



## จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

พัชรินทร์ นฤเบศไกรสีห์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ.2551

**Sexual Imagination in Japanese E-Romantic (Erotic-romantic) Comics**

**PHATCHARIN NARUBETKRAISI**

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

**Department of Business communication**

เลขที่ทะเบียน.....0204856..... Graduate School, Dhurakij Pandit University

วันลงทะเบียน.....- 5 ก.ค. 2552 .....

2008

เลขเรียกหนังสือ.....302.9324  
พ.513  
[2551]  
Q2



ใบรับรองวิทยานิพนธ์  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
ปริญญาดุษฎีบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์

จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

เสนอโดย พัชรินทร์ นฤเบศไกรสีห์  
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

กุลุ่มวิชา นิเทศศาสตร์ธุรกิจ  
รศ.ดร.อุมา บึกกึ่นส์

.....ประธานกรรมการ  
(ผศ.ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(รศ.ดร.อุมา บึกกึ่นส์)  
.....กรรมการ  
(ผศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตรerate)

.....กรรมการ  
(ผศ.ดร.กิตติ กันกัป)

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(ผศ.ดร.สมศักดิ์ คำริชอน)  
วันที่ 31 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2551

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก ผศ.ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว ประธานกรรมการผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ท่านแรกที่ถ่ายทอดความรู้ให้แก่คิดฉันในการศึกษาระดับมหาบัณฑิต ผศ.ดร. ฤลทิพย์ ศาสตรารุจิ อาจารย์ผู้สอนบทเรียนอันสำคัญในการศึกษาด้านธุรกิจการสื่อสาร ผศ.ดร.กิตติ กันภัย อาจารย์ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาเรื่องเพศในสื่อมวลชน ที่ได้ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ ทำให้วิทยานิพนธ์เรื่องนี้ดำเนินไปในแนวทางที่ถูกต้องสมควร จึงได้ให้เกียรตินามาเป็นกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

อีกหนึ่งความกรุณาที่คิดฉันได้รับตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนแล้วเสร็จสมบูรณ์จาก รศ.ดร.อุษา บักกินส์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งเคยให้คำแนะนำ ตรวจตราและแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ในที่สุด ตลอดจนขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรม และถ่ายทอดความรู้ให้แก่คิดฉันตลอดระยะเวลาสองปีที่ได้ศึกษาในสถาบันแห่งนี้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากปราศจากความรู้ที่อาจารย์ทุกท่านถ่ายทอดให้แก่คิดฉัน

เห็นอีสิ่งอื่นใดกำลังใจจากคุณแม่และคุณน้า อีกทั้งสามาชิกในครอบครัวอันเป็นที่รักทุกคน เป็นสิ่งที่ช่วยยืดหนีบวจดิจิทัลให้กับคิดฉันในช่วงที่อ่อนแหนะ เป็นแรงใจที่ช่วยผลักดันให้คิดฉันเกิดความมุ่นหมายและก้าวเดินต่อไป หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีส่วนที่สามารถถกเถียงได้ประโยชน์ในทางหนึ่งทางใด คิดฉันขอยกความคิดเห็นทั้งหมดให้แก่คุณแม่และคุณน้าของคิดฉัน ซึ่งเป็นผู้มีพระคุณสูงสุดในชีวิตของคิดฉัน ที่อบรมเลี้ยงดูคิดฉันมาจนเติบโต และส่งเสียงให้คิดฉันได้รับการศึกษาจนมาถึง ณ จุดนี้

ขอขอบคุณหนังสือทุกเล่ม และผู้เขียนหนังสือเหล่านั้นทุกท่านที่ช่วยเพิ่มเติมความรู้ ความเข้าใจให้กับคิดฉัน ตลอดจนห้องสมุดทุกแห่งที่เปิดโอกาสให้กับคิดฉันได้เข้าไปค้นคว้าหาข้อมูล ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ และที่ไม่สามารถลืมไปได้ ก็อ กำลังใจจากเพื่อนๆ และจากน้องๆ ในที่ทำงานทุกคนซึ่งไม่สามารถล่าวนามไว้ในที่นี่ได้หมด ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ห่วงใย โกรศพท่านตามໄ่ พูดคุยให้กำลังใจอยู่เสมอ มิตรภาพและความเอื้ออาทรเหล่านี้จะตราตรึงอยู่ในใจของคิดฉันตลอดไป จึงไคร่ขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างมากไว้ ณ ที่นี้ด้วย

พัชรินทร์ นฤเบศ ไกรสีห์

## สารบัญ

	หน้า
<b>บทคัดย่อภาษาไทย .....</b>	<b>๔</b>
<b>บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....</b>	<b>๘</b>
<b>กิตติกรรมประกาศ .....</b>	<b>๙</b>
<b>สารบัญตาราง .....</b>	<b>๙</b>
<b>สารบัญแผนภูมิ .....</b>	<b>๑๑</b>
<b>สารบัญภาพ .....</b>	<b>๑๒</b>
 <b>บทที่</b>	
<b>    1. บทนำ</b>	<b>1</b>
<b>    1.1 ที่มาและความสำคัญของปีญุหा .....</b>	<b>1</b>
<b>    1.2 ปีญุหานำวิจัย .....</b>	<b>11</b>
<b>    1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย .....</b>	<b>11</b>
<b>    1.4 ขอบเขตการวิจัย .....</b>	<b>12</b>
<b>    1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการสำหรับงานวิจัย .....</b>	<b>13</b>
<b>    1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....</b>	<b>14</b>
 <b>    2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>16</b>
<b>        2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการศูนญ์ปุ่น .....</b>	<b>16</b>
<b>        2.2 แนวคิดเรื่องสื่อลามก .....</b>	<b>29</b>
<b>        2.3 แนวคิดเรื่องจินตนาการทางเพศ .....</b>	<b>46</b>
<b>        2.4 แนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ .....</b>	<b>60</b>
<b>        2.5 แนวคิดการวิเคราะห์สื่อคำว่าทฤษฎีสัญญาณวิทยา .....</b>	<b>79</b>
<b>        2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ .....</b>	<b>91</b>
<b>        2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>95</b>

## สารบัญ

	หน้า
<b>บทคัดย่อภาษาไทย .....</b>	<b>๑</b>
<b>บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....</b>	<b>๒</b>
<b>กิตติกรรมประกาศ .....</b>	<b>๓</b>
<b>สารบัญตาราง .....</b>	<b>๔</b>
<b>สารบัญแผนภูมิ .....</b>	<b>๕</b>
<b>สารบัญภาพ .....</b>	<b>๖</b>
 <b>บทที่</b>	
<b>    1. บทนำ</b>	<b>1</b>
<b>    1.1 ที่มาและความสำคัญของปีชุมชา .....</b>	<b>1</b>
<b>    1.2 ปีชุมนำวิจัย .....</b>	<b>11</b>
<b>    1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย .....</b>	<b>11</b>
<b>    1.4 ขอบเขตการวิจัย .....</b>	<b>12</b>
<b>    1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการสำหรับงานวิจัย .....</b>	<b>13</b>
<b>    1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....</b>	<b>14</b>
 <b>    2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>16</b>
<b>        2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการศูนญ์ปู่ปุ่น .....</b>	<b>16</b>
<b>        2.2 แนวคิดเรื่องสื่อลามก .....</b>	<b>29</b>
<b>        2.3 แนวคิดเรื่องจินตนาการทางเพศ .....</b>	<b>46</b>
<b>        2.4 แนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ .....</b>	<b>60</b>
<b>        2.5 แนวคิดการวิเคราะห์สื่อคำวบกุญแจสัญญาณวิทยา .....</b>	<b>79</b>
<b>        2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ .....</b>	<b>91</b>
<b>        2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>95</b>

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3. ระเบียบวิธีวิจัย .....	98
3.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย .....	98
3.2 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา .....	101
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง .....	103
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	105
3.5 การนำเสนอผลวิจัย .....	108
3.6 ระยะเวลาในการวิจัย .....	108
4. การวิเคราะห์ข้อมูล .....	109
4.1 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 1 :	
ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ..	111
สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 1 .....	128
4.2 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 2 :	
สูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติก.....	133
การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	134
การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	151
การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	167
การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่องนาฬิกาที่รัก .....	181
สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 2 .....	191
4.3 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 3 :	
ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอใน หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก .....	203
สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 3 .....	240
4.4 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 4 :	
กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทาง เพศที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก.....	241

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 4 .....	269
<b>4.5 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 5 :</b>	
ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก .....	271
สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 5 .....	282
<b>5. อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>285</b>
<b>5.1 อภิปรายผล .....</b>	<b>286</b>
<b>5.2 ข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>291</b>
<b>บรรณานุกรม .....</b>	<b>294</b>
<b>ภาคผนวก .....</b>	<b>298</b>
<b>ประวัติผู้เขียน .....</b>	<b>304</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
<b>2.1 ตารางแสดงเปอร์เซ็นต์ของนักศึกษา</b>	
ช่องรายงานการฝันจินตนาการในตอนกลางวันประเภทต่างๆ ที่เคยจินตนาการ ....	51
<b>2.2 ตารางตัวอย่างการจำแนกประเภทกิจกรรมของตัวละครในนิทานพื้นบ้าน .....</b>	<b>70</b>
<b>2.3 ตารางแสดงตัวอย่างการใช้สัญญาณของMetaphor .....</b>	<b>87</b>
<b>2.4 ตารางแสดงตัวอย่างการใช้สัญญาณของMetonymy .....</b>	<b>88</b>
<b>2.5 ตารางเปรียบเทียบคุณสมบัติของ Metaphor และ Metonymy .....</b>	<b>89</b>
<b>3.1 ตารางแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย.....</b>	<b>98</b>
<b>4.1 ตารางแสดงภาษาของกลุ่มตัวอย่าง .....</b>	<b>111</b>
<b>4.2 ตารางแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง .....</b>	<b>113</b>
<b>4.3 ตารางแสดงหนังสือการศึกษาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกอ่าน .....</b>	<b>114</b>
<b>4.4 ตารางแสดงพฤติกรรมการอ่านหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูด .....</b>	<b>115</b>
<b>4.5 ตารางแสดงความคิดเห็นเปรียบเทียบ</b>	
ถึงความเหมาะสมด้านเนื้อหาของหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูด กับวัยของกลุ่มตัวอย่าง .....	116
<b>4.6 ตารางแสดงเหตุผลของกลุ่มตัวอย่างที่คิดว่า</b>	
เนื้อหาของหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูดไม่เหมาะสมกับวัย .....	117
<b>4.7 ตารางแสดงเหตุผลของกลุ่มตัวอย่างที่คิดว่า</b>	
เนื้อหาของหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูดไม่เหมาะสมกับวัย .....	118
<b>4.8 ตารางแสดงระยะเวลาที่ได้อ่าน</b>	
หนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูดไม่เหมาะสมกับวัย .....	119
<b>4.9 ตารางแสดงพฤติกรรมการอ่าน</b>	
หนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูดไม่เหมาะสมกับวัย .....	120
<b>4.10 ตารางแสดงความถี่ในการอ่านหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูด .....</b>	<b>121</b>
<b>4.11 ตารางแสดงวิธีการได้มาซึ่งหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูดที่อ่าน.....</b>	<b>122</b>
<b>4.12 ตารางแสดงความคิดเห็นถึงระดับความชื่นชอบ</b>	
ที่มีต่อหนังสือการศึกษาที่มีปัจจัยแวดล้อมดึงดูด .....	123

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
<b>4.13 ตารางแสดงความคิดเห็นถึงการเลือกอ่าน ระหว่างหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวรักโรมานติกกับหนังสือการศูนญ์ปุ่น แนวอี-โรแมนติก.....</b>	<b>124</b>
<b>4.14 ตารางแสดงเหตุผลที่เลือกอ่านหนังสือการศูนแนวรักโรมานติก .....</b>	<b>125</b>
<b>4.15 ตารางแสดงเหตุผลที่เลือกอ่านหนังสือการศูนแนวอี-โรแมนติก .....</b>	<b>125</b>
<b>4.16 ตารางแสดงพฤติกรรมการอ่าน หนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกในหัวข้อข่าว 7 หนังสือการศูนอันตราย คล้ายเป็นคล้ายเป็นตำราสอนเช็กซ์ .....</b>	<b>126</b>
<b>4.17 ตารางแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ สำหรับหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก .....</b>	<b>127</b>
<b>4.18 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากหนังสือการศูนเรื่องคลินิครัก .....</b>	<b>140</b>
<b>4.19 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากหนังสือการศูนเรื่องเรื่องเก็ตยู .....</b>	<b>157</b>
<b>4.20 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากหนังสือการศูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.</b>	<b>173</b>
<b>4.21 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องในหนังสือการศูนเรื่องคลินิครัก .....</b>	<b>209</b>
<b>4.22 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องในหนังสือการศูนเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....</b>	<b>211</b>
<b>4.23 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องในหนังสือการศูนเรื่องเก็ตยู .....</b>	<b>213</b>
<b>4.24 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องในหนังสือการศูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....</b>	<b>216</b>

## สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
2.1 แผนภูมิแสดงสูตรในการสร้างละครโทรทัศน์แบบ Soap Opera.....	66
2.2 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการเล่าเรื่อง .....	69
2.3 แผนภูมิแสดงแบบจำลองการศึกษาในวิเคราะห์ Genres.....	76
2.4 แผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ของสัญญาณทั้ง 3 ประเภท .....	82
4.1 แผนภูมิแสดงอาชญากรรมคุณด้วยย่าง .....	112
4.2 แผนภูมิแสดงระดับการศึกษาของคุณด้วยย่าง .....	113
4.3 แผนภูมิแสดงสูตรในการนำเสนอเรื่องราว ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก .....	198

## สารบัญภาค

ภาคที่	หน้า
4.1 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก ..	136
4.2 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการบรรยายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	136
4.3 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก.....	137
4.4 ภาคมิยาซากิ โภโภ พระเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	144
4.5 ภาคโโคอิเคะ มาเร นางเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	144
4.6 ภาคอาซึชิ ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	145
4.7 ภาคมุราเซะ ชา古โภ โภ ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	145
4.8 ภาคคาตาเซะ อาซึยะ พระเอก whom ปลอมจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	146
4.9 ภาคไดโอดิ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	146
4.10 ภาคนาคามิ ริกะ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	147
4.11 ภาคลี สาว ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	147
4.12 ภาคคิริว ชิโรมิ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	147
4.13 ภาค อิจิ อิ ชิตามิ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก.....	148
4.14 ภาคคามิ ใจ ชาคายะ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	148
4.15 ภาคทากาيانา ไไดชาวะ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	148
4.16 ภาคไอยาเอะ มิยาโภ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	148
4.17 ภาคชินบากิ เอ โภ ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	149
4.18 ภาคชาคายะ เรโน ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	149
4.19 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการบรรยายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	153
4.20 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	154
4.21 ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	155
4.22 ภาค นิชาคิ ชิน พระเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	160
4.23 ภาค ชิโอนะ อันริ นางเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	160
4.24 ภาค ไม่กง ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	161
4.25 ภาคอุระเมะ โอะชิ ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	161
4.26 ภาคผ่าแฟรงค์หลี ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	161
4.27 ภาคอุกิ ยูกิชิ โภ ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	162

## สารบัญภาค (ต่อ)

ภาคที่		หน้า
4.28	ภาคเอกสาร ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	162
4.29	ภาคชูริ ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	162
4.30	ภาคโชนะ มาชาบูกิ ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู.....	162
4.31	ภาคชาโอะริ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	163
4.32	ภาคคิมิโภะ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	163
4.33	ภาคอิงราชิ คาเซชิ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	164
4.34	ภาคเค ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	164
4.35	ภาคลินดา ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	164
4.36	ภาคอา基ระ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	164
4.37	ภาคการแต่งกายของชน พระเอกจากหนังสือการคุณเรื่องเก็ตซู .....	166
4.38	ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	169
4.39	ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการบรรยาย จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	170
4.40	ภาคการเริ่มเรื่องด้วยการแสดงนำตัวละคร จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	171
4.41	ภาคทานabe เคียวชีเกะ พระเอก จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	176
4.42	ภาคมุราชากิ เ�ฟชีโภะ นางเอก จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	176
4.43	ภาคแม่พะเอก ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	177
4.44	ภาคอาชีสะ คิโนมิยะ ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ...	177
4.45	ภาคโน ໂຣະ ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	177
4.46	ภาคทาเคจุ ผู้ร้ายจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	177
4.47	ภาคมาริลิน ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	178
4.48	ภาคชิโภะ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	178
4.49	ภาคมัตซ์โอะ ตัวร่องจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	179

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.50 ภาพโคมเรนิชี ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	179
4.51 ภาพภารรยา พอ. ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	179
4.52 ภาพห้องพระเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	185
4.53 ภาพอาคิโนะ คุรุมิ นางเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	185
4.54 ภาพลีลิน ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	186
4.55 ภาพอี้ซังหยาง ผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	186
4.56 ภาพฟูหลง ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	187
4.57 ภาพคาเฟ่ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	187
4.58 ภาพฟ้าหลง ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	187
4.59 ภาพลิสต์ รัม ตัวรองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	188
4.60 ภาพการแต่งกายของพระเอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	189
4.61 ภาพ การแต่งกายของผู้ร้ายจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	190
4.62 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	203
4.63 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	204
<b>4.64 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอน</b>	
<b>จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....</b>	<b>204</b>
4.65 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	205
4.66 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	205
<b>4.67 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอน</b>	
<b>จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจในฝัน.....</b>	<b>206</b>
4.68 ภาพประกอบที่แทรกระหว่างเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	207
<b>4.69 ภาพประกอบที่แทรกไว้ในสารบัญจาก</b>	
<b>หนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน,เก็ตซู และคลินิครัก .....</b>	<b>207</b>
4.70 ภาพการก่อคดีจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก.....	219
4.71 ภาพการก่อคดีจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	220
4.72 ภาพการก่อคดีจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	221
4.73 ภาพการก่อคดีจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก.....	222

## สารบัญภาค (ต่อ)

ภาคที่	หน้า
4.74 ภาคแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	223
4.75 ภาคแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	224
4.76 ภาคแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	225
4.77 ภาคแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	226
4.78 ภาคการเข้าขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	227
4.79 ภาคการเข้าขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	228
4.80 ภาคการเข้าขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	229
4.81 ภาคการเด้าโ梁จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	230
4.82 ภาคการเด้าโ梁จากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	231
4.83 ภาคการเด้าโ梁จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	232
4.84 ภาคการเด้าโ梁จากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	233
4.85 ภาคการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	235
4.86 ภาคการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	235
4.87 ภาคการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	236
4.88 ภาคการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่เปลกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	237
4.89 ภาคการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/ข่มขืนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	238
4.90 ภาคการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	239
4.91 ภาคการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	242
4.92 ภาคการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	243
4.93 ภาคการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	244
4.94 ภาคการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	245
4.95 ภาคการใช้เส้นแสดงการเคลื่อนไหวจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	246
4.96 ภาคการใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้น เพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	247

## สารบัญภาค (ต่อ)

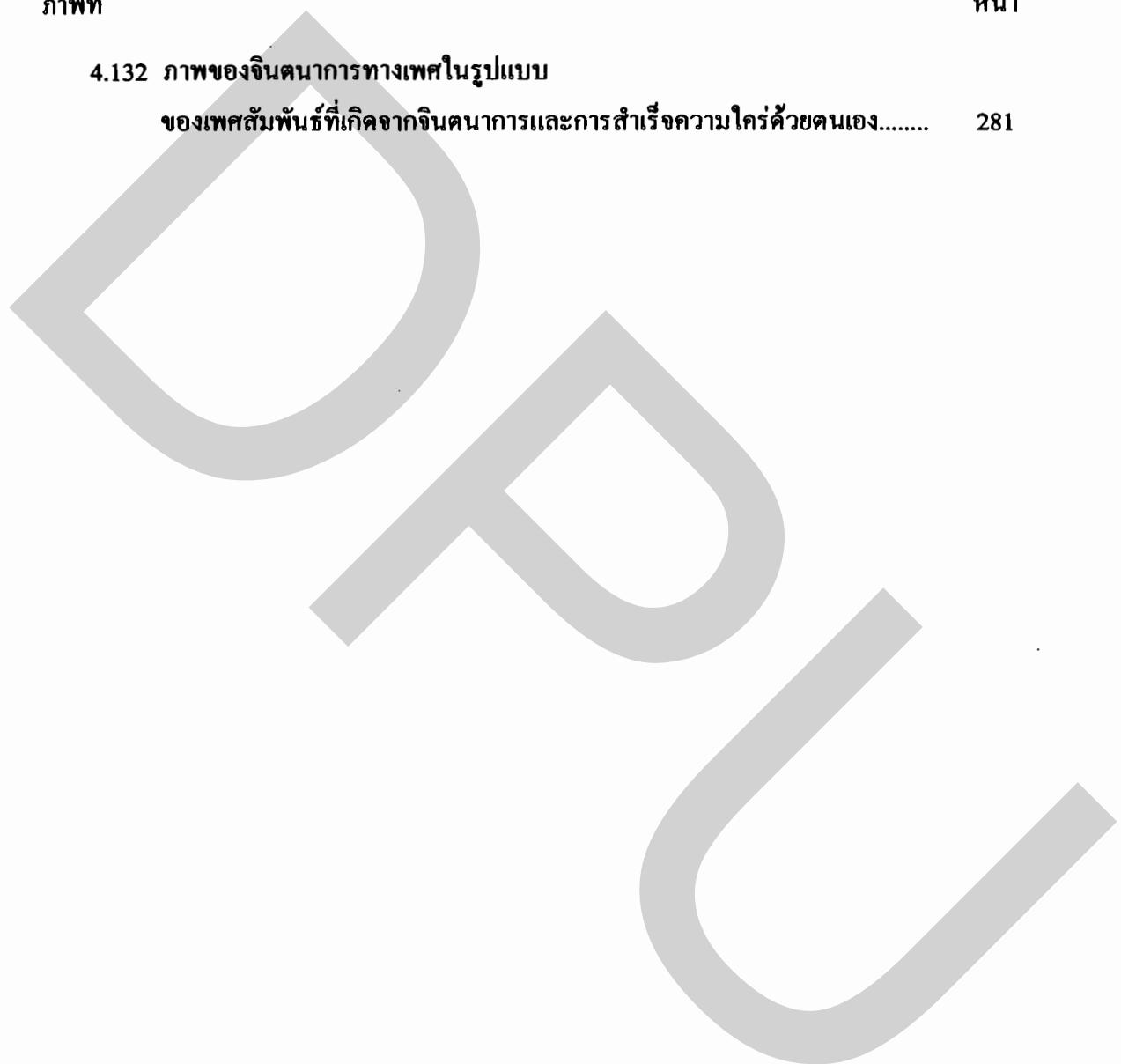
ภาคที่	หน้า
4.74 ภาพแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	223
4.75 ภาพแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	224
4.76 ภาพแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	225
4.77 ภาพแสดงอารมณ์ทางเพศจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	226
4.78 ภาพการขั่วขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	227
4.79 ภาพการขั่วขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	228
4.80 ภาพการขั่วขวนจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	229
4.81 ภาพการเด้าโอลิมจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	230
4.82 ภาพการเด้าโอลิมจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	231
4.83 ภาพการเด้าโอลิมจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	232
4.84 ภาพการเด้าโอลิมจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	233
4.85 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	235
4.86 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	235
4.87 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	236
4.88 ภาพการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่เปลกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	237
4.89 ภาพการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/บ่นขึ้นจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	238
4.90 ภาพการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	239
4.91 ภาพการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	242
4.92 ภาพการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	243
4.93 ภาพการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน .....	244
4.94 ภาพการใช้แสงเงาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก .....	245
4.95 ภาพการใช้เส้นแสดงการเคลื่อนไหวจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	246
4.96 ภาพการใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้น เพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู .....	247

## สารบัญภาค (ต่อ)

ภาคที่	หน้า
4.97 ภาคการใช้สេដ្ឋិកច័នកណ្ឌលាយសេដ្ឋ เพื่อบងបកតិកវឌ្ឍសៀកសងគត់គម្រោងសៀវភៅគុនរៀងកលម៉ែគិចទី ខាយិនដូន.....	247
4.98 ภาคการใช้សេដ្ឋិកច័នកណ្ឌលាយសេដ្ឋ ពេជ្យបងបកតិកវឌ្ឍសៀកសងគត់គម្រោងសៀវភៅគុនរៀងមាបើទីរក.....	248
4.99 ภาคการใช้គោកម្រញេនការុណីនិងការុណីនិករក.....	249
4.100 ภาคการใช้គោកម្រញេនការុណីនិងការុណីនិករក.....	250
4.101 ภาคการใช้គោកម្រញេនការុណីនិងការុណីនិករក.....	251
4.102 ภาคการใช้គោកម្រញេនការុណីនិងការុណីនិករក.....	252
4.103 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	253
4.104 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មគោលធម្មនឹងមិនមែនមែនមែនមែនមែន.....	254
4.105 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	255
4.106 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	256
4.107 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	257
4.108 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	257
4.109 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	258
4.110 ภาคการใช้សំណុះកម្មផ្លូវកែតែនឹង របៀបរារម្មវាន់ខ្លួនទៅបានរាលីជាតុកលិនឈាយទៅការុណីនិករក.....	258

## สารบัญภาค (ต่อ)

ภาคที่	หน้า
4.111 ภาพการใช้คำเดิมเสียงตามธรรมชาติจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก .....	259
4.112 ภาพการใช้คำเดิมเสียงตามธรรมชาติจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	260
4.113 ภาพการใช้คำเดิมเสียงตามธรรมชาติ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	260
4.114 ภาพการใช้คำเดิมเสียงตามธรรมชาติ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก.....	261
4.115 ภาพแสดงการใช้คำที่สร้างขึ้นมาเอง จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก.....	262
4.116 ภาพแสดงการใช้คำที่สร้างขึ้นมาเอง จากหนังสือการ์ตูนกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน.....	263
4.117 ภาพแสดงการใช้คำที่สร้างขึ้นมาเองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	263
4.118 ภาพแสดงการใช้คำที่สร้างขึ้นมาเองจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก.....	264
4.119 ภาพแสดงการอุปมา-อุปมัยจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน..	265
4.120 ภาพแสดงการอุปมา-อุปมัยจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	266
4.121 ภาพแสดงการใช้อุปลักษณ์จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน...	267
4.122 ภาพแสดงการใช้อุปลักษณ์จากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู.....	267
4.123 ภาพแสดงการใช้อุปลักษณ์จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน...	268
4.124 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการกอดจูบ.....	271
4.125 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ทางเพศ.....	273
4.126 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการขี้ข่วน.....	274
4.127 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการเล้าโลม .....	275
4.128 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก .....	277
4.129 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบ ของการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก.....	278
4.130 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่แปลง	279
4.131 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบ ของการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/ข่มขืน.....	280

**สารบัญภาค (ต่อ)****ภาพที่****หน้า****4.132 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบ****ของเพศสัมพันธ์ที่เกิดจากจินตนาการและการสำเร็จความใคร่ด้วยคนเอง.....****281**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
ชื่อผู้เขียน	นางสาวพัชรินทร์ นฤบศไกรสีห์
อาจารย์ที่ปรึกษา	รศ.ดร.อุมา บึกกินส์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา	2551

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เกิดจากการที่ผู้วิจัยต้องการสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับ “ภาพลักษณ์” ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการนำเสนอเรื่องราวทางเพศในเนื้อเรื่อง ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นหญิงอายุ 15-22 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 ตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) และรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาตัวบท (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จำนวน 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 7 เรื่อง ในหัวข้อข่าว “7 หนังสือการ์ตูนอันตรายพบพิธีกรรมเป็นตำราสอนเซ็กส์” เพื่อวิเคราะห์สูตร (formula) ของการนำเสนอเนื้อหา ลักษณะของจินดานการทางเพศ ตลอดจนถึงกระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) และความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินดานการทางเพศที่นำเสนอออกมายังหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

### มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- (1) เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- (2) เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- (3) เพื่อศึกษาลักษณะของจินดานการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

หัวข้อวิทยานิพนธ์	จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
ชื่อผู้เขียน	นางสาวพัชรินทร์ นฤเบศไกรสีห์
อาจารย์ที่ปรึกษา	รศ.ดร.อุมา บึกกินส์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา	2551

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เกิดจากการที่ผู้วิจัยต้องการสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับ “ภาพลักษณ์” ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการนำเสนอเรื่องราวทางเพศในเนื้อเรื่อง ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นหญิงอายุ 15-22 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 ตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) และรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาตัวบท (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จำนวน 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 7 เรื่อง ในหัวข้อข่าว “7 หนังสือการ์ตูนอันตรายพบพิธีกรรมเป็นตำราสอนเซ็กส์” เพื่อวิเคราะห์สูตร (formula) ของการนำเสนอเนื้อหา ลักษณะของจินดานการทางเพศ ตลอดจนถึงกระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) และความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินดานการทางเพศที่นำเสนอออกมายังหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

### มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- (1) เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- (2) เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- (3) เพื่อศึกษาลักษณะของจินดานการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

(4) เพื่อศึกษาระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่นำเสนอออกมานำเสนอ

(5) เพื่อศึกษาความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

### ซึ่งจากผลการศึกษาวิจัยพบว่า

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่นหญิง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้อ่านที่คิดตามอ่านอย่างสนิมเสนอด้วยเฉพาะเจาะจงที่จะเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนแนวนี้ โดยที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก มีรูปแบบ (Genres) การนำเสนอที่มีลักษณะเฉพาะตัว สามารถนำมาสรุปเป็นสูตร (Formula) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวได้ โดยการผสมผสานระหว่างเรื่องราวความรักโรแมนติกในแบบเดิม (Convention) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนแนวรักโรแมนติกทั่วไป และเพิ่มความแปลกใหม่ (Invention) ด้วยการเพิ่มเติมจินตนาการทางเพศเข้าไปในเนื้อเรื่องส่วนหนึ่ง หรืออีกนัยหนึ่งกล่าวได้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกใช้รูปแบบเรื่องราวความรัก โรแมนติกเป็นพื้นฐานของเรื่องราว โดยที่นำเสนอ หรือบอกเล่าออกมานำเสนอในแบบ Erotic นั่นเอง

ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ถูกถ่ายทอดออกมาน่าสนใจกระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ด้วยการใช้สัญญาณ (Sign) หลากหลายรูปแบบผสมผสานกัน นำเสนอออกมายังรากที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) จากการศึกษาพบจินตนาการทางเพศในลักษณะของความหมายโดยธรรมด (Denotative meaning) ที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที ถูกสร้างขึ้นมา ๕ ลักษณะ คือ การกอดชูบ, การแสดงอารมณ์ทางเพศ, การขี้ข่วน, การเล้าโลม และการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งจาก การวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) พบร่วมกับจินตนาการทางเพศดังกล่าวถูกสร้างขึ้นในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่สามารถช่วยให้ผู้อ่านเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการของตนเอง อันก่อให้เกิดประทับใจในเชิงการสร้างความสุนทรีย์ ในจิตใจของผู้ที่อ่าน ช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

Thesis Title	Sexual Imagination in Japanese E-Romantic (Erotic-Romantic) Comics
Author	Miss Patcharin Narubetkraisi
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Ousa Biggins
Department	Business Communication
Academic Year	2008

## **ABSTRACT**

The research titled “Sexual Imagination in Japanese E-Romantic Comics” was aim to visible the image of Japanese E-Romantic comics that contain the sexuality inside. The studies of Japanese E-Romantic comic’s rating in female teenager used quantitative research pattern by survey research method. The research has sampling size of 400 female teenager was 15-22 year old in Bangkok and used accidental sampling. And used the qualitative research pattern to studies E-Romantic Japanese comic’s text. Sampling size 4 item comics from report “7 dangerous comics: suspiciousness to be sex teaching media” for analyze formula, kind of sexual imagination appearing in text, connotative meaning and signification process of sexual imagination in Japanese E-Romantic comics.

### **Objective of the research**

1. To study the Japanese E-Romantic comic’s rating in female teenager.
2. To study the Japanese E-Romantic comic’s formula.
3. To study kind of sexual imagination appearing in Japanese E-Romantic comics.
4. To study signification process of sexual imagination in Japanese e-romantic comics
5. To study connotative meaning of sexual imagination in Japanese e-romantic comics

### The research had found

Majority of female teenager read the Japanese e-romantic comics and popular in one of female teenager bloc was read regular and particularly. Japanese E-Romantic comic's genres have specifically formula by mixed the pattern of original romantic love appearing in romantic comic (convention) and additionally sexual imagination in story (invention). Otherwise, Japanese e-romantic comics use romantic format and narrative by erotic content.

Sexual imagination, which appeared in Japanese e-romantic comics were disseminated through signification processes with various sign presenting in presentation codes. The studies had found the denotative meaning in 5 sexual imagination attribute, including kiss, indicatively of sexual-tempered, tempting, fondle and sexual intercourse. And analysis process of connotative meaning had found these sexual imagination generating of "creative imagination" to allow the audience to have utility in order to provide entertainment and imagination in their mind, relaxed and decrease sexual pressure that occur in period of the age.

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“จินตนาการ” ตามที่เปลื่อง ณ นคร (อ้างถึงใน กิตติ กันกษ, 2535 : 21) ได้ให้คำนิยามไว้ หมายถึง การคิดคำนึง โดยที่จิตคิดเห็นสิ่งซึ่งอยู่นอกสัมผัส เป็นการนึกถึงสิ่งที่ไม่ได้สัมผัสโดยตรง จินตนาการสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในทางตรง จากการที่ระบบประสาทส่วนกลางของมนุษย์สร้างขึ้น มาเอง โดยปราศจากสิ่งเร้าภายนอก (Centrally Aroused Sensation) และในทางอ้อม กล่าวคือเป็น ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าภายนอก (ดู ชุมสาย, มล., 2504 : 441) แต่สิ่งเรานั้นเป็นแต่เพียงจุดเริ่มต้น ให้เกิดจินตนาการต่อไปเท่านั้น อาทิเช่นเมื่อมองเห็นดอกกุหลาบ ก็จะนึกถึงความรักที่โรแมนติก เป็นต้น

คำว่า “จินตนาการ” ในภาษาอังกฤษ มีการใช้คำที่มีความหมายคล้ายกันอยู่ 2 คำ คือ “Fantasy” และ “Imagination” ซึ่งต่างก็แปลว่า “จินตนาการ หรือการสร้างจินตนาการ” คำว่ากันทั้งคู่ หากแต่ทั้ง 2 คำนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกันอยู่เล็กน้อยในบริบทของจินตนาการที่เกิดขึ้นมา ดังที่ Wikipedia Encyclopedia (Wikipedia, 2007, 5 May) ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ กล่าวคือ

“Fantasy” เป็นจินตนาการที่เกิด หรือสร้างขึ้นมาในลักษณะที่หดหู่ออกไปจากโลกแห่ง ความเป็นจริง คล้ายกับเรื่องเพ้อฝัน หรือ ฝันกลางวัน (Daydream)

“Imagination” เป็นจินตนาการที่เกิด หรือสร้างขึ้นมาโดยมีพื้นฐานที่ยังคงมีคิดอยู่กับ โลกแห่งความเป็นจริง

จินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นมา มีมากหลายรูปแบบ ดังเช่นที่ Shaffer & Shoben, 1956 (อ้างถึงใน กิตติ กันกษ, 2535 : 25-28) ได้ศึกษาการสร้างฝันจินตนาการของนักศึกษาในวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ของสหรัฐอเมริกา พบร่วมกันเรื่องจินตนาการในหลากหลาย อาทิ เช่น การประสบความสำเร็จในหน้าที่ การงาน (Vocational Success) ทรัพย์สินเงินทอง (Money or Possessions) สิ่งที่วิตกกังวล (Worry)

ความแข็งแรงทางร่างกาย (Physical Feat) การมีรูปร่างที่ดึงดูดใจผู้พบเห็น (Physical Attractiveness) และเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์ (Sexual) ซึ่งจินตนาการที่พับในลักษณะต่างๆ นั้น จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป แต่มีข้อสังเกตว่า “จินตนาการทางเพศ” นั้นเกิดขึ้นบ่อยมากในหัวหญิงและชายอีกทั้งยังเป็นการจินตนาการที่พับในลำดับต้นๆ อีกด้วย

Albert Ellis and Albert Albarband, 1961(อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2535 : 28) พบว่า ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่มุ่ยสร้างขึ้นมานั้นอาจปรากฏในรูปแบบของการร่วมเพศ เป็นภาพของมีความสุขระหว่างการมีเพศสัมพันธ์ของชายหญิงหรือการมีเพศสัมพันธ์ในแบบอื่นๆ นอกจากนี้ Annette G. Godow (อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2535 : 28) ยังพบว่าบางครั้งก็รวมไปถึงสิ่งที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นความเปลกประหลาดหรือเป็นเรื่องเติขายร้ายแรงหากกระทำในชีวิตจริง (Erotic Fantasy) เช่น การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คู่สมรส การมีเพศสัมพันธ์กับคนหลายคนในเวลาเดียวกันหรือมีเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน จินตนาการต่างๆ เหล่านี้จะกระตุ้นเร้าทางเพศ และถือเป็นความบันเทิงในชีวิตอย่างหนึ่ง มิได้มีหมายความว่าคนเราจะแสดงออกถึงพฤติกรรมดังกล่าว ในชีวิตจริง ซึ่งจินตนาการเหล่านี้นอกจากจะสามารถเกิดขึ้นได้โดยปกติในชีวิตประจำวันแล้วยังสามารถเกิดขึ้นได้จากการนำเสนอเรื่องราวทางเพศที่สร้างขึ้น (Fiction) ผ่านสื่อมวลชนที่มีอยู่อย่างมากมายปัจจุบัน

จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในสื่อมวลชนนั้น มีการนำเสนอออกมาด้วยรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันไปทั้งที่นำเสนอในรูปแบบของ Pornography อันได้แก่ภาพเปลือยของหญิงสาว ตามนิตยสารสำหรับผู้ชาย (Softcore Pornography) หรือที่แฟงไว้อยู่ในสื่อชนิดอื่นๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจ หรือให้เป็นจุดขาย (Sex Appeal) เช่น วิธีคิดาราโօเกะที่ใช้ผู้หญิงเปลือยเป็นนางแบบ เป็นต้น ไปจนถึงนำเสนอด้วยภาพหรือคำบรรยายจากของการมีเพศสัมพันธ์กันอย่าง โถ่แจ้ง หือหวาน หรือเปลกประหลาด เมื่อหารือเรื่องราวหลักจะเน้นไปที่เหตุการณ์หรือภาพของการมีเพศสัมพันธ์ (Sex Action) เป็นหลัก เพื่อต้องการกระตุ้นหรือเร้าอารมณ์แก่ผู้รับให้เกิดความต้องการทางเพศ เท่านั้น (Hardcore Pornography) โดยจะพบได้ในสื่อตามที่เข้าข่ายผิดกฎหมาย (Obscenity) เช่น หนังสือโป๊ หรือวิชีดีโป๊ เป็นต้น ซึ่ง “จินตนาการทางเพศ” ที่สร้างขึ้นมาในสื่อเหล่านี้ ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ลักษณะของการสร้างผืนจินตนาการทางเพศในสื่อมวลชนไทย” ของ กิตติ กันภัย (2535) ได้ให้คำจำกัดความความคิดในภาษาอังกฤษว่า “Sexual Fantasy”

จินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาในสื่อมวลชนอิกรูปแบบหนึ่ง ที่มักจะนำมาซึ่งประเด็นโต้เถียงกันอยู่เสมอว่าสมควรจัดเป็นสื่อعلامหรือไม่ ได้แก่สื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องเพศในรูปแบบ “Erotica” หรือ “Erotic” อันมีที่มาจากการชื่อของเทพเจ้า Eros เทพแห่งความรัก ความปราณາแห่งเรื่องร่วงของกรีก (จงกลฟี โตสกุลวงศ์, 2542 : 35-36) ปัจจุบันคำว่า Erotica ถูกนำมาใช้กับสื่อมวลชนใน 2 มิติ กล่าวคือสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศในมิติของงานศิลปะ (ในขณะที่งานใดที่ถูกมองว่าไม่มีคุณค่าทางศิลปะใดๆ เดียจะถูกเรียกว่า Pornography) อาทิเช่น ภาพนู้ด (Nude) หรือภาพเปลือยอย่างมีศิลปะที่มีการใช้แสงเงาเข้ามาปิดบังร่างกายบางส่วน เป็นต้น และสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศในมิติของ “ความรักโรแมนติก” ซึ่งเป็นมิติที่ผู้วัยรุ่นมาตั้งเป็นประเด็นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

สื่อมวลชนประเภท Erotica จะนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรักของชายหนุ่มหญิงสาว ด้วยการบอกเล่าเรื่องราวผ่านการดำเนินเรื่องวิธีของตัวละคร โดยที่จะมีเรื่องเพศสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง บางช่วงบางตอน ซึ่งเนื้อหา (Content) ในเรื่องการประพันธ์จะเน้นไปในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องใส่เข้าไปในเรื่องราวที่แต่งขึ้นโดยมีพล็อตเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ในจุดนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้มีความแตกต่างไปจากสื่อعلامก (Pornography) ที่ไม่มีการสร้างพล็อตและความลุ่มลึกในการสร้างตัวละครแต่ละจากจะเป็นเรื่องเซ็กส์และเซ็กส์ ไม่มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกมิแต่จากเซ็กส์ (Sex Action) ประเภทเซอนห้ากมีเพศสัมพันธ์กัน กล่าวได้ว่าจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นในสื่อ Erotica เป็นเพียงพฤติกรรมทางเพศ (Sexual intercourse) ที่เป็นเรื่องปกติธรรมชาติของคู่รักที่จะแสดงออกต่อกันตามความต้องการตามธรรมชาติ ไม่ได้มีความหวือหวานหรือแปลกประหลาด (Fantasy) ดังเช่นที่ถูกสร้างขึ้นในสื่อعلامก (Pornography) ตามที่ กิตติ กันภัย (2535) ได้ศึกษามา ก่อนหน้านี้ และด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้คำว่า “จินตนาการทางเพศ” ใน การศึกษาวิจัยครั้งนี้แม้จะเป็นคำเดียวกันกับงานศึกษาวิจัยของกิตติ กันภัย แต่ถูกใช้ในความหมายที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากคำจำกัดความของ Wikipedia Encyclopedia ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ประกอบกับกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ที่เป็นสื่อประเภท Erotica คำจำกัดความตามคำในภาษาอังกฤษของคำว่า “จินตนาการทางเพศ” ที่หมายรวมกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้มากที่สุด จึงได้แก่คำว่า “Sexual Imagination”

สื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศในรูปแบบของสื่อ Erotica ที่เห็นได้ชัดเจนได้แก่ นวนิยายแนว “โรแมนซ์” (Romance Novel) ที่หน้าปกมักใช้รูปของชายหนุ่มร่างกายกำยั้กับหญิงสาวระทាបทวยอยู่ในอ้อมแขน ซึ่งจัดเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยที่เต่งขึ้นมาสำหรับกลุ่มผู้อ่านเพศหญิง และมีเนื้อหาบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก โรแมนติก โดยมีเรื่องเพศเข้ามาเดินสีสันให้กับเนื้อเรื่องเท่านั้น ในปัจจุบันสำนักพิมพ์มั่นคงหนังสือในผู้พิมพ์จำหน่ายในประเทศไทย (ผู้จัดการรายวัน, 16 ต.ค. 2549) ได้นิยาม “แนวเรื่อง” ของนวนิยายแนวโรแมนซ์ที่มีเรื่องเพศเข้ามา เกี่ยวข้องในเนื้อเรื่องของทางสำนักพิมพ์ขึ้นมาใหม่กว่านวนิยายแนว “อี-โรแมนติก” (Erotic-Romantic) ซึ่งผู้วจัยเห็นว่าคำนิยามดังกล่าวมีความหมายเหมือนกับลักษณะของเนื้อหาที่นำเสนอเป็นอย่างมาก อีกทั้ง สามารถเชื่อมโยงไปในรายละเอียดให้เห็นถึงความแตกต่างค้านเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างชัดเจน

นอกจากนวนิยายแนวโรแมนซ์ (Romance Novel) แล้ว สื่อสิ่งพิมพ์อิกระเกียบที่มี การสร้างจินตนาการทางเพศในแบบ Erotica และ ได้รับการกล่าวถึงอย่างมากจากบุคลากรฝ่ายใน สังคม ทั้งในด้านของความหมายและสมดุลกับลักษณะของเนื้อหา รวมถึงอิทธิพลของสื่อชนิดนี้ที่อาจมีผลกระทบต่อ ผู้รับสาร สื่อดังกล่าวคือ “หนังสือการ์ตูน”

“หนังสือการ์ตูน” เป็นรูปแบบของการสื่อสารมวลชนประเภทหนึ่ง ที่เข้าถึงผู้รับสารได้ อย่างรวดเร็ว ด้วยลักษณะของการสื่อสารรูปแบบของการเล่าเรื่องประกอบรูปภาพ บทบรรยาย หรือ บทสนทนาน่ารักๆ ตามแต่จินตนาการของผู้แต่งที่ได้รังสรรค์เรื่องราวขึ้นมา หนังสือการ์ตูนจึงเป็นสื่อ สิ่งพิมพ์ที่สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากการสำรวจพบว่า ผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยศึกษาในกรุงเทพมหานครถึงร้อยละ 79 สนับสนุน ให้บุตรหลานในปัจจุบันของตนอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะประเภทเสริมความรู้ นิทาน ต lokale หรือเรื่องที่มีคติสอนใจ เพื่อให้เป็นสื่อในการเสริมทักษะให้กับเด็ก (งานวิจัยนักการกรุงเทพ, 12 มิถุนายน 2540) เมื่อพิจารณาถึงตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมและสามารถครองใจกลุ่มนักอ่านการ์ตูนชาวไทยมาเป็นเวลาหานานย้อนหน้าไม่พ้น “หนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่น” สังเกตได้จากหนังสือการ์ตูนที่วางจำหน่ายโดยทั่วไปราษฎรบ้านทั่วทุกหมู่บ้านจะเป็นหนังสือ การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น โดยจะมีหนังสือการ์ตูนจากช่องง ได้ทุกวัน และหนังสือการ์ตูนของ ไทยจะเป็นอยู่เพียงเดือนอย่างเท่านั้น

“หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” หรือที่ตามภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “มังงะ” (Manga) เป็นลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมสิ่งพิมพ์ของญี่ปุ่นที่ไม่มีในโลกนี้เทียบเคียงได้ มังงะเป็นธุรกิจสิ่งพิมพ์ที่มีขนาดใหญ่มาก มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์และรายเดือนรวมกันเป็นอัตราส่วนที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 1986 กล่าวได้ว่าหากขาดเสียซึ่งมังงะแล้ว ความคึกคักในการคงหายไปกว่าครึ่ง สิ่งพิมพ์ที่ออกจำหน่ายในปี 1992 เป็นมังงะเสีย 40% และทุกปี มังงะคือสิ่งที่ทำให้อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ของญี่ปุ่นเติบโตขึ้นเรื่อยๆ (วิกา อุตุนพันท์, 2541 : 117-119) โดยในส่วนของประเทศไทย วิธิต อุตสาหจิต กรรมการผู้จัดการบริษัทศรีสยามพรินต์แอดเวกชั่นเป็นผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนรายใหญ่ในประเทศไทยประเมินว่ามูลค่าการตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในประเทศไทยมีมูลค่าอยู่ที่ประมาณ 11-15 ล้านдолลาร์สหรัฐฯ (นิตยสารผู้จัดการ, มิถุนายน 2537)

ด้วยศักยภาพด้านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ ทำให้ผู้อ่าน กวาดสายตาไปได้อย่างรวดเร็วในอัตรา 3.75 วินาทีต่อหน้าการดำเนินเรื่องกระทำโดยผ่านภาพวดหน้าต่อหน้า เเล่เรื่องด้วยภาพในขนาดและ “มุมกล้อง” ที่หลากหลาย นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสามารถสร้างสรรค์เป็นพิเศษในการทำให้เรื่องราวในหนังหน้าลื้น ให้ไปโดยการตัดภาพเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนมีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน ไม่ซ้ำกัน บางครั้งก็ไม่ตัดภาพเลยแต่ใช้หน้ากระดาษทั้งหน้า ดำเนินเรื่อง มีผู้เชี่ยวชาญเรื่องการ์ตูนเปรียบเทียบให้เห็นว่า สำหรับการ์ตูนของประเทศไทยต้อง ผู้อ่านต้องให้ความสนใจพยายามอ่านแต่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นใช้การคุดซับเนื้อหาผ่านทางตา (วิกา อุตุนพันท์, 2541 : 119-122) เหตุนี้เองทำให้ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินคล้ายกับ การรับชมภาพยนตร์

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นถูกนำมาแปลเป็นภาษาไทยเมื่อปี พ.ศ.2504-2505 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการนำเอาภาพบนตัวการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เจ้าหนูปราบนาู” (Astro Boy) เข้ามาฉายทางโทรทัศน์ ในระบบแรกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย จะเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสำหรับเด็ก ผู้ชายเสียงเป็นส่วนใหญ่ ต่อมามีเริ่มมีการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้นเรื่อยๆ (สุริมา สารรุณมาลย์, 2544 : 24) บางเรื่องมีการสอนแทรกความรู้เข้าไปในเนื้อเรื่องทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น ความรู้ทางการแพทย์ (ตีอกเตอร์เค), ความรู้ในการทำอาหาร (จอมยุทธ์กระทะเหล็ก), ความรู้เชิงกีฬา (มิคารูเซียนโภ) เป็นต้น ปัจจุบันสามารถกล่าวได้ว่าเนื้อหาของ การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถตอบสนองความพึงพอใจและสนับสนุนของผู้อ่านได้ทุกกลุ่ม รวมถึง “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติก” ที่มีเด็กและวัยรุ่นญี่ปุ่นเป็นกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่

“หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติก” หรือที่ในญี่ปุ่นเรียกว่า Shojo Manga ประกอบไปด้วยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 2 แนว คือ “หนังสือการ์ตูนแนวสาวรุ่น” (Shojo Manga) และ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรื่องรักๆ ครรชฯ ในสถาบันศึกษา” (Gakuen Manga) ซึ่งต่างนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรักโรแมนติกด้วยกันทั้งคู่ เนื้อหาหลักจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตรักของวัยรุ่น โดยใช้รูปตัวการ์ตูนที่มีความน่ารักสดใสในการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ตามแต่จินตนาการของนักเขียนแต่ละคนจะรังสรรค์ออกมา ทำให้ผู้อ่านหลายคนอดไม่ได้ที่จะเก็บเอาจินตนาการความรักอันแสนโรแมนติกที่ถูกถ่ายทอดออกมาในหนังสือการ์ตูน มาสร้างเป็นจินตนาการถึงเรื่องราวของความรักในใจตน (Romantic Imagination) ดังเช่นที่ นาเดีย นิมิตรวนิช ได้เขียนบทความไว้ในคอนลัมม์โลกสีชมพูของกนอินเดิฟ นิตยสาร V Magazine ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ 2544 (อ้างถึงใน เจมส์ ทรี เหลืองศุภกรย์, 2545 : 1) ซึ่งมีข้อความตอนหนึ่งว่า

เมื่อตอนเด็กๆ ก็จะเคยถูกล้อคล้อเวลาว่าจะมีใครมาอกรักเรา หรือເօາຄອກໄມ້ນາໄທໃນວັນຈາດນີ້ນຳງານໄໝນ ຂະເຕີຂວັນໃນໄກ໌ແບບຄືດແພນພິເສຍ ແລະຂອງຂວັງຢູ່ນໍາຮັກໆ ເພື່ອຈະເອາໄປໄຫ້ກົນພິເສຍຂອງເຮົາ ເລັ່ມເຮືອນີ້ຂອງຕົວອອງແລ້ວກີ່ທຳໃຫ້ນີ້ກຶ່ງກົນກົງຢູ່ປຸ່ນທີ່ນາງເອກນັກເອົາເຊື້ອກໂກແລຕໄປນົມບັນໄຫ້ຫັບຫຼຸງກົນຮຸ່ນຮຸ່ນພື້ນທີ່ຕັວອອງຫລັງຮັກ ພຣ້ອມສາງພາພັດວິຍປະໂບດເດືອກທີ່ວ່າ “ຮຸ່ນພື້ນທີ່ຄະ ຜັນຂອນຮຸ່ນພື້ນໍານານແລ້ວກຽມຮັບຮັກຈັນເດອະຄະ່າ” ແລ້ວຮ່າຍາກາສົກເຈີນສະນິທິມີແຕ່ເສີຍຫ຾ວໃຈຂອງຫຼຸງສາວເຫັນນີ້ທີ່ເຕັ້ນຕິກຕ່າງອຸ້ນຄຳດອນ ແລ້ວຫັກພັກຮຸ່ນພື້ສຸດຫລຸ່ອກີ່ຄົງສາວນ້ອຍເຂົ້າມາກອດພຣ້ອມກະຮືບເບາງ ທີ່ຂ້າງ ຫຼຸງວ່າ “ພົນກີ່ແບບຂອນຄຸມນານານແລ້ວໜ່າຍອັນກັນ” ໂອີ...ແສບປີ້ເອັນດີ້...

จากบทความดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการสร้างจินตนาการเรื่องความรักของผู้เขียนบทความโดยอ้างอิงรูปแบบความรักของหนุ่มสาวตามจินตนาการที่ถ่ายทอดผ่านเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกที่ได้เคยอ่านมา ในเรื่องนี้มีอพิจารณาตามพื้นฐานแนวคิดของทฤษฎีสัญญาณวิทยาที่ว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่เป็นอยู่นั้น (Given) จะยังไม่มีความหมายอะไรมากกว่าจะมีผู้ไปกำหนดความหมายให้ (กาญจนा ແກ້ວເທັນ, 2547: 135) ก็สามารถกล่าวได้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกเป็นสื่อหนึ่ง ที่มีส่วนในการกำหนดความหมายในเรื่องของความรักแก่กลุ่มผู้อ่านโดยการแปรรูปความรักในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นสินค้า (Commoditization) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติก จึงเป็นเสมือนสินค้าทางวัฒนธรรม (Cultural Commodity) ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อในการนำเสนอรูปแบบของความรักสู่ผู้อ่าน ผ่านทางจินตนาการที่สร้างขึ้นโดยนักเขียนการ์ตูน เป็นสิ่งร้ายกาจที่ทำให้ผู้อ่านคิดจินตนาการตามไป

ด้วยจินตนาการเกี่ยวกับความรักที่สดใสอ่อนหวานดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นตลอดไปจนถึงผู้ใหญ่บางคน มาก่อนต่อเนื่องยาวนานจนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตามในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกบางส่วนที่มีวางจำหน่ายได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเรื่องราวในการนำเสนอด้วยการสร้างจินตนาการทางเพศเพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อเรื่อง และได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มเด็กวัยรุ่นญี่ปุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและระดับมหาวิทยาลัย (กรุงเทพธุรกิจ, 27 เมษายน 2540) ในบุนนของเชิงธุรกิจการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกที่นำเสนอเรื่องราวความรักวัยรุ่นในแบบเดิมๆ (Convention) ที่ไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง มาเป็นหนังสือการ์ตูนแนวโรแมนติกที่มีการเพิ่มเนื้อหาร่องเพศเข้าไป สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารทางธุรกิจรูปแบบหนึ่งเพื่อสร้างความแปลกใหม่ (Invention) ทำให้เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนมีความ “ร่วมสมัย” ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่านยิ่งขึ้น เป็นการสร้างจุดขายให้กับหนังสือการ์ตูนเพื่อผลด้านยอดจำหน่าย

วัฒนา ปัชชาบุตร นักเขียนการ์ตูนไทยประจำสำนักพิมพ์บูรพาณุคอมมิค กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ในฐานะที่เป็นนักเขียนการ์ตูน ก็พยายามออกแบบการที่การ์ตูนต้องมี เรื่อง sex สถาดแทรกเข้าไปนั้น มันเป็นกลไกทางตลาด เพราะคนชอบอ่านเรื่องแบบนี้กันมาก” (ผู้จัดการรายวัน, 21 เมษายน 2544) ที่เป็นเช่นนี้เพราะรูปแบบของการดำเนินธุรกิจสื่อหนังสือการ์ตูน จุดขายหลักอยู่ที่ “เนื้อเรื่อง” เป็นสำคัญ เพราะเป็นธุรกิจที่ไม่มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่ออื่นๆ ไม่มีการจัดรายการส่งเสริมการขาย ผลตอบแทนทางธุรกิจจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับยอดจำหน่ายเป็นหลัก การนำเสนอเนื้อเรื่องที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านหรือโคนใจผู้อ่าน ย่อมเป็นการการันตียอดจำหน่ายได้ ประการหนึ่ง สำนักพิมพ์ผู้ผลิตจึงให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ก่อนข้างสูง ดังที่ นนทยา พงศ์พากย์ (2544) ได้ดำเนินการศึกษาระบวนการคัดเลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย ของ 3 สำนักพิมพ์ใหญ่ ได้แก่ สำนักพิมพ์บงกชคอมมิคส์ สำนักพิมพ์วินดี้กิ๊ฟ และสำนักพิมพ์มีกิจิน ผลการศึกษาพบว่าทุกสำนักพิมพ์ต่างให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านให้ความสนใจ และนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกหนังสือการ์ตูนเพื่อนำมาแปลและจำหน่าย

การปรากฏขึ้นมาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Lolicon หรือการ์ตูน L (สำหรับกลุ่มชาญญุ่งรักต่างเพศ) และ Yaoi/Yaoai หรือการ์ตูน Y (สำหรับกลุ่มคนรักร่วมเพศ) ที่เนื้อหาหลักเป็นเรื่องราวทางเพศ และนำเสนอออกมาย่างโจ่งแจ้ง (Pornography) เรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติก จึงเป็นประเด็น Talk of the town ที่มีการกล่าวถึงกันอย่างมากในสื่อมวลชนกระแสหลักทั้ง โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ อาทิเช่น หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ ฉบับวันที่ 27 เมษายน 2540

ด้วยจินตนาการเกี่ยวกับความรักที่สุดใส่่อนหวานดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นตลอดไปจนถึงผู้ใหญ่บางคน มาก่อนต่อเนื่องยาวนานจนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตามในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกบางส่วนที่มีวางจำหน่ายได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเรื่องราวในการนำเสนอด้วยการสร้างจินตนาการทางเพศเพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อเรื่อง และได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มเด็กวัยรุ่นญี่ปุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและระดับมหาวิทยาลัย (กรุงเทพธุรกิจ, 27 เมษายน 2540) ในบุนเดสเซิงธุรกิจการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกที่นำเสนอเรื่องราวความรักวัยรุ่นในแบบเดิมๆ (Convention) ที่ไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง มาเป็นหนังสือการ์ตูนแนวโรแมนติกที่มีการเพิ่มเนื้อหาร่องเพศเข้าไป สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารทางธุรกิจรูปแบบหนึ่งเพื่อสร้างความแปลกใหม่ (Invention) ทำให้เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนมีความ “ร่วมสมัย” ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่านยิ่งขึ้น เป็นการสร้างจุดขายให้กับหนังสือการ์ตูนเพื่อผลด้านยอดจำหน่าย

วัฒนา ปัชชาบุตร นักเขียนการ์ตูนไทยประจำสำนักพิมพ์บูรพาพัฒน์คอมมิค กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ในฐานะที่เป็นนักเขียนการ์ตูน ก็พยายามออกแบบการที่การ์ตูนต้องมี เรื่อง sex สถาพรแทรกเข้าไปนั้น มันเป็นกลไกทางตลาด เพราะคนชอบอ่านเรื่องแบบนี้กันมาก” (ผู้จัดการรายวัน, 21 เมษายน 2544) ที่เป็นเช่นนี้เพราะรูปแบบของการดำเนินธุรกิจสื่อหนังสือการ์ตูน จุดขายหลักอยู่ที่ “เนื้อเรื่อง” เป็นสำคัญ เพราะเป็นธุรกิจที่ไม่มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่ออื่นๆ ไม่มีการจัดรายการ ส่งเสริมการขาย ผลตอบแทนทางธุรกิจจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับยอดจำหน่ายเป็นหลัก การนำเสนอเนื้อเรื่องที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านหรือโคนใจผู้อ่าน ย่อมเป็นการการันตียอดจำหน่ายได้ ประการหนึ่ง สำนักพิมพ์ผู้ผลิตจึงให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ก่อนข้างสูง ดังที่ นนทยา พงศ์พากย์ (2544) ได้ดำเนินการศึกษาระบวนการคัดเลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทย ของ 3 สำนักพิมพ์ใหญ่ ได้แก่ สำนักพิมพ์บูรพาคอมมิคส์ สำนักพิมพ์วินดี้คิว และสำนักพิมพ์มิกกี้น ผลการศึกษาพบว่าทุกสำนักพิมพ์ต่างให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านให้ความสนใจ และนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกหนังสือการ์ตูนเพื่อนำมาแปลและจำหน่าย

การปรากฏขึ้นมาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Lolicon หรือการ์ตูน L (สำหรับกลุ่มชายหญิงรักต่างเพศ) และ Yaoi/Yaoai หรือการ์ตูน Y (สำหรับกลุ่มคนรักร่วมเพศ) ที่เนื้อหาหลักเป็นเรื่องราวทางเพศ และนำเสนอออกมาย่างโจ่งแจ้ง (Pornography) เรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติก ซึ่งเป็นประเด็น Talk of the town ที่มีการกล่าวถึงกันอย่างมากในสื่อมวลชนกระแสหลักทั้ง โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ อาทิเช่น หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ ฉบับวันที่ 27 เมษายน 2540

ได้นำเสนอสกู๊ฟข่าวในหัวข้อ “การตุนلامกภัยเงยบของเยาวชน” , รายการดอครหัสที่ออกอากาศทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท. เมื่อวันที่ 27 สิงหาคม 2548 ได้นำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในชื่อตอน “การตุนญี่ปุ่นพันธุ์ใหม่คือเหี้ย” และเมื่อเร็วๆ นานีในหนังสือพิมพ์พิชณ์ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ในสกู๊ฟข่าว “ระวัง!!! 7 การตุนอันตราย พบริสุทธิ์ กล้ายเป็นตำราสอนเซ็กซ์” เป็นต้น โดยที่สื่อทั้งหมดตามที่กล่าวมานั้น ได้นำเสนอในประเด็นเดียวกันคือชี้ให้เห็นถึงภัยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวโน้มอาจส่งผลกระทบต่อทัศนคติ หรือพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศในทางที่ไม่เหมาะสม แก่ผู้อ่านที่ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียนหนุ่มสาวและชี้ให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิติก ที่มีการสร้างจินตนาการทางเพศในเนื้อเรื่อง เป็น “สื่อลามก” (Pomography) ที่แห่งด้วยในกระบวนการของหนังสือการ์ตูนอีกด้วย

ในความเป็นจริงเมื่อพิจารณาจากลักษณะของเนื้อหาเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนจะเห็นถึงความแตกต่างได้อย่างชัดเจน แม้ว่าในเนื้อหาจะมีการนำเสนอภาพการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครตามที่มีการกล่าวถึงจริงแต่ก็เป็นเพียงในบางจกวนบางตอนเท่านั้น บริบทหลักด้านเนื้อหาข้าง Kong เป็นเรื่องราวของความรักโดยรวมดิจิติก นอกเหนือไปจากลักษณะของตัวละครที่ไม่ได้ถูกนำเสนออย่างมากในลักษณะโง่งแจ้ง แต่มีการใช้เทคนิคการเขียนเชอร์ค์วิชั่นนั่นเองที่เรียกว่า “อักษรศิลธรรม” ปิดบังอวัยวะส่วนต่างๆ ไว้อีกทึ้งข้างภาคภาพประกอบที่เป็นเตาไม้ ดอกไม้ เพิ่มเติมเข้าไปทำให้ภาพที่นำเสนออย่างมีความนุ่มนวล อบอุ่นไปด้วยอารมณ์แห่งความรักที่ตัวละครต่างสื่อถึงกัน อันเป็นการตอบข้อถึงที่มาของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในมิติของความรัก โดยปราศจากการมีเพศสัมพันธ์แห่งตัวหาระยะห่าง เช่นที่ปรากฏอยู่ในสื่อหนังสือการ์ตูนโป๊ หรือสื่อลามกทั้งหลายที่มุ่งเน้นนำเสนอถึงเรื่องราวทางเพศเป็นหลัก

ด้วยรูปแบบการนำเสนอคังที่กล่าวมานี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิติก ที่มีการสร้างจินตนาการทางเพศในเนื้อเรื่อง ควรถูกเรียกว่าสื่อ “Erotica” มากกว่า “สื่อลามก” (Pomography) ตามที่หลายฝ่ายมองและคิดว่าเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อไปเปรียบเทียบกับสื่อ Erotica อย่างนวนิยายแนวโรแมนซ์ (Romance Novel) ยิ่งทำให้ภาพของความเป็น Erotica ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอนำแนวทางการให้คำนิยามแนวเรื่อง นวนิยายโรแมนซ์ที่มีเรื่องเพศในเนื้อเรื่องของสำนักพิมพ์มันดีดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น มาใช้กับกลุ่มตัวอย่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิติกที่นำเสนอให้ทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีลักษณะการนำเสนอในรูปแบบเดียวกัน กล่าวคือมีการสร้างจินตนาการทางเพศสอดแทรกลงไปในเนื้อเรื่องว่า “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เพื่อความชัดเจนในการแบ่งแยกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิติกที่ไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง

ในส่วนของการอภิปรัชท์ที่มีการหารือวันวิศวกรรมกับนักเรื่องของ ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นหญิงตามแนวทางการศึกษาอิทธิพลของสื่อที่มีต่อผู้รับสาร โดยอ้างอิงผลของการศึกษาวิจัย ก่อนหน้านี้ที่ซึ่งให้เห็นถึงอิทธิพลในเชิงลบของสื่อลามก (Pornography) เรื่องนี้ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นข้อสรุปที่มองข้ามประเด็นในเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ ภูมิคุณทางของปัจจุบัน บุคคลในเรื่องเพศ ดังจะเห็นได้จากการยงานวิจัยโครงการเพศและการสื่อสารในสังคมไทย (วิสาหินี พิพิธกุล และกิตติ กันกัญ, 2546) ซึ่งผลการศึกษาวิจัยจำนวนหนึ่งซึ่งให้เห็นว่าสื่อลามก (Pornography) เป็นเพียงปัจจัยหนึ่งเท่านั้น ผลกระทบที่มีต่อผู้รับสารจะเกิดขึ้นหรือไม่ หรือมีมากน้อยเพียงใดยังขึ้นอยู่ กับตัวแปรตัวอื่นๆ อย่างสถานะทางครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีประเด็นในเรื่องของการใช้ประโยชน์และการพัฒนาสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องเพศของผู้รับสารซึ่งถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชนในการแสดงหาข่าวสารที่ได้รับให้เห็นถึงบทบาทในด้านที่เป็นประโยชน์ของสื่อที่นำเสนอเรื่องเพศ ที่มีต่อปัจจุบันบุคคลผู้เปิดรับสื่อนั้น ตามแนวทางการใช้สื่อมวลชนกับการตอบสนองความพึงพอใจที่ได้รับด้านการให้ความบันเทิงของผู้รับสาร ที่ต้องการสิ่งต่างๆ ดังนี้ การหลอกหลอนหรือหลอกเลี้ยงจากปัญหาต่างๆ, การผ่อนคลาย, ได้รับวัฒนธรรมที่เป็นของแท้และได้รับความสนุกสนานทางสุนทรียะ, ได้มีอะไรทำเพื่อใช้เวลาให้หมดไป, ปลดปล่อยอารมณ์และเป็นการกระตุ้นทางเพศ เมื่อพิจารณาด้าน “แนวคิดเชิงหน้าที่สื่อมวลชน” (Functionalism Approach) สามารถกล่าวได้ว่าการสร้างจินตนาการทางเพศในสื่อมวลชน เป็นการทำหน้าที่ด้านการให้ความบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ สามารถหลอกหลอน หรือหลอกเลี้ยงจากปัญหาและความกัดดันต่างๆ ในชีวิตจริง ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และปลดปล่อยอารมณ์ในระหว่างการเปิดรับ (ศรีษะ ศรีกายะ และกาญจนาก แก้วเทพ, 2531: 108) ซึ่งได้เคยมีผู้ทำการศึกษาวิจัยมาก่อนหน้านี้ อาทิเช่น

งานวิจัยของ McElroy, et al., 1990 (อ้างถึงใน จงกลวี โตกุลวงศ์, 2542 : 45) ที่พบว่า สื่อลามกอาจเป็นประโยชน์ต่อเพศหญิงมากกว่าเป็นโทษ คือ สื่อทางเพศช่วยจัดหาข้อมูลทางเพศ ให้กับผู้หญิง สื่อทางเพศสามารถอนุญาตให้ผู้หญิงสนุกสนานไปกับฉากรและสถานการณ์ที่ไม่สามารถจะเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงได้ สื่อทางเพศอาจเป็นหนทางรักษา หรือเป็นทางออกที่คือสำหรับคนโสด หรือคนที่มีปัญหาทางเพศกับคู่สมรส เป็นต้น

การศึกษาของ Elizabeth M. Perse, 1994 (อ้างถึงใน ปราณี แซ่จัง, 2544 : 18-21) พบว่า การใช้สื่อ Erotica เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) นั้น เพราะสังคมยังคงมองเรื่องเพศ ไว้ในคำແนงที่เป็นเรื่องหัวห้ามสำหรับผู้หญิง และการใช้สื่อ Erotica เพื่อผ่อนคลายทางเพศ (Sexual release) นั้นจะช่วยให้เพื่อสร้างฝันและจินตนาการเพียงลำพังคนเดียว (Solitary Fantasy) และการผ่อนคลายทางเพศมีความเกี่ยวข้องกับการยอมรับเรื่องการบ่มปีน (Rape Myth) ในระดับที่ค้ำถ้าแรงงานในสังคมที่อนุรักษ์การหนึ่งในการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย การใช้สื่อ Erotica ในลักษณะนี้ อาจจะไม่ได้สร้างเนื้อหาที่มีความเต็มที่กับผู้หญิงหรือสังคม

งานวิจัยเรื่องการสร้างฝันและจินตนาการทางเพศในสื่อมวลชนไทย โดยกิตติ กันภัย (2535) ที่พบว่าการเปิดรับสื่อทางเพศทำให้เกิดจินตนาการในใจคน ซึ่งเนื้อหาทางเพศเหล่านี้จะทำหน้าที่ให้การพึงพาแก่ผู้รับสาร โดยสร้างความบันเทิง ผ่อนคลายและลดความเครียดทางเพศ รวมทั้งนำผู้รับสารหลีกหนี (Escape) จากปัญหาทางเพศ การตอบสนองความต้องการของผู้รับสารนี้สามารถก่อประโยชน์ให้แก่คนในสังคมผู้รับสารโดยตรง

ดังนั้นเพื่อสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ซึ่งเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นลิ่งรักภายในอกอันสามารถกระตุนให้ผู้รับรู้เกิดจินตนาการขึ้นมาได้ ผู้วิจัย จึงได้ดำเนินการศึกษาวิจัยในหัวข้อ “จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” โดยกำหนดขอบเขตที่ใช้ในการศึกษาวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ ศึกษา “กลุ่มผู้อ่าน” เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ ตามแนวคิดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและศึกษา “ตัวบท” (Text) ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เพื่อให้ทราบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมี ลู่ตร (Formula) ในการนำเสนอเนื้อหาอย่างไร โดยการศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ตามแนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ (Genres Analysis) ตลอดจนศึกษาจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมา ว่ามีการนำเสนอออกมาย่างไร มีกระบวนการสร้างความหมายอย่างไร และจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาเหล่านี้แห่งความหมายอย่างไรบ้าง ตามแนวทางการศึกษาสื่อศิลปะทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) ซึ่งจากที่กล่าวมาก้าวทั้งหมดนั้น สามารถสรุปออกมายเป็นปัญหานำวิจัย ดังต่อไปนี้

## 1.2 ปัญหาน่าวิจัย

- 1.2.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นหญิงมากน้อยเพียงใด
- 1.2.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวอย่างไร
- 1.2.3 จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกถูกนำเสนอออกมารอย่างไรและมีลักษณะใดบ้าง
- 1.2.4 กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก เป็นอย่างไร
- 1.2.5 จินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) อย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก
- 1.3.2 เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก
- 1.3.3 เพื่อศึกษาลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้น และนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก
- 1.3.4 เพื่อศึกษาระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ที่ผู้เขียนการ์ตูนถ่ายทอด ความหมายออกมาย่างใดบ้าง ผ่านจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือ
- 1.3.5 เพื่อศึกษาความหมายที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

## 1.2 ปัญหาน่าวิจัย

- 1.2.1 หนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นหญิงมากน้อยเพียงใด
- 1.2.2 หนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก มีสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวอย่างไร
- 1.2.3 จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติกถูกนำเสนออย่างไร และมีลักษณะใดบ้าง
- 1.2.4 กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ในหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก เป็นอย่างไร
- 1.2.5 จินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่สร้างขึ้นในหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก มีความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) อย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- 1.3.2 เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- 1.3.3 เพื่อศึกษาลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้น และนำเสนอในหนังสือการคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก
- 1.3.4 เพื่อศึกษาระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ที่ผู้เขียนการคุณถ่ายทอด ความหมายออกมาน่าสนใจ ผ่านจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ
- 1.3.5 เพื่อศึกษาความหมายที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือ การคุณภูมิปุ่นแนวอี-โรแมนติก

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตในการดำเนินการศึกษาออกเป็น 2 ส่วนคือ

### 1.4.1 กลุ่มผู้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว อี-โรเมนติก

ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากวัยรุ่นหญิงจำนวนทั้งสิ้น 400 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่เป็นวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 15-22 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร สำหรับสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก เพื่อสำรวจความนิยมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ว่าได้รับความนิยมในกลุ่mvัยรุ่นหญิงมากน้อยเพียงใด

### 1.4.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว อี-โรเมนติก

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรเมนติกที่มีการสร้างจินตนาการทางเพศลงไว้ในเนื้อเรื่องที่ได้คำนึงเรื่องนางสาวบริบูรณ์ หรืออวสานแล้ว โดยได้ทำการคัดเลือกมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวน 7 เรื่อง ที่มีการกล่าวถึงในสกู๊ฟช่าว “ระวัง 7 การ์ตูนอันตรายพิรุธกลายเป็นตำราสอนเซ็กซ์” ของหนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ซึ่งมีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตรงตามคุณสมบัติที่ต้องการ สามารถนำมาใช้ทำการศึกษาได้จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

- |                           |              |
|---------------------------|--------------|
| (1) นาฬิกาที่รัก          | จำนวน 9 เล่ม |
| (2) กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน | จำนวน 8 เล่ม |
| (3) เก็ตยู (Get You)      | จำนวน 6 เล่ม |
| (4) คลินิครัก             | จำนวน 3 เล่ม |

โดยจะนำหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง มาวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนเพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ตามแนวคิดการวิเคราะห์ประเภทการ (Genres Analysis) และนำมาสรุปเป็นสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ และศึกษาลักษณะของจินตนาการทางเพศที่นำเสนออยู่ในเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนอันเป็นความหมายโดยอรอรรถ (Denotative Meaning) ที่นักเขียนการ์ตูนได้ถ่ายทอดออกมา ซึ่งสามารถเข้าใจความหมายได้ทันทีที่พบเห็นว่าถูกนำเสนอออกมาอย่างไรบ้าง มีกระบวนการในการสร้างความหมาย (Signification Process) โดยการใช้สัญญาณ (Sign) ในการถ่ายทอดความหมายอย่างไร

ตลอดจนถึงวิเคราะห์ความหมายโดยผู้อ่าน (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาบันทึก ตามหลักการวิเคราะห์สืบคืบภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทย (Semiological Analysis)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ผลตลอดจนเขียนรายงานวิจัย ในช่วง เดือนมกราคม – กรกฎาคม 2550

### 1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในภูมิคุกคามสำหรับงานวิจัย

1.5.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรเมนติก (Erotic-Romantic) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงหนังสือภาพการ์ตูนที่เปลี่ยนจากภาษาญี่ปุ่นและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย มีว่างจำหน่ายในประเทศไทย จัดจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ต่างๆ อย่างถูกต้องตามกฎหมาย มีเนื้อหา (Content) เรื่องราวเกี่ยวกับความรักโรแมนติก ของวัยรุ่นหนุ่มสาว ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราว หรือนำเสนอออกมายในรูปแบบ (Format) ของสื่อ Erotica กล่าวคือมีการสร้างจินตนาการทางเพศสอดแทรกเพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อเรื่อง โดยนำเสนอออกมายในบริบทของความรักโรแมนติก ทำให้ภาพที่ถ่ายทอดออกมายไม่ใช่แจ้งหรือเป็นที่อุจัตตา ซึ่งแตกต่างกับหนังสือการ์ตูนแนวเรื่องรักๆ 例如 ในสถาบันศึกษา (GUKUEN MANGA) และการ์ตูนแนวเรื่องแนวสาวยุ่น (SHOJO MANGA) ที่เป็นหนังสือการ์ตูนแนวรักโรแมนติกสำหรับเด็กผู้หญิงที่ไม่มีการสร้างจินตนาการทางเพศเข้าไปในเนื้อเรื่อง และแตกต่างกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Hentai (H) ที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศอย่างแจ้ง โจ่งแจ้ง (Pornography)

1.5.2 ตัวบท (Text) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง เนื้อหารี่องราวที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรเมนติก

1.5.3 ขั้นตอนการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงองค์ประกอบข้อดังๆ ที่ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรเมนติก อันได้แก่ เวลา สถานที่ พะเอก นางเอก ผู้ร้าย ตัวรอง เค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง เครื่องแต่งกาย และรวมถึงลักษณะของการเล่าเรื่อง (Narration) ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกัน

1.5.4 จินตนาการทางเพศ (Sexual Imagination) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง สิ่งที่นักเขียนการ์ตูนได้สร้างขึ้นให้เห็นประกายเป็นรูปธรรมในหนังสือการ์ตูน ในรูปของแบบวัจนาภาษา ตัว喻คำพูด คำบรรยาย และอวจันภาษา ด้วยรูปภาพ ที่สื่อถึงอารมณ์ทางเพศ ทางการแต่งกาย การข้ำยวาน การกอด จูบและการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นบนพื้นฐานของความรัก

ตลอดจนถึงวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่ແengอยู่ในจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาnan ตามหลักการวิเคราะห์สืดอัจฉริย์สัญญาณวิทยา (Semiological Analysis)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดได้กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ผลตลอดจนเขียนรายงานวิจัย ในช่วง เดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ 2550

### 1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย

1.5.1 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรแมนติก (Erotic-Romantic) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงหนังสือภาพการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย มีวางจำหน่ายในประเทศไทย จัดจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ต่างๆ อย่างถูกต้องตามกฎหมาย มีเนื้อหา (Content) เรื่องราวเกี่ยวกับความรักโรแมนติกของวัยรุ่นหนุ่มสาว ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราว หรือนำเสนอออกมายกแบบ (Format) ของต่อ Erotica กล่าวคือมีการสร้างจินตนาการทางเพศสอดแทรกเพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อเรื่อง โดยนำเสนออกมายกในบริบทของความรักโรแมนติก ทำให้ภาพที่ถ่ายทอดออกมายกไม่ใช่แจ้งหรือเป็นที่อุจชาติ ซึ่งแตกต่างกับหนังสือการ์ตูนแนวเรื่องรักๆ 例如 ในสถาบันศึกษา (GUKUEN MANGA) และการ์ตูนแนวเรื่องแบบสาวรุ่น (SHOJO MANGA) ที่เป็นหนังสือการ์ตูนแนวรักโรแมนติกสำหรับเด็กผู้หญิงที่ไม่มีการสร้างจินตนาการทางเพศเข้าไปในเนื้อเรื่อง และแตกต่างกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Hentai (H) ที่นำเสนอยกเรื่องราวทางเพศออกมายก โจ่งแจ้ง (Pornography)

1.5.2 ตัวบท (Text) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง เนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรแมนติก

1.5.3 ขั้นตอนการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงองค์ประกอบอยู่ต่างๆ ที่ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวเอ-โรแมนติก อันได้แก่ เวลา สถานที่ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย ตัวรอง เค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง เครื่องแต่งกาย และรวมถึงลักษณะของการเล่าเรื่อง (Narration) ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกัน

1.5.4 จินตนาการทางเพศ (Sexual Imagination) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง สิ่งที่นักเขียนการ์ตูนได้สร้างขึ้นให้เห็นประกายเป็นรูปธรรมในหนังสือการ์ตูน ในรูปของแบบวัจนาภาษา คำว่าคำพูด คำบรรยาย และอวัจนาภาษา คำว่ารูปภาพ ที่สืดลึกลักษณะทางเพศ ทางการแต่งกาย การขี้ยวบน การกอด จูบและการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นบนพื้นฐานของความรัก

และความต้องการตามธรรมชาติอันเกิดกับครรภ์ทั่วไป ไม่มีความหวือหวานเปลกประหลาด (Fantasy) ดังเช่นจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นในสื่อถานก (Pornography)

1.5.5 ลักษณะของจินตนาการทางเพศ ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง จินตนาการทางเพศรูปแบบต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นให้เห็นประกายเป็นรูปธรรมในหนังสือการ์ตูน โดยใช้สัญญาณ (Sign) และ รหัส (Code) ในการถ่ายทอดความหมาย ในลักษณะความหมายโดยอิหรัด (Denotative Meaning) ที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายตามภาษา (วัฒนภาษา) หรือภาพ (อวัฒนภาษา) นั้นได้ทันทีโดยไม่ต้องตีความ และ ความหมายโดยนัย (Connective Meaning) ที่ແengอยู่ในจินตนาการทางเพศรูปแบบต่างๆ อันสามารถบ่งชี้ได้ว่าจินตนาการทางเพศนั้น เป็นไปในทางเสริมสร้าง หรือทำลาย (Destructive Imagination)

1.5.6 กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง การใช้สัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ เพื่อสร้างความหมายให้กับจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ทำให้ความหมายของจินตนาการทางเพศเหล่านั้น ถูกถ่ายทอดไปสู่ผู้อ่านได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.5.7 กลุ่มวัยรุ่นหญิง ในงานวิจัยนี้หมายถึง กลุ่มผู้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่เป็นวัยรุ่นหญิง พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 15-22 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา

1.5.8 ความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นหญิง ในงานวิจัยนี้หมายถึง พฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกของกลุ่มวัยรุ่นหญิง อันสามารถชี้ให้เห็นได้ถึงความชื่นชอบของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก อันจะช่วยให้ผู้ปกครองสามารถให้คำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมแก่บุตรหลานที่เป็นวัยรุ่นหญิง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องเพศ

1.6.2 เพื่อนำผลที่ได้รับจากการศึกษาไปประยุกต์ในการพิจารณา ในการกำหนดแนวทางเพื่อควบคุม การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับจินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ให้อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสม กับอายุของกลุ่มผู้อ่าน โดยไม่เป็นการปิดกั้นการแสวงหาข้อมูลข่าวสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศของ วัยรุ่นหญิง

1.6.3 สามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ และเนื้อหาของสื่อมวลชนประเภท Erotica ในสื่ออินฯ อันจะเป็นการสร้างความเข้าใจ และเกิดมุน年由ใหม่ในเรื่องของการสร้างจินตนาการทางเพศในสื่อ Erotica ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก” ใช้แนวคิด ทฤษฎีประกอบการวิเคราะห์วิจารณ์ ดังนี้

- (1) แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น
- (2) แนวคิดเรื่องสื่อสารมวลชน
- (3) แนวคิดเรื่องจินตนาการทางเพศ
- (4) แนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ
- (5) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์สื่อคำว่าทฤษฎีสัญญาณวิทยา
- (6) แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ
- (7) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

##### 2.1.1 ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูน หรือที่ญี่ปุ่นเรียกว่า “มังงะ” (Manga) เป็นลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมสิ่งพิมพ์ของญี่ปุ่นที่ไม่มีใครในโลกนี้เทียบเคียงได้ จากการศึกษาของ Tasker 1987, 120 (อ้างถึงในวิภา ฤตมฉันท์, 2541 : 117) พบว่า มังงะเป็นธุรกิจสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่มาก มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์และรายเดือนทั้งหมดรวมกัน เป็นอัตราส่วนที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 1986 ซึ่งอยู่ที่ 29.1% มาเป็น 35.6% ในปี 1992 ยอดรวมตลอดทั้งปีประมาณ 1.3 พันล้านเล่ม เทียบเท่ากับ 10 เล่มต่อประชากรทุกๆ คน

### 2.1.2 มนต์เสน่ห์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นเข้าถึงคนทั่วโลกผ่านกระบวนการถ่ายทำเป็นเทปโทรทัศน์ โทรแอนอนบุก ตลาดเก็บบุกประตูในเอเชีย ผู้เขียนชี้ว่าญี่ปุ่นเรื่องการ์ตูนเปรียบเทียบให้เห็นว่า สำหรับการ์ตูนของประเทศตะวันตกผู้อ่านต้องให้ความสนใจขณะอ่าน แต่มังಹะของญี่ปุ่นใช้การคุดซับเนื้อหาผ่านทางตา Schodt 1986, 25 (อ้างถึงในวิภา ฤทธิ์ฉันท์, 2541 : 119) กล่าวถึงการถอดความหมายจากมังಹะของญี่ปุ่นว่า ผู้อ่านคุดซับข้อมูลจากภาพวดโดยการกวาดสายตาผ่านไปทั่วหน้ากระดาษ ตัวหนังสือช่วยเสริมเดินความหมาย ทักษะที่ต้องมีคือการรู้จักรูปทุกสิ่งในหนังหน้าให้เป็นองค์เดียวกันเหมือนการคุดเส้นกับเส้นเดียวร้อนๆ ของญี่ปุ่นเข้าไปและกลืนลงไปในชั่ววินาทีโดยไม่ต้องเดี๋ยว

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะอยู่ที่โครงสร้างทางการเล่าเรื่อง ที่เน้นการใช้ภาพเพื่อการสื่อความ ความยาวของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้ใช้ภาพประกอบล้วนๆ นักวาดการ์ตูนของญี่ปุ่นสามารถที่จะแสดงให้เห็นการที่ชานูไฟฟันศัตรูด้วยการวาดติดต่อกันหลายหน้า และบรรยายการกระทำต่างๆ ด้วยลักษณะที่เหมือนใช้มุมกล้องที่หลากหลาย นักวาดการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเชี่ยวชาญในการจัดวางหน้า พากษาเรียนรู้ที่จะทำให้หน้าต่างๆ ของการ์ตูนลื่นไหลไปคล่องตัว สามารถสร้างความตึงเครียดและกระตุ้นอารมณ์ โดยการใช้จำนวนกรอบที่หลากหลายเพื่อที่จะบรรยายความต่อเนื่อง และการใช้วิธีการทางภาษาชนิด เข่นการ Fade-out, Fade-in, การประกอบรูปหลายๆ รูปเข้าด้วยกันหรือแม้แต่การวาดภาพซ้อนทับกัน นอกจากนี้อาจจะพบว่าการ์ตูนเรื่องหลาๆ หน้าไม่มีการบรรยายหรือบทพูด แต่ให้ภาพสื่อความหมายด้วยตัวของมันเอง เช่นเดียวกับความเงียบในภาษาตัวเอง ที่มีความหมายที่ต้องการสื่อถึงซ่อนอยู่ เข่นการวาดจากการต่อสู้ฟันดาบที่ต่อเนื่องถึง 30 หน้า โดยที่ไม่มีบทบรรยายหรือบทพูดเลนนอกจากเสียงคำกรตะบกัน การใช้สัญลักษณ์ในฐานะองค์ประกอบหลักของเรื่องเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ข้อความที่อธิบายภาพไม่ใช่สิ่งสำคัญ ใจความสำคัญของเรื่องจะถูกแสดงโดยบทพูดหรือโดยตัวรูปภาพนั้นๆ เอง

คลิปปีนญี่ปุ่นจะมีธรรมเนียมในการใช้วิธีการประหัด (Spare Approach) คือการใช้ลายเส้นง่ายๆ การที่ไม่ใส่สีและให้แสงเงาňอยๆ ในขณะเดียวกันรูปแบบคลิปปะของญี่ปุ่นกลับก่อให้เกิดความสับสนสำหรับชาวตะวันตกได้ เช่นเป็นเรื่องธรรมตามากที่จะสร้างเรื่องราวที่จริงจังในรูปแบบ “การ์ตูน” (Cartoony) หรือว่าคนในลักษณะที่คลบข้อตัวกันและเป็นลักษณะล้อตัวกันกับจากที่คุ้นเคยนั่นเอง

ตัวภาษาญี่ปุ่นเองก็เป็นปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบการอ่าน และขั้นสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับเสียงประกอบโดยจะมีเสียงที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งคำเหล่านี้ช่วยให้ภาพการคุยที่นั่งกลายเป็นสิ่งที่มีชีวิตชีวา มีการเคลื่อนไหว เช่น SURU SURU (แทนเสียงดุดัน), ZA, BOT SUN BOT SUN, BARA BARA (แทนเสียงผ่นตกแบบต่างๆ), SHUBU (แทนเสียงจุดบุหรี่) เป็นต้น นักวิเคราะห์ตุนพยาบาลที่จะสร้างความพิเศษพิเศษรูปแบบต่างๆ ให้เสียงบรรยายหรือบรรยาย กิจกรรมหรืออารมณ์ที่เป็นความเงิน เช่น เสียงนินจาหายตัวไปในอากาศ (FU), เสียงใบไม้ร่วงหล่น (HIRA HIRA), เสียงอวัยวะเพศชายแข็งตัว (BI IN), เสียงคนหน้าแดงด้วยความอายน (PO) หรือแม้แต่เสียงของการไม่มีการแสดงเสียงใดในภาพเลยก็จะใช้เสียง (SHI-IN) เป็นต้น (วิภา อุดมฉันท์, 2541 : 122)

จากการศึกษาของ Tasker, 1987 (อ้างถึงในวิภา อุดมฉันท์, 2541 : 119-120) พบว่า การอ่านมังงะเร็วกว่าและง่ายกว่าการอ่านนวนิยาย อีกทั้งสะดวกในการพกพากว่าเครื่องรับโทรทัศน์ มังงะจะเน้นรายละเอียดของตัวละครและสถานที่ที่สำคัญอยู่ในเมือง ทำงานเข้าขั้นคึกและต้องพึ่งพาการบนส่วนลบที่เป็นเส้นชีวิต เด็กๆ ไม่มีที่เล่นนอกบ้านมากนัก ยิ่งกว่านั้นเมื่อเปรียบเทียบ กับความตื่นเต้นที่ได้รับจากมังงะกับการลงทุนกับน้ำยาทำความสะอาด กับความตื่นเต้นที่ได้รับจากมังงะกับการลงทุนกับน้ำยาทำความสะอาด นังจะเป็นหนทาง หลีกเลี่ยงความจริงที่กดดันในชีวิตประจำวัน เด็กญี่ปุ่นคร่าเร่งกับหนังสือเรียนในระบบการเรียนแบบแข่งขัน นังจะช่วยให้เด็กวัยรุ่นที่มีกังวลเกากินในหัวใจอยู่ตลอดเวลา ได้หลีกหนีความจริงไปไกล โดยการอ่านมังงะ

### 2.1.3 เนื้อหาหนังสือการคุยญี่ปุ่นแต่ละประเภท

จากการเก็บความจาก Manga Manga : The World of Japanese Comic ของ Frederik Schodt, 1986 (อ้างถึงในธิดามา สุวรรณลักษณ์, 2544 : 14-21 ) แนวเรื่องของหนังสือการคุยญี่ปุ่นจะมี ความหลากหลาย เช่นหนังสือการคุยสำหรับเด็กผู้ชาย มักจะผสมผasanกันอย่างคึระหว่างความระทึกขวัญกับความตกลงขั้น เรื่องเกี่ยวกับกีฬาที่เต็มไปด้วยความรู้สึกสะเทือนอารมณ์ เรื่องผจญภัย เรื่องฟี เรื่องแนววิทยาศาสตร์และชีวิตในโรงเรียน จะถูกเชื่อมเข้าด้วยกันด้วยมุขและลูกเล่นที่เพรียวราง หนังสือการคุยสำหรับเด็กผู้หญิงจะเน้นในเรื่องที่เกี่ยวกับความรักในอุดมคติ ให้ภาพของตัวเอกทั้งชายและหญิงซึ่งมักจะมีลักษณะเป็นสาวต่างประเทศหรือพากผิวขาว สำหรับหนังสือการคุยสำหรับผู้ใหญ่จะมีแนวเรื่องที่แตกต่างไปตั้งแต่เรื่องของศาสนาถึงเรื่องขยายโนรันเกี่ยวกับเชื้อชาติ แต่ก็มักจะเน้นในแนวเรื่องแบบหลังอกกว่าและมักจะเต็มไปด้วยเหล่านกรอบหรือผู้กล้า พากนักพนันหรือพากจีกโกโร่คือพากที่แอบเป็นซุกับหลุยที่แก่ร่วง

ประเภทของหนังสือการ์ตูนมีแนวโน้มที่จะซับซ้อนมากขึ้น และมีความสนุกสนานมากกว่าค่าโครงเรื่องธรรมชาติ เช่น ชาบูหมู หรือความบุติธรรมนิรัชนาะหนึ่งที่มีการ บรรยายอ่านในญี่ปุ่นเห็นสอดคล้องกันว่าการ์ตูนในปัจจุบันนี้จะพูดในเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตมากขึ้น และยังสามารถสร้างเสน่ห์ให้กับหัวข้อที่คุ้นเคยน่าสนใจได้ เช่น เรื่องของหมากรุกจีน (Mah jongg) เรื่องของการหันผัก หรือแม้แต่การสอนของโรงเรียน โดยสิ่งเหล่านี้จะทำโดยผ่านการกระทำและอารมณ์ที่เกินจริง ซึ่งนำไปสู่จุดที่สร้างอารมณ์ร่วมได้เหมือนเดิม และโดยการที่ทุ่มเทความตั้งใจให้กับรายละเอียดกับทุกนาทีในชีวิตประจำวัน ทำให้ชาวญี่ปุ่นบอกถ้วนถี่ว่าการ์ตูนของเขามีสิ่งที่ “ชุ่มชื่น” ซึ่งตรงข้ามกับ “ความแห้งแล้ง”

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากจะมีฉากของความรุนแรง เช่นที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ และของสกปรกอย่างทั้งหลาย ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติธรรมดามาแม้แต่ในการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่柘谷ทอยุมาจากอติต และถือเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมของญี่ปุ่น และไม่ว่า จะเป็นอุดมคติทางความรัก ทัศนคติในการทำงานและความสมบูรณ์แบบ รวมทั้งพื้นฐานในความรัก ความช่วยเหลือและการเปลี่ยนแปลง

เมื่อประมาณ 50 ปีที่แล้ว รูปแบบการอ่านหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นจะคล้ายคลึงกับของอเมริกา หนังสือการ์ตูนเพื่อเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่สร้างความพอใจให้ด้วยการอ่านการ์ตูนบทบรรยายการที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์และการ์ตูนช่องบังคับโฆษณา แต่หลังจากสิ่งเหล่านี้มีโครงสร้างทางการเด่าเรื่องที่ดีอยู่ในหนังสือสำหรับเด็ก เด็กๆ เดินโดยขึ้นและไม่ยอมทิ้งการ์ตูนของพากษา จึงได้เกิดเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ที่อ่านเรื่องที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความต้องการนี้มีผลให้เกิดการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนแนวใหม่สำหรับเด็กประถม และยังกระตุ้นการผลิตการ์ตูนที่มุ่งไปยังกลุ่มผู้ใหญ่เพียงกลุ่มเดียว ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นแพร่กระจายไปทุกที่ที่มีคนและกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในสังคม

การ์ตูนตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ ได้สำหรับคนอ่านทุกเพศ ทุกวัย สำหรับเด็กการ์ตูนจะเป็นที่ที่ทำให้เด็กสามารถทดลองเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการ โดยของแฟนตาซีได้ในช่วงวินาที เด็กผู้ชายคนหนึ่งอาจจะยกข่ายตัวเองไปสู่โลกที่เขาสามารถใช้ความคิดล่องแคล่ไปราตรี ไปกับกีฬาและการผจญภัยที่เขาไม่สามารถสมัครสมันได้ในโลกแห่งความเป็นจริง สำหรับเด็กผู้หญิง ก็จะพาตัวเองเข้าไปสนุกสนานรื่นรมย์กับความโรแมนติกที่จริงๆ แล้วพวกเชื้อไม่มีเวลาสำหรับมัน และสำหรับผู้ใหญ่การ์ตูนก็เป็นโลกแห่งแฟනตาซีที่ทำให้พากษาได้ดี และคลายตัวของลงจากโลกแห่งการทำงาน ที่บรรยายภาคในการทำงานที่ไม่ให้ความสำคัญกับความเป็นตัวบุคคลแต่เน้นที่กลุ่ม

ความตึงเครียดจากการที่ต้องเข้าร่วมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับกลุ่มชน ไม่มีที่ว่างพอสำหรับพฤติกรรมที่เปลกแยกออกไปของเด็กบุคคล สามารถบรรเทาลงได้โดยการอ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งพากษาสามารถพาตัวเองให้ดำเนินไปสู่หัวใจจริงในการที่ที่เข้าสามารถหัวใจให้กับความไม่เอาไหนของตัวเอง สามารถล่อหลวงหญิงสาวสวยและสามารถยิงศัตรูด้วยปืนกล

จากการศึกษาของ Schodit, 1986 (อ้างถึงในสูตรามา สรรษามาลัย, 2544 : 18) พบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีการแบ่งประเภทอย่างคิดตามเพศและตามวัยของผู้อ่าน โดยเป็นการใช้หลักจิตวิทยามาช่วยในการสร้างเรื่องและสร้างบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน อาจจะนับได้ว่าชานูไรเป็นสัญลักษณ์แห่งความเป็นตัวตนของญี่ปุ่น การ์ตูนชานูไรซึ่งอาจจะเรียกว่า Jidaimono หรือเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ “historical tale” เป็นประเภทหนึ่งของการ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะ และอิทธิพลของชานูไร และลักษณะของญี่ปุ่นคงแพร่กระจายไปจนถึงการ์ตูนแนววรรณภรรยาหรือแนวชีวิตสำหรับผู้ชายและเด็กผู้ชายด้วย

หนังสือการ์ตูนชานูไรเน้นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้อ่านที่เป็นผู้เยาว์ เช่นเดียวกับการ์ตูนอื่นๆ จึงมักถูกวาดในสไตล์ที่เป็น “การ์ตูน” (Cartoony) ด้วยลายเส้นที่โล่ง明白และคุณภาพนุ่มนวล มักจะแทรกมุขและลูกเล่นต่างๆ อยู่ด้วยเสมอ ต่อมาก็มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเรื่องราวของชานูไรก็ได้มาปรากฏอยู่ในนิตยสารการ์ตูนสำหรับคนหนุ่ม แนวเรื่องของมันไม่ได้ผูกติดอยู่แบบเดิมๆ คือการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วอีกด้วย แต่มีเรื่องของความรุนแรง, เรื่องเพศและปรัชญาเข้ามาเกี่ยวข้อง สำหรับรูปแบบทางศิลปะนั้นก็อยู่ระหว่างความเป็นกราฟฟิกหรือลายเส้นและความเป็นจริง

พัฒนาการของธรรมเนียมประเพณีชานูไร ในญี่ปุ่นไม่ใช่เรื่องของกองทัพร แต่เป็นเรื่องของแก็งค์ เรื่องของยากรุ่่น หรือกลุ่มอาชญากร ความหลากหลายของแนวเรื่องเกี่ยวกับยากรุ่่นคือการ์ตูนที่เกี่ยวกับแก็งค์ในโรงเรียน” หรือ “กลุ่มอันธพาลในโรงเรียน” (School-gang comic) ซึ่งทำให้เห็นภาพของเด็กและเยาวชนเกรตที่นับว่าเป็นส่วนหนึ่งในระบบโรงเรียนญี่ปุ่น และการ์ตูนแนวนี้ก็ได้รับความนิยมในหมู่คนอ่านอย่างมาก แก็งค์เหล่านี้มักไม่น่ากลัวในความเป็นจริงแต่จะมีโครงสร้างภายในที่คัดลึกกันมากกับแก็งค์ยากรุ่่นของพากผู้ใหญ่ นอกเหนือการแต่งตัวหรือรูปลักษณ์ภายนอกก็จะมีการทำให้เห็นถึงความแตกต่าง เช่น การไม่ติดกระดุมปกเสื้อ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นการบอกโดยนัยว่าบุคคลเหล่านี้เป็นคนไม่ดี บุคคลของของการ์ตูนเกี่ยวกับแก็งค์ในโรงเรียนคือการต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่ นักจะเกิดในสถานที่ที่แยกออกไปจากที่ชุมชนเป็นที่ซึ่งกำลังแห่งความดีจะเอาชนะความชั่วร้าย การทะเลาะวิวาทจะมีการใช้อาวุธ เช่น ดาบชานูไรไม้, โซ่จักรยานและหมัด ฝ่ายร้ายจะมีรูปลักษณ์ที่น่าเกลียด ในขณะที่ตัวเอกจะคุ้มครองผู้ชาย แต่จะมีรูปลักษณ์ที่ธรรมดานะจะมีความถ่องตัว แม้แต่บรรยายคอมมูนิเคชันจะมีลักษณะสวยงามเช่นๆ ติดคิน

ข้อมูลนี้ในแบบแผนของญี่ปุ่นมักจะรับเอาลักษณะของบรรพนุชย์ ที่เป็นมาตรฐานโรงของพากษ์ภาษา พากษาจะอคติ ไม่ค่อยพูดและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แต่ถ้าไม่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เขายังคงเป็นผู้ที่มาจากภายนอกสังคมที่มีความมั่นใจในหนทางของตัวเอง เป็นลักษณะที่ชาญในญี่ปุ่น โดยทั่วไปอย่างจะเป็น เพราะในความเป็นจริงแล้วเราต้องขัดแย้งกับคนส่วนใหญ่หรือกลุ่มอย่างมาก

หนังสือการ์ตูนประเภทที่แสดงความเป็นครามาหรือชีวิต ได้คิดที่สุด อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการ์ตูนกีฬา ซึ่งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย หนังสือการ์ตูนกีฬาในญี่ปุ่น กลายเป็นสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบทางจิตวิญญาณของชีวิตและความตาย เสือดที่ท่วมและน้ำตาที่พรั่งพรู นอกจากนี้ยังต้องคงไว้ซึ่งแนวคิดเรื่องความดึงใจจริง ความพากเพียรพยายามและความกล้าหาญ การ์ตูนกีฬาเป็นเมโลDRAMATIC ที่ยังไง สามารถเป็นตัวแทนสำหรับการ์ตูนสังคม ได้เป็นอย่างดี กีฬาประเภทอื่นที่นอกเหนือจากเบสบอลก็ เช่น น้ำขึ้นปั้น ล้ำชีพ การซ้อมว่าย การแข่งขันมอเตอร์ไซค์ วอลเล่ย์บอล บูดี้และรักบี้ ทั้งหมดนี้จะใช้กีฬาเป็นสมมือนสิ่งที่ใช้เปรียบเทียบกับความมุนานะ อดทน และการทดสอบทางจิตวิญญาณ มันจะขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของบุคคลภาพที่มีการพัฒนา และสามารถสร้างเป็นโครงเรื่องและทำให้ผู้อ่านสนใจได้ สำหรับกีฬาประเภทใหม่คือฟุตบอลที่เน้นจิตวิญญาณแห่งความเป็นทีม กลุ่มทึชช์และการแข่งขันคุณภาพเป็นสิ่งที่หมายความกับแนวคิดของกีฬาอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนเรื่อง “Flowers and Dreams”, “Princess”, “Friends” และ “Be in Love” และแทนที่จะใช้สีสันที่สดใสคาดตามาก จะพบว่าปกหนังสือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงจะตกแต่งด้วยสีในเฉดที่ดูอ่อนหวานนุ่มนวล และมักใช้สีม่วงน้ำเงินอ่อนๆ หรือสีชมพู ส่วนกลางของปกจะเป็นรูปปัจจุบันเด็กหญิงน้อยๆ ที่คุ้บริสุทธิ์ใส่ชื่อ แย้มยิ้ม มักจะมี พมหายกศักดิน้ำตาลหรือสีบลอนด์ มีตาที่สุกใสกลมโตคุณภาพจะอ่อนหวานให้คุณอ่านเปิดเข้าไปดู

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิงในญี่ปุ่นเรียกว่า Shojo Manga ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรก ในปี 1980 โดยหนังสือการ์ตูนรายเดือน 2 เล่ม คือ BeLove และ Big Comic for Lady (วิกา อุตมัณฑ์, 2541 : 121) ความแตกต่างระหว่างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงก็เริ่มเห็นได้ตั้งแต่ ปกหนังสือ และยังพูดความต่างอย่างเห็นได้ชัดอีกด้วยเช่น “Flowers and Dreams”, “Princess”, “Friends” และ “Be in Love” และแทนที่จะใช้สีสันที่สดใสคาดตามาก จะพบว่าปกหนังสือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงจะตกแต่งด้วยสีในเฉดที่ดูอ่อนหวานนุ่มนวล และมักใช้สีม่วงน้ำเงินอ่อนๆ หรือสีชมพู ส่วนกลางของปกจะเป็นรูปปัจจุบันเด็กหญิงน้อยๆ ที่คุ้บริสุทธิ์ใส่ชื่อ แย้มยิ้ม มักจะมี พมหายกศักดิน้ำตาลหรือสีบลอนด์ มีตาที่สุกใสกลมโตคุณภาพจะอ่อนหวานให้คุณอ่านเปิดเข้าไปดู

ภายในหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง จะมีลักษณะในเรื่องของการจัดวางที่คุกค่อนข้างจะเป็นนามธรรม มักจะใช้วิธีการใช้ภาพหลายๆ ภาพมาปะติดปะต่อทับซ้อนกัน (Montage) ความต่อเนื่องของภาพจะเป็นลักษณะการลืม ให้จากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง มากกว่าที่จะต่อเนื่องกัน ในลักษณะจากการอนหนึ่งไปสู่อีกรอบหนึ่ง อาจจะใช้การแสดงใบหน้าในระยะโคลสอัพหลายๆ

หน้าเขื่อมต่อกัน หรือการใช้คำพูด/คำบรรยายที่ล้อๆ ที่ไม่ติดอยู่กับตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง อาจจะมีรัศมีของแสงหรือภาพใบไม้ ดอกไม้ ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมที่ตกแต่งอยู่บนหน้ากระดาษ โดยที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อร่อง ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความสับสนได้ แต่โดยภาพรวมแล้วพบว่าสิ่งนี้สามารถสร้างอารมณ์ได้ดี การโคลอสอพใบหน้าถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการตุนสำหรับเด็กผู้หญิง เพราะว่ามันสามารถทำให้ศิลปินที่วาดแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละคร ไม่ว่าจะดีใจหรือเสียใจได้เป็นอย่างดี ภาพดอกรุ่ง光芒ที่กำลังผลบาน ภาพใบไม้ร่วงหล่นรวมทั้งคำบรรยายเป็นการแสดงให้เห็นถึงการคิดคำนึงหรือการรำพึง โดยไม่มีเสียงทั้งของตัวการ์ตูนในเรื่อง และทั้งของตัวศิลปินเอง รูปแบบการจัดหน้า เช่นนี้เป็นเหมือนการทอดถอนใจถึงความประณณากายในใจ แฟชั่นเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อการจัดวางหน้า (Artwork) อย่างมาก ผู้อ่านคาดหวังที่จะให้ศิลปินนักวาดการ์ตูนวาดลักษณะเดือด้าและทรงผมของตัวละครอย่างพิถีพิถัน ความถูกต้องของแฟชั่นเป็นสิ่งจำเป็น ดังนั้น ตัวละครหรือตัวการ์ตูนจึงกลายมาเป็นแบบอย่างทางด้านแฟชั่น แต่สิ่งที่โอดเด่นที่สุดของภาพประกอบ ของการตุนสำหรับเด็กผู้หญิงก็คือความต้าที่กลม โดยของตัวการ์ตูน มีขนาดอนุบาล คิวเรียวเล็กและยาว ซึ่งแสดงถึงความนุ่มนวลและความเป็นผู้หญิง

แนวเรื่องการ์ตูนสำหรับผู้หญิง ก็มีการพัฒนาจากเรื่องราวของความรักโรแมนติกหัวใจ มาเป็นการ์ตูนแนวกีฬา ซึ่งมีวัสดุเลียนแบบเป็นจุดเริ่มและต่อมาเป็นบล็อกและแทนนิส เป็นการ์ตูนแนวตอกขาขั้น ซึ่งมีการล้อเลียนตัวอักษรของ การ์ตูน เช่นการวาดตัวการ์ตูนนำหญิง ให้มีลักษณะที่น่าเกลียด น่ารังเกียจ เป็นต้น รวมถึงการ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้อย่างก้าหาญหรือการผจญภัย เรื่องลึกลับน่ากลัว หรือแฟนตาซีแนววิทยาศาสตร์ ก็เริ่มนิปปากูญเช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายและผู้ชาย แต่โดยพื้นฐานยังคงตั้งอยู่บนเรื่องราวของความรักโรแมนติกเช่นเดิม ทำให้จำนวนผู้อ่านก็ขยายมากขึ้น ด้วยมีการขยายกลุ่มของผู้อ่าน ไปสู่หญิงสาวในวัยสามสิบและที่น่าสนใจ กว่านั้นคือการข้ามกลุ่มการอ่านทางเพศ ก็อผู้ชายก็เริ่มหันมาอ่านหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง เช่นกัน และการ์ตูนสำหรับผู้อ่านทั้งสองเพศก็มีการขยายเป็นลักษณะบางอย่างของกันและกันมาใช้ ในการสร้างการ์ตูนเพื่อกลุ่มเป้าหมายของตน

สำหรับประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น สุชาติ สวัสดิ์ศรี (อ้างถึงในพรพนิต พ่วงกิจญ์โภุ, 2531 : 49) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียวและโอซาก้า พนวจการ์ตูน (MANGA) อาจแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังต่อไปนี้

- (1) แนวเรื่องนวนิยายวิทยาศาสตร์ (SF Manga)
- (2) แนวเรื่องรักๆ ครรชฯ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)
- (3) แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)
- (4) แนวเรื่องสงคราม (Senki Manga)
- (5) แนวเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ (Jidai Manga)
- (6) แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)
- (7) แนวเรื่องปลุกใจเสือป่า (Ero Manga)
- (8) แนวเรื่องล้ำยุค (Avant Gade Manga)

2.1.4 การคุณค่าปูนกับเด็กไทย (อ้างถึงในลิตตา บุวนาร, 2532 : 3-6; พรหพย์ เอื้อภักษุ, 2532 : 44-45; สุจิตา สุรัตนลาลป์, 2544 : 24-26)

หนังสือการคุณค่าปูนที่แปลเป็นไทยเริ่มขึ้นเมื่อ พ.ศ.2504-2505 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการนำเอาภาพชนคร์การคุณค่าปูนเข้ามาถ่ายทางโทรทัศน์ ซึ่งเรื่องที่ได้รับความนิยมสูงไปทั่วโลกคือ “เจ้านุปรามาญ” (Astro Boy) ซึ่งการคุณใหม่ๆ จากต่างประเทศที่เข้ามาในไทยช่วงนั้นทั้งจากญี่ปุ่นหรือตะวันตกมีความแปลกใหม่ซึ่งน่าสนใจมากทั้งในส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระและวิธีการนำเสนอ โดยเนื้อหาที่มีความสนุกสนานดื่นเด่น การนำเสนอที่มีความสมจริงก่อให้เกิดจินตนาการซึ่งตรงกับความสนใจผู้คน และความต้องการของเด็กทำให้ภาพชนคร์การคุณเหล่านี้ได้รับความนิยมจากเด็กๆ อย่างสูง โดยเฉพาะการคุณที่เกี่ยวกับข้อมูลนุ่ยๆ ทุนยนต์ สัตว์ประหลาด ซึ่งมีความแปลกใหม่น่าสนใจทั้งจากเทคนิคการถ่ายทำและภาษาเนื้อหาที่ผสมผสานจินตนาการเกี่ยวกับอาชีวพิสดาร ท่าแปลงร่าง เช่น เรื่องข้อมูลนุ่ยๆ อุดตร้ายemen ไอัมคడง ซึ่งแนวเรื่องก็เป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรมและวีรบุรุษ ผู้ผลิตหลายรายจับกระแสความต้องการของเด็กๆ แต่วัยรุ่นในขณะนั้นได้ ก็นำหนังสือการคุณค่าปูนเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องที่มีการถ่ายเป็นภาพยนตร์ในขณะนั้น เช่น เรื่องข้อมูลนุ่ย์ต่างๆ มาแปลเป็นภาษาไทยและลบตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่นออกและเขียนภาษาไทยทับลงไปแทน หรือการใช้วิธีการคาดเดยนแบบของเดิมและหนังสือการคุณค่าปูนที่แปลเป็นไทยนี้ก็ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้อ่าน

การคุณที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นในไทยจะเป็นหนังสือการคุณที่มีเนื้อหาสำหรับเด็กผู้ชาย ต่อนำกีเนื้อหาของ การคุณก็มีมากขึ้น เริ่มนีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรักโรแมนติก เพื่อผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นเรื่องสำหรับเด็กผู้หญิงและวัยรุ่น คือเรื่อง “แคนดี้” ซึ่งจัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์วินด์ลีย์กิจ และเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งนี้โดยได้รับแรงสนับสนุนจากภาพชนคร์การคุณเรื่องเดียวกันนี้ทางโทรทัศน์

หนังสือการคุณญี่ปุ่นได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านการ์ตูนชาวไทยไปทั่วทุกกลุ่มอายุทั่งสูงสุด เป็นประวัติการณ์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นเมื่อเรื่องราวของหุ่นยนต์แนวโน้มมีหุ่นยนต์แมวไม่มีหุ่นยนต์อุตสาหกรรมเมื่อปี 2524 นั่นคือการ์ตูนเรื่อง “โดราเอมอน” (Doraemon) ซึ่งเป็นเรื่องของหุ่นยนต์แมวที่มาจากการคิดและเขียนโดยชินตาการจากของวิเศษจากกระเบื้องเคลือบหุ่นยนต์ที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กได้ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก และขานานสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ยังคงมีการพิมพ์และจัดจำหน่ายการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ และจากการคุณเรื่องนี้ก่อตั้งเป้าหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็ขยายไปฝั่งแรกในหมู่วัยรุ่นและอาจรวมไปถึงผู้ใหญ่บางคนอย่างมั่นคง

สำหรับความลับพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างเด็กไทยกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ขึ้นยังไฉ่ทั้งจากความเป็นจริงที่เห็นอยู่ในสังคมและการศึกษาวิชาต่างๆ ที่พบว่าเด็กไทยชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ไม่ว่าจะเป็นผลจากการศึกษาของ ธรรมชาติ ญี่ปุ่น เรื่อง การศึกษาระดับความซลัดและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร (2538) หรือจากการศึกษาของพรทิพย์ เอื้ออภัยกุล เรื่อง การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (2532) เป็นต้น ซึ่งจากการสำรวจของกองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์เสียงเด็ก ปีที่ 2 ฉบับที่ 47 ปี 2530 (อ้างถึงใน ฐิตima สุรัชนาลัย, 2544 : 25) พบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนังสือการ์ตูนยอดนิยม โดยสาเหตุที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนไทยเป็นเพราะ

- (1) การ์ตูนญี่ปุ่นมีรูปแบบการนำเสนอที่ดีกว่า
  - (1.1) รูปภาพสวยงาม ซึ่งรวมทั้งหน้าตาและลักษณะท่าทางของตัวการ์ตูนมีความเหมือนจริง เมื่อเทียบกับการ์ตูนไทย
  - (1.2) แสดงถึงความเข้าใจธรรมชาติของเด็กโดยเฉพาะในวัย 7-12 ปี ว่ามีลักษณะดังนี้
    - (1) เอาแต่ใจตนเอง/เชื่อฟังว่าตนสอนง่าย (2) มีความเพ้อฝัน/ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งชอบเรื่องที่มีความอ知识分子 คิดแก้ปัญหาด้วยการใช้ปัญญา (3) มีความสนใจในเรื่องทางเพศ ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นมีการนำเสนอเรื่องที่เกี่ยวกับความรักแบบเด็กๆ (4) มักแสดงความก้าวหน้า และ (5) ต้องการความเป็นอิสระ
    - (1.3) มีการใช้ภาษาที่ “ถึงอกถึงใจ” เด็กๆ
    - (1.4) เสนอเรื่องราวที่แสดงถึงจินตนาการที่ประมวลความรู้ ทางวิทยาศาสตร์ ดาราศาสตร์ เทคโนโลยี ผสมผสานกับสิ่งที่เด็กๆ กำลังเรียนรู้

(2) การตูนญี่ปุ่นมีภาพหน้ารักร์ตูนเสริมที่แสดงถึงการใช้เทคโนโลยีในการหลอกที่หันหน้าไปทำงานอย่างมีระบบ ดึงแต่จาก เนื้อหา บุนมอง ความน่ารัก ความสนุกสนาน ความตื่นเต้นเร้าใจและสามารถดึงเอาจินดาการที่แฟรงอยู่ในใจเด็กให้ออกมาได้ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะเรื่องที่มีความคุ้นเคยกับภาพบนหน้าจอการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีความพิเศษอยู่มาก

### 2.1.5 การตูนญี่ปุ่นกับเรื่องเพศ

จากการศึกษาของ Kristof, 1995 (อ้างถึงในวิภา อุตมณฑล, 2541 : 121) พบว่าคนญี่ปุ่น อ่านมังงะได้ทุกเพศทุกวัยและทุกอาชีพ ตลาดมังงะเสนอสินค้าให้เลือกสำหรับคนอ่านทุก ประเภท มีตั้งแต่เรื่องรักๆ ครรๆ (Romantic Manga) จนถึงเรื่องเพศผสมเรื่องพิลึกพิลั่นและคลอก ขบขัน (erotic & grotesque manga) ซึ่งที่ญี่ปุ่นเรียกการ์ตูนแนวนี้ว่า อิโร-กูโร (ero-guro) ซึ่งเป็น หนังสือการ์ตูนในตลาดของผู้อ่านเพศชาย โดยเป็นหนังสือการ์ตูนที่ผู้อ่านนำไปในเรื่องของการรณรงค์ ความรุนแรง และความวิปริตที่แสดงออกต่อเพศหญิง แต่จากความพยายามต่อสู้ของกลุ่มแม่บ้านที่ มองเห็นภัยอันตรายต่อบุตรหลานของตน หนังสือการ์ตูนประเภทนี้จึงยอมติดป้ายคำเตือนใน ภายหลัง ไม่เพียงแต่หนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชายเท่านั้นที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ในปี 1995 มีหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิงเล่มหนึ่งชื่อ “อามูร์” (Amour) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศอย่าง เปิดเผย ตีพิมพ์ภาคและแสดงการข่มขืนอย่างรุนแรงไม่แพ้การ์ตูนสำหรับผู้ชายถึง 90 หน้า จาก ทั้งหมด 316 หน้า ซึ่งอามูร์ อ้างว่า มียอดจำหน่ายถึง 400,000 ฉบับ

หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศในญี่ปุ่น โดยส่วนใหญ่จะออกเป็นรายเดือน เฉลี่ย 70-100 เรื่อง/เดือน ที่เน้นเรื่องนี้โดยเฉพาะ แต่ละฉบับจะประกอบด้วยการ์ตูนที่ลงเป็นตอนๆ เรื่องส่วนใหญ่จะเป็นจินดาการเกี่ยวกับเรื่องเพศของผู้ชายญี่ปุ่น และมีโอกาสเป็นจริงได้บ่อย เช่น การมีเพศสัมพันธ์กับเด็กน้อยหรือภรรยาของเพื่อนบ้าน นักเขียนมักเป็นผู้ชาย สำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ จะพยายามหลีกเลี่ยงการถูกสั่งปิดหนังสือใหม่ก็ที่สุดเท่าที่กฎหมายจะเอื้ออำนวย และเปิดช่องให้ไว เมื่อมีกรณีที่พิคกิคัญญาเกิดขึ้น กรรมการจะแจ้งให้บรรณาธิการไปพบที่สถานีตำรวจนครบาลนั้น ก็เงียบไป มีข้อยกเว้นอยู่บ้างคือถ้าหากเป็นกรณีที่รุนแรงมาก หนังสือหรือนิพิษสารฉบับนั้นจะถูก ปิดกิจการทันที (พรพนิต พ่วงกิจญ์โภุ , 2531 : 68)

ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกฎหมายตามก่อนอาจของญี่ปุ่น ไม่มีข้อห้ามเกี่ยวกับภาพที่แสดง ออกถึงความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งการข่มขืนและการกระทำทางเพศที่ป่าเถื่อน แต่ห้ามเด็กขาดไม่ให้ เพย์ให้เห็นอวะะเพศ หากมีการเปิดเผยให้เห็นออกมาก็จะถือว่าเข้าข่ายตามก่อนอาจ ต้องสั่งพิมพ์ต่างๆ

ที่มีภาพเปลือยปราศภูมิปุ่น จึงสามารถดูง่ายได้อย่างโถงแจ้ง เพราะถือเป็นเรื่องปกติ ไม่ผิดกฎหมาย นอกจากนี้ในปี 1992 รัฐบาลญี่ปุ่นยังเริ่มผ่อนคลายความเข้มงวดของกฎหมายตามก่อนการลงใบอีก ผลจากการเปลี่ยนแปลงกฎหมายดังกล่าว ทำให้แห่งหนังสือตามสถานีรถไฟเริ่มจัดวางนิตยสารที่ขึ้นปกด้วยภาพอนามัยสุดขีด ให้อบูญ์ในตำแหน่งที่สระคุณตาผู้คนที่ผ่านไปมา ตารางพยนตร์ถ่ายปักเห็นกระหังอวะวะเพลก์เริ่มเรียงรายอยู่ตามห้องหนังสือ (วิกา อุตมัชันท์, 2541 : 240-241)

