

การวิเคราะห์สัญญาะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น

นางสาวชไมพร สุขสัมพันธ์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2541

ISBN 974-332-068-7

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**AN ANALYSIS OF SIGN, CODE AND CODIFICATION
IN THAI-TRANSLATED JAPANESE COMICS**

Miss Chamaiporn Suksampan

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in the Mass Communication**

Department of Mass communication

Graduate School


Chulalongkorn University

Academic Year 1998


ISBN 974-332-068-7


หัวข้อวิทยานิพนธ์ การวิเคราะห์สัญญาะ รหัส และการขบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น
โดย นางสาวชไมพร สุขสัมพันธ์
ภาควิชา การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. กิตติ กัญภัย

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต


.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ นายแพทย์ คุรุวัฒน์ ชูติวงศ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ วิภา อุดมพันธ์)


.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ ดร. กิตติ กัญภัย)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฟาร์ วงศ์บ้านดู)

ชไมพร สุขสัมพันธ์ : การวิเคราะห์สัญญาณ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น (AN ANALYSIS OF SIGN, CODE AND CODIFICATION IN THAI-TRANSLATED JAPANESE COMICS) อ. ที่ปรึกษา : อาจารย์ ดร. กิตติ กันภัย, 194 หน้า. ISBN 974-332-068-7.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ถึงสัญญาณ และรหัสต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ในการถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญาณ แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับสัญญาณและวัฒนธรรมญี่ปุ่น เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษพบว่า การเล่าเรื่อง (Narration) ในการ์ตูนญี่ปุ่น มีแบบแผน (Pattern) ทั้งหมด 6 แบบแผน ในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน กล่าวคือ เรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน ได้แก่ แบบที่ 1 พระเอกออกเดินทาง ผู้ร้ายต่อสู้กับพระเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกชนะผู้ร้าย แบบที่ 2 นางเอกพบพระเอก ผู้ร้ายขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และหรือนางเอก และนางเอกเข้าใจกับพระเอก แบบที่ 3 พระเอกพบนางเอก และนางเอกช่วยเหลือพระเอก แบบที่ 4 พระเอกถูกผู้ร้ายหลอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และผู้ร้ายถูกผู้ช่วยปราบ แบบที่ 5 พระเอกพบผู้ร้าย ผู้ร้ายทำร้ายพระเอก ผู้ให้โทษของวิเศษแก่พระเอก พระเอกจอมปลอมถูกพระเอกเปิดเผยความจริง และผู้ช่วยจับผู้ร้ายจอบปลอม และ แบบที่ 6 พระเอกถูกผู้ร้ายกลั่นแกล้ง ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกช่วยเหลือผู้ช่วย

ในส่วนของสัญญาณ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่น ครอบคลุมไปด้วยสัญญาณ 3 ประเภท คือ 1) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง 2) ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ และ 3) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด หรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง นอกจากนี้ในการ์ตูนญี่ปุ่นยังครอบคลุมไปด้วยรหัส (Code) 4 ประเภท คือ 1) รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ (Product codes) 2) รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social codes) 3) รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (Cultural codes) และ 4) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล (Personal codes) ซึ่งรหัสต่าง ๆ เหล่านี้ถูกสร้างมาจากรหัสวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ 1) ประเพณีเทศกาล 2) กิจกรรมการเล่น 3) นิทาน 4) การบริโภค 5) การกินอยู่ 6) การแต่งกาย 7) การแสดงอารมณ์ 8) การสื่อความหมาย และ 9) การพักผ่อน รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน
..... การสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา
ปีการศึกษา2541.....

ลายมือชื่อนิติศ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาพร้อม

4085066628 : MAJOR MASS COMMUNICATION
KEY WORD: SIGN / CODE / CODIFICATION / THAI-TRANSLATED JAPANESE COMICS

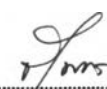
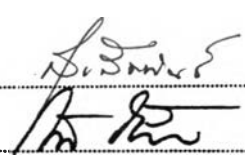
CHAMAIPORN SUKSAMPAN : AN ANALYSIS OF SIGN, CODE AND CODIFICATION IN
THAI-TRANSLATED JAPANESE COMICS. THESIS ADVISOR : DR KITTI GUNPAI. 194 pp.
ISBN 974-332-068-7.

