

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้ คือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
2. แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)
3. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ในญี่ปุ่น

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

"การ์ตูน" ในคำไทยมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายว่า "การ์ตูน (น.) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

นอกจากคำว่า "Cartoon" ที่เรียกทับศัพท์จนติดปากแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษอีก 3 คำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ คำว่า "Comics" "Caricature" และ "Illustrated Tale" ซึ่งคำทั้งสามคำนี้มีความหมายต่างกัน คือ

- Cartoon หมายถึง ภาพล้อหรือภาพเปรียบเทียบ วาดอยู่ในกรอบ แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน

- Caricature เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า "Caricatura" แปลว่า บรรลุ หรือบรรลุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคล หรือวัตถุที่ทำให้ขำ โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียนรูปคอยาว หรือรูปร่างสูงแก้ง่าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใคร หรืออะไร เพราะว่าผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากใน

หนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 : 2)

- Comic เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคอันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องชวนขันเสียส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อหาเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ

- Illustrated Tale นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความตามจริง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนมีลักษณะพิเศษซึ่งแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ แต่การ์ตูนก็ได้ทำหน้าที่ในการสื่อสารเช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่น โดยเมื่อนำไปเปรียบเทียบสื่อการ์ตูนกับสื่อประเภทอื่น อาจทำให้เข้าใจการ์ตูนมากยิ่งขึ้น

- เปรียบกับศิลปะสายเส้นเพราะความที่การ์ตูนเป็นภาพวาด จึงมักถูกจัดให้เป็นศิลปะสายเส้นชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับภาพประกอบ ซึ่งทั้ง 2 อย่างนี้มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด คือภาพประกอบเน้นที่การนำเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่สำคัญมาแสดงเพียงจุดเดียว ส่วน "การ์ตูน" เป็นการเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องไปตามลำดับ แต่ถึงอย่างไรก็ตามการ์ตูนชิ้นเอกก็ยังแสดงถึงประวัติของศิลปะสายเส้นได้

- เปรียบเทียบกับการวรรณกรรม เนื่องจากการเล่าเรื่องเน้นสิ่งสำคัญในการ์ตูนเพื่อตอบสนองผู้คนในวงกว้าง และอาจแทนที่หนังสือนิยายราคาถูก หรือนวนิยายเรื่องยาวตามนิตยสารได้ เพราะการ์ตูนสามารถให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้โดยง่าย โดยใช้เวลาสั้น และสามารถเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ทันที แต่หากเรามองการ์ตูนในแง่ที่เป็นวรรณกรรมเพียงอย่างเดียวย่อมไม่ได้เนื้อหาสาระแห่งการ์ตูนไว้ทั้งหมด

- เปรียบเทียบกับการละคร ทั้งละครและการ์ตูนต่างใช้บทสนทนาได้ตอบให้เป็นประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น เพื่อแสดงนิสัยและเจตนาเพื่อขมวดปมให้ฉงนชวนติดตามเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ ฯลฯ นอกจากนี้ถ้อยคำใน

การ์ตูนอาจจะซ่อนเหตุการณ์มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา ด้วยการใส่เสียง สำเนียง ลีลาเข้าไปได้เช่นเดียวกัน การ์ตูนได้เปรียบละครในแง่ที่สามารถใส่ความคิดคำนึงลงไปได้

- เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ ซึ่งดูจะใกล้เคียงกับการ์ตูนมากกว่าศิลปะอื่น ๆ เพราะต่างมุ่งให้เป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหว เทคนิคที่ใช้บางอย่างก็คล้ายกัน ทั้งการใช้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุม และทัศนียภาพ การตัดต่อเรื่อง ฯลฯ อิทธิพลของภาพยนตร์ก็ได้ส่งผลกระทบต่อการ์ตูนมิใช่น้อย ทั้งในแง่การปรับปรุงเทคนิคการวาด และการเลือกแบบแนวเรื่องตามอย่างความสำเร็จของภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการ์ตูนกับสื่อชนิดต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าไม่สามารถจัดการ์ตูนเข้าในสื่อประเภทใดได้สมบูรณ์ เพราะว่ามีพัฒนาการและการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะของการ์ตูนเอง จึงจัดให้มีการ์ตูนเป็นสื่อหนึ่งต่างหากจากสื่ออื่นได้ (สังเขต นาคไพจิตร เรื่องเดียวกัน : 12)

การ์ตูนเรื่อง หรือที่เรียกว่า นิยายภาพ (Comic Strip) ยังต้องมีตัวละครที่ดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่องโดยอาศัยจินตนาการของผู้เขียนแล้ว การ์ตูนประเภทนี้โดยพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละครอบจะแยกจากกัน หรือสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ ภาพ กรอบรวมกันจะเป็นภาพเรื่อง (Strip) ส่วนใหญ่เรียกว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) ส่วนการดำเนินเนื้อหาเรื่องราวจะแบ่งเป็นช่อง แต่ละช่องที่ถูกแบ่งมักจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องด้วยตัวอักษร นอกจากนั้นแล้วการ์ตูนเรื่องที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เร้าใจชวนให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และต้องมีการสร้างตัวละครที่มีลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา

นอกจากนั้นแล้วองค์ประกอบของการ์ตูนที่ขาดไม่ได้ คือ บทสนทนา ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างภาพและถ้อยคำสนทนาเข้าไปเป็นเรื่องเดียวกัน การ์ตูนมีภาษาเฉพาะ คำพูดหรือบทสนทนาของตัวละครจะมีกรอบ หรือวงกลม (Balloon) รอบคำพูดแล้วโยงไปที่ตัวละครที่พูด เป็นการแสดงว่าคำพูดนั้นเป็นของตัวละครนั้น ถ้อยคำและบทสนทนาจะมีความกระชับ สั้น แต่กระชับ และเข้าใจง่าย เนื่องจากเนื้อที่ภายในกรอบหรือวงกลมมีน้อยใช้ภาษาพูดเพียงอย่างเดียวไม่ได้ ส่วนใหญ่เป็นคำพูดแสดงอารมณ์และเสริมบทบรรยาย นอกจากนั้นยังมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย เช่น การใช้รูปหลอดไฟแสดงถึงปัญญาที่คิดแก้ไขปัญหาได้ เครื่องหมายตกใจที่ศีรษะแสดงว่าตกใจ หรือแปลกใจ เป็นต้น นอกจากนี้ยังนิยมใช้ภาษาที่เลียนเสียงธรรมชาติ เสียงเปิดประตู เสียงของหล่นหรือของหนัก ๆ ประทะกัน เป็นต้น

ประเภทของการ์ตูน

สังเขต นาคไพจิตร (2530) แบ่งการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบ่งตามรูปแบบ

1.1 รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

1.2 รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และศาสนา เป็นต้น

2. แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

2.1 การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon)

2.2 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)

2.3 การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)

2.4 การ์ตูนขำขันช่องเดียวจบ ซึ่งจะเป็นการ์ตูนเจ๊บบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)

2.5 การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเดียว

2.6 การ์ตูนเรื่องยาว (Comic or Serial Cartoon)

2.7 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

2.8 การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon) หมายถึง การ์ตูนภาพยนตร์

2.9 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

2.10 การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual and Cartoon)

2.11 การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

2.12 การ์ตูนแบบ (Pattern)

การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง แบ่งได้เป็น

1. การ์ตูนคอมิกส์สตริป (The Comic Strip) หรือศิลปะภาพการ์ตูนชุด ได้แก่

1.1 การ์ตูนชุดเรื่องขำขัน (The Humor Strip)

1.2 การ์ตูนเรื่องผจญภัย (The Serial Action Adventure Strip)

1.3 การ์ตูนแบบโซปโอเปรา (The Serial "Soap Opera Strip") คือ การ์ตูนชุดที่มีเนื้อเรื่องคล้ายกับละครโทรทัศน์หรือวิทยุ ประเภท "Soaps" ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตความรักระหว่างหญิง-ชายเป็นส่วนใหญ่

2. หนังสือคอมิกส์ (The Comic Book)

หนังสือการ์ตูนคอมิกส์แบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) ซึ่งรวมเรื่องประเภทต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ เรื่องขำขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอาชญากรรม เรื่องวิทยาศาสตร์ เรื่องที่เป็นเรื่องจริง หรือคลาสสิก (True or Classic) และคอมิกส์เรื่องของความรัก

นอกจากนั้นแล้วยังแบ่งการ์ตูนตามวัยของผู้่านได้ดังนี้ คือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายภาพ คำพูด การใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการสร้างความสนใจ เพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ยังมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วย เด็กก็จะเกิดความสนุกและจำภาพ จำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น