ในประเทศไทย ถึงแม้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกบางเรื่องในปัจจุบัน จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านเรื่องราวที่นำเสนอ กล่าวคือมีการสร้างจินตนาการทางเพศสอดแทรกเข้าไปในเนื้อเรื่อง ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้เรียกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ว่า อี-โรเมนติก อันมีลักษณะต่างไปจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรเมนติกในอดีต ที่นำเสนอเรื่องราวความรักแบบใส่ชื่อรหัส ระหว่างพระเอกหญิงรูปงามกับนางเอกที่เป็นสาวน้อยน่ารัก โดยไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเจือปน แต่หากพิจารณา ลงไว้ในรายละเอียดของเนื้อเรื่องในส่วนของเนื้อหาหลักที่ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ จะพบว่าเนื้อหาหลักของหนังสือการ์ตูนยังคงไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเลย คือยังคงบอกเล่าเรื่องราวของความรักระหว่างชายหญิงสาว อีกทั้งวิธีการที่นำเสนอคือไม่ได้นำเสนอออกมายังลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์อย่างโถงแจ้ง แต่ทำการใช้เทคนิคการเชื่อมโยงตัวหนังสือที่เรียกว่า “อักษรศิลธรรม” ปิดบังอวะวะส่วนต่างๆ ไว้ นอกเหนือนี้ยังคาดกันว่าเพศประกอบที่เป็นเดาไม่ออกไม่เพิ่มเติมเข้าไป ทำให้ภาพที่นำเสนอออกมามีความนุ่มนวล อบอุ่นไปด้วยอารมณ์แห่งความรักของตัวละคร การเดินจินตนาการทางเพศเข้าไปในเนื้อเรื่อง จึงเป็นเพียงการสร้างความแปลกใหม่ (Invention) ให้กับเนื้อเรื่อง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทำให้เนื้อเรื่องมีความ “ร่วมสมัย” ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่าน อันเป็นเรื่องธรรมชาติของงานศิลปะด้านวรรณกรรม ที่ศิลปินผู้ผลิตผลงานจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัย

การปราบปรามของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Lolicon หรือการ์ตูน L (สำหรับกลุ่มชายหญิงรักต่างเพศ) และ Yaoi/Yaoi หรือการ์ตูน Y (สำหรับกลุ่มคนรักร่วมเพศ) ที่เนื้อหาหลักที่เน้นไปยังเรื่องราวทางเพศ รวมถึงนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์อย่างโถงแจ้ง เป็นสิ่งที่ยืนยันถึงการมีอยู่ของหนังสือการ์ตูนตามกฎหมายญี่ปุ่นในสังคมไทย ซึ่งจัดว่าเป็นสื่อลามก (Pornography) ที่เข้าข่ายผิดกฎหมายตามก่อนการ การซื้อขายด้วยกระทำกันอย่างลับๆ หรือที่เรียกว่า “ไดคิน” ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ที่นำเสนอศึกษาวิจัยในครั้งนี้ก็จะเห็นถึงความแตกต่างได้อย่างชัดเจน ทั้งรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบของการดำเนินธุรกิจ กล่าวคือ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหา เช่นเดียวกันกับนวนิยายแนวโรเมนซ์ เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศในแบบของผู้หญิงในบริบทของ

ความรักโรแมนติก ตามนิยามของสื่อ “Erotica” ไม่ใช่สื่อลามก (Pornography) ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ชาย ด้วยการแสดงภาพอวัยวะเพศ หรือนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์ที่เร่าร้อนรุนแรง แสดงออกถึงการกระซิบหรือลอดท่อนคุณค่าของเพศหญิง หรือสร้างภาพของผู้หญิงให้เป็นเพียงวัตถุทางเพศเท่านั้น ดังเช่นที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศูนย์กลางภูมิปัญญา อีกทั้งในการดำเนินงานทางธุรกิจที่ต้องใช้เงินลงทุนไม่ต่างไปจากหนังสือการศูนย์ปัญญาอื่นๆ ทั้งในเรื่องของการซื้อลิขสิทธิ์มาอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อแปลเป็นภาษาไทยและพิมพ์ออกจำหน่าย และสามารถวางแผนง่ายได้อย่างเปิดเผยบนแพลตฟอร์มสื่อ

ถึงจะมีข้อโต้แย้งในประเด็นของอิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อผู้รับสาร ซึ่งในกรณีผู้รับสารส่วนใหญ่เป็นเด็กวัยรุ่นหญิง จึงทำให้เกิดการหัวนเกรงกันว่าจะส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมทางเพศในทางที่ไม่เหมาะสมแก่ผู้อ่าน ในเรื่องนี้ข้อมูลจากรายงานวิจัยโครงการเพศและการสื่อสารในสังคมไทย (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติ กันภัย, 2546) ผลการศึกษาวิจัยทางงานพนวจสื่อลามก (Pornography) เป็นเพียงปัจจัยหนึ่งเท่านั้น ผลกระทบอันอาจเกิดขึ้นได้นั้นขึ้นต้องขึ้นอยู่กับตัวแปรตัวอื่นๆ อย่าง สถานะทางครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู เป็นต้น ยังมีผลการศึกษาของ Linz, D. และ Malamuth, N., 1993 (อ้างถึงใน จกภณ โสดกุลวงศ์, 2542 : 42) ที่พบว่าหลังจากการเปิดรับสื่อลามกของปัจเจกบุคคลแล้ว ยังไม่สามารถอันตรายที่มากเพียงพอที่จะเป็นสาเหตุ อันควรให้จำกัดการเผยแพร่กว่าสารเรื่องเพศ และบทสรุปของการเรียนโรงษาเหตุและผลกระทบที่เป็นอันตรายของสื่อลามก ที่ยังไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นเป็นจริงได้ในทางวิทยาศาสตร์

นอกจากนี้ผลจากการศึกษาวิจัยในอีกด้านหนึ่ง ที่พบว่าการใช้สื่อลามก (Pornography) สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้ เช่นงานวิจัยเรื่องการสร้างฝันและจินตนาการทางเพศในสื่อมวลชนไทย โดยกิตติ กันภัย (2535) ที่พบว่าการเปิดรับสื่อทางเพศเกิดจินตนาการในใจตน ซึ่งเนื้อหาทางเพศเหล่านั้นจะทำหน้าที่ให้การพึงพาแก่ผู้รับสาร โดยสร้างความบันทึก ผ่อนคลาย และลดความเครียดทางเพศ รวมทั้งนำผู้รับสารหลีกหนี (escape) จากปัญหาทางเพศ การตอบสนองความต้องการของผู้รับสารนี้ สามารถก่อประโยชน์ให้แก่คนในสังคมผู้เปิดรับสาร โดยตรงหรือจากการวิจัยในต่างประเทศของ McElroy et al., 1990 (อ้างถึงใน จกภณ โสดกุลวงศ์, 2542 : 45) ที่พบว่าสื่อลามกอาจเป็นประโยชน์ต่อเพศหญิงมากกว่าเป็นโทษ 4 ประการ คือสื่อลามกช่วยจัดหาย้อนลักษณะทางเพศให้กับผู้หญิง สื่อลามกสามารถอนุญาตให้ผู้หญิงสนุกสนานไปกับฉากร และสถานการณ์ที่ไม่สามารถจะเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงได้ การเปิดรับเนื้อหาในสื่อลามกจะทำให้ผู้หญิงแต่ละคน สามารถแปลความหมายเรื่องเพศที่เหมาะสมกับตัวเองได้ สื่อลามกอาจเป็นหนทางรักษา หรือเป็นทางออกที่ดีสำหรับคนโสด หรือคนที่มีปัญหาทางเพศกับคู่สมรส

จากทั้งหมดที่ได้ยกขึ้นมากล่าวนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการมีอยู่ของสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก คืมีส่วนที่เป็นประโยชน์ต่อผู้รับ เนื่องด้วยเป็นสื่อที่เป็นทางเลือกหนึ่งให้กับผู้คนในสังคมที่ต้องการผ่อนคลาย หรือหลีกหนีความกดดันทางเพศ ซึ่งจากผลการศึกษาของ Elizabeth M. Perse, 1994 (อ้างถึงใน ปราภี แซ่จัง, 2544 : 18-21) พบว่า การใช้สื่อ Erotica เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) นั้น เพาะสังคมบังคับวางแผนรี่เรื่องเพศไว้ในคำແນห่งที่เป็นเรื่องหัวห้ามสำหรับผู้หญิง และการใช้สื่อ Erotica เพื่อผ่อนคลายทางเพศ (Sexual release) นั้น เจาะจงใช้เพื่อสร้างฝันและจินตนาการเพียงลำพังคนเดียว (Solitary Fantasy) และการผ่อนคลายทางเพศ มีความเกี่ยวข้องกับการยอมรับเรื่องการบ่มขืน (Rape Myth) ในระดับที่ต่ำ ถ้าแรงจูงใจนี้สะท้อนวิธีการหนึ่งในการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย การใช้สื่อ Erotica ในลักษณะนี้อาจจะไม่ได้สร้างเนื้อหาที่มีความเสี่ยงให้กับผู้หญิงหรือสังคม

อีกประเด็นหนึ่งที่สมควรนึกถึงการพิจารณาอย่างรอบคอบ เป็นจากการที่หลายฝ่ายมองว่า “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เป็นสื่อลามก (Pornography) ที่ต้องกำจัดให้หมดไปจากสังคม โดยที่ไม่พิจารณาถึงความแตกต่างทางบริบทด้านเนื้อหาหรือการขัดเย็คแนวคิดเรื่องอิทธิพลของสื่อที่อาจจะเกิดขึ้นโดยมองข้ามประดิษฐ์เรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ ภูมิคุ้มกันทางปัจจัยบุคคลในเรื่องเพศ รวมถึงการใช้ประโยชน์และการพึงพาสื่อมวลชนประเทานี้ของผู้รับสาร อันเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชนในการแสดงออกทางภาษา ทำให้ผู้วิจัยมองว่าเป็นคำกล่าวหาที่รุนแรงและไม่มีเหตุผลเพียงพอ

ดังนั้นเพื่อสร้างความชัดเจนในประเด็นของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนแนวใหม่ที่เกิดขึ้นมาในสังคม การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตที่จะทำการศึกษาวิจัยไปที่ ตัวบท (Text) ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เพื่อให้ทราบว่า มีสูตร (Formula) การนำเสนอเนื้อหาอย่างไร และจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาถูกถ่ายทอดออกมายังไง มีกระบวนการการในการสร้างความหมาย (Signification) อย่างไรบ้าง ตลอดจนถึงความหมายที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่ถูกสร้างและถ่ายทอดออกมายังนักเขียนการ์ตูน ดังรายละเอียดที่จะได้นำเสนอต่อไปในส่วนของการวิเคราะห์

## 2.2 แนวคิดเรื่องสื่อถ่าน (Pornography)

สื่อมวลชนที่มีการสร้างจินตนาการทางเพศในเนื้อหา โดยส่วนใหญ่ก็จะถูกมองว่าเป็นสื่อถ่าน (Pornography) ซึ่งหมายฯ คุณเห็นว่าเป็นสิ่งที่สมควรกำจัดออกไปให้หมด ไปจากสังคม ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วลักษณะของเรื่องราวทางเพศที่นำเสนอในบางสื่อ ไม่ได้มีความรุนแรงดังคำที่ใช้เรียกแต่อย่างใด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงขอยกเอาแนวคิดเรื่องสื่อถ่าน (Pornography) ขึ้นมาเพื่อชี้แจงให้เข้าใจถึงความหมายของคำว่า “สื่อถ่าน” เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสื่อมวลชน ที่นำเสนอเรื่องเพศในลักษณะต่างๆ ดังนี้รายละเอียดต่อไปนี้

### 2.2.1 สื่อถ่าน (Pornography)

ภาพใดภาพหนึ่งหรือข้อความใดข้อความหนึ่งอาจถูกมองว่าเป็นเรื่อง诲淫诲虐 ไม่เหมาะสม จนถึงถูกมองว่าเป็นสิ่งลามกอนาจารสำหรับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกันภาพหรือข้อความเดียวกันนั้น ในมุมมองของบุคคลอีกผู้หนึ่งกลับเป็นเรื่องของศิลปะ เรื่องคลอก หรือเป็นการเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) ตรงนี้เราสามารถอธิบายได้ว่าสิ่งใดคือ “ความถ่าน” ย่อมขึ้นอยู่กับว่าแต่ละคนจะมองสิ่งนั้นเป็นยัง怎樣 ดี ตรงนี้เองที่เราเรียกว่า “ความแตกต่างของปัจจัยบุคคล” อันเป็นผลมาจากการกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) ที่แตกต่างกัน

เช่นเดียวกันกับประเด็นข้อดังเมืองความคิดในเรื่องของการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเพศ ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ผู้ใหญ่หลายคนมองว่าสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้นำเสนอเนื้อหาไปในทางที่ไม่เหมาะสม มองว่าเป็นสื่อถ่านที่ส่งผลกระทบในทางแง่ลบแก่ผู้อ่าน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มวัยรุ่นหญิง อันอาจจะชี้นำหรือสร้างทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ในขณะที่กลุ่มผู้อ่านกลับมองหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าวว่าเป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ส่วนเรื่องเพศที่นำเสนอันก็ไม่ใช่สิ่งถ่าน เป็นเพียงฉากรหัสในหนังสือการ์ตูนที่สอนแทรกไว้เพื่อสร้างความสนุกสนาน เป็นมุกคลอก หรือเพื่อเดินลีสัน ความเข้มข้นให้แก่เนื้อเรื่องเท่านั้น

## 2.2.2 ความหมายของ Pornography

ปัจจุบันคำว่า “Pornography” หรือ “Porn” ในภาษาอังกฤษเป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไปของคนในสังคม สำหรับเรียกว่าที่มีองค์ว่าลามกอนาจาร (ซึ่งอาจจะไม่ใช้ในมุมมองของอีกคนหนึ่งก็ได้) คำนี้เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 ภายหลังจากการค้นพบจิตกรรม และงานศิลปะทางเพศในนครปอมเปอี (Pompeii) ได้ถูกนำมาเผยแพร่ต่อสาธารณชน ในช่วงเริ่มแรกความหมายของคำนี้ใช้สำหรับเรียกงานศิลปะทางเพศ ที่กลุ่มคนชั้นกลางในสังคมให้ความสนใจที่จะทำการศึกษาเล่าเรียนศิลปะแขนงนี้ ซึ่งในขณะนั้นยังไม่ได้ใช้กันเป็นที่แพร่หลายในสังคมดังเช่นปัจจุบัน (Rodgerson and Wilson, 1991 : 18) จนเมื่อเทคโนโลยีด้านการพิมพ์มีความเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น กำลังการผลิตที่เพิ่มมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของคนจำนวนมากตามหลักอุปสงค์อุปทาน สิ่งที่นำเสนอต่อสาธารณชนไม่ถูกจำกัดอยู่ในลักษณะของงานศิลปะทางเพศอีกต่อไป สิ่งที่นำเสนอออกมายิ่งมีความโถงแจ้งมากยิ่งขึ้น (Meese, 1986 : 261) เหล่านี้เองที่ทำให้ความหมายของคำว่า Pornography ถูกนำมาใช้ในความหมายที่แตกต่างออกไป ดังเช่นที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

Pornography มีรากศัพท์มาจากการคำว่า “Porn” ในภาษากรีกโบราณเมื่อประมาณ 500 ปี ก่อนคริสตศักราช หมายถึง โสเภณี (Prostitute) รวมถึงการเขียนอธิบายชีวิตและภารกิจของการของโสเภณีกับลูกค้าของพวกเธอ (บันทึกหรือหนังสือที่เขียนบรรยายถึงเรื่องราวทางเพศ) เพราะด้วยความหมายที่เกี่ยวข้องกับโสเภณีจึงทำให้ถูกมองว่าไม่มีเรื่องของความรักเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่เป็นเรื่องของการตอกเป็นร่องและความรุนแรงต่อเพศหญิงมากกว่า ทั้งที่ในความเป็นจริงตามหลักฐานที่ค้นพบ คำนี้ไม่ได้ใช้ในความหมายที่ Lewd ถกประ ต่าชา หรือโสเภณีชั้นต่ำอย่างที่คุณในบุคปัจจุบันมอง แต่เป็นบันทึกอัตชีวประวัติของโสเภณีชั้นสูงเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลระดับชั้นสูง ในสมัยนั้น (จกกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 34)

ในปัจจุบัน คำว่า “Pornography” หรือ “Porn” นักจะถูกใช้ลับลับเปลี่ยนกันระหว่างคำ 2 คำ คือ “Obscenity” และ “Erotica” ซึ่งจะใช้แยกเปลี่ยนกันในภาษาทั้งในชีวิตประจำวัน และการได้ถ่ายกันในหมู่นักวิชาการ บ่อยครั้งที่การประยุกต์ใช้คำต่างๆ เหล่านี้ ก็เพื่อต้องการให้เห็นภาพโดยไม่มีการแบ่งแยก แต่ถ้ายิ่งไร้ความเป็นจริงแล้ว คำทั้ง 3 คำนี้มีความหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแยกพิจารณาได้ ดังต่อไปนี้ (จกกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 34-36)

“Obscenity” เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคำว่า “Obscaenum” หมายถึงความสกปรก โสมน ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งที่บาดหูบาดตา หยาบโลน น่ารังเกียจ น่าขยะแขยง และความคิดเกี่ยวกับการเหยียดหยามหรือการฝ่าฝืนศีลธรรมที่เป็นมาตรฐานซึ่งเป็นที่ยอมรับ ปัจจุบันคำว่า Obscenity เป็นคำที่ใช้ในภาษากฎหมายสำหรับเรียกสื่อعلامก่อนอาจารย์ที่จะต้องถูกควบคุมโดยกฎหมาย หรือเป็นสื่อعلامก่อนอาจารย์ที่เข้าข่ายผิดกฎหมายนั้นเอง โดยศาลสูงของสหรัฐอเมริกาได้ชี้แนวทางพื้นฐานสำหรับพิจารณาสิ่งที่เข้าข่าย Obscenity ต้องประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ บุคคลทั่วไปในมาตรฐานของสังคมนั้นเห็นว่า วัตถุ รูปภาพ โดยรวม หรือเนื้อหาของสื่อนั้นส่อไปในทางชั่วชั้น หรือไม่ ผลงานชิ้นนั้นพิรพยายามหรืออธิบายการกระทำการทางเพศในหนทางที่น่ารังเกียจอย่างชัดเจ้ง โดยเฉพาะที่นิยามไว้ตามกฎหมายของรัฐหรือไม่ ผลงานนั้นขาดคุณค่าทางวรรณกรรม ทางศิลปะ ทางการเมือง ทางวิทยาศาสตร์อย่างร้ายแรงหรือไม่

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างคำว่า Pornography และ Obscenity แล้วจะพบว่าคำทั้ง 2 มีความหมายที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้ คือ Obscenity คือสิ่งที่ไม่เหมาะสมในทางเพศ หรือวัสดุที่ปลุกเร้าทางเพศมากกว่า Pornography ซึ่งจะรวมเอาความน่ารังเกียจ หยาบโลนบาดหูบาดตา แต่ก็ล่อลงช่วนให้หลง โดยอาจจะอ้างถึงวัสดุตามธรรมชาติ หรือการสร้างสรรค์ขึ้นมาของบุคคล หรือเป็นการกระทำของมนุษย์ในความหมายที่โ้อนอียงไปในทางเสื่อมทราม เช่น วัสดุหรือสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองทางเพศให้กับบุคคลที่มีอารมณ์วิปริตикаรและมิได้จำกัดความหมายแต่เพียงเรื่องเพศเท่านั้น แต่กินความหมายรวมถึงสิ่งที่น่ารังเกียจ น่าสะพรึงกลัวสำหรับบุคคลทั่วไปในสังคมด้วย

อีกคำที่ถูกใช้สลับสับเปลี่ยนกับคำว่า Pornography เป็นอย่างมากและมีความหมายที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน ได้แก่คำว่า “Erotica” หรือ “Erotic” เป็นคำที่มักจะใช้เรียกสิ่งที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศของกลุ่มคนลักษณะของงานศิลปะ งานเขียน ภาพ หรือการแสดงที่พิรพยายามเรื่องราวทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง ซึ่งมีคุณค่าเพียงพอในการหลบเลี่ยงการประนามว่าเป็นสื่อعلامก Encyclopedia Britannica, 1994-1998 (อ้างถึงใน จงกลวี โคลสกูลวงศ์, 2542 : 35) กล่าวถึงที่มาว่า คำนี้ถือกำเนิดมาจากชื่อของเทพเจ้า Eros ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งความรัก ความปรารถนาแห่งเรื่องร่างของกรีก เป็นเทพที่รักจักกันโดยทั่วไปในภาษาโรมันว่า Cupid หรือความเห็นพันธุ์ของ คำว่า Erotica เริ่มใช้ครั้งแรกในราชคริสตธรรมที่ 19 โดยผู้เขียนหนังสือต้องการหลบเลี่ยงการขยายหนังสือทางเพศ ที่อาจถูกจับกุมโดยเจ้าหน้าที่ตำรวจน ปัจจุบันคำว่า Erotica จะใช้กับงานที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศในรูปแบบของศิลปะ ในขณะที่งานใดที่ถูกมองว่าไม่มีคุณค่าทางศิลปะใดๆ เลย จะถูกเรียกว่า Pornography ความแตกต่างในการจำแนกสื่อที่เป็น Erotica กับ Pornography จึงเป็นเรื่องของชนิดในแต่ละยุคสมัย

นวนิยายจำนวนมาก อาทิเช่น Lady Chatterley's Lover (D.H.Lawrence, 1928) หรือ Lolita (Vladimir Nabokov, 1955) ครั้งหนึ่งเคยถูกมองว่าเป็นสื่อตามก่อนอาจาร ไม่มีคุณค่าทางวรรณกรรม แต่ต่อมาภายหลังกลับได้รับการยอมรับโดยทั่วไปว่ามีคุณค่าทางวรรณกรรม และถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มนวนิยายแนว Erotica สื่อประเภท Erotica หรือที่ในยุคปัจจุบันเรียกว่าสั้นๆ ว่า Erotic มักจะถูกนำไปใช้ในโองการเรื่องราวของความโรแมนติก ความหล่อหลอมระดับในงานศิลปะ ที่พรรณาหรือมีการแสดงออกทางเพศ โดยเน้นไปที่ความสมัครใจขั้นตอน ความพึงพอใจในเรื่องเพศ ภายในปริบทของความสัมพันธ์ที่เต็มไปด้วยอารมณ์ทางเพศของทั้ง 2 ฝ่าย กล่าวโดยสรุปก็คือสื่อประเภท Erotic เป็นสื่อที่นำเสนอ บรรยาย หรือพรรณาเรื่องราวด้านเพศในมิติของความรักนั่นเอง

ความแตกต่างระหว่างสื่อประเภท Pornography กับ Erotic สามารถชี้ให้เห็นได้ชัดเจนจากมุมมองของกลุ่ม Feminist ซึ่งมีจุดยืนทางแนวคิดต่อต้านสื่อ Pornography อย่างเด่นชัดในการยอมรับกับสื่อประเภท Erotic กล่าวคือ นักคิดในกลุ่ม Feminist ส่วนใหญ่เชื่อว่า yang มีสื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศอีกประเภทหนึ่ง ที่เนื้อหาสาระไม่แสดงออกถึงอำนาจ การกดซี่หรือคุกคามผู้หญิง หรือสร้างผู้หญิงให้มีสถานะที่ต้องด่าก้าวผู้ชายซึ่งก็คือสื่อประเภท Erotic นั้นเอง (McNair, 1996 : 50) ดังเช่นที่ Gloria Steinem (Erotica and Pornography: a clear and present difference, 1980 : 38) ได้ให้คำจำกัดความเพื่อชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสื่อ Erotic กับ Pornography ไว้สั้นๆ ว่า “Erotica เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างชายและหญิง ส่วน Pornography เป็นเรื่องของอำนาจและการมองผู้หญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศ”

### 2.2.3 ประเภทของ Pornography

ในประเทศไทยแบบวันนี้มีการจัดเกณฑ์แบ่งประเภทของ Pornography ตามความรุนแรงของเนื้อหาออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.2.3.1 Hard Core เป็นเนื้อหาที่เน้นการกระตุ้นความรู้สึกทางเพศโดยแสดงออกอย่างโจ่งแจ้ง รุนแรงและเราร้อน แสดงให้เห็นถึงภาวะของการร่วมเพศอย่างเด่นชัด หรือการมีเพศสัมพันธ์ที่ผิดไปจากปกติ เช่น การร่วมเพศด้วยความรุนแรง การร่วมเพศระหว่างคนกับสัตว์ การร่วมเพศระหว่างคนกับคน เป็นต้น

2.2.3.2 Soft Core เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับความใคร่และต้องการกระตุ้นให้เกิดความพึงพอใจมากกว่าการแสดงออกทางเพศอย่างโจ่งแจ้งและรุนแรง ตัวอย่างเช่น ภาพและข้อความในนิตยสาร Playboy และ Penthouse เป็นต้น

แต่ย่างไรก็ตามกลุ่มแนวคิด Feminist Social Responsibility ซึ่งมีความเชื่อว่าสื้อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศได้ถ่ายทอดแนวความคิดที่ต่อต้านผู้หญิง (Anti-female Ideology) ลดความเป็นมนุษย์ของผู้หญิงลงและทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุ (Objectifying and dehumanization of women) นำเสนอผู้หญิงเป็นเพียงทาสรับใช้และสนองความต้องการทางเพศของผู้ชาย (ปราบี แซ่จัง, 2544 : 16) ได้คัดค้านการแบ่งประเภทของ Pornography ในลักษณะนี้ โดยให้เหตุผลว่า การใช้คำว่า Soft Core ทำให้คุณมีอนุรักษ์สิ่งที่นำเสนอเป็นเรื่องเบาๆ ที่ยอมรับกันได้ในสังคม ทั้งที่ในความจริงแล้วเมื่อว่าจะไม่ได้แสดงภาพหรือข้อความทางเพศที่โจรঁแจ้ง รุนแรง หรือผิดปกติก็ตาม แต่ก็ยังคงแสดงให้ผู้บริโภครับสื่อรับรู้ถึงความรุนแรง และการล่วงละเมิดต่อเรื่องร่างของเพศหญิง ซึ่งถือว่าเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมอาชญากรรมประเภทของการบ่ำขืนและทารุณกรรมทางเพศ (จงกลัณ โถสกุลวงศ์, 2542 : 37)

ในปี 1986 Meese Commission ได้ทำการจัดแบ่งประเภทของสื่อعلامกออกเป็น 5 ประเภท คือ

- (1) sexually violent material ได้แก่ สิ่งที่นำเสนอภาพของการบ่ำขืน การทำร้ายร่างกายในบริบทของการมีเพศสัมพันธ์
- (2) Nonviolent material depicting degradation, domination, subordination or humiliation ได้แก่ การนำเสนอผู้หญิงในลักษณะที่เป็น Masochist กล่าวคือ ตกเป็นเบี้ยล่างของผู้ชาย เป็นวัตถุทางเพศที่สนองความต้องการของผู้ชาย
- (3) Nonviolent and nondegrading material ได้แก่ การนำเสนอ พรรณาหรือบรรยายถึงภาพการร่วมเพศโดยปราศจากความก้าวร้าวรุนแรง หรือปราศจากการบังคับบุญช่วย
- (4) Nudity ได้แก่ การแสดงถึงร่างกายของมนุษย์ในลักษณะ เป็นเปลือย โดยไม่ได้แสดงเจตนาหรือพฤติกรรมทางเพศอย่างชัดเจน
- (5) Child Pornography ได้แก่ภาพเปลือยเด็ก รวมถึงคนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ซึ่งถือเป็นเรื่องผิดกฎหมายอาญาในสหรัฐอเมริกา แต่ก็ยังคงมีการแพร่กระจายไปทั่วในนิตยสารต่างประเทศ อินเทอร์เน็ต และการจัดจำหน่ายโดยตรง ซึ่งหาดายคนไม่เห็นด้วยกับการเรียกสื่อประเภทนี้ว่า “pornography” แต่ควรถูกเรียกว่า “Sexuality Explicit” มากกว่า

### 2.2.4 ผู้หญิงกับ Pornography

ในช่วงปี 1960 คณะกรรมการ Johnson (Johnson Commission) ได้ทำการวิจัยเรื่อง สื่อถ่ายภาพโป๊ (Pornography) ในสหรัฐอเมริกา พบว่าสื่อทางเพศทั้งหลาย ได้ถูกสร้างขึ้นมาและ ถูกนำไปใช้ในกลุ่มเพศชายเท่านั้น ที่น่าประหลาดใจก็คือ ในอีก 15 ปีต่อมาจากการศึกษาในเรื่อง เดียวกันนี้ โดยคณะกรรมการ Meese (Meese Commission, 1985) พบว่า ได้มีการนำสื่อทางเพศ ไปใช้ในกลุ่มเพศหญิงด้วยเช่นกัน โดยคิดเฉลี่ยของคนเป็นสัดส่วนได้ถึง 2 ใน 3 ของเพศชายที่ใช้สื่อ ทางเพศ โดยเฉพาะในปี 1980 ผู้รับสารเพศหญิงให้ความสนใจในการเปิดรับสื่อทางเพศกันอย่าง กว้างขวาง ทำให้ธุรกิจเกี่ยวกับสื่อถ่ายความบันเทิงทางเพศสำหรับผู้หญิงที่เริ่กกันว่า “Erotica” เดิมโดยและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก (McNair, 1996 : 95)

สื่อ Erotica เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ ซึ่งเป็นความ ต้องการทางธรรมชาติแก่ผู้หญิงในแบบที่ผู้หญิงต้องการ กล่าวคือไม่จำเป็นต้องมีการแสดงภาพ อวัยวะเพศ หรือภาพการมีเพศสัมพันธ์ที่เร้าร้อนรุนแรง ไม่มีการแสดงออกถึงการกดซี่ หรือลดตอน คุณค่าของเพศหญิงดังเช่นสื่อทางเพศของผู้ชายอย่าง pornography ที่ได้นำเสนอของคน แต่เนื้อหา ของสื่อ Erotica จะนำเสนอเรื่องเพศของคนในอิมมิติหนึ่ง อาทิ เช่น สุขภาพ การมีเพศสัมพันธ์ใน ลักษณะที่ปลอดภัย รวมไปถึงเรื่องราวด้านความสัมพันธ์ทางเพศในบริบทของความรักโรแมนติก ที่ ประดับไว้ด้วยรูปที่คุณคิม เป็นต้น สามารถกล่าวได้ว่าสื่อ Erotica เป็นสื่อที่สามารถเติมเต็มความ ต้องการ ความปราณາตามธรรมชาติ สำหรับการสร้างฝันและจินตนาการในโลกส่วนตัวในแบบ ของผู้หญิงนั่นเอง เหล่านี้เองที่ทำให้สื่อ Erotica สามารถครองใจ และได้รับการตอบรับจากกลุ่ม ผู้รับสารเพศหญิงเป็นอย่างดี อาทิเช่น ในปี 1994 นิตยสาร For Women มียอดจำหน่ายเฉลี่ยต่อ เดือนสูงถึง 145,032 เล่ม (McNair, 1996 : 128-130)

### 2.2.5 การศึกษา Pornography

สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาในเรื่องของสื่อถ่ายภาพชิงชิง และค่อนข้างหลากหลาย การเป็นประเทศที่เปิดเสรีทางความคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ และไม่มีกรอบ 枷 หรือประเภทใดแบบประเทศไทยทางตะวันออกมาขัดขวาง ทำให้การトイเดย์ในประเด็นนี้เป็นไปอย่าง เปิดเผย กว้างขวาง มีทั้งกลุ่มที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย แม้กระทั่งนักวิชาการที่อยู่ในแขนงเดียวกัน อย่างเช่น Feminist ก็ยังมีทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีอยู่หลาย派 ที่น่าสนใจ ผู้วิจัย จึงขอยกมาถวายไว้ในที่นี้พอสังเขป ดังต่อไปนี้

Cline, V., 1974 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 39) มหาวิทยาลัยญาห์ สรรษอมริกา แสดงหลักฐานพิสูจน์ในงานวิจัยของเขาว่า ผู้ชายกลามมาเป็นผู้สภาพดิคัลศูลานก (Pornography) ได้อย่างไร ซึ่งเมื่อสภาพดิคัลศูลานก็จะมีความประ consona ในวัสดุลามกที่ผิดปกติและโจรแจ้งขึ้นเรื่อยๆ และลงท้ายด้วยการแสดงพฤติกรรมตามแบบที่พวกเขายกตุ

Donnerstein, E., 1980 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 39) มหาวิทยาลัย วิสคอนซิล สรรษอมริกา ศึกษาและพบว่าการเปิดรับเนื้อหาธุนแรงของสื่อลามกนำไปสู่ทัศนคติ และพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม ผู้เปิดรับสื่อลามกที่เป็นเพศชายจะมีความก้าวหน้าต่อเพศหญิงมากขึ้น การตอบสนอง ความเจ็บปวดและความทุกข์ทรมานต่อเหยื่อที่ถูกบุนช์ขึ้นน้อยลง และมีแนวโน้มที่จะยอมรับน้ำยาดี (Myth) เกี่ยวกับการข่มขืนมากขึ้น

Zillmann, D. et al., 1981 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 39) พบร่วมกันว่าการเปิดรับเนื้อหาที่กระตุ้นทางเพศแบบไม่รุนแรงเป็นระยะเวลานานจะทำให้เกิดชนิดต่อการกระตุ้น ทำให้มีแนวโน้มที่จะก้าวไปสู่เนื้อหาทางเพศที่มีความรุนแรงมากขึ้น ไม่ช้าก็เร็ว และบางทีการที่สื่อลามกในปัจจุบัน มีเนื้อหาธุนแรงและผิดปกตินากขึ้น ก็อาจจะมาจากความเคยชินต่อความดื่นเด้นของผู้รับสื่อนั่นเอง

Thorton, N., 1986 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 40) เสนอบบทวิเคราะห์ของกลุ่ม Feminist ในมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างสื่อลามกับเรื่องเพศ มีการตรวจสอบคำจำกัดความของสื่อลามกที่กลุ่ม Feminist เคยนิยามเอาไว้ รวมถึงทฤษฎีที่ว่าสื่อลามกเป็นอันตรายต่อเพศหญิง ผลสรุปพบว่าปัญหาเรื่องเพศนั้นแทรกซ่อนอยู่ในวัฒนธรรมโดยทั่วไป ดังนั้นสื่อลามกจึงกล่าวเป็นเป้าที่ถูกโจมตีได้ง่าย และการห้ามการเผยแพร่สื่อลามกอย่างถูกกฎหมาย อาจเป็นสิ่งที่คุกคามเสรีภาพทางด้านอื่นๆ ของประชาชนในสังคม

Langevin, R., 1988 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 40) ทำการศึกษาว่าการเปิดรับสื่อลามกที่ไม่รุนแรงจะกระตุ้นให้เกิดอาชญากรรมทางเพศได้หรือไม่ โดยการสัมภาษณ์ผู้กระทำความผิดทางเพศในประเทศแคนนาดาเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อลามกเหล่านั้น พบร่วมกันว่าการเปิดรับสื่อไม่ใช่ปัจจัยโดยตรงต่อการกระทำความผิดทางเพศซึ่งผลที่ได้ขัดกับการศึกษาของ Meese Commission (1986) ที่ยืนยันว่ามีสาเหตุเรื่องโงกันระหว่างความรุนแรงทางเพศกับการเปิดรับสื่อลามก

Padgett, V. R., 1989 (อ้างถึงใน งกลพี โถสกุลวงศ์, 2542 : 40) ทดสอบและประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสื่อลามกและทัศนคติที่มีต่อเพศหญิง พบร่วมกันว่าการเปิดรับสื่อลามกไม่สามารถทำนายทัศนคติที่เพศชายมีต่อเพศหญิงได้อย่างน่าเชื่อถือ

McElroy, W., 1990 (อ้างถึงใน งกลพี ໂຕສຸກລວງສ໌, 2542 : 45) ນັກຄືໃນກຸ່ມ Feminist ໄດ້ກ່າວໄວ້ໃນທົກວານ “A Feminist Overview of Pornography, Ending in a Defense Thereof” ອັນເປັນການແສດງຄວາມຄືດເຫັນທີ່ຕ່າງອອກໄປຈາກນັກຄືດກຸ່ມ feminist ດັນອື່ນໆ McElroy ກ່າວວ່າ ບາງທີ່ສ່ອລາມກອາຈເປັນປະໂໄບຂໍ້ຕ່ອິພາບ ແລ້ວມີການນອງວ່າສ່ອລາມກເປັນການແສດງອອກຂອງວັດນະຮຽນ ຜູ້ໝາຍອ່າງສົມນູຽບັນຊີ່ເປົ້າໂພບ ແຕ່ຂ້ອກລ່າວຫາຕ່າງໆ ທີ່ອ້າງວ່າ ສ່ອລາມກເປັນຕົວກາທີ່ທຳໄຫ້ເປົ້າໂພບ ຖຸກຄຸມຄ່າຄວາມເປັນນຸ່ມຍໍ ມີຮູ່ນໍາໄປສູ່ຄວາມຮູນແຮງຕ່ອິພາບ ພຶນບັດອູ່ ກາຍໄດ້ການຕຽບສອນທີ່ເຊື່ອຄື້ອໄໄລ້ຮູ້ອ່ານ

McElroy et al., 1990 (ອ້າງຄືໃນ งกลพี ໂຕສຸກລວງສ໌, 2542 : 45) ມອງວ່າສ່ອລາມກອາຈເປັນປະໂໄບຂໍ້ຕ່ອິພາບ ມາກວ່າເປັນໂທຍ ໂດຍໄຫ້ເຫດຜູລ ໄວ້ 4 ປະກາຣ ຮຶ່ງ

- (1) ສ່ອລາມກຮ່ວຍຈັດຫາຂໍ້ມູນທາງເປົ້າໄກ້ກັບຜູ້ໝາຍ ເພຣະເນື້ອຫາໃນສ່ອລາມກນັ້ນຈະໄຫ້ນຸ່ມນອງເກີບກັນເຮືອເປົ້າທີ່ເກີດເຂົ້າໃນໂລກ ມັນຢືນຍອນໄຫ້ຜູ້ໝາຍນີ້ປະສົບການຜ່າກ ເປົ້າໂທ່າງປົລອຄັກ ເປັນໂລກຂອງຈິນຕາກສ່ວນຕົວຊີ່ສາມາຮປິດຮູ້ອ່ານເລີກຮັບເນື້ອຫານັ້ນເມື່ອໄດ້ກີ່ໄດ້ທີ່ເຮອດຄືວ່າໄດ້ຮັບເພີ່ມພອແລ້ວ
- (2) ສ່ອລາມກສາມາຮອນນຸ່ມຍຸາດໃຫ້ຜູ້ໝາຍສຸກສານໄປກັນຈາກ ແລະສານກາຜົນທີ່ໄມ່ສາມາຮຈະເກີດເຂົ້າໃນໂລກແໜ່ງຄວາມເປັນຈິງໄດ້
- (3) ກາຣເປີຮັບເນື້ອຫາໃນສ່ອລາມກຈະທຳໄຫ້ຜູ້ໝາຍແຕ່ດະຄນ ສາມາຮແປ່ດວກມ່ານຍ ເຮືອເປົ້າທີ່ເໝາະສົມກັບດັວເອງໄດ້
- (4) ສ່ອລາມກອາຈເປັນຫນທາງຮັກຢາ ມີຮູ່ນໍາໄປກາອອກທີ່ດີສໍາຫຼວັບຄົນໂສດ ມີຄົນທີ່ມີປຸງຫາທາງເປົ້າກັບຄູ່ສນົມສ

Linz, D. ແລະ Malamuth, N., 1993 (ອ້າງຄືໃນ งกลพี ໂຕສຸກລວງສ໌, 2542 : 42) ໃນໜັງສ່ອPornography ໄດ້ເສັນອານວິຈີ່ທີ່ຍູ້ໃນກອບຂອງກຸ່ມເສົ້ານີ້ນີ້ວ່າ ລັງຈາກການເປີຮັບສ່ອລາມກຂອງປັບເຈກນຸ່ມຄົດແລ້ວ ຍັງໄມ່ສາມາຮຄົນພບອັນຕາຍທີ່ນຳກາເພີ່ມພອທີ່ຈະເປັນສາເຫດອັນຄວຣ ໄກ້ຈັກການເພີ່ມແພວ່າວ່າສາຮເຮືອເປົ້າ ເນື້ອຈາກເນື້ອຫາໃນສ່ອລາມກເປັນເຮືອທີ່ເກີ່ຂ່ອງກັນຈິນຕາກໄນ້ໃຊ່ການກະທຳ ແລະບທສຽບປອງກາເຫຼືອໂບງສາເຫດແລະພລກຮະທບທີ່ເປັນອັນຕາຍຂອງສ່ອລາມກ ກີ່ຍັງໄມ່ສາມາຮພິສູ່ງນີ້ໃຫ້ເຫັນເປັນຈິງໄດ້ໃນທາງວິທະາຄາສດ໌ ພວກເຂາໄຫ້ຄວາມເຫັນວ່າຜູ້ໝາຍທີ່ຕ້ອງການແສດງຄວາມເປັນຜູ້ໝາຍມາກເກີນໄປຈາກເກີ່ຂ່ອງກັນກາຮະທຳທີ່ກ້າວຮ້າວທາງເປົ້າເພື່ອທຳໄໝຄູເປັນຄູ່ກູ່ຜູ້ໝາຍ ກາຣ້ອ້ອນິຍສາຮຖານເປົ້າກັນຈາກເຫດຜູລເດີວັກນ ມີຮູ່ຈາຈະກ່າວໃນທາງກລັບກັນວ່າ ນິຕິຍສາຮຖານເປົ້າກັນສູນວັດນະຮຽນກາເນື່ອຄູ່ຜູ້ໝາຍມາກເກີນໄປ ຈຶ່ງຈາກຮະຕຸນໄຫ້ເກີດກາຂ່ານເປັນ ແຕ່ຍ່າງໄວກໍຕາມກີ່ຍັງໄມ່ມີຫລັກຮູ້ນີ້ຢືນບັນໄດ້ຍ່າງແນ່ໜັກ

Elizabeth M. Perse, 1994 (อ้างถึงใน ปราภี แซ่จัง, 2544 : 18-21) ทำการศึกษาเรื่อง "Uses of Erotica and Acceptance of Rape Myth" พบที่สนับสนุนแบบจำลองเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ (Liberal model of the effect of sexual explicit material) โดยผลของการวิจัยพบว่า แรงจูงใจหลัก 4 ประการในการใช้สื่อ Erotica ได้แก่ เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) เพื่อความเพลิดเพลิน (Diversion) เพื่อความผ่อนคลายทางเพศ (Sexual release) และเพื่อเป็นวัตถุแทนหรือตัวแทน (Substitution) โดยเหตุผลที่สนับสนุนหนักแน่นที่สุดในการใช้สื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ ก็คือเพื่อความเพลิดเพลิน (Diversion) นักศึกษาอ่านหรือดูสื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศเพื่อแก้เบื่อ (Out of boredom) เพื่อหลีกหนี (To escape) เพื่อความบันเทิง (For entertain) และเพื่อผ่อนคลาย (To relax)

การใช้สื่อ Erotica เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) นั้นประกอบด้วยเหตุผลที่คิดว่าการใช้สื่อประเภทนี้เป็นประโยชน์ในด้านการเรียนรู้ การกระตุ้นเร้าและการปูพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual priming) โดยทั่วไปแล้วแรงจูงใจนี้นำไปสู่การใช้สื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศเพื่อร่วมกิจกรรมทางเพศ เช่น การเรียนรู้เทคนิค และสลัดจากการสะกดกลั้นเพื่อนำไปสู่อารมณ์ทางเพศ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้หญิงที่ทำการศึกษารั้งนี้ พบว่าสามารถใช้สื่อเพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศมาจากเหตุปัจจัย 2 ประการด้วยกันคือ

- (1) เพราะสังคมยังคงมองเรื่องเพศไว้ในคำแห่งที่เป็นเรื่องหัวท้ายสำหรับผู้หญิง ผู้หญิง จึงมีโอกาสในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องเพศน้อยกว่าผู้ชาย
- (2) ผู้หญิงมักจะเชื่อมต่อเนื้อหาระหว่างเรื่องราวความรักและเรื่องเพศมากกว่าผู้ชาย พวกระอึจังอาจใช้สื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศเพื่อเพิ่มเติมความพึงพอใจให้กับตนเองและคู่ของพวกระอึจัง

การใช้สื่อ Erotica เพื่อผ่อนคลายทางเพศ (Sexual release) นั้นจะจงใจเพื่อสร้างฝันjin tonaka (Fantasy) และการบรรลุความต้องการทางเพศด้วยตนเอง (Masturbation) แรงจูงใจชนิดนี้ไม่เกี่ยวข้องกับการแทนที่ (Substitution) หรือการใช้สื่อเพื่อแทนที่คู่กิจกรรม การใช้สื่อ Erotica เพื่อใช้สร้างฝันและจินตนาการเพียงลำพังคนเดียว (Solitary Fantasy) และการผ่อนคลายทางเพศ พบว่าเกี่ยวข้องกับการยอมรับเรื่องการข่มขืน (Rape Myth) ในระดับที่ต่ำ ถ้าแรงจูงใจนี้สะท้อนวิธีการหนึ่งในการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลดปล่อย การใช้สื่อ Erotica ในลักษณะนี้อาจจะไม่ได้สร้างเนื้อหาที่มีความเสี่ยงให้กับผู้หญิงหรือสังคม

## 2.2.6 Pornography ในทางกฎหมาย

ด้วยลักษณะที่เป็นอัตโนมัติ กล่าวคือไม่สามารถห้ามไปให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าอะไรคือสิ่งที่เรียกว่า “ลามก” ดังตัวอย่างจากคดีหนึ่งในสหรัฐอเมริกา ระหว่าง Jacobellis v. Ohio (1964) ซึ่งผู้พิพากษาในคดีดังกล่าวได้ให้ความเห็นไว้ว่า “เขามีความสามารถให้คำนิยามความหมายของสื่อลามก (Pornography) ได้เด่นขาดทันทีเมื่อได้เห็นหรือได้ยินมัน” (จกถวี โตสกุลวงศ์, 2542 : 33) ดังนั้นการให้คำนิยาม หรือคำจำกัดความของคำว่า “สื่อลามก” จากนักกฎหมาย หรือนักวิชาการในประเทศต่างๆ จึงเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาว่าขอบเขตตรงไหนที่เรียกว่าสื่อลามก ดังเช่นในสหรัฐอเมริกาแม้จะได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่ให้เสรีภาพแก่สื่อมวลชนเป็นอย่างมากแต่ก็ยังมีขอบเขตจำกัดในการเผยแพร่สื่อลามกแต่เดิมรัฐธรรมนูญแห่งสหรัฐอเมริกาไม่ได้มีการบัญญัติสภาพที่หรืออธิบายความหมายของคำว่า “ลามก” เอาไว้ จนในปี ค.ศ.1950 ศาลฎีกาแห่งสหรัฐอเมริกาได้วางหลักเกณฑ์ในการพิจารณาว่าสิ่งที่ถือว่าลามกอนามัยก็ต้องมีสิ่งนั้นมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้คนที่สั่งนั้นตกใจถึงมือ มีจิตใจและการกระทำที่เสื่อมลง แต่หลักเกณฑ์ดังกล่าวนี้ใช้ไม่ได้ผล

จนกระทั่งในปี 1957 ศาลฎีกาแห่งสหรัฐอเมริกาได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาขึ้นมาใหม่ กล่าวคือ สิ่งที่ถือว่าลามกอนามัย ก็คือ สิ่งที่วิญญาณทั่วไปในมาตรฐานสังคมนั้นเห็นว่า ส่วนสำคัญของวัตถุหรือรูปภาพ หรือเนื้อหาของสื่อนั้นส่อไปในทางชั่วชั้นการมัจฉราโนบาย และนิยามนี้ก็ถูกใช้เป็นแนวทางในการตัดสินเรื่อยมา แต่ก็ยังมีคำตามมาอีกว่า “จะไร้มารยาทด้วยความสั่ง” และ “จะวัดกันอย่างไร” ซึ่งต่อมาศาลฎีกาสหรัฐฯ ได้วางแนวทางพิจารณากำหนดค่าสั่งให้เข้าข่ายลามกอนามัยเพิ่มเติมว่า เนื้อหาดังกล่าวนั้นจะต้องเข้าหลักเกณฑ์ 3 ประการ คือ ช่วยให้เกิดส่วนได้เสียทางการมัจฉราโนบาย จะต้องน่ารังเกียจอย่างเห็นได้ชัด และต้องมากบกวนที่ทำลายค่านิยมของบุคคลได้ ซึ่งแนวทางในการพิจารณาขึ้นคงถูกใช้งานถึงปัจจุบัน (จกถวี โตสกุลวงศ์, 2542 : 33-34)

ในประเทศไทย หลักเกณฑ์ในการพิจารณาสิ่งลามกอนามัย จะพบว่าไม่มีกฎหมายที่ให้คำจำกัดความอย่างแน่นชัด ตามระเบียบของสำนักงานตำรวจแห่งชาติว่าด้วยระเบียบเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ ลักษณะ และวัตถุลามกอนามัย ข้อ 2 อนุ 2 วินิจฉัยว่า วัตถุใดๆ จะเป็นสิ่งลามกอนามัยหรือไม่ ให้ถือเอาความเข้าใจของคนทั่วไปดังนี้ (อุบลรัตน์ ศิริบุรุษก์, 2547 : 154)

(1) ความลามกนั้นแสดงออกอย่างชัดเจนไม่ได้หลบอยู่ในข่ายของศิลปะ

(2) ผู้กระทำความผิดมิใช่คนโดยตรงที่จะปลูกไว้เกิดความรู้สึกนึงก็คือ ไปในทางที่ชั่วร้าย อันน่าอับอายขนาดน้ำ เป็นสิ่งที่น่าเกลียด ไม่น่าดู ไม่น่าพิง หรือไม่น่าสัมผัส ถูงใจให้เกิดความกังวล และมักมากในการคุย

(3) เป็นทางที่เสื่อมเสียศีลธรรมอันดีของประชาชน

สืบที่มีเนื้อหาจัดว่าเข้าข่ายพฤติกรรมลามกอนาจาร หรือมีลักษณะข่มขู่ความรุนแรง กฎหมาย ระบุว่า คำสั่ง ว่าด้วยการโฆษณา ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจากลักษณะดังต่อไปนี้ (ประพิ. ๒๕๔๔ : ๑๒)

(1) สิ่งลามกอนาจารได้แก่ ภาพ หนังสือ หรือวัตถุอันมีลักษณะที่ทำให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกในทางการรณณ์และกังวล ว่าโดยบ่อก็คือ ภาพ หนังสือ หรือวัตถุอันนั้น ได้จัดทำขึ้นให้มีลักษณะอนาจาร เพื่อการอนามัย โดยเฉพาะ

(2) ความหมายสามัญในเรื่องของความลามกอนาจารโดยทั่วๆ ไปดังกล่าวในข้อ ๑ ก็อยู่ที่อวบหัวลับบางอย่าง หรือกิจในการการรณณ์หรือประเวณี ซึ่งได้เขียนหรือทำขึ้นเพื่อปลูกปั่นถุงใจให้รู้สึกไปในทางกังวลและมักมากในการ ทั้งนี้โดยมิได้แฝงความเป็นศิลป์ไว้แต่อย่างใด

(3) ตามหลักดังกล่าว วัตถุหรือภาพศิลป์บ่อมไม่อยู่ในข่ายที่เป็นสิ่งลามกอนาจาร ทั้งนี้ ก็โดยเป็นที่นิยมกันมานานแล้วว่า ร่างกายมนุษย์เป็นสื่อที่ทำให้ช่างสลัก ช่างปืน ช่างเขียน เกิดความคิดในทางประดิษฐ์ให้คงอยู่เสมอ ด้วยเหตุนี้ รูปปืน รูปสลัก ภาพเขียนที่มีร่องรอย โครงสร้าง มักเป็นรูปเปลือยโดยมาก

(4) อวบหัวลับบางอย่าง ไม่เป็นสิ่งลามกอนาจาร ในเมื่อเขียนหรือได้ทำขึ้นเพื่อวิทยาการ โดยเฉพาะ เช่น ตำราแพทย์ อธินายถึงชีววิทยาฯลฯ และมีภาพอวบหัวลับเหล่านี้ประกอบการอธินาย

(5) วัตถุ หรือภาพศิลป์ด่างๆ ดังกล่าวในข้อ ๓ ได้ถูกจำลอง หรือพิมพ์ คัดขึ้นใหม่เช่นๆ แล้วนำออกขาย หรือแสดง บ่อมไม่เป็นการลามกอนาจาร แต่ถ้าพิมพ์ขึ้นใหม่แล้วเอาไปแทรกในบทความที่เขียนเพื่อการรณณ์ ภาพประกอบเหล่านี้ถูกมองเป็นภาพประกอบข้อความให้เป็นจริงเป็นจังขึ้น และถูกมองเป็นภาพ และข้อความลามกอนาจารทันที

(6) หนังสือที่เป็นวิทยาการเพียงแต่ในนาม และมีภาพเปลือยให้เห็นอวบหัวลับย่อมเป็นสิ่งลามกอนาจาร ทั้งนี้ก็เพราะผู้เขียนอ้างเอวิทยาการเป็นเครื่องบังเพื่อจุดประสงค์อย่างอื่นอันเป็นไปในทางข่มขู่ความรุนแรง

จะเห็นได้ว่าแม้แต่สำนักงานทางกฎหมายที่ใช้ความคุณกฎหมายเบื้องต้น ความเรียบร้อยของสังคม ก็ยังไม่สามารถที่จะกำหนดหลักเกณฑ์ เป็นบรรทัดฐานที่ชัดเจนแน่นอนว่า การนำเสนอเรื่องราวทางเพศในลักษณะใดที่รัฐควรจะเข้าไปควบคุม ห้ามปราบ หรือระบุว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งตามกฎหมาย (Pornography) ได้ และด้วยความที่ต้องอาศัยการตีความทางกฎหมายนี้เอง ที่ทำให้สื่อหาดใหญ่ประเภทที่มีลักษณะกำกับระหว่างความเป็น Erotica กับ Pornography ดังเช่นหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวโรแมนติกที่มีการสอดแทรกเนื้อหาทางเพศลงไว้ในเนื้อเรื่อง ถ้ายังเป็นประเด็นที่มีการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างกว้างขวางทั้งในเชิงบวกและในเชิงลบ ขึ้นอยู่กับบุนมงของของแต่ละบุคคลในการพิจารณาและตัดสิน และเนื่องด้วยเป้าหมายหลักของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ที่มุ่งศึกษาหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวโรแมนติกที่มีการสอดแทรกในด้านการทางเพศลงไว้ในเนื้อเรื่อง ที่ในการศึกษารั้งนี้เรียกว่า “หนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” (Erotic-Romantic) ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอยกเอกสารกฎหมายเกี่ยวกับสื่อสารก่อนการของญี่ปุ่นขึ้นมากล่าว เพื่อให้ทราบถึงบริบทของสื่อสารก่อนการในสังคมญี่ปุ่น อันจะช่วยทำให้สร้างความเข้าถึงความแตกต่างทางสังคมของไทย และญี่ปุ่นในเรื่องของสื่อสารอนาคตได้ดังขึ้น

ประเทศไทยญี่ปุ่นไม่มีกฎหมายสิ่งพินพ์โดยเฉพาะ สื่อสิ่งพินพ์ของประเทศไทยญี่ปุ่นอยู่ในความคุ้มครองของกระทรวงศึกษาธิการ แต่เพื่อให้ความเคารพต่อเสรีภาพในการแสดงออกของสื่อมวลชน กระทรวงศึกษาธิการจึงไม่ค่อยมีบทบาทมากนัก กฎหมายที่ใช้ความคุณสื่อสารก่อนการของญี่ปุ่นจึงอยู่ในส่วนของกฎหมายทั่วไป กฎหมายอาญา มาตรา 175 แห่งประเทศไทยญี่ปุ่นบัญญัติห้ามมิให้สื่อมวลชนทุกชนิดเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร (Obscene Material) โดยการตีความหมายคำว่าลามกอนาจารนั้น เพียงห้ามมิให้สื่อมวลชนญี่ปุ่นเผยแพร่ภาพที่เผยแพร่ให้เห็นอวบะะเพศเท่านั้น แต่ไม่มีข้อห้ามเกี่ยวกับการแสดงออกถึงพฤติกรรมความรุนแรงทางเพศ การข่มขืนเด็ก และการกระทำการเพศที่ป่าเถื่อน นอกจากนี้ในปี 1992 รัฐบาลญี่ปุ่นขังผ่อนคลายความเข้มงวดของกฎหมายลามกอนาจารลงไปอีก ทำให้กฎหมายที่ผลิตในประเทศไทยเริ่มนี้มาจากไปเปลี่ยนถึงขึ้นเห็นอวบะะเพศ แหงหนังสือต่างๆ เริ่มนีการจัดวางนิตยสารที่ขึ้นปกด้วยภาพลามกอนาจารสุดขีดให้อยู่ในตำแหน่งที่สะคุคติ ตารางแบบที่ขึ้นปกตามหน้านิตยสารที่มีการถ่ายให้เห็นแม้กระทั่งอวบะะเพศ ก็เริ่มนีวงเรียงรายอยู่ตามแหงหนังสือ

นิตยสารที่ทำให้สื่อมวลชนญี่ปุ่นนำเสนอกาฟไปเปลี่ยนในลักษณะต่างๆ ได้อย่างเป็นเพียงไตรัศน์เผยแพร่ภาพในทำนองเดียวกันนี้ไปทั่วประเทศโดยไม่เลือกเวลาและโอกาส ทั้งที่ในความรู้สึกของคนทั่วไปแล้วนั้นคือภาพลามกอนาจาร แต่ก็ไม่เข้าข่ายตามกฎหมายซึ่งเสียงของสื่อมวลชนญี่ปุ่นในเรื่องนี้จึงเป็นที่เลื่องลือไปทั่ว ส่งผลให้ธุรกิจภาพเปลี่ยนไปญี่ปุ่นรุ่งเรืองเป็นอย่างมาก ทำรายได้ถึง 10 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ ต่อปี (วิภา อุตมัณฑ์, 2541 : 240-241)

### 2.2.7 Pornography ในสังคมไทย

การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเพศในสังคมไทย เกิดขึ้นและมีมาเป็นระยะเวลาช้านาน นับตั้งแต่ศตวรรษแม่ว่าจะ ไม่มีการบันทึกเรื่องนี้ไว้เป็นกิจจะลักษณะก็ตาม แต่หากเราย้อนกลับไปศึกษา จากรากศิลปะ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตั้งแต่สมัยอยุธยา ก็จะพบเรื่องเหล่านี้สอดแทรกเอาไว้อยู่ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเขียนลายทองเกี่ยวกับการสังวาสอาโอ วันนี้พระธรรม การเขียนภาพบน ผนังวัดเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งรวมถึงชีวิตรทางเพศของชาวบ้านในสมัยนั้นเอาไว้ด้วย (นิวติ กองเพียร, 2541) หรือว่าจะเป็นบทกวี หรือวรรณกรรมต่างๆ ก็จะมีการสอดแทรกบทอักษรรbyn ซึ่ง ประพันธ์ด้วยภาษาเกวที่ส่วนมากจะเป็นส่วนหนึ่ง หรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นส่วนสำคัญของ การดำเนินเรื่องเลยก็ว่าได้ ซึ่งมีการละเล่นพื้นบ้านที่แสดงในงานรื่นเริงต่างๆ อย่างเช่น การร้องเพลง รำดดัด ที่มีเนื้อหาสอง截สอง截 ฉันทำให้คุณได้ยินต้องหัวเราะด้วยความสนุกสนาน จากทั้งหมดที่ กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าการนำเสนอเรื่องเพศสอดแทรกอยู่ในวิถีชีวิต และสังคมไทยมาเป็นเวลาช้านานแล้ว

จนกระทั่งในสมัยรัชกาลที่ 5 สืบที่นำเสนอเรื่องเพศในลักษณะ Pornography หรือสื่อ ลามก จึงเริ่มปรากฏขึ้นในสังคมไทยในรูปแบบของหนังสือโป๊ เพราะในสมัยนั้นมีโรงพิมพ์เกิดขึ้น หลายโรง เป็นต้นว่า โรงพิมพ์อักษรพิมพารของหลวง โรงพิมพ์นายเทพ โรงพิมพ์หมออสันิช เป็นต้น โดยเรื่อง โป๊ที่พิมพ์ในสมัยนั้นเป็นเรื่องประเภท “ไม่เหมาะสม” แม้จะพิมพ์กันเป็นจำนวนมากก็ตาม จากนั้นไม่กี่ปี ก็มีหนังสือโป๊พิมพ์จำหน่ายเป็นเด่นเด็กๆ ขนาดเล่มละ 2 สลึง ของ “วัดเกาะ” แต่ผิด กันที่ว่าไม่ใช่คำกลอน หากเป็น “ความเริงเรื่อง โป๊” ตั้งแต่ต้นจนตลอด เดียวผู้เขียนใช้การแปล และแปลงมาจากนิยายโป๊ของต่างประเทศซึ่งมีภาษาหลายภาษาประเภท ความเริงเรื่อง โป๊นี้นับว่าขาย ดีพอใช้ เพราะบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ อย่างละเอียดละเอียดและยังไม่มีการปิดบัง 野心勃勃 ใจๆ ทั้งสิ้น หนังสือ โป๊เหล่านี้ในช่วงแรกขายกันได้โดยเสรี โดยการนำเอาหนังสือประเภทอื่นวางทับไว้ ต่อมากายหลังจึงมีคำสั่งห้ามซื้อขายโดยเด็ดขาด หากฝ่าฝืนจะมีความผิดตามกฎหมายอาญาประเภท ตามก่อนอาจา แต่ก็ยังมีการซื้อขายกันในแบบใต้ดินเรื่อยมา (กิตติ กันภัย, 2535 : 68-69)

จนในสมัยของรัชกาลที่ 6 และที่ 7 มีการพิมพ์หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวด้วยเพศ โดยตรง บ้างก็ใช้ชื่อว่าตำราเกี่ยวกับผู้หญิง หรือการศาสตร์ เช่น ตำราเสน่ห์ฯ ของหมอลี ศรีจันทร์ ครุฑประวัติ หรือเม่นคุณศาสตร์อาหาร ของ ก.กมลาภินันท์ โดยเป็นการนำเสนอเรื่องราวด้วยกับการครองรักครองเรือนเสียวเป็นส่วนใหญ่ ฉุกเฉียบของการแต่งหนังสือ โป๊ในกล้ายเป็น วนนิยายขนาดสั้น หรือเรื่องสั้นสมัยใหม่เกิดขึ้นจากหนังสือ “บันเทิงทศวรรษ” ซึ่งแปลมาจากหนังสือ