The research aimed to analyze signs, codes and codification in Japanese comics in the light of meaning transmission to readers. The study employed qualitative research and used the concepts of semiology, cartoon theory and Japanese culture as the conceptual framework for data analysis.

The research results show 6 patterns of narration. The characters in the stories have certain functions. These stories clearly continue in a chronological order. The patterns comprise: 1) hero travelling, villain fights with hero, helper helps hero and hero beats villain; 2) princess meets hero, villain obstructs relationship between hero and princess, helper helps hero and/or princess and princess reunites with hero; 3) hero meets princess and princess helps hero; 4) hero deceived by villain, helper helps hero and villain suppressed by helper; 5) hero meets villain, donor gives magic powers to hero, false hero exposed by hero, and helper arrests false hero and; 6) hero embarrassed by villain, helper helps hero and hero helps helper.

Signs in Japanese comics are categorized as 3 types: 1) icon (i.e. natural environment, clothing, belongings and construction materials; 2) index (i.e. size of cartoon, conventional clothing, emotional expression of the cartoon, use of light and colouring of scene and various uses of lives and; 3) symbol (i.e. symbols of speech or narration, symbols of emotional expression and symbols of sound. Besides, the Japanese comics possess 4 types of codes: 1) product codes; 2) social codes; 3) cultural codes; and 4) personal codes. They are codified by various significant features of Japanese culture, including: 1) traditional festival; 2) activity; 3) tales; 4) consumption; 5) everyday living; 6) dressing; 7) emotional expression; 8) meaning transmission; and 9) diversion. These cultural codes are used as a tool to direct and codify the production of Japanese comics.

ภาควิชา..... การสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา..... การสื่อสารมวลชน
ปีการศึกษา..... 2541.....

ลายมือชื่อนิสิต..... 
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... 
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

กิตติกรรมประกาศ



ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถทำงานให้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยการสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน จากบิดามารดามาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.กิตติ กัญภัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้ซึ่งกรุณาให้คำปรึกษา กำลังใจ คำแนะนำ และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ รวมทั้ง รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ ผู้ให้ความรู้ กำลังใจ ข้อชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย ตลอดจนกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์โอฬาร วงศ์บ้านดู่ และประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ วิภา อุตมฉันทน์ และอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัย -

ขอขอบพระคุณอาจารย์ธรรมเกียรติ กัญฉวี และคุณพรอนงค์ นิยมคำ ที่ได้ให้ความกรุณาต่อผู้วิจัย ในการทำวิทยานิพนธ์ รวมทั้งเจ้าหน้าที่ของภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ ตลอดจนเพื่อน ๆ MC ภาคในเวลาทุกคนที่ให้กำลังใจผู้วิจัยมาโดยตลอด

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความกรุณาของทุกท่านที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้ จึงขอขอบพระคุณ อย่างสูงในความเอื้อเฟื้อของทุกท่านที่ได้ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์.....	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	8
1.5 นิยามศัพท์.....	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการชุน.....	10
2.2 แนวคิดเชิงสัญญาวิทยา.....	15
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสัญญาะในญี่ปุ่น.....	21
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	34
3.1 แหล่งข้อมูล.....	34
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	37

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น..... 38
4.1	โครงเรื่อง..... 38
4.2	ตัวละคร และการกระทำ..... 44
4.3	การเล่าเรื่อง..... 68
5	การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น..... 86
5.1	การวิเคราะห์สัญลักษณ์..... 86
5.2	การวิเคราะห์รหัส และกระบวนการสร้างรหัส..... 104
6	บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 160
รายการอ้างอิง.....	165
ภาคผนวก.....	167
ภาคผนวก ก.....	168
ภาคผนวก ข.....	179
ประวัติผู้วิจัย.....	194