2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัยและเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ไกลตัวขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับสำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดี เรื่องพิเศษ อังในรัชนีกร ศิริชัยเอกวัฒน์, 2536 : 23)

เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องยาว แบ่งออกเป็น 10 ชนิด ได้แก่

1. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (Adventure)
2. หนังสือภาพการ์ตูนผืนเฟื่องผจญภัย (Fantastic Adventure)
3. หนังสือภาพการ์ตูนสงคราม (War)

4. หนังสือภาพการ์ตูนอาชญากรรม-นักสืบ (Crime and Detective)
5. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ (Real Stories and Biography)
6. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัยในป่าใหญ่ (Jungle Adventure)
7. หนังสือการ์ตูนภาพสัตว์ (Animal Cartoon)
8. หนังสือภาพการ์ตูนตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. หนังสือภาพการ์ตูนโรแมนติก (Love Interest)
10. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจากวรรณกรรมคลาสสิก (Retold Classics)

ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เข้าใจว่า “การ์ตูน” เป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่ถ่ายทอดไปยังผู้รับสาร โดยแนวเรื่องของการ์ตูนประเภทต่าง ๆ เหล่านี้ นำมาใช้ในการแบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นออกเป็นประเภทต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์รหัส (Code) ของการ์ตูนญี่ปุ่น ที่อยู่ในเนื้อหาในรูปของรูปภาพ และภาษา นอกจากนั้นยังทำให้เข้าใจการ์ตูนมากยิ่งขึ้น

2. แนวคิดเชิงสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “Semiology” หมายถึง “ศาสตร์แห่งสัญยะ” (Science of Sign) โดยสัญยะ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบทหนึ่ง

O'Sullivan and other (1983) ได้อธิบายและได้จำกัดความสัญวิทยา (Semiology หรือ Semiotics) ไว้ว่า “...เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญยะ (Sign) รหัส (Codes) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญยะ และการที่สัญยะนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม

สัญยะ มีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการด้วยกัน คือ

- | | |
|-------------|---|
| ประการที่ 1 | จะต้องมีลักษณะทางกายภาพ |
| ประการที่ 2 | จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง |
| ประการที่ 3 | สัญยะนั้น จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญยะ |

Ferdinand de Saussure (ศิวิชัย ศิริภายะ และกาญจนา แก้วเทพ, 2531 : 183-184) อธิบายความหมายของสัญญาณว่า เป็นสิ่งที่สัมพันธ์ได้ด้วยอายตนะ (ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่ได้ปรากฏในสัญญาณนั้น เช่น เวลาเราเขียนอักษรคำว่า "ม้า" โดยที่เราหมายถึง "ตัวม้าจริง ๆ" ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า "ม้า") นี้ เรียกว่า "ตัวหมาย" (Signifier) ส่วนตัวม้าจริง ๆ เรียกว่า "ตัวหมายถึง" (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้ เราเรียกว่า "การสร้างความหมาย" (Signification) การศึกษาในเชิงสัญญาณวิทยาให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยนำเอาตัวบท (Text) มาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร

กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) หรือวิธีการวิเคราะห์ความหมายนั้น Roland Barthes ศานศิษย์คนหนึ่งของ Saussure ได้ให้แนวความคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในการสื่อสาร โดยมีหัวใจในการแสดงความหมาย 2 ชั้น คือ

1. การตีความหมายโดยตรง (Denotation)

การตีความหมายโดยตรง เป็นความหมายชั้นแรก เหมือนที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในสัญญาณนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญาณกับสิ่งที่กล่าวถึงเป็นความหมายที่ชัดของสัญญาณ และเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่

2. การตีความหมายโดยนัย (Connotation)

Barthes อธิบายว่าความหมายโดยนัยแฝงได้อธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญาณกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของผู้รับสาร และเกิดจากการตีความโดยอัตวิสัย เมื่อผู้ตีความหมายได้รับอิทธิพลจากผู้ส่งสารไปพร้อมกับการได้รับจากสัญญาณ ความหมายแฝงจะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมายโดยการเปลี่ยนตัวหมาย หรือสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึงเอาไว้

ในกระบวนการสร้างความหมายในชั้นแรก หรือความหมายตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันและมีลักษณะเป็นภาววิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาได้โดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่า ส่วนกระบวนการสร้างความหมายในชั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร เช่น คำว่า "หัวใจ" มีความหมายเป็นสากลว่า อวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายมนุษย์และสัตว์ทำหน้าที่สูบฉีดโลหิต ดังนั้นความหมายในชั้นที่ 1 ที่มีความหมายโดยตรงเป็น

ความหมายของการใช้ภาษา แต่เมื่อเป็นความหมายขั้นที่ 2 จะให้ความหมายต่อจากการตีความหมายตรง ซึ่งเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ในอีกระดับหนึ่ง คือ หัวใจเป็นสัญลักษณ์ของความรัก หรือชีวิต หรือความสำคัญ เป็นต้น ดังนั้นความหมายแฝงจึงเป็นการใช้ภาษา เพื่อให้ความหมายแกสิ่งทีนอกเหนือไปจากสิ่งที่กล่าวถึง หรือมีความหมายสำหรับทุกคน

การที่ตัวหมาย (Signifier) จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์กับตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะที่ไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้นั้น จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ (Sign) ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับการศึกษาภาษา ที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ เช่นเดียวกับที่รหัส (Code) และจารีต (Convention) เป็นตัวกำหนดเนื้อหา (Text) ต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษา

John Fiske (1982) ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาเชิงสัญญาณวิทยาว่าเป็นการศึกษาในส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

1. เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญญาณ (Sign) ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากตัวมันเอง และสัญญาณนี้จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญาณ (Sign)

Pierce ได้ให้ความสำคัญกับสัญญาณเพราะไม่มีการสื่อสารใดที่เกิดนอกระบบสัญญาณ ซึ่งสัญญาณ (Sign) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1.1 ภาพเหมือน (Icon) หมายถึง สัญญาณที่มีลักษณะเป็นภาพ หรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่น เครื่องหมายแสดงยศ ตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นต้น

- 1.2 ดัชนี (Index) หมายถึง สัญญาณที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยการคิดหาเหตุผล เช่น ควันไฟ อากาศของโรค

- 1.3 สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง สัญญาณที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ เป็นกฎหรือระเบียบ หรือ สิ่งทีทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกัน ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น คำ ตัวเลข ชวเลข หรือภาพในหลวง ทุกคนก็เข้าใจเหมือนกันหมดว่าเป็นสิ่งที่ต้องให้ความเคารพ ยกย่อง เคารพ

สัญญาณ (Sign) ทั้ง 3 นี้ ไม่ได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด สัญญาณหนึ่ง อาจประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งภาพเหมือน ดัชนี และสัญลักษณ์รวมกันอยู่ก็ได้ เช่น ภาพพระสงฆ์ เป็นได้ทั้ง

ภาพเหมือน ก็คือ ภาพเหมือนของพระจริง ๆ ขณะเดียวกันก็เป็นดัชนี คือเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงเป็นตัวแทนของศาสนา และก็เป็นทั้งสัญลักษณ์ด้วยในแง่ที่ทุกคนต้องให้ความเคารพ นับถือ

2. เป็นการศึกษาในเรื่องรหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรม (Code of behavior) และรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น

โดยรหัสสามารถแบ่งออกได้ดังนี้ คือ

2.1 Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ ที่บ่งบอกความหมายที่แตกต่างกัน เช่น เมื่อเรามองดูจานอาหารที่แต่ละบ้านใส่อาหาร เราก็จะทราบความหมายของบ้านนั้นได้

2.2 Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทยไม่ถือว่าการที่ลูกตบหัวหรือตบไหล่เป็นการแสดงความรัก แต่รหัสของอเมริกันจะอนุญาตการแสดง ความหมายเช่นนั้น

2.3 Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ เช่น การยิ้มของคนไทยจะมีรหัสให้กระทำได้หลายวาระโอกาส หลายความหมาย ในขณะที่สังคมตะวันตกจะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า

2.4 Personal codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล เช่น การเป็นนักการเมืองในสังคมอเมริกันและสังคมไทยจะมีความหมายที่แตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 96)

3. วัฒนธรรม (Culture) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีสัญลักษณ์ (Sign) และรหัส (Code) เกี่ยวพันกันอยู่ในแต่ละวัฒนธรรม และจะมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้น ๆ

