนิเมะจำนวน 12 ตอน

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ มิกะ มิตสึมิ อิวาคูระ นักเรียนมัธยมปลายผู้ย้ายจากซานเมืองจังหวัดอิซึคาวะไปโรงเรียนมัธยม ปลายในโตเกียวหลังจากสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้น มิกะมิตสึมิเติบโตขึ้นมาในพื้นที่ที่ไม่มีผู้คนอาศัยอยู่โดยมีนักเรียนเพียงแปดคนในชั้นเรียนของเธอ อย่างไรก็ตาม ในวันพิธีเปิดงาน เธอติดอยู่กับการเดินทางที่เร่งรีบและหลงทาง และแผนชีวิตของเธอก็หยุดหยุดอย่างรวดเร็ว เด็กชายรูปสูงและหล่อที่เป็นกังวลเกี่ยวกับมิตสึมิโทรหาเธอและตัดสินใจ ไปโรงเรียนกับเธอทุกวัน

ตัวละครหลัก ได้แก่ อิวาคูระ มิตสึมิ นักเรียนมัธยมปลายชั้นปีที่ 1 ที่ย้ายมาโตเกียวจากซานเมืองจังหวัดอิซึคาวะใกล้กับเมืองซุซุ เธอมีผมบ๊อบและตาชั้นปาคุ เธอเติบโตเป็นเด็กอัจฉริยะ เธอเข้าโรงเรียนมัธยมที่มีคะแนนสูงสุดในชั้นเรียน อย่างไรก็ตาม เธอไม่มีความสามารถด้านกีฬา มีบุคลิกที่ริสุทธ์ของเธอมีอิทธิพลต่อผู้คนรอบตัวเธอโดยไม่ได้ตั้งใจ ชิเมะ โซสุเกะ เพื่อนร่วมชั้นของมิตสึมิที่มีผมสับลอนด์และเป็นที่ยอมรับของสาวๆ เขาเป็นที่รู้จักจากการบ่อนทำลายพิธีเปิดและโดดเรียน แม้ว่าเขาจะวางแผนจะงดพิธีเปิด แต่เขาได้พบกับมิตสึมิและ พวกเขาที่วิ่งไปโรงเรียนด้วยกัน

スキップとローファーมีกลิ่นอายที่คล้ายกับ 君に届け ลายเส้นมีสัดส่วนที่อิงตามเป็นจริงถึงแม้ว่าบทบาทของพระเอกจะเป็นตามแบบแผนของพระเอกโชโจมังงะ เช่น การเป็นที่นิยมในหมู่สาวๆ มองโลกในแง่ดีสดใส มีเพื่อนเยอะ แต่ข้ออำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างนางเอกมีความเท่าเทียมกัน ถึงแม้ว่าจะถูกเขียนให้คล้ายกับตัวละครของคาซาฮาระใน 君に届け แต่ตัวนางเอกไม่ได้เป็นแกะดำจึงทำให้ตัวละครพระเอกถูกมองเป็นคนธรรมดา มากที่สุดจากที่มังงะที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด อีกทั้งตัวละครพระเอกยังได้พัฒนาด้านนิสัยตามนางเอกมากกว่าจะเป็น คนนำ ถือได้ว่าเป็นโชโจมังงะที่เนื้อเรื่องไม่ได้มีความหวือหวาในแง่ของทั้งตัวละครและเนื้อเรื่อง แต่ความธรรมดาของ ตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ทำให้เรื่องนี้มีเสน่ห์ในตัวเอง



### 3. unarup

โชโจมังงะมีลักษณะพิเศษที่ครองใจผู้อ่านมาอย่างยาวนาน ถึงแม้ว่าในยุคแรกจะผลิตขึ้นมาเพื่อเด็กผู้หญิง แต่ปัจจุบันด้วยเนื้อเรื่องและลักษณะตัวละคร โชโจมังงะก็เป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเพศหญิงหรือชายวัยใดก็สามารถอ่านได้ โชโจมังงะจะเล่าผ่านมุมมองของตัวละครนางเอก แทนเรื่องมุ่งเน้นเรื่องความรักเป็นหลัก ในแต่ละยุคลักษณะภายนอกและนิสัยของตัวละครก็เปลี่ยนไปตามยุคสมัยเพื่อให้เข้ากับความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งโชโจมังงะประเภท School Life และ Slice of Life เป็นหนึ่งในโชโจมังงะที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก นอกจากนี้เสน่ห์ของตัวละครที่มีอายุในช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านชอบที่จะติดตามพัฒนาการของตัวละคร

ในยุคแรกยังไม่ปรากฏโชโจมังงะที่มีเนื้อเรื่องเล่าผ่านสถานที่อย่างโรงเรียน แต่อายุของตัวละครนางเอกก็จะอยู่ในเกณฑ์วัยรุ่นตอนต้น และตัวละครพระเอกที่มักจะมีอายุมากกว่านางเอกไม่มากก็น้อย ตัวละครพระเอกมีบทบาทเปรียบเหมือนผู้ช่วยชีวิตหรือผู้อุปถัมภ์นางเอก เนื่องจากบุคลิกนิสัยของนางเอกจะมีความอ่อนแอต้องพบเจอกับ อุปสรรคมากมาย แต่ในท้ายที่สุดก็จะมีพระเอกคอยช่วยเหลือเพื่อให้ผ่านความยากลำบากนั้นไปได้ ในปีไร้เรย์กันนั้นตัว ละครพระเอกจะมีนิสัยนิ่งขรัม ไม่ค่อยแสดงอารมณ์อ่อนไหว จะมีความแข็งแรง แข็งแกร่ง เป็นภาพลักษณ์ที่ ปกป้องนางเอกได้ และนางเอกจะต้องพึ่งพาอำนาจของพระเอกเพื่อที่เนื้อเรื่องจะดำเนินต่อไปได้

เมื่อเข้าสู่ปี 2000 โชโจมังงะประเภท School Life ก็ถูกผลิตออกมาจำนวนมาก พล็อตเรื่องที่เป็นที่นิยมคือพระเอกเป็นที่นิยมและเป็นที่ยกย่องของผู้หญิง กับนางเอกที่เป็นคนธรรมดา บางเอกจะต้องมีการเปลี่ยนแปลง ในเรื่องของภาพลักษณ์ระหว่างการดำเนินเรื่อง กล่าวคือตัวละครนางเอกจะมีพัฒนาการตามบรรทัดฐานที่ผู้หญิงคนหนึ่งจะเหมาะสมกับพระเอกที่หน้าตาดี ชิวอำนาจระหว่างตัวละครมักจะตกไปอยู่ที่ฝั่งตัวละครผู้ชายมากกว่า นิสัยของพระเอกมักจะนิ่งขรัม ต่อสู้เก่ง พฤติกรรมไม่ดีแต่การเรียนเป็นเลิศ ต้องมีจากที่จะได้ช่วยนางเอกจากความยากลำบาก เช่น โดนคนไม่ดีเข้ามาจับ การถือของให้ เป็นต้น แต่ก็มีเรื่องที่แหวกขนบความเป็นพระเอกที่เจียมขรัมมาเป็น พระเอกที่มีนิสัยสดใส เป็นศูนย์กลางของเพื่อนร่วมชั้น ไม่ได้มีลักษณะภายนอกที่บึกบึน ชิวอำนาจระหว่างเพศของพระเอกนางเอกประเภทนี้ก็จะน้อยกว่าเรื่องที่มีพระเอกภายนอกดูแข็งแรง นางเอกจะไม่ได้ต้องการความช่วยเหลือ แต่เนื้อเรื่องจะเน้นไปที่พัฒนาของตัวละครที่โตขึ้นตามวัย

ตัวละครพระเอกมีพัฒนาการตามยุคที่เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะ เป็นลักษณะนิสัยจากความเป็นชายที่ต้องปกป้องเพศที่อ่อนกว่า นิ่งขรัมไม่พูดเยอะ ลักษณะภายนอกที่มีความสูง แข็งแกร่ง คมเข้ม เมื่อเวลาผ่าน

ไปตัวละครพระเอก ก็มีความหลากหลายมากขึ้น ผู้อ่านได้เห็นพัฒนาการด้านอารมณ์จากตัวละครผู้ชายที่มีความอ่อนไหวมากขึ้น ไม่ยึดติด กับความเป็นชายที่มาจากจินตนาการและค่านิยมแบบเดิม