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางแสดงโครงเรื่อง.....	43
2	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	44
3	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "โตราเอมอน".....	47
4	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ตราคอนบอส".....	48
5	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "จอมคนสยบฟ้า โนบุนากะ".....	50
6	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ชั่วโมงเรียนพิศวง".....	51
7	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง".....	52
8	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน".....	53
9	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "สแลม ดังก์".....	54
10	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "Hen".....	56
11	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "บ๊ोक บ๊ोक".....	57
12	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ดร.สลัมป์ กับอาราเส่".....	58
13	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "กัปตัน คิต".....	59
14	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "พันหนึ่งราตรี".....	60
15	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ไช้แหลก".....	61
16	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ดร.โนงูจิ ด้วยใจนักสู้".....	62
17	ตารางแสดงบทบาทของตัวละครในเรื่อง "ล่านาต่างพิภพ".....	63
18	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "โตราเอมอน".....	68
19	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ตราคอนบอส".....	69
20	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "จอมคนสยบฟ้า โนบุนากะ".....	70
21	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ชั่วโมงเรียนพิศวง".....	71
22	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง".....	72
23	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน".....	73
24	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "สแลม ดังก์".....	74
25	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "Hen".....	75
26	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "บ๊ोक บ๊ोक".....	76

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
27	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ดร.สลัมป์ กับอาราเล่"	77
28	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "กัปตัน คิต"	77
29	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "พันหนึ่งราตรี"	79
30	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ดร.โนงูจิ ด้วยใจนักสู้"	79
31	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "โซ้ยแหลก"	80
32	ตารางสรุปการกระทำของตัวละครในเรื่อง "ล่าน่าต่างพิภพ"	81
33	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	82
34	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	83
35	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	83
36	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	84
37	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	84
38	ตารางสรุปการกระทำของตัวละคร.....	85

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายในการ์ตูนญี่ปุ่น.....	40
2	ภาพภูเขาไฟ.....	87
3	ภาพการแต่งกาย.....	87
4	ภาพนาฬิกา.....	88
5	ภาพมีด.....	88
6	ภาพบ้านพักตากอากาศ.....	88
7	ภาพรถยนต์.....	89
8	ภาพเปรียบเทียบขนาดตัวการ์ตูน.....	90
9	ภาพการผู้หญิงแบบแต่งกายอาหรับ.....	91
10	ภาพแสดงอารมณ์โกรธของตัวการ์ตูน.....	92
11	ภาพแสดงการหนาวของตัวการ์ตูน.....	92
12	ภาพแสดงการประหลาดใจของตัวการ์ตูน.....	93
13	ภาพแสดงการจูบของตัวการ์ตูน.....	94
14	ภาพแสดงอาการหุดหู่ของตัวการ์ตูน.....	94
15	ภาพแสดงถึงเวลาเย็น.....	94
16	ภาพแสดงบรรยากาศตกใจอย่างแรงของตัวการ์ตูน.....	95
17	ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของจักรยานยนต์.....	95
18	ภาพการแสดงการอายุ.....	96
19	ภาพสัญลักษณ์ดอกไม้ ใบไม้ที่ปลิวในการ์ตูนผู้หญิง.....	99
20	ภาพสัญลักษณ์หัวใจ แสดงการหลงรัก.....	99
21	ภาพกลุ่มควัน แสดงถึงการโกรธ.....	100
22	ภาพเลือดกำเดา แสดงความคิดเกี่ยวกับสรีระเพศตรงข้าม.....	100
23	ภาพเสียงเดิน.....	101
24	ภาพเสียงล้ม.....	102
25	ภาพเสียงเป่าเทียน.....	113
26	ภาพเสียงการเอานิ้วจิ้ม.....	103