ในการศึกษาถึงสัญลักษณ์ในสื่อมวลชนนั้น Fry and Fry (1986 : 443-453) ได้พยายามสร้างแบบจำลองเชิงสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อใช้ศึกษากระบวนการสร้างความหมายในสื่อมวลชนโดยแบบจำลองนี้มีรากฐานมาจากทฤษฎีทงภาษาของ Peirce และ Eco โดย Fry and Fry ได้ให้ความสำคัญทั้ง "ตัวบท" (Text) ในสื่อ และการตีความ (Interpretation) ซึ่ง "ตัวบท" นั้น มีพลังที่จะกำหนดกระบวนการของการสร้างความหมายโดยตัวผู้รับสาร และมีปัจจัย 2 ปัจจัยที่ทำให้ตัวบทของสื่อมีพลัง คือ 1) ความรู้เกี่ยวกับรหัสทางวัฒนธรรมของตัวผู้เข้ารหัส (Encoder) ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความสนใจ ตลอดจนลักษณะโครงสร้างของตัวบท 2) ตัวบทที่มีพลังนั้นสามารถดึงความสนใจของผู้รับสารไปสู่ตัวบทบางส่วนเป็นพิเศษ โดยที่สามารถจะละความสนใจจากตัวบทส่วนอื่นได้

นอกจากนั้นแล้ว Berger ได้กล่าวว่า "...การวิเคราะห์เชิงสัญญะนั้น มุ่งเน้นไปที่ความหมายในเนื้อหา เป็นความหมายที่มีสาเหตุมาจากความสัมพันธ์ (Relation) โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์" (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน, 2540 : 17) นอกจากนั้นแล้วในการวิเคราะห์สัญญะ สิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ ก็คือ ความรู้เรื่องรหัส (Code) ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เราเรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรมของตน เมื่อมองจากมุมมองนี้ วัฒนธรรมจึงนับว่าเป็นระบบของการสร้างรหัส (Codification) ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเรา การที่คนเราจะได้รับการขัดเกลาทางสังคมและมีการเรียนรู้แนวทางของวัฒนธรรมนั้น หมายถึงว่า จะต้องได้รับการสั่งสอนรหัสต่าง ๆ มากำนวนหนึ่ง ซึ่งมักจะมีขอบเขตทางชนชั้นทางสังคม ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ ฯลฯ เป็นตัวกำหนดถึงรหัสย่อย ๆ (Subcodings) ต่าง ๆ เหล่านี้จะปรากฏอยู่ในรหัสสากลใหญ่ ๆ (General code)

ในการศึกษาตัวบท (Text) โดยวิธีทางสัญญวิทยา เมื่อเราเข้าใจตัวสัญญะ กระบวนการสร้างความหมาย และรหัส ซึ่งเป็นตัวเชื่อมทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะสามารเข้าใจความหมายของตัวบทได้ อย่างไรก็ตาม การที่จะนำวิธีทางสัญญวิทยาไปใช้ในการศึกษาคำตอบจะช่วยให้วิธีการวิเคราะห์ทางสัญญะเชิง Diachronic/Syntagmatic เป็นการศึกษาการดำเนินเรื่อง หรือการเล่าเรื่อง (Narration) เน้นไปที่การโยน (ลำดับ) เหตุการณ์ต่าง ๆ หรือการปรากฏของสัญญะ ที่เกิดขึ้นไว้ด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้

การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic พบมากในเรื่องของการเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องได้กำหนดขึ้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด Vladimir Propp นักคติชนวิทยาเป็นผู้บุกเบิกการวิเคราะห์แบบนี้อย่างมาก โดยการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่าเรื่องของบรรดานิทานพื้นบ้านทั้งหลาย แยกแยะ (Categories) ที่ Propp นำเอามาใช้ในการวิเคราะห์ คือ Function ได้แก่การกระทำของตัวละคร และขั้นตอนของ Function หรือ Sequence

นอกจากนั้นแล้ว Propp พบว่าในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน ได้แก่ผู้ร้าย (Villan) อันได้แก่ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนแก่ชุมชน หรือผู้เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่อง ผู้ให้ (The Donor) โดยมากเป็นอาจารย์ของตัวละครหลัก หรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ได้แก่ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือตัวเองให้ผ่านพ้นอุปสรรค เจ้าหญิง (The Princess) คือนางเอกของเรื่อง ผู้ที่พระเอกจะต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง ผู้ส่งสาร (The Hero) จะเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง ส่วนพระเอกจอมปลอม (The False Hero) คือตัวละครที่สร้างเป็นคนดี แต่มักจะเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง สำหรับตัวละครตามเกณฑ์ของ Propp นี้สามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทได้มากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครอาจมีมากกว่า

ศิริชัย จิริภายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531 : 83-84) ได้อธิบายถึงการนำเอาทฤษฎีเน้นที่ตัวสารหรือตัวเนื้อหา (บท) ของสื่อมวลชนมาศึกษาว่า ฐานของตัว ทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาเมื่ออยู่ว่า เนื่องจากกฎต่าง ๆ ของภาษา (หรือลักษณะอื่นใดก็ตามที่ถูกทำขึ้นมาแทน หรือ "การเข้ารหัส") ถูกกำหนด หรือมีข้อจำกัดโดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมเดิม (รากเดิมของวัฒนธรรม) ดังนั้นตัวเนื้อหาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษา จึงเป็นการปิดโอกาสให้นำมาอ่านและตีความได้ ดังนั้นเราจึงสามารถเข้าใจความหมาย หากเรารู้กฎเกณฑ์ของภาษาและมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรม ถึงแม้ว่าแนวทางในการศึกษาเรื่องนี้จะมกมกมาย แต่เราก็ยังสามารถระบุลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีเหล่านี้คือ

ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้ส่งสารหรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารที่อยู่ แต่ความหมายที่เราตีความนั้น เราถือเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะของระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ "เข้ารหัส"

ประการที่สอง แนวการศึกษาไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิวหรือความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความหมายที่แฝงหรือความหมายเชิงนัยยะ ซึ่งผู้ส่งสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ตาม

ประการที่สาม แนวทางการศึกษาไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ ท่าทาง เสียง เครื่องไม้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย

จากการที่ได้กล่าวมา จึงได้ใช้แนวทางวิชาสัญลักษณ์วิทยาการศึกษาตัวบท (Text) ซึ่งจะทำความเข้าใจความหมาย โดยที่ความหมายที่เราตีความจากตัวบทเนื้อหาของสื่อมวลชนไม่จำเป็นต้องเป็นความตั้งใจของผู้รับสาร แต่ความหมายที่เราตีความนั้น เราถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ และไม่ได้มีความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิวเท่านั้น แต่ยังเป็นความหมายโดยนัยแฝง ซึ่งผู้ส่งสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ได้ (ศิริชัย จิริภายะ และกาญจนา แก้วเทพ, 2531 : 34)

ในการนำสัญลักษณ์วิทยาเข้ามาใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางการคิดในการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งถือว่าเป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่งในการเข้าถึงผู้รับสาร โดยการ์ตูนญี่ปุ่นที่ส่งมามีความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรม ดังนั้นการที่จะศึกษาตัวบทให้เข้าใจได้นั้น จึงจำเป็นที่จะต้องเข้าใจทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งแนวคิดทางสัญลักษณ์นี้สามารถทำให้เข้าใจถึงความหมายที่ถูกส่งผ่านสื่อได้อย่างไรจากแนวคิดข้างต้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสัญญาในญี่ปุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

คำว่า "วัฒนธรรม" ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง "สิ่งประดิษฐ์หรือพฤติกรรมที่คนในหมู่ผลิตหรือสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน"

ส่วนพระยาอนุมานราชธน (จินตวิรี เกษมศุข, 2539 :19) ได้ให้คำจำกัดความของวัฒนธรรมไว้ว่า "วัฒนธรรม คือ สิ่งอันเป็นผลผลิตของส่วนรวมที่มนุษย์ผลิตขึ้น และได้เรียนรู้มาจากคนแต่ก่อนสืบต่อเป็นประเพณีกันมา มีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงเพื่อความเจริญของงามในวิถีชีวิตของมนุษย์ในส่วนรวม ถ่ายทอดกันได้ เลียนกันได้ เอาอย่างกันได้ นอกจากนี้แล้ว วัฒนธรรม คือ ความคิดเห็น ความรู้สึก ความประพฤติ และกิริยาอาการ หรือการกระทำใด ๆ ของมนุษย์ในส่วนรวมที่ลงรูปเป็นพิมพ์เดียวกัน และแสดงออกมาให้ปรากฏเป็นภาษา ศิลปะ ความเชื่อ ระเบียบ ประเพณี เป็นต้น วัฒนธรรมจึงเป็นมรดกแห่งสังคมซึ่งมีการรับและรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม"