“The Decameron” ของ Boccacio นักประพันธ์ชาวอิตาลี ซึ่งหนังสือเล่มนี้ถูกขับเป็นแบบอย่างให้กับนักเขียนไทยที่ต้องการเขียนหนังสือไปขึ้นมาเลียนแบบ จนกลายมาเป็น “วรรณกรรมพิมพ์ดิค” หรือที่เรียกว่า “หนังสือปกขาว” นั้นเอง โดยเนื้อหาสาระของหนังสือประเภทนี้ก็จะเป็นเรื่องเริงรมย์ที่เน้นโลเกียร์ มีจากบรรยายเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์ที่พร้อมอย่างละเอียด湖州 เพื่อกระตุ้นภาระ โดยใช้พล็อตเรื่องในแบบไทยๆ เช่น ความรักระหว่างคนต่างดิน รวมถึงการร่วมเพศแบบพิเศษวิศวกรรมซึ่งปูจุแต่งเพิ่มขึ้นตามแบบของต่างประเทศ บางเล่มก็สร้างตัวละครเป็นชาวยังชาติขึ้นมาเพื่อความแปลกใหม่ (นรา ศัลย์กานต์. 2541 : 122)

จนเมื่อสังคมโลกครั้งที่ 1 สงบได้ประมาณ 1 ปี ภาระจากค่างประเทศเข้ามายังเมืองไทยได้ ราคาอุปกรณ์การพิมพ์ค่อนข้างสูง ลดลง หนังสือไปประทุมธรรมพิมพ์ดิค ค่อนข้างหายไปจากตลาดหนังสือไทย และในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกันนั้นก็ปรากฏหนังสือไปอิกประทุมหนังพิมพ์ จำหน่ายกันอย่างแพร่หลาย หนังสือเหล่านี้ปรากฏขึ้นในลักษณะรูปเล่มแบบนิตยสาร เรื่องอ่านเล่นภายในประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศทั้งที่เป็นเรื่องแต่ง และรูปภาพที่เปิดเผยอย่างโจ่งแจ้ง หนังสือเหล่านี้เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในเชิงปริมาณและเนื้อหา ที่เข้าถึงกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายที่หลากหลาย จนถึงปัจจุบัน (กิตติ กันกัญ, 2535 : 69-70)

ปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยหลากหลายรูปแบบ ที่คุณมีอยู่ในมือ ให้เด็กสามารถเข้าถึงการสื่อสารที่ข้ามพื้นที่และภาษาที่เรื่องระยะทาง ก่อให้เกิดรูปแบบของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวมในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งรวมถึงเรื่องเพศด้วยเช่นกัน การหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมดังชาติทำให้บริบทเรื่องเพศในสังคมไทยปิดกว้างขึ้นกว่าแต่ก่อน ดังจะเห็นได้จากการแสดงความเป็นตัวของตัวเองผ่านวัฒนธรรม การแต่งกายสายเดี่ยวภาวะอกของวัยรุ่นหญิง การแสดงออกถึงความรักของหนุ่มสาวในที่สาธารณะอย่างการจูงมือ โอบไหล่ที่มีให้เห็นจนเป็นเรื่องปกติธรรมชาติหรือค่านิยมในเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน เป็นต้น จากรายงานวิจัยเพศและการสื่อสารในสังคมไทย (วิลาสินี พิพิชญ์กุล และ กิตติ กันกัญ, 2546) ผลการศึกษาวิจัยทางด้านเพศและอิทธิพลของสื่อหลายชิ้นค่างยืนยันตรงกันว่า สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการสื่อสารที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเพศ ทั้งสื่อถ่ายภาพ (Pornography) ที่มีระดับของความโจ่งแจ้งในการนำเสนออย่างล้ำระดับ และสื่อกระแสหลักอย่างหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ที่ส่วนใหญ่เน้นไปที่การให้ข้อมูลความรู้แก่สาธารณะชน ในเรื่องนี้สื่อที่ได้รับการจับตามองจากหลายฝ่าย ย่อมหนีไม่พ้น “สื่อถ่ายภาพ” (Pornography) ซึ่งในสังคมไทยปัจจุบันมีสื่อประเภทนี้กระจายอยู่เป็นจำนวนมาก ในรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งแบบ Hard Core อย่าง

สื่อหนังสือโป๊ การถูนโป๊ ชีดีโป๊ ที่มีการจำหน่ายกันอย่างลับๆ และแบบ Soft Core อย่างนิตยสารประเภทปุ๊กใจเดือป่า รวมถึงนิตยสารอย่าง Playboy, Penthouse หรือ FHM เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีสื่ออิกรูปแบบหนึ่งที่อยู่ในลักษณะก้าวก้าง ที่สมควรจัดอยู่ในกลุ่มของสื่อตามก (Pornography) ด้วยหรือไม่ นั่นคือสื่อประเภท “Erotica” หรือ “Erotic” สื่อประเภทนี้ในสังคมไทยที่เห็นได้อย่างชัดเจนได้แก่ วรรณกรรม หรือนวนิยายโรแมนติก (Romance Novel) นวนิยายโรแมนติกซึ่งเป็นวรรณกรรมร่วมสมัย ซึ่งแต่งขึ้นมาสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง ซึ่งมักจะถูกเรียกว่าเป็นหนังสือนวนิยายแนว “ parasite ” หรือที่หลายคนให้คำจำกัดความว่า “นิยายน้ำเน่า” หน้าปกมักใช้รูปของชายหนุ่มร่างกายกำยำและหล่อหลอมท่าทางอยู่ในอ้อมแขนเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเล่าข้อนุคเกิลกับการผจญภัย และพฤติกรรมที่หัวหาญของพระเอกที่เป็นไปด้วยคุณธรรม หรือเรื่องราวเกี่ยวกับพระเอกผู้อุ้กตื้นหัวหาญกับเหตุการณ์ลึกลับน่าพิศวงต่างๆ รวมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่มีเรื่องเพศเข้ามายกเว้นอย่างเพื่อฝัน เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่ในบ้านเราจะเป็นเรื่องราวในอย่างหลังมากที่สุด ด้วยความที่กลุ่มผู้อ่านนวนิยายแนวนี้ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ผู้หญิงวัยทำงานดังเช่นที่เคยเป็นอีกต่อไป แต่ได้ขยายออกไปยังกลุ่มน้ำรุ่นหลัง หรือนักเรียนมัธยมทำให้มีการตั้งข้อสังเกตจากกลุ่มนักศึกษาอย่างกว้างขวางว่าเป็นการ “สอดใส่วรรณกรรม” หรือไม่ เพราะหลายเรื่องมีเนื้อหาแทบไม่ต่างจากนิยายเด่นละ 10 страницในอีต เพียงแต่นำมาปรับให้มีความ “ร่วมสมัย” มากขึ้นเท่านั้น (ผู้จัดการรายวัน, 16 ตุลาคม 2549)

ในเรื่องนี้หากพิจารณาในมุมมองเชิงวรรณศิลป์ แม้นวนิยายประเภทนี้มักจะถูกมองว่าความรักกับการร้ายเป็นเรื่องที่แยกออกจากกันไม่ได้ หรือมองว่าเป็นเพียงนิยายน้ำเน่า แต่ก็ไม่มีความสามารถปฏิเสธได้อย่างเด็ดขาดครรั้งที่ชีวิตจริงของคนเราเข้า ณ น้ำอี้กกว่าในนวนิยาย เสียอีก ดังนั้นเมื่อว่าหลายคนจะมองวานวนิยายแนวนี้เป็นนวนิยาย parasite นวนิยายน้ำเน่า แต่นั่นไม่ใช่สิ่งที่ใช้คุณค่าทางวรรณกรรม ดังเช่นที่นักเขียนแห่งวงการวรรณกรรมไทยที่มีชื่อเสียง หลายท่าน อาทิ เช่น ศรีบูรพา, พนมเทียน, ก.สุรางคนางค์, คงไม่สด, สุวรรณี สุคนธา ฯลฯ ได้ให้ข้อคิดไว้ว่า งานเขียนไม่ว่าจะเป็นประเภทใด สามารถสร้างพลานุภาพและสะท้อนต่อ ความคิดและอารมณ์ของผู้อ่าน ได้เช่นกัน หากว่างานประพันธ์นั้นสามารถเจาะลึกเข้าถึงแก่นของชีวิตจริงได้ (ผู้จัดการรายวัน, 16 ต.ค. 49) และเมื่อนำมาพิจารณาประกอบกับกรอบแนวคิดเรื่องสื่อ Erotica ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ที่ว่าสื่อ Erotica เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศในแบบของผู้หญิงในบริบทของความรักโรแมนติก นวนิยายแนวนี้จึงสมควรที่จะจัดอยู่ในกลุ่มของสื่อ Erotica ไม่ใช่สื่อตามก (Pornography)

ประคับเกียรติ ศุภประทาน (ผู้จัดการรายวัน, 16 ตุลาคม 2549) บรรยายการสำนักพิมพ์ ปรินเซส ในเครือสถานพรบุ๊กส์ ได้ให้ความเห็นที่น่าสนใจ กล่าวคือ “สำหรับผู้ผลิตหนังสือ ‘สำหรับผู้อ่านที่ไม่ใช่เด็ก’ ควรจะมีความต้องการทางเพศ แต่ไม่มีความถูกต้องน่ารัก ธรรมชาติของมนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็น แต่ผู้หลงใหลในผู้ชายจะต่างกัน ผู้ชายจะวิงเข้าหาแบบเด็มๆ แต่ผู้หญิงจะไม่ชอบอะไรที่โง่งครึ่น แต่ชอบอะไรที่ดูซอฟท์ ดูสวยงาม ละเอียดละเอียด ไม่ใช่แบบหนังสือนวนองที่ผู้ชายอ่าน กันเป็นเพียงอะไรมากๆ หน่อยๆ ที่พอผ่านได้ก็พอแล้ว” โดยในส่วนของการคัดเลือกนวนิยายมาตีพิมพ์ ประคับเกียรติบอกรวมว่า “ก็จะพิจารณาตามความเหมาะสมของเนื้อหา หากจากเดิมที่ “ไม่จำเป็นต่อเนื้อเรื่องก็จะตัดออก เพราะหัวใจสำคัญของนวนิยายโรแมนซ์แท้จริงแล้วอยู่ที่การวางแผนเรื่อง ไม่ใช่จากเดิมที่ “แม้ว่าเรื่องใดที่มีฉากเหล่านี้มากจะได้รับความสนใจจากผู้อ่านอย่างถล่มทลายก็ตาม”

อีกหนึ่งความคิดเห็นของคนทำหนังสือที่ผ่านการทำหนังมาอย่างโฉกโชน ประไพพรวณ เหล่ายนต์ บรรยายการสำนักพิมพ์มั่นดี (ผู้จัดการรายวัน, 16 ตุลาคม 2549) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องนี้ได้อย่างน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะสำนักพิมพ์มั่นดีได้จัดเต็มตัวเอง ด้วยการนิยาม นวนิยาย แนวนี้ขึ้นมาใหม่ว่า นวนิยายแนว “อี-โรแมนติก” ประไพพรวณ กล่าวว่า “หนังสือเป็นงานศิลปะที่เกิดจากจินตนาการ ไม่ควรถูกปิดกั้นตีกรอบด้วยเหตุผลทางศีลธรรม หนังสือต่างกับภาพนิทรรศ ตรงที่เป็นเรื่องของจินตนาการ บุนมองที่มีจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนว่าผ่านช่วงชีวิต กันมาอย่างไร อี-โรแมนติก เป็นการผสมผสานระหว่างโรแมนซ์กับอีโรติก อีโรติกที่ว่านี้เป็นอีโรติก ผู้หญิงไม่ใช้อีโรติกผู้ชาย โดยทั่วไปแล้วมันก็คือหนังสือนิยายธรรมชาติ เพียงแต่ว่าจะมีฉากอัศจรรย์ เข้าไปบ้าง ในบุนมองที่เชื่อสืบเป็นเรื่องสวยงาม”

สืออีกประเภทหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายกับนวนิยายแนวโรแมนซ์ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น และเป็นที่กล่าวถึงกันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน ในเรื่องของความเหมาะสมของกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ที่เป็นวัยรุ่นหญิง กับการนำเสนอเนื้อหาที่มีเรื่องเพศเข้าไปเกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่สื่อ “หนังสือการถูน ญี่ปุ่นแนวโรแมนติก” ทั้งนี้ เพราะในปัจจุบันสื่อหนังสือการถูนญี่ปุ่นแนวนี้จำนวนมาก ได้มีการสร้างจินตนาการทางเพศแต่งเติมลงไปในเนื้อเรื่องด้วย ทำให้หลายฝ่ายเกิดความนิยมของที่ว่านี้คือสื่อถูน (Pornography) ที่แฝงตัวมาในคราบของหนังสือการถูน

การปราศจากญี่ปุ่นของหนังสือการถูนญี่ปุ่นแนว Lolicon หรือการถูน L (สำหรับกลุ่มชายหญิงรักต่างเพศ) และ Yaoi/Yaori หรือการถูน Y (สำหรับกลุ่มคนรักร่วมเพศ) ที่เนื้อหาหลักที่เน้นไปยังเรื่องราวทางเพศ รวมถึงนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์อย่างแจ้ง จึงเป็นสิ่งที่ไม่

สามารถปฏิเสธได้ว่า หนังสือการ์ตูนลามกญี่ปุ่นเป็นสิ่งที่มีอยู่จริงในสังคมไทย เป็นสื่อ Lamk (Pornography) ที่เข้าข่ายพิดกภูมายลามกอนาจาร การซื้อขายต้องกระทำกันอย่างลับๆ หรือที่เรียกว่า “ใต้ดิน” ตรงนี้คือความแตกต่างระหว่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าว กับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ แม้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกในปัจจุบัน จะมีการเพิ่มเติมจินตนารถทางเพศสอดแทรกเข้าไปในเนื้อเรื่องในบางส่วน ซึ่งมีความแตกต่างกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกในอดีต ที่นำเสนอเรื่องราวความรักแบบใส่ชื่อระหว่างพระเอก หุ่นรูปงามกับนางเอกที่เป็นสาวน้อยน่ารักโดยไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเจือนปน แต่หากพิจารณาลงมาในรายละเอียดของเนื้อเรื่องในส่วนของเนื้อหาหลักที่คำนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ จะพบว่าเนื้อหาหลักของหนังสือการ์ตูนยังคงไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเลย คือยังคงบอกเล่าเรื่องราวของความรักระหว่างชายหญิงสาว การเติมจินตนารถทางเพศเข้าไปในเนื้อหาเป็นเพียงการสร้างความแปลกใหม่ (Invention) ให้กับเนื้อเรื่อง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ทำให้เนื้อเรื่องมีความ “ร่วมสมัย” ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้อ่าน อันเป็นเรื่องธรรมชาติของงานศิลปะด้านวรรณกรรม ที่ศิลปินผู้ผลิตผลงานจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัย

บุนมองในเรื่องนี้ของผู้วิจัยจึงเห็นว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกที่มีการสร้างจินตนารถทางเพศลงมาในเนื้อเรื่อง เป็นสื่อหนังสือการ์ตูนที่มีลักษณะเช่นเดียวกันกับนวนิยายแนวโรแมนซ์ กล่าวคือ เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศในแบบของผู้หญิง ในบริบทของความรักโรแมนติก ตามนิยามของสื่อ “Erotica” ไม่ใช่สื่อ Lamk (Pornography) ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ชายด้วยการแสดงภาพอวบะะเพศ หรือนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์ที่ร่าร้อนรุนแรง แสดงออกถึงการกดจี้ หรือลดgonคุณค่าของเพศหญิง หรือสร้างภาพของผู้หญิงให้เป็นเพียงวัตถุทางเพศเท่านั้น

ดังนั้น เพื่อเป็นการคัดแยกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกที่มีการสร้างจินตนารถทางเพศในเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกที่จะทำการศึกษาในครั้งนี้ ออกจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโรแมนติกทั่วไปที่ไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความชัดเจนถึงลักษณะการนำเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยจึงนำแนวทางในการจัดเรตติ้งด้วยการให้คำนิยาม นวนิยายแนวโรแมนซ์ที่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้องขึ้นมาใหม่ของสำนักพิมพ์มันดี มาปรับใช้กับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อใช้รีบกุลุ่มตัวอย่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่จะทำการศึกษาครั้งนี้ โดยพิจารณาความเหมาะสมสมด้านเนื้อหา ที่สื่อทั้ง 2 มีการนำเสนอออกมาในลักษณะเช่นเดียวกัน ว่า “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” (Erotic-Romantic)

### 2.3 แนวคิดเรื่องจินตนาการทางเพศ

คำว่า “การสร้างฝันจินตนาการ” หรือ “จินตนาการ” มีความหมายคล้ายกับคำในภาษาอังกฤษหลายคำ ได้แก่ Imagination, Fantasy, Phantasy และ Daydream คำว่า Imagination มักจะแปลว่าจินตนาการหรือการคิดจินตนาการ คำว่า Fantasy หรือ Phantasy จะแปลว่าการสร้างฝันจินตนาการ การทึ่งฝัน การเพ้อฝัน หรือบางทีก็เรียกว่าจินตนาการเหมือนกัน ส่วนคำว่า Daydream นั้นมักจะแปลตรงตัวว่า ฝันกลางวัน

คำว่า “จินตนาการ” ในงานวิจัยครั้งนี้ มีความหมายคล้ายกับคำในภาษาอังกฤษอยู่ 2 คำ คือ “Fantasy” และ “Imagination” ซึ่งต่างก็แปลว่า “จินตนาการ หรือการสร้างจินตนาการ” ด้วยกันทั้ง 2 คำ หากแต่มีความแตกต่างกันอยู่เล็กน้อย ดังที่ Wikipedia Encyclopedia ได้ให้คำนิยาม เอาไว้ว่าจินตนาการที่สร้างขึ้นในสื่อมวลชน กล่าวคือ Fantasy เป็นจินตนาการที่สร้างขึ้นมาในลักษณะที่หลุดออกจากไปจากโลกแห่งความเป็นจริง เรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดออกมานั้น คล้ายกับเรื่องเพ้อฝัน หรือ ฝันกลางวัน (Daydream) ส่วน Imagination เป็นจินตนาการที่ถูกถ่ายทอดออกมายโดยมีพื้นฐานที่บังผุกติดอยู่กับโลกแห่งความเป็นจริง ดังนั้nlักษณะของจินตนาการที่มีความหมายตรงกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้มากที่สุด จึงได้แก่ “Imagination” ที่นำเสนอออกมาในลักษณะของ “Erotic Imagination” ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว อี-โรแมนติก (Erotica-Romantic)

จินตนาการ (Imagination) เป็นการคิดชนิดหนึ่ง ซึ่งบุคคลไม่มีปัญหาที่จะต้องขอบขอนเบดจึงกว้างเพราะไม่มีปัญหา (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 123 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21)

จินตนาการเป็นความคิดคำนึงคืออาการที่จิตคิดเห็นสิ่งซึ่งอยู่นอกสัมผัส (เปลือง ณ นคร, 2495 : 31 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21)

จินตนาการคือกระบวนการที่ทำให้สิ่งที่มิได้อยู่ในสถานะพหนาการ (Sensation) มาปรากฏขึ้นในพิชาน (Conscious) (ดุ๊บ ชุมสาย, นล., 2504 : 441 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21)

จินตนาการเป็นการระลึกถึงสิ่งที่เราไม่ได้สัมผัสโดยตรง จินตนาการเกิดขึ้นได้โดยที่ อวัยวะสัมผัสมิได้ถูกเร้าโดยสิ่งเร้าภายนอก การรับสัมผัสในเชิงจินตนาการอาจเกิดจากสิ่งเร้าภายนอกได้ แต่สิ่งเร้านั้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้น ให้มีจินตนาการต่อไปเท่านั้น เช่นการมองเห็นในหลวง อาจทำให้เรานึกเห็นภาพพระราชนิรันดร์ ในกรณีสิ่งเร้าทำหน้าที่คล้ายๆ กับการเปิดสวิตช์ให้เรามีจินตนาการต่อไปเท่านั้น

จินตนาการเป็นการคิดชนิดหนึ่ง การคิดสร้างสรรค์นั้นอาศัยจินตนาการเป็นอันมาก แต่ การคิดแบบจินตนาการนั้นมิได้จำกัดขอบเขตอยู่แค่การคิดสร้างสรรค์เท่านั้น การคิดเลื่อนล้อบหรือ การฝันกลางวันก็เป็นจินตนาการอีกแบบหนึ่ง

จินตนาการมีอยู่ด้วยกันหลายประเพทตามที่ กันยา สุวรรณแสง, 2532 (อ้างถึงในกิตติกันภัย, 2535 :21) ได้แบ่งประเภทของจินตนาการออกเป็นประเภทใหญ่ๆ 2 ประเพท ดังนี้

(1) จินตนาการในทางเสริมสร้าง ได้แก่ จินตนาการในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ เช่น การใช้จินตนาการในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ในการปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของคน เป็นต้น จินตนาการในทางที่ให้ประโยชน์แบ่งเป็นขั้นต่างๆ ดังนี้

- (1.1) จินตนาการผลิตซ้ำ (Reproductive Imagination) ได้แก่การระลึกถึงเรื่องราว เดิมที่เราเคยมีประสบการณ์มาแล้ว จิตนึกเห็นสิ่งที่เคยได้สัมผัสมาแล้ว เช่น การระลึกถึงสภาพที่ซึ่งเราเคยไปเที่ยวมาแล้ว หรือการระลึกถึงประสบการณ์ ในอดีตที่ประทับใจ แต่จินตนาการที่เกิดขึ้นก็ไม่จำเป็นต้องเหมือนกับของ เก่าทุกอย่างไป
- (1.2) จินตนาการ โครงสร้าง (Constructive Imagination) ได้แก่ การสร้างจินตนาการ ขึ้นมาหรือจิตวิカภาพขึ้นตามคำบอกเล่าของคนอื่น เช่น การอ่านบทละคร ทำให้เรามอง เห็นภาพของตัวละคร หรือการฟังการบรรยายจากคนอื่นทำ ให้เรานึกถึงภาพไปตามการบรรยายนั้น เป็นต้น จินตนาการชนิดนี้ไม่ใช่ผล อันเกิดจากประสบการณ์ของเรา แต่เราที่ริบภาพขึ้นมาได้โดยไม่ได้ ประสบกับสิ่งที่เราได้รับฟังนั้นเลย
- (1.3) จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) คือการที่ จิตนึกคิดสร้างภาพใหม่ๆ ขึ้น โดยภาพนั้นไม่เคยพบเห็นมาก่อน ได้แก่การ สร้างจินตนาการขึ้นใหม่ตามความรู้สึกหรือความต้องการของเรา ถ้าเรา สร้างจินตนาการขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา ผลที่เกิดขึ้นก็คือผลงานของการคิด สร้างสรรค์อันได้แก่ผลสำเร็จใหม่ๆ ในทางศิลปะหรือทางวิทยาศาสตร์ แต่ ถ้าเราสร้างจินตนาการขึ้นในลักษณะเลื่อนล้อบ โดยไม่อาจเข้าใจจริงเป็น พื้นฐาน ผลที่เกิดขึ้นก็คือการฝันกลางวันซึ่งอาจทำให้เราเป็นสุขไปได้ชั่ว ขยะหนึ่ง

(2) จินตนาการในทางทำลาย (Destructive Imagination) ได้แก่ การใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาประจำวัน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตด้วยวิธีการหรือลักษณะที่จะนำผลร้ายมาสู่ตัวเองและสังคม แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- (2.1) จินตนาการที่เป็นภัยต่อสังคม ได้แก่การแก้ปัญหานางอย่างของบุคคลโดยเป็นไปในทางที่ทำให้สังคมเดือดร้อน เช่น การวางแผนเพื่อกระทำการชรากรรม การประคิมรูส์ติ่งที่ทำให้สังคมเดือดร้อน การพูดปดที่ทำให้เดือดร้อนแก่ผู้อื่น เป็นต้น
- (2.2) จินตนาการที่เป็นภัยต่อตนเอง ได้แก่ การฝันกลางวันในขั้นที่ร้ายแรง (Destructive Daydreams) ซึ่งเป็นขั้นของการใช้ความคิดฟังซ่าในป่าวarden เป็นผู้ยังไหญู่ต้องมีความเครียดพนพนอบ เป็นต้น

สำหรับคำว่าการสร้างฝันจินตนาการหรือการฟังฟันมีความหมายเดียวกันในฐานะที่เป็นการคิดชนิดหนึ่ง

กันยา สุวรรณแสง, 2532 (อ้างถึงในกิตติ กันกษ, 2535 : 23) ได้แบ่งการคิดออก เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือการคิดที่มีจุดมุ่งหมาย กับการคิดที่ไม่มีจุดหมาย

การคิดที่มีจุดมุ่งหมาย (Directed Thinking) เป็นการคิดโดยตรงที่ใช้ในการแก้ปัญหา การคิดหาเหตุผล ได้แก่การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Thinking) การคิดเริ่มสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving)

การคิดที่ไม่มีจุดมุ่งหมาย (Associative Thinking) เป็นการคิดที่ไม่มีแนวทาง คิดเรื่องนี้แล้วก็คิดเรื่องโน้นคิดต่อ กันไปเรื่อยๆ ไม่มีการสรุปผล จำแนกเป็นแบบต่างๆ ได้ดังนี้

- (1) การฝันกลางคืน เป็นการฝันขณะหลับ เป็นการฝันโดยไม่รู้สึกตัว การฝันนี้เป็นการแสดงออกของความต้องการที่เก็บกดไว้ อาจมีสาเหตุหลายอย่าง เช่น ฝันโดยเก็บเอาความกังวลใจ ตอนกลางวันไปฝันตอนกลางคืน หรือเกิดจากภาวะต่างๆ ของร่างกาย เช่น ปวดฟัน ทำให้ฝันว่าถูกต่อยฟันร่วง ตอนกลางวันดูในแจ้งผลการเรียนของลูกแล้วไม่พอใจคะแนน ต่อมากลางคืนจึงฝันว่าลูกหนีโรงเรียน การฝันนี้ก็คือมุ่งเพื่อจะแก้ปัญหา แต่การแก้ปัญหานี้ไม่เป็นความจริง ฟรอดาห์ (Freud) กล่าวว่า การฝันนี้เป็นความพยายามจะให้ความประ oranai ได้รับความสมหวัง เช่น ร่างกายขาดอาหารก็ฝันว่าไปร่วมทานเลี้ยง เรายังคงจะศึกษาต่อ ก็ฝันว่าสอนเข้ามหาวิทยาลัยได้ การฝัน

กล่างคืนเป็นการคิดประเททหนึ่งซึ่งบางทีก็เป็นการตอบสนองต่อสิ่งร้าบงอย่าง เมื่อจากประสาท สัมผัสของคนเรา ความฝันอาจเกิดจากการรับรู้ที่ผิดพลาดที่มีต่อสิ่งเร้า เห้เจ็บ ฝันว่าถูกตัดขา ได้ยิน เสียงแต่รถก็ฝันว่ารถชนคนตาย เสียงจากยานเคราะห์นั่งทำให้ฝันว่าทำชามตกแตก ซิกมันด์ ฟรอยด์ ให้ความเห็นไว้ว่า ความฝันเป็นเครื่องแสดงถึงความต้องการของผู้ที่ฝันซึ่งไม่ได้รับการบำบัดความ ปรารถนาหรือความต้องการในชีวิตจริงและอยู่ในระดับจิตใต้สำนึก (subconscious) จึงแสดงออกมา ในรูปของการฝัน ฟรอยด์ได้จำแนกความฝันออกเป็น 2 ลักษณะ

ก. ความกระจ้างแจ้ง (Manifest) เป็นการฝันเกี่ยวกับสิ่งที่เราเห็นมา หรือประสบมาแล้ว เก็บมาฝัน เมื่อตื่นขึ้นมากจะจำได้แต่เด่าให้ผู้อื่นฟังได้ เช่น ฝันว่าไปซื้อของต่างๆ

บ. การแฝง (Latent) เป็นความฝันที่เกิดจากแรงบุญใจซึ่งไม่สามารถแสดงออกมาในชีวิต จริงได้ เนื่องจากสังคมไม่ยอมรับ ดังนั้นเมื่อถูกเก็บกดไว้ก็จะออกมารูปของความฝัน เป็นความ ฝันที่ใช้อธิบายได้ว่าผู้ฝันมีความผิดปกติ หรือมีปัญหาในเรื่องใด เช่น มีความกลัวว่าจะพนเจ้าหนี้ มาหัวเงินและทำร้าย อาจจะฝันว่าทะเลกับเพื่อนและถูกไล่ตี

(2) ฝันกลางวัน การสร้างวิมานในอากาศ (Day Dreaming หรือ Reverie) เป็นการคิด เพื่อฝันในขณะที่ยังตื่นอยู่ ฝันโดยรู้ตัว วัดภาพ จินตนาการเรื่อยเปื่อย เช่น คิดว่าถ้าบินได้เหมือน นกจะเหินฟ้าให้สนุก คิดว่าถ้าถูกถือตัว (Lottery) จะซื้อรถยนต์ จะเที่ยวรอบโลก ถ้าฝันเสนอ บอยๆ วันละนานๆ อาจเป็นอาการของคนมีปัญหาทางจิต คิดว่าถ้าบุคคลนั้นพบบ่อเพชรบ่อพลอย ร่าวยเป็นเศรษฐีจะแจกเพชรพลอย หากะแนนเสียงสมรู้แท่นรายภู ถ้าได้รับเดือกจะปราบ กอรัปชั่น การคิดชนิดนี้ในเด็กจะเป็นการสมบูติสิ่งต่างๆ ขึ้นเองตามความเชื่อของตน ส่วนในวัย ผู้ใหญ่การคิดแบบสมมุติมักจะเป็นการฝันหวาน สร้างวิมานในอากาศ เป็นกลไกในการปรับตัวปรับ ใจอย่างหนึ่ง มักจะกำหนดตัวเองให้เข้าไปอยู่ในอนาคตคล้ายกับว่าเรากำลังวางแผนหรือวางแผนการ กระทำการในอนาคต แต่ความจริงแล้วเราไม่ได้เคยตั้งใจจริงที่จะทำตามที่เราได้สร้าง วิมานในอากาศ ลงๆ แล้วๆ เป็นที่นิยมสำหรับคนที่ได้ประสบความผิดหวังในโลกแห่งความเป็น จริงมาก

3. การคิดเลื่อนล้อย การคิดเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว (Autistic Thinking) คิดเพื่อฝันคล้าย สร้างวิมานในอากาศ แต่มักจะเป็นการคิดเกี่ยวกับเรื่องราวของตัวเองมากกว่าที่จะใช้เหตุผลตาม ความเป็นจริง เป็นเรื่องที่ห่างไกลจากความเป็นจริง เกิดจากการที่บุคคลมีความปรารถนาต้องการใน สิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วไม่สมประสงค์ จึงเกิดการคิดเพื่อฝันชนิดนี้ขึ้นเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นเป็นการ ฝันเพื่อง (Phantasy หรือFantasy)

นอกจากนั้น Philip Solomon และ Vernon D.Patch, 1971 (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 24) ยังได้ให้ความหมาย ของ Fantasy ว่า การสร้างจินตนาการเป็นกระบวนการที่ปัจจุบันคลตร้าง เรื่องราวขึ้นภายในจิตใจ (ฝันกลางวัน) เพื่อตอบสนองความต้องการหรือความปรารถนา ที่ไม่อาจ เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ตัวอย่างเช่นผู้เป็นสามีซึ่งเกิดชอบพอในบรรยายของเพื่อนสนิท อาจจะสร้างภาพ การร่วมรักของเขากับภรรยาและเรียกอีกอย่างละเอื้谀ในจินตนาการ แต่ไม่เคยจะทำให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าวกับ เธอในชีวิตจริงเลย)

Merle J.Moskowitz et al, 1969 (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 25) ยังได้ให้ความหมาย ของคำว่า Fantasy เอาไว้ว่าเป็นความปรารถนาเพื่อให้ได้รับการเติมเต็ม (Wish-Fulfilling) เป็นการ ฝันกลางวัน (Daydreaming) เป็นการใช้การคิดสร้างภาพขึ้นมาในใจ (Imaginative Thought) เพื่อ ชดเชยสิ่งที่บุคคลขาดหายหรือมีไม่พอ เพื่อแก้ไขความล้มเหลวและความคับข้องใจในชีวิตจริง หรือ เพื่อเป็นการหลีกหนี (Escape) จากความเบื่อหน่าย

จากความหมายของคำว่า Fantasy ของ Merle และคณะเราจะพบว่า Fantasy หรือการ สร้างจินตนาการ มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับคำว่า Imagination และ Daydream อย่างแยกไม่ออก ซึ่งการฝันกลางวันหรือ daydreaming นี้ก็ถือเป็นการคิดที่ไม่มีจุดมุ่งหมายหรือการคิดประเภทสัมพันธ์ (Associative Thinking) ประเภทหนึ่งเช่นเดียวกับ Fantasy นั่นเอง

การสร้างฝันจินตนาการเกิดขึ้นได้ในทุกๆ เรื่อง โดยเป็นตามหลักสำคัญก็คือ เมื่อใดที่ ความต้องการในชีวิตจริงไม่ได้รับการตอบสนอง การสร้างฝันจินตนาการก็จะเกิดขึ้นเพื่อบรรเทา ความคับข้องใจหรือความผิดหวังนั้น

อย่างไรก็ตามหากจะแบ่งประเภทของการสร้างฝันจินตนาการ โดยใช้อีกหนึ่งเกณฑ์ เราจะพบว่า เนื้อหาของการสร้างฝันจินตนาการมีความหลากหลายมาก ตัวอย่างของการสร้างฝัน จินตนาการของนักศึกษาในวิทยาลัยแห่งหนึ่งของสหรัฐอเมริกา แสดงให้เห็นว่าคนเรามีจินตนาการ ได้มากน้อยหลากหลายประเภท อาทิเช่น การประสบความสำเร็จในอาชีพการทำงาน (Vocational Success) ทรัพย์สินเงินทอง (Money or Possessions) สิ่งที่วิตกกังวล (Worry) ความแข็งแรงทางร่างกาย (Physical Feat) การมีรูปร่างที่ดึงดูดใจผู้พบเห็น (Physical Attractiveness) และการมีเพศสัมพันธ์ (Sexual)

การสร้างฝันจินตนาการในประเภทต่างๆ ดังกล่าวมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ไป สามารถแสดงด้วยตารางดังนี้

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงเปอร์เซ็นต์ของนักศึกษา ชั้นรายงานการฝันจินตนาการในตอนกลางวัน  
ประเภทต่างๆ ที่เคยจินตนาการ

ประเภท	ระยะเวลาในการ				เด็กเก็บข้อมูลในห้องนอน			
	ยังไม่จบการศึกษา		จบการศึกษา		ยังไม่จบการศึกษา		จบการศึกษา	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
ความสัมภัยทางภาษา	91	60	96	58	30	3	13	2
การเข้าไปปะรำที่ดึงดูดใจผู้อื่น	89	95	94	96	34	63	17	56
ความสนใจลักษณะ	88	92	89	90	48	42	47	61
การประชุมความสัมภัยในอาชีพการทำงาน	100	98	99	93	81	69	78	64
ทักษะด้านมิตรภาพ	100	97	94	95	69	66	51	52
การเต้น	78	76	90	83	22	16	19	19
การตอบสนอง	89	63	90	66	14	5	14	8
การถูกใจในลักษณะทั่วไป	67	48	63	39	11	7	6	0
ครอบครัว	81	72	81	66	16	13	24	18
เพศ**	97	96	96	89	74	73	63	71
ความพยายามหรือความมุ่งมาด	39	44	60	46	9	9	10	9
ความกุศลทั่วไป	70	79	64	62	9	15	10	12
สิ่งที่ไว้อภัย	92	89	87	91	45	56	109	50
อื่นๆ	63	53	52	51	30	20	24	33

ที่มา: Shaffer และ Shoben, 1956 (อ้างถึงในกิตติ กันกัญ, 2535: 27)

จากตารางจะพบว่าการสร้างฝันจินตนาการในเรื่องเพศเกิดขึ้นบ่อยมาก และเป็นการจินตนาการในลำดับต้นๆ

### 2.3.1 ความหมายของการสร้างฝันจินตนาการทางเพศ

เรื่องเพศเป็นเนื้อหาอีกประเททหนึ่งของการสร้างฝันจินตนาการ Albert Ellis and Abarband, 1961 (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 28) กล่าวว่าการฝันจินตนาการอาจปรากฏออกมามา ในรูปของจากการร่วมเพศ เป็นภาพของการมีความสุขระหว่างการมีเพศสัมพันธ์ของคู่ชายหญิง หรือ การมีเพศสัมพันธ์ในแบบอื่นๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นการเบี่ยงเบนทางเพศ ด้วยช่างเช่น ชายหนุ่มคนหนึ่งเล่าการฝันจินตนาการของเขาว่า “เมื่อประคงกอดหญิงสาวหลายคนเอาไว้และพาพวกหล่อนไปยังสถานที่ที่ทั้งเขากะและเชօสามารถเปลี่ยนผ้าผ่อนออกได้ อยู่ในสภาพเปลือยเปล่า และในที่สุดก็ร่วมรักกันอย่างที่นั่นกระหาย”

การสร้างฝันจินตนาการทางเพศ (Sexual Fantasies) Annette G.Gadow, 1982 : 122 (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 28) กล่าวไว้ว่าบางครั้งก็รวมไปถึงสิ่งที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นความแปลกประหลาด หรือแม้แต่จะเป็นเรื่องเสียวหาร้ายแรงหากกระทำในชีวิตจริง บางคราว คนเราจะจินตนาการถึงการร่วมเพศกับคนที่ไม่ใช่คู่สมรส หรือการมีเพศสัมพันธ์กับคนหลายคนในเวลาเดียวกัน (Group Sex) ทั้งระหว่างคนเพศเดียวกันและต่างเพศ แต่ถึงแม้ว่าลักษณะจินตนาการต่างๆ เหล่านี้จะกระตุ้นเร้าทางเพศและถือเป็นความบันทึกในชีวิตอย่างหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้มีหมายความว่าคนเราจะแสดงออกถึงพฤติกรรมดังกล่าวในชีวิตจริง

### 2.3.2 แบบของการสร้างฝันจินตนาการทางเพศ

การสร้างฝันจินตนาการมีความหลากหลายในเนื้อหา และเนื้อหาหนึ่งก็คือเรื่องเพศ ในเนื้อหารื่องเพศเองนั้น ก็มีลักษณะต่างๆ ที่หลากหลาย เช่นเดียวกัน

Master and Johnson (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 29) ได้ทำการวิจัยถึงรูปแบบของ การสร้างฝันจินตนาการ (Fantasy Pattern) ในชายหญิงรักต่างเพศ (Heterosexual) และพวกรักร่วมเพศ (Homosexual) โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบรากลุ่มตัวอย่างมีจินตนาการทางเพศที่เกิดขึ้นบ่อยมากที่สุด 4 ลักษณะ

## 1. หญิงรักต่างเพศ (Heterosexual Women)

- 1.1 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับชายอื่นที่ไม่ใช่คู่รักของตัวเอง  
(Involvement with Man other than Established Partner)
- 1.2 มีประสบการณ์ทางเพศที่เกิดขึ้นโดยการถูกบังคับ
  - (Forced Sexual Experience)
- 1.3 สังเกตการณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศ  
(Having their Sexual Activity Observed)
- 1.4 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับชายแปลกหน้า  
(Idealized Encounter with Unknown Man)
- 1.5 มีประสบการณ์ทางเพศกับเพศเดียวกัน  
(Cross-Preference (Homosexual) Experience)

## 2. ชายรักต่างเพศ (Heterosexual Men)

- 2.1 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับหญิงอื่นที่ไม่ใช่คู่รักของตัวเอง  
(Involvement with Woman other than Established Partner)
- 2.2 มีประสบการณ์ทางเพศที่เกิดขึ้นโดยการถูกบังคับ
  - (Forced Sexual Experience)
- 2.3 สังเกตการณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศ  
(Having their Sexual Activity Observed)
- 2.4 มีประสบการณ์ทางเพศกับเพศเดียวกัน  
(Cross-Preference (Homosexual) Experience)
- 2.5 การมีเพศสัมพันธ์หลายคนในเวลาเดียวกัน  
(Group Sex Involvement)

### 3. หญิงรกร่วมเพศ (Homosexual Women)

- 3.1 มีความสัมพันธ์ทางเพศที่เกิดขึ้นโดยการถูกบังคับ  
(Forced Sexual Experience)
- 3.2 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับคู่รักของตน  
(Idealized Encounter with Established Partner)
- 3.3 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับชาย  
(Cross-Preference (Heterosexual) Experience)
- 3.4 มีความสัมพันธ์ทางเพศที่เคยมีในอดีต  
(Recollection of Past sexual Experience)
- 3.5 มีเนื้อหาที่เป็นชาดิสต์  
(Sadistic Content)

### 4. ชายรกร่วมเพศ (Homosexual Men)

- 4.1 พยายามนึกภาพผู้ชายเปลือยกาย  
(Visualization of Male Sexual Anatomy)
- 4.2 มีความสัมพันธ์ทางเพศที่เกิดขึ้นโดยการถูกบังคับ  
(Forced Sexual Experience)
- 4.3 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับชาย跨性  
(Cross-Preference (Homosexual) Experience)
- 4.4 มีความสัมพันธ์ทางเพศกับชายแปลกหน้า  
(Idealized Encounter with Unknown Man)
- 4.5 การมีเพศสัมพันธ์หลายคน ในเวลาเดียวกัน  
(Group Sex Involvement)

คำถ้าที่เกิดขึ้นตามมาเก็คิจินคนการหรือการสร้างฝันจินคนการเรื่องเพศในลักษณะต่างๆ ของมนุษย์ดังที่กล่าวมานี้เกิดขึ้นมากจากสาเหตุใด

ฟรอยด์ (อ้างถึงในปราโมทย์ เขาวศิลป์, 2526: 21; กิตติ กันภัย, 2535 : 34-38) ได้ตั้งทฤษฎีของโครงสร้างจิตใจ โดยให้ชื่อว่า “Structural Hypothesis or theory” ตามแนวทฤษฎีนี้ ฟรอยด์แบ่งโครงสร้างของจิตใจออกเป็น 3 ส่วน เรียกว่า Id Ego และ Superego

Id หมายถึงแรงผลักดันของจิต คือ Drive หรือ Instinctual Drive, Ego หมายถึงส่วนที่ทำหน้าที่ปรับตัวหรือสมมัติความต้องการของ Id กับสิ่งแวดล้อมภายนอก และ Superego ประกอบด้วยส่วนที่เป็นศีลธรรม ในธรรม คำสั่งสอน และกฎหมายที่ห้ามอย่างๆ

Id หรือ Drive หรือ Instinctual Drive นั้น เชื่อว่ามีติดตัวเราทุกคนมาตั้งแต่กำเนิด ส่วน Ego และ Superego นั้นมีการพัฒนาและเจริญเติบโตขึ้นมากจากหลัง

Ego ของเด็กการนั้น จะเริ่มปราကุหน้าที่โดยชัดเจนเมื่ออายุหกถึงแปดเดือน และจะพัฒนาเจริญเติบโตเต็มที่เมื่ออายุสองถึงสามขวบ ส่วน Superego นั้นจะเริ่มปราคุตัวเมื่ออายุห้าถึงหกขวบ

หน้าที่หลักหรือหน้าที่สำคัญของ Ego ก็คืออยู่ประสานความต้องการของ Id ให้เหมาะสมกับสภาวะแวดล้อมภายนอก เมื่อ Ego เริ่มพัฒนาใหม่ๆ นั้น ยังมีกำลังไม่นำก และหน้าที่ของ Ego ก็คืออยู่บริการหรือรับใช้ Id ต่อมาเมื่อ Ego พัฒนาเจริญเต็มที่ จะขัดขวางต่อต้าน Id และในที่สุดจะเป็นนายของ Id

ขบวนการที่ Ego จะเอาชนะ Id ประการหนึ่งก็คือการใช้ความกังวลใจ หรือ Anxiety ฟรอยด์ ได้ตั้งทฤษฎีของ Anxiety ไว้ว่าเกิดจาก การ “คั่ง” หรือไม่มีทางระบายออกของ “Libido” หรือพลังงานทางเพศ สาเหตุของการคั่งนี้อาจมาจากเหตุภัย nokตัวเรา หรือภายในตัวเรา ก็ได้ ผลที่สุดก็คือเกิดการคั่งของพลังงาน “Libido” และพลังงานนี้จะแปรรูปเป็น Anxiety

เมื่อมีการคุกคามจากแรงกระตุ้นของ Id Ego จะถือว่าเป็นสภาวะอันตราย ดังนั้น Ego จึงสร้าง Singnal Anxiety ขึ้น เพื่อจัดการกับแรงกระตุ้นจาก Id กระบวนการนี้ภาษาทางจิตวิเคราะห์เรียกว่า Defense หรือที่แปลน่า ฟรอยด์ เรียกว่า “Defense Mechanism”

กลไกป้องกันตัวเอง (Defense Mechanism) แบบหนึ่งก็คือ Repression หรือการเก็บกดหมายถึงการที่ Ego เก็บและกดแรงกระตุ้นที่ต้องการของ Id ให้พ้นสภาวะที่รู้สึกตัว หรือ Consciousness แรงกระตุ้นจาก Id นี้ จะอยู่ในรูปของความทรงจำ อารมณ์ ความประณญา หรือความประณญาในจินตนาการ (Wish-Fulfilling fantasies) การใช้การเก็บกดนี้จะทำให้การต่อสู้ระหว่าง Ego กับ Id นี้สงบลงได้

กลไกป้องกันตัวเอง (Defense Mechanism) อีกลักษณะหนึ่งก็คือ การปฏิเสธ (Denial) แอนนา ฟรอบค์ ให้ความหมายว่าเป็นการปฏิเสธสิ่งที่ทำให้เจ็บปวดหรือไม่สบายใจ และรวมทั้งสิ่งที่ไม่ต้องการ ซึ่งต้องประสบอยู่ตามความเป็นจริงของโลกภายนอก โดยใช้วิธีคิดฝันหรือจินตนาการ เอาเองตามใจชอบ สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งของ Denial คือมีความใกล้ชิดกับการเล่นหรือการใช้การฝันกลางวัน (Daydreams) ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้จะมีอิทธิพลต่อเราทุกคนจนคลื่นชีวิต

ฟรอบค์ได้กล่าวถึงการทำงานของโครงสร้างของจิตใจ (Psychic Apparatus) ว่าแบ่งออกเป็นสองชนิด เรียกว่า กระบวนการขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) และกระบวนการขั้นทุติภูมิ (Secondary Process)

กระบวนการขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) หมายถึงการทำงานของโครงสร้างของจิตใจในระยะเริ่มแรกก่อนแรกเกิด ซึ่งเดินไปด้วยพลังงานของ Id พลังงานนี้จะมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของคนเราไปจนคลื่นชีวิต แต่ว่าจะถูกควบคุมไว้โดย Ego และ Superego ในตอนหลัง

กระบวนการขั้นทุติภูมิ (Secondary Process) นั้นหมายถึงการทำงานของจิตใจที่ค่อยๆ พัฒนาตามลำดับขึ้นตอนขึ้นมาโดยใช้เวลาหลายปีและลักษณะการทำงานของ Ego ที่พัฒนาเต็มที่แล้ว

การใช้คำว่า Primary Process และ Secondary Process ในทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้นนี้ กรอบความหมาย ความหมายแรกเป็นการทำงานของโครงสร้างของจิตใจตามที่กล่าวมาแล้ว ส่วนความหมายที่สองนั้น หมายถึงกระบวนการคิดหรือการใช้ความคิด ตัวอย่างเช่น Primary Process Thinking เป็นลักษณะความคิดแบบเด็กเด็กๆ ซึ่งเป็นไปตามแรงผลักดันของ Id และ Ego ที่ยังไม่เจริญเติบโต ส่วน Secondary Process Thinking หมายถึงความคิดแบบผู้ใหญ่ซึ่งเป็นลักษณะของ Ego ที่พัฒนาและเจริญเติบโตแล้ว

ความคิดแบบ Secondary นี้เป็นความคิดตามธรรมชาติที่เรารู้สึกนึกคิดกันอยู่ มีลักษณะที่รู้สึกตัวคือ Conscious Thinking ความคิดชนิดนี้ถ้าแสดงออกมานั้นรูปของคำพูด จะถูกต้องตรงตามหลักภาษาและมีเหตุผลตามสภาพความเป็นจริง

ส่วนความคิดแบบ Primary Process นั้น มีลักษณะแปลกประหลาดและไม่อาจเข้าใจได้ง่ายๆ เป็นความคิดที่ปะปนและสับสน บางครั้งความคิดสองอย่างที่ตรงข้ามกันอาจจะอยู่ร่วมกันได้ บางครั้งมีการสับเปลี่ยนความหมายได้ (Displacement) บางครั้งบางคราวจะใช้คำๆ เดียว แต่มีความหมายถึงความทั้งหมด หรือความทั้งหมดอาจย่อมาใช้เพียงคำเดียว (Condensation)

นอกจากนั้นความคิดแบบ Primary จะไม่มีกาลเวลา จะไม่มีคำว่า “ก่อน” หรือ “หลัง” “เดี่ยวนี้” หรือ “วานนี้” หรือ “พรุนนี้” “ปัจจุบัน” หรือ “อนาคต” หรืออาจจะพูดอีกอย่างหนึ่งว่า เวลาทั้งหมดคืออดีต ปัจจุบัน และอนาคต จะเกิดขึ้นพร้อมๆ กันไป

Ego ของคนเราจะที่เป็นผู้ใหญ่แล้ว บางโอกาสก็อาจกลับไปใช้ความคิดแบบ Primary Process ได้ เช่นในเรื่องของการฝันไม่ว่าจะเป็นการฝันในเวลากลางคืน หรือการฝันกลางวัน (Daydream) หรือการจินตนาการความคิดในฝันหรือจินตนาการนั้นๆ จะเป็นแบบ Primary Process เช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดคงพอจะทำให้เห็นภาพ และเข้าใจถึงสาเหตุของการเกิดจินตนาการ อันเนื่องมาจากลักษณะการทำงานของจิตใจที่ซับซ้อนได้ หากจะย้อนกลับมาพิจารณาผู้รับสารมวลชน ในฐานะที่เป็นมนุษย์คนหนึ่ง เรายังพบว่าไม่อ้างจะหนีพ้นสภาพของการเกิดจินตนาการไปได้ทั้งชีวิตประจำวัน และขณะเปิร์บสื่อที่นำเสนอจินตนาการทางเพศ

เมื่อผู้รับสารไม่สามารถตระหนายออกซึ่ง “Libido” หรือพลังงานทางเพศ อันอาจมีสาเหตุ มาจากภายนอก เช่น ได้รับการปลูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อมทางเพศในสังคม หรือสาเหตุภายใน เช่น ความต้องการทางเพศที่เกิดขึ้นมาตามปกติในชีวิตประจำวัน หรือเมื่อผู้รับสารถูกคุกคามจากแรงกระดุ้นของ Id Ego ก็จะสร้าง Anxiety ขึ้น ผู้รับสารจะใช้กลไกการป้องกันตนเอง หรือ Defense Mechanism ในลักษณะ Repression และ Denial สร้างฝันจินตนาการขึ้นมาเพื่อบัด Anxiety ดังกล่าว

ตัวอย่างเช่นผู้เป็นสามีซึ่งเกิดชอบพอในบรรยายของเพื่อนสนิท (เขากูกุศลมากจากแรงกระดุ้นของ Id ทำให้เกิด Anxiety) เขาจะสร้างภาพการร่วมรักของเขามาและเชื่อย่างละเอียดในจินตนาการ (ความต้องการดังกล่าวถูกเก็บกดเอาไว้ และแสดงออกมากในการสร้างจินตนาการ ซึ่งเป็นกลไกการป้องกันตัวเองให้หลุดพ้นจาก Anxiety) เรื่องนี้ไม้อ้างจะเกิดขึ้นในชีวิตริงได้เลย (Philip Solomon และ Vernon D Patch, 1971 : 459 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 38)

ในกรณีเช่นนี้ นอกจากชายผู้นี้จะสร้างจินตนาการขึ้นมาเองในชีวิตประจำวันแล้ว การที่เขาเปิร์บสื่อมวลชนที่มีเนื้หาทำนองเดียวกันกับสิ่งที่เขาต้องการให้เป็นในชีวิตริงนั้น ก็สามารถทำให้เขาเกิดจินตนาการในขณะเปิร์บและสามารถลดความเครียด หรือความวิตกกังวล (Anxiety) ลงได้ ซึ่งความวิตกกังวลดังกล่าวนี้ คลิกรัก (อ้างถึงใน กันภัย แสงสุวรรณ, 2532 : 220; กิตติ กันภัย, 2535 : 38) ได้ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง ภาวะที่คนเราตกอยู่ในความกลัวในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น ความห่วงใยและไม่สบายใจ ตัวอย่างสำหรับกรณีนี้คือความห่วงใยและไม่สบายใจในเรื่องเพศที่ประสบในชีวิตริงนั้นเอง

นอกจากนั้นความคิดแบบ Primary จะไม่มีกาลเวลา จะไม่มีคำว่า “ก่อน” หรือ “หลัง” “เดี่ยวนี้” หรือ “วันนี้” หรือ “พรุ่งนี้” “ปัจจุบัน” หรือ “อนาคต” หรืออาจจะพูดอีกอย่างหนึ่งว่า เวลา ทั้งหมดคืออctic ปัจจุบัน และอนาคต จะเกิดขึ้นพร้อมๆ กันไป

Ego ของคนเราจะที่เป็นผู้ใหญ่แล้ว บางโอกาสก็อาจกลับไปใช้ความคิดแบบ Primary Process ได้ เช่นในเรื่องของการฝัน ไม่ว่าจะเป็นการฝันในเวลากลางคืน หรือการฝันกลางวัน (Daydream) หรือการจินตนาการความคิดในฝันหรือจินตนาการนั้นๆ จะเป็นแบบ Primary Process เช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดคงพอจะทำให้เห็นภาพ และเข้าใจถึงสาเหตุของการเกิดจินตนาการ อันเนื่องมาจากการทำงานของจิต ใจที่ซับซ้อน ได้ หากจะขอนกลับมาพิจารณาผู้รับสารมวลชน ในฐานะที่เป็นมนุษย์คนหนึ่ง เราจะพบว่าไม่อาจจะหนีพ้นสภาพของการเกิดจินตนาการไปได้ทั้ง ชีวิตประจำวัน และขณะเปิดรับสื่อที่นำเสนอจินตนาการทางเพศ

เมื่อผู้รับสารไม่สามารถละสายอกซึ่ง “Libido” หรือพลังงานทางเพศ อันอาจมีสาเหตุ มาจากภายนอกเช่น ได้รับการปลูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อมทางเพศในสังคม หรือสาเหตุภายในเช่นความต้องการทางเพศที่เกิดขึ้นตามปกติในชีวิตประจำวัน หรือเมื่อผู้รับสารถูกคุกคามจากแรงกระตุ้นของ Id Ego ก็จะสร้าง Anxiety ขึ้น ผู้รับสารจะใช้กลไกการป้องกันตนเอง หรือ Defense Mechanism ในลักษณะ Repression และ Denial สร้างผื่นจินตนาการขึ้นมาเพื่อขัด Anxiety ดังกล่าว

ตัวอย่างเช่นผู้เป็นสามีซึ่งเกิดชอบพอในบรรยากาศของเพื่อนสนิท (เขากูกุศลมากจากแรงกระตุ้นของ Id ทำให้เกิด Anxiety) เขายังสร้างภาพการร่วมรักของเขาระหว่างจะเอื้อประโยชน์ในจินตนาการ (ความต้องการดังกล่าวถูกเก็บกดเอาไว้ และแสดงออกมาในการสร้างจินตนาการ ซึ่ง เป็นกลไกการป้องกันตัวเองให้หดหู่พ้นจาก Anxiety) เรื่องนี้ไม่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้เลย (Philip Solomon และ Vernon D Patch, 1971 : 459 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 38)

ในการเมื่อเช่นนี้ นอกจากชายผู้นี้จะสร้างจินตนาการขึ้นมาเองในชีวิตประจำวันแล้ว การที่เขาเปิดรับสื่อมวลชนที่มีเนื้หาทำนองเดียวกันกับสิ่งที่เขาต้องการให้เป็นในชีวิตจริงนั้น ก็สามารถทำให้เขาเกิดจินตนาการในขณะเปิดรับและสามารถถดถอยความเครียด หรือความวิตกกังวล (Anxiety) ลงไปได้ ซึ่งความวิตกกังวลดังกล่าวนี้ คลิกรัก (อ้างถึงใน กันยา แสงสุวรรณ, 2532 : 220; กิตติ กันภัย, 2535 : 38) ได้ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง ภาวะที่คนเราตกอยู่ในความกลัวในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น ความห่วงใยและไม่สบายใจ ตัวอย่างสำหรับกรณีนี้คือความห่วงใยและไม่สบายใจในเรื่องเพศที่ประสบในชีวิตจริงนั้นเอง

ลักษณะเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศดังกล่าวก็เกิดขึ้น จากจินตนาการของผู้ผลิตสื่อประเภทนี้เข่นกัน เพราะเราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าผู้ที่ทำการสื่อสารมวลชนก็เป็นมนุษย์ที่สามารถสร้างผืนจินตนาการของตนได้เช่นผู้อื่น ผู้ผลิตเหล่านี้นอกจากจะมีจินตนาการทางเพศในใจของเข้าแล้วซึ่งได้ถ่ายทอดจินตนาการที่เป็นนามธรรมขึ้นด้วยไม่ได้เหล่านี้ให้ออกมาปรากฏเป็นรูปธรรมที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ ในการผลิตสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ

### 2.3.3 การสร้างจินตนาการทางเพศในสื่อมวลชน

หากเราพิจารณาถึงสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ ตามแนวคิดการศึกษาสื่อมวลชนเชิงพันธกิจนิยม (Functionalism Approach) เราจะพบว่าการสร้างจินตนาการทางเพศลงไปในสื่อที่ผลิตนั้น ถือเป็นการทำหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสาร เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ สามารถหลีกหนี หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาและความก่อคัมภีร์ ในชีวิตจริง ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและปลดปล่อยอารมณ์ในระหว่างการเปิดรับ ศรีษะ ศรีกายะ และกาญจนาก้าวเทพ (2531 : 108) ได้กล่าวถึงทัศนะของสื่อมวลชนต่อภาระกิจด้านการให้ความบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารในสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. การหลีกหนี หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่างๆ
2. การผ่อนคลาย
3. ได้รับวัฒนธรรมที่เป็นของแท้และได้รับความสนุกสนานทางสุนทรียะ
4. ได้มีอะไรทำเพื่อใช้เวลาให้หนดไป
5. ปลดปล่อยอารมณ์
6. เป็นการกระตุ้นทางเพศ

ผู้ผลิตสื่อมวลชนที่สร้างสื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ ก็เป็นนักประพันธ์หรือผู้แต่งเรื่อง (Fiction) ประเภทหนึ่งที่สร้างสรรค์งานจากจินตนาการของตนเองออกสู่สายตาประชาชน ประชาชนผู้รับสารเองเมื่อเปิดรับจินตนาการทางเพศเหล่านี้ ก็จะผ่อนคลายความเครียดทางเพศไปได้ส่วนหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อความต้องการอย่างเห็นอยากสัมผัสได้รับการตอบสนอง หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้รับสารมีโอกาสที่จะไฝหัวความพึงพอใจจากการสัมผัสถึงจินตนาการที่มีความเป็นรูปธรรมมากกว่าที่ตนเคยสัมผัสถาม (Reality Testing) จึงอาจกล่าวได้ว่าการสร้างผืนจินตนาการทางเพศผ่านสื่อมวลชนก็มีประโยชน์ต่อมนุษย์ไม่น้อย

ในการพิจารณาไปถึงพัฒนาการและพฤติกรรมทางเพศองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดจะพบว่า ความอิช绮รุ่นของมนุษย์ เป็นสัญชาตญาณทางเพศ (Sex instinct) ที่เกิดขึ้นตามวัย เป็นความประ oran หรือแรงขับดันที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ที่เรียกว่า id แต่ด้วยบริบทของสังคมไทยที่เรื่องเพศถือเป็นเรื่องต้องห้าม (Taboo Communication) หรือพึงปิดในสังคม การพูดคุยกันเรื่องเพศโดยเปิดเผย เป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงกระทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวัยรุ่นผู้หญิงที่บีบบังคับทางวัฒนธรรมอบรมบ่มเพาะให้ต้องสงวนกริยาท่าทาง การพั่งพาสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศเมื่อต้องการข้อมูลข่าวสาร หรือความบันเทิงจึงเป็นสิ่งที่คุ้มไม่เหมาะสม เพราะเชิญชวนให้ต้องรักษาความลับทางสังคม (sex as social norm) โดยเฉพาะเชิญชวนผู้หญิงวัยรุ่นซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องเก็บกด ไม่แสดงออก ผู้หญิงที่แสดงออกถึงความต้องการทางเพศ หรือมีท่าทีเปิดโอกาสให้ผู้ชายก็จะถูกมองว่าแ雷ด ไม่มียางอาย และในขณะเดียวกัน เชิญชวนหมายถึงสิ่งที่แสดงถูกค่า ความมีค่าของผู้หญิง ผู้หญิงวัยรุ่นที่เก็บ สงวน occult ลึกซึ้งไว้ได้จะถูกยกย่องว่าเป็นกุลศรีที่น่ายกย่อง น่าภาคภูมิใจ (นิกา จีรภัทร, 2543 จ้างถึงใน เจินสิริ เหลืองศุภกรรณ์, 2545 : 15)

จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก จึงมีบทบาทสำคัญไม่น้อย ในการช่วยให้วัยรุ่นหญิงที่เปิดรับจินตนาการทางเพศเหล่านี้ ผ่อนคลายความเครียดทางเพศไปได้ส่วนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความต้องการ ความอิช绮รุ่นของมนุษย์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้รับการตอบสนอง สืบทอดจากจินตนาการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติกจึงเป็นเสน่ห์สิ่งเร้าภายนอก ที่มีส่วนสำคัญต่อการกระตุ้นให้เกิดจินตนาการทางเพศขึ้นในกลุ่มของผู้ที่เปิดรับ เพื่อสร้างความเข้าใจในส่วนของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงจะได้ทำการศึกษา โดยนำทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) มาใช้เป็นแนวทาง เพื่อให้ทราบว่าจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก ให้มีความลักษณะอย่างไรบ้าง เพื่อวิเคราะห์ต่อไปถึงความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศเหล่านี้ อันจะช่วยทำให้ทราบว่าจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติกทำหน้าที่อย่างไรต่อผู้อ่าน และเป็นจินตนาการทางเพศในทางเสริมสร้าง หรือในทางทำลาย

## 2.4 แนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ (Genres Analysis)

### 2.4.1 ประวัติความเป็นมาของการศึกษาเรื่อง Genres

คำว่า “Genres” เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า “Type” หรือ “Kind” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งนี้ ประวัติความเป็นมายานานตั้งแต่ยุคสมัยละครกรีก และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของ ภาพยนตร์เป็นแบบต่างๆ เช่น แบบตะวันตก (Western) แบบนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) จนกระทั่ง ถึงการนำมาใช้แยกประเภทของรายการ โทรทัศน์ เช่น ข่าว สารคดี เกมโชว์ Docu-Drama เป็นต้น

ความคิดเรื่องการจัดประเภทสร้างทุกอย่างที่มีอยู่ออกเป็นหมวดหมู่นั้น เป็นวิธีคิด โดยพื้นฐานของมนุษย์อยู่แล้ว รูปแบบที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือการจัดจำแนกประเภทในวิชาชีววิทยา (Taxonomy) การที่เราสามารถจัดจำแนกสรรพสิ่งทั้งหลายออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ นั้น เป็นเพราะเรา สามารถมองเห็นลักษณะร่วมกันของสรรพสิ่งที่อยู่ในหมวดเดียวกัน และในเวลาเดียวกันก็มองเห็น ลักษณะที่แตกต่างไปจากสิ่งที่อยู่ในหมวดอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ประเภท Action ของ ออสเตรียในช่วงปีค.ศ.1990 นี้ เช่น Twister, Speed, Daylight จะมีคุณลักษณะ (Attributes) บางอย่าง ร่วมกัน เช่น

- ต้องมีวิกฤตการณ์เกิดขึ้น
- มีคนหล่ายกลุ่มเข้ามามาก่อนกับวิกฤตการณ์นั้น
- พระเอกผู้มากล้าที่คล้ายวิกฤตการณ์เป็นผู้มีความหลังผิงใจ
- ตลอดเวลาของการคลื่นลุกต้องมี Action ให้คนดูอุ่นตลอดเวลา
- จบได้อย่าง Happy Ending วิกฤตการณ์ทั้งภายในใจและภายนอกผ่านพ้นไปได้

ภาพยนตร์ประเภทนี้มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากภาพยนตร์ Action ประเภท James Bond พอกสนใจ

Aristotle เป็นผู้เริ่มจำแนกประเภทของละครกรีกออกเป็นแบบต่างๆ คือประเภท Comedy, Tragedy และ Melodrama การแบ่งประเภทดังกล่าวเนี้ย นอกเหนือจากประโยชน์ที่จะมีต่อ ผู้สร้างและผู้ชมแล้ว การจำแนกประเภทนี้ยังมีนัยยะไปถึงค่านิยมค่าทางสุนทรียะ คุณค่าด้าน วัฒนธรรมอีกด้วย (Aesthetic & Cultural Value) กล่าวคือ ละครที่ประกาศตัวอยู่ประเภทใด ก็ จำเป็นต้องสร้างสรรค์ให้เข้าถึงมาตรฐานของรูปแบบนั้น เช่น ถ้าเป็น Comedy ก็ต้องทำให้ผู้ชมเกิด ความสนุกสนานรื่นรมย์ ถ้าเป็น Tragedy ก็ต้องให้กระทบกระเทือนเศร้าใจให้ได้

Neale, 1980 (อ้างถึงใน กัญญา แก้วเทพ, 2547 : 175) ได้ให้คำนิยามของคำว่า “Genres” ว่าเป็น System of Orientation, Expectation, Conventions ระหว่างผู้ผลิต/ตัวบท (Text) และตัวเนื้อเรื่อง (Subject)

#### 2.4.2 ความสำคัญของประเภทรายการ (Genres/Format)

สรรพสั่งทุกอย่างในโลก รวมทั้งผลงานของสื่อมวลชน (Media Products) จะประกอบด้วย มิติอยู่ 2 มิติ คือ เนื้อหาสาระ (Content) และรูปแบบ (Form/Format)

ในวงการนิเทศศาสตร์ มีข้อถกเถียงกันนานาแแล้วว่าระหว่างความสัมพันธ์ระหว่างมิติทั้งสอง คือ ระหว่างเนื้อหา กับรูปแบบนั้น อะไรเป็นตัวกำหนดจะอะไร ดังที่เราอาจจะเคยได้ยินคิดถ่วง ว่า “ฟอร์มคืนชัยไปกว่าครึ่ง” ซึ่งค่อนข้างมีนัยยะว่า รูปแบบมีความสำคัญมากกว่าเนื้อหา แต่ในเวลาเดียวกันเรา ก็ยังมีคิดถ่วง ว่า “ทำดีที่เหล่าว” ซึ่งแสดงความสำคัญของเนื้อหาสาระมากกว่ารูปแบบ

แต่ไม่ว่ามิติใดจะเป็นตัวกำหนดหรือมีความสำคัญมากกว่ามิติใดก็ตาม สิ่งที่แน่ใจได้ ก็คือ หากมีการเปลี่ยนแปลงที่มิตินั้นย้อมส่งผลกระทบไปถึงอีกมิตินั้นอย่างแน่นอน

การวิเคราะห์รูปแบบซึ่งมีคุณลักษณะ (Attribute) ให้ศึกษาได้มากน้อย如何อย่าง ไม่ว่า จะเป็นช่วงเวลาไหน เสนอ รูปแบบรายการ จาก คนดัง บทสนทนา ความยาว แสง ฯลฯ โดยจะพิจารณาถึงประเภทหรือชนิดของรูปแบบ ที่มีคำศัพท์ค้านสื่อมวลชนเรียกว่า “Genres” หรือ “Format” (นิยมใช้คำว่า “Genres” มากกว่า)

เมื่อกล่าวถึงความสำคัญของ Genres ที่มีต่อกลุ่มคนกลุ่มต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลงานด้านสื่อมวลชนมีดังนี้

##### 2.4.2.1 ความสำคัญของ Genres ต่อผู้ผลิต

เนื้อหาและรูปแบบของผลงานสื่อนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กันอยู่เสมอ ในทางปฏิบัติ แล้วผู้ผลิตมักจะ ได้รับมอบหมายรูปแบบมาให้ค้นคิดเนื้อหาตามมา เช่นผู้ผลิตจะถูกกำหนดว่าให้ผลิตรายการเรื่อง “ศิลปวัฒนธรรมไทย” เป็นรูปแบบสารคดีให้เวลา 2 นาทีออกอากาศช่วงเวลาหลังข่าว ภาคค่ำ ในกรณีเช่นนี้ผู้ผลิตจำเป็นจะต้องนำกรอบของรูปแบบมากำหนดเนื้อหาที่จะนำเสนอ เช่น ภายใน 2 นาทีจะนำเสนอเนื้อหาของศิลปวัฒนธรรมไทยได้ในระดับใดเป็นต้น ในแห่งนี้ผู้ผลิตจำเป็น

อย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกับเนื้อหา เพื่อจะสามารถสอดใส่ส่วนผสมทั้งสองให้เข้ากัน

นอกจากนั้นแล้วการทว่ไปที่ผู้ผลิตทุกคนจะทราบว่า ความสำคัญของรูปแบบนั้นจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจ ความดึงดูดใจของเนื้อหา ตัวอย่างเช่น หากเรานำเอาแซมเบลลูนาใส่ไว้ในแก้วสังกะสี ย่อมไม่ดึงดูดใจให้คนสนใจเท่ากับการนำเอาไปใส่ไว้ในแก้วทรงสูงสำหรับใส่แซมเบลลูนาโดยเฉพาะ การตกแต่งอาหาร การจัดหน้าร้าน การหีบห่อ ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นข้อขึ้นขัน ความสำคัญของรูปแบบที่จะเป็นประคุณค่าในการเรียกผู้รับสารให้แฉะเข้ามาหา

#### 2.4.2.2 ความสำคัญของ Genres ต่อผู้รับสาร Genres มีความสำคัญในขั้นตอนการรับสาร เนื่องจากข้อเท็จจริง 2 ประการคือ

(1) รูปแบบจะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ การศึกษาความหมาย และความคาดหวังของผู้รับสาร เช่นเวลาที่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ตัดสินใจเลือกภาพยนตร์แบบโภนาลความอยาดวันตกที่มี Clint Eastwood นำแสดงในเรื่อง “Unforgiven” ผู้ชมย่อมคาดหวังว่าจะเห็นฉากรัวปืนกันสนั่นลั่น ขอ แต่ทว่าเมื่อเข้าไปดูแล้ว กลับปรากฏว่าเป็นภาพยนตร์ความอยาดประเภท “Anti-Hero” ที่พระเอกไม่ค่อยเก่งกาจ และเป็นเรื่องปรัชญาการต่อสู้ในจิตใจมากกว่าจะต่อสู้ภายนอกกับคนอื่น คนดูย่อมผิดคาด (และอาจผิดหวัง)

(2) ข้อเท็จจริงประการที่สอง ก็มีหลักการคล้ายคลึงกับฝ่ายด้านผู้ผลิต คือผู้รับสารเองก็ต้องรับรู้ผลผลิตของสื่อทั้งภาพและพื้น (Figure and Ground) ตามหลักของทฤษฎี Gestalt กล่าวว่า รับรู้ทั้งรูปแบบและเนื้อหาไปพร้อมๆ กันอย่างไม่อ้างจะแยกขาดออกจากกัน ได้

เมื่อนำหลักเรื่อง Genres มาประยุกต์ใช้กับเรื่องหนังสือการ์ตูนก็เป็นข้อเท็จจริงอีกประการหนึ่งว่า ฝ่ายผู้รับนั้นย่อมเรียนรู้กฎกติกาของแต่ละรูปแบบไปพร้อมๆ กัน เช่น ผู้อ่านคงจะไม่คาดหวังลักษณะเจ้าของเรื่องจากหนังสือการ์ตูน เมื่อตนที่คาดหวังจากหนังสือพิมพ์

### 2.4.2.3 ความสำคัญของ Genres ต่อผู้วิจัย

เป็นที่น่าสังเกตว่า ในขณะที่ Genres มีความสำคัญอย่างค่อนข้างมากทั้งตัวผู้ผลิตและผู้รับสาร รวมทั้งในงานวิจัยทั่วๆ ไป เมื่อมีการวิเคราะห์แยกแยะผลผลิตของสื่อมวลชน ก็มักมีการ “กล่าวถึง” ประเภทของสื่อเอาไว้ เริ่มตั้งแต่แยกแยะอย่าง宏大ๆ ว่าเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ ฯลฯ จนกระทั่งเฉพาะลงไปถึงรายละเอียด เช่น เป็นคอลัมน์ประเภทท่องเที่ยว แฟชั่น สัมภาษณ์คนดัง ในนิตยสารผู้หญิง

อย่างไรก็ตามมีข้อ不足อย่างหนึ่งที่น่าสังเกตว่า แม้จะมีการกล่าวถึงประเภทต่างๆ ของรูปแบบและประเภทของสื่อ แต่ทว่าก็มักจะหยุดลงตรงที่ “กล่าวถึง” ไว้เท่านั้น โดยไม่ได้มีการวิเคราะห์ต่อไปให้ละเอียดลึกซึ้งกว่านั้น เช่น การมีคอลัมน์ท่องเที่ยวและสัมภาษณ์คนดัง เช่นนั้น มีความหมายอย่างไรต่อการเป็น “นิตยสารผู้หญิง” หรือเรารายจะกล่าวสรุปได้ว่า ความสนใจในการวิเคราะห์เรื่อง Genres อย่างจริงจังนั้นยังมีอยู่น้อย

ปรากฏการณ์ดังกล่าวอาจจะเกิดมาจากการเหตุผลหลายประการ และเหตุผลประการหนึ่งก็คือ เนื่องจากแนวคิดเรื่อง “รูปแบบ” (Genres) นั้น ครอบคลุมมิติอันหลากหลายมาก นับตั้งแต่ความยาว วิธีการเล่าเรื่อง Presenter คนหรือประกอบ ช่วงเวลานำเสนอ ลักษณะ ลีลา (Style) ฯลฯ ดังนั้น เมื่อเบริกน์เทียบกับเรื่องเนื้อหาแล้ว การศึกษาเรื่องรูปแบบจึงน่าจะมีความยุ่งยากซับซ้อน และหลากหลายมากกว่า

แม้ความสนใจในการศึกษาเรื่อง Genres อาจจะเพิ่งอยู่ในระยะเริ่มต้น แต่ทว่า ความสำคัญของ Genres ความมีการพัฒนาการวิเคราะห์ในเรื่องนี้ต่อไป

คำถามหลักๆ ที่ผู้วิจัยอาจจะใช้เป็นปัญหานำการวิจัยในการวิเคราะห์ Genres กี่เช่น

1. ตัวบท Text หรือผลผลิตสื่อแต่ละประเภทนั้น มีคุณลักษณะ Attribute หรือมีหน้าตาเป็นอย่างไร
2. ผลผลิตแต่ละประเภทถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร
3. หลังจากถูกผลิตขึ้นมาแล้ว ผลผลิตแต่ละประเภทนั้นได้ทำหน้าที่อะไรบ้าง

### 2.4.3 เรารู้ค่ายา Genres ไปทำไน

(1) สำหรับผู้ปฏิบัติงานเนื่องจากในผลผลิตของสื่อแต่ละประเภทมีมิติ 2 ด้านประกอบกันอยู่เสมอ คือขั้นบรรยายหรือจารึกแบบเดิม (Convention) เช่น ถ้าเป็นขั้นแบบลักษณะ ก็ต้องมีตัวละคร มีความขัดแย้ง มีเรื่องราว ถ้าเป็นเกมโชว์ก็ต้องมีการแข่งขัน มีคู่แข่ง มีของรางวัล ฯลฯ และในอีกด้านหนึ่งก็ต้องมี “ความแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์” (Invention) ประกอบอยู่ด้วย

ฉะนั้นในกรณีที่ผู้ผลิตต้องการจะขยายผลงานเก่าขึ้นมาสร้างใหม่ (Remake) สิ่งที่ผู้ผลิตจะต้องวิเคราะห์ให้ได้ก็คือ อะไรเป็นลักษณะ Convention ที่จำเป็นต้องร่างรักษาเอาไว้ เพราะเป็นเอกลักษณ์ของ Genres นั้น ในเวลาเดียวกันก็ต้องทราบว่าอะไรเป็น Invention ที่สามารถจะดัดแปลงแก้ไขได้

(2) การศึกษา Genres จะช่วยทำให้ผู้ศึกษา สามารถเข้าใจความหมายที่แท้จริงทางสังคม และทางการเมืองของ Genres แต่ละประเภท ตัวอย่างเช่น คำว่า “Soap Opera” นั้น มีความหมายแตกต่างกันในบริบทของประเทศไทยและอเมริกา ในสหรัฐฯ เมื่อกล่าวถึง Soap Opera จะหมายถึงการแสดงแบบ Melodrama ที่มีครบถ้วนเพื่อป้อนรสนิยมของกลุ่มแม่บ้านที่มีเวลาคุ้นเคย ในตอนกลางวัน (Daytime Serial) แต่ทว่า Soap Opera ในอังกฤษนั้นจะมีความหมายผิดเพี้ยนไป เพราะจะหมายถึงการแสดงที่มีลักษณะสะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคม (Social Realism)

(3) การศึกษาประวัติความเป็นมาของ Genres แต่ละประเภทจะทำให้เข้าใจความหมาย ที่คลี่คลายไปของแต่ละ Genres

(4) การศึกษา Genres จะช่วยให้เข้าใจว่าทำไมผลงานสื่อหรือศิลปะบางประเภทจึงมีชีวิตยืนยงคงกระพัน และในเวลาเดียวกันทำไมผลงานสื่อบางประเภทจึงดูเหมือนจะล้มหายตายจากไปเลย เช่น รายการแข่งขันกันแต่งกลอนหรือแต่งสักวากาทางโทรทัศน์ เป็นต้น

(5) การศึกษาเรื่อง Genres ยังช่วยให้เห็นทั้งความต่อเนื่องและการแปลงรูปของศิลปะ บางชนิด (Transformation) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การแปรรูปจากนิทานพื้นบ้านมาเกิดใหม่ในผลงานของสื่อมวลชนสมัยใหม่

#### 2.4.4 การวิเคราะห์ Genres

แนวคิดเรื่อง Genres หรือ Format นั้น มีมิตามากมาย ดังนั้นจึงทำการวิเคราะห์ได้หลายแบบ เช่นกัน ในที่นี้จะยกตัวอย่างการวิเคราะห์ Genres ใน 4 มิติ คือ

- (1) การวิเคราะห์สูตร (Formula)
- (2) การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)
- (3) การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ (Intertextuality)
- (4) การวิเคราะห์ Convention/Invention

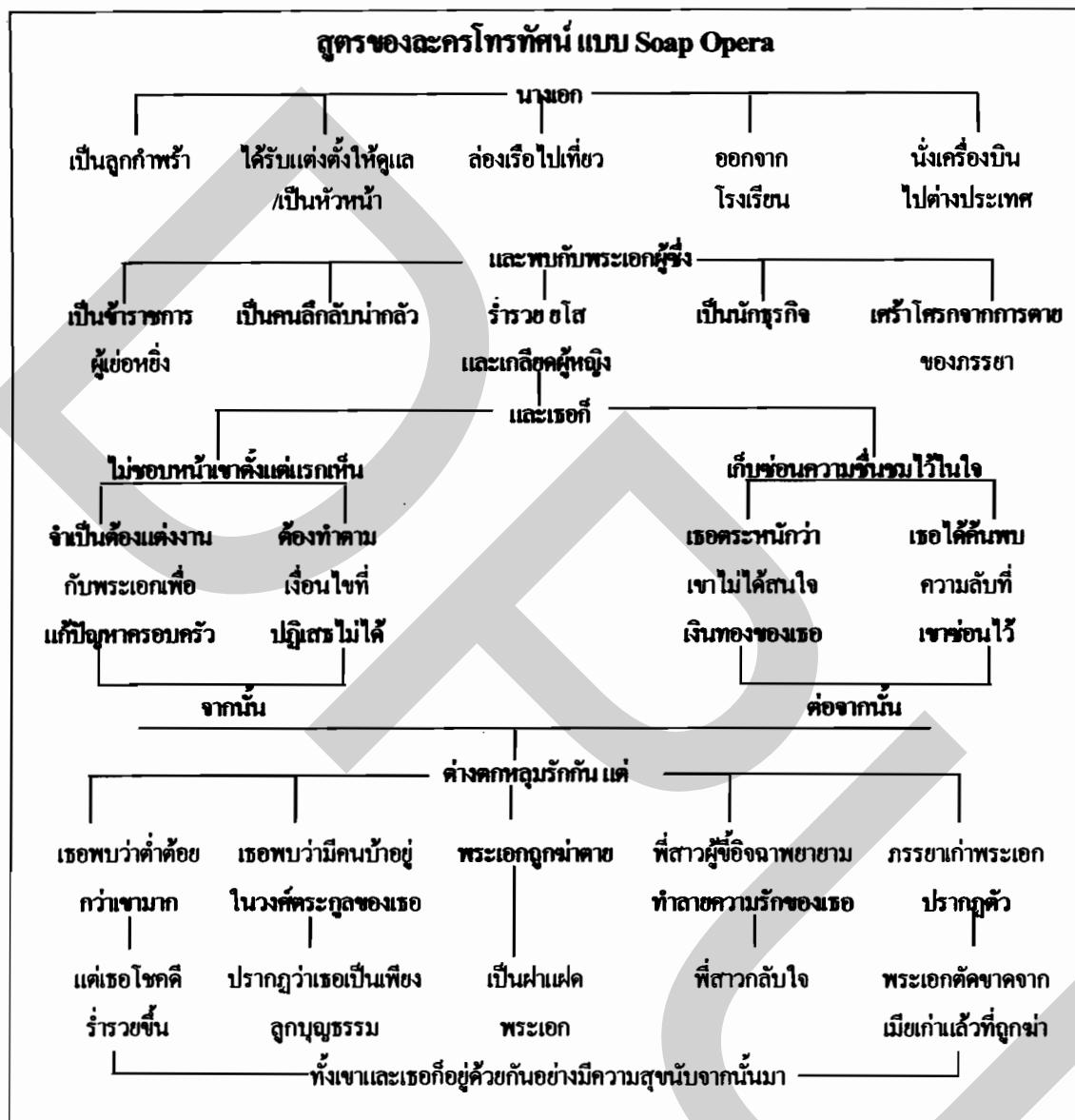
##### 2.4.4.1 การวิเคราะห์สูตร (Formula)

ผลผลลัพธ์ทุกชนิดจะต้องประกอบด้วยคุณลักษณะที่ตรงกันข้ามกัน 2 ประการ คือ Convention และ Invention ทั้งสองส่วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอันขาดไม่ได้ เพราะ Convention ทำให้ผู้รับมีความคุ้นเคย (Familiarity) มากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ แต่ Invention ก็เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้น

จากคุณลักษณะทั้งสองนี้ J.Cawelti, 1971 (อ้างถึงใน กาญจนฯ แก้วเทพ, 2547 : 184) ได้สร้างแนวคิดเรื่อง “Formula” ขึ้นมา โดยให้บิยานว่า “Formula คือ Convention System for Structuring Cultural Products” ซึ่งหมายความว่า Formula คือ ส่วนเดียวที่เกี่ยวข้องกับด้าน Convention นั้นเอง

ตัวอย่างที่เห็นได้ง่ายที่สุดคือ สูตรในการสร้างละครโทรทัศน์แบบ Soap Opera ดังในภาพด้านไปนี้

### แผนภูมิที่ 2.1 แผนภูมิแสดงสูตรในการสร้างละครโทรทัศน์แบบ Soap Opera



ที่มา: J.Cawelti, 1971 (อ้างถึงใน กาญจนฯ แก้วเทพ, 2547 : 185)

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นในแผนภูมินี้คือ ความหมายของสูตรละครโทรทัศน์แบบ Soap Opera ที่จะต้องมีโครงบางอย่างที่แน่นอนตามตัว แต่ในเวลาเดียวกันก็มีทางเลือกของรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่เปลี่ยนแปลงได้ เช่น เป็นสูตรอย่างแน่นอนว่าพระเอกจะต้องพบกับนางเอก แต่จะพบในเงื่อนไขใด กายใต้สถานการณ์ใดนั้น อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ เป็นต้น

คั่งนี้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ของสูตร ซึ่ง Calwelti, 1971 (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 185) ให้นิยามไว้อีกอย่างหนึ่งว่าคือ Repertory of Plots, Characters, Settings, etc ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ องค์ประกอบที่ผู้วิจัยขับยกมาวิเคราะห์ได้แก่

1. ช่วงเวลา (Time) เป็นการวิเคราะห์ช่วงเวลาที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นได้เกิดขึ้น เช่น ภาพยนตร์ตะวันตกความอุดม (Western) จะเป็นช่วงเวลาสั้นๆ ที่ชาวอเมริกันพากันเดินทางลักธุรกิจในทวีปอเมริกา

2. สถานที่ (Location) ได้แก่ สถานที่ที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น องค์ประกอบของสถานที่ ในหนังความอุดมจะได้แก่ ทุ่งหญ้ากว้าง ภูเขา น้ำร้อน เหล้า เมืองทอง ฯลฯ เป็นต้น

3. พระเอก (Hero) ใน Genres แต่ละประเภทจะต้องมีลักษณะตามแบบฉบับ เช่น พระเอกในหนังความอุดมจะต้องยิ่งปืนแม่น มีจิตใจรักความยุติธรรม มีคุณธรรม ไม่เคยบิ่งคนข้างหลัง เดือดขาด เป็นต้น

4. นางเอก (Heroine) เช่นเดียวกับพระเอกคือ นางเอกในแต่ละ Genres จะต้องมีสูตรแบบฉบับ ในบุคลิกลักษณะนั้น นางเอกจะต้องเป็นหญิงสาวสวย ต้องมีจิตใจเมตตากรุณา อภัยให้แก่ศัตรู ไม่เสียตัวแก่ใครและต้องไม่ตั้งท้อง เป็นต้น

5. ผู้ร้าย (Villain) ลักษณะของผู้ร้ายนั้น จะต้องมีแบบฉบับเดียวกันในภาพยนตร์ไทย สมัยก่อน แม่แต่รูปร่างหน้าตา อาชญากรรมของผู้ร้ายก็ยังมีลักษณะเด่นๆ ได้อย่างชัดเจน คุณสมบัติของผู้ร้ายก็คือลักษณะที่ตรงกันข้ามกับพระเอกนั้นเอง

6. ตัวรอง (Second Character) อาจจะเป็นผู้ช่วยพระเอก หรือนางเอก (Helper) หรือ อาจจะเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) เช่น พี่เลี้ยง ผู้กำกับความลับด้านกำเนิด ของนางเอกเอาไว้ เป็นต้น

7. เต้าโครงเรื่อง (plot) ได้แก่วิธีการดำเนินเรื่องราวของ Genres แต่ละประเภท เช่น ในหนังความอุดม พระเอกมักจะต้องมีภารกิจในการรื้อฟื้นกฎหมายเบี้ยบของกฎหมาย (Law and Order) ให้ขึ้นกลับมาด้วยการปราบปรามเหล่าบรรดา วิธีการจัดการกับเรื่องราวก็คือต้องควบปืนกัน

8. แก่นเรื่อง (Themes) ได้แก่ ประเด็นที่เป็นปมสำคัญที่ Genres นั้นๆ ต้องการจะนำเสนอ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ชุดเปาปูนจีน มีแก่นเรื่องสำคัญคือ การสร้างความยุติธรรมด้วยกระบวนการทางกฎหมาย

9. เครื่องแต่งกาย (Costumes) การแต่งกายของตัวละครเป็นภาษาอวัยวะ (Non-Verbal) ที่จะอธิบายหรือบ่งบอกความหมายของเรื่องราว นางเอกจะต้องไม่แต่งตัวโป๊ เพราะเป็นเครื่องแต่งกายของตัวอิจฉา ผู้ประกาศข่าวจะต้องแต่งกายอย่างเป็นทางการ มิใช่แต่งลำลอง เพราะ Genres ของข่าวต้องการความน่าเชื่อถือเป็นทางการ

Cawelti, 1971 (อ้างถึงใน กัญจนा แก้วเทพ, 2547: 185) ได้เสนอแนะว่า ในการวิเคราะห์ Formula ของงานสื่อชั้นหนึ่งๆ นั้น เราอาจจะพิจารณาได้ใน 3 มิติ คือ

1. ถ้าว่า สูตรของผลงานนั้นสะท้อนสภาพความเป็นจริง บริบททางการเมืองของแต่ละบุคคลยอมรับได้ เช่น ลักษณะของไทยหรือหนังความอยของตะวันตก
2. ถ้าว่าสูตรของผลงานนั้นสะท้อนโครงสร้างทางความคิด สภาพทางจิตใจของผู้คนในแต่ละบุคคลยอมรับได้
3. วิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ของ Formula ตามที่ได้ยกตัวอย่างมาข้างต้น

#### 2.4.4.2 การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

(1) การเล่าเรื่องคืออะไร มีผู้ดึงข้อสังเกตว่า ในแบ่งของ Genres และ Format นั้น เกือบถือได้ว่า “ไม่มีอะไรใหม่แล้วได้ความอาทิตย์นี้” ซึ่งหมายความว่า ไม่ว่ามนุษย์เราจะสามารถพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารให้ก้าวหน้าทันสมัยไปเพียงใดก็ตาม แต่ทว่า วิธีการ “ส่งสาร” ของเรา ก็คงคงยึดหลักวิธีการเก่าแก่แบบหนึ่งคือ “การเล่าเรื่อง”

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน (ซึ่งเกี่ยวพันกับเรื่อง Formula ที่ได้กล่าวไว้แล้ว) ที่เรียกว่าต้องมี “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (logic of Narration) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ อันแทนจะขาดเสียไม่ได้ ดังนี้คือ

- ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก
- ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย
- ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
- ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ซึ่งอาจจะเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
- ต้องมี Magic ซึ่งในนิทานพื้นบ้านอาจจะหมายถึง บรรดาของวิเศษต่างๆ ในหนังสายลับอาจจะหมายถึงการวางแผนการอย่างคืบ梧กับอาชญากรทันสมัย หรืออาจจะหมายถึงความสามารถอย่างเหนือธรรมชาติของพระเอก

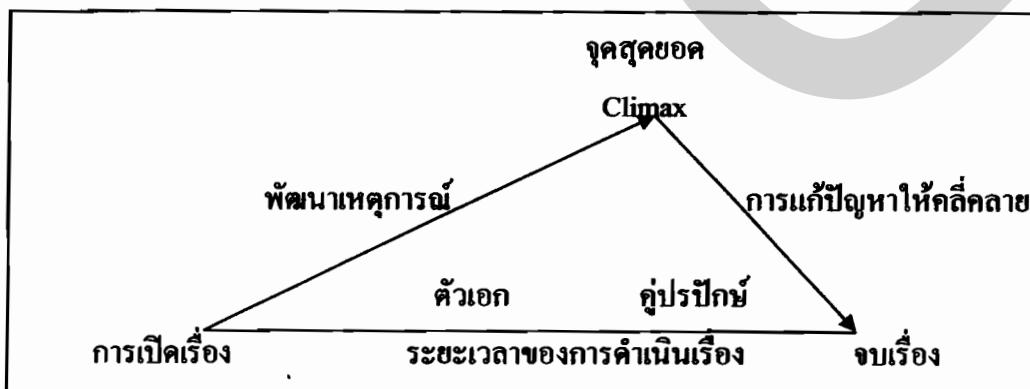
(2) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง มีวิธีการอธิบายขั้นตอนการเล่าเรื่องอยู่ 2 แบบ คือ

(2.1.) แบบแรก แบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องเอาไว้เป็น 5 ขั้นตอน คือ

- (2.1.1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไปซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำจาก เปิดประเด็น ข้อความ เช่นฯ
- (2.1.2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
- (2.1.3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
- (2.1.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนจำก่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้
- (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมีจุดจบได้หลายๆ แบบ เช่น อาจจบอย่างมีความสุข อย่างสุญเสียหรืออย่างมีปริศนาค้างใจ เป็นต้น

เราอาจแสดงขั้นตอนดังกล่าวเป็นแผนภาพได้ดังนี้

แผนภูมิที่ 2.2 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการเล่าเรื่อง



ที่มา: กा�ญจนा แก้วเทพ (2547 : 190)

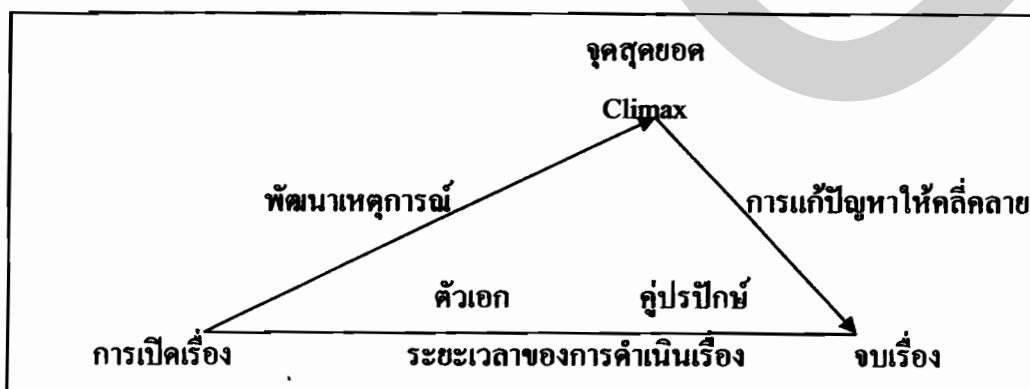
(2) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง มีวิธีการอธิบายขั้นตอนการเล่าเรื่องอยู่ 2 แบบ คือ

(2.1.) แบบแรก แบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องเอาไว้เป็น 5 ขั้นตอน คือ

- (2.1.1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นที่อธิบายความสนใจของผู้ชมให้ดีก่อนต่อไปซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายแบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำจาก เปิดประเด็น ข้อແยัง ๆ ฯลฯ
- (2.1.2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
- (2.1.3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
- (2.1.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนจำกต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้
- (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมีจุดจบได้หลายแบบ เช่น อาจจบอย่างมีความสุข อย่างสุญเสียหรืออย่างมีปริศนาค้างไว้ เป็นต้น

เราอาจแสดงขั้นตอนดังกล่าวเป็นแผนภาพได้ดังนี้

แผนภูมิที่ 2.2 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการเล่าเรื่อง



ที่มา: กा�ญจนานา แก้วเทพ (2547 : 190)

(2.2) แบบที่สอง Todorov, 1977 (อ้างถึงใน กัญจนานา แก้วเทพ, 2547 : 190)  
ได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวะการณ์ในวิธีการเล่าเรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 4 สภาวะ คือ

(2.2.1) สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปราฏใน  
ตอนเริ่มเรื่อง

(2.2.2) ภาวะวิกฤต (Disruption) ได้แก่ ขั้นตอนที่ปัจจุหาได้เริ่มก่อตัว<sup>ขึ้น</sup> และทวีความรุนแรงเข้มข้นมากขึ้นทุกที

(2.2.3) การแก้ไขปัจจุหา (Equalizing) ได้แก่ สภาวะที่ตัวละคร  
พยายามแก้ไขปัจจุหาให้คล่องไว้ ซึ่งอาจจะล้มเหลวบ้าง  
ประสบความสำเร็จบ้าง

(2.2.4) การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)  
หลังจากที่ปัจจุหาถูกแก้ไขแล้ว สภาวะสงบสุขปกติกลับคืน  
มาอีกครั้ง

(3) ในอีกแง่มุมหนึ่ง การเล่าเรื่องหมายถึงการพรรณนากิจกรรมต่างๆ ของบรรดา<sup>ตัวละครในเรื่อง เช่น พระเอกจะทำอะไรบ้าง ตัวนางเอก ตัวผู้ร้ายจะทำอะไรบ้าง เพื่อแสดงให้เห็น</sup>  
ปฏิกริยาได้ตอบกันของตัวละคร

V.Propp, 1968 (อ้างถึงใน กัญจนานา แก้วเทพ, 2547 : 191) ได้จัดจำแนกประเภทกิจกรรม  
ของตัวละครในนิทานพื้นบ้าน (Folktales) ที่เขาวิจัยกว่า “Function” ว่ามีทั้งหมด 31 Function  
ตัวอย่างเช่น

### ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดจำแนกประเภทกิจกรรมของตัวละครในนิทานพื้นบ้าน

<ul style="list-style-type: none"> <li>● เริ่มต้น (Initial Situation)</li> <li>● การขาดหาย (Absentation)</li> <li>● Interdiction</li> <li>● การหลอกลวง / คดโกง (Trickery)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนะนำตัวเอก / สมาชิกในครอบครัว /</li> <li>- หนีในสมาชิกของครอบครัวหายไป</li> <li>- พระเอกจะถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือถูกสาป</li> <li>- ตัวผู้ร้ายจะหลอกลวง / คดโกงเหยื่อ</li> </ul>
--	---

ที่มา: V.Propp, 1998 (อ้างถึงใน กัญจนานา แก้วเทพ, 2547 : 191)

(4) องค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น ก็คือความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งอาจจะจำแนก ได้เป็นหลายประเภท เช่น

- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่น หนังเรื่อง Twister, Jurassic Park
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับ มนุษย์ตัวยกัน
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับลิ่งหนืดธรรมชาติ เช่น หนังพีทั้งหลา
- ความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์เอง

(5) การวิเคราะห์ตัวเอก (Hero) เนื่องจากพระเอก (นางเอก) ตัวเอก เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของการเล่าเรื่อง ดังนี้นี่จึงมีความสนใจที่จะวิเคราะห์ตัวเอกเป็นพิเศษ

วิธีการหนึ่งในการวิเคราะห์ตัวเอกก็คือ การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวเอกประเภทต่างๆ เช่น

- Seeking Hero ได้แก่ พระเอกที่ถูกส่งไปค้นหาสิ่งบางอย่าง เช่น พระเอกที่ต้องคลายปมลับบางอย่าง
- Victimized Hero ได้แก่ พระเอกที่ถูกกลั่นแกล้งสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วต้องพิสูจน์ตัวเอง
- Righteous Hero ได้แก่ พระเอกที่มีคุณธรรมอย่างสูง

นอกเหนือจากการวิเคราะห์คุณลักษณะของพระเอกประเภทต่างๆ แล้ว Frye, 1995 (อ้างถึงใน กาญจนานา แก้วเทพ, 2547 : 192) ยังเสนอให้แบ่งแบบวิถี (Mode) ของ Genres แบบต่างๆ โดยใช้เกณฑ์ว่า กิจกรรมของพระเอกเมื่อเทียบกับตำแหน่งของคนดูซึ่งเป็นคนธรรมดานามๆ เป็นอย่างไร (Hero's Power of Action) เช่น

- พระเอกมีพลังอำนาจเหนือกว่าคนดู (คนธรรมดานามๆ) ได้แก่ บรรดาพระเอก ชูปีออร์แมน นักลีบสายลับ หรือพระเอกที่มีคุณงามความดีอย่างยิ่ง
- พระเอกที่มีพลังอำนาจต่ำกว่าคนดู ได้แก่ พระเอกประเภทอสรณารหั้งหลา ที่ใช้อำนาจอย่างไม่เป็นธรรมต่อผู้อื่น พระเอกที่โง่เหลา พระเอกที่อ่อนแอ ฯลฯ
- พระเอกที่มีพลังอำนาจอยู่ในตำแหน่งเดียวกับคนดู ก็คือเป็นมนุษย์ธรรมชาติ มีทั้งคิดและชี้วินตัว มีความเฉลียวฉลาดและโง่เหลาร่วมอยู่ในคนๆเดียว

(6) การวิเคราะห์จุดยืนของผู้เล่า เนื่องจากผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในการเล่าเรื่อง แต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่างกัน จากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มุนมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) เช่น การมองดูเหตุการณ์ การเข้าใจ พฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน และเนื่องจากผู้รับสาร醪กี ต้องเดินตามหลังหรือยืนอยู่ ๆ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้นมุนมองของผู้รับสาร醪จึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั้นเอง Giannetti, 1988 (อ้างถึงใน กัญจนานา แก้วเทพ, 2547 : 192) ได้แบ่งประเภทของมุนมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องออก ไว้เป็น 4 แบบ คือ

- (6.1.) ผู้เล่าเรื่องมองไป jak มุนมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้ มักจะได้ยินคำว่า “พน” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอด เนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นเจ้าของเรื่อง ดังนั้นจึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยก็คืออาจจะมีอคติเชือปนอยู่ด้วย
- (6.2.) ผู้เล่าเรื่องมองไป jak มุนมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก (ไม่ใช่เรื่องของตัวผู้เล่าโดยตรง)
- (6.3.) การเล่าเรื่องจากมุนมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุนมองของคนวงนอกที่สังเกต และรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง ตามที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจริงและปล่อยให้ผู้ชมตัดสิน เอาเอง ตัวอย่างเช่น วิธีการเล่าเรื่องของภาพหนตร์สารคดี ข้อเด่นของวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้คือ มีความเป็นกลาง แต่มีข้อด้อยคือ การเล่าแบบนี้ไม่สามารถจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ ความคิดและจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง
- (6.4.) การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้อาจจะมีจุดร่วมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมา คือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุนมองที่เป็นกลาง หากทว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษคือ ผู้เล่าจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิดหรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้อมูลเวลา ข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ด้วย

#### 2.4.4.3 การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ (Intertextuality)

ดังที่ได้ตั้งข้อสังเกตมาตั้งแต่ต้นแล้วว่า ในทุกวันนี้แบบไม่มีตัวบท (Text) อันใดที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่เอี่ยมโดยไม่มีเนื้อหาหรือรูปแบบซ้ำรอยเดิมกับ Text ที่เคยมีมาในอดีต ดังนั้น Text ใหม่ๆ นี้จึงมักจะผลิตขึ้นอย่างเก่า ให้มีนัยของเก่าหรือดัดแปลงของเก่าอยู่เสมอ นี้จึงเป็นที่มาของแนวคิดสำคัญในการวิเคราะห์เรื่องความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ

คูเมือนว่าการที่สื่อใหม่ๆ จำเป็นต้องให้มีบางสิ่งบางอย่างจากสื่อเก่าในท่วงท่านของ “เหล่าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล่าใหม่ในขวดเก่า” นั่นเกิดเนื่องมาจากการลักษณะ “Repetition” (Convention) ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการเพื่อความมั่นใจ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายต่างก็ต้องการ “Variation” (Invention) ด้วย ดังนั้น ทุกฝ่ายจึงต้องการลักษณะทั้งสองอย่างในเวลาเดียวกัน

##### การเชื่อมโยงระหว่างสื่อนั้นมีหลายมิติ เช่น

- ใช้รูปแบบเดียวกัน และใช้เนื้อหาเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ภาพชนคร์เรื่อง “เจ็ดเชียงชานไร” ของกรุงราชวะ ได้ถูกนำมาสร้างใหม่เป็นภาพชนคร์ซอลีวูคเรื่อง “เจ็ดสิงห์แคนเสือ” เป็นต้น
- ใช้เนื้อหาเดียวกัน แต่เปลี่ยนรูปแบบ ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง “คุ่กรรน” ที่ได้ถูกนำไปสร้างเป็นสื่อในละครโทรทัศน์ และถูกดัดแปลงอีกรังเป็นสื่อภาพชนคร์ เป็นต้น
- ใช้รูปแบบเดียวกัน แต่ทำการแปลงเนื้อหาบ้าง เช่น บรรดาเพลงแปลงของบุญธรรมพระประโภน

เราอาจจะวิเคราะห์การเชื่อมโยงตามระบบ ซึ่งทำให้แบ่งได้เป็น 2 ระดับ เช่น

1. การเชื่อมโยงแนวราบ (Horizontal) ได้แก่ การเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันที่ปรากฏในสื่อระบบเดียวกัน ดังตัวอย่างที่เพร่หลาบในสังคมไทย คือการนำบทประพันธ์นวนิยายไปเล่นเป็นละครโทรทัศน์ โดยมีหนังสือพิมพ์ทbayohลงติพิมพ์บันทึกเป็นตอนๆ และ ต่อจากนั้นก็มีการนำบทละครในหนังสือพิมพ์มาร่วมเป็นเล่มอีกรังหนึ่ง
2. การเชื่อมโยงแบบแนวตั้ง (Vertical) ได้แก่ การเชื่อมโยงเนื้อหาจากระดับปฐมนิเทศสู่ขั้นทุติบภูมิ เช่น เมื่อมีการฉายภาพชนคร์เรื่องหนึ่ง (เนื้อหาขั้นปฐมนิเทศ) ต่อจากนั้นก็จะมีการวิจารณ์ภาพชนคร์เรื่องนั้น (เนื้อหาขั้นทุติบภูมิ)

ในการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อนี้ ประเด็นหนึ่งที่มักจะถูกหยิบยกขึ้นมาก็คือเรื่องคุณค่าทางสุนทรียะ (Aesthetic Value) ของสื่อแต่ละชนิด ทั้งนี้โดยอาศัยแนวคิดเดิมทางศิลปะที่ถือว่า ศิลปะอย่างหนึ่งอาจสร้างแรงบันดาลใจให้แนวทางหรือแนวคิดต่อศิลปะอีกอย่างหนึ่งที่เรียกว่า “ศิลปะต่างส่องทางให้แก่กัน” (Art Illuminated Art) ด้วยย่างเข่น เสียงเพลงของโน้ Zarath อาจจะคลบันดูคลาสิคให้จิตรกรรำคาภพตามทำนองเพลง

ในการพิจารณาสื่อมวลชนนั้น การเชื่อมโยงระหว่างสื่อกันน่าจะเป็นไปตามหลักการคังกล่าว กล่าวคือบทประพันธ์วนิധิชั้นเยี่ยม อาจเป็นแรงบันดาลใจให้เจ้าของละคร โทรทัศน์นำไปสร้าง เป็นละคร อย่างไรก็ตามเนื่องจากสื่อมวลชนมีลักษณะเป็นพาณิชยศิลป์หรือเป็นธุรกิจ จึงก่อให้เกิด คำถามว่า เมื่อมีการแปลเนื้อหาจากสื่อหนึ่งมาอยู่ในอีกสื่อหนึ่ง คุณค่าทางสุนทรียะในสื่อใหม่ยังคง เท่าเดิมหรือไม่ หรือสื่อใหม่ได้ทำลายคุณค่าทางศิลปะที่เคยมีอยู่ในสื่อเดิมให้หมดไป ที่เรียกว่า “สื่อ ต่างสร้างความยากจนให้แก่กัน” (Media Impoverished Media)

#### 2.4.4.4 การวิเคราะห์ Convention/Invention

คุณสมบัติทั้ง 2 ประการนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งเป็นความจำเป็น สำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับในการตีความหมาย

จากแนวคิดเรื่อง Convention/Invention นี้ ช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับ ปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนที่ได้ใช้ลักษณะ Invention ของตนเองสร้างแบบฉบับเฉพาะตัว (ความเป็น Convention ประจำตัว) ที่เรียกว่า “Author Theory” อันมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้าง/ผู้กำกับภาพยนตร์ บางท่านที่มีลักษณะเฉพาะได้โอดเด่นประจำตัวจนอาจกล่าวได้ว่า “หนังของใครก็เป็นแบบเจ้าของ หนัง” ด้วยย่างเข่น หนังของ Hitchcock ก็ต้องเป็นแบบ Hitchcock อยู่เสมอ ซึ่งเราอาจจะนำมา ประยุกต์ใช้ได้กับละคร โทรทัศน์แบบคุณพิศา (มีลักษณะพระเอกเป็น Sadist) เป็นต้น

เราจะพบลักษณะ Convention บวกผสมกับ Invention ได้ในองค์ประกอบอย่างๆ ของ สูตร (Formula) ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ลักษณะดังกล่าวนั้นช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตอย่าง มาก เพราะสามารถจะหยิบสูตรที่เป็น Convention มาดัดแปลงสร้างเป็น Invention ได้เลย

ได้มีผู้แบ่งบุคคลชนบทศิลปะแต่ละช่วงเวลาเพื่อแสดงให้เห็น Convention หลักๆ ดังนี้คือ

1. บุคคลาสสิก : บุคคลชนนี้ Convention จะต้องเน้นความงาม ความลงตัว ไม่เน้นความ  
แปลกใหม่ริเริ่ม
2. บุคคล Modern : บุคนี้จะเน้นความคิดริเริ่ม (Originality) ไม่เน้นความคงดarnแต่เน้นความ  
เพลิดเพลินแทน
3. บุคคล Post Modern : บุคนี้ไม่สนใจทั้งความงามและความคิดริเริ่ม แต่กลับข้อนไปเน้น  
ความซ้ำซากแต่ทว่าเป็นความซ้ำซากในรูปแบบการนำเสนอแบบใหม่

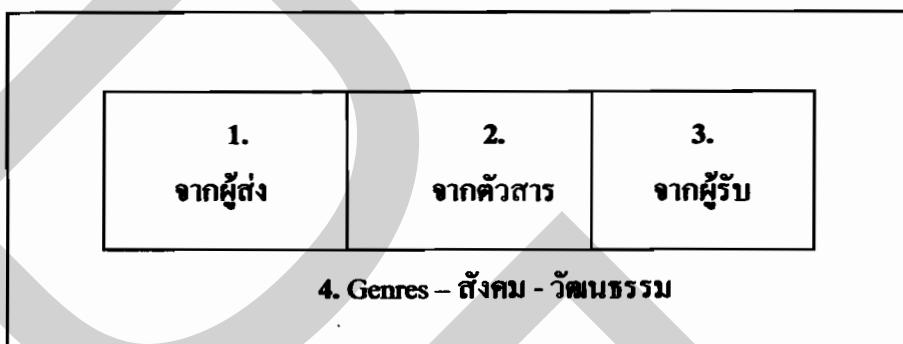
ส่วนการศึกษาเรื่องการทำซ้ำ (Repetition) Eco, 1985 (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ,  
2547 : 196) เสนอว่ามีวิธีการทำซ้ำในหลายรูปแบบ เช่น

- Retake เป็นการทำซ้ำในลักษณะให้ตัวละครหลักเพชรัญภัยซึ่งมีทั้งแบบเดิมและนำมา  
เริ่มต้นใหม่ เช่น Superman, Star war (แต่คราวที่มาแสดงนั้นอาจจะเปลี่ยนไป เช่น เจนส์ บอนด์)
- Remake เป็นการเอาเรื่องเดิมทุกอย่างมาทำใหม่หมด ใช้キャラชุดใหม่ทั้งหมดเพื่อ  
แสดงให้เห็นความแตกต่าง เช่น การนำละครโทรทัศน์เรื่อง “คอกไก่” ที่มีลูกค้า ยมานาด เคยเล่นมา  
ให้สุวนันท์ คงยิ่ง เด่นใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- Series เป็นงานชุดที่มีตัวหลักขึ้นโรงอยู่ เค้าโครงเรื่องก็ยังคล้ายเดิมแต่ส่วนที่ทำให้  
แปลกไปคือ ตัวละครรองและตัวประกอบจะเปลี่ยนแปลงไปหมด เช่น เซอลอก โรมน์ นักสืบบัวโรต์
- Sega เป็นเรื่องเล่ายาวๆ เกี่ยวกับครอบครัววงศ์ตระกูล กลุ่มสังคม หรือ  
ประสบการณ์ที่น่าสนใจ แต่ตัวละครในเรื่องจะเปลี่ยนไป เช่น มือขุนากขึ้นตามกาลเวลา เรื่องราวที่  
เก่าไปเกี่ยวข้องเปลี่ยนไป เช่น สีแพนดิน

#### 2.4.5 การศึกษา Genres ตามแบบจำลองการสื่อสาร

หากใช้แบบจำลองการสื่อสารเป็นกรอบในการวิเคราะห์ Genres เราจะสามารถได้ใน 4 มิติคือ

แผนภูมิที่ 2.3 แบบจำลองการสื่อสารในการวิเคราะห์ Genres



ที่มา : กาญจนา แก้วเทพ (2547 : 197)

2.4.5.1 การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของผู้ส่ง อันหมายความถึงการวิเคราะห์ระบบ การผลิต Genres แต่ละประเภท ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า Genres แต่ละประเภทนั้นมีสูตรคังที่ Steiner, 1991 (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 197) ได้ยกตัวอย่างวิธีการสร้างหนังโทรทัศน์ชุด Lone Ranger ว่าเป็นสูตรคังนี้คือ

- สร้างตัวละคร
- ให้พบกับปัญหาที่แก้ไม่ได้
- อธิบายว่าทำไม่เงื่อนไขได้
- Lone Ranger (ตัวเอก) เริ่มเข้ามาระบุสถานการณ์
- ฝ่ายตรงข้ามที่ก่อปัญหาชี้ว่า Ranger จะเข้ามายุ่งข้อง
- ฝ่ายตรงข้ามวางแผนกำจัด Ranger
- แต่ Ranger ฉลาดกว่า เก่งกว่า และเอาตัวรอดไปได้

การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของผู้ส่ง ก็คือ การศึกษาว่ามีคุณลักษณะ Convention และ Invention อะไรบ้างในระบบการผลิตของผู้ส่งแต่ละราย นอกจากนั้นเนื่องจากผู้ผลิตจะใช้ประโยชน์จาก Genres ในการทำนายการรับรู้ของผู้รับสาร (เช่น ถ้ารู้ว่าละครโทรทัศน์นี้สาวใช้คุณยุ่งมาก ก็จะแทรกบทบาทของสาวใช้เข้าไปประกอบด้วย) เราอาจจะวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องด้วย

2.4.5.2 การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของศัลสาร ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบของ Genres ที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่นการวิเคราะห์ว่า เค้าโครงเรื่องของหนังของลีวีด์แต่ละประเภทสะท้อนความขัดแย้งที่ไม่ลงตัวอะไรบ้าง เช่น

- หนังประเภท Gangster : ความขัดแย้งระหว่างกฎหมาย v.s. ความสำเร็จในชีวิตปัจจุบันคดคด
- หนังประเภท Disaster : ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติ v.s. ความพยายามเอาชนะของมนุษย์
- หนังประเภท Western : ความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติ คนผิวขาว ชาวญี่ปุ่น กับชนเผ่าอินเดียแดง

2.4.5.3 การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของผู้รับสาร การวิเคราะห์ในมุมมองนี้จะให้ความสนใจกับกระบวนการตีความของผู้รับสาร ทั้งนี้เนื่องจากผลการศึกษาเรื่อง Genres ช่วยให้ทราบหลักการบางประการว่า

- หน้าที่ของ Genres แต่ละชนิดจะเป็นตัวควบคุมกระบวนการตีความหมายโดยอาศัยรูปแบบ (Form) คนที่รู้ด้วยว่าจะเข้าไปคูหนังเพลง (Musical Film) ย่อมจะเพ่งเลึงเรื่องความไฟแรงของเพลงเป็นพิเศษมากกว่าเค้าโครงเรื่อง
- กระบวนการตีความของผู้รับสารนี้ จะถูกกำหนดมาจากความรู้ประสบการณ์และความคาดหวังว่าจะได้พบข่าวสารหรือความบันเทิงอะไรบ้าง ตัวอย่างนี้จะเห็นได้ชัดเจนเวลาที่มีการรับรู้ Genres แบบใหม่ๆ ที่ผู้รับสารซึ่งไม่มีประสบการณ์มาก่อน เช่น เมื่อคนไทยได้คุ้นเคยเดียว แสดงคนเดียวของอุดม แต้พานิช (Stand-up Comedy) ซึ่งคนไทยซึ่งไม่มีประสบการณ์กับการแสดง ตลอดแบบคนเดียวเช่นนี้ จะรู้สึกแปลกไปจากคลอกที่เคยชิน และต้องใช้ระบบการตีความอีกแบบหนึ่ง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “jinดนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เป็นการศึกษาสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะของการนำเสนอเนื้อหาในแนวสื่อ “Erotica” กล่าวคือ มีการผสมผสานระหว่างการนำเสนอเนื้อหารื่องราวุความรักโรแมนติกของหนุ่มสาว ตามแบบฉบับ ของการ์ตูนแนวโรแมนติกในอดีต (Convention) กับจินดนาการทางเพศที่เต่งเต็มเสริมเข้าไปในเนื้อเรื่อง (Invention) จนกลายมาเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นหญิง และคุ้ยความที่ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เป็นหนังสือการ์ตูนแนวใหม่ ที่มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาแตกต่างไปจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอื่นๆ ที่ได้เคยมีผู้ทำการศึกษาวิจัยมาก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าก่อนที่จะเข้าไปศึกษาในประเด็นจินดนาการทางเพศที่สร้าง

ขึ้นมาในหนังสือการ์ตูน ควรทำความเข้าใจถึงตัวบท (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติกสีบก่อน เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบ (Genres) ของการนำเสนอเนื้อหาในหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดในเรื่องของการวิเคราะห์ประเภทรายการ (Genres Analysis) มาเป็นแนวทาง โดยเริ่มจากการศึกษาองค์ประกอบย่อยส่วนต่างๆ ที่ประกอบสร้างขึ้นมา เป็นเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก อันประกอบด้วย ช่วงเวลา สถานที่ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย ตัวรอง เค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และเครื่องแต่งกาย ตลอดจนถึงขั้นตอนของการดำเนินเรื่อง (Narrative Process) ในหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เล่มที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาวิเคราะห์ “สูตร” (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้ อันจะช่วยทำให้เข้าใจถึงบริบทโดยรวมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ได้ดียิ่งขึ้น

## 2.5 แนวคิดการวิเคราะห์เชิงด้วยทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory)

คำว่า “sign” ในภาษาอังกฤษนั้น มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า “to semion” (พหุพจน์ กือ *ta semeia*) ซึ่งในภาษาไทยแปลว่า “สัญญาณ” ทฤษฎีสัญญาณวิทยาแปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “Semiology” สามารถถือความหมายจากรากศัพท์เดิมได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งสัญญาณ” (Science of sign) หรือเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสัญญาณ (Sign) โดยตรง

บุคคลที่กล่าวได้ว่าเป็นบิดาแห่งศาสตร์นี้คือ Ferdinand De Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิตซ์ ซึ่งได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับศาสตร์นี้ไว้ในปี ค.ศ. 1916 หลังจากนั้นผู้ที่ได้นำวิชานี้มาศึกษาต่ออย่างจริงจังคือ Roland Barthes นักคิดในแนวโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส ผู้ที่ได้ทำให้ศาสตร์นี้เป็นที่น่าสนใจศึกษาต่อ กันมาอย่างกว้างขวางในช่วงทศวรรษ 1960 (สุครักษ์ ธรรมรงค์ 2532 : 20 ข้างถัดใน กิตติ กันภัย, 2535: 41)

สัญญาณหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “หวานมัน” เป็นสัญญาณที่แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างชาหยาหยิ่งกู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทของสังคมอื่นก็อาจจะใช้หนู ใช้กำไล ใช้อ่ายอ้อเป็นสัญญาณแทน) และหากเปลี่ยนสัญญาณเป็น “หวานแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย

ตามปกติในชีวิตประจำวันเราคุ้นเคยกับสัญญาณอยู่แล้ว เช่น เมื่อไปซื้อของตามศูนย์การค้าและต้องการจะเข้าห้องน้ำ เราจะมองหาป้ายที่เขียนว่า “ห้องน้ำ” เมื่อเห็นหัวลูกศรซึ่งเราอาจจะเดินไปตามหัวลูกศร เมื่อดึงบริเวณห้องน้ำ เราจะเลือกเข้าห้องน้ำหัวหยิ่งหรือชาดโดยคุณรูปภาพที่ปิดไว้หน้าห้อง นี่คือกรณีตัวอย่างของเรื่องสัญญาณในชีวิตประจำวัน

คุณสมบัติประการแรกของสัญญาณเห็นได้ชัดเจนจากการมีตัวอย่างข้างต้น คือสัญญาณจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ สามารถจับต้องรับรู้ได้ด้วยอวัยวะรับสัมผัส เช่น เป็นตัวอักษร ภาพวาด (สัมผัสได้ด้วยจักษุประสาน) เป็นเสียงเพลง (สัมผัสได้ด้วยโสตประสาน) เป็นอาการที่แสดงออกมากทางสีหน้า เช่น เวลาคุณหายป่วยจะเห็นน้ำลายอาบมือบนพื้นแสดงความเจ็บปวด เป็นต้น

คุณสมบัติประการที่สอง P.Guiraud, 1975 (อ้างถึงในภาษาจนา แก้วเทพ, 2543 : 2) ได้ยกตัวอย่างว่า ในความเข้าใจทั่วๆ ไป เราอาจพูดว่า “เมฆเป็นสัญญาณว่าฝนจะตก วันนี้เป็นสัญญาณว่ามีไฟ” แต่ในสัญญาณวิทยา ไม่ถือว่าเมฆและวันไฟเป็นสัญญาณ เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่ได้มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร ในทางตรงกันข้าม หากรายการพยากรณ์อากาศในโทรทัศน์ได้ไปถ่ายรูปเมฆครึ่ง เพื่อจะบอกว่าวันนี้จะมีฝนตก เมฆในการพิหลังนี้จึงจะถือว่าเป็นสัญญาณตามความหมายของสัญญาณวิทยา เนื่องจากผู้ใช้สัญญานี้ความตั้งใจจะส่งข่าวสารบางอย่าง

และจากคุณสมบัติ 2 ประการแรก ได้ก่อให้เกิดคุณสมบัติประการที่สามตามมา กล่าวคือ เมื่อภาพอักษร เสียง หรือวัตถุ (ลักษณะทางภาษาภาพ) ถูกผู้ใช้สัญญาณ (รายการพยากรณ์อากาศ) นำมาใช้อย่างตั้งใจนั้น ความหมายของภาพ อักษร เสียง วัตถุนั้น จะต้องมีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง ดังนั้น ภาพก้อนเมฆจึงไม่มีความหมายเพียงแค่ “มีเมฆ” เฉยๆ เท่านั้น หากทว่าภาพดังกล่าว ได้หมายความเลยไปถึงว่า “วันนี้จะมีฝนตก”

### กล่าวโดยสรุป คุณสมบัติทั้ง 3 ประการของสัญญาณ คือ

- (1) ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็น ภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุ หรืออื่นๆ
- (2) มีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง
- (3) ผู้ใช้สัญญาณต้องทราบก่อนว่า รูปธรรมดังกล่าวเป็นสัญญาณ