# ลักษณะของตัวละครชายในอนิเมะ ที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของชาวไทย

ณัฐนันท์ ชูชัยพฤตนิพนธ์

ณัฐวรา สักนหจรียา

# ลักษณะของตัวละครชายในอนิเมะที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของชาวไทย

ณัฐนันท์ ชูชัยพฤกษ์พงศ์

ณัฐวรา สันทหริยา

## สื่อวิดีโอ

[https://drive.google.com/file/d/1YTh1QvedawGN0vTSNb23tn\\_eVTC05\\_ST/view](https://drive.google.com/file/d/1YTh1QvedawGN0vTSNb23tn_eVTC05_ST/view)

## บทคัดย่อ

วิดีโอสัมภาษณ์ เรื่องลักษณะของตัวละครชายในอนิเมะที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของชาวไทยเป็นส่วนหนึ่งของวิชา 2223182 MANGA ANIME มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวโน้มความนิยมของตัวละครชายในอนิเมะ และศึกษาลักษณะร่วมของตัวละครชายในอนิเมะที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทย โดยการสัมภาษณ์และทำแบบสอบถาม

ผลการสำรวจพบว่า ผู้ชมส่วนมากชื่นชอบตัวละครชายในอนิเมะจากบุคลิกลักษณะนิสัยมากที่สุด รองถัดมาคือความสามารถ และรูปลักษณ์ของตัวละครตามลำดับ ส่วนด้านอื่น ๆ ได้แก่ ภูมิหลัง พัฒนาการของตัวละคร เสียงพากย์ และความหลากหลายมิติของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ชื่นชอบจากดีไซน์ของเสื้อผ้าอาวุธ ประสิทธิภาพร่วมหรือการมีลักษณะที่คล้ายกับตนเองในด้านต่าง ๆ หรือเริ่มชื่นชอบตัวละครผ่านช่องทางอื่น ๆ มาก่อนไม่ว่าจะเป็นเกมหรือ live action ยังมีผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเพศหญิงที่ชื่นชอบตัวละครเป็นคู่จากเคมีระหว่างกันหรือคู่ซี้ป คือชอบทั้งสองตัวละคร ไม่ได้ชอบใครมากกว่ากัน

จากการสังเกตและวิเคราะห์ผลการตอบรับของแบบสอบถามดังกล่าว มีจุดสังเกตคือ นอกจากด้านรูปลักษณ์แล้ว ตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ตอบแบบสอบถามจะมีลักษณะบางประการร่วมกันคือ 'มีหลายมิติ' ยกตัวอย่างเช่น มีภูมิหลังเป็นปมที่ส่งผลให้ตัวละครมีนิสัยบางอย่าง ตัวละครมีความเทา ๆ ไม่ได้เป็นคนดีตลอดเวลา มีความรู้สึกที่หลากหลาย ไม่ได้สมบูรณ์แบบทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวละครชายที่ได้รับความนิยมมักมีพฤติกรรมหรือนิสัยบางอย่างที่ขัดแย้งกับภาพลักษณ์ เช่น เก่งแต่แค้น สุนัขมาดนิ่งแต่ซื่อ นิสัยเหล่านี้มักสร้างความบันเทิงและดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ไม่น้อย

## รูปแบบการนำเสนอ

วิดีโอสัมภาษณ์

## จุดประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะร่วมของตัวละครเพศชายในอนิเมะที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทย
2. เพื่อสำรวจแนวโน้มความนิยมของตัวละครเพศชายในอนิเมะ

## วิธีการเก็บข้อมูล

1. เลือกอนิเมะที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันและมีหลายตัวละครชายเพื่อสามารถนำลักษณะตัวละครในเรื่องมาพิจารณาร่วมกัน ได้แก่ One Piece, Jujutsu Kaisen, Hunter x Hunter, Detective Conan, Demon Slayer, Attack on Titan และ My Hero Academia โดยอ้างอิงจากบทความในเว็บไซต์
  - <https://entertainment.trueid.net/detail/E1zbvZ5LbK71> (สรุปลิสต์ 15 อนิเมะยอดนิยม กระแสแรง ประจำปี 2022)
  - <https://th.my-best.com/49872> (20 อันดับ อนิเมะญี่ปุ่น แนะนำ ปี 2023 บน Netflix, Bilibili, iQIYI)

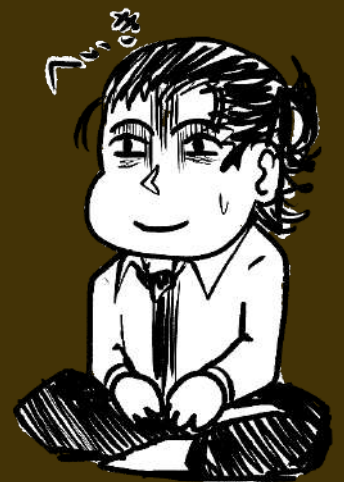
2. สร้างแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form ในการสำรวจจะเก็บข้อมูลดังนี้  
ชื่อตัวละครเพศชายที่ชื่นชอบมากที่สุดจากเรื่องที่กำหนดให้และเหตุผลที่ชอบ  
หากไม่เคยดูหรือไม่ได้มีความชื่นชอบเป็นพิเศษ สามารถข้ามคำถามเรื่องนั้นได้
3. แชร์แบบสอบถามผ่านเพจเฟซบุ๊กกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบอนิเมะ ไลน์กลุ่ม อินสตาแกรม  
และให้กลุ่มเป้าหมายบริเวณชั้น 7 ห้างสรรพสินค้า MBK กรอกแบบสอบถาม
4. สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายบริเวณหน้าร้าน Animate สาขาMBK และคนรู้จัก





การหลีกหนีความเป็นจริงผ่าน  
มังงะ อนิเมะ นำเสนอในรูปแบบ  
โดจินชิ

วงศ์กร ชูอรุณ



# การหลีกหนีความเป็นจริงผ่านมังงะ อนิเมะ นำเสนอในรูปแบบ โดจินชิ

วงศ์กร ชูอรุณ

## บทคัดย่อ

รูปแบบที่จะเลือกนำเสนอคือสื่อผสมประเภท “โดจินชิ” (同人誌) หรือ One-Shot ที่มีชื่อเรื่องว่า “Self Love” จำนวน 55 หน้า สาเหตุที่สนใจนั้นมีที่มาจากแนวคิดหลีกหนีความเป็นจริงหรือ Escapism ซึ่งมักเกิดขึ้นจากการหลีกหนี ความเป็นจริงอันน่าเจ็บปวดเช่น หลังสงคราม หรือ ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ซึ่งแนวคิดนี้สามารถเป็นสิ่ง เยียวยาผู้คนได้ แต่ในขณะที่เดียวกันหาตระเวนออกไป จากความจริงมากเกินไปก็กลายเป็นผลเสียเช่นกัน ความกว้างของ Escapism มีมากมาย ซึ่งแนวคิดอยู่ใน สังคม สื่อ ตลอดเวลาผ่านการนำเสนอสื่ออยากให้เชื่อ แต่ผู้ศึกษาเลือกนำเสนอปัญหาผ่านปัจเจกบุคคลแทน นั้นเพราะไม่อยากจะประเด็นมีความกว้างไปและอยาก ให้ตระหนักถึงการมีอยู่ของ Escapism ไม่มากก็น้อย วิเคราะห์ศึกษาแนวคิด Escapism ผ่านอนิเมะเรื่อง Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン) เพราะว่อนิเมะชิ้นเรื่องนี้มีเนื้อหาที่สำคัญมากเกี่ยวกับ แนวคิดการหลีกหนีความเป็นจริง แนวคิดการหลีกหนีความจริงจาก Sigmund Freud และศึกษาบริบทของ สังคมผ่านช่วง Great Depression 1929 และ ความเป็นโศกของญี่ปุ่นและอิชิโคะโมริ (引きこもり)

ผลที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้า ได้เข้าใจถึงบริบทของการหลีกหนีความเป็นจริงในแต่ละช่วงยุคและบริบทที่แตกต่างกันออกไป

## วิธีรับชมผลงาน

[https://drive.google.com/file/d/1mrKF7EhMsYPI\\_hqgqgDAuRn3r8Nmvxdk/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1mrKF7EhMsYPI_hqgqgDAuRn3r8Nmvxdk/view?usp=sharing)

\*กรุณาอ่านจากขวาไปซ้าย

## บรรณานุกรม

<http://surl.li/oepvu>

<http://surl.li/oeqab>

<http://surl.li/oeqaa>

<https://thaihypnosis.com/Content/page/Sigmund-Freud-Defense-Mechanism->



ซิกมันด์ ฟรอยด์ อธิบายว่ามนุษย์นั้นไม่สามารถ  
หลีกเลี่ยงจากความวิตกกังวล ความเครียดในชีวิต  
ได้ จึงต้องบีบคั้นในมนุษย์ค้นหาหนทางในการผ่อนคลาย  
ซึ่งเป็นหน้าที่ของอีโก้ที่จะต้องเสาะแสวงหาวิธีลดภาวะตึงเครียดนั้น ๆ  
ซึ่งวิธีนั้นเรียกกันว่า "กลไกการป้องกันตัวเอง"