พัททยา สายชู (ชยาพร เพชรโพธิ์ศรี, 2539 : 9) ได้ให้ความหมายวัฒนธรรมในแง่ที่เป็นแบบอย่างการดำรงชีวิตว่า "แบบอย่างการดำรงชีวิตของคนหมู่ใดหมู่หนึ่งนั้น ก่อนที่จะเป็นแบบอย่างขึ้นได้ จะต้องมีการปฏิบัติคล้ายตามกันในหมู่คนจำนวนมากพอสมควร มีการปฏิบัติตามกันไปทั้งกลุ่มและปฏิบัติสืบต่อเนื่องกันไปเป็นเวลานานพอสมควร จนปรากฏเป็นแบบอย่างให้เห็นได้ชัดเจนจากหมู่คนที่เป็นเจ้าของ การร่วมกันปฏิบัติตามแบบอย่างของความคิด ความเชื่อ ความประพฤติ หรือการกระทำที่ร่วมกันเป็นแบบแผนหรือวัฒนธรรมของหมู่คณะโดยติดต่อกันไปเป็นเวลานาน สิ่งเหล่านี้ก็กลายเป็นธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมนั้นก็ประกอบด้วยทุกสิ่งที่เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาทั้งสิ้น และยังคงยึดถือกันมา เพราะผู้ปฏิบัติพอใจร่วมกันว่า เป็นสิ่งดีงาม สอนความประสงค์และให้ประโยชน์ตามที่ต้องการ"

นอกจากนั้นแล้ว Edward B. Tylor (จินตวิรี เกษมศุข, 2539 : 18) นักมานุษยวิทยา ได้ให้คำจำกัดความของวัฒนธรรมว่า "วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่ซับซ้อนทั้งหลายทั้งปวง อันประกอบด้วยความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ประเพณี กฎหมาย ศีลธรรมจรรยา ความสามารถอื่น ๆ และนิสัยซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของคนในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม" ซึ่งความสามารถอื่น ๆ และนิสัยที่กล่าวถึงนี้ หมายถึง ภาษาและเทคนิคในการสร้างและการใช้เครื่องมือ รวมทั้งวิถีแห่งความคิดและความรู้สึกร่วมกันของคนในสังคม

ดังนั้น จึงพอจะสรุปได้ว่า "วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และได้เรียนรู้ยอมรับเข้ามาเพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม และคนในสังคมยอมรับสิ่งนั้น ๆ มีการสืบทอด มีการเลือกสรร ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาและเงื่อนไขให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ก่อให้เกิดเป็นแบบแผนที่เป็นความคิด และการกระทำที่ยึดถือปฏิบัติกันเพื่อเป็นวิถีชีวิตของคนในสังคม"

ประเภทของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ เช่น ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ยารักษาโรค เครื่องมือเครื่องใช้ สิ่งก่อสร้าง ยานพาหนะ งานศิลปะ วรรณกรรม เป็นต้น

2. วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวกับวัตถุ (Non-material culture) หมายถึง อุดมการณ์ ค่านิยม ความคิด ประเพณี การปฏิบัติต่อกันมา และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มชนของตนว่าดีงามเหมาะสม เช่น ศาสนา ความเชื่อ ความสนใจ ทัศนคติ ความรู้ ความสามารถ ภาษา ศิลธรรม ปรัชญา กฎหมาย แบบแผน แห่งพฤติกรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นนามธรรม (Abstract) ซึ่งมองเห็นไม่ได้

วัฒนธรรมทั้ง 2 ประเภทนี้ มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างแยกจากกันไม่ได้ ซึ่งสังคมจะสามารถดำรงอยู่ได้ด้วยความราบรื่น ควรเป็นสิ่งที่มีทั้งความเจริญในทางวัตถุ (รูปธรรม) และความเจริญทางด้านจิตใจ (นามธรรม)ควบคู่กัน

นอกจากนี้ เบลีย์ว บุรีภักดี (จินตวิวี ภาษมศุช, 2539 : 21-22) ได้ให้ความหมายของ วัฒนธรรมไว้ว่า เป็นวิถีการดำเนินชีวิตทุกด้านของคนในสังคม หมายรวมถึง วิธีการกระทำสิ่งต่าง ๆ ทุกอย่างนับตั้งแต่วิถีกิน วิถีอยู่ วิถีแต่งกาย วิถีแสดงอารมณ์ วิถีสื่อความหมาย วิถีอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ วิถีแสวงหาความสุขทางใจและหลักเกณฑ์ในการดำรงชีวิต วิถีพักผ่อน ตลอดจนวิถีจราจรและขนส่ง รวมทั้งเครื่องมือเครื่องใช้หรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่นำมาใช้เพื่อการเหล่านี้ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมด้วย ดังนั้น จึงสามารถแบ่งประเภทของวัฒนธรรมออกเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับกิจกรรมทั่วไป โดยแบ่งได้เป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. วัฒนธรรมการบริโภค ได้แก่ วิธีประกอบ วิธีปรุง และวิธีรับประทาน
2. วัฒนธรรมการกินอยู่ ได้แก่ วิธีการสร้างและจัดที่อยู่อาศัย
3. วัฒนธรรมการแต่งกาย ได้แก่ วัสดุที่ใช้ สี วิธีการรักษาความสะอาด และวิธีการแต่งกายตามโอกาสต่าง ๆ
4. วัฒนธรรมเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ ได้แก่ วิธีการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น อารมณ์รัก เกลียด โกรธ และวิธีแสดงอารมณ์ทางเพศ
5. วัฒนธรรมเกี่ยวกับการสื่อความหมาย เช่น วิธีการส่งและรับข่าวสาร ได้แก่ ภาษาพูด ท่าทาง รวมทั้งเครื่องมือเครื่องใช้ในการสื่อความหมายนั้น ๆ
6. วัฒนธรรมเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ คือ การจัดระบอบการปกครอง และควบคุมสังคม ได้แก่ วิธีสร้างความสามัคคีระหว่างกลุ่ม วิธีควบคุมพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มคนในสังคม เป็นต้น
7. วัฒนธรรมเกี่ยวกับการแสวงหาความสุขทางจิตใจและหลักเกณฑ์ในการดำเนินชีวิต ได้แก่ ความคิด ความเชื่อทางศาสนา และปรัชญาชีวิต
8. วัฒนธรรมการพักผ่อน ได้แก่ ชนิดของการพักผ่อน วิธีจัดเวลาในการพักผ่อน อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ในการพักผ่อนนั้น ๆ
9. วัฒนธรรมเกี่ยวกับการจราจรขนส่ง ได้แก่ วิธีการเดิน วิธีการส่งสิ่งของ ระบบการจราจร เป็นต้น

จากการที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ทำให้เห็นถึงภาพกว้าง ๆ ของวัฒนธรรม เพื่อที่จะเป็นพื้นฐานเบื้องต้นในการเข้าใจวัฒนธรรมในลักษณะต่าง ๆ ของวัฒนธรรมและสัญญาณในญี่ปุ่น

วัฒนธรรมกับสัญญาณญี่ปุ่น

ในการศึกษาถึงสัญญาณในญี่ปุ่นเองนั้น จำเป็นที่ผู้ศึกษาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ตลอดจนสังคมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของสัญญาณที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น

วัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะของตนเอง ถึงแม้ว่าญี่ปุ่นจะได้รับอิทธิพลทางอารยธรรมจากจีนมามาก จนอาจกล่าวได้ว่าจีนเป็นแม่แบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่ญี่ปุ่นเองก็มีวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนญี่ปุ่นอยู่ก่อนแล้ว ไม่ได้ลอกเลียนจากจีนทุกอย่าง เมื่อรับเอาอารยธรรมมาจากจีน ก็ได้ปรับปรุงดัดแปลงให้เข้ากับความต้องการและรสนิยมของญี่ปุ่นเอง ซึ่งวัฒนธรรมก็มีส่วนช่วยในการหล่อหลอมบุคลิกลักษณะของคนญี่ปุ่น โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้ คือ

1. ศาสนาและความเชื่อ

หากดูสภาพการนับถือศาสนาอย่างผิวเผินแล้วก็อาจจะคิดว่าคนญี่ปุ่นมีความสับสนในการนับถือศาสนา โดยมีได้ประกาศว่าตนนับถือศาสนาใดศาสนาหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งถือว่าเป็นลักษณะอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่จะนับถือศาสนาพุทธควบคู่ไปกับศาสนาชินโต อันเป็นศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่น และมีลัทธิขงจื้อแทรกอยู่ในฐานะที่เป็นจริยธรรมที่ฝังปฏิบัติในสังคม และในปัจจุบันนี้ก็มีคริสตศาสนาเข้าไปเผยแพร่ตลอดจนศาสนาใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในญี่ปุ่นเอง โดยเป็นศาสนาที่มีศาสตาของตนเอง โดยเฉพาะ

1.1 ศาสนาชินโต (Shintoism)