แต่ทว่าในโลกของการสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะในกระบวนการผลิตสื่อ ส่วนใหญ่ แล้วในฝ่ายของผู้ผลิตสื่อ การสร้างและการใช้สัญญาณนั้นมักจะต้องเป็นไปอย่างตั้งใจและมีความชัดเจนมากกว่าลักษณะการใช้สัญญาณในชีวิตประจำวันของคนทั่วๆ ไป เช่น ในกรณีของช่างกล้องโทรทัศน์ เมื่อต้องการจะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ชัดเจน จะต้องตั้งใจเลือกถ่ายในระยะ Close-up และนี่เป็นข้อแตกต่างสำคัญระหว่างการใช้สัญญาณในชีวิตประจำวัน กับการใช้สัญญาณวิทยาในการสื่อสารมวลชน (ภาษาจนา แก้วเทพ, 2543 : 1-3)

สัญญาณที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา ถึงแม้ว่า “สัญญาณ” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้สัญญาณมีความสำคัญลดลงเลย เพราะเราจะเห็นความสำคัญและพลานุภาพของสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” ดังที่ปรากฏในวรรณกรรม ตำนาน คัมภีร์ทางศาสนา เป็นต้น ทฤษฎีสัญญาณวิทยาจะมีเอกลักษณ์อยู่ตรงที่จะสนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการเปลี่ยนความหมายที่ต่างอยู่ในสัญญาณต่างๆ (ภาษาจนา แก้วเทพ, 2541 : 80-81)

คุณสมบัติประการที่สอง P.Guiraud, 1975 (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 2) ได้ยกตัวอย่างว่า ในความเข้าใจทั่วๆ ไป เราอาจพูดว่า “เมฆเป็นสัญญาณว่าฝนจะตก วันเป็นสัญญาณว่ามีไฟ” แต่ในสัญญาณวิทยา ไม่ถือว่าเมฆและวัน ไฟเป็นสัญญาณ เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่ได้มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร ในทางตรงกันข้าม หากรายการพยากรณ์อากาศในโทรทัศน์ได้ไปถ่ายรูปเมฆครึ่ง เพื่อจะบอกว่าวันนี้จะมีฝนตก เมฆในการพิหลังนี้จึงจะถือว่าเป็นสัญญาณความหมายของสัญญาณวิทยา เนื่องจากผู้ใช้สัญญาณมีความตั้งใจจะส่งข่าวสารบางอย่าง

และจากคุณสมบัติ 2 ประการแรก ได้ก่อให้เกิดคุณสมบัติประการที่สามตามมา กล่าวคือ เมื่อภาพอักษร เสียง หรือวัตถุ (ลักษณะทางภาษาภาพ) ถูกผู้ใช้สัญญาณ (รายการพยากรณ์อากาศ) นำมาใช้อย่างตั้งใจนั้น ความหมายของภาพ อักษร เสียง วัตถุนั้น จะต้องมีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง ดังนั้น ภาพก้อนเมฆจึงไม่มีความหมายเพียงแค่ “มีเมฆ” เฉยๆ เท่านั้น หากท่าว่าภาพดังกล่าว ได้หมายความเดียวกันว่า “วันนี้จะมีฝนตก”

### กล่าวโดยสรุป คุณสมบัติทั้ง 3 ประการของสัญญาณ คือ

- (1) ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็น ภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุ หรืออื่นๆ
- (2) มีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง
- (3) ผู้ใช้สัญญาณต้องทราบหนักกว่า รูปธรรมดังกล่าวเป็นสัญญาณ

แต่ทว่าในโลกของการสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะในกระบวนการผลิตสื่อ ส่วนใหญ่ แล้วในฝ่ายของผู้ผลิตสื่อ การสร้างและการใช้สัญญาณนั้นมักจะต้องเป็นไปอย่างตั้งใจและมีความชัดเจนมากกว่าลักษณะการใช้สัญญาณในชีวิตประจำวันของคนทั่วๆ ไป เช่น ในกรณีของช่างกล้องโทรทัศน์ เมื่อต้องการจะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ชัดเจน จะต้องตั้งใจเลือกถ่ายในระยะ Close-up และนี่เป็นข้อแตกต่างสำคัญระหว่างการใช้สัญญาณในชีวิตประจำวัน กับการใช้สัญญาณวิทยาในการสื่อสารมวลชน (กาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 1-3)

สัญญาณที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา ถึงแม้ว่า “สัญญาณ” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้สัญญาณมีความสำคัญลดลงเลย เพราะเราจะเห็นความสำคัญและพานิชภาพของสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” ดังที่ปรากฏในวรรณกรรม ตำนาน คัมภีร์ทางศาสนา เป็นต้น ทฤษฎีสัญญาณวิทยาจะมีเอกลักษณ์อยู่ตรงที่จะสนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการเปลี่ยนความหมายที่ต่างอยู่ในสัญญาณต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 80-81)

Ferdinand De Saussure (อ้างถึงในภาษาจนา แก้วเทพ, 2541 : 82) ได้ให้นิยามของวิชาใหม่ที่เรียกว่า Semiology ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิธีวิเคราะห์สัญญาณที่อยู่ในปริบทหนึ่งๆ (Life of Sign) คำถามที่นักสัญญาณวิทยาจะตั้งคือ อะไรเป็นตัวสถาปนาสัญญาณ (Constitute) มีกฎอะไรบังคับอยู่และสัญญาณนั้นผูกพันไปได้อย่างไร (สืบสุคความหมายหนึ่ง หรือเปลี่ยนไปในอีกความหมายหนึ่ง) ตัวอย่างเช่น คำว่า “ชื่น” ในภาษาไทยเคยมีความหมายในอดีตอยู่ 2 ประการคือ การเป็นครูรักและเป็นลักษณะนามของสิ่งของ แต่ในปัจจุบันคงเหลืออยู่เพียงความหมายเดียว เป็นต้น

Ferdinand de Saussure ได้แบ่งสัญญาณ หรือ Sign ออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

- (1) ตัวหมาย (Signifier) มีลักษณะเป็นรูปธรรม
- (2) ตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะเป็นนามธรรม

เวลาเราเขียนอักษรคำว่า “น้ำ” ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า “น้ำ”) นี้ เราเรียกว่า “ตัวหมาย” (Signifier) ส่วนตัวน้ำจริงๆ เราเรียกว่า “ตัวหมายถึง” (Signified) โดยที่เราหมายถึงตัวน้ำจริงๆ กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า “การสร้างความหมาย” (Signification) (ศิริชัย ศิริกะษ และ ภาษาจนา แก้วเทพ 2531 : 183) การที่ตัวหมาย (Signifier) จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงต้องมีลักษณะที่ไม่ต่างกัน ดังนี้เพื่อที่จะเข้าใจความหมายที่ตัวหมายมีอยู่นี้ จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้นั่งเพื่อเข้าใจความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบของสองสิ่งนี้อยู่ข้างหน้า เช่น รหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญญาณได้ (ศิริชัย ศิริกะษ, 2534 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2535 : 42)

อาจแบ่งรหัส (Code) ได้เป็น 2 ประเภท โดยใช้วิธีการแสดงความหมายของรหัสเป็น เกณฑ์คือ (John Fiske 1982 : 71 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2535 : 43)

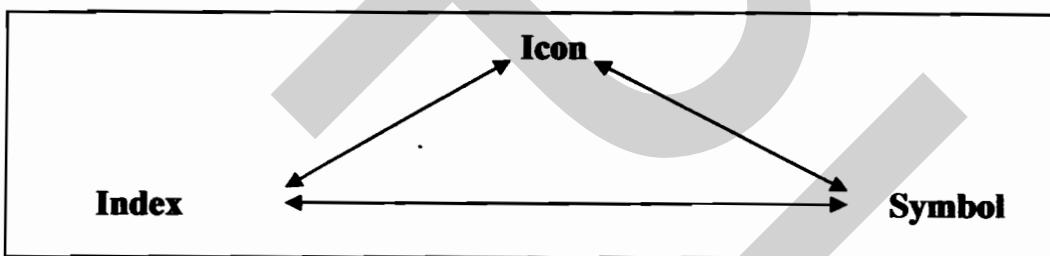
- (1) รหัสที่แสดงความหมายด้วยสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง (Representational Code) ผู้อ่านต้องถอดรหัสโดยอาศัยการตีความจากประสบการณ์ การเรียนรู้ทางสังคม และวัฒนธรรม จึงจะเข้าใจความหมายที่แท้จริง
- (2) รหัสที่แสดงความหมายด้วยตัวของมันเองในทันที (Presentational Code) รหัสนี้คือรหัสที่มีความหมายตรง (Indexical) รหัสเหล่านี้ไม่สามารถจะแยกแยะความหมายอื่นได้ออกจากตัวเองและไม่สามารถถอดรหัสได้ ได้อีกแล้ว

## สัญญาณวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศักนคว้าศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่กับ 3 เรื่องคือ

(1) ตัวสัญญาณ (Sign) สัญญาณวิทยาจะศึกษาประเภทต่างๆ ของสัญญานับตั้งแต่เรื่องภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนกระทั่งถึงอาการของโรค อาหาร รูปร่าง เสื้อผ้า ฯลฯ โดยจะสนใจวิธีการที่สืบทอดความหมาย (Meaning) ของสัญญาณเหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัญญาณเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวกับหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญาณ ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า สัญญาณเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ เกิดจากการประกอบสร้าง (Construct) ของมนุษย์ ดังนั้นการที่จะทำความเข้าใจกับสัญญาณ จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ผู้สร้างสัญญาณด้วย

Charles Saunders Peirce (John Fiske, 1982 : 50 ข้างถัดใน กิตติ กันภัย, 2535 : 41) นักปรัชญาชาวอเมริกัน แบ่งสัญญาณออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ Icon Index และ Symbol สัญญาณทั้ง 3 ประเภทนี้มีความสัมพันธ์ต่อกันดังแผนภาพ

แผนภูมิที่ 2.4 แผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ของสัญญาณทั้ง 3 ประเภท



ที่มา : Charles Saunders Peirce (ข้างถัดใน กิตติ กันภัย, 2535 : 41)

Icon	สร้างความหมายโดยใช้ความเหมือน เช่น ภาพถ่ายของป้า คือ Icon ที่แสดงให้เห็นว่าคนในรูปมีความหมายเท่ากับป้า
Index	สร้างความหมายโดยอาศัยการเชื่อมโยงเหตุผล เช่น คำเป็นครรชนีแสดงถึงไฟ
Symbol	สร้างความหมายโดยอาศัยการเกี่ยวโยงกับจริตประเพณี ข้อตกลง หรือกฎระเบียบ ถ้อยคำในภาษาต่างๆ เป็นสัญลักษณ์ เช่น เครื่องหมายโทรศัพท์เป็นสัญลักษณ์

(2) รหัส/ระบบ (Code/System) เนื่องจากการใช้สัญญาไม่ได้เป็นไปตามยถากรรม หากแต่ มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ระบบที่นำเอาสัญญาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเรียกว่า รหัส (Code) ซึ่งมีมากหมายหลายประเภท แต่ละประเภทมีคุณสมบัติต่างกัน เช่น บางประเภทมีการระบุเอาไว้อย่างชัดเจน บางประเภทแบ่งไว้อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

การศึกษาเรื่องรหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรม (Code of behavior) และรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะของสัญญาต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 96)

### โดยรหัสสามารถแบ่งออกได้ดังนี้คือ

- (2.1) Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ ที่บ่งบอกความหมายที่แตกต่างกัน เช่น เมื่อเรามองคุณภาพอาหารที่แตกต่างกัน เช่น ใส่อาหาร เราเกี่ยวข้องความหมายของน้ำหนักน้ำได้
- (2.2) Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทยไม่ถือว่าการที่ถูกตอบหัวหรือตอบໄหลเป็นการแสดงความรัก แต่รหัสของอเมริกันจะอนุญาตการแสดงความหมายเช่นนั้น
- (2.3) Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ เช่น การขึ้นของคนไทย จะมีรหัสให้กระทำได้หลากหลายโอกาส หลากหลายความหมาย ในขณะที่สังคมตะวันตกจะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า
- (2.4) Personal codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล เช่น การเป็นนักการเมืองในสังคมอเมริกันและสังคมไทยจะมีความหมายที่แตกต่างกัน

(3) วัฒนธรรม (Culture) เนื่องจากสัญญาเป็นผลิตกรรมของมนุษย์ (Man-made) ดังนั้นจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งสัญญาและรหัสจึงถูกสร้างและถูกใช้และทำงานอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ เช่นนั้น หากเปลี่ยนบริบทไป สัญญาและรหัสนั้นก็จะเปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น “ความแก่” อาจมีความหมายถึงความน่าเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงการหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ ในขณะที่สัญญาและรหัสทำงานอยู่ได้ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ นั้น ในทางกลับกันวัฒนธรรมหนึ่งๆ จะคำร้องอยู่ได้ก็ต้องอาศัยสัญญาและรหัสนั้นเช่นกัน ในการวิเคราะห์เชิงสัญญาวิทยา จึงจำเป็นต้องรู้จักและเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นบ่อเกิดของสัญญาและรหัสนั้นด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 6-7)

## การวิเคราะห์เชิงสัญญาณวิทยาเป็นการตอบคำถามสำคัญ 2 ประการคือ

- (1) ความหมายถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร
- (2) ความหมายถูกถ่ายทอดออกมานำได้อย่างไร

ความหมายจะถูกสร้างขึ้นได้จากความสัมพันธ์ (Relation) ของการใช้สัญญาณ (Signs) ดังนี้ในการวิเคราะห์ตัวเนื้อหา (Text) ต้องให้ความสำคัญแก่ความสัมพันธ์ระหว่างความหมายจากตัวสัญญาณที่นำเอาสัญญาณต่างๆ มาผูกรวมกันไว้ ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดความหมายของคำ เราจึงต้องแยกเนื้อหาออกจากรูปลักษณ์ (Form) ชั่วคราว โดยไปเน้นที่ระบบของสัญญาณที่ประกอบเป็นตัวเนื้อหาขึ้นมา

การศูนย์เป็นสัญญาณประเภท Icon ที่สร้างความหมายโดยความเหมือน เช่น รูปภาพ ซึ่งสามารถเข้าใจได้เมื่อเห็น ส่วนถ้อยคำที่อยู่ในการศูนย์เปรียบได้กับ Symbol ที่ถูกสร้างความหมายโดยอาศัย ต้องเรียนรู้ซึ่งจะเข้าใจรวมกับ Index ก็อสัญญาณที่เป็นตัวชี้บ่งให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยการค้นหาเหตุผล เช่น ควันไฟ อาการของโรค

ภาพการศูนย์เป็นตัวเล่าเรื่องที่เกิดขึ้น โดยมีถ้อยคำเป็นตัวกำหนดขอบเขตของภาพว่า เกี่ยวข้องกับเรื่องใด ดังนี้ในการวิเคราะห์ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือ การศูนย์ปูนแనวอี-โรเมนติก จึงใช้วิธีการแสดงความหมายของรหัสเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ความหมายในระดับพื้นผิว ว่าสัญญาณประเภทต่างๆ (Icon, Symbol, Index) ที่ถูกเขียนได้สร้างเป็นชุดรหัสที่นำเสนอถึงลักษณะของจินตนาการทางเพศนั้น เป็นรหัสที่แสดงความหมายด้วยสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง (Representational Code) หรือใช้รหัสที่แสดงความหมายด้วยตัวของมันเองในทันที (Presentational Code) เพื่อแยกประเภทของรหัสให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

### 2.5.1 ประเภทของความหมาย

Ferdinand De Saussure, 1974 (อ้างถึงใน กาญจนा แก้วเทพ, 2541 : 98) ได้แบ่งประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาณออกเป็น 2 ประเภท

ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรอรรถ (Denotative Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เข้า去找กันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่ชัดเจนก็คือความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม

ประการที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง “แม่” บางคนอาจจะนึกถึงความอบอุ่น บางคนนึกถึงความเข้มงวด บางคนนึกถึงประสบการณ์อันร้าย ( เพราะแม่ทิ้งลูกไป )

จากการเก็บความจากความเรียงว่าคำยังสัญญาไว้กับสื่อสารมวลชน (กาญจนฯ แก้วเทพ, 2543 : 34-38) มีวิธีการจัดประเภทของความหมายออกเป็น 2 ชุดคือ

#### (1) ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

R.BARTHES, 1967 (อ้างถึงในกาญจนฯ แก้วเทพ, 2543 : 34) ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายด้วยกันคือ

(1.1) ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำว่า เป็นไทยว่า “ความหมายตรง” เป็นตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างกว้าง泛 (Objective) ดังที่เราล่วงรู้ว่า เป็นความหมายที่เราเข้าใจกันตามดั้งเดิม ไม่ใช่ความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หนึ่งเป็นสัตว์ 4 เท้า (2 มือ 2 เท้า) ประเภทนี้โดยทั่วไปความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายชั้นแรกที่อาจถือได้ว่าเป็นสามัญ โดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความเขียนว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”

(1.2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำว่า เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” คำว่า “ความหมายโดยนัย” นั้น เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับตัวหมายโดยอรรถ กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตโนมัติ (Subjective) ไม่ว่าจะเป็นอัตโนมัติในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนที่มีต่อแม่ ก็จะทำให้คิดถึงแม่ในเบื้องต้น เช่น “ความเจ็บปวดที่ทิ้งลูกไปตั้งแต่เล็ก ความคุ้นเคยงวด ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ฯลฯ หรือเป็นอัตโนมัติในระดับสังคม เช่นในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยที่มีค่า “แม่” อ่อนแอกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” Barthes ให้ความหมายโดยนัยนี้ว่าเป็นความหมายชั้นที่สอง (Second Order of Signification)

ประการที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง “แม่” บางคนอาจจะนึกถึงความอบอุ่น บางคนนึกถึงความเข้มงวด บางคนนึกถึงประสบการณ์อันร้าย ( เพราะแม่ทิ้งลูกไป )

จากการเก็บความจากความเรียงว่าคำยังสัญญาไว้กับสื่อสารมวลชน (กาญจนฯ แก้วเทพ, 2543 : 34-38) มีวิธีการจัดประเภทของความหมายออกเป็น 2 ชุดคือ

### (1) ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

R.BARTHES, 1967 (ยังถึงในกาญจนฯ แก้วเทพ, 2543 : 34) ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายด้วยกันคือ

(1.1) ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำว่า เป็นไทยว่า “ความหมายตรง” เป็นตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างกว่าวิสัย (Objective) ดังที่เราล่วงรู้ว่า เป็นความหมายที่เราเข้าใจกันตามดั้งเดิม เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หนีเป็นสัตว์ 4 เท้า (2 มือ 2 เท้า) ประเภทนี้โดยทั่วไปความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายชั้นแรกที่อาจถือได้ว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความเขียนว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”

(1.2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำว่า เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” คำว่า “ความหมายโดยนัย” นั้น เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับตัวหมายโดยอรรถ กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตติวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะเป็นอัตติวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนที่มีต่อแม่ ก็จะทำให้คิดถึงแม่ในแบบ “ความเจ็บปวดที่ทิ้งลูกไปตั้งแต่เล็ก ความดูเข้มงวด ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ฯลฯ หรือเป็นอัตติวิสัยในระดับสังคม เช่นในสังคมไทย สังคมชนิค สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยที่มีค่า “แม่” อ่อนแอกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” Barthes ให้ความหมายโดยนัยนี้ว่าเป็นความหมายชั้นที่สอง (Second Order of Signification)

Barthes, 1967 (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 34) ได้ยกตัวอย่างที่แสดงความแตกต่างระหว่างความหมายโดยบรรยายตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายถนนสายหนึ่งในเมืองนั้น สามารถถ่ายภาพเดียวกันได้อย่างน้อย 2 วิช ภาพแรกอาจจะใช้ฟิล์มสี ช่วงเวลาที่มีแสงสว่างเข้า ให้เลนส์ที่ช่วยให้ภาพคุณภาพสูง ไม่มีชีวิตชีวา โดยมีเด็กๆ เล่นอยู่กลางถนน ในขณะที่อีกภาพหนึ่งซึ่งเป็นภาพเดียวกัน แต่ทว่าจะถูกถ่ายด้วยฟิล์มขาวดำ ใช้แสงที่ตัดกันอย่างมากทำให้เกิดบรรยากาศที่ลึกลับน่าหวาดกลัว โดยมีเด็กๆ เล่นอยู่กลางถนน เช่นเดิม ทั้ง 2 ภาพนี้จะมีความหมายโดยธรรมเนียมกัน คือเป็นภาพเด็กเล่นอยู่บนถนนในเมือง ส่วนนี้เป็นส่วนที่ตอบคำถามว่า “นี่คือภาพอะไร” (What is) และการสร้างความหมายจะเกิดจากกลไกการทำงานของกล้อง (Objective) แต่ความหมายโดยบันทึกของทั้ง 2 ภาพจะแตกต่างกัน ภาพแรก จะบ่งบอกนัยยะว่า “ถนนเป็นสถานที่เล่นอันเพลิดเพลินสำหรับเด็ก” แต่ภาพที่สองจะบอกความหมายว่า “ถนนเป็นสถานที่อันตรายสำหรับเด็กๆ” ในส่วนหลังนี้จะตอบคำถามว่า “ภาพนี้ถูกถ่ายขึ้นมาอย่างไร (How) และการสร้างความหมายในระดับที่สองนี้เกิดจากการทำงานของมนุษย์ (Subjective)

ในความหมายที่สองนี้เองซึ่งนักสัญญาณิชวิทยาสนใจที่จะวิเคราะห์ศึกษามากที่สุด ก็คือความหมายโดยนัย เนื่องจากความหมายดังกล่าวมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริงทั้งในเรื่องของการรับรู้ การถอดรหัส การตีความหมาย และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถแปรเปลี่ยนไปได้อีกมากมาย

## (2) Metaphor / Metonymy

Metaphor และ Metonymy เป็นวิธีการหลักอีก 2 วิธี ที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายจากสัญญาณตัวหนึ่ง โดยอาศัยสัญญาณตัวหนึ่ง

(2.1) Metaphor เป็นวิธีการถ่ายโอนความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่าง 2 สัญญาณ 2 ตัวที่มีความคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการ “เปรียบเทียบ อุปมาอุปมัย” (Analogy) โดยที่สัญญาณตัวแรกนั้นเป็นที่รู้จักความหมายกันดีอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นมีอยู่ถูกนำมาเข้าคู่กับสัญญาณตัวที่สองซึ่งยังไม่ค่อยรู้จักความหมาย โดยอาศัยความหมายของสัญญาณตัวแรกทำให้สัญญาณตัวหลังถูกรับรู้ความหมายไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 104)

การเปรียบเทียบ Metaphor นั้น เป็นที่รู้จักกันคืออยู่แล้วในวัฒนธรรมการใช้ภาษาของเรา โดยอาจจะสังเกตเห็นคำออกใบ้ (Cue) ดังนี้คือ คำว่า “เสมือน ประหนึ่ง ราวกับว่า” (Like/As) เช่น

ตารางที่ 2.3 ตารางแสดงตัวอย่างการใช้สัญญาณของ Metaphor

นางสาวไทย ปีนี้คงราwkับนางฟ้ามาชูติ	
(สัญญาณ 2)	(สัญญาณ 1)

ที่มา : กาญจนा แก้วเทพ (2543 : 36)

จากประโยคข้างต้นนี้ เรายังคงร่วมกันอยู่แล้วว่า บรรดาเทพบุตรเทพธิดานั้น (สัญญาณ 1) จะต้องมีคุณสมบัติสำคัญ คือ มีความสวยงามดงงามเกินกว่ามนุษย์ธรรมดา ดังนั้นเมื่อผู้พูด ประโภคนี้ต้องการจะสื่อความหมายที่แสดงให้เห็นว่า “นางสาวไทยปีนี้” (สัญญาณ 2) มีความงามอย่างยิ่ง ผู้พูดก็ได้นำเอาสัญญาณตัวที่ 2 (นางสาวไทยปีนี้) ไปจับเข้ากับสัญญาณ 1 (เทพธิดา) เพื่อถ่ายโอน ความหมายจากสัญญาณ (1) ไปยังสัญญาณ (2)

Metaphor เป็นวิธีการถ่ายโอนความหมายที่คนทั่วไปคุ้นเคยกัน ที่เรารายกว่าอุปมาอุปมัย โดยเฉพาะในสัญญาณที่เป็นภาษาเขียน เช่น วรรณคดี แต่มักจะไม่ค่อยพบการใช้วิธีการถ่ายโอน ความหมายแบบ Metaphor ในภาษาพามากนัก อย่างไรก็ตาม สำหรับในวงการสื่อมวลชน สมัยใหม่ที่มีการใช้ภาพและเสียงเพื่อสื่อความหมายนั้น เราอาจจะพบว่ามีการใช้ Metaphor ถ่ายโอนความหมายอยู่จำนวนไม่น้อย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดที่สุดมักจะอยู่ในสื่อโฆษณา ที่มักมีการนำเอาภาพสัญญาณที่นิยมรู้จักความหมายกันอย่างดีแล้วมาเข้ากับภาพสัญญาณใหม่ที่ต้องการสื่อความหมาย ตัวอย่างเช่น โฆษณาของการบินไทยที่นำเอาคำ “ไหมที่” มาแสดงความอ่อนนุ่ม/ราบรื่น มาถ่ายโอน ความหมายถึงการเดินทางอันราบรื่น การบินไทย (Smooth as Silk) หรือภาพโฆษณาลูกอมที่มีรสเย็นราวกับได้อบหน้าในน้ำตก เป็นต้น (กาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 36-37)

(2.2) Metonymy เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมาย โดยเลือกเอาส่วนย่อยส่วนหนึ่ง ของสัญญาณ (Part) มาแทนความหมายของส่วนรวมทั้งหมด (Whole) ตัวอย่างที่พบบ่อยที่สุดคือ การใช้สัญญาณเมืองต่างๆ เช่น

### ตารางที่ 2.4 ตารางแสดงตัวอย่างการใช้สัญญาณ Metonymy

<b>Whole</b>	<b>Part</b>
กรุงเทพฯ	พระปรงค์วัดอรุณ / วัดพระแก้ว
นิวยอร์ก	ตีกระฟ้า
ปารีส	หอไอเฟล
ตอนคอน	นาฬิกานิคเบน

ที่มา : กาญจนา แก้วเทพ (2541 : 105)

การถ่ายทอดความหมายจากสัญญาณที่เป็นส่วนย่อย ให้แทนสัญญาณส่วนรวมทั้งหมดนั้น เกิดจากกระบวนการที่เรียกว่า Association (การเชื่อมโยงสัมพันธ์) กล่าวคือในหัวสมองของผู้รับสาร จะต้องมีคู่ของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมเอาไว้แล้ว เช่น ต้องรู้ว่า พระปรงค์วัดอรุณตั้งอยู่ที่กรุงเทพฯ เพราะฉะนั้นมันเมื่อเป็นส่วนหนึ่ง (ส่วนย่อย) จึงพาให้คิดไปถึงอีกส่วนหนึ่ง (ส่วนรวม) ได้

การถ่ายทอดความหมายด้วยวิธี Metonymy นี้ก็เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารกระทำอยู่ตลอดเวลา ศักยการเลือกส่วนย่อยที่สามารถเป็นตัวแทนที่คิดว่าสุดของส่วนรวมทั้งหมด มาใช้เป็นสัญญาณที่ถ่ายทอดความหมาย เช่น ในพุทธศาสนานั้น ได้ใช้ดอกบัวเป็น Metonymy เนื่องจากมีความสัมพันธ์ กับประวัติพระพุทธเจ้าตอนประสูติ ในขณะที่คริสต์ศาสนามีการเลือก Metonymy เป็นไม้กางเขน ซึ่งมีความเกี่ยวพันกับเรื่องราวของพระเจซูในตอนสิ้นพระชนม์ เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 105)

เมื่อเปรียบเทียบกับ Metaphor และ Metonymy แล้วพบว่า Metaphor จะถูกนำมายังช่องทางมากในงานประพันธ์ โคลงฉันท์ ภาพพื้นเมือง Metonymy กลับถูกใช้มากในนวนิยายและภาพพิมพ์ เมื่อภาพพิมพ์ต้องการจะสื่อความหมายว่าหนังเรื่องนี้เป็นประเภทหนังนี้ Action ใบปิดของหนังก็ต้องเลือกเอาภาพพระเอกที่ถือปืนวางไว้กลางภาพ (เช่น James Bond) หากต้องการบอกว่าเป็นหนังรักโรแมนติก ก็ต้องมีภาพพระเอกนางเอกในลักษณะที่ใกล้ชิดกัน (เช่น Titanic) และเมื่อจาก Metonymy เป็นเรื่องของการนำเสนอเรื่องราวส่วนย่อยบางส่วนมาขึ้นแทนส่วนรวมทั้งหมด Metonymy จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเลือกภาพตัวแทนของความเป็นจริงทั้งหมดนำเสนอ (Representation of Reality) ดังนั้น ภาพตีกระฟ้าในกรุงเทพฯมีความหมายโดยรอบว่า “นี่คือตีกระฟ้า” แต่ว่าในความหมายของ Metonymy ก็คือ “นี่คือชีวิตเมืองกรุงฯ เช่นเดียวกับภาพทุ่งนาที่ยืนแทนความเป็นจริงของ “ความเป็นชนบท”

เมื่อ Metonymy เป็นเรื่องของการเลือกภาพตัวแทน (ส่วนย่อขยาย) มาอینแทนความเป็นจริง (ส่วนรวมทั้งหมด) กระบวนการเลือกและการตัดสินใจว่าจะเลือกภาพอะไรจึงสำคัญที่สุด และกระบวนการนี้ไม่อาจจะหลีกเลี่ยงออกดิของผู้ที่มีสิทธิเลือกส่วนย่อขยายนั้นได้เลย เมื่อต้องการถ่ายภาพชีวิตในกรุงเทพ หากเราเลือกถ่ายภาพคนในกรุงเทพกำลังเบียดเสียด攘กันขึ้นรถในช่วงเช้าบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ส่วนย่อขยายส่วนนี้จะสื่อความหมายว่า “ชีวิตคนกรุงเทพช่างเด็นไปด้วยการแก่งแย่งแข่งขันกัน” ในทางตรงกันข้าม หากเราเลือกภาพเด็กนักเรียนผู้ชายกำลังพากันแก่ข้ามถนนราชดำเนิน ภาพก็จะถูกสื่อความหมายว่า “เมืองกรุงเทพจะเป็นเมืองทันสมัย แต่น้ำใจแบบคนไทยก็ไม่เคยหืดหาย” เป็นต้น (กาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 37-38)

ตารางที่ 2.5 ตารางเปรียบเทียบคุณสมบัติ Metaphor กับ Metonymy

Metaphor	Metonymy
1. คล้ายคลึงกันด้วยการเปรียบเทียบ (Analogy) 2. meta: การถ่ายทอด phor: การคงไว้ (Bear) 3. สังเกตเห็นคำนองแนะนำ เช่น “เสมือนว่า / ประการหนึ่ง / คั่งว่า / ราวกันว่า”	1. คล้ายคลึงกันด้วยการเชื่อมโยง (Association) 2. meta: ถ่ายทอด onoma : ชื่อ/นาม 3. จะมีการซึ่งเอาร่วมย่อขยาย / ส่วนเสี้ยว ส่วนหนึ่ง นาแท่นความหมายของส่วนรวมทั้งหมด (จะใช้มาก ในกรณีการสร้างรูปแบบ เช่น จมูกหมากรุก แทนคุณสมบัติ)

ที่มา : กาญจนा แก้วเทพ, 2541 : 106

เมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดของ Peirce (อ้างถึงใน กาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 40) แล้ว Metonymy ก็คือสัญญาณแบบ Index นั้นเอง อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างระหว่าง Index กับ Metonymy ก็คือ ในขณะที่ Index ของ Peirce นั้น ความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญาณ (Signifier) กับ Object นั้น มีความสัมพันธ์ซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่เป็นไปตามธรรมชาติ เช่น ควันเกิดจากกองไฟตามธรรมชาติ อยู่เท้าสัตว์เกิดจากการเดินผ่านมาโดยธรรมชาติ แต่ทว่า Metonymy นั้นเป็น Index ที่ถูกเลือกมานำเสนอด้วยการกระทำของมนุษย์ แม้มักจะถูกนำเสนอร่วมกับว่าเป็นเรื่องธรรมชาติ (นี่จึงถูกกล่าวเป็นเรื่องของการสร้างอุดมการณ์หรือ Myth ไป) ด้วยเหตุนี้ บรรดาภาพบ่าวทั้งหลายที่ใช้วิธีการ Metonymy ด้วยการเลือกเอาบางส่วนเสี้ยวมาแทนความหมายทั้งหมดนั้น จึงเกิดจากการกระทำการของมนุษย์ที่มีปัจจัยด้านอุดมการณ์และอคติเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยอยู่เสมอ ด้วยย่างเช่น ภาพ

ของเด็กๆ ในประเทศสังคมนิยมที่ต้องออกมารំลุนดรีขอเงินตามท้องถนน จะถูกนำมาใช้เป็น Metonymy หรือข่ายความลับเมื่อหลวงของระบบเศรษฐกิจแบบสังคมนิยมอยู่เสมอ ทั้งๆ ที่ส่วนเสี้ยว ดังกล่าวมีอยู่ทั่วไปในประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเสรี เช่นเดียวกับภาพของพระราชน王 ในสายตาของ “แม่พลดอย” จากสีแพร่งคิน กับเห็น Anna จาก Anna and the King ก็ย่อมาแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากอุดมคติของผู้หัวญิ่ง 2 คนที่แตกต่างกันนั้นเอง

ในการศึกษาจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นใน “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” ผู้เขียนได้นำแนวคิดการวิเคราะห์สืบด้วยทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยจะทำการวิเคราะห์ใน 2 ระดับ คือ วิเคราะห์ความหมายโดยรอบ (Denotative Meaning) อันได้แก่จินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูน เพื่อศึกษาว่า จินตนาการทางเพศเหล่านั้นถูกถ่ายทอดออกมายังไร และมีกระบวนการในการสร้างความหมาย (Signification) อย่างไรบ้าง และวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ใน จินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่พบ อันเป็นความหมายขั้นที่สอง (Second Order of Signification) เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาผ่านเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูนได้ อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

## 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ

แบบแผนการใช้สื่อ (Usage Patterns) ในสังคมปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงจากสภาพว่าที่ข่าวสารทางอากาศและขาดแคลนมาสู่บุคคลนัยของข่าวสารที่ทั่วทั่วทั่ว และเนื่องจากบวนการผลิตข่าวสารมีลักษณะเป็นอุตสาหกรรม ดังนั้นจึงต้องมีการลงทุนและห่วงผลกำไร การแบ่งขันจึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ปัจจัยที่สำคัญในการแบ่งขันของสื่อก็คือ ปริมาณและคุณภาพของกลุ่มผู้รับสาร หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือสื่อนั้นได้รับความนิยมในกลุ่มผู้รับสาร หรือสามารถยึดกุมกลุ่มเป้าหมาย (Audience Fragmentation) เอามาได้มากน้อยเพียงใด แม้ว่าภาพของกลุ่มผู้รับสารของสื่อประเภทต่างๆ จะมีลักษณะเป็น “มวลชน” แต่ในความเป็นจริงแล้ว “มวลชน” เหล่านี้ มิใช่คนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ทุกรฐานะ หากทว่าเป็นกลุ่มผู้รับสารที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งบุคคลแต่ละกลุ่มนี้ก็จะมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันไป

Samuel L. Becker (Discovering Mass Communication, 1978 : 79-82) ให้ความหมายของการเปิดรับข่าวสาร โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารดังนี้

- (1) การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) กล่าวคือ บุคคลจะแสวงหาข่าวสารเพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่น ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเรื่องทั่วๆ ไป
- (2) การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนเองสนใจ อย่างรู้
- (3) การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการกระทำ หรือความต้องการเรียนรู้อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเพื่อผ่อนคลายอารมณ์

ผู้รับข่าวสารมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข่าวสารตามแบบเฉพาะ ของแต่ละคน แตกต่างกันไป แรงผลักดันที่ทำให้บุคคลหนึ่งได้มีการเลือกรับสื่อนั้น เกิดจากปัจจัยพื้นฐานหลายประการ ดังต่อไปนี้ (ชวรัตน์ เชิญชัย, 2527 : 170-171)

- (1) ความเหงา เป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่ว่าปกติคนเราไม่ชอบที่จะอยู่ตามลำพัง เนื่องจากเกิดความรู้สึกสับสนวิตกกังวล หวาดกลัวและเมินเฉยจากสังคม จึงชอบหรือพยายามที่จะรวมกลุ่มเพื่อสังสรรค์กับผู้อื่นเท่าที่โอกาสอำนวยได้ เมื่อไม่สามารถที่จะติดต่อสังสรรค์กับคนอื่นได้โดยตรง สิ่งที่ดีที่สุดก็คือการอยู่กับสื่อต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

- (2) ความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ ดังนี้ สื่อมวลชนจึงเอาระบบความอยากรู้อยากเห็นเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่ง ในการเสนอข่าวสาร
- (3) ประโยชน์ใช้สอยของคนเอง โดยพื้นฐานของมนุษย์เป็นผู้เห็นแก่ตัว ในฐานะที่เป็นผู้รับข่าวสารจึงต้องแสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่าง เพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเอง เช่น ช่วยสร้างความคิด ช่วยให้เกิดความสนุกสนานบันเทิง เป็นต้น
- (4) ลักษณะเฉพาะของสื่อมวลชนโดยทั่วไป ลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละอย่างมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้รับข่าวสารจากสื่อมวลชน มีจำนวนและองค์ประกอบที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ เพราะผู้รับข่าวสารแต่ละคนย่อมจะหันเข้าหาลักษณะเฉพาะบางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการ หรือทำให้คนเองเกิดความพึงพอใจ

กระบวนการเลือกเบริบเนื่องเครื่องกรอง (Filters) ข่าวสาร ในการรับรู้ของมนุษย์ เรา ซึ่งแตกต่างไปตามประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ของแต่ละบุคคล ซึ่งประกอบด้วยการกลั่นกรอง 3 ชั้น คือ (พีระ จิร โสกน, 2529 : 636-640)

- (1) การเลือกเบริบหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Attention) หมายถึง แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจ หรือปีครับข่าวสารจากแหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง โดยทั่วไปแล้วในการปีครับข่าวสาร ผู้รับสารมักจะเลือกรับสิ่งที่สนับสนุนความคิดเดิมของตนอย่างเสมอ
- (2) การเลือกรับรู้หรือตีความ (Selective Perception or Interpretation) เป็นกระบวนการกลั่นกรองขึ้นต่อมา เมื่อบุคคลเลือกปีครับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดได้แล้ว ผู้รับสารจะเลือกรับรู้หรือเลือktความหมายตามความเชื่อของตนเอง หรือตามทัศนคติ ตามประสบการณ์ ตามความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง ตามแรงจูงใจ ตามสภาพร่างกาย หรือสภาพอารมณ์ เป็นต้น
- (3) กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำ ข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของคนเอง การเลือกจดจำนี้เบริบเนื่องเครื่องกรองชั้นสุดท้าย ที่มีผลต่อการส่งสารไปยังผู้รับสาร ในบางครั้งข่าวสารอาจจะถูกปฏิเสธตั้งแต่ชั้นแรกโดยการไม่เลือกอ่าน พิจ หรือชั้นสื่อมวลชนบางฉบับ หรือบางรายการ

Charles Atkin, 1973 (อ้างถึงในพัชรชัย หลวงพรหม, 2542 : 21) ชี้ให้เห็นว่า การแสวงหาข่าวสารหรือความต้องการสื่อสารมวลชนของปัจเจกบุคคลนั้น คือ ต้องการได้รับข่าวสาร (Information) และความบันเทิง (Entertainment) ความต้องการของข่าวสารนั้นเกิดจากความไม่รู้ หรือไม่แน่ใจ (Uncertainty) ของปัจเจกบุคคลที่มาจากการ

- (1) การมองเห็นความไม่สอดคล้องกันระหว่างระดับความรู้ของปัจเจกบุคคลขณะนั้น กับระดับความต้องการที่อยู่ภายนอกกับสิ่งแวดล้อมภายนอก (Extrinsic Uncertainty) ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญก็ยังอย่างมีความรู้ความแน่ใจสูง
- (2) การมองเห็นความไม่สอดคล้องกันระหว่างความรู้ที่มีอยู่ของปัจเจกบุคคลนั้น กับความรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งกำหนดโดยระดับความสนใจส่วนบุคคลของปัจเจกบุคคลนั้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Intrinsic Uncertainty)

สำหรับความต้องการได้รับความบันเทิงของปัจเจกบุคคลนั้น มาจากการกระตุ้นอารมณ์ แห่งความรื่นเริงบันเทิงใจที่เกิดจากการมองเห็นความไม่สอดคล้องกันระหว่างสภาพที่เป็นอยู่ของปัจเจกบุคคลขณะนั้น กับระดับความสนุกสนานที่คาดหวังไว้ (Intrinsic Desire)

ข่าวสารที่ลดความไม่รู้หรือความไม่แน่ใจ ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจภายในส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Intrinsic Uncertainty) และที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงสนุกสนานส่วนตัว (Intrinsic Desire) นั้น แอ็ตคิน เรียกว่า “ข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงการบริโภค (Immediate Consummators Gratifications) ส่วนข่าวสารที่ลดความไม่รู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมภายนอก (Extrinsic Uncertainty) นั้น แอ็ตคินให้ชื่อว่า “ข่าวสารที่ใช้ประโยชน์เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความคิด และแก้ปัญหาต่างๆ (Instrumental Utilities) ในชีวิตประจำวันข่าวสารบางอย่างอาจจะให้ประโยชน์ถึงการนำไปใช้และให้ความบันเทิงขณะเดียวกัน และในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนนั้น บุคคลจะมีการเปรียบเทียบระหว่างผลตอบแทนกับการลงทุนลงแรงและพันธะผูกพัน หากว่าการได้รับข่าวสารหรือความบันเทิงสูงกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลย่อมแสวงหาข่าวสารนั้น แต่หากผลประโยชน์ที่ได้รับน้อยกว่าการลงทุนลงแรงบุคคลก็อาจจะเลิกเมตต่อข่าวสารนั้น

การวัดพฤติกรรมการเปิดรับสารจากสื่อมวลชนนั้น McLeod et al., 1972 (อ้างถึงในนวัตกรรม นาเสถียร, 2546 : 18) ได้กล่าวถึงตัวชี้วัดไว้ 2 ตัว คือ

- (1) วัดจากเวลาที่ใช้สื่อ
- (2) วัดจากความถี่ในการใช้สื่อ

**ชั้นการวัดจากเวลาที่ใช้สื่อนั้น** มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายอย่างที่ทำให้คำตอบนี้โอกาสผิดพลาดได้ เช่น ความสนใจของผู้รับสาร เวลาว่างที่ผู้รับสารมีอยู่ การมีสื่อที่สามารถดูได้ ดังนั้น จึงนิยมใช้การวัดจากความถี่ในการใช้สื่ออย่างเฉพาะเจาะจงในเนื้อหา ชั้นสามารถชี้ให้เห็นได้ว่า ความต้องการอย่างมากของผู้รับสารที่จะทำอะไรบางอย่าง (Inclination) และสิ่งที่ผู้รับสารได้กระทำจริงๆ (Action) ต่อสื่อหนึ่งๆ หรือเนื้อหาสื่อหนึ่งๆ (Media Content)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะเห็นได้ว่า การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนผู้รับสารจะมีลักษณะเป็น Active Receiver กล่าวคือ เป็นผู้เลือกที่จะเปิดรับ หรือไม่เปิดรับ ชั้นการวัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของผู้รับสารนอกจากจะทำให้ทราบถึงพฤติกรรมในการใช้สื่อแล้ว ยังสามารถชี้ให้เห็นได้ถึงความนิยมของผู้รับสารที่มีต่อสื่อใดสื่อหนึ่ง ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้นผู้วิจัยจะได้นำแนวคิด พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ มาเป็นแนวทางในการศึกษาความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก โดยจะทำการศึกษาในเรื่อง การเลือกที่จะเปิดรับ ความถี่ในการอ่าน และการได้มาซึ่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความนิยมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ต่อไป

## 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. กิตติ กันกัญ,(2535): ลักษณะของการสร้างฝันjinด้านการทางเพศในสื่อมวลชนไทย, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาถึงลักษณะของการสร้างฝันjinด้านการทางเพศที่ปรากฏและได้รับการเผยแพร่ในสื่อมวลชนไทย)

กิตติ กันกัญ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ลักษณะของการสร้างฝันjinด้านการทางเพศในสื่อมวลชนไทย” ทำการศึกษาสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ 2 ชนิด คือ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเวดดิ้งเพป มีกุญแจเป้าหมายแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ กลุ่มชายหญิงรักคู่ทางเพศ และกลุ่มชายรักร่วมเพศเพื่อนนำมาริเคราะห์ นอกจากนั้นข้อมูลที่นำมาศึกษาข้างเป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคคลผู้รู้หรือผู้เกี่ยวข้องในการสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องเพศด้วย จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของการสร้างฝันjinด้านการทางเพศในสื่อมวลชนไทย สอดคล้องกับjinด้านการของมนุษย์ในเชิงจิตวิทยา นอกจากนั้นยังพบjinด้านการในลักษณะอื่นๆ ที่นอกเหนือไปจากjinด้านการในเชิงจิตวิทยาดังกล่าวอีกมากmanyหลายประการด้วย jinด้านการรู้ปัจจุบันซึ่งปรากฏในสื่อมวลชนที่นำมาศึกษานั้น ถูกถ่ายทอดความหมายจากผู้ผลิตสู่ผู้รับสาร โดยผ่านกระบวนการสร้างความหมายนาๆ ประการ ได้แก่ การกำหนดโครงเรื่องที่ชัดเจนตายตัว การใช้อุปมา อุปลักษณ์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างความหมายโดยใช้รหัสที่แสดงความหมายด้วยตัวเอง โดยทันที ความหมายjinด้านการทางเพศเหล่านี้จะก่อประโภชน์ให้แก่ผู้รับสาร โดยนำพาผู้รับสารเข้าสู่โลกแห่งความฝันjinด้านการทำให้ผู้รับสารรู้สึกผ่อนคลาย หลีกหนีจากความเครียดทางเพศ ให้การพิงพาและสร้างความบันเทิงแก่ผู้เปิดรับ

2. ทรงพล สร้อยสุวรรณ, (2541) : ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ (ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาถึงการนำเสนอเรื่องเพศด้วยภาพและภาษา ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยนำเสนอความถี่ของการปรากฏ)

ทรงพล สร้อยสุวรรณ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” ทำการศึกษาปริมาณของการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศด้วยภาพ และภาษา และศึกษาถึงระดับของสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศด้วย โดยได้คัดเลือกหนังสือการ์ตูนที่วัยรุ่นนิยมอ่านจำนวน 3 แนว มาทำการศึกษา พบว่า ปริมาณการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือ

การศูนญ์ปุ่นทั้ง 3 แนว หนังสือการศูนแนวนรกรรมดิกที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหญิง มีปริมาณการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศมากกว่าในหนังสือการศูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นชาย ลักษณะการนำเสนอเนื้อหานี้มีรูปแบบการนำเสนอด้วยภาพเป็นหลัก และการนำเสนอด้วยภาษา เป็นส่วนเสริม ทั้งในเรื่องลักษณะการนำเสนอด้วยภาพ และภาษา เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศมีรูปแบบการนำเสนออย่างจะแจ้ง ไม่อ้อมค้อม

3. จิตมา เพชรรัตน์, (2541) : การเปิดรับหนังสือการศูนญ์ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์, วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเปิดรับ และทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์ของกลุ่มวัยรุ่น)

จิตมา เพชรรัตน์ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปิดรับหนังสือการศูนญ์ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์” พบร่วมกับ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยส่วนใหญ่จะเคยอ่านหนังสือการศูนที่มีเนื้อหาทางเพศ โดยมีความตื่นในการอ่านการศูนเหล่านี้คือ แล้วแต่โอกาส และสถานที่ใดก็อ่านได้หมด และมีความชอบที่จะอ่านการศูนประเภทดังกล่าว และมีความเห็นว่าการอ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมชาติ และไม่ควรปิดบัง อีกทั้งได้สรุปผลการศึกษาว่าสื่อมวลชนมืออิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นในสังคม

4. นนทยา พงศ์พากย์, (2544) : การสื่อสารเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศในการศูนญ์ปุ่น, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาถึงรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างเพศที่ปรากฏในหนังสือ การศูนญ์ปุ่นแนวโนรกรรมดิกทั่วไป)

นนทยา พงศ์พากย์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศในการศูนญ์ปุ่น” ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาถึงรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างเพศที่ปรากฏในหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวรักโนรกรรมดิก ตลอดจนถึงกระบวนการคัดเลือก แปลและผลิตการศูนญ์ปุ่น ของสำนักพิมพ์ในประเทศไทย พบร่วมกับ ในกระบวนการคัดเลือกหนังสือการศูนมาแปลเป็นภาษาไทย ทางสำนักพิมพ์จะให้ความสำคัญกับเนื้อร่องค่อนข้างสูง กล่าวคือจะดูว่าเนื้อร่องแนวไหนที่ผู้อ่านให้ความสนใจ และหนังสือการศูนที่ผู้เขียนเป็นที่รู้จักของผู้อ่าน ในส่วนของรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างเพศที่ปรากฏในหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวรักโนรกรรมดิก เป็นการสังเคราะห์รูปแบบของการสร้าง และสานความสัมพันธ์ระหว่างคุวะลัครในเนื้อร่อง ในประเด็นดังต่อไปนี้ การวางแผนด้วยการตอบสนอง ความอ่อนไหว ความรักใคร่เส้นทาง ความสัมพันธ์

ทางเพศ การเด็ก การขอความรัก รูปแบบความรัก และการแก้ไขปัญหา ซึ่งในส่วนของความสัมพันธ์ทางเพศนั้น จะพบในลักษณะที่ไม่โใจแจ้งกล่าวคือ มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอที่จะมีเพศสัมพันธ์ซึ่งก็จะได้รับการปฏิเสธจากอีกฝ่ายหนึ่ง หรือในลักษณะที่เพื่อสร้างความคลอกบขันให้กับเนื้อเรื่อง



ทางเพศ การเด็ก การขอความรัก รูปแบบความรัก และการแก้ไขปัญหา ซึ่งในส่วนของความสัมพันธ์ทางเพศนั้น จะพบในลักษณะที่ไม่โใจแจ้งกล่าวคือ มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอที่จะมีเพศสัมพันธ์ซึ่งก็จะได้รับการปฏิเสธจากอีกฝ่ายหนึ่ง หรือในลักษณะที่เพื่อสร้างความคลอกบขันให้กับเนื้อเรื่อง



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก และรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาตัวบท (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว อี-โรแมนติก ในอันที่จะวิเคราะห์สูตร (Formula) ของการนำเสนอเนื้อหา ตลอดจนวิเคราะห์ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก โดยมีกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย ดังต่อไปนี้

#### 3.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย

วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีการ	การวิเคราะห์
1. เพื่อศึกษาความนิยมของวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก	แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ	การวิจัยโดยการสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือ	วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ เพื่อให้ทราบถึงความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว อี-โรแมนติก

ตารางที่ 3.1 (ต่อ) ตารางแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย

วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีการ	การวิเคราะห์
2. เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก	การวิเคราะห์องค์ประกอบย่อของส่วนต่างๆ และการวิเคราะห์ขั้นตอนการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ตามหลักแนวคิดการวิเคราะห์ประเภทการวิเคราะห์ (Genres Analysis)	บันทึกองค์ประกอบย่อส่วนต่างๆ ที่นำมาประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว และขั้นตอนของการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกัน	วิเคราะห์องค์ความเป็นสูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก

วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีการ	การวิเคราะห์
3. เพื่อศึกษาลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก	แนวคิดการวิเคราะห์สืดคืบวิถีภูมิสังคมวิทยา (Semiology Theory)	บันทึกและจัดประเภทลักษณะของจินตนาการทางเพศที่พบในหนังสือการ์ตูน	วิเคราะห์จินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏว่ามีการถ่ายทอดออกมาย่างไรบ้าง

**ตารางที่ 3.1 (ต่อ) ตารางแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย**

วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีการ	การวิเคราะห์
4. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ที่สู่เขียน การศูนถ่ายทอดความหมายออกมานำ้ ผ่านจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ	แนวคิดการวิเคราะห์สื่อคำยไทย (Semiology Theory)	บันทึกและจัดประเภทของสัญญาณ (Sign) ที่ถูกนำมาใช้ในการสร้างความหมายให้กับจินตนาการทางเพศที่พบในหนังสือการ์ตูน	วิเคราะห์สัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้สร้างและถ่ายทอดความหมายของ จินตนาการทางเพศไปสู่ผู้อ่าน

วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีการ	การวิเคราะห์
5. เพื่อศึกษาความหมายที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก	แนวคิดการวิเคราะห์สื่อคำยไทย (Semiology Theory) และแนวคิดเรื่องจินตนาการ	นำผลการศึกษาในส่วนของลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกถ่ายทอดออกมานะ และกระบวนการในการนำเสนอความหมายน่าพิจารณาประกอบเข้าด้วยกัน	วิเคราะห์ถึงความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศ ลักษณะต่างๆ ประกอบความเห็นจากนักจิตวิทยาวัยรุ่น

### 3.2 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วย แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล และแหล่งข้อมูลประเภทหนังสือการ์ตูน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.2.1 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

3.2.1.1 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้กำหนดให้ “กลุ่มวัยรุ่นหญิง” ที่มีอายุระหว่าง 15-22 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่ใช้ทำการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 400 คน สำหรับสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เพื่อสำรวจความนิยมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้

3.2.1.2 สัมภาษณ์นักจิตวิทยาวัยรุ่น คร.จิตรา ดุษฎีเมชา ประธานโครงการศูนย์ฯ ให้คำปรึกษาและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ เพื่อนำข้อคิดเห็น มาประกอบผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.3 แหล่งข้อมูลประเภทหนังสือการ์ตูน

ทำการศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1. คลินิครัก	จำนวน 3 เล่ม
ผลงานของ	ชีกิ เอมิโภะ
สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	Shogakukan
สำนักพิมพ์ไทย	บงกช คอมมิคส์

หมายเหตุ : เป็น 1 ในหนังสือการ์ตูน 7 เรื่อง ที่ นสพ.มติชน ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ลงข่าวเบริ่งว่าเป็นเนื้อหาลักษณะอนามัยเด็กชายหญิงให้รู้ทักษะในการให้บริการทางเพศ

2.	เก็ตยู (Get You)	จำนวน 6 เล่ม
	ผลงานของ	ชีกิ เอนิโภะ
	สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	Shogakukan
	สำนักพิมพ์ไทย	บงกช คอมมิคส์

หมายเหตุ : เป็น 1 ในหนังสือการ์ตูน 7 เรื่อง ที่ นสพ.มติชน ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ลงข่าวว่าเป็นตำราสอนเชิงซ์ ทำให้จิตใจหมกมุ่นอยู่กับการมีเพศสัมพันธ์

3.	กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน	จำนวน 8 เล่ม
	ผลงานของ	บุํกิ โยชิหารา
	สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	Shogakukan
	สำนักพิมพ์ไทย	บงกช คอมมิคส์

หมายเหตุ : เป็น 1 ในหนังสือการ์ตูน 7 เรื่อง ที่ นสพ.มติชน ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ลงข่าวเปรียบว่าเป็นสมือนตำราโสเภณีศาสตร์

4.	นาฬิกาที่รัก	จำนวน 9 เล่ม
	ผลงานของ	นาฎ ชิน โจ
	สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	Shogakukan
	สำนักพิมพ์ไทย	บงกช คอมมิคส์

หมายเหตุ : ในประเทศไทยหนังสือการ์ตูนมีการตีพิมพ์เป็นครั้งที่ 3 เนื้อเรื่องถูกนำໄไป  
คัดแปลงเป็นนวนิยาย โดยเจ้าของนามปากกา “นู้ผักบุ้ง” (ซีเอ็คบุ๊คเซ็นเตอร์) และกำลังจะถูก  
คัดแปลงสร้างเป็นละครทางโทรทัศน์ (ข่าวสด, 10 เมษายน 49: 21) และเป็น 1 ในหนังสือการ์ตูน 7  
เรื่อง ที่ นสพ.มติชน ฉบับวันที่ 12 มกราคม 2549 ลงข่าวว่าเป็นตำราสอนเชิงซ์

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล และกลุ่มตัวอย่าง

**ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล และกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้**

#### 3.4.1 กลุ่มผู้อ่าน

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้กำหนดให้ “กลุ่มวัยรุ่นหญิง” ที่มีอายุระหว่าง 15-22 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้แทนประชากรวัยรุ่นหญิง โดยสาเหตุที่เลือกทำการศึกษาเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นหญิงกลุ่มนี้ เป็น เพราะจากผลการสำรวจของหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ (27 เมษายน 2540: อ้างแล้ว) พบว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 15-22 ปี เป็นกลุ่มที่นิยมอ่านหนังสือการศึกษาญี่ปุ่น คังก่าวะเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของศูนย์ฯ (2541: 53) ที่พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครถึงร้อยละ 88 เคยอ่านหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศ ผู้วิจัยจึงเห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีความเหมาะสมต่อประเด็นที่จะทำการศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก ประกอบกับพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานครมีร้านจำหน่ายหนังสือการศึกษาและร้านบริการเช่าซื้อหนังสือการศึกษาระยะอยู่ทั่วไปในทุกพื้นที่ที่เป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นที่ตั้งของสำนักพิมพ์หนังสือการศึกษาต่างๆ ดังนั้นการวางแผนนำเข้าชี้มีความรวดเร็ว และกระจายไปในทุกพื้นที่อย่างทั่วถึง

การสุ่มตัวอย่างเพื่อคัดเลือกวัยรุ่นหญิงสำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Probability Random Sampling) ใน การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนววะ- โรแมนติก จำนวน 400 คน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ในการดำเนินการ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ใน การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยได้กำหนดเวลา และสถานที่ในการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างที่ยินดีให้ข้อมูลไว้ล่วงหน้า ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- (1) ห้องสรรพสินค้ามานุษย์ครอง วันที่ 13 มกราคม 2550 เวลา 15.00-17.00 น.  
จำนวน 80 ตัวอย่าง
- (2) บ้านเช็นเดอร์พอล์ วันที่ 14 มกราคม 2550 เวลา 15.00-17.00 น.  
จำนวน 80 ตัวอย่าง
- (3) ห้องสรรพสินค้าเช็นทรัลเวลค์วันที่ 20 มกราคม 2550 เวลา 15.00-17.00 น.  
จำนวน 80 ตัวอย่าง
- (4) ห้องสรรพสินค้าเดอะมอลล์ (บางกะปิ) วันที่ 21 มกราคม 2550 เวลา 15.00-17.00 น.  
จำนวน 80 ตัวอย่าง
- (5) ห้องสรรพสินค้าเช็นทรัลปีนเกล้า วันที่ 27 มกราคม 2550 เวลา 15.00-17.00 น.  
จำนวน 80 ตัวอย่าง

โดยเหตุผลในการเลือกสถานที่ทั้ง 5 แห่งดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นเพราะ เป็นสถานที่ที่มีกลุ่มวัยรุ่นเป็นจำนวนมาก อันเนื่องมาจากบริเวณใกล้เคียงเป็นที่ตั้งของสถานบันสอนพิเศษหลายแห่ง อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมมาพักผ่อนหย่อนใจในวันหยุด ด้วยเหตุนี้สถานที่เหล่านี้ จึงเป็นที่ชุมนุมของวัยรุ่นจากหลากหลายพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานคร ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีความหลากหลาย เหมาะที่จะใช้เป็นตัวแทนกลุ่มวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบกับบริเวณดังกล่าวเป็นเป็นห้องสรรพสินค้าที่มีขนาดใหญ่ มีร้านจำหน่ายหนังสือการ์ตูนเป็นจำนวนมากซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกสถานที่ทั้ง 5 แห่งเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกำหนดเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วง 15.00-17.00 น. เพื่อให้สอดคล้องกับช่วงเวลาที่กลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เสร็จสิ้นการเรียนจากสถานบันสอนพิเศษ

#### 3.4.2 หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติก ที่นำมาทำการศึกษารั้งนี้ทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกมาจาก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 7 เรื่อง ที่ นสพ.มติชน ได้ตีพิมพ์ในสกู๊ฟช่าว “ระวัง 7 การ์ตูนอันตรายพิธุรักษายเป็นตำราสอนเซ็กซ์” เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2549 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า ก่อนที่ทาง นสพ.มติชน จะนำเสนอสกู๊ฟช่าวนี้ออกมานี้ ได้ทำการสำรวจแหล่งข้อมูลประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเพศ ที่มีวงจำหน่ายอยู่ในห้องตลาดมาก่อนแล้วขึ้นหนึ่ง ก่อนที่จะสรุปอภิธานตามข่าวที่นำเสนอ ดังนั้นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทั้ง 7 เล่มตามข่าวที่