กลไกการป้องกันตัวเองนั้นเป็นกลยุทธ์ที่บุคคลนำมาใช้  
เพื่อลดสภาวะทางอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น  
ด้วยการบิดเบือน ปฏิเสธ ไม่ยอมรับ และ หลีกเลี่ยงสถานการณ์นั้น ๆ  
การใช้กลไกการป้องกันตัวเองยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะยกย่องตัวเอง  
ทำให้ตนรู้สึกว่ามีคุณค่า มีศักดิ์ศรี และขจัดความกลัวต่าง ๆ  
ที่มารบกวนจิตใจให้หมดไป

"พวกเขา(มนุษย์)ไม่สามารถดำรงชีวิตได้ด้วย  
ความสุขอันแสนเล็กน้อย  
ที่พวกเขาบีบคั้นออกมาได้จากโลกแห่งความจริง"

แต่กลไกนี้มีปัญหา มันไม่ใช่ทางออก ไม่เคยเป็น เป็นเพียงแค่การบรรเทา  
ความกังวล สิ่งรบกวนในจิตใจ คอยหลอกล่อให้มองข้ามสิ่งที่อยู่ตรงหน้า  
หากหลีกเลี่ยงมากเกินไป จะเกิดผลเสียต่อจิตใจได้

เออละ  
เรามาต่อกัน  
ที่นี้มาพูดถึงกลไก  
ต่างๆดีกว่า  
ว่ามีอะไรบ้าง  
อย่างทีหนึ่ง  
นะ

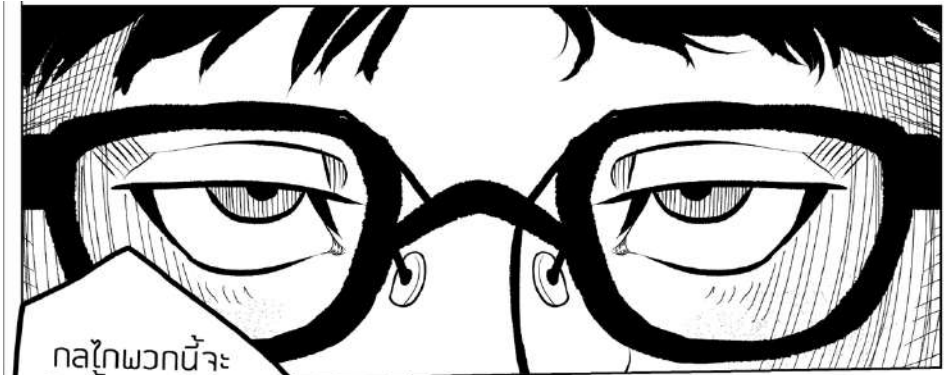


เลิกเรียนแล้ว  
ก็กลับบ้าน  
ทุกวันนี้อาศัยอยู่  
ตัวคนเดียว  
ทำแบบนี้วันไปจน  
ไม่รู้สึกอะไรทั้งนั้น  
ผมไม่มีเพื่อนให้  
ไปไหนด้วย  
ผมพอรู้สาเหตุ  
อยู่ทำไมถึงเป็น  
แบบนี้



นี่!

มีผู้หญิง  
อ่านเรื่องนี้ด้วย  
หรือ แปลกจัง  
รสนิยมใช้ได้เลยนี่  
อ่านถึงเล่มไหน  
แล้วนะ

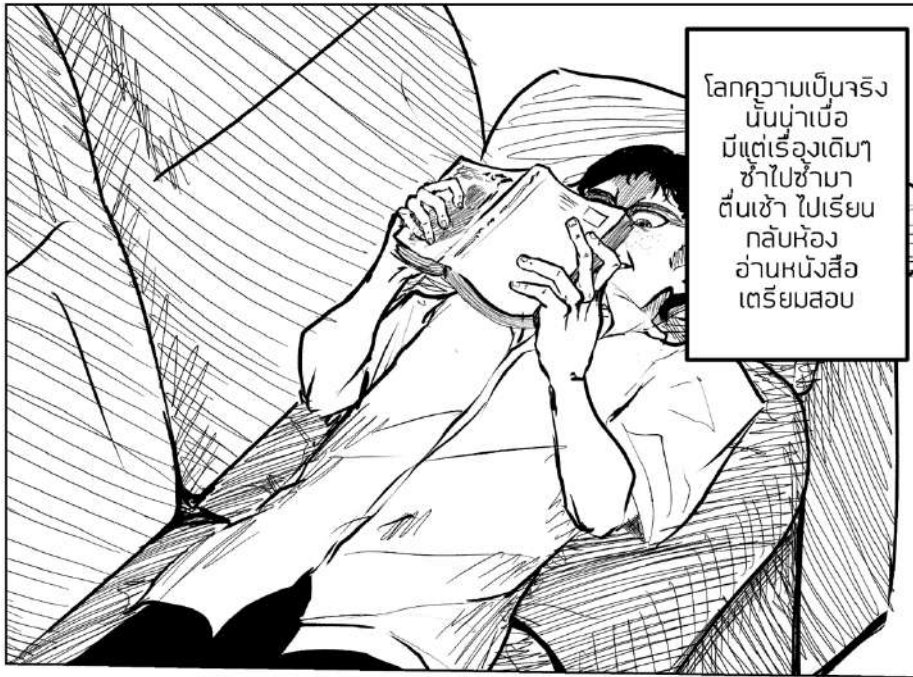


กลไกพวกนี้จะ  
เกิดขึ้นภายในจิต  
ใต้สำนึก แบ่งเป็น  
3 ลักษณะได้แก่  
แบบผู้สถานการณ์  
หนีสถานการณ์  
และประณีประนอม

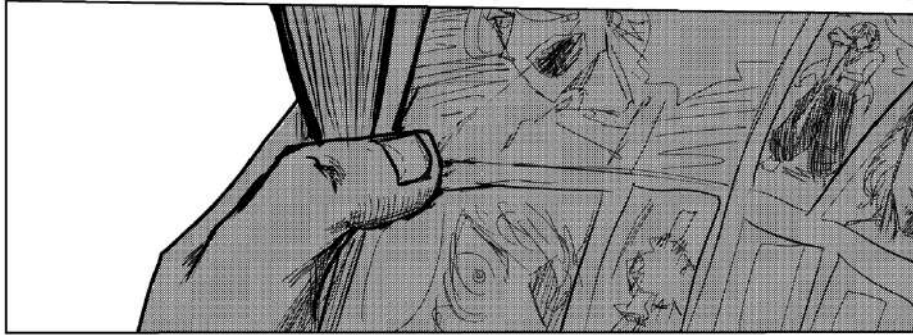


ผมชื่อ... ไม่สำคัญ  
หรอก เขาเป็นว่า  
แค่เป็น นักศึกษา  
ธรรมดาๆ ที่ไม่ได้  
เก่งอะไรเลย  
ตอนนี้เพิ่งขึ้นปีหนึ่ง  
ได้ไม่นาน  
รู้ตัวอีกทีก็ใกล้สอบ  
กลางภาคแล้ว  
เลยต้องทำตัวดู  
ตั้งใจเรียนนิดนึง





โลกความเป็นจริง  
นั้นน่าเบื่อ  
มีแต่เรื่องเดิมๆ  
ซ้ำไปซ้ำมา  
ตื่นเช้า ไปเรียน  
กลับห้อง  
อ่านหนังสือ  
เตรียมสอบ



ดูแทบไม่ต่างอะไร  
กันกับตอนมัธยม  
เลยสักนิด  
ชีวิตมหาวิทยาลัย  
เฟรชชี อะไรกัน  
การอยู่ในโลก  
ของตัวเอง  
มันดีกว่าเธอจะ  
เห็นๆเลย



ใช่ๆ  
เราก็คิด  
เหมือน  
กัน

เราว่ามัน  
สนุกอยู่นะ  
มันฉีกความ  
เป็นต่างโลก  
เดิมๆมาก  
เลย

นี่ แก่อ่าน  
ถึงไหน  
แล้ว อู่  
เรื่องนั้น



แต่ถึงจะอ่านแนว  
เดียวกัน ก็ใช้ว่าจะคุยก  
ได้ซะหมด  
เราไม่ต้องการคน  
คุยด้วยทั้งนั้น  
ยิ่งคนรู้จักน้อยยิ่งดี  
ขอแค่เราได้อยู่แบบนี้  
ได้อ่านการ์ตูนไป  
แบบนี้  
ก็มีความสุขแล้ว