ศาสนาชินโตเป็นศาสนาเก่าแก่ที่ถือกันว่าเกิดมาพร้อมกับประเทศญี่ปุ่น "ชินโต" แปลว่า วิถีแห่งเทพเจ้า ซึ่งคำนี้มีกำเนิดขึ้นภายหลังจากพุทธศาสนาเข้าไปในประเทศญี่ปุ่นแล้ว เพื่อป้องกันมิให้เกิดการสับสนระหว่างความเชื่อเดิมและความเชื่อใหม่ที่เข้าไป ซึ่งความเชื่อเดิมจึงถูกบัญญัติว่าชินโต ในขณะที่ความเชื่อใหม่คือ พุทธศาสนาจะถูกเรียกว่า บุตสุโต แปลว่า วิถีแห่งพระพุทธเจ้า

คำว่า เทพเจ้าในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า คามิ ซึ่งมีความหมายกว้างที่สรุปได้ดังนี้

- หมายถึงเทพเจ้าทั้งหลายที่สถิตอยู่ในสรวงสวรรค์ ซึ่งมีเทพเจ้าประจำปรากฏการณ์ธรรมชาติอยู่หลายองค์ด้วยกัน เทพเจ้าสูงสุดก็คือ เทพธิดา อมารทราสุ (Amaterasu) ซึ่งเป็นเทพธิดาประจำดวงอาทิตย์ และถือว่าเชื้อสายของเทพธิดาอมารทราสุ นี้ก็คือต้นกำเนิดหรือบรรพบุรุษของพระเจ้าจักรพรรดิของญี่ปุ่นทุกพระองค์ ตลอดจนเป็นต้นกำเนิดของคนญี่ปุ่นด้วย ทำให้คนญี่ปุ่นมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในด้านเชื้อสาย
- หมายถึงพระเจ้าจักรพรรดิทั้งองค์ปัจจุบันและในอดีต ตลอดจนบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วได้รับการเช่นสรวงบูชา และเคารพนับถือว่าเป็นเทพเจ้าในศาสนาชินโต รวมถึงวีรบุรุษและบุคคลสำคัญในอดีต
- หมายถึง ธรรมชาติ ภูเขา แม่น้ำ เกาะแก่ง และต้นไม้ใหญ่ต่าง ๆ ซึ่งไม่ได้หมายถึงตัวธรรมชาติแท้ ๆ เพียงอย่างเดียว แต่หมายรวมไปถึงวิญญาณอันศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติด้วย จากที่ประเทศญี่ปุ่นมีธรรมชาติสวยงาม จึงมีศาลเจ้ามากมายตามแหล่งธรรมชาติอันสวยงามนั้น หรือแม้แต่ทุ่งนา ป่าเขา จึง

ทำให้คนญี่ปุ่นมีความรักธรรมชาติ มีความเคารพในธรรมชาติอันสวยงามว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ศาลเจ้าขนาดเล็ก จึงมีให้เห็นโดยทั่วไป

สรุปได้ว่าศาสนาชินโตมาจากการเคารพนับถือดวงวิญญาณของบรรพบุรุษอันเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยมี คำสอนที่เกี่ยวกับความจงรักภักดีในเทพเจ้า เคารพบูชาบรรพบุรุษ มีความรักธรรมชาติ รักถิ่นฐานอันเป็น บ้านเกิดเมืองนอนของตน มีความกล้าหาญ รักชาติ รักหมู่คณะ มีความหวงแหนแผ่นดินของตน ซึ่งคำ สอนเหล่านี้จึงทำให้ประเทศญี่ปุ่นสามารถรวมกันได้เป็นปึกแผ่นมั่นคง นอกจากนี้แล้วศาสนาชินโตยังเป็น แนวทางในการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นอีก เช่น สอนให้รักษาความสะอาดเพราะว่าความสกปรกเป็นมลทินของ มนุษย์และเป็นสิ่งที่เทพเจ้าทั้งหลายไม่โปรดปราน ศาสนาชินโตจึงเป็นการทำพิธีเพื่อความบริสุทธิ์ ความตาย ถือว่าเป็นมลทิน ศาสนาชินโตจึงไม่มีพิธีกรรมเกี่ยวกับการตายหรือพิธีศพ จึงมีแต่พิธีที่เป็นมงคล เช่น แต่งงาน ขึ้นบ้านใหม่ ดำนา เก็บเกี่ยวพืชผล เด็กเกิดใหม่ ตลอดจนพิธีกรรมที่เกี่ยวกับความสนุกสนานรื่นเริงในงาน เทศกาลต่าง ๆ ศาสนาชินโตไม่มีคำตอบเกี่ยวกับการหลุดพ้น หรือเรื่องชีวิตหน้า ชาติหน้า พิธีกรรมต่าง ๆ ที่ เกี่ยวกับความตายจึงเป็นหน้าที่ของพุทธศาสนา

1.2 พุทธศาสนา

พุทธศาสนาได้เข้าไปในประเทศญี่ปุ่นอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 538 เป็นตัวกลางในการถ่ายทอด วัฒนธรรมจีนสู่ประเทศญี่ปุ่น พุทธศาสนามีหลักคำสอนในเรื่องเมตตากรุณา สอนให้ดำเนินชีวิตในทางสาย กลาง รู้จักควบคุมตนเอง สำหรับผู้ที่มีความทุกข์พุทธศาสนาได้สอนในเรื่องของความหลุดพ้น ซึ่งไม่ได้จำกัด เพศ ความรู้ หรือชนชั้น อักษร "คานะ" ของญี่ปุ่นที่ใช้กันในปัจจุบันนั้นมาจากพระภิกษุในศาสนาประดิษฐ์ขึ้น โดยดัดแปลงจากอักษรจีน นอกจากนี้พุทธศาสนายังมีอิทธิพลในเรื่องของสถาปัตยกรรม ศิลปะแขนงต่าง ๆ การจัดระบบระเบียบต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นมีความหมายและมีความสุขมากขึ้น ในปัจจุบัน พุทธศาสนามีหลายนิกายด้วยกัน นิกายที่มีอิทธิพลที่สำคัญ ๆ ได้แก่

1.2.1 นิกายมนตรยาน (Shingon)

นิกายนี้ศึกษาเกี่ยวกับพิธีกรรมและเวทย์มนต์คาถาต่าง ๆ เช่น สวดมนต์หรือทำพิธี จัดโรคระบาด ต่าง ๆ ทำพิธีขอฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล สวดมนต์เพื่อป้องกันภัยอันตรายต่าง ๆ อันจะเกิดแก่องค์ พระจักรพรรดิ พระบรมวงศานุวงศ์ ตลอดจนประเทศชาติ

1.2.2 นิกายเซ็น (Zen)

นิกายเซ็นเป็นพุทธศาสนาที่เน้นการปฏิบัติ คือการทำสมาธิ วิปัสสนา ซึ่งปรมาจารย์ในนิกายเซ็นนี้ มีความคิดว่า สัจธรรมนั้นเป็นสิ่งที่มิอาจจะอธิบายหรือพรรณนาได้ด้วยภาษาใด ๆ ทั้งสิ้น แต่เป็นสิ่งที่ผู้ปฏิบัติจะ

ต้องมีประสบการณ์ด้วยตนเอง จึงได้ใช้วิธีการสอนต่าง ๆ เพื่อที่จะให้ผู้เรียนเข้าถึงปัญญาหรือความรู้แจ้งนั้น วิธีการที่นิยม เช่น ปริศนาธรรมหรือโถกอัน การนั่งทำสมาธิหรือ ซาเซ็น หรือวิธีการใด ๆ ก็ได้ที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุถึงการรู้แจ้งของปัญญา หรือซาโหริ นิภายเซ็นมื่อทิพพลต่อจิตวิญญาณของคนญี่ปุ่น มื่อทิพพลต่อศิลปะวัฒนธรรมญี่ปุ่น เช่น พิธีชงน้ำชา การจัดดอกไม้ การจัดสวน การตัดต้นไม้ เป็นต้น ซึ่งความคิดหลักของเซ็นในศิลปะเหล่านี้ก็คือ ความเรียบง่ายแบบธรรมชาติ แต่ก็พิถีพิถันแสดงถึงความรักธรรมชาติ การเข้าถึงและพยายามกลมกลืนไปกับธรรมชาติ หรือก่อให้เกิดจินตนาการถึงธรรมชาติที่ดูแล้วทำให้เกิดความสงบในจิตใจ แต่มีระเบียบแบบแผนและมีประโยชน์ในการใช้สอยได้จริง ๆ นอกจากในด้านศิลปะที่เน้นความเรียบง่ายแบบธรรมชาติแล้ว ในศิลปะแขนงอื่น ๆ เช่น เคนโด หรือการฟันดาบ ยิงธนู การาเต้ หรือยูโด สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของเซ็นในด้านที่จะต้องมีสมาธิ มีความอดทน ใจดีไม่วอกแวก กังวลถึงสิ่งใด ในระหว่างการทำเหล่านี้ เป็นต้น