นำเสนอออกมาว่ามีลักษณะเป็นสมือนตำราสอนเชิงสืบ จึงถือได้ว่าได้ผ่านกระบวนการกลั่นกรองข้อมูลมาแล้วขึ้นหนึ่งจากกองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ดิชน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหนังสือการศุนหั้ง 7 เล่มมีความน่าเชื่อถือเพียงพอที่จะนำมาใช้คัดเลือกคู่มือที่ต้องย่างสำหรับทำการศึกษาครั้งนี้ และเพื่อให้ตรงกับกรอบแนวทางในการดำเนินการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกโดยเน้นไปที่ “หนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก” ซึ่งได้แก่หนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรักโรแมนติกที่มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ และมีคู่มือผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นหญิง อีกทั้งต้องดำเนินเรื่องจนจบหรืออวสานแล้ว เพื่อที่จะสามารถทำการวิเคราะห์รูปแบบ (Genres) ในการนำเสนอของหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวนี้ได้ จากเกณฑ์การคัดเลือกนี้ทำให้ได้คู่มือที่ต้องย่างหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกจำนวน 4 เล่ม ดังรายละเอียดที่กล่าวไว้ข้างต้น

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินการศึกษาวิจัย ดังมีรายละเอียดดังนี้

#### ส่วนที่ 1 : ความนิยมของคู่มือวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล เพื่อศึกษาถึงความนิยมของคู่มือวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ตามกรอบแนวคิดพอดีกรรมการเปิดรับสื่อ โดยข้อมูลที่จะนำมาทำการวิเคราะห์ในครั้งนี้ประกอบไปด้วย

- (1) ลักษณะทางประชากรศาสตร์
- (2) พฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก อันประกอบด้วย พฤติกรรมการอ่าน ระยะเวลาที่อ่านมา ความดีในการอ่านการได้มาม และความชื่นชอบที่มีต่อหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก
- (3) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มีต่อหนังสือการศุนหั้งญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

## ส่วนที่ 2 : สูตร (Formula) ในนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

เป็นการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาสูตร (Formula) การนำเสนอเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ตามกรอบแนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายงาน (Genres Analysis) ของ กานุจนา แก้วเทพ (2547) มากำหนดเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง โดยจะทำการวิเคราะห์ใน 2 ประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

### (1) ขั้นตอนการเล่าเรื่อง (Narrative Process)

โดยการวิเคราะห์การดำเนินเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ที่เขียนโดย (ลำดับ) เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกันเพื่อถ่ายทอดเป็นเรื่องราวออกมานั้น จะทำการวิเคราะห์ ขั้นตอนต่างๆ ที่ใช้ในการเล่าเรื่อง (Narration) ดังต่อไปนี้

- การเริ่มเรื่อง (Exposition)
- การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)
- ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)
- ขั้นภาวะคลื่นลาม (Falling Action)
- ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

### (2) องค์ประกอบย่อยส่วนต่างๆ ที่ประกอบสร้างขึ้นมา เป็นเรื่องราวที่นำเสนอใน เนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการวิเคราะห์สูตร (Formula) ของ J. Calwelti (1971) ที่มุ่งศึกษา องค์ประกอบย่อยส่วนต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว ที่นำเสนอออกมานั้น ในหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้

- ช่วงเวลา (Times) วิเคราะห์ช่วงเวลาที่เหตุการณ์ในเรื่องได้เกิดขึ้น
- สถานที่ (Location) วิเคราะห์องค์ประกอบของสถานที่ ที่ใช้ดำเนินเรื่องราว
- พระเอก (Hero) วิเคราะห์คุณลักษณะของพระเอกในเนื้อเรื่อง
- นางเอก (Heroine) วิเคราะห์คุณลักษณะของนางเอกในเนื้อเรื่อง

- ผู้ร้าย (Villain) วิเคราะห์คุณลักษณะของผู้ร้ายในเนื้อเรื่อง
- ตัวรอง (Second Character) วิเคราะห์นักบาทที่แสดงออกมากในเนื้อเรื่อง
- เค้าโครงเรื่อง (Plot) วิเคราะห์รูปแบบการดำเนินเรื่องราว
- แก่นเรื่อง (Themes) วิเคราะห์ประเด็น หรือปมสำคัญที่เนื้อเรื่องต้องการนำเสนอ
- เครื่องแต่งกาย (Costumes) วิเคราะห์ความหมายที่ถูกถ่ายทอดโดยออกมาน่าทาง  
เครื่องแต่งกาย เพื่อแสดงถึงลักษณะของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง

**ส่วนที่ 3 : ลักษณะของจินดานการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก**

เป็นการวิเคราะห์ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) หรือตัวหมายถึง (Signified) ที่นักเขียนการศุนย์ปุ่นประกอบสร้างขึ้นเป็น “จินดานการทางเพศ” ให้เห็นประกายเป็นรูปธรรม ผ่าน “รูปภาพ” และ “ภาษา” ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ตามแนวทางการวิเคราะห์สืบคดีทางภูมิสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) เพื่อให้ทราบว่าจินดานการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติกถูกถ่ายทอดโดยออกมายังไรบ้าง

**ส่วนที่ 4 : กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ของจินดานการทางเพศที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก**

เป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินดานการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักเขียนการศุนย์ปุ่น โดยการใช้สัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ เข้ามาระกับในจินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความหมายไปสู่ผู้อ่านให้มีความสมบูรณ์ขึ้น ตามแนวทางการวิเคราะห์สืบคดีทางภูมิสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) เพื่อให้ทราบว่า จินดานการทางเพศที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอออกมายังกระบวนการสร้างความหมายอย่างไรบ้าง

### **ส่วนที่ 5 : ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก**

เป็นการวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) หรือความหมายแห่งที่ซ่อนอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่ถูกนำเสนอออกมา ตามแนวทางการวิเคราะห์สื่อคำย ทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) เพื่อให้ทราบว่าจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทำหน้าที่อย่างไรต่อผู้อ่าน และเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้างหรือทำลายตามแนวคิดเรื่องจินตนาการ

#### **3.6 การนำเสนอผลการวิจัย**

นำเสนอข้อมูลเชิงพรรณฯ พร้อมภาพประกอบจากหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรแมนติก ที่ใช้ทำการศึกษาทั้ง 4 เรื่อง รวมถึงตารางแสดงค่าความถี่ (Frequency) จากการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่นหญิง

#### **3.7 ระยะเวลาในการวิจัย**

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ผล ตลอดจนเขียนรายงานวิจัย ในช่วง เดือน มกราคม 2550 – กรกฎาคม 2550

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก” ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อศึกษาถึงความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก และรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาด้วย (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก ในอันที่จะวิเคราะห์สูตร (Formula) ของการนำเสนอเนื้อหา ตลอดจนวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของจินตนาการทางเพศ ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก

โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ส่วน ตามวัตถุประสงค์งานวิจัยที่ได้กำหนดไว้ กล่าวคือ

ส่วนที่ 1 : ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผลหาค่าร้อยละ เพื่อศึกษาถึงความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก

ส่วนที่ 2 : สูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก

เป็นการวิเคราะห์ด้วย (Text) ที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาสูตร (Formula) ในการนำเสนอเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์องค์ประกอบข้อย่อส่วนต่างๆ ที่นำมาประกอบสร้างเป็นเรื่องราว และแนวคิดการวิเคราะห์ขั้นตอนการเล่าเรื่อง (Narrative Process) ตามกรอบแนวคิดการวิเคราะห์ประเภทรายการ (Genres Analysis)

### ส่วนที่ 3 : ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

เป็นการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก 4 เรื่อง ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ในส่วนของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอ ออกแบบ โดยการวิเคราะห์ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) หรือตัวหมายถึง (Signified) ที่นักเขียนการ์ตูนประกอบสร้างขึ้นเป็น “จินตนาการทางเพศ” ให้เห็นปรากฏเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้ทันทีที่พบรหén ตามแนวทางการวิเคราะห์สื่อคำยทถุญภีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory)

### ส่วนที่ 4 : กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ของจินตนาการทางเพศที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

เป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้น โดยนักเขียนการ์ตูน โดยการใช้สัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ เพื่อประกอบเพื่อถ่ายทอดความหมายไปสู่ผู้อ่านให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตามแนวทางการวิเคราะห์สื่อคำยทถุญภีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory)

### ส่วนที่ 5 : ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

เป็นการวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) หรือความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่ในจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่ถูกนำเสนออีกน้ำหนึ่งเป็นความหมายชั้นที่ 2 (Second order) ตามแนวทางการวิเคราะห์สื่อคำยทถุญภีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory)

โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมทั้งสรุปผลการศึกษาทั้ง 5 ส่วน ดัง ต่อไปนี้

#### 4.1 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 1 : ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

ในส่วนของข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ได้รับจากการสำรวจกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีอายุระหว่าง 15-22 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ตัวอย่าง เพื่อศึกษาถึงความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ผู้วิจัยจะได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามตามเรียงไปตามลำดับหัวข้อ ซึ่งมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

##### 4.1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

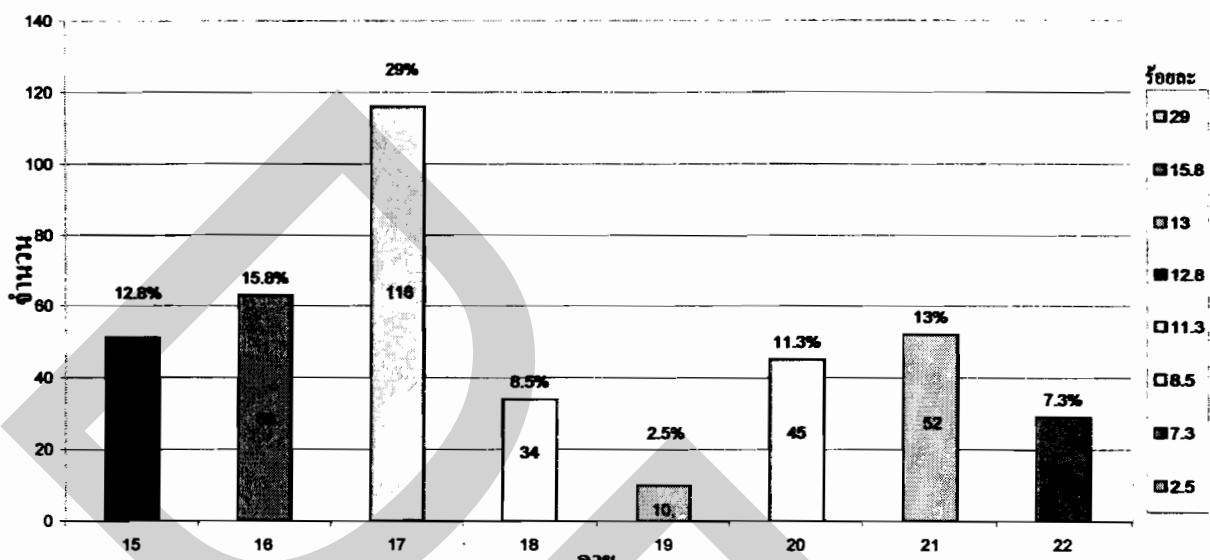
จากแบบสอบถามในส่วนที่ 1 ข้อที่ 1 และ 2 ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์ออกมาน่าได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
15	51	12.80
16	63	15.80
17	116	29.00
18	34	8.50
19	10	2.50
20	45	11.30
21	52	13.00
22	29	7.30
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากการที่ 4.1 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง ในการสำรวจวิจัยครั้งนี้ ที่พบมากที่สุดร้อยละ 29 เป็นวัยรุ่นหญิงอายุ 17 ปี รองลงมาคือ กลุ่มวัยรุ่นหญิงอายุ 16 ปี พบร้อยละ 15.8 และกลุ่มวัยรุ่นหญิงอายุ 21 ปี พบร้อยละ 13 ตามลำดับ

#### แผนภูมิที่ 4.1 แผนภูมิแสดงอายุของกลุ่มตัวอย่าง

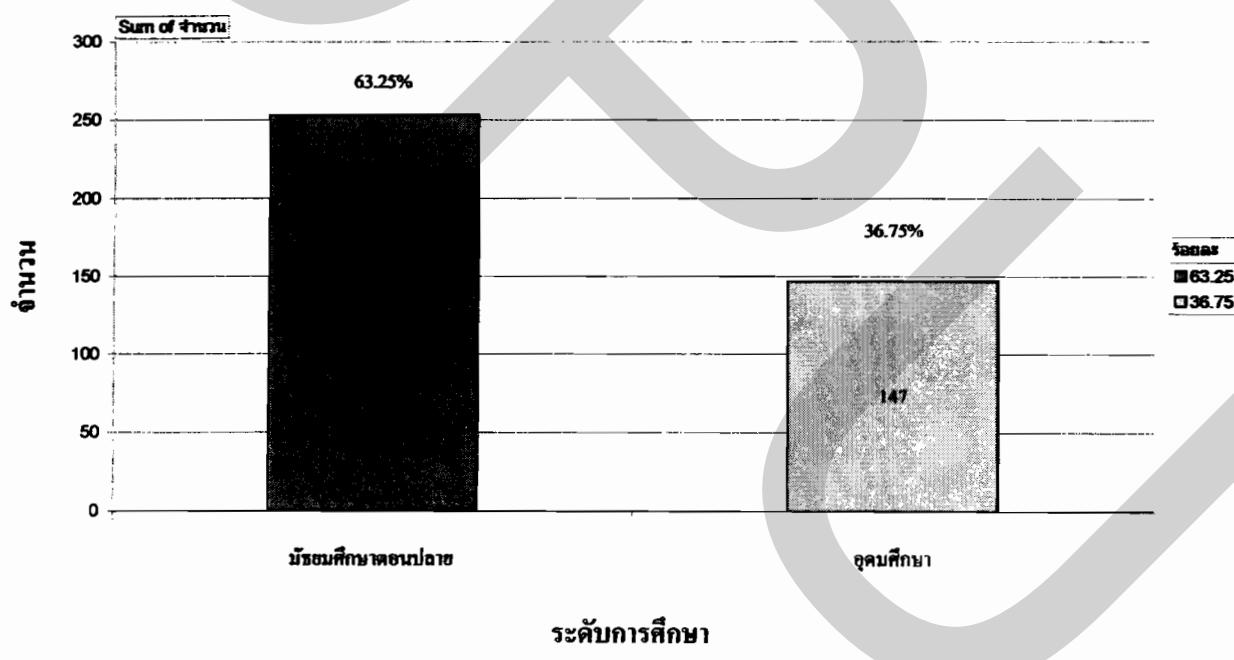


ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนปลาย	253	63.25
อุดมศึกษา	147	36.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.2 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง ในการสำรวจวิจัย ครั้นนี้ ร้อยละ 63.25 กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และอีกร้อยละ 36.75 กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา

แผนภูมิที่ 4.2 แผนภูมิแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง



#### 4.1.2 พฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

จากแบบสอบถามในส่วนที่ 2 ข้อที่ 3-12 ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์ออกมายังไงดังนี้

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงหนังสือการศูนญ์ปุ่นที่ก่อให้เกิดความต้องการอ่าน

ประเภทหนังสือการศูนย์	ระดับการศึกษา				รวม	
	นักเรียนปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
แนวพจัญภัย	56	7.37	25	6.46	81	7.06
แนวต่อสู้/สังคมร้าย	41	5.39	19	4.91	60	5.23
แนวสืบสาน/สอนสาน	105	13.82	60	15.50	165	14.39
แนววิทยาศาสตร์	21	2.76	11	2.84	32	2.79
แนวรักโรแมนติก	162	21.32	94	24.29	256	22.32
แนวรักโรแมนติกที่มีเรื่องเพศ	94	12.37	44	11.37	138	12.03
แนวแฟนตาซีสำหรับเด็ก	40	5.26	14	3.62	54	4.71
แนวคลอกบนขัน	107	14.08	59	15.25	166	14.47
แนวเกี่ยวกับสัตว์	18	2.37	5	1.29	23	2.01
แนวกีฬา/การใช้ทักษะ	23	3.03	16	4.13	39	3.40
แนวที่มุ่งเน้นเรื่องทางเพศ	42	5.53	20	5.17	62	5.41
แนวขาย/หญิงรักร่วมเพศ	51	6.71	20	5.17	71	6.19
<b>รวม</b>	<b>760</b>	<b>100.00</b>	<b>387</b>	<b>100.00</b>	<b>1,147</b>	<b>100.00</b>

หมายเหตุ: เป็นคำถามที่สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 4.3 ประเภทหนังสือการศูนย์ที่ก่อให้เกิดความต้องการเปิดรับมากที่สุด 5 อันดับแรก จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง ได้แก่ หนังสือการศูนย์แนวรักโรแมนติก พบรากถึงร้อยละ 22.32 รองลงมาได้แก่ แนวคลอกบนขัน พบรากถึงร้อยละ 14.47 แนวสืบสาน/สอนสาน พบรากถึงร้อยละ 14.39 แนวรักโรแมนติกที่มีเรื่องเพศ หรือแนวอี-โรแมนติก พบรากถึงร้อยละ 12.03 และ แนวพจัญภัย พบรากถึงร้อยละ 7.06 ตามลำดับ

ข้อมูลที่ได้รับเมื่อนำมาพิจารณาเปรียบเทียบกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ในส่วนของระดับการศึกษา พบร่วมกับคุณตัวอย่างทั้งที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและอุดมศึกษา ต่างเลือกเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิติกมากที่สุด เช่นเดียวกัน กล่าวคือร้อยละ 12.37 ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และร้อยละ 11.37 ในกลุ่มอุดมศึกษา ผลการศึกษาจะพบความแตกต่างเพียงเล็กน้อย ในส่วนของประเภทหนังสือการ์ตูนที่เลือกเปิดรับในอันดับที่สองรองลงมา กล่าวคือ กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเลือกเปิดรับหนังสือการ์ตูนแนวคลิกบนขันเป็นลำดับที่สอง พบร่วมกับคุณตัวอย่างร้อยละ 14.08 ส่วนกลุ่มอุดมศึกษาเลือกเปิดรับหนังสือการ์ตูนแนวสืบสาน/สอนสร้าง เป็นลำดับที่สอง พบร่วมกับคุณตัวอย่างร้อยละ 15.50

#### ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววี-โนะรีเม็นติก

พฤติกรรม	ระดับการศึกษา				รวม	
	มัธยมปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เคย ไม่เคย	201	79.45	115	78.23	316	79.00
	52	20.55	32	21.77	84	21.00
รวม	253	100.00	147	100.00	400	100.00

จากตารางที่ 4.4 เมื่อสอบถามถึงการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววี-โนะรีเม็นติกที่นำเสนอ เนื้อหาเกี่ยวกับเพศหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววี-โนะรีเม็นติก ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง พบร่วมกับคุณตัวอย่างที่รับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววี-โนะรีเม็นติกมากที่สุด ร้อยละ 79 เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเกทนี้กันมาแล้ว มีเพียงร้อยละ 21 เท่านั้นที่ไม่เคยอ่านมาก่อน

โดยในกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เคยอ่านร้อยละ 79.45 และไม่เคยอ่าน ร้อยละ 20.55 ส่วนวัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา เคยอ่าน ร้อยละ 78.23 และไม่เคยอ่าน ร้อยละ 21.77

**ตารางที่ 4.5 ตารางแสดงความคิดเห็นเบริญเทียบถึงความเหมาะสมสมด้านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน  
ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก กับวัยของกลุ่มตัวอย่าง**

ความคิดเห็น	ระดับการศึกษา				รวม	
	น้อยมาก		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เหมาะสม	98	48.76	63	54.78	161	50.95
ไม่เหมาะสม	103	51.24	52	45.22	155	49.05
รวม	201	100.00	115	100.00	316	100.00

จากตารางที่ 4.5 เมื่อสอบถามถึงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก จำนวน 316 คน แบ่งเป็นน้อยมาก 201 คน และอุดมศึกษา 115 คน ในเรื่องความเหมาะสมสมด้านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกเมื่อเบริญเทียบกับอายุของคน ความคิดเห็นที่พบมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น กล่าวคือ คิดว่ามีความเหมาะสมกับอายุของคนร้อยละ 50.95 และคิดว่าไม่เหมาะสมอีกร้อยละ 49.05

ผลการศึกษาในส่วนนี้จะพนความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ในกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชาราชศาสตร์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับน้อยมาก ศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ร้อยละ 51.24 เห็นว่าเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรเมนติกไม่เหมาะสม กับอายุของคน อีกร้อยละ 48.76 เห็นว่าเหมาะสม ซึ่งจะต่างกับกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ที่ส่วนใหญ่ร้อยละ 54.78 แสดงความเห็นว่าเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรเมนติกเหมาะสมกับอายุของคน และอีกร้อยละ 45.22 เห็นว่าไม่เหมาะสม

**ตารางที่ 4.6 ตารางแสดงเหตุผลของกลุ่มตัวอย่างที่คิดว่าเนื้อหาของหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนว  
อี-โรเม็นติกมีความ “เหมาะสม” กับวัย**

เหตุผลที่คิดว่าเหมาะสมกับวัยของคน	จำนวน	ร้อยละ
วัยรุ่นญี่ปุ่นควรจะได้รับรู้เรื่องเพศเอาไว้บ้าง	11	13.75
เป็นเรื่องที่อ่านแล้วสนุกสนาน/ช่วยคลายความเครียด	13	16.25
เป็นสื่อที่ให้ความรู้เรื่องเพศแก่วัยรุ่นญี่ปุ่น	18	22.50
เป็นวัยที่適合เพียงพอที่สามารถรับรู้เรื่องเพศได้แล้ว	18	22.50
เป็นสื่อที่ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ	11	13.75
เป็นเพียงแค่หนังสือการศึกษาประเภทหนึ่ง	9	11.25
<b>รวม</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.6 เนพาะกลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน ที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในกลุ่นที่เห็นว่าเนื้อหาของหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกมีความ “เหมาะสม” กับวัยของคน ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า หนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนวนี้เป็นสื่อที่สามารถให้ความรู้เรื่องเพศกับคนได้ และเห็นว่าอยุ่ของคนเองมากเพียงพอที่จะสามารถรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับเพศได้แล้ว โดยจะพบในอัตราส่วนที่เท่ากันคือ ร้อยละ 22.5

ตารางที่ 4.7 ตารางแสดงเหตุผลของกลุ่มตัวอย่าง ที่คิดว่าเนื้อหาของหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนว  
อี-โรแมนติก “ไม่เหมาะสม” กับวัย

เหตุผลที่คิดว่าไม่เหมาะสมกับวัยของคน	จำนวน	ร้อยละ
ยังไม่ถึงวัยที่จะรับรู้เรื่องทางเพศ	27	47.37
ในเนื้อเรื่องมีภาพที่ไม่เหมาะสม	8	14.04
เป็นการส่งเสริมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร	13	22.80
เนื้อหากระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศ	8	14.04
อ่านแล้วอาจทำให้เกิดความคิดทึ่งช้ำน/หมกมุ่น	1	1.75
<b>รวม</b>	<b>57</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.7 เผาจะกลุ่มตัวอย่างจำนวน 57 คน ที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในกลุ่มที่เห็นว่าเนื้อหาของหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก “ไม่เหมาะสม” กับวัยของคน ร้อยละ 47.37 ให้เหตุผลที่คิดเช่นนี้เพราะเห็นว่าตนยังไม่ถึงวัยที่จะรับรู้เรื่องทางเพศ และเหตุผลที่พบรองลงมา เห็นว่าหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมีส่วนส่งเสริมให้ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นหลงใหลในเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร พนในอัตราส่วนร้อยละ 22.8

**ตารางที่ 4.8 ตารางแสดงระยะเวลาที่ได้อ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกมาตั้งแต่ครั้งแรก**

ระยะเวลา	ระดับการศึกษา				รวม	
	มัธยมปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 เดือน	55	27.36	31	26.29	86	27.22
มากกว่า 3 เดือน – 6 เดือน	29	14.43	17	14.78	46	14.56
มากกว่า 6 เดือน – 1 ปี	18	8.96	12	10.43	30	9.49
มากกว่า 1 ปี-2 ปี	31	15.42	21	18.26	52	16.46
มากกว่า 2 ปี	68	33.83	34	29.57	102	32.28
<b>รวม</b>	<b>201</b>	<b>100.00</b>	<b>115</b>	<b>100.00</b>	<b>316</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.8 ระยะเวลาที่ก่อตัวอย่างได้เคยอ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก มาตั้งแต่ครั้งแรก พบร่วมกันในกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่เคยอ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกมาก่อน จำนวน 316 คน ส่วนใหญ่จะอ่านนานกว่า 2 ปีแล้ว โดยพบมากที่สุดคือ ร้อยละ 32.28 รองลงมา ได้แก่เพียงจะเคยอ่านนานน้อยกว่า 3 เดือน พบร้อยละ 27.22 และอ่านนานกว่า 1 ปี-2 ปี พบร้อยละ 16.46 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามลักษณะทางประชาราศาสตร์ พบร่วมกันในกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและอุดมศึกษาจะมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน กล่าวคือ ในกลุ่มนักเรียนศึกษาตอนปลาย จำนวน 201 คน ส่วนใหญ่จะอ่านนานกว่า 2 ปี พบร้อยละ 33.38 รองลงมาได้แก่ อ่านนานน้อยกว่า 3 เดือน ร้อยละ 27.36 และอ่านนานกว่า 1 ปี-2 ปี พบร้อยละ 15.42 ตามลำดับ เช่นเดียวกันกับในกลุ่มอุดมศึกษาจำนวน 115 คน ที่ส่วนใหญ่จะอ่านนานกว่า 2 ปี พบร้อยละ 29.57 รองลงมาได้แก่ อ่านนานน้อยกว่า 3 เดือน ร้อยละ 26.29 และอ่านนานกว่า 1 ปี-2 ปี พบร้อยละ 18.26 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.9 ตารางแสดงผลติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกในปัจจุบัน**

พฤติกรรม	ระดับการศึกษา				รวม	
	มัธยมปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ขังอ่านอยู่ เลิกอ่านแล้ว	160 41	79.60 20.40	66 49	57.39 42.61	226 90	71.52 28.48
รวม	201	100.00	115	100.00	316	100.00

จากตารางที่ 4.9 เมื่อศึกษาต่อไปถึงพฤติกรรมการอ่านในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก จำนวน 316 คน พบร่วมกันถึงร้อยละ 71.52 ที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกมาก่อนขึ้นคงอ่านมาอยู่อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน มีเพียงร้อยละ 28.48 เท่านั้นที่เลิกอ่านไปแล้ว

โดยในกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 201 คน ปัจจุบันขังคงอ่านอยู่ร้อยละ 79.60 และเลิกอ่านไปแล้วร้อยละ 20.40 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 115 คน ปัจจุบันขังคงอ่านอยู่ร้อยละ 57.39 และเลิกอ่านไปแล้วร้อยละ 42.61 เมื่อเปรียบเทียบกันจะพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษามีพฤติกรรมเลิกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติกมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างเห็นได้ชัดเจน

### ตารางที่ 4.10 ตารางแสดงความถี่ในการอ่านหนังสือการศุนญ์ปูนเนวอี-โรแมนติก

ความถี่	ระดับการศึกษา				รวม	
	น้อยมาก		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	17	10.63	6	9.09	23	10.18
1-2 ครั้ง / สัปดาห์	28	17.50	9	13.64	37	16.37
มากกว่า 1-2 สัปดาห์ / ครั้ง	12	7.50	6	9.09	18	7.96
มากกว่า 2-3 สัปดาห์ / ครั้ง	22	13.75	10	15.15	32	14.16
เดือนละครั้ง	25	15.63	9	13.64	34	15.04
นานกว่า 1 เดือน / ครั้ง	56	35.00	26	39.39	82	36.28
รวม	160	100.00	66	100.00	226	100.00

จากตารางที่ 4.10 จากรากลุ่มตัวอย่างที่ยังคงอ่านหนังสือการศุนญ์ปูนเนวอี-โรแมนติกมาจนถึงปัจจุบันจำนวน 226 คน เมื่อศึกษาต่อไปถึงความถี่ในการอ่าน พบร่วมกันว่า ส่วนใหญ่จะเป็นไปในลักษณะนานๆ จะอ่านซักครั้ง กล่าวคือ นานกว่า 1 เดือน/ครั้ง พบร้อยละ 36.28 รองลงมาได้แก่ อ่าน 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ พบร้อยละ 16.37 และอ่านเดือนละครั้ง ร้อยละ 15.04 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามลักษณะทางประชาราศาสตร์ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับน้อยมากศึกษาตอนปลาย จำนวน 160 คน มีความถี่ในการอ่านส่วนใหญ่ นานกว่า 1 เดือน/ครั้ง พบร้อยละ 35.00 รองลงมาได้แก่ 1-2 ครั้ง/ สัปดาห์ พบร้อยละ 17.50 และอ่านเดือนละครั้ง พบร้อยละ 15.63 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 66 คน มีความถี่ในการอ่านส่วนใหญ่ นานกว่า 1 เดือน/ครั้ง พบร้อยละ 39.39 รองลงมาได้แก่ มากกว่า 2-3 สัปดาห์/ครั้ง พบร้อยละ 15.15, 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ และอ่านเดือนละครั้งพบร้อยละ 13.64 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.11 ตารางแสดงวิธีการ ได้มาซึ่งหนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่อ่าน**

วิธีการ	ระดับการศึกษา				รวม	
	มัชยนปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ซื้อคัชชันเอง	47	21.46	27	28.72	74	23.64
ฝากเพื่อน/บุคคลอื่นซื้อ	9	4.11	2	2.13	11	3.51
ยืมเพื่อน	103	47.03	27	28.72	130	41.53
เช่า/ยืม จากร้านที่ให้บริการ	48	21.92	29	30.85	77	24.60
จากพื้นท้อง/คนในครอบครัว	12	5.48	9	9.57	21	6.71
<b>รวม</b>	<b>219</b>	<b>100.00</b>	<b>94</b>	<b>100.00</b>	<b>313</b>	<b>100.00</b>

หมายเหตุ: เป็นค่าตามที่สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 4.11 เมื่อสอบถามถึงวิธี ได้มาซึ่งหนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่อ่าน พนว่ากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 41.53 ใช้วิธียืมจากเพื่อน รองลงมาคือ เช่า/ยืมจากร้านที่ให้บริการและซื้อคัชชันเอง โดยจะพบในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันกล่าวคือ ร้อยละ 24.6 และ 23.64 ตามลำดับ

โดยที่วิธีการ ได้มาของหนังสือการคุนแนวอี-โรแมนติกที่อ่าน เมื่อพิจารณาตามลักษณะทางประชาราศาสตร์จะพบความแตกต่างระหว่าง กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัชยนศึกษา ตอนปลาย และกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา กล่าวคือ กลุ่มที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัชยนศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ ร้อยละ 47.03 ใช้วิธียืมอ่านจากเพื่อน รองลงมาคือ เช่า/ยืมจากร้านที่ให้บริการ พนในอัตราส่วนร้อยละ 21.92 ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ที่ส่วนใหญ่ร้อยละ 30.85 ใช้วิธีเช่า/ยืมจากร้านที่ให้บริการ รองลงมาคือ ยืมเพื่อนและซื้อคัชชันเองพบในอัตราส่วนที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 28.72

ตารางที่ 4.12 ตารางแสดงความคิดเห็นถึงระดับความชื่นชอบที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก

ระดับความชื่นชอบ	ระดับการศึกษา				รวม	
	นักยมปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ชอบมาก	0	0.00	1	1.52	1	0.44
ไม่ชอบ	0	0.00	0	0.00	0	0.00
ปานกลาง/เฉยๆ	83	51.88	33	50.00	116	51.33
ชอบ	48	30.00	24	33.36	72	31.86
ชอบมาก	29	18.13	8	12.12	37	16.37
รวม	160	100.00	66	100.00	226	100.00

หมายเหตุ : Mean = 3.64 / Std. Deviation = 0.77

จากตารางที่ 4.12 จากกลุ่มตัวอย่างที่บังคับอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติกมา ณ ถึงปัจจุบันจำนวน 226 คน แบ่งเป็นนักยมศึกษาตอนปลาย 160 คน และอุดมศึกษา 66 คนในการ แสดงความคิดเห็นถึงความชื่นชอบที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก พนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ เกณฑ์ 3.64 อันสามารถแปลความหมายได้ว่า อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างชอบ

**ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงความคิดเห็นถึงการเลือกอ่าน เมื่อเปรียบเทียบกันระหว่าง “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิทัล” กับ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โน้มดิจิทัล”**

ความคิดเห็น	ระดับการศึกษา				รวม	
	นักยินดีปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เลือกอ่านแนวโน้มดิจิทัล	59	36.87	31	46.97	90	39.65
เลือกอ่านแนวอี-โน้มดิจิทัล	101	63.13	35	53.03	136	60.35
รวม	160	100.00	66	100.00	226	100.00

จากตารางที่ 4.13 จากกลุ่มตัวอย่างที่ขังคงอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โน้มดิจิทัลมาจนถึงปัจจุบันจำนวน 226 คน เมื่อให้เดือกระหว่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวโน้มดิจิทัลทั่วไปที่ไม่มีเรื่องเพศ กับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โน้มดิจิทัล พบร่วงกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โน้มดิจิทัลมากถึงร้อยละ 60.35 ในขณะที่อีกร้อยละ 39.65 เลือกอ่านหนังสือการ์ตูนแนวโน้มดิจิทัลทั่วๆ ไปที่ไม่มีเรื่องเพศ

เมื่อพิจารณาตามลักษณะทางประชาราษฎร์ สามารถเห็นได้ว่าความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับนักยินดีศึกษาตอนปลาย และ กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา กล่าวคือ กลุ่มนักยินดีศึกษาตอนปลาย จำนวน 160 คน เลือกอ่านแนวอี-โน้มดิจิทัล ร้อยละ 63.13 และ เลือกอ่านแนวโน้มดิจิทัล ร้อยละ 36.87 ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ค่อนข้างต่างกันอย่างชัดเจน ต่างกับกลุ่มที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 66 คน ที่เลือกอ่านแนวอี-โน้มดิจิทัล ร้อยละ 53.03 และเลือกอ่านแนวโน้มดิจิทัล ร้อยละ 46.97 ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ไม่ต่างกันมากนัก

ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงเหตุผลที่เลือกอ่านหนังสือการศูนย์ปั่นแนวโน้มดิจิค

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย ไม่ลามกเกินไป	3	9.68
ไม่ได้หมกมุ่นในเรื่องเพศขนาดนั้น	3	9.68
เนื้อหารื่องราวน่าสนใจกว่า/สนุกกว่า	9	29.03
ชอบเรื่องเกี่ยวกับความรักกึกกึก	14	45.16
กลัวผู้ปลอมมาพน	2	6.45
<b>รวม</b>	<b>31</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.14 เฉพาะกลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 คน ที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ในกลุ่มที่เลือกอ่านหนังสือการศูนย์ปั่นแนวโน้มดิจิคทั่วไป ส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่เลือกเช่นนี้น เพราะว่า ชอบเรื่องราวดีกว่ากับความรักกึกกึกของวัยรุ่นที่ไม่มีเรื่องเพศมากกว่าข้างบนในอัตราส่วนร้อยละ 45.16 และเหตุผลที่พบร่องลงมาคือ เห็นว่าเนื้อหารื่องราวดีของหนังสือการศูนย์ปั่นแนวโน้มดิจิคทั่วไปน่าสนใจ/สนุกสนานกว่า โดยพบในอัตราส่วนร้อยละ 29.03

ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงเหตุผลที่เลือกอ่านหนังสือการศูนย์ปั่นแนวอี-โน้มดิจิค

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
เป็นวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ	4	5.71
เนื้อเรื่องสนุกสนาน/ดื่นเด้น/เร้าใจกว่า	38	54.29
ชอบอ่านหนังสือการศูนย์ปั่นแนวนี้	19	27.14
ความรักกับเรื่องเพศเป็นของคู่กัน/เป็นเรื่องธรรมชาติ	7	10.00
ชอบภาพวาดที่ดูออกไปทางแนวคิดปี	2	2.86
<b>รวม</b>	<b>70</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.15 เฉพาะกลุ่มตัวอย่างจำนวน 70 คน ที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ในส่วนของกลุ่มที่เลือกอ่านหนังสือการศูนย์ปั่นแนวอี-โน้มดิจิค ร้อยละ 54.29 ให้เหตุผลไปในทำนองเดียวกันว่า เพาะเห็นว่าเนื้อหารื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการศูนย์ปั่นแนวอี-โน้มดิจิค สนุกสนาน/ดื่นเด้น/เร้าใจกว่า เหตุผลรองลงมาที่พบคือ เป็นความชื่นชอบส่วนตัวที่มีต่อหนังสือการศูนย์ปั่นแนวนี้ โดยจะพบในอัตราส่วนร้อยละ 27.14

**ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในหัวข้อข่าว “7 หนังสือการ์ตูน อันตราย กลายเป็นตำราสอนเช็กส์”**

รายชื่อหนังสือการ์ตูน	ระดับการศึกษา				รวม	
	นักเรียนปลาย		อุดมศึกษา			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
คลินิครัก	33	10.22	11	8.87	44	9.84
กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน	35	10.84	20	16.13	55	12.30
เก็ตยู (Get You)	40	12.38	9	7.26	49	10.96
มาเฟียที่รัก	140	43.34	54	43.55	194	43.40
แรงรักแรงปรารถนา	34	10.53	15	12.10	49	10.96
แบบคบอย (Bad Boy)	27	8.36	10	8.06	37	8.28
ไงจะ นักบุญปราบปีศาจ	14	4.33	5	4.03	19	4.25
<b>รวม</b>	<b>323</b>	<b>100.00</b>	<b>124</b>	<b>100.00</b>	<b>447</b>	<b>100.00</b>

หมายเหตุ: เป็นคำตามที่สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 4.16 จากการสอบถามลึกลงพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 7 เรื่อง ที่ปรากฏรายชื่ออยู่ในหัวข้อข่าว “ระวัง 7 หนังสือการ์ตูนอันตรายพบพิธุชกลายเป็นตำราสอนเช็กส์” ซึ่งมีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกประปนอยู่ถึง 5 เรื่อง พบร่วม หนังสือการ์ตูนทั้ง 7 เรื่อง เป็นหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่าง ที่ยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกอยู่จนถึงปัจจุบัน เกษอ่านมาแล้วทั้งล้วน โดยจะพับใบอัตราส่วนที่มากน้อยแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างอ่านกันมากที่สุด ได้แก่เรื่อง มาเฟียที่รัก พบร่วมอัตราส่วนร้อยละ 43.40 กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน พบร่วมอัตราส่วนร้อยละ 12.30 เก็ตยูและแรงรักแรงปรารถนา พบร่วมอัตราส่วนที่เท่ากันคือร้อยละ 10.96 ตามลำดับ

### 4.1.3 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะที่มีต่อหนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

จากแบบสอบถามในส่วนที่ 3 ข้อที่ 13 ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์ออกมายได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.17 ตารางแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะสำหรับ “หนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก”

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	จำนวน	ร้อยละ
เขียนเซอร์ไพร์สให้กับคนที่ไม่ชอบหนังสือการคุนญ์ปุ่น	8	12.12
ไม่ชอบหนังสือการคุนญ์ปุ่นประเภทนี้	4	6.05
เป็นหนังสือการคุนที่อ่านแล้วสนุกมาก	11	16.67
ควรระวังไม่ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปี อ่าน	3	4.55
ควรใช้วิจารณญาณในการอ่านอย่างมีคุณภาพ/เลือกแบบ	18	27.27
ควรกำหนดเวลาของผู้อ่านบนหน้าปก	3	4.55
ควรจัดพิมพ์เป็นภาพสี	1	1.52
ผู้ใหญ่ควรเปิดใจให้กว้าง เพื่อให้คำแนะนำที่ถูกต้อง	4	6.05
ภาพบางภาพโง่งแจ้งเกินไป ควรปรับปรุงให้เหมาะสม	7	10.61
ไม่สมควรที่จะมีเรื่องเพศในการคุนสำหรับผู้หลงใหล	7	10.61
<b>รวม</b>	<b>66</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.17 ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติกของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นที่พบค่อนข้างที่จะหลากหลาย โดยความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่คิดเห็นตรงกันที่พบมากที่สุด ได้แก่ เห็นว่าการอ่านหนังสือการคุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ผู้อ่านจะต้องใช้วิจารณญาณในการอ่านและไม่ควรจะไปเลียนแบบการกระทำจากหนังสือการคุน พนในอัตราส่วนร้อยละ 27.27

### 4.1.3 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

จากแบบสอบถามในส่วนที่ 3 ข้อที่ 13 ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์ออกมาได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.17 ตารางแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะสำหรับ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก”

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	จำนวน	ร้อยละ
เขียนเรื่อร์มานาคเกินไป อ่านแล้วขัดอารมณ์	8	12.12
ไม่ควรกีดกันหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้	4	6.05
เป็นหนังสือการ์ตูนที่อ่านแล้วสนุกมาก	11	16.67
ควรระวังไม่ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปี อ่าน	3	4.55
ควรใช้วิจารณญาณในการอ่าน อย่าหมกมุ่น/เลิบันแบบ	18	27.27
ควรกำหนดเวลาของผู้อ่านบนหน้าปก	3	4.55
ควรจัดพิมพ์เป็นภาพสี	1	1.52
ผู้ใหญ่ควรเบิกใจให้กว้าง เพื่อให้คำแนะนำที่ถูกต้อง	4	6.05
ภาพบางภาพ ใจงแจ้งเกินไป ควรปรับปรุงให้เหมาะสม	7	10.61
ไม่สมควรที่จะมีเรื่องเพศในการ์ตูนสำหรับผู้หลง	7	10.61
<b>รวม</b>	<b>66</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.17 ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นที่พบค่อนข้างที่จะหลากหลาย โดยความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่คิดเห็นตรงกันที่พบมากที่สุด ได้แก่ เห็นว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ผู้อ่านจะต้องใช้วิจารณญาณในการอ่านและไม่ควรจะไปเลิบันแบบการกระทำจากหนังสือการ์ตูน พนในอัตราส่วนร้อยละ 27.27

#### 4.1.4 สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 1 : ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์จากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นหญิงจำนวน 400 คน พบว่า ร้อยละ 29 เป็นกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีอายุ 17 ปี (116 คน) รองลงมาคือ อายุ 16 ปี พนใน อัตราส่วนร้อยละ 15.8 (63 คน) และอายุ 21 ปี พนในอัตราส่วนร้อยละ 13 (52 คน) ตามลำดับ โดย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 63.25 (253 คน) กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ อีกร้อยละ 36.75 (147) กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา

ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ของกลุ่มวัยรุ่น หญิง จากการศึกษาวิจัยพบว่า ประเภทหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มวัยรุ่นหญิงเลือกเปิดรับมากที่สุด ได้แก่ แนวรักโรแมนติก พบร้อยละ 22.32 รองลงมาคือแนวตอกขบขัน ร้อยละ 14.47 และ แนวสืบสาน/ สอนสาน ร้อยละ 14.39 ตามลำดับ โดยหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรแมนติก จะพบอยู่ในลำดับที่ 5 ใน อัตราส่วนร้อยละ 12.03 จากหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มวัยรุ่นหญิงเลือกที่จะเปิดรับ 12 ประเภท (ตารางที่ 4.3) และเมื่อการศึกษาลึกซึ้งไปถึงพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกของกลุ่ม วัยรุ่นหญิง พบว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงมากถึงร้อยละ 79 เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมา ก่อนแล้ว (ตารางที่ 4.4) ในกลุ่มนี้ร้อยละ 50.95 เห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติกมีความเหมาะสมสมกับวัยของตน โดยเหตุผลส่วนใหญ่จะเป็นไปในลักษณะที่ ใกล้เคียงกันกล่าวคือ เป็นสื่อที่สามารถให้ความรู้ และตอบสนองความต้องการอย่างรู้ข้ากเห็นใน เรื่องเพศของตนเองได้ (ตารางที่ 4.6) ส่วนอีกร้อยละ 49.05 เห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนอไม่เหมาะสมสมกับ วัยของตน โดยให้เหตุผลไปในทำนองเดียวกันเช่นกันว่า มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัย เป็นการ กระตุนอารมณ์ทางเพศ อาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่สมควร (ตารางที่ 4.7) ในส่วนของระยะเวลาที่ ได้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมาตั้งแต่ครั้งแรก ร้อยละ 32.28 อ่านนานกว่า 2 ปี รองลงมาคือ ร้อยละ 27.22 อ่านนานอีกว่า 3 เดือน และร้อยละ 16.46 อ่านนานกว่า 1-2 ปี (ตาราง ที่ 4.8)

ในส่วนของพฤติกรรมการอ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกในปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่ามากถึงร้อยละ 71.52 ของกลุ่มที่เคยอ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมา ก่อนแล้ว ยังคงอ่านมาอยู่อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน มีเพียงร้อยละ 28.48 เท่านั้นที่เลิกอ่านไปแล้ว (ตารางที่ 4.9) โดยในกลุ่มที่ยังคงอ่านต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันนั้น มีความคิดในการอ่าน ที่พูนมาก ที่สุด คือ นานกว่า 1 เดือน/ครั้ง พนในอัตราส่วนร้อยละ 36.28 รองลงมาได้แก่ อ่าน 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 16.37 และอ่านเดือนละครั้ง ร้อยละ 15.04 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.10) วิธีได้นามาซึ่งหนังสือ การศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่อ่าน พนว่าร้อยละ 41.53 ใช้วิธีนี้จากเพื่อน รองลงมาคือ เช่า/borrow จากร้านที่ให้บริการ และ ซื้อคัวขียนเอง โดยจะพนในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันกล่าวคือ ร้อยละ 24.6 และ 23.64 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.11) เมื่อสอบถามถึงความชื่นชอบที่มีต่อหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนว อี-โรแมนติก พนค่าเฉลี่ยของความชื่นชอบที่มีต่อหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกอยู่ที่ 3.64 อันสามารถแปลความหมายได้ว่า อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างชอบ (ตารางที่ 4.12) เพื่อเป็นการทดสอบ ความคิดเห็น โดยตั้งคำถามให้เลือกระหว่างหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวโรแมนติกธรรมชาติที่ไม่มีเรื่อง เพศ กับ หนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จากผลการวิเคราะห์ยังคงเป็นไปในทำนองเดียวกัน ระดับความชื่นชอบ กล่าวคือ พนว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงมากถึงร้อยละ 60.35 เลือกที่จะอ่านหนังสือ การศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก (ตารางที่ 4.13) โดยเหตุผลที่เลือกเช่นนั้นที่พนในอัตราส่วนค่อนข้าง สูงจะเป็นไปในทำนองคล้ายๆ กัน คือเป็นเรื่องของความชื่นชอบส่วนตัวที่มีต่อหนังสือการศูนแนว นี้ และเห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนอสนุกสนาน ตื่นเต้น และเร้าใจกว่า (ตารางที่ 4.14) ประเด็นต่อมา เพื่อ ศึกษาว่าหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่อง ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการ ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นหนังสือการศูนที่มีรายชื่อยื่นในสกู๊ฟบ่ำว “7 การศูนอันตรายกล้ายเป็นตำรา สอนเช็กซ์” ว่าได้รับความสนใจจากกลุ่มวัยรุ่นหญิงมากน้อยเพียงใด ผลการศึกษาพบว่า หนังสือ การศูนทั้ง 4 เรื่อง เป็นหนังสือการศูนที่ได้รับความสนใจจากกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่นิยมอ่านหนังสือ การศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกจริง โดยมีอัตราส่วนในการอ่านเรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังต่อไปนี้ นาฬิกาที่รัก พนว่ามีกลุ่มวัยรุ่นหญิงเคยอ่านมากที่สุดร้อยละ 43.4 รองลงมาได้แก่ กลุ่มนี้ พิชิตใจชายในฝัน ร้อยละ 12.3, เก็ตซู ร้อยละ 10.96 และ คลินิครัก มีกลุ่มวัยรุ่นหญิงเคยอ่านร้อยละ 9.84 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.15)

ส่วนสุดท้ายของการสำรวจความนิยม เป็นเรื่องของการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก จากผลการวิเคราะห์สามารถแบ่งความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มี ออกได้เป็น 3 กลุ่ม (ตารางที่ 4.16) คือ

- ในเชิงตอบสนองความต้องการค้านบันเทิงแก่ผู้อ่าน เช่น ไม่ควรมีการเขียนเซอร์ หรือการเขียนเซอร์ให้น้อยลง เป็นต้น
- ในเชิงสังคม มีหลายความคิดเห็นอันเป็นประเด็นที่น่าสนใจ อาทิ เช่น เห็นว่าผู้อ่านควรใช้วิจารณญาณในการอ่าน ควรอ่านเพียงเพื่อความสนุกสนานแต่ไม่สมควรเลียนแบบ, เห็นว่าผู้ใหญ่ หรือผู้ปกครองควรยอมรับถึงความต้องการอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับเพศของวัยรุ่นหญิง และเปิดใจให้กว้างกับสือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก เพื่อที่กลุ่มวัยรุ่นหญิงจะได้อ่านหนังสือการ์ตูนเหล่านี้โดยเปิดเผยและอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการให้คำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมได้ เป็นต้น
- ในเชิงธุรกิจหนังสือการ์ตูน อันมีหลายความคิดเห็นที่สามารถนำมาใช้ปฏิบัติจริงได้ อาทิ เช่น ควรกำหนดอายุของผู้อ่านลงบนปกหนังสือการ์ตูน, ควรควบคุมภาพที่นำเสนอไม่ให้ไปแจ้งเกินไป เป็นต้น

จากผลการศึกษาดังที่ได้สรุปไว้ข้างต้นจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการปีครับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติกของกลุ่มวัยรุ่นหญิงในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ที่พบว่าร้อยละ 79 ของกลุ่มวัยรุ่นหญิงเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติกมาก่อน ผลการศึกษาที่ได้รับยังคงเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการสำรวจของหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ (27 เมษายน 2540) ที่พบว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 15-22 ปี เป็นกลุ่มนักเรียนอันหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรเมนติกที่นำเสนอเรื่องเพศเป็นอย่างมาก และสอดคล้องกับผลการศึกษาของจุตินา (2541 : 53) ที่พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครถึงร้อยละ 88 เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศ อันแสดงให้เห็นถึงความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติกกว่าซึ่งคงมีต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวด้วยกับเพศอีก 2 แนว ที่พบในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แนวชาย/หญิงรกร่วมเพศ (Y : Yaori/Yaoi) ที่พบในอัตราส่วนร้อยละ 6.19 และแนวที่นำเสนอเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง (H : Hentai / L : Lolicon) ที่พบในอัตราส่วนร้อยละ 5.41 จะเห็นได้ว่า กลุ่มวัยรุ่นหญิงเลือกที่จะเป็นรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก มากกว่าอีก 2 ประเภทอย่างเห็นได้ชัดเจน กล่าวคือพบในอัตราส่วนร้อยละ 12.03 ปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนส่งเสริมให้กลุ่มวัยรุ่นหญิง

มีพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกเป็นจำนวนมาก ที่พบในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ นั่นคือ “เพื่อน” โดยพิจารณาจากผลการศึกษาวิธีการได้มาซึ่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่อ่าน ที่พบว่าก่ออุ่นไอรุ่นหงษ์มากถึงร้อยละ 41.53 ใช้วิธีข้อมูลอ่านจากเพื่อน ที่เป็นเช่นนี้สามารถอธิบายได้ตามแนวคิด การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) ของ Samuel L. Becker (1978 : 19-82) ที่กล่าวว่าบุคคลจะแสวงหาข่าวสารเพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่น ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเรื่องทั่วๆ ไป จากแนวคิดนี้เมื่อนำมาพิจารณาประกอบกับพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่น ที่จะให้ความสำคัญกับเพื่อนมากเป็นพิเศษอันเป็นลักษณะพฤติกรรมตามธรรมชาติ จึงกล่าวได้ว่า “เพื่อน” เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการแพร่กระจายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกไปสู่กลุ่มวัยรุ่นหงษ์ ทำให้ก่ออุ่นไอรุ่นหงษ์มีอัตราการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่ค่อนข้างสูง

ในส่วนของประเด็นความคิดเห็นถึงเรื่องความหมายสมด้านเนื้อหาที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนกับวัยของคน ที่จากผลการศึกษาพบทั้งในส่วนที่เห็นว่าเหมาะสมและไม่เหมาะสม จุดนี้ทำให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงลักษณะของผู้รับสารในแบบ Active Receiver กล่าวคือ เป็นผู้เลือกที่จะเปิดรับหรือไม่เปิดรับสื่อ เมื่อพิจารณาตามเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างได้ให้ประกอบความคิดเห็นไว้ สามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อมาอธิบายได้ว่า เป็นกระบวนการของการเลือกเปิดรับข่าวสาร โดยฝ่ายที่เห็นว่าไม่เหมาะสม ก็เป็นเพระกระบวนการเดือกรับข่าวสาร (พีระ จิระโภกพ, 2529 : 636-640) ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องกรอง (Filter) ข่าวสารของแต่ละบุคคล ที่จะเดือกรับรู้และตีความ (Selective Perception or Interpretation) ไปตามความเข้าใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความคาดหวัง ตามแรงจูงใจ สภาพร่างกาย สภาวะอารมณ์ของแต่ละบุคคล และจะเลือกจดจำ (Selective Retention) เอกพัฒนาสิ่งที่ตรงกับความสนใจของตนเอง ทำให้วัยรุ่นหงษ์เหล่านี้เลือกปฏิเสธเนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศ และมองว่าเรื่องเพศเป็นสิ่งที่ยังไม่เหมาะสมกับวัยของคนส่วนฝ่ายที่เห็นว่าเหมาะสม เป็นเพระเห็นว่าเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรแมนติก สามารถตอบสนองสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างไร้ได้ จึงเลือกที่จะเปิดรับข้อมูล (Samuel L. Becker, 1978 : 19-82)

ส่วนประเด็นที่สำคัญของการศึกษาวิจัยนี้คือ ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหงษ์ที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จากอัตราส่วนของผู้ที่ซักซ้อมอ่านต่อเนื่องมากถึงปัจจุบันที่พบมากถึงร้อยละ 71.52 ของจำนวนผู้ที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรแมนติก โดยมีความถี่ในการอ่านที่พบมากที่สุดคือ นานกว่า 1 เดือน/ครั้ง (ร้อยละ 36.28) แต่หากพิจารณาโดยรวมจะพบว่าส่วนใหญ่ยังคงอ่านกันเป็นประจำทุกเดือนด้วยความถี่ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้มากถึงร้อยละ 60.35 ของผู้ที่ปัจจุบันยังคงอ่านอยู่เลือกที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก มากกว่าหนังสือการ์ตูน

ญี่ปุ่นแนวรักโรเมโนดิกทั่วไปที่ไม่มีเรื่องเพศ จากที่ซึ้งให้เห็นในเบื้องต้นแล้วว่าก่อสู่นัยรุณหญิงที่อ่านหนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมโนดิก มีลักษณะของผู้รับสารที่เป็น Active Receiver เมื่อนำมาพิจารณาประกอบกับการวัดพฤติกรรมการเปิดรับสารจากสื่อมวลชน ของ McLeod et al., 1972 (อ้างถึงในนวรัตน์ มาสเตียร, 2546 : 18) ที่ใช้หลักวัดความถี่ในการใช้สื่อย่างเฉพาะเจาะจงในเนื้อหา อันจะเป็นการสามารถชี้ให้เห็นได้ถึงความต้องการอย่างมากของผู้รับสารที่จะทำอะไรบางอย่าง (Inclination) และสิ่งที่ผู้รับสาร ได้กระทำจริงๆ (Action) ต่อสื่อหนึ่งๆ หรือเนื้อหาสื่อหนึ่งๆ (Media Content) ciò ได้ ว่าหนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมโนดิก เป็นสื่อที่มีรูปแบบเฉพาะตัว ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มนัยรุณหญิงก่อสู่นัยรุณของข่าวเหนียวแน่น เป็นกลุ่มผู้อ่านที่ติดตามอ่านอยู่อย่างสม่ำเสมอ และเฉพาะเจาะจงที่จะอ่านหนังสือการศูนประเพกหนึ่ง

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้หนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมโนดิก ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากกลุ่มผู้อ่าน เมื่อพิจารณาจากเหตุผลที่ให้ไว้ประกอบความคิดเห็นในการเลือกอ่านหนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมโนดิก ที่พบว่าร้อยละ 54.29 เห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนอสนุกสนาน ตื่นเต้น และเร้าใจกว่า หนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวรักโรเมโนดิกที่ไม่มีเรื่องเพศ รองลงมาอยู่ที่ร้อยละ 27.14 แสดงความเห็นว่าเป็นเรื่องของความชื่นชอบส่วนตัวที่มีต่อหนังสือการศูนแนวนี้ หนังสือการศูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมโนดิก จึงเป็นเสมือนข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงการบริโภค (Immediate Consummators Gratifications) ตามแนวคิดของ Charles Atkin, 1973 (อ้างถึงในอัจฉริยะ หลวงพรหม, 2542 : 21) ที่อธิบายไว้ว่า การแสวงหาข่าวสารหรือความต้องการสื่อสารมวลชนของปัจเจกบุคคลนั้น คือ ต้องการได้รับข่าวสาร (Information) และความบันเทิง (Entertainment) สำหรับความต้องการได้รับความบันเทิงของปัจเจกบุคคลนั้น มาจากการกระตุ้นอารมณ์แห่งความรื่นเริงบันเทิงใจที่เกิดจากการมองเห็นความไม่สอดคล้องกันระหว่างสภาพะที่เป็นอยู่ของปัจเจกบุคคล ขณะนั้นกับระดับความสนุกสนานที่คาดหวังไว้ (Intrinsic Desire) ข่าวสารที่ลดความไม่รู้หรือความไม่แน่ใจ ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจภายในส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Intrinsic Uncertainty) และที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงสนุกสนานส่วนตัว (Intrinsic Desire) นั้น Atkin เรียกว่า “ข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงการบริโภค” (Immediate Consummators Gratifications) และในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนนั้น บุคคลจะมีการเปรียบเทียบระหว่างผลตอบแทนกับการลงทุนลงแรงและพันธะผูกพัน หากว่าการได้รับข่าวสารหรือความบันเทิงสูงกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลย่อมแสวงหาข่าวสารนั้น แต่หากผลประโยชน์ที่ได้รับมีน้อยกว่าการลงทุนลงแรงบุคคลก็อาจจะ棄卻 ต่อข่าวสารนั้น

#### 4.2 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 2 : สูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก

เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และเพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ที่ได้ มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในส่วนของการวิเคราะห์สูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอผลของการวิเคราะห์เรียงเป็นรายเรื่องทีละเรื่องไป โดยเริ่มจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก, กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน, เก็ตซ์ และมาเฟียที่รัก ตามลำดับ ซึ่งจะได้นำเสนอผลการของวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง ในรูปแบบเดียวกัน กล่าวคือ

- (1) ข้อมูลทั่วไปของหนังสือการ์ตูน
- (2) เรื่องย่อ
- (3) สูตรการนำเสนอ (Formula) ซึ่งจะแบ่งออกเป็น
  - องค์ประกอบข้อบ่งบอกต่างๆ ที่ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ หนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องดังต่อไปนี้

#### 4.2.1 การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง คลินิครัก (Luv-Clinic)



จำนวนเล่ม	3 เล่มจบ
ผู้แต่ง	ชีกิ เอนิโภะ
สำนักพิมพ์ไทย	บางซื่อคอมมิคส์
สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	SHOGAKUKAN INC.
วางจำหน่ายครั้งแรก	ปี 2000

(1) เรื่องย่อ

เป็นเรื่องราวของ โคอิเคะ มาริ นักศึกษามหาวิทยาลัยสาว อายุ 20 ปี ที่มีปัญหาในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกทางเพศ ก็มีอาการตัวแข็งทื่อมานั่งแต่เด็กๆ (ทำให้สมัยเด็กไม่ชอบเรียนและศึกษา) การมีเพศสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มที่ผ่านมาเจ็บนี้แต่ความเจ็บปวดทรมาน เพราะฝ่ายชายต้องการแต่ความสุขของตัวเอง โดยที่ไม่สนใจว่าเธอจะรู้สึกอย่างไร ทำให้เธอเกลียดการมีเซ็กส์และคิดว่าไม่มีใครเข้าใจเธอ จึงลองเข้ามาปรึกษาและรักษาที่ Luv-Clinic ที่นี่มาริได้พบกับ มินาชา基 โกโร่ ฉา呀 หมอนวดมือเทวดา ซึ่งครั้งแรกที่เธอ กับมาริรู้สึกไม่ชอบในนัก ด้วยความเป็นเพลย์บอยและเข้าชูของ โกโร่ทำให้มาริไม่เชื่อว่าผู้ชายแบบนี้จะเข้าใจตนเอง แต่เมื่อได้รับการนวดจากโกโร่ มาริก็ได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ตนเองไม่เคยสัมผัสนมาก่อน จนรู้สึกประทับใจและหลงรักโกโร่ และมาสมัครเป็นพนักงานพาร์ทไทม์ใน Luv-Clinic เพื่อที่จะได้อยู่ใกล้โกโร่และทำให้โกโร่รักตน ในที่สุดมาริก็สมหวังและมีความสัมพันธ์กับโกโร่ แต่ก็มีเรื่องราวนากมายที่ผ่านเข้ามาทำให้มาริรู้สึกเห็นอยู่หน่าย กับความเข้าชูของโกโร่ และไม่นั่น ใจว่าโกโร่รักตนเองจริงๆ จนในที่สุดหลังจากเวลาผ่านไปพร้อมกับเรื่องราวต่างๆ คลื่นลายอ่อนนุ่ม นาริจึงพบว่าโกโร่รักตนเองจริงๆ เพียงแต่ที่แล้วมาโกโร่ไม่ได้แสดงความรู้สึกเหล่านั้นออกมากตรงๆ และเธอ ก็ไม่เคยสังเกตมาก่อนเท่านั้นเอง