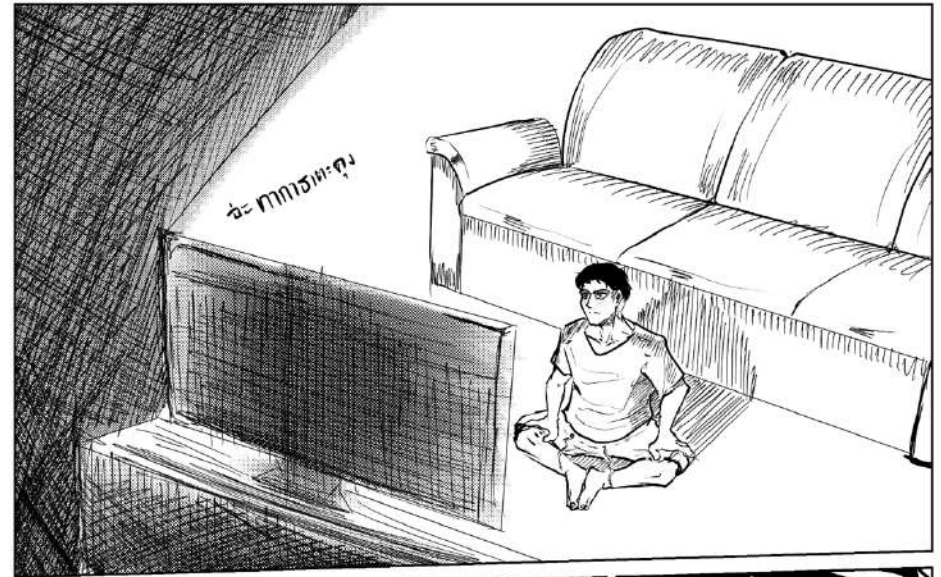


เราไม่หวังให้คนอื่น  
เข้าใจตัวเราหรอก

เรารู้ตัวเอง  
ว่าอะไรดีที่สุด  
เรารู้ว่าตัวเอง  
ชอบอะไร  
ต้องการอะไร  
เราไม่ต้องการใคร  
ทั้งนั้น



นี่  
เรื่องนั้นนะ  
สนุกสุด  
เลยนะ



นะ ภาณุ



นั่นมาช่วย  
แล้ว





เล่ม 6

อะ ลืมเลย นี่ชื่อแพร์นะ นายชื่ออะไรหรอ

นี่ อ่านถึงเล่มอะไรแล้วล่ะ จันไม่เคยชื่อรวมเล่มเลย 555



อะ ต้องลงป้ายนี้ล่ะ ไว้เจอกัน บ้า

ชื่อ เราชื่อ ...



จันว่า มันจึกขมม ของพวกต่างโลก ได้ดีเลยล่ะ ที่มันเริ่มต้นด้วย ตัวเอกเก่งก่อน แล้วค่อยตกต่ำ อะไรประมาณนี้

ห๊ะ ผู้หญิง น่ารักขนาดนี้ ค่อยกับเราหรอ ห๊ะ และอ่านเรื่องนี้ด้วย ห๊ะ

ในช่วงพริบตา นั้น ตัวละครเอกได้สลัด เปลือกของตนเอง ทิ้งออกไปโดยไม่รู้ตัว เหลือไว้เพียงแต่ แก่นของวัยรุ่นผู้ชาย คนหนึ่งที่เปราะบาง และอ่อนต่อโลก เพียงเท่านั้น









เราคือคนพิเศษ



เป็นไปได้มั้ยที่เราจะเป็นคนนั้นของเธอ



“แต่จะหวังสูงไปหน่อยมั๊ยนะ”



แปลกกึ่งๆที่ไม่มีใครเข้าหาเราเท่าๆทำไม



ผู้หญิงคนนี้ต้องการอะไรจากเรา...ส่งสารที่เราไม่มีเพื่อนรู้ใจ...อยากจะเป็นคนดีในสายตาคนอื่นรึยัง



ดีใจมากเลยล่ะที่มีเพื่อนคุยด้วย



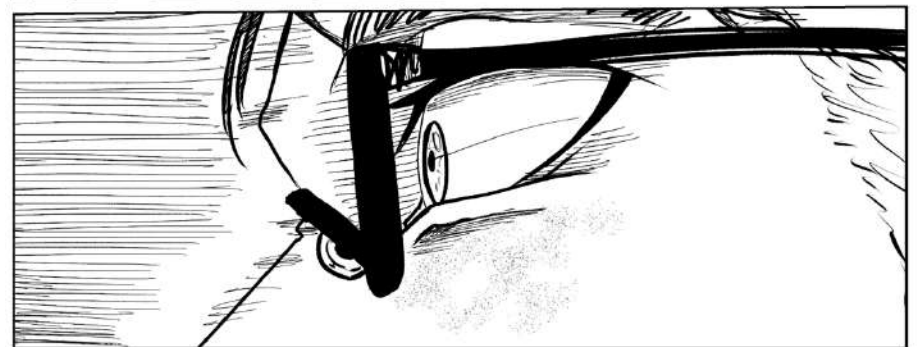
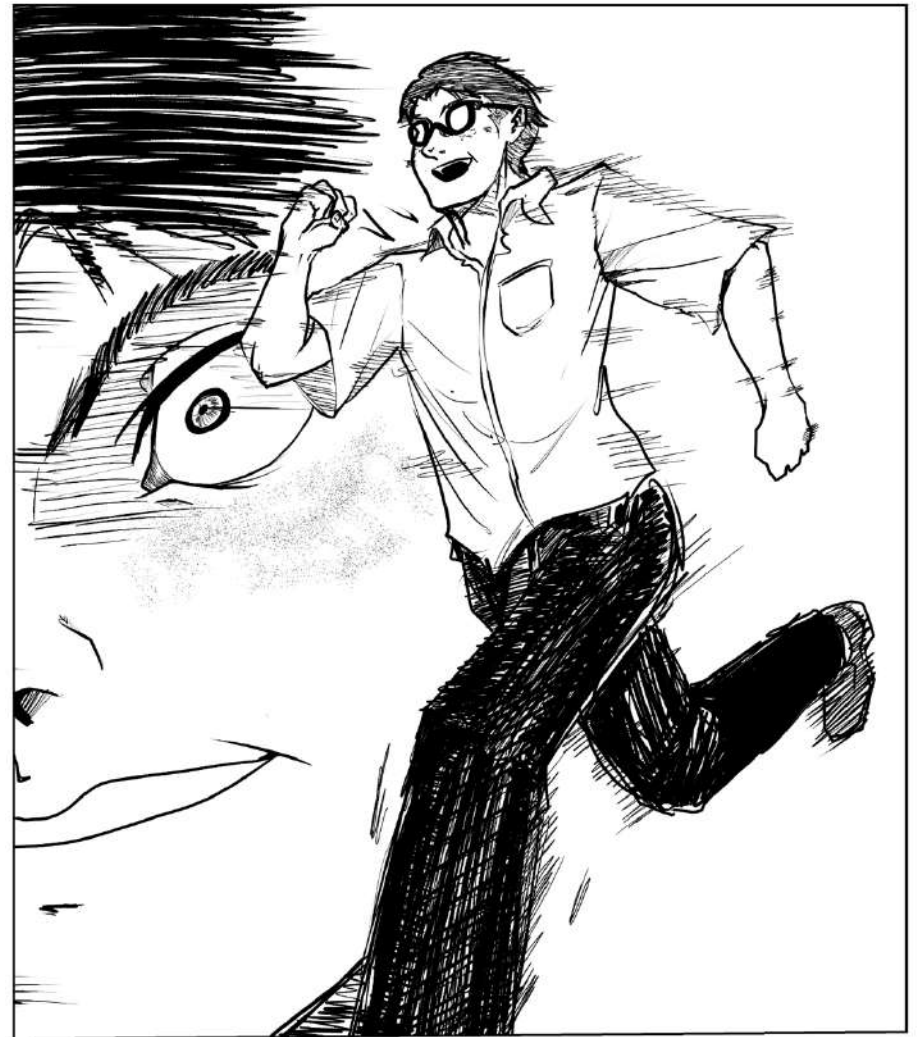
คือ

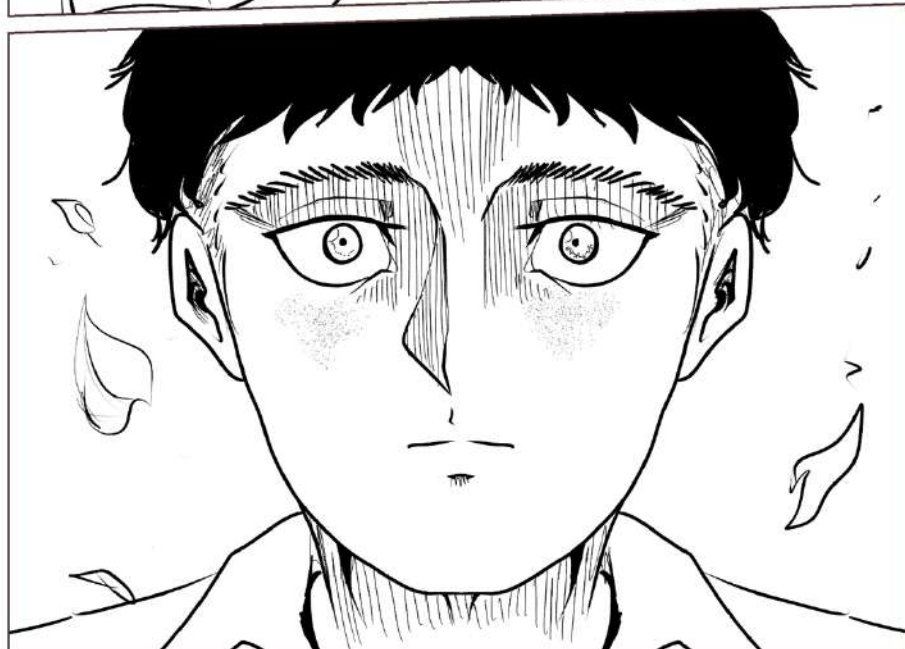


ปกติแทบไม่เคยบอกใครเลยว่าอ่านอะไรแบบนี้ด้วย...พอเจอคนที่อ่านเหมือนกันมันรู้สึกโล่งแะ



เราคือคนเดียวหรือหรือว่า







ทำไมเรา  
หนีออกมาล่ะ



นี่คือ  
หน้าเรา  
อย่างนั้น  
หรือ

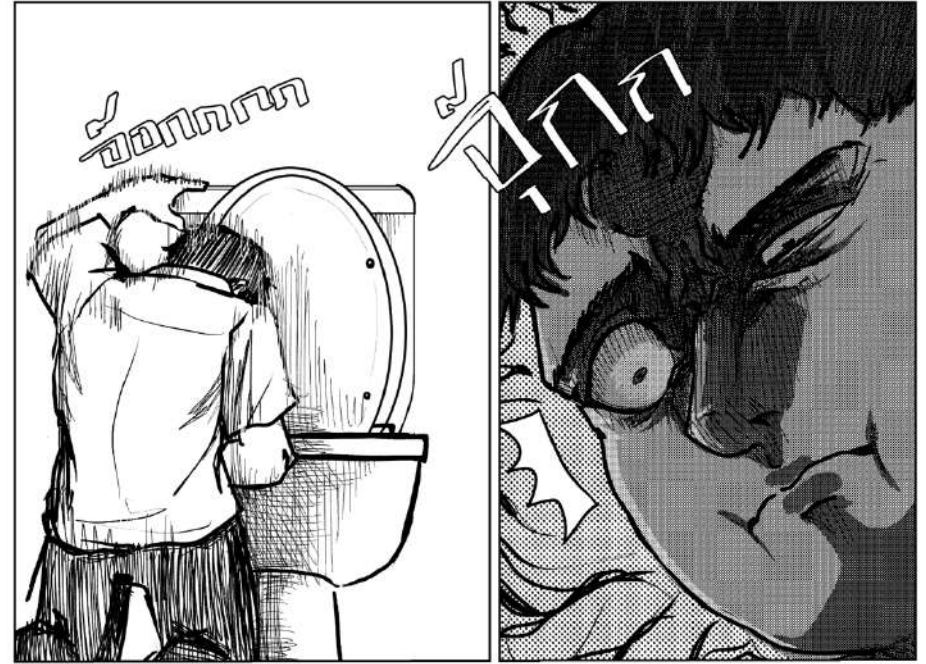
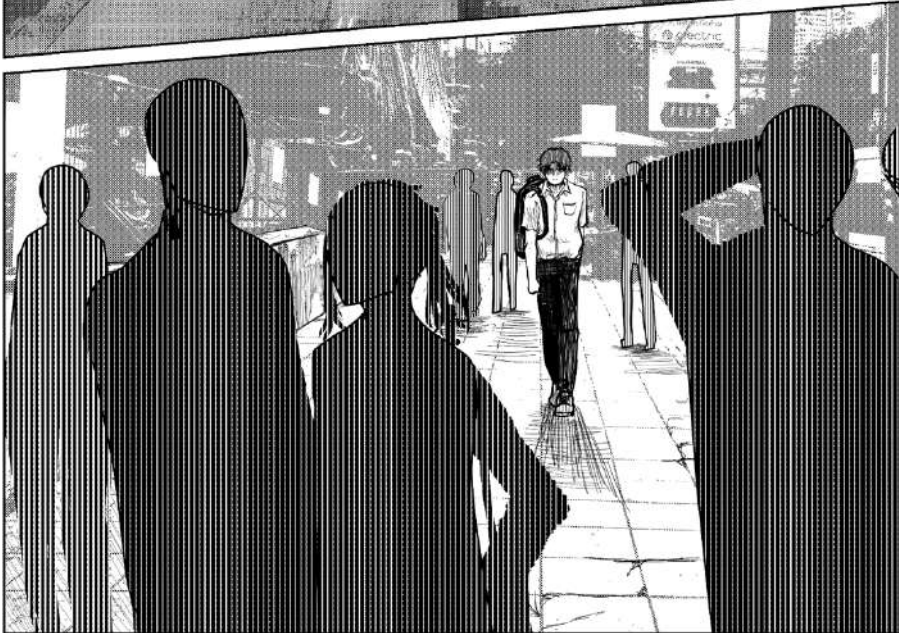


ไม่เคยเห็น  
แพรว  
ยิ้มแบบนี้  
เลย





ผ่านช่วง  
กลางภาค  
ไปไม่นาน  
ก็จะสอบ  
ปลายภาค  
แล้ว เรา  
ไม่ได้เจอแพร์  
เลยตั้งแต่  
ตอนนั้น

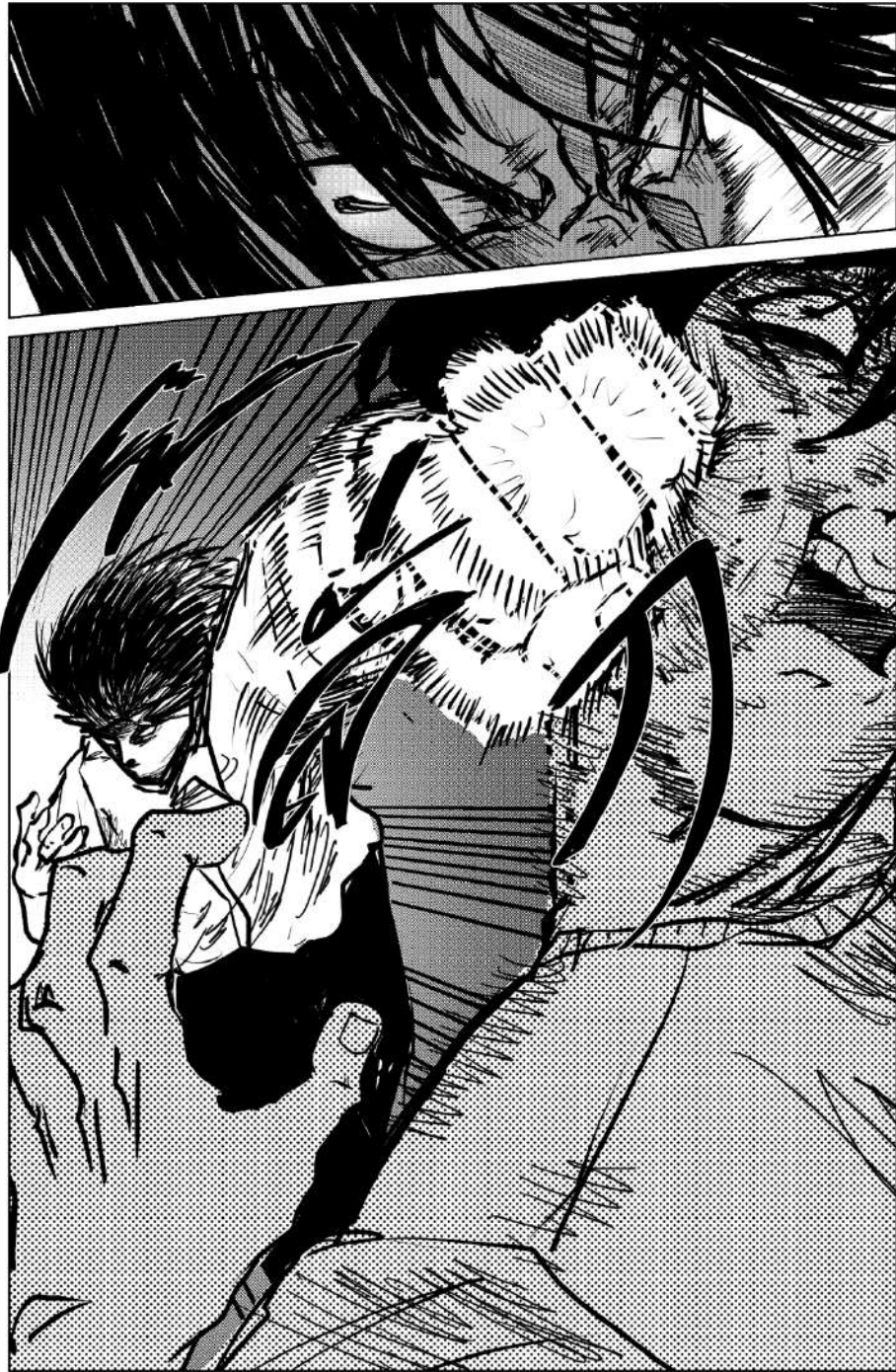


ช็อคตกตก

ว๊ากว๊าก



แหวะ



ในช่วงเศรษฐกิจโลกเกิดภาวะ  
The Great Depression ขึ้นมา  
ผู้คนต่างหากทางปลอมประโลมจิตใจ  
ตัวเองท่ามกลาง สภาวะที่เลวร้าย  
แบบนี้ เช่นการเดิน  
ดูหนัง หรือ  
การอ่านหนังสือ









อ้อ จันเขียนว่า Pulp Fiction นะ

ตรงนี้นมันอ่านว่าไง

จงอ่า



ทำไมแกถึงทำให้จันสับสนได้กันนะ ถ้าเป็นแกล่ะก็

ไม่หรอกเราเอง

ลายมือแยใช้แม่

อ๊ะ โทษที



ะ เราไม่เป็นไร



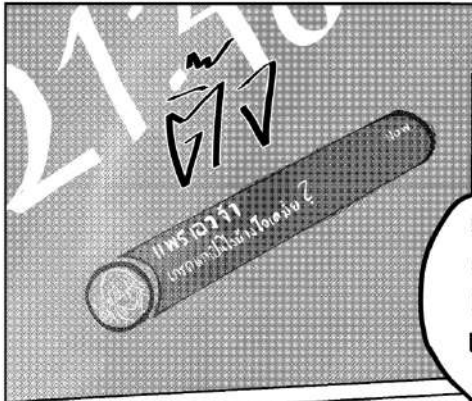
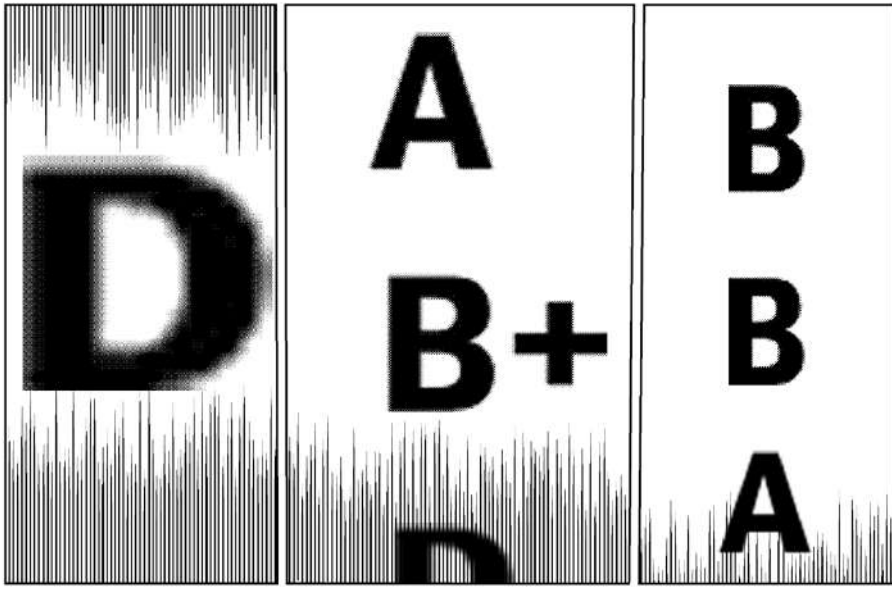
อ่านการ์ตูนมันก็คล้ายเครียดดีหรอกแต่เกรดก็สำคัญนะ



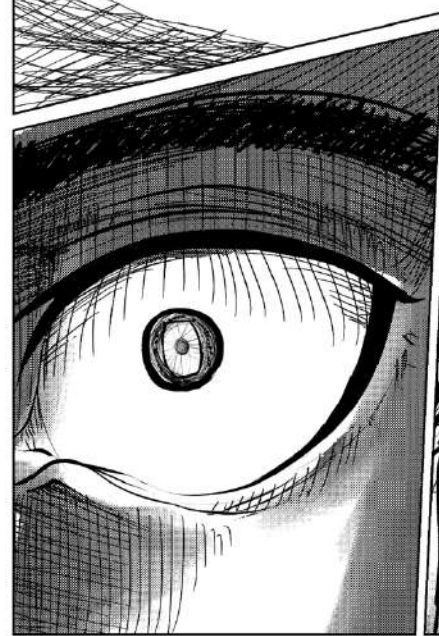
ก็ได้นิ่งโหมกันล่ะ



พวกจันกำลังอ่านตัวอ่านหนังสือกันอยู่แหละ แกจะมามีย



ตั้งใจ  
เรียน  
แล้วก็  
เถอะ





มันเป็นไปได้  
หรือ ที่เรา  
จะได้มีความสุข  
แบบคนทั่วไป  
ไม่ใช่แบบ  
นั้นเรามันต่าง  
จากคนอื่น



พรุ่งนี้  
เราจะชวนแพร  
มาที่มหา"ลัย  
เพื่อสารภาพ  
กับแพร  
สักที



แพร  
กั๊กมาล่ะ  
เกรด  
เป็นไง

เกรดของเราทุเรศสุดๆ แ  
ที่นั่นมันยากจริงจันยังได้ C  
ก็ยิ่งเยอะกว่านี้ส

จันยังคุยกับแกได้ใช้มัช  
ได้สิ ทำไมล่ะ  
เรื่องเกรดหรือ

นี่ มีเรื่องจะตามอะไร  
?



ขอบคุณนะ แพร  
บีนไรปาวเนี่ย





หรือ  
เป็นเพราะฉัน  
เข้าไปคุยกับนาย  
ก่อนเอง ถึงได้เป็น  
แบบนี้  
แต่ถึงอย่างนั้น  
มันก็ชัดเจน  
นะ



ทำไม  
แกคิดไม่ไกล  
ขนาดนั้น  
เลยละ ฉันนึก  
ว่าเราเป็นแค่  
เพื่อนกัน  
ซะอีก



กรร



ถ้าไม่มีไร  
แล้ว  
ฉันไปนะ



หึ





อะ  
ขอบ-

อะ นี่  
ระวังด้วย  
ถ้าตกแรง  
อาจจะต้อง  
เสียเงิน  
เยอะน่า  
อ่า



แต่แสดงไม่ตรี  
พื้นฐานของ  
คนทั่วไป อย่าง  
ได้ติดเอง  
เดดเอง  
อีกล่ะ



ชิบ  
ล่ะ



เปิดเทอม  
แบบนี้  
อย่างที่  
รู้กัน  
แค่  
แะ







จริงๆแล้ว  
แพรก็มีความสุข  
จริงๆตอนอยู่กับ  
นายแต่มัน  
ไม่เพียงพอ  
ให้เขาชอบ  
Hsok



จริงๆแพร  
ก็ไม่ได้โง่นะ  
นางพอเดา  
ออก แต่  
แค่ไม่อยาก  
ฝันง



รู้ได้ไง  
แพร บอก  
นายหรือ  
!!

เปล่า

ซึ่ก  
อ่าอ่าอ่า



พู่ๆ



ตึงไม่เข้าใจ  
เรื่องหน้าตา  
ก็เดอะ  
แต่เรื่องความ  
โดดเด่นย่นะ  
ฉันเข้าใจ  
นะ



ก็แต่ใจหน้าตา  
ดีมาสอมนั้น  
เท่านั้นแหละ  
อย่างแกละมา  
เข้าใจ อะไร  
นั้น ฉันแต่  
โหมหาใจใคร  
สักคน  
ใครก็ได้



ฉันแค่สังเกต  
นายมาสักพัก  
ใหญ่แล้ว  
ตั้งแต่ตอนที่  
อยู่ด้าที่วัง  
หนีไปเลย



เราหนีออกมา  
ตั้งแต่เมื่อไหร่กัน  
ตั้งแต่แม่เสียรีเปล่า  
หลังจากที่สอบเข้า  
มาได้แบบโชคช่วย  
สุดๆ เราก็ไม่ได้  
ติดต่อกับพ่ออีกเลย  
พ่อไม่เข้าใจ  
ในความชอบของเรา  
ถูกเราเสมอ  
ลึกๆแล้วเรา



มอง  
ตัวเองสูง  
กว่าคนอื่น  
พยายามผลักดัน  
หรือให้คุณค่า  
จอมปลอมกับ  
ตัวเองจนระลึกได้  
ว่าตัวเองนั้นแย่  
กว่าคนที่เคยดูถูก  
เสียอีก และท้าย  
ที่สุด ก็เกลียด  
ตัวเอง

หนี  
จากโลก  
จริงที่น่าเบื่อ  
นั่งดูการ์ตูน  
ผ่นกลางวัน  
นานา



กว่าจะรู้ตัว  
ก็สายเกิน พ่อ  
จะเข้ามาหา"ลัย  
เลยอยากจะ  
เริ่มต้นใหม่  
อีกครั้ง



ตอนนี้  
ก็ยังไม่  
สายนะ จัน  
เข้าใจนาย  
และก็อยาก  
เป็นเพื่อน  
กับนาย  
จริงๆ





นี่เรา  
เปลือยหลับ  
ไปหรือ  
เห็นอยู่  
ขนาดนั้น  
เชียว



เช้า  
แล้วหรือ  
ไม่ได้กลับบ้าน  
นานแค่ไหน  
แล้วนะ

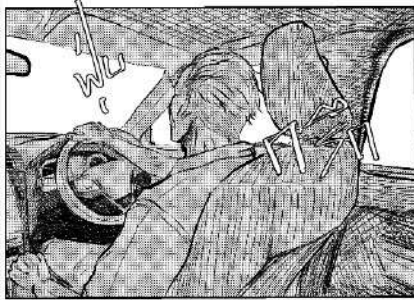
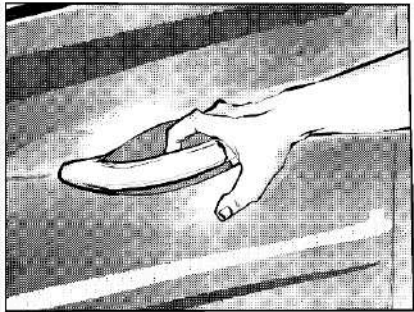


ไม่เคยรัก  
ตัวเองเลยนี่นา  
ไม่มีอะไรให้น่าภูมิใจ  
เป็นเหมือนตัว  
ประกอบที่ถูกรื้อ  
แล้วทิ้งและยังหวังเป็น  
ตัวเอกอยู่อีก  
เราแค่ต้องการ  
ให้ใครสักคน  
ใครสักคน

บอกกับเรา  
ว่า  
"เก่งมากเลย"  
"ภูมิใจในตัวเรานะ"  
อยากให้ใครสักคน  
ให้คุณค่าเหล่านั้น  
ที่เราไม่สามารถ  
ให้กับตัวเอง  
ได้จริงๆเลย



ไอ้คำว่ารัก  
ตัวเองเนี่ย  
มันยาก  
จังเลยแหะ



เป็นไง  
บ้าง



นายต้องไปคุย  
กับพ่อให้รู้เรื่อง  
เลย สิ่งทีค้างคา  
ในจิตใจนะ มันคือ  
เชื่อเพลิงเต็ม  
จินตนาการที่นาย  
คิดว่าพ่อเกลียด  
นายนะ



เดี๋ยวนั่งรถ  
กลับเอง  
รอรับที่ปุ่มแหะ  
มันไม่ได้ไกลขนาด  
นั้นนี่น่า



ฮัลโหล  
เสาร์นี่  
กลับบ้าน  
นะ



ฉันขอโทษนะ  
ก็พูดกับแก  
แบบนั้นไป  
แค่คาดหวัง  
ให้แกได้ดี  
เป็นเพราะ  
ตอนนั้นฉันก็ยัง  
ทำใจไม่ได้



ห๊ะ  
ทำไม  
ไม่เหมือนที่คิดเลย  
ดูสิ ด่าสิ ผลักใส  
ส่มเพชรผมอีกสิ  
ทำไม  
ทำไม



ฉันจากร้านดำไว้ให้  
สำหรับต้อนรับแก  
แล้วก็...  
ไอ้นิส  
ฉัน....  
ทุกปี  
ในตัวแกนะ



ก็สมกับ  
เป็นเกรดที่  
บังเอิญสอบติด  
นั่นแหละ ส่วน  
เพื่อน  
ก็แบบ

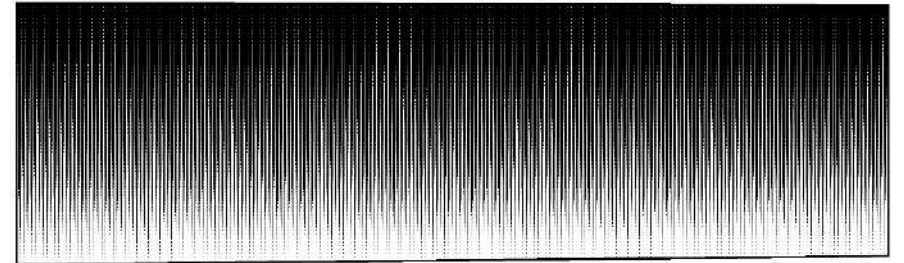
ก็ดี  
เรื่องเงิน  
ผมไม่มี  
ปัญหาอะไร  
เรื่องเรียน



ผมหวังใครสักคน  
สุดท้ายที่  
พ่อคุณเคย  
ไม่มีใคร  
อยากคบ  
กับผมหรอก  
ก็แต่ผู้ร้าย  
ที่ซ่อนอ่าน  
การ์ตูนเพื่อ  
หนีจากความจริง  
ไปก็เท่านั้น



ឈ  
រះយារឈ  
ន៖



ស្ថានី  
ត្រូវ



และถ้ามัน  
เป็นอย่างที่  
พูดทั้งหมด  
ก็คงจะดี

สุดท้าย  
ผมก็ยังต้องหลักหนี  
ความจริงไปอยู่ดี  
เพียงแต่ครั้งนี้  
ผมเริ่มรักตัวเองขึ้นมา  
นิดนึง



終わりに



ผมคิดว่า  
มันน่าจะจัดอัด  
อยู่เหมือนกัน  
แต่อย่างน้อย  
ในตอนนี้  
ผมก็มีเพื่อน  
ที่คอยช่วย  
ปรึกษาอะไร  
ได้

จบแล้วจ  
รอด ผมก็  
ได้เป็ๆเพื่อน  
กับแพร  
อีกครั้ง  
ผมไม่คาดหวัง  
ให้เราเป็นไร  
มากกว่านั้น



วันนี้  
หนาวน้ำ  
ไม่ใส่เสื้อ  
จะดีหรือ

ใจ  
ตัดผม  
มาอ้อ



และแน่นอน  
ผมยังอ่านและ  
ดูการ์ตูนอยู่  
แต่พยายามไม่  
คาดหวังให้ชีวิต  
เป็นไปตามนั้น  
ผมยอมรับว่า  
ลึกลับแล้ว  
ผมเกลียดตัวเอง  
มาตลอด

เลยพยายาม  
หนีจากมันโดย  
มองว่าตัวเองคือ  
ตัวละครเอก  
แต่ไม่จำเป็นแล้ว  
ผมพยายามที่จะ  
รักตัวเองให้มาก  
ขึ้น  
แต่มันก็ไม่ง่าย





# วิพากษ์ผลงาน

อัษฎายุทธ ชุศรี

ในผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดนี้ ผู้เรียบเรียงได้เลือกผลงานดีเด่น 3 ชิ้นแรกนำเสนอในช่วงแรก คือ ลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโซเน็นจัมป์ ของอูรุซา ทานานนท์ ความนิยมในการเสพลีการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ในสังคมไทยของธิดิสดา วิชาและวีรดา วชิรวาทการ ลักษณะของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟุมิ ของณัฐธิดา สายวงศ์และรมย์ธีรา เล็บครุฑ

ลักษณะและบทบาทของตัวละครอาจารย์จากนิตยสารโซเน็นจัมป์

(อูรุซา ทานานนท์)