นอกเหนือจากอิทธิพลของศาสนาชินโตและพุทธศาสนาแล้ว ลัทธิขงจื้อก็เข้ามามื่ออิทธิพลต่อคนญี่ปุ่น ในรูปแบบของจริยธรรมที่พึงปฏิบัติในสังคม ซึ่งเข้ากันได้ดีกับศาสนาชินโตในแง่ของคุณธรรม ความดี ความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว และการปฏิบัติในสังคม สอนให้จงรักภักดีต่อชาติ ต่อผู้อุปถัมภ์หรือนายของตน ส่วนความจงรักภักดีต่อครอบครัวจะมีความสำคัญน้อยที่สุด ปลูกฝังความสนใจในด้านศิลปะ วรรณคดี และการศึกษา แต่ลัทธิขงจื้อในญี่ปุ่นแตกต่างจากจีนโดยจะให้ความสำคัญกับการจงรักภักดีต่อนายของตน และให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยกว่าจีน

นอกจากนั้นแล้วญี่ปุ่นยังมีความเชื่อในเรื่องลึกลับในระดับชาวบ้านทั่วไปอยู่มาก ไม่ว่าจะเป็นการพยากรณ์โชคละตา การเข้าทรง หรือการขับไล่ภูตผีปิศาจ ถือเป็นศาสนาพื้นเมืองของแต่ละท้องถิ่น แม้ว่าปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นจะพัฒนาในทางวัตถุมากแล้วก็ตาม แต่ความเชื่อเหล่านี้ก็ยังมีอยู่มาก ซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ยังมีให้เห็นทั่วไป ในสังคมญี่ปุ่นเองไม่ได้ถือว่าเป็นเรื่องเสียหาย น่าอับอาย หรือมลายแต่ประการใด

จะเห็นได้ว่าคนญี่ปุ่นมีการนับถือศาสนาปะปนกัน โดยเฉพาะระหว่างศาสนาพุทธกับศาสนาชินโต อย่างเช่น เมื่อมีเด็กเกิดใหม่พ่อแม่จะนำไปเข้าพิธีในศาสนาชินโต เพื่อเป็นการรับขวัญ ระหว่างที่เด็กอยู่ในช่วง 3 ขวบ 5 ขวบ และ 7 ขวบ ก็มีการทำพิธีเฉลิมฉลองได้ทั้งในศาลเจ้าชินโต และวัดทางพุทธศาสนา ไปเยี่ยมเคารพเซนโหว้หลุมศพบรรพบุรุษ ซึ่งอยู่ในวัดพุทธศาสนาตามเทศกาล เมื่อแต่งงานก็อาจจะทำพิธีแต่งงานในศาลเจ้าชินโต หรือวัดพุทธศาสนา หรือในโบสถ์คริสตศาสนา เมื่อบิดา มารดาถึงแก่กรรมก็จะทำพิธีศพในวัดพุทธศาสนา เป็นต้น

จากการนับถือศาสนาที่หลากหลายของคนญี่ปุ่น ที่เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งแล้วทำให้สามารถเข้าใจถึงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาของคนญี่ปุ่น และเป็นพื้นฐานที่จะสามารถวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

2. สังคมและชีวิตความเป็นอยู่

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความสลับซับซ้อนสังคมหนึ่ง แม้จะเป็นความจริงที่ว่าชนชาติญี่ปุ่นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางวัฒนธรรม และเป็นชนชาติที่มีระเบียบวินัยสูงชาติหนึ่งก็ตาม ชาวญี่ปุ่นมีความไวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภายนอก แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงรักษาความเป็นญี่ปุ่นไว้อย่างเหนียวแน่น และเป็นชาติที่มีลักษณะเฉพาะตัวชาติหนึ่ง ถึงแม้ว่าจะดูภายนอกแล้วญี่ปุ่นมีลักษณะบางอย่างเหมือนกับชาติตะวันตก ซึ่งเป็นความเจริญทางเทคโนโลยีที่ญี่ปุ่นรับเอามาจากตะวันตกอย่างเต็มตัว แต่ก็มีมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขให้เหมาะสมกับความต้องการของตน จะเห็นได้ว่าญี่ปุ่นเองนั้นก็มีลักษณะเฉพาะของตนในหลายด้านได้แก่

2.1 ในด้านความสัมพันธ์

คนญี่ปุ่นต้องใช้เวลาและความพยายามในการที่จะเป็นเพื่อนกัน การปลูกฝังมิตรภาพนั้นค่อนข้างใช้เวลานาน แต่ถ้าได้ปลูกฝังมิตรภาพแล้วคนญี่ปุ่นทั่วไปก็จะมั่นคงในมิตรภาพและยังยืนนาน ญี่ปุ่นเป็นชาติที่ชอบการรวมตัวเป็นกลุ่ม อย่างเช่น เพื่อนนักเรียน หรือนักศึกษาร่วมรุ่น ตลอดจนรุ่นพี่รุ่นน้องจะมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก ตลอดจนกลุ่มกิจกรรมหรือการทำในโรงเรียน หรือมหาวิทยาลัยก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน การถูกขับออกจากกลุ่มหมายถึงเป็นผู้ที่ผิดวินัยกลุ่มอย่างร้ายแรง ไม่มีใครต้องการคบค้าสมาคมด้วย ในประเทศญี่ปุ่นเองมีกลุ่มต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียน มหาวิทยาลัย กลุ่มการเมือง เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความเจริญก้าวหน้าของกลุ่มตนและความความเจริญก้าวหน้าของต้นสังกัดที่อยู่เหนือขึ้นไปอีก

2.2 คุณธรรมในสังคม

จากการที่คนญี่ปุ่นมักจะชอบทำอะไรเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะเป็นอิสระโดยลำพัง จึงทำให้คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ชอบทำอะไรอยู่ภายใต้การครอบงำหรือมาตรฐานของกลุ่ม หรือของสังคมส่วนใหญ่ เช่น การแต่งกาย ความประพฤติ และการใช้ชีวิต แม้แต่ความภาคภูมิใจเช่นเดียวกัน "หน้า" อยู่ในความคิดของคนญี่ปุ่นอยู่เสมอและเป็นสิ่งที่ต้องรักษากันมากที่สุด คุณธรรมที่สำคัญข้อหนึ่ง ก็คือจะต้องเป็นผู้ที่สามารถอยู่ในกลุ่มและปฏิบัติตามกฎระเบียบของกลุ่มได้ ยินดีร่วมมือร่วมใจกันกับผู้อื่นได้ มีความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น ไม่ชอบแสดงความเก่งกล้าสามารถแต่เพียงคนเดียว ดังนั้น ความกลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเป็นค่านิยมหลักของสังคม

ญี่ปุ่น ความเข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกัน เกิดจากการใช้ชีวิตอยู่ในกลุ่มเป็นเวลาานพอที่จะรู้จักกันโดยไม่ต้องอธิบายกันด้วยคำพูด ในเรื่องของการเสนอความคิดเห็นมักเป็นทางอ้อม หรือพูดเป็นนัยโดยหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้า หรือความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น เพื่อเป็นการรักษาความสัมพันธ์อันดีซึ่งกันและกันในกลุ่ม นอกจากนี้ จะต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ไม่ให้ตื่นเต้นดีใจ หรือเสียใจจนเกินไปเมื่ออยู่หน้าสังคมนั้น ก็เป็นคุณธรรมที่ปฏิบัติกันในสังคมญี่ปุ่น การที่พยายามระงับอารมณ์ อาจจะเป็นเหตุให้คนญี่ปุ่นยิ้มอยู่เสมอไม่ว่าเวลาเสียใจหรือดีใจ และมักไม่ค่อยปฏิเสธอะไรโดยตรง

2.3 จริยธรรมในการทำงาน

จากการที่ได้มีจริยธรรมสำหรับนักรบเกิดขึ้นจากการประมวลคำสอนของศาสนาชินโต พุทธและขงจื้อ เข้าด้วยกัน ซึ่งเรียกว่า "บูชิโด" ซึ่งถือว่าเป็นจริยธรรมที่สูงส่ง ผู้ที่ปฏิบัติจริยธรรมได้ก็คือบุคคลในอุดมคติ และถึงจะปฏิบัติไม่ได้ครบทุกประการก็ตาม แต่ความพยายามที่จะปฏิบัติตามแนวทางนี้ก็ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีในสังคมญี่ปุ่น คุณธรรมที่พึงปฏิบัติของนักรบหรือซามูไรที่เน้นมากที่สุดก็คือ การสำนึกต่อหน้าที่และความจงรักภักดี และยังคงปฏิบัติสืบเนื่องต่อมาจนถึงปัจจุบัน จากรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างขุนศึกหรือเจ้าผู้ครองนคร และนักรบในบังคับบัญชาของตนมีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่นเหมือนบุคคลในครอบครัวเดียวกัน ในปัจจุบันกลายมาเป็นความสัมพันธ์ในหมู่พนักงานบริษัทเดียวกัน บริษัทเปรียบเสมือนนายของพนักงานทั้งหลายซึ่งเปรียบเสมือนนักรบในบังคับบัญชาของขุนศึกหรือเจ้าผู้ครองนคร ทำให้พนักงานมีความรับผิดชอบ มีความสำคัญต่อหน้าที่ และความจงรักภักดีเป็นสำคัญ