## (2) สูตรการนำเสนอ (Formula)

### (2.1) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

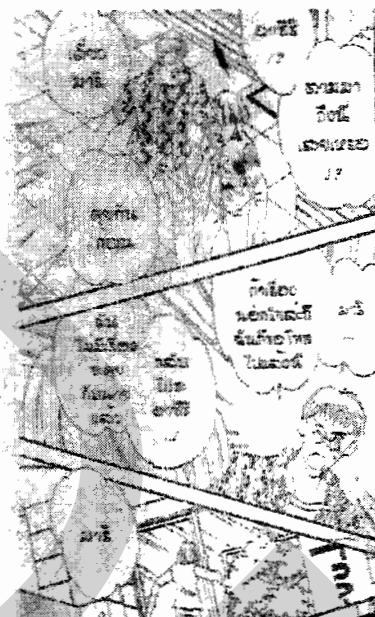
หนังสือการศุนเรื่องคลินิครัก มีการแบ่งเนื้อหาเรื่องราวในการดำเนินเนื้อเรื่องดังแต่ต้น  
จนจบ แบ่งออกเป็น 12 ตอน โดยที่ผู้แต่งใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First Person Narrator) ได้แก่ โคลอิเคะ มาริ ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง โดยดำเนินเรื่องไปตามลำดับปัจจุบัน (ตามลำดับเวลา) หรือตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลัง เนื้อหาเรื่องราวของทั้ง 12 ตอน จะเป็นเหตุการณ์ หรือสถานการณ์รูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นและส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมาริ (นางเอก) ก่อนที่จะถูกลาย และจบลงไปในแต่ละตอน

ดังนี้ในขั้นต้น ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ขั้นตอนของการเล่าเรื่องที่นำเสนอในแต่ละตอนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงสรุปเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องทั้งหมด ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### (2.1.1) ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)

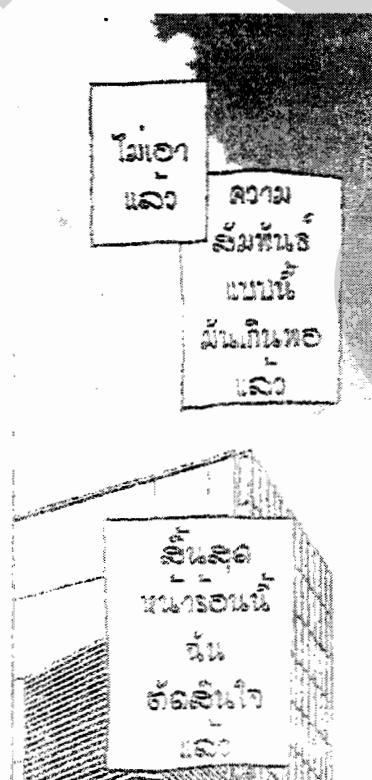
อันเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้อ่านซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการศุนเรื่องคลินิครักทั้ง 12 ตอน พนวณมีการใช้วิธีการการเริ่มเรื่องอยู่ 3 แบบ คือ

(1) เริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร (ตอนที่ 1, 2, 3, 8 และ 12) เป็นการเริ่มเรื่องโดยใช้การกระทำของตัวละคร เพื่อเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในตอนนั้นๆ เช่น ในตอนที่ 1 ที่เริ่มเรื่องจาก มาริทะเลข้าบ้านเพนกว่า ทำให้ทราบถึงปัญหาของมาริ ก่อนที่จะวิ่งเข้ามาใน Luv-Clinic จันได้พนกับโกโร่ หรือในตอนที่ 3 ที่เริ่มเรื่องจากชาคราโกะบอกเลิกกับผู้ชายทางโทรศัพท์ ทำให้ทราบถึงอุปนิสัยของชาคราโกะ ก่อนที่จะตามพัวพันโกโร่ เป็นต้น



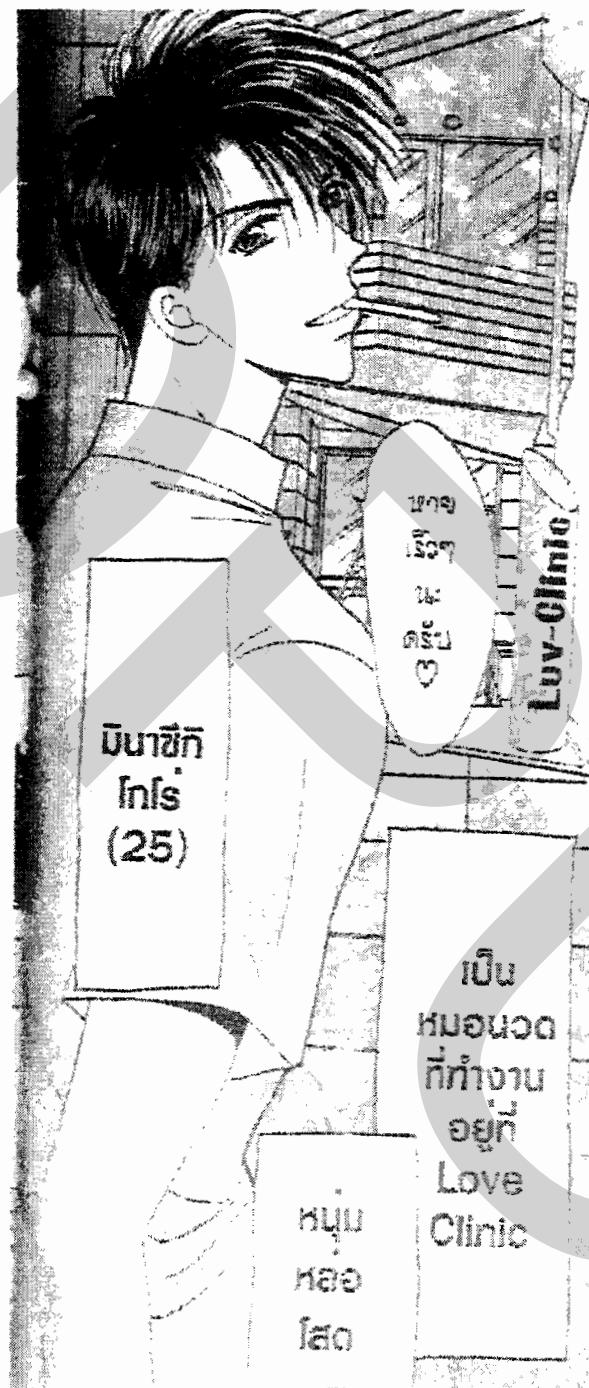
ภาพที่ 4.1 เริ่มเรื่องคัวขการกระทำของคัวลักษร

(2) เริ่มเรื่องคัวขการบรรยาย (ตอนที่ 4, 9, 10 และ 11) เป็นการเริ่มเรื่องโดยใช้การบรรยายคัวขด้อขคำที่สื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของคัวลักษร โดยคำบรรยายที่เขียนขึ้นมา้นั้นจะมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับชื่อตอนที่ตั้งขึ้นมา ก่อนที่จะเข้าสู่เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง



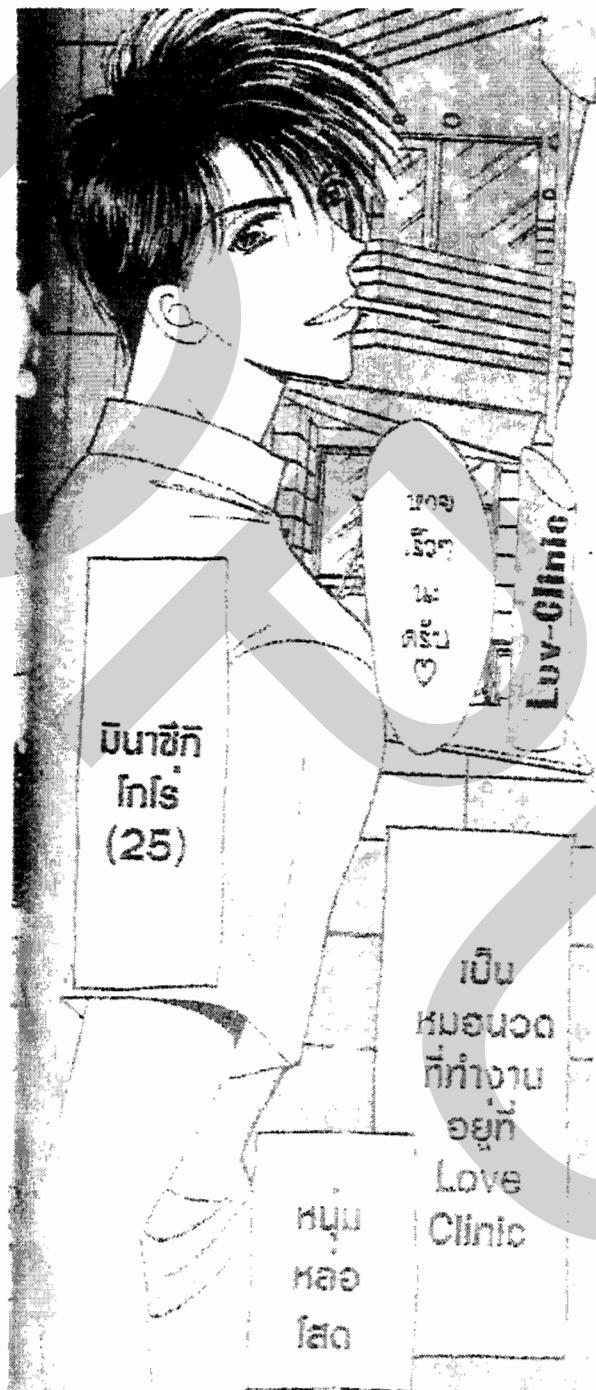
ภาพที่ 4.2 เริ่มเรื่องคัวขการบรรยาย

(3) เริ่มเรื่องคัวยการແນະນຳຕົວລະຄຣ (ດອນທີ 5, 6, ແລະ 7) ເປັນການເຮັ່ງເຮັ່ງຄັວຍກາພຂອງ  
ພຣະເອກແລະນາງເອກ ພຣັອມທັນອກດິຈິນສຕານະຕ່າງໆ



ກາພທີ 4.3 ເຮັ່ງເຮັ່ງຄັວຍກາພແນະນຳຕົວລະຄຣ

(3) เริ่มเรื่องคัวขการແນະນຳຕົວລະຄຣ (ຕອນທີ 5, 6, ແລະ 7) ເປັນການເຮັ່ງເຮັ່ງຕົວກາພຂອງ  
ພຣະເອກແລະນາງເອກ ພຣັນທັນບັດດຶງສຕານະຕ່າງໆ



ກາພທີ 4.3 ເຮັ່ງເຮັ່ງຕົວກາພແນະນຳຕົວລະຄຣ

### (2.1.2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นขั้นตอนที่เนื้อเรื่องเริ่มมีความเข้มข้นมากขึ้น ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการศูนเรื่องคลินิครัก ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอด้วยพบรูปแบบของการพัฒนาเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องที่เหมือนกัน คือ ใช้การสร้างตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักในเนื้อเรื่อง ซึ่งตัวละครที่สอดแทรกเข้ามาในแต่ละตอนจะเป็นต้นเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดความหวาดระแวง และเข้าใจผิดระหว่างพระเอกกับนางเอก ซึ่งในขั้นตอนนี้เองที่เนื้อหาของหนังสือการศูนเริ่มที่จะมีการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

### (2.1.3) ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งถึงจุดแตกหัก เป็นภาวะที่ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการศูนเรื่องคลินิครัก ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอด้วยพบรูปแบบเรื่องราวนั้น ขั้นภาวะวิกฤติที่เหมือนกันคือ ใช้ตัวนางเอกเป็นผู้กระทำกล่าวคือ เนื้อเรื่องจะมุ่งไปที่อารมณ์ความรู้สึก และการตัดสินใจของมาริเป็นหลัก ซึ่งจะพบสาเหตุของการเกิดภาวะวิกฤติอยู่ 2 สาเหตุ ได้แก่

(1) เกิดจากความเข้าใจผิด จะพบในลักษณะที่ มาริพินโกรออยู่กับผู้หญิงที่มาใช้บริการ Luv-Clinic จึงเข้าใจว่าโกรีมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงคนนั้น ทำให้เสียใจและคิดที่จะจากไป

(2) เกิดจากความน้อยใจ จะพบในลักษณะที่ มาริพินว่าโกรีไม่เพศสัมพันธ์กับผู้หญิงอื่น เช่น พนชุดชั้นใจ กิ๊บหนีบผน หรือซองถุงยางอนามัย ในห้องนอนของโกรี เป็นต้น หรือ เพราะความที่โกรีเป็นคนที่ไม่แสดงออกให้รู้ถึงความรู้สึก จึงทำให้มาริกิดว่าโกรีไม่เข้าใจตนเอง และไม่ได้รักตนเองจริงๆ จึงคิดที่จะลองควบคุมผู้ชายคนอื่น

### (2.1.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นขั้นตอนที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการศูนเรื่องคลินิครัก ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอด้วยพบรูปแบบที่เหมือนกัน คือ ใช้พระเอกเป็นผู้กระทำกล่าวคือ โกรีจะเป็นคนที่คลี่คลายเรื่องราวด้วยภาษาต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น นำมาริเข้าไปอยู่ร่วมด้วยในเหตุการณ์ เพื่อให้รับรู้ความจริง หรือแสดงให้มาริรับรู้ว่าที่จริงแล้วตนเองรักมาริอย่างมาก เป็นต้น

### (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวในหนังสือ การศูนเรื่องคลินิกรัก ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอ มีการใช้รูปแบบของการจบเรื่องราวในแต่ละตอน 2 รูปแบบคือ

(1) จบแบบสุขนաญกรรม (Happy Ending) เป็นการจบด้วยความเข้าใจซึ้งกันและกัน ของพระเอกและนางเอก ซึ่งจะเดินไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุข (ตอนจบของตอนที่ 1-11) ซึ่งการนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำเสนอ ออกมากเพื่อชี้ให้เห็นถึงการลงเอยด้วยความสุขของตัวละครทั้งสอง

(2) จบแบบหักมุม (Surprise Ending หรือ Twist Ending) จะพบในตอนจบของตอนที่ 12 ซึ่งเป็นตอนสุดท้ายของเนื้อเรื่องทั้งหมด เพื่อเป็นการช่วยแก้ปัญหาให้กับมาริ โกร์จึ้งตัดสินใจ ไปเรียนต่อเมืองนอก แต่ทั้งคู่ก็จากกันด้วยความเข้าใจ และมีความสุข ซึ่งมาริสัญญาไว้วันที่โกร์ กลับมาตนจะเป็นหมอนวดที่เก่งให้ได้

จากที่ได้วิเคราะห์ถึงขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ที่นำเสนอในหนังสือการศูนเรื่องคลินิก รักทั้ง 12 ตอนดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปอภิมหาเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องในส่วน ของเนื้อหาโดยรวมทั้งหมด โดยได้นำเสนอในรูปแบบของตาราง ดังนี้รายละเอียดต่อไปนี้

### (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวในหนังสือ การศูนเรื่องคลินิกรัก ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอ มีการใช้รูปแบบของการจบเรื่องราวในแต่ละตอน 2 รูปแบบคือ

(1) จบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) เป็นการจบด้วยความเข้าใจซึ้งกันและกัน ของพระเอกและนางเอก ซึ่งจะเต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุข (ตอนจบของตอนที่ 1-11) ซึ่งการนำเสนอภาพของการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำเสนอ ออกมานี้เพื่อชี้ให้เห็นถึงการลงอยด้วยความสุขของตัวละครทั้งสอง

(2) จบแบบหักมุม (Surprise Ending หรือ Twist Ending) จะพบในตอนจบของตอนที่ 12 ซึ่งเป็นตอนสุดท้ายของเนื้อเรื่องทั้งหมด เพื่อเป็นการช่วยแก้ปัญหาให้กับมาเร โกร์จิงตัดสินใจ ไปเรียนต่อเมืองนอก แต่ทั้งคู่ก็จากกันด้วยความเข้าใจ และมีความสุข ซึ่งมาเรสัญญาว่าในวันที่โกร์ กลับมาตนจะเป็นหนอนวดที่เก่งให้ได้

จากที่ได้วิเคราะห์ถึงขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ที่นำเสนอในหนังสือการศูนเรื่องคลินิก รักทั้ง 12 ตอนดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปอภิานเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องในส่วน ของเนื้อหาโดยรวมทั้งหมด โดยได้นำเสนอในรูปแบบของตาราง ดังนี้รายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องคลินิครัก

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)	1	เริ่มด้วยฉากราหะเดักษันระหว่างมาริ กับเพนเก่าที่เพิงเดิกกันไปจากปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศ เป็นเริ่มเรื่องโดยใช้การกระทำของตัวละคร ในการบอกเล่าเรื่องราว เพื่อเชื่อมโยงไปถึงการพบกันโดยบังเอิญของพระเอกและนางเอก
ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	2-11	ใช้วิธีการสร้างตัวละครซึ่งเป็นบุคคลที่ 3 เข้ามารวิเคราะห์ของพระเอกและนางเอก ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เป็นสถานการณ์ที่ทำให้พระเอกกับนางเอกได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันมากขึ้น จนในที่สุดพระเอกและนางเอกก็ได้มีเพศสัมพันธ์กัน
ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)	12	ทั้ง 12 ตอนที่นำเสนอในเนื้อเรื่อง ต่างก็มีภาวะวิกฤติที่มาริ ต้องตัดสินใจทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ทั้งหมดนั้นต่างเป็นการตัดสินใจที่เกิดจากอารมณ์ ตามสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้น แต่จุดที่ถือว่าเป็นภาวะวิกฤติของเนื้อเรื่องทั้งหมดคงจะฯ จะอยู่ในตอนที่ มาริเข้าไปเป็นพนักงานฝึกงานที่ Luv-Clinic พร้อมกับเพื่อนอีก 3 คน โดยจะต้องมี 1 คนที่ทำคะแนนช่วงฝึกงานได้น้อยที่สุด จะต้องไปทำงานที่สาขาต่างจังหวัด แต่เมริกลับมา晚มาช่วงทดสอบ เพราะความดื้นเดินทำน้ำชาหากใส่ถูกค้า รวมถึงความสัมพันธ์ของมาริกับโกริ่งถูกเปิดเผยทำให้ทุกคนคิดว่ามาริเอาเปรียบคนอื่นๆ มาริจึงตกอยู่ในภาวะที่ต้องตัดสินใจระหว่าง สิ่งที่หวังไว้ต้องการคือการได้อยู่ไกลีชิคกับโกริ่ง กับความถูกต้องและเป็นธรรมกับทุกคน ซึ่งถือเป็นภาวะวิกฤติที่ต้องใช้สามัญสำนึกรื่องความถูกต้องเหมาะสม ในการไตร่ตรองและตัดสินใจ

**ตารางที่ 4.18 (ต่อ) ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องคลินิครัก**

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นภาวะคลีคลาย (Falling Action)	12	เป็นภาวะที่แสดงออกถึงความเป็นนาางเอกของมาริ คือ ขึ้นความถูกต้อง มากกว่าความสุขส่วนตัว โดยสื่อ ออกมายังเห็นในตอนที่ มาริตัดสินใจเล่าเรื่องราวที่ เกิดขึ้นให้โกรไร์ด และเสนอตัวไปทำงานที่สาขา ต่างจังหวัดเอง โดยไม่ขอรับการช่วยเหลือจากโกรไร์ เพื่อที่โกรไร์จะได้ไม่ถูกทราบว่าใช้ความสัมพันธ์ส่วนตัว มาช่วยเหลือนาริ และไม่รู้สึกผิดต่อคนที่จะถูกย้ายไป ซึ่งเมื่อว่าจะรู้สึกเสียใจที่ต้องจากโกรไร์ไป แต่ก็มี ความสุขที่ตนเองได้ทำในสิ่งที่ถูกต้อง
ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	12	ใช้การจบแบบหักมุม (Surprise Ending หรือ Twist Ending) แสดงให้เห็นถึงความรักของโกรไร์ โดยที่มาริ ซึ่งเป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่องมาตลอดคาดคาดไม่ถึง นั่นคือ โกรไร์จึงตัดสินใจไปเรียนต่อเมืองนอกตามที่คิดเอาไว้นานแล้ว ทางหนึ่งเพื่อความก้าวหน้าของตัวเอง อีกทาง เพื่อเป็นการหาทางออกให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งเมื่อว่า จะจบแบบที่พระเอกนางเอกต้องจากกัน แต่ทั้งคู่ต่างก็มี ความสุขในการจากกันครั้นนี้อันเนื่องมาจากต่างฝ่ายต่าง รับรู้ได้ถึงความรักที่มีต่อกัน และรอคอยที่จะได้กลับมา พบรอบและอยู่คู่กันอีกครั้ง

## (2.2) องค์ประกอบอย่างส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบอย่างส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์ด้วย (Text) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการคุณเรื่อง “คลินิครัก” (Luv-Clinic) ทั้ง 3 เล่ม พบว่า

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Time)

เหตุการณ์และเรื่องราวต่างๆ ในหนังสือการคุณเรื่องคลินิครัก เป็นเรื่องราบที่บอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปูร์บูร์จุบันที่มีการแข่งขันกันอย่างสูง ทำให้ผู้คนเต็มไปด้วยความกัดค่านและความเครียด ทั้งจากเรื่องงาน และความสับสนที่เกิดจากเรื่องราวของความรัก ล้วนกับช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในอดีต ที่ผ่านมาเมื่อไม่นานอันเป็นต้นเหตุแห่งปัญหาที่เกิดขึ้นในตัวละครต่างๆ ทำให้ต้องเข้ามาใช้บริการที่ Luv-Clinic อันเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวต่างๆ รวมถึงความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างพระเอกและนางเอก

โดยในภาคที่ตัวละครมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศต่อ กันนั้น ผู้แต่งไม่ได้กำหนดช่วงระยะเวลาที่แน่นอนตายตัวลงไว้ ช่วงเวลาใดที่ตัวละครจะแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศต่อกัน ดังนั้นจึงสามารถพบขั้นตอนการทางเพศที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องได้ในทุกๆ โอกาส ทั้งในเวลากลางวันและกลางคืน

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราว ในหนังสือการคุณเรื่องคลินิครัก ที่พับในการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วย

- ที่ทำงานของพระเอกและนางเอก หรือ Luv-Clinic เป็นสถานเสริมความงามและนวดแผนปั๊บูร์บูร์สุภาพสตรี ซึ่งเป็นสถานที่ที่ใช้ดำเนินเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องเป็นส่วนใหญ่
- ห้องนอนภายในที่พักอาศัยของพระเอก ส่วนใหญ่ใช้เป็นสถานที่ ที่พระเอกกับนางเอกแสดงพฤติกรรมทางเพศ รวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กัน

- โรงแรม ส่วนใหญ่ใช้เป็นสถานที่ ที่พระเอกกับตัวละครอื่นแสดงพฤติกรรมทางเพศ รวมถึงการมีเพศสัมพันธ์
- สถานบันเทิง ร้านอาหาร ส่วนใหญ่ใช้เป็นสถานที่สำหรับตัวละครใช้นัดพบกัน และ ออกเดท
- สถานที่สาธารณะ ใช้เป็นสถานที่ ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ เป็นต้น

### (2.2.3) พระเอก (Hero)



นิษายาคิ โ哥โร่ อายุ 25 ปี หมอนวดประจำ Luv-Clinic เป็นหมอนวดที่มีความเชี่ยวชาญ และมีชื่อเสียงอย่างมาก ทำให้มีลูกค้าของคิวແນ່ນทุกวัน จนได้รับฉายาว่า “หมอนวดมือเทวดา” เป็นชายหนุ่มน้ำดี นิสัยสนุกสนานร่าเริง เป็น Playboy ที่ลูกค้าสาวๆ ต่างคลั่งไคลด์ แต่จะทำงานด้วยความจริงจัง ใส่ใจในการรักษาและดูแลลูกค้าเป็นอย่างมาก

ภาพที่ 4.4 พระเอก

เป็นพระเอกที่ลูกน้ำเสนอออกแบบในแบบที่ “นีอานาจสูงกว่าผู้อ่าน” (คนธรรมชาต้าหัวไป) กล่าวคือ มีความฉลาด รอบรู้ และช่างสังเกต เพียงสัมผัสสูกผู้ที่นวดก็จะรู้ในทันทีว่าคนไข้มีปัญหาเรื่องอะไร แล้วจึงทำการรักษาด้วยการนวดลักษณะต่างๆ จนอาการดีขึ้นทุกคน นอกจากนี้ยังเป็นชายหนุ่มที่มีเสน่ห์ดึงดูดใจเพศตรงข้าม ทั้งบุคคลิก หน้าตา และความนิ่ือเสียง ทำให้เป็นที่ปรารถนาผู้หญิงทั่วโลก ที่พร้อมจะพลีกายให้ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นตัวละครหลักที่มีบทบาทในส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศ

### (2.2.4) นางเอก (Heroine)



โคลิเคะ มาริ อายุ 20 ปี นักศึกษามหาวิทยาลัย มีปัญหาในเรื่องของความรู้สึกทางเพศ คือตัวจะแข็งมากตั้งแต่สมัยเด็กๆ ทำให้การมีเพศสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มที่ผ่านมาไม่แต่ความเจ็บปวดรุนแรง จึงมาใช้บริการที่ Luv-Clinic จนได้พบกับหมอนโ哥โร่ (พระเอก) และเกิดความประทับใจในตัวพระเอก จึงมาสมัครเป็นพนักงานพาร์ทไทม์ของ Luv-Clinic

ภาพที่ 4.5 นางเอก

เป็นนางเอกที่อยู่ในฐานะเดียวกับผู้อ่าน (คนธรรมชาต้าหัวไป) ที่มีลักษณะของสาววัยรุ่น ยุคใหม่ มองเรื่องเซ็กส์เป็นเรื่องธรรมดามาก ใช้สิ่งที่ Lewd อย่างเสียวหาย ลักษณะเป็นเซ็กส์ที่เกิดขึ้นมาจากพื้นฐานของความรัก การที่ได้รับรู้ถึงความรักของอีกฝ่ายหนึ่งในขณะมีเซ็กส์กลับเป็นความสวยงาม และช่วยเติมให้ชีวิตมีความสมบูรณ์ขึ้น เมื่อกิจกรรมรักพระเอก นางเอกจึงพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้พระเอกรักตนจริงๆ รวมถึงการขยันยอมมีเพศสัมพันธ์ด้วย

### (2.2.5) ผู้ร้าย (Villain)

หนังสือการตุนเรื่องคลินิครัก ทั้ง 3 เล่ม แบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็น 12 ตอน แต่จะปรากฏตัวละครที่เป็นผู้ร้ายซึ่งมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันอยู่ 3 คน ได้แก่

1. อาร์ชิ เป็นผู้ร้ายที่มีคุณลักษณะ “ตรงข้ามพระเอก” เพื่อเปรียบเทียบให้คุณลักษณะของพระเอกเด่นยิ่งขึ้น อันเป็นคุณลักษณะของผู้ร้ายโดยส่วนใหญ่ ซึ่งในหนังสือการตุนเรื่องนี้ผู้ร้ายในลักษณะนี้ไม่มีบทบาทในเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศแต่อย่างใด



อาร์ชิ (เล่ม 1 ตอนที่ 1 : มนต์รักยาวย่างกายของคุณทุภาพสศรี) แห่นเก่าของมารี (นางเอก) ซึ่งเคยมีความสัมพันธ์ทางเพศกันมาก่อน แต่เนื่องจากมารีมีปัญหาในเรื่องความรู้สึกทางเพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจึงมีเหตุความเจ็บปวดทราบ ภายหลังมารีจึงขอเลิก เพราะเห็นว่าอาร์ชิไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนเองเป็น อาร์ชินำข้อคิดีและนายาละว่าด้วย Luv-Clinic แต่ก็ถูกโกโร่ (พระเอก) ขับไล่ไป

ภาพที่ 4.6 ผู้ร้าย

2. นราเชษ ชาคุโร กोะ เป็นผู้ร้ายในลักษณะของ “ตัวอิจชา” (Jealous Character) ที่ใช้เสน่ห์ขำวนเพื่อเอาชนะพระเอก ผู้ร้ายในลักษณะของตัวอิจชาในหนังสือการตุนเรื่องนี้มีบทบาทในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องเพศ ในลักษณะของการแสดงท่าที่ขำวน รวมถึงการเปลี่ยนกายเพื่อโชว์สรีระ เพื่อกระดุ้นอารมณ์ทางเพศของพระเอก



ภาพที่ 4.7 ตัวอิจชา

นราเชษ ชาคุโร กอะ (เล่ม 1 ตอนที่ 3 : Sexual Touch) อายุ 25 ปี มีอาชีพเป็นนายหน้าติดต่อคนที่ถูกค้าต้องการไปทำงานด้วย มั่นใจในความสวยงามซึ่งของตนเองว่าไม่มีผู้ชายคนไหนปฏิเสธเธอได้ เป็นผู้หญิงที่มุ่งมั่นในการทำงานจนเกิดความเครียด คิดว่าผู้ชายในที่ทำงานอิจฉาตนที่ทำงานเก่งกว่า จึงพยายามจะทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงทุกครั้ง โดยจะทำทุกวิถีทางรวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กับทุกคน เมื่อเข้ามาติดต่อ กอะแต่ถูกปฏิเสธจึงพยายามที่จะเอาชนะด้วยการขโมยสมุนไนครักษากายของ กอะไป เพื่อให้ กอะถูกดำเนินและยอมรับเงื่อนไขของตน แต่สุดท้ายได้รับการนำจาก กอะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย อาการเครียดที่เป็นอยู่จึงดีขึ้นและเข้าใจอะไรมากขึ้น

3. คาดาเซะ อาร์เซ เป็นผู้ร้ายในลักษณะของพระเอกซ่อนปلوอม (False Hero) เพื่อหลอกดูถูกความงามของคนจะถูกกระฉากหน้าหากในตอนท้าย มีบันทາทในเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในลักษณะของการหลอกลวง เพื่อที่จะมีเพศสัมพันธ์กับนางเอก



ภาพที่ 4.8 พระเอกซ่อนปلوอม

คาดาเซะ อาร์เซ (เล่น 2 ตอนที่ 5) อายุ 19 ปี เป็นพนักงานใหม่ของ Luv-Clinic เคยเป็นนักเรียนตีเด่นสมัยที่เรียนการนวด แต่เคยถูกโกโไร่ (พระเอก) บอกว่าการนวดของตนยังมีจุดด้อยอีกมากในสมัยเป็นนักเรียน จึงรู้สึกว่าตนเอกสารถูกหักหน้า เมื่อเรียนจบเลยสมัครเข้ามาทำงานที่ Luv-Clinic และแสร้งทำตีตีสนใจ ทำเป็นว่าชอบนารี (นางเอก) และหลอกมาริมาที่ห้องทำงานของโกโไร่เพื่อชั่มชิ่น เป็นการแก้แค้น แต่โกโไร่กลับเข้ามาช่วยไว้ได้

#### (2.2.6) ตัวรอง (Second Character)

เนื่องจากการดำเนินเรื่องที่แบ่งออกเป็น 12 ตอน ดังนี้ ตัวรองที่พบริหังสือการ์ตูนเรื่องคลินิกรักซึ่งมีเป็นจำนวนมาก และทั้งหมดที่พบริหังสือทบทวนในส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องทางเพศแต่อย่างใด ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้บทบาทในเนื้อเรื่อง ซึ่งจากการวิเคราะห์สามารถแบ่งคุณลักษณะของตัวรองที่พบริหังสือเรื่อง คลินิกรัก ได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. ตัวรองที่เป็น “ผู้ช่วย” (Helper) ได้แก่ ตัวละครที่มีบันทາทในการให้ความช่วยเหลือกับพระเอกหรือนางเอก ซึ่งในเรื่องคลินิกรักจะพบเฉพาะตัวละครที่เป็นผู้ช่วยของนางเอกเท่านั้น อันได้แก่



ไดโอดิ เพื่อนร่วมงานของนารี เป็นตัวละครที่ปรากฏตัวทุกตอน ซึ่งนารีนักจะพูดคุยปรึกษาเรื่องของโกโไร่ด้วย

ภาพที่ 4.9 ตัวรอง (Helper)



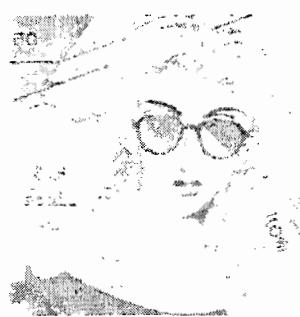
ภาพที่ 4.10 ตัวรอง (Helper)

นาคาอิ ริกะ (เล่น 3 ตอน 10 : การนวดแบบผู้ใหญ่) หนอนวด แบบฟ่าสรั้น (จากเนื้อเรื่อง: เป็นการนวดแบบผู้ใหญ่สำหรับผู้ชาย ในแบบกระดุนให้เกิดความรู้สึกทางเพศและสำเร็จความใคร่ โดยผู้ให้บริการนักจะแต่งตัวเซ็กซ์) เป็นผู้สอนเทคนิคการนวดแบบฟ่าสรั้นให้กับนารีนำไปปนวดให้กับโภคireเพื่อให้เกิดความประทับใจในคนเอง



ภาพที่ 4.11 ตัวรอง (Dispatcher)

ลี หาว (เล่น 3 ตอนที่ 11 : เลิฟทัช) อายุ 30 ปี หนอนวดพัลัง ชิตตาบอด เข้ามานีบทบาท ในขณะที่มาริถือแท็กกับความเจ้าชู้ของโภคire และบังเอิญที่สามารถสร้างความรู้สึกสนาดใจให้เธอได้เท่านเดี๋ยวกันกับโภคire แต่ต่างกันตรงที่เธอรู้สึกถึงความอบอุ่นในแบบผู้ใหญ่ จึงตัดสินใจลองคนกับหาว แต่หาวนอกกับมาริว่าเขารู้สึกได้ว่ามาริกำลังน่าเค้าไปเปรียบกับโครอิกคน ทำให้มาริสับสนว่าจริงๆ แล้วคนมองต้องการใครกันแน่ และค่อนจะนีอะไรมาก่อนเลย มาริก็มารู้ว่า จริงว่าโภคireรักคนสองชริงๆ ความสัมพันธ์ของทั้งคู่จึงถูกตั้ง



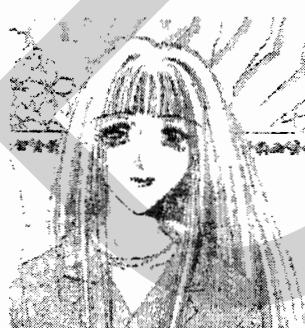
ภาพที่ 4.12 ตัวรอง (Dispatcher)

คิริว ชิโรมิ (เล่น 1 ตอนที่ 3 : Sexual Touch) อายุ 29 ปี เป็นแม่บ้านที่แต่งงานแล้วแต่ยังไม่มีลูก และระยะหลังสามีทำตัวเหินห่าง จึงประชดด้วยการมาขี้ยววนโภคire ทำให้มาริคิดว่าโภคireไปมีอะไร์กับเธอ แต่สุดท้ายจึงรู้ว่าโภคireทำตัวสนใจคนเพื่อจะช่วยรักษา



ภาพที่ 4.13 ตัวร่อง (Dispatcher)

อัจิ อิโตามิ (เล่น 1 ตอน 4 : ปลายนิ้วของคนรัก) เป็นแฟนเก่า อดีตรุ่นพี่ที่เคยสอนโกะริ เกษทำงานอยู่ด้วยกันก่อนจะหนีจากไป เพราะรับไม่ได้ที่โกะริมีชื่อเสียง และถูกมองว่าเก่งกว่าเธอ ไปพบกัน โดยบังเอิญในโรงแรมที่มาริกับโกะริได้นัดเข้าพักฟรี ทำให้มาริ เข้าใจผิดคิดว่าโกะริไม่เคยลืมเธอ และจะกลับไปคืนดีกับเธออีกรึ ก่อนที่จะมาทำความเข้าใจกันในภายหลัง



ภาพที่ 4.14 ตัวร่อง (Dispatcher)



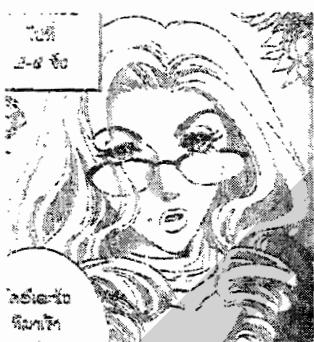
ภาพที่ 4.15 ตัวร่อง (Dispatcher)

ทาคายะ ไคชาตะ (เล่น 2 ตอนที่ 6 : ไฟร์ ไมนบิวตี้) อายุ 22 ปี อดีตคู่ครองของโกะริ กำลังจะแต่งงาน แต่ความรักที่เป็นคุณหมู่สูญ สูญเสียไปแล้ว ก็ยังคงมีความสัมพันธ์กับเพศชาย ซึ่งเกิดความเครียดมา รักษาภัยโกะริ จากคำพูดของไคโคริ และความเจ้าชู้ของโกะริทำให้ มาริเข้าใจผิด คิดว่าทาคายะหลงรักโกะริและไม่ต้องการแต่งงานซึ่งมา หาเพื่อต้องการมีอะไรกับโกะริ ก่อนที่ความจริงจะเปิดเผยในภายหลัง



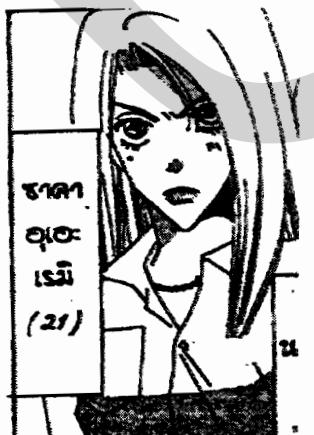
ภาพที่ 4.16 ตัวร่อง (Dispatcher)

ไอยาเอะ มิยาโภ (เล่น 2 ตอนที่ 8 : ร่างกายและจิตวิญญาณ) อดีตภรรยาที่โกะริเคยรักษาอาการเครียดชนทาง พับกัน โดยบังเอิญบน เครื่องบินขณะที่ Luv-Clinic จัดโปรแกรมให้พนักงานไปคุยงานที่เกาหลี และตามพัวพัน จนมาริน้อยใจที่โกะริเอาแต่สนใจมิยาโภไม่ไปขอน ไปเที่ยวกับคนอื่น ก่อนที่จะรู้ภัยหลังว่า โกะริทราบว่าการเก่าของ มิยาโภกำरบึงพยาภานรักษา



ภาพที่ 4.17 ตัวรอง (Dispatcher)

ชีบากิ เอโภค (เล่ม 3 ตอนที่ 9 : พิงเกอร์เดสซ์) เศรษฐีนี หม่าล อายุ 45 ปี พอ. โรงเรียนสอนนวดที่มาริไปเรียน ด้วยความสนใจ สนับสนุนของเอโภคกับโ哥โกริ่ง ทำให้มาริคิดว่าโ哥โกริ่มีอะไรกันเอโภค เพราะต้องการเงิน ก่อนจะมาเข้ากับห้องว่างทั้งคู่เป็นแม่ลูกกัน



ภาพที่ 4.18 ตัวรอง (Dispatcher)

ชาคาอุเอะ เรน (เล่ม 3 ตอนที่ 12 : ไคลแม็กซ์มาสซาส) อายุ 21 ปี เป็นหนอนนวดฝึกงานรุ่นเดียวกับมาริ ที่ Luv-Clinic ที่พยาบาล แห่งขันกับมาริ เพราะตำแหน่งที่จะรับเข้าทำงานที่นี่มีจำกัด และรู้ถึง ความสัมพันธ์ระหว่างมาริกับโ哥โกริ โดยบังเอิญ ซึ่งใน Luv-Clinic ไม่มี ใครรู้นักจากใจ โตริคุนเดียว จึงเอาไปเป็นอกกับทุกคน ทำให้ทุกคน มองว่ามาริเป็นเด็กเส้น มาริจึงตัดสินใจอาสาไปทำงานสาขาอื่นเอง เพื่อให้คนอื่นๆ ได้เป็นพนักงานที่นี่ แต่โ哥โกริตัดสินใจลาออกจากไปศึกษา ต่อต่างประเทศ ทำให้ทุกคนໄດ้เข้าทำงานที่ Luv-Clinic

#### (2.2.7) เต้าโครงเรื่อง (Plot)

เป็นเรื่องราวความรักของหญิงสาววัยรุ่นที่เกิดตกลุ่มรักหนุ่มหล่อของเจ้าชู้ ฝ่ายหญิง จึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะพิชิตใจชายหนุ่มให้รักตนให้ได้ รวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กับ พระเอกเพื่อผูกมัดใจ หลังจากนั้นขึ้นชั้นต้องผ่านเรื่องราวและอุปสรรคตามมาที่ทำให้เกิดความ หวั่นไหว และไม่แน่ใจในความรักของทั้งสอง

#### (2.2.8) แก่นเรื่อง (Themes)

การมีเพศสัมพันธ์กับคนรักเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความรักกายในใจของคนสองคน และนั้นจึงเป็นความสุขที่แท้จริง

### (2.2.9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

ลักษณะการแต่งกายในหนังสือการศุนเรื่องคลินิกรัก ไม่มีลักษณะของการแต่งกายในลักษณะมุ่งเน้นที่จะนำเสนอความเชิงซึ่งของตัวละคร ตัวละครทุกตัวจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามสมัยนิยม และตามบทบาทที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น อีกทั้งไม่มีลักษณะของการแต่งกายที่ชี้เฉพาะลงไป หรือเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง

### (2.2.9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

ลักษณะการแต่งกายในหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก ไม่มีลักษณะของการแต่งกายในลักษณะนุ่งเนินที่จะนำเสนอความเซ็กซี่ของตัวละคร ตัวละครทุกตัวจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามสมัยนิยม และตามบทบาทที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น อีกทั้งไม่มีลักษณะของการแต่งกายที่ชี้เฉพาะลงไป หรือเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง

#### 4.2.2 การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง เก็ตยู (Get You)



จำนวนเล่ม	7 เล่มจบ
ผู้แต่ง	ชีกิ เอโนะโภ
สำนักพิมพ์ไทย	บังกะคลอนมิกส์
สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	SHOGAKUKAN INC.
วางจำหน่ายครั้งแรก	ปี 2000

(1) เรื่องย่อ

ชิโอนะ อันริ นักเรียนสาวไฮสคูล อายุ 17 ปี ที่หลงรัก SHIN นักดนตรีชื่อดัง ซึ่งเป็นที่คลั่งไคลดับของวัยรุ่นญี่ปุ่น อันริเคยติดตาม SHIN เพื่อพลีกามnobความสาวให้ ถึงขนาดประกาศตัวผ่านรายการว่า “ไรต์” ใจว่ารายการหนึ่งที่บังเอิญผ่านมาและสัมภาษณ์เธอ อันริพูดคุ้ยความมั่นใจเต็มเปี่ยมว่าเธอสาบานไว้แล้วว่า “ความบริสุทธิ์ของฉันจะอยู่ที่ SHIN”

นับตั้งแต่วันที่อันริเห็น SHIN เล่นคอนเสิร์ตเมื่อครั้งปีก่อน ชิโอนะ อันริ ก็ติดอกติดใจในเสียงเพลงและหน้าตาของ SHIN จนเรียกได้ว่าเป็นแฟนคลับที่คลั่งไคล้นักร้องคนนี้เป็นอย่างมาก แล้วอยู่ๆ วันหนึ่งเหมือนฟ้าประทาน อันริก็ได้พบกับ SHIN แล้วก็ได้สูญเสียพรหมจารย์ให้กับ SHIN ไปอย่างที่ตั้งใจ แต่อันริยังคงสัญญาว่าเป็น SHIN ตัวจริงหรือตัวปลอมกันแน่ จนอันริซักจะไม่สบายใจขึ้นมา แต่ก็ยังไปเดตกับ SHIN เพื่อหาวิธีพิสูจน์ว่าเป็นตัวจริงหรือตัวปลอม ทั้งที่ยังไม่รู้ว่า เป็นตัวจริงหรือเปล่า แต่ยิ่งเดทก็ยิ่งรักมากขึ้นทุกที จนอันริคิดว่าถึงไม่ใช่ SHIN ตัวจริงก็ช่าง

แต่เมื่อรู้ว่า SHIN เป็นตัวจริง อันริก็ยิ่งสับสนไปกันใหญ่ เพราะตอนนี้อันริได้กล้ายเป็นแฟนของคนดังไปด้วย ควบกันแบบปีบมังไม่สามารถเปิดเผยตัวเองในฐานะแฟนได้ แม้กระทั่งเวลาเดทก็ต้องแอบเดทกัน แล้วรอตัว SHIN ก็มีผู้หญิงสาวสวยมากมาย ทำให้อันริสับสนในการควบหากับ SHIN แต่ในเมื่อทั้งตัวและหัวใจก็เป็นของ SHIN ไปหมดแล้ว อันริจึงพยายามทำทุกวิถีทางที่จะได้อยู่ใกล้หรือเพียงแค่ได้เห็นหน้า SHIN อันริอยากจะอยู่กับ SHIN เลขตามไปด้วย SHIN เล่นคอนเสิร์ตทั่วประเทศด้วย แต่ว่า SHIN บุ่งมาก ไม่มีเวลาให้อันริ ทำให้อันริต้องเงาเพราะไม่ค่อยได้เจอกัน อีกทั้งอันริไม่เคยรู้จักตัวตนที่แท้จริงของ SHIN เลย แม้กระทั่งชื่อจริงของ SHIN อันริจึงคิดอย่างรู้จัก SHIN ให้มากกว่าเดิม และช่องว่างในหัวใจนั้นเองทำให้เกิดเรื่องใหญ่ขึ้น จนที่สุดแล้วอันริ ก็ฝ่าฝืนอุปสรรคความรักได้สำเร็จ ทำให้ SHIN ยอมรับและรักในตัวอันริ

## (2) สูตรการนำเสนอ (Formula)

### (2.1) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

หนังสือการศุนเรื่องเก็ตซู มีการแบ่งเนื้อหาเรื่องราวในการดำเนินเนื้อเรื่องดังเด่นๆ ของเป็น 23 ตอน โดยที่ผู้แต่งใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First Person Narrator) ได้แก่ อันริ ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง โดยคำเนินเรื่องไปตามลำดับปฏิทิน (ตามลำดับเวลา) หรือตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลัง เนื้อหาของทั้ง 23 ตอน จะเป็นเหตุการณ์ หรือสถานการณ์รูปแบบที่ต่างกันออกไปในแต่ละตอน ที่เกิดขึ้นกับ อันริ และ SHIN ก่อนที่จะคลี่คลายและจบลงไปในแต่ละตอน ซึ่งในแต่ละตอนก็จะมีนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพื่อระหว่างพระเอกและนางเอกสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง

ดังนั้นในขั้นตอนผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ที่นำเสนอในแต่ละตอนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงสรุปเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องทั้งหมด ดังมีรายละเอียดค่อไปนี้

#### (2.1.1) ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)

เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการศุนเรื่องคลินิกวักทั้ง 12 ตอน พบร่วมนิการใช้วิธีการการเริ่มเรื่องอยู่ 3 แบบ คือ

1. เริ่มเรื่องด้วยการบรรยาย (ตอนที่ 4,5,6,10,11,1,14,15,16,และ 19-22) เป็นการเริ่มเรื่องโดยใช้วิธีการบรรยายด้วยถ้อยคำที่ลื่นไหลอารมณ์และความรู้สึกของคัวละคร โดยคำบรรยายที่เขียนขึ้นมาเน้นจะมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับข้อตอนที่ตั้งขึ้นมา ก่อนที่จะเข้าสู่เหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง ซึ่งในหนังสือการศุนเรื่องเก็ตซูการเริ่มเรื่องด้วยการบรรยายเป็นรูปแบบที่พบมากที่สุด



ภาพที่ 4.19 การเริ่มเรื่องด้วยคำบรรยาย

2. เริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร (ตอนที่ 9, 12, 17 และ 18) เป็นการเริ่มเรื่องโดยใช้การกระทำการของตัวละคร เพื่อเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในตอนนั้นๆ เช่น ในตอนที่ 9 ที่เริ่มเรื่องจาก อันรีฟินถึง SHIN เพราะไม่ได้พบกันนานนานกว่า 1 เดือนเนื่องจาก SHIN ต้องเตรียมตัวทัวร์คอนเสิร์ต และวันพุธนี้จะเป็นวันแรกของการแสดงซึ่งทั้งคู่จะได้พบกัน หรือในตอนที่ 12 ที่เริ่มเรื่องจากอันรีฟินขอ SHIN จนได้พบกับตากล้องอิสระจนนำไปสู่เรื่องราวรุ่นways ต่อไป เป็นต้น



ภาพที่ 4.20 การเริ่มเรื่องด้วยการกระทำ

3. เริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร (ตอนที่ 1-3 และ 7) เป็นการเริ่มเรื่องด้วยภาพของ SHIN (พระเอก) พร้อมคำบรรยายที่แสดงถึงบุคลิกลักษณะต่างๆ



ภาพที่ 4.21 การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร

### (2.1.2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นขั้นตอนที่เนื้อเรื่องเริ่มนีความเข้มข้นมากขึ้น ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ทั้ง 23 ตอนที่นำเสนอ จะพัฒนาแบบของการพัฒนาเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. สร้างสถานการณ์ให้ทั้ง 2 คนมาพบกันด้วยความบังเอิญ ทำให้ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันมากขึ้น จนมารู้สึกถึงสองก้าวเดินที่มีเพศสัมพันธ์กัน
2. ใช้การสร้างตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามายื่นแย้งกับตัวละครหลักในเนื้อเรื่อง ซึ่งตัวละครที่สอดแทรกเข้ามานั้นแต่ละตอนจะเป็นต้นเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดสถานะการณ์ขึ้น หรือสร้างความเข้าใจผิดระหว่างพระเอกกับนางเอก

### (2.1.3) ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

จากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก ทั้ง 23 ตอนที่นำเสนอ ภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นจะเกิดขึ้นกับอันริ นางเอกของเรื่องทั้งหมด โดยจะพ้นใน 2 ลักษณะ คือ

1. สถานะการณ์ขึ้นอันตรายจากการถูกทำร้าย หรือล่วงละเมิดทางเพศ เช่น ในตอนที่ 3 ที่อันริกำลังจะถูกในกะทำร้าย หรือในตอนที่ 13 ที่อันริถูกแขกชวนจนหลงเข้าไปในปาร์ตี้เซ็กซ์ และถูกวางยา เป็นต้น
2. เกิดจากความเข้าใจผิดทำให้อันริได้รับความกระทนกระเทือนจิตใจเป็นอย่างมากจนต้องการที่จะยุติความสัมพันธ์กับ SHIN เช่น ในตอนที่ 5 ที่อันริกิคิว่า SHIN พาผู้หญิงอื่นเข้ามานอนด้วย หรือในตอนที่ 18 ที่อันริกิคิว่าตอนสองมาไม่ได้สติดใจผลประโยชน์ความสัมพันธ์กับชายอื่น เป็นต้น

### (2.1.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นขั้นตอนที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวนั้น หนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ทั้ง 23 ตอนที่นำเสนอ ในขั้นภาวะคลี่คลายจะพัฒนาแบบที่เหมือนกัน คือ พระเอกเป็นผู้เข้ามายัดคลายสถานการณ์ต่างๆ ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์ที่ขึ้นอันตราย SHIN จะเป็นคนที่เข้าไปช่วยเหลืออันริได้อย่างทันเวลาทุกครั้ง หรือในความเข้าใจผิดที่เกิดขึ้น SHIN ก็จะแสดงให้อันริเห็นว่าตนเองรักอันริเพียงคนเดียว เพื่อปรับความเข้าใจพร้อมทั้งคลี่คลายเรื่องราวปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งหมด

### (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เรื่องราวในหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ทั้ง 23 ตอน มีการใช้รูปแบบของการจบเรื่องราว ในแต่ละตอนที่เหมือนกัน กล่าวคือ จบแบบสุขนากูกรรน (Happy Ending) เป็นการจบด้วยความ เข้าใจซึ้งกันและกันของพระเอกและนางเอก ซึ่งจะเติมไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุข และมักนำเสนอด้วยภาษาในรูปแบบของภาพการ์ตูนเพื่อสร้างความหวังให้พระเอกและนางเอก เพื่อชี้ให้เห็นถึงการจบ อย่างมีความสุข

จากที่ได้วิเคราะห์ถึงขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ทั้ง 23 ตอน ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปอุบัติเหตุที่เป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องในส่วนของเนื้อหาโดยรวมทั้งหมด โดยได้นำเสนอในรูปแบบของตาราง ดังมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.19 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องเก็ตซู

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)	1	เริ่มเรื่องด้วยการแสดงออกถึงความคล่องแคล่วของอันริที่มีต่อ SHIN นักร้องซื่อคัง จนถึงขั้นประกาศว่าจะสนับสนุน SHIN ให้เป็นศูนย์กลางของคนให้กับนักร้องหนุ่ม ซึ่งต่อมาอันริได้พบกับ SHIN โดยบังเอิญ ด้วยความเรียบร้อยที่จะวิงไปหาทำให้อันริได้รับอุบัติเหตุจนลับไป เมื่อรู้สึกตัวขึ้นมาพบว่าตนเองถูก SHIN ขายในคงใจพามาพักที่โรงแรนไกล์เคียง อันริจึงได้ทำการตามที่ตนมองเห็นพูดเอาไว้ด้วยการเป็นฝ่ายรุกเร้า SHIN ทำให้ทั้งคู่มีเพศสัมพันธ์กัน แต่หลังจากที่มีเพศสัมพันธ์อันริกลับเริ่มไม่แน่ใจว่าชายที่ตนมองบนความบริสุทธิ์ให้เป็น SHIN ตัวจริงหรือตัวปลอมกันแน่

ตารางที่ 4.19 (ต่อ) ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องเก็ตบู

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	2-21	ทั้งๆ ที่อันริเริ่มเชื่อว่าชาชคนดังกล่าวเป็น SHIN ตัวปลอม แต่อันริก็ยังที่จะมีเพศสัมพันธ์กับชาชคนดังกล่าวอีกด้วย ครั้งและเริ่มนึกความรู้สึกรัก SHIN ที่ตนเองคิดว่าเป็นตัวปลอมขึ้นมา จนกระทั่งวันหนึ่งอันริได้พบกับพี่สาวของ SHIN และได้รู้ความจริงว่าชาชที่ตนมองความบริสุทธิ์ให้เป็น SHIN ตัวจริงที่ตนໄฟผิดถึงทำให้มาริมีความสุขเป็นอย่างมาก และเริ่มคบกับ SHIN อย่างลับๆ โดยบังคับขึ้นยันกับคนอื่นๆ ว่าชาชคนดังกล่าวเป็นตัวปลอม เพื่อรักษาภาพลักษณ์ศิลปินของวัยใสสาวๆ ของ SHIN เอาไว้ไม่ให้เกิดผลกระทบ
ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)	22	ตลอดเวลาที่ทั้งคู่คบกันก็จะมีเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นเสมือนสถานการณ์ Lewksbury แบบต่างๆ ผ่านเข้ามามากมาย ทั้งการเก็บถูกทำร้ายร่างกาย หรือถูกกล่าวละเมิดทางเพศ ตลอดจนเรื่องราวความเข้าใจผิดต่างๆ แต่ที่ถือเป็นวิกฤตต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลทั้ง 2 จริงๆ จะเป็นในตอนที่ 22 ที่ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ถูกเปิดเผยออกมาน่า ซึ่งส่งผลให้อันริถูกคุกคามโดยบรรดาแฟนเพลنجที่คัลส์ไคลด์ SHIN และบุคคลรอบข้างจนถึงกับต้องขำที่อยู่
ขั้นภาวะคลื่นลาม (Falling Action)	23	ทางค่ายเพลงตัดสินใจให้ Shin บินไปนิวยอร์กเพื่ออัดเพลง และเก็บตัวให้กระแสข่าวทางไป แต่ SHIN ยกเลิกการบันทึกเสียงบินกลับญี่ปุ่นก่อนกำหนด เพราะเป็นห่วงอันริ และตัดสินใจพาอันริไปอยู่ด้วยกันที่บ้านโดยไม่สนใจต่อการตอบเป็นข่าว
ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	23	ทั้งคู่มีความสุขอย่างมากที่จะได้อยู่ด้วยกันตลอดเวลานับจากนี้เป็นต้นไป

## (2.2) องค์ประกอบอย่างส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบอย่างส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์ด้วย (Text) เพื่อศึกษารูปแบบ (Genres) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “เก็ตยู” (Get You) ทั้ง 7 เล่ม พบว่า

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Times)

ช่วงเวลาที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวนามเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตยู (Get You) เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมญี่ปุ่นยุคปัจจุบันที่สังคมมีความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมอย่างสูงในขณะที่เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังคงเป็นครื่องเรื่องของการสนใจทางจิตใจ ดังเรื่อง ความความกลั้งไถล์ในตัวพระเอกที่ถูกหลอกผ่านเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูน

ในส่วนของการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวด้วยภาษาไทย พนับว่า ไม่มีการกำหนดควรและไม่สามารถเป็นช่วงเวลาที่แน่นอนก่อตัวคือ มีการนำเสนอออกมากทั้งในช่วงกลางวันและกลางคืนขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความต้องการของตัวละครในขณะนั้น

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราวนามเนื้อเรื่อง “เก็ตยู” ที่พนใน การศึกษาระบบที่ ประกอบไปด้วย

- โรงเรียน ซึ่งเป็นสถานศึกษาของนางเอกตามเนื้อเรื่อง
- โรงแรม เป็นสถานที่ที่พระเอกกับนางเอกนัดพบเพื่อมีเพศสัมพันธ์
- ห้องนอนภายในที่พักอาศัยของพระเอกและนางเอก เป็นสถานที่ที่พระเอกกับนางเอกแสดงพฤติกรรมทางเพศ รวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กัน
- สถานบันเทิง ร้านอาหาร ส่วนใหญ่ใช้เป็นสถานที่สำหรับตัวละครใช้นัดพบกัน และออกเดท
- สถานที่สาธารณะ ใช้เป็นสถานที่ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินชีวิตรประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ เป็นต้น

ในส่วนของการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับเพศพนว่า นอกจากห้องนอน และในโรงเรนอันเป็นสถานที่ส่วนใหญ่ที่พระเอกและนางเอกมีเพศสัมพันธ์กันแล้ว หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ยังได้มีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ อาทิเช่น ฉากรของมีเพศสัมพันธ์ หรือ การดูไลน์ในสถานที่อื่นๆ อีกด้วย อันได้แก่ สถานบันเทิง สถานที่สาธารณะ รวมถึงสถานที่แปลง อ่าย่างในรถ หรือในลิฟท์ เป็นต้น

#### (2.2.3) พระเอก (Hero)



มิชาคิ ชิน หรือ SHIN นักร้องซื่อดัง เป็นชายหนุ่มหน้าตาดี และมีพรสวรรค์ด้านดนตรีเป็นอย่างมาก จึงเป็นที่คลั่งไคล้อย่างมากในกลุ่มเด็กวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กมัธยม เป็น Playboy ที่มีผู้หญิงผ่านเข้ามาในชีวิตมากมาย แต่ไม่เคยคบกับใคร ได้นาน เป็นตัวละครหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องราวทางเพศ

ภาพที่ 4.22 พระเอก

เป็นพระเอกที่ถูกนำเสนอในแบบที่ “นีอานาจสูงกว่าผู้อื่น” (คนธรรมชาตัวไป) กล่าวคือ รูปร่างหน้าตาดี มีชื่อเสียง โอดังดังเป็นที่รู้จักไปทั่วในฐานะนักร้องวัยรุ่นยอดนิยม

#### (2.2.4) นางเอก (Heroine)



ชิโอนะ อันริ อายุ 17 ปี นักเรียนมัธยมปลายธรรมศาสนานั่งชั้นหลังโอลด์ไคล์นเดียว SHIN อย่างมาก ถึงกับประกาศจะมอบความบริสุทธิ์ของตนให้กับ SHIN คนเดียวเท่านั้น

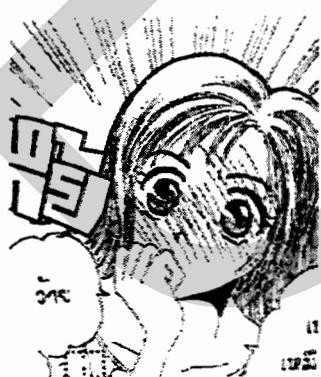
เป็นนางเอกที่อยู่ในฐานะเดียวกับผู้อื่น (คนธรรมชาตัวไป) ที่มีลักษณะของสาววัยรุ่นยุคใหม่ มองเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กับคนที่ตนรักว่าไม่ใช่สิ่งที่ควรร้ายสืบทอด แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงความรักที่ตนเองมีให้กับอีกฝ่ายหนึ่ง

ภาพที่ 4.23 นางเอก

### (2.2.5) ผู้ร้าย (Villain)

หนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ทั้ง 7 เล่ม แบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็น 23 ตอน แต่จะปรากฏตัวละครที่เป็นผู้ร้ายซึ่งมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่

- ผู้ร้ายที่มีคุณลักษณะของผู้ร้ายโดยส่วนใหญ่ มีคุณสมบัติที่ช่วยขับให้ความเป็น Hero ของพระเอกให้มีความเด่นชัดขึ้น ซึ่งพบในตัวละครต่อไปนี้



ภาพที่ 4.24 ผู้ร้าย

ไมกะ (เล่ม 3 ตอนที่ 7 : สถานการณ์ขึ้นชันในห้องสวีท) สาวน้อยหน้าตาใส่ชื่อที่คลังไคล์ SHIN อ่อนมาก ซึ่งอันริ (นางเอก) ได้พบโดยบังเอิญในขณะที่เดินทางไปซื้อบ้านพักของ SHIN และได้หลบเข้าไปในบ้านของ SHIN ด