ผลงานชิ้นนี้ได้วิเคราะห์บทบาทของตัวละครอาจารย์ในมังงะที่โด่งดังซึ่งอาจกลายเป็นภาพจำของผู้่าน ยึดโยงกับอาจารย์ในอุดมคติ มีการอ้างอิงถึงผลสำรวจอาจารย์ในอุดมคติของญี่ปุ่น เมื่อนำไปวิเคราะห์เนื้อหาทั้งในเรื่องการใช้ภาษา การสร้างบุคลิกตัวละคร บทบาทในการสอน ก็อาจพบว่าเป็นเรื่องปกติในการ์ตูนเนื่องจากมีความแฟนตาซีจึงแตกต่างจากอาจารย์ในอุดมคติในโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม ในการสำรวจยังพบว่า มีการสร้างตัวละครให้มีความสำคัญในฐานะผู้ที่ “เกิดก่อน” มีประสบการณ์ชีวิตมาก่อน ดังนั้นจึงมักมีภูมิหลังในเชิงสูญเสียซึ่งภูมิหลังในเชิงสูญเสียนี้โดยปกติถือเป็นเรื่องส่วนตัวอย่างมากที่มักไม่ได้มีการแบ่งปันประสบการณ์ แสดงให้เห็นบทบาทอาจารย์ในอุดมคติของชาวญี่ปุ่นที่มีความสนิทสนมในระดับที่สามารถรู้เรื่องส่วนตัวที่ไม่อยากเปิดเผยได้ และเป็นผู้นำประสบการณ์นั้นมาส่งต่อให้ ทำให้ได้เห็นความคาดหวังในความเป็น “อาจารย์” ของญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น และอาจเป็นจุดที่ผู้อ่านไม่ว่าชาติใดๆ ได้ซึมซับและเกิดความคาดหวังในลักษณะเดียวกัน

ความนิยมในการเสพลีการ์ตูน BL รูปแบบจักรวาล Omegaverse ในสังคมไทย

(ธิดิสดา วิชา วีรดา วชิรวาทการ)

ผลงานชิ้นนี้เป็นการสำรวจความนิยมในการเสพลีการ์ตูน BL แนว Omegaverse ในปี 2023 ด้วยเนื้อหาที่มีความแฟนตาซีสูง จึงทำให้เกิดคำถามว่าเหตุใดการ์ตูนแนวนี้จึงเป็นที่นิยม จากผลการตอบแบบสอบถามพบว่า แท้จริงแล้วผู้อ่านเองก็อ่านการ์ตูนแนวนี้อย่างระมัดระวัง โดยตระหนักถึงความแตกต่าง หรือรู้สึกถึงการสะท้อนภาพปัญหาเรื่อง Sexual Minority กับโลกแห่งความเป็นจริง

นอกเหนือจากผลของแบบสอบถามที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความต้องการของผู้อ่านการ์ตูนแนวนี้ ผลงานชิ้นนี้ยังได้ปูพื้นฐานความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการ์ตูน BL แนว Omegaverse ให้ผู้ที่ไม่เคยอ่านการ์ตูนแนวนี้สามารถทราบภาพรวมได้ ถือเป็นเผยแพร่ความเข้าใจเบื้องต้นที่เพิ่มคุณค่าให้กับงานชิ้นนี้

ลักษณะของตัวละคร LGBTQIA+ ที่ปรากฏในมังงะของโยชิซากะ ฟุมิ

(ณัฐธิดา สายวงศ์ รมย์ธีรา เล็บครุฑ)

ผลงานชิ้นนี้ใช้การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของนักวาดการ์ตูนโยชิซากะ ฟุมิ เพื่อโยงเข้ากับลักษณะตัวละคร LGBTQIA+ ซึ่งเป็นวิธีการวิเคราะห์ที่น่าสนใจทำให้เข้าใจที่มาในการออกแบบตัวละคร และแนวความคิดของผู้เขียนที่มีต่อเรื่อง LGBTQIA+ เพิ่มขึ้นด้วย เนื่องจากโยชิซากะ ฟุมิเขียนเรื่องดังกล่าวตีพิมพ์ในนิตยสารวัยรุ่นชาย ซึ่งโดยปกติมักไม่นำเสนอเรื่องราวของ LGBTQIA+ จึงมียอดผู้อ่านสูงและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง แนวคิดของเขาคือ

แฝงมาในการออกแบบตัวละครจึงมีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้อ่าน

นอกเหนือจากงานดังกล่าวแล้วยังมีผลงานสร้างสรรค์ของนิสิตอีกมากมาย โดยผลงานส่วนใหญ่เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครการ์ตูนกับเพศวิถี ได้แก่ เจ้าสาวแห่งทางสายไหม : พี่น้องหญิงร่วมสาบานในวัฒนธรรมเปอร์เซีย (ไต้ฟ้า วงศ์โกมล) ประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศในอนิเมะซีรีส์ฟรีเดียม (ฐิตา เกษรสมบัติ ภูษณิศรา บุรณวนิช) ลักษณะทางกายภาพของตัวละครหลักในการ์ตูน BL จากอดีตถึงปัจจุบัน (กฤตยา ศรีภา ญัฐณิชา อิงไพบุลย์กิจ) บทบาทและการปรากฏตัวของตัวละคร LGBTQ+ ในอนิเมะมังงะกระแสหลักตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (รัตนะตะวัน วงศ์จันทร์ ธนพร ทรัชยา) ค่านิยมเรื่องเพศในสังคมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านตัวละครพระเอกในโซโจมังงะประเภท School และ Slice of Life (ญัฐริกา พรหมศร สุภัชฌา สุภาเพียร)

นอกจากนี้ ยังมีผลงานที่ศึกษาวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่อง ได้แก่ วิเคราะห์บทบาทตัวละครใน 機動戦士ガンダム水星の魔女 ผ่านมุมมอง The Hero's Journey (กัญจนพรพรช พิทักษ์กิจจรณกร) ลักษณะของตัวละครชายในอนิเมะที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของชาวไทย (ญัฐนันท์ ชูชัยพฤตพิงศ์ ญัฐวรา สัตมหจรรยา) การศึกษาการใช้ 当て字 ในการ์ตูนมังงะ (มัดคะมัยย์ เชฎฐประพาหชัย) การเปลี่ยนไปของความเร็วในการดำเนินเรื่องของมังงะแนวต่อสู้ค่ายโซเน็นจัมป์ในอดีตและปัจจุบัน (ญัฐภัทร เลิศศิริมงคล) ผลงานที่ศึกษาการแปลข้ามวัฒนธรรม ได้แก่ ประเมินค่าการแปลเนื้อเพลงอนิเมะเป็นภาษาไทยแบบขับร้องได้ (ภกรพล ปานขำ) การแปลภาษาถิ่นคันไซในมังงะ (สัณทิศา กำเนิดมงคล) ผลกระทบต่อเนื้อเรื่องมังงะจากการแปลเป็นภาษาไทยแบบ Indirect Translation (กิมวัจน์ นรินทรกุล ณ อยุธยา) ผลงานที่สะท้อนภาพค่านิยมของญี่ปุ่นที่ผู้อ่านได้เรียนรู้ผ่านมังงะและอนิเมะ ได้แก่ ค่านิยมญี่ปุ่นที่สะท้อนผ่านอนิเมะเรื่อง “あたしンち” (โชติกา สุวรรณวุฒิวัฒน์) การเปลี่ยนแปลงค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่มีต่อผีผ่านมังงะและอนิเมะ (ทิตยา โจนนวิภาต ภราดร เขียมเผือก) และผลงานสร้างสรรค์ประเภทการ์ตูน การหลีกหนีความเป็นจริงผ่านมังงะ อนิเมะ นำเสนอในรูปแบบ โดจินชิ (วงศกร ชูอรุณ)

ผลงานทั้งหมดนี้แม้ว่าจะขาดความสมบูรณ์ในการนำเสนอ ประเด็นเนื้อหา เนื่องด้วยผู้เขียนส่วนใหญ่ยังขาดประสบการณ์ในการทำรายงาน หรือการรวบรวมเนื้อหาเพื่อนำเสนอเชิงวิเคราะห์ แต่ก็ถือเป็นก้าวแรกของผู้เขียนทั้งหมดต่างทุ่มเทพยายามนำเสนอมุมมองในเชิงวิชาการที่ได้เรียนรู้ผ่านสื่อมังงะและอนิเมะที่ตนสนใจ ผู้เรียบเรียงจึงหวังว่าผู้เขียนทั้งหมดจะได้นำวิธีการสำรวจและอภิปรายไปพัฒนาต่อยอดต่อไปในอนาคต





คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
มูลนิธิ ฮาคูไฮโด