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นถึงภาพ และลักษณะบางประการของสภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ของคนญี่ปุ่น เพื่อให้เข้าใจสัญญาณที่อยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นได้ดียิ่งขึ้น

3. ศิลปะวัฒนธรรม

ศิลปะวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของพุทธศาสนาขึ้นมาเป็นอันดับแรก โดยศิลปะชั้นสูงของญี่ปุ่นล้วนได้รับอิทธิพลของเขินทั้งสิ้น ความงามหรือสุนทรีย์ในทัศนะของคนญี่ปุ่นก็คือความงามของธรรมชาติเป็นสำคัญ ศิลปะใดที่เป็นธรรมชาติหรือสะท้อนให้เห็นธรรมชาติ หรือทำให้ระลึกถึงธรรมชาติล้วนแล้วแต่เป็นศิลปะที่มีอิทธิพลของพุทธศาสนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งนิกายเซ็น หลักของศิลปะญี่ปุ่นที่แท้จริงก็คือการพยายามเข้าถึงธรรมชาติ ถ้าหากเข้าถึงธรรมชาติไม่ได้จริง ๆ ก็ขอให้ได้เลียนแบบธรรมชาติหรือสร้างสิ่งที่ดูแล้วเกิดความระลึกถึงธรรมชาติ ในเรื่องวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่สังเกตธรรมชาติและใช้ชีวิตเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมื่อเปลี่ยนฤดูกาลทั่วไปก็ต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย ตลอดจนอาหารการกิน การแต่งกายก็จะมีสำหรับฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาว อาหารการกินก็เช่นเดียวกันจะต้อง

เปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน อาจเพราะว่าประเทศญี่ปุ่นมีธรรมชาติที่งดงาม และมีฤดูกาลต่าง ๆ จึงทำให้คนญี่ปุ่นมีความรักธรรมชาติ เคารพธรรมชาติใช้ชีวิตสอดคล้องกับธรรมชาติ ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ แม้กระทั่งรสนิยมในศิลปะก็เกี่ยวกับธรรมชาติทั้งสิ้น

จึงพอสรุปได้ว่าคนญี่ปุ่นจะใช้ชีวิตให้สอดคล้องกับธรรมชาติ วัฒนธรรมของญี่ปุ่นก็เป็นไปได้เพื่อการรับใช้เพื่อผลประโยชน์ของคนญี่ปุ่นเอง ไม่มีลักษณะตายตัว สามารถปรับให้เข้าสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ได้เสมอ

ลักษณะเด่นทางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น มีดังต่อไปนี้ คือ

1. สังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญแก่กลุ่มมาก สังคมตะวันตกมักนิยมให้ความสำคัญแก่คุณสมบัติของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคล แต่สังคมญี่ปุ่นจะเน้นความสำคัญของกลุ่มหรือสถาบันที่สังกัดมาก ยิ่งกว่านั้นการรวมกลุ่มเน้นการมีส่วนร่วมทุกด้านโดยเฉพาะด้านอารมณ์ความรู้สึกร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มมาก สังเกตได้จากความสัมพันธ์แบบกลุ่มในสังคมทุกระดับ เช่น ในหมู่บ้านชนบทที่เน้นความสัมพันธ์กลุ่มแบบ ต่าง ๆ และในบริษัทหรือโรงงานที่เน้นระบบบริหารแบบครอบครัว

2. สังคมญี่ปุ่นเน้นการจัดอันดับสูงต่ำ ในกลุ่มก็เน้นอาวุโส รุ่นพี่ รุ่นน้อง ในวงการเดียวกันก็ยังแยกเป็นระดับหนึ่งระดับสอง เช่น ในหมู่ธุรกิจ ในหมู่สถาบันการศึกษาที่มีการแยกเป็นมหาวิทยาลัยชั้นหนึ่งธุรกิจชั้นหนึ่ง เป็นต้น

3. การทำงานหนัก ความซื่อสัตย์ภักดี และการอุทิศตัวเพื่อกลุ่ม

4. ความรักในความสะอาด ความสุขภาพ และเกรงใจคนอื่น

ศิลปะและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีลักษณะพิเศษ โดยมีความเกี่ยวข้องกับศาสนาที่ต้องการเข้าถึงธรรมชาติ จึงต้องทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านี้ เพื่อให้สามารถถอดรหัสที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นได้เข้าใจยิ่งขึ้น

4. การศึกษา

4.1 ระบบการศึกษา

การศึกษาของญี่ปุ่นใช้ระบบ 6 • 3 • 3 • 4 โดยมีการศึกษามากับ 9 ปี คือ ระดับประถมศึกษา 6 ปี และมัธยมศึกษาตอนต้น 3 ปี ส่วนในการศึกษาในระดับมัธยมปลายไม่ใช้การศึกษามากับ 3 ปี ในส่วนของมหาวิทยาลัยในญี่ปุ่นมีลักษณะเด่นก็คือ การสอบเข้าเรียนยาก มีค่าพูดที่ใช้กันบ่อยมากกว่า "ยงโท โกะระซุ" (Yontou-gozaku : 4 ผ่าน 5 ตก) ซึ่งมีความหมายว่า "ถ้านอนวันละ 5 ชั่วโมง โอกาสที่จะสอบผ่านยาก ต้องนอนวันละ 4 ชั่วโมงจึงจะสอบผ่าน" จึงมีโรงเรียนกวดวิชาเกิดขึ้นมากมาย นอกจากนั้นแล้วก็ยังมีมหาวิทยาลัยที่ศึกษาโดยการออกอากาศทางโทรทัศน์ วิทยุ และการสื่อสารได้ครอบคลุมไปรษณีย์

เนื่องจากญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญต่อประวัติการศึกษา และมีอัตราการเข้าเรียนต่อสูง ทำให้การแข่งขันเพื่อที่จะสอบเข้ามีความรุนแรง ด้วยความคิดที่ว่าเพื่อที่จะสอบเข้ามหาวิทยาลัยดี ๆ ก็จะต้องเข้าโรงเรียนมัธยมปลายที่ดี และเพื่อที่จะสอบเข้ามัธยมปลายที่ดีก็จะต้องเข้าโรงเรียนมัธยมต้นดี ๆ ทำให้เด็กจำนวนมากถูกบังคับให้เรียนหนักตั้งแต่ชั้นประถมเพื่อที่จะสอบเข้าเรียนต่อให้ได้ ระบบโรงเรียนของญี่ปุ่นมี 3 เทอม จะเปิดเทอมในเดือนเมษายน เวลาเรียนในวันธรรมดาของชั้นประถมปลายขึ้นไปจะมีประมาณ 6 คาบ ซึ่งจัดว่ามากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ทั้งการเรียนในแต่ละวันก็หนัก การบ้านก็มาก และเด็กยังถูกฝึกให้เตรียมการเรียนล่วงหน้า และทบทวนบทเรียนที่บ้านด้วย ส่วนการปิดเทอมนั้น ก็จะมีการบ้านด้วย

สภาพในชีวิตในโรงเรียนที่มีความกดดัน ทำให้เกิดปัญหาร้ายแรงเกิดขึ้น ก็คือปัญหาการกลั่นแกล้ง และการฆ่าตัวตายเนื่องจากถูกกลั่นแกล้ง โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งในโรงเรียนที่ญี่ปุ่นก็คือ (1) ขาดระบบการศึกษาที่เอื้อต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน และครูไม่ได้เอาใจใส่ปัญหาการกลั่นแกล้งเท่าที่ควร (2) การอบรมในครอบครัวและในท้องถิ่นมีบทบาทน้อยลง (3) จิตสำนึกทางสังคมที่ยอมรับแต่พวกเดียวกันและกำจัดสิ่งที่ต่างไป

4.2 กิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน

ถึงจะให้ความสำคัญในการสอบเข้าเรียนต่อ แต่โรงเรียนก็มีกิจกรรมต่าง ๆ มากมายหลายประเภท อย่างเช่น การไปปิกนิกหรือทัศนศึกษาในช่วงฤดูใบไม้ผลิและฤดูใบไม้ร่วง การไปปิกนิกเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษานอกสถานที่ของวิชาสังคมศึกษา เป็นการไปเที่ยวตามสวนสัตว์ หรือสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โดยไปเข้าเย็นกลับ ส่วนการไปทัศนศึกษาจะถูกจัดขึ้นในช่วงปีสุดท้ายของการศึกษาแต่ละระดับ มีระยะเวลา