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
27	ภาพภาชนะใส่อาหารแบบญี่ปุ่น.....	104
28	ภาพเสื้อตะตะมิ.....	105
29	ภาพที่นอนแบบญี่ปุ่น.....	105
30	ภาพอ่างอาบน้ำ.....	106
31	ภาพโตะให้ความอุ่น.....	106
32	ภาพตรายาง หรือฮังโกะ.....	107
33	ภาพผ้าห่อของ.....	108
34	ภาพแมวกวัก.....	108
35	ภาพค้อนขอพร.....	109
36	ภาพดาบญี่ปุ่น.....	110
37	ภาพหน้าที่ของภรรยาที่ต้องปรณนิบัติสามี.....	111
38	ภาพภรรยาญี่ปุ่นที่มีสิทธิแสดงความคิดเห็นต่อสามี.....	111
39	ภาพสามีญี่ปุ่นต้องออกไปทำงานนอกบ้าน.....	112
40	ภาพแม่บ้านญี่ปุ่น.....	112
41	ภาพการรวมกลุ่ม แสดงความสัมพันธ์แบบญี่ปุ่น.....	113
42	ภาพแสดงการเรียกชื่อ แสดงความสัมพันธ์ในระบบอาวุโส.....	114
43	ภาพความสัมพันธ์ของรุ่นน้องที่มีต่อรุ่นพี่.....	115
44	ภาพการปรณนิบัติที่ฝ่ายหญิงมีต่อฝ่ายชาย แสดงความสัมพันธ์ชาย-หญิง..	116
45	ภาพเทศกาลปีใหม่.....	117
46	ภาพวันขับไล่ความชั่วร้าย.....	118
47	ภาพเทศกาลวันฉลองเด็กผู้หญิง.....	119
48	ภาพเทศกาลวันเด็กผู้ชาย.....	120
49	ภาพเทศกาลถนนะตะ.....	121
50	ภาพเทศกาลชมจันทร์.....	122
51	ภาพเทศกาลคริสต์มาส.....	123
52	ภาพเทศกาลชมดอกซากุระ.....	124
53	ภาพการเล่นตีไฟ.....	125

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
54	ภาพการเล่นวิ่งไล่จับ.....	126
55	ภาพการเล่นโยนลูกบอลตั้งแป้น.....	126
56	ภาพการเล่นเชือก.....	127
57	ภาพเกมเป่า-ยิง-ฉุบ.....	127
58	ภาพเกมไฟ้อโรการตะ.....	128
59	ภาพการเล่นว่ว และการตีลูกชนไก่.....	128
60	ภาพการเล่นคัง-เครี.....	129
61	ภาพนิทานเรื่อง "ชายชราแห่งดอกไม้".....	130
62	ภาพนิทานเรื่อง "โมะโมะทาโร่ เด็กชายลูกท้อ".....	131
63	ภาพนิทานเรื่อง "อุระชิมะ ทะโร".....	131
64	ภาพนิทานเรื่อง "ภูษาสวรรค์".....	132
65	ภาพอาหารกล่องแบบญี่ปุ่น.....	133
66	ภาพคัทซึด้ง.....	134
67	ภาพข้าวแกงกะหรี่.....	135
68	ภาพข้าวปั้น.....	135
69	ภาพซูชิ.....	136
70	ภาพไข่ม้วน.....	137
71	ภาพอาหารบีโใหม่.....	138
72	ภาพโซหนี.....	138
73	ภาพการทำขนมโมจิ.....	139
74	ภาพสุกี้ยากี้.....	140
75	ภาพการรับประทานอาหารร่วมกันแบบญี่ปุ่น.....	141
76	ภาพบ้านแบบเก่าของญี่ปุ่น.....	142
77	ภาพที่อยู่อาศัยแบบอพาร์ทเมนต์ในประเทศญี่ปุ่น.....	143
78	ภาพวัดแบบพุทธศาสนา.....	144
79	ภาพศาลเจ้าชินโต.....	145
80	ภาพปราสาทแบบญี่ปุ่น.....	146

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
81	ภาพสวนญี่ปุ่น.....	147
82	ภาพชุดกิโมโน.....	148
83	ภาพการเปลี่ยนการแต่งกายตามฤดูกาลของเด็กนักเรียนญี่ปุ่น.....	149
84	ภาพแสดงการร้องไห้.....	150
85	ภาพการทักทาย.....	151
86	ภาพแสดงการโค้งของคนญี่ปุ่น.....	152
87	ภาพแสดงการนั่งแบบญี่ปุ่น.....	153
88	ภาพการกวักมือเรียก.....	154
89	ภาพการแสดงถึงความยินดี (บันไซ).....	154
90	ภาพการอาบน้ำพุร้อน.....	155
91	ภาพการเล่นไฟนกระจอก.....	156
92	ภาพการเล่นปาจิงโกะ.....	157
93	ภาพการร้องคาราโอเกะ.....	157
94	ภาพแสดงถึงนักเรียนญี่ปุ่นเรียนหนัก.....	158
95	ภาพแสดงถึงการเรียนพิเศษของเด็กญี่ปุ่น.....	159
96	ภาพแสดงถึงการกลั่นแกล้งในสังคมญี่ปุ่น.....	159