ประมาณ 1 สัปดาห์ สถานที่ไปส่วนใหญ่จะเป็นแบบคันทรีที่มีเมืองหลวงเก่า (นาระ) และเกียวโต เป็นศูนย์กลาง

นอกจากนี้แล้วในช่วงฤดูใบไม้ผลิหรือฤดูใบไม้ร่วงก็มีการจัดกิจกรรมประจำปีต่าง ๆ เช่น การแข่งขันกีฬาเพื่อวัดผลด้านพลศึกษา งานแสดงละคร งานร้องเพลงประสานเสียง หรือการบรรเลงของวงดนตรี งานประจำปีของโรงเรียน ที่เรียกว่า "bungasai" (Bunkasai : เทศกาลวัฒนธรรม) เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ใช้เวลาหลังเลิกเรียน เช่น ชมรมกีฬา ชมรมดนตรี ชมรมศิลปะ เป็นต้น

จากระบบการศึกษาที่ได้กล่าวมา ทำให้เห็นถึงระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นแบบฉบับของประเทศญี่ปุ่นเอง เพื่อให้เข้าใจและสามารถวิเคราะห์สัญญาณได้ถูกต้อง

5. ครอบครัว

ครอบครัวชาวญี่ปุ่นโดยทั่วไปในสมัยก่อนสงครามนั้น เป็นครอบครัวที่ประกอบด้วยสมาชิก 3 รุ่น คือ รุ่นบิดามารดา บุตร และหลาน อาศัยอยู่ร่วมกัน โดยมีสามีเป็นเสาหลักของครอบครัวเป็นผู้ที่มีสิทธิ์ขาดในฐานะหัวหน้าครอบครัว ส่วนภรรยาจะอยู่บ้านมีหน้าที่ดูแลรับใช้สามีและบิดามารดาของสามี รวมทั้งทำงานบ้านเลี้ยงลูกทุกอย่าง สมกับที่ได้ชื่อว่าเป็น "ผู้อยู่ในบ้าน" (Kanai)

หลังสงคราม ภาพลักษณ์ของ "สามีผู้ยิ่งใหญ่" ในอดีตมีสิทธิ์ผูกขาดการเป็นผู้นำในทุกกรณี ไม่ว่าจะ เป็นกฎเกณฑ์ภายในบ้าน หรือเรื่องการศึกษา การแต่งงานของบุตรได้หมดไป สามีที่มีเหตุผลยอมรับฟังความคิดเห็นของภรรยาและบุตรเริ่มเพิ่มขึ้น และสถานภาพของภรรยาก็สูงขึ้นมาก สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกันกับสามี โดยเฉพาะมีอำนาจสิทธิ์ขาดเหนือสามีมากในเรื่องที่เกี่ยวกับการศึกษาของบุตร บางครั้งจึงทำให้เกิด "สงครามระหว่างแม่สามีกับลูกสะใภ้"

นอกจากนี้เมื่อเรื่องอำนวยการความสะดวก ทำให้เวลาในการทำงานบ้านลดน้อยลง ประกอบกับจำนวนบุตรมีน้อยลงทำให้เวลาเลี้ยงดูบุตรสั้นลงด้วย จึงมีแม่บ้านออกไปทำงานนอกบ้านมากขึ้น ภายในครอบครัว ภรรยาจะบริหารเงินเดือนของสามีทั้งหมด ตั้งแต่การจัดการเรื่องค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน การเก็บออม การดูแลสุขภาพ การพยายามหาเงินก้อนเพื่อการสร้างบ้านของตนเอง ฯลฯ มีเพิ่มขึ้นอย่างมาก

ลักษณะทางครอบครัวของญี่ปุ่นได้สะท้อนผ่านทางการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการทำความเข้าใจถึงสภาพครอบครัวทำให้เข้าใจลักษณะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากยิ่งขึ้น และสามารถวิเคราะห์ลักษณะได้อย่างถูกต้อง

ดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา และแนวคิดทางวัฒนธรรมและสัญยะในญี่ปุ่นนั้น แนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้จะถูกนำมาใช้เป็นกรอบ และแนวทางในการศึกษาถึงการวิเคราะห์ สัญยะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อการผลิตความรู้ใหม่ทางด้านสื่อมวลชน การนำไปใช้พัฒนา “ตัวสาร” รวมไปถึงการสนับสนุนแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวให้นำเชื่อถือยิ่งขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พรพนิต พ่วงภิญโญ ศึกษาเรื่อง “บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน” เพื่อสำรวจคุณธรรม การใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น และสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนดังกล่าว พบว่าพฤติกรรมที่การ์ตูนส่งเสริมคุณธรรมมากที่สุด คือ ความเมตตากรุณา ส่วนด้านทำลายคุณธรรมมากที่สุด คือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย ในส่วนความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนพบว่าพฤติกรรมด้านที่การ์ตูนส่งเสริมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตนเอง

โดยแนวทางการศึกษาจากงานวิจัย สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับสัญยะได้

2. สุตรัก จรรย์วงศ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การสื่อสารการ์ตูน “ขบวนการแก๊ง” ซึ่งเป็นของคุณประยูร จรรย์วงศ์ มาศึกษา พบว่า การ์ตูน “ขบวนการแก๊ง” สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชาชนทั่วไปได้ และสามารถใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านการ์ตูน โดยสามารถดึงดูดใจผู้อ่านน่าติดตาม และใช้ภาษาง่าย ๆ ที่ชาวบ้านอ่านแล้วเข้าใจ ไม่ใช้ศัพท์ทางราชการหรือศัพท์เทคนิค ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

งานวิจัยของสุตรัก จรรย์วงศ์ ได้ทำการศึกษาโดยใช้แนวคิดทางสัญวิทยามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่เป็นการ์ตูนอย่างหนึ่ง จึงเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์สัญยะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นมีการนำแนวคิดทางสัญวิทยาวิเคราะห์ด้วยเช่นกัน

3. ชวรมจักร อยู่โพธิ์ ได้ศึกษาเรื่อง “การศึกษาในระดับความชอบ และพฤติกรรมกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่าเด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิง นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุด และซื้อการ์ตูนด้วยตัวเอง โดยปัจจัยที่มีบทบาทต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูน ได้แก่ ภาพลายเส้นการ์ตูน ราคาและลิขสิทธิ์ รวมไปถึงอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการตัดสินใจ

จากการศึกษางานวิจัย ทำให้สามารถนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการแบ่งประเภทของแนวเรื่องออกเป็นประเภทต่าง ๆ ในการศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ดวงรัตน์ กมโบล วิจัยเรื่อง การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โตเรมอน” พบว่าอารมณ์ที่ได้ศึกษานั้นได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยความคาดหวังทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของสังคม โดยการถ่ายทอดความหมายนั้นใช้วิธีทางสัญวิทยาในการถ่ายทอดความหมายตลอดจนลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม

การวิเคราะห์สัญยะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นกัน ที่เป็นการศึกษาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาในการวิเคราะห์ โดยอาศัยความเข้าใจถึงวัฒนธรรมและสัญยะในญี่ปุ่น จึงจะสามารถเข้าใจถึงรหัสและการถ่ายทอดความหมายในการ์ตูนญี่ปุ่น

5. จันทรทิพย์ โภคาชัยพัฒน์ ได้ศึกษาเรื่อง “การสร้างสัญยะผ่านโฆษณาทางสื่อมวลชนเพื่อกำหนดสถานภาพของสินค้า : กรณีศึกษาเครื่องใช้ไฟฟ้าชาร์ป” พบว่ารูปแบบการสร้าง สัญยะจะเน้นรูปแบบความเป็นครอบครัวสมัยใหม่ มีรูปแบบและเนื้อหาที่เป็นการแก้ปัญหา เพื่อความสนุกสนาน และคุณภาพสินค้า นอกจากนั้นแล้วนโยบายของบริษัทผู้ผลิตเน้นผู้บริโภคที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี และยังสามารถกำหนดสถานภาพของผู้บริโภคเกี่ยวกับสถานภาพของสินค้าได้

งานวิจัยได้ใช้แนวคิดสัญวิทยาในการตีความโฆษณาที่ถือว่าเป็นสื่อมวลชนอย่างหนึ่ง ซึ่งการตีความของงานวิจัยครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการตีความการ์ตูนญี่ปุ่นให้ได้เข้าใจยิ่งขึ้น

จากงานวิจัยที่ได้ศึกษามาทั้งหมดนี้ จะนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาถึงสัญยะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากงานเหล่านี้จะเป็นข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน การใช้แนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาในการวิเคราะห์ และตีความตัวบท (Text) ที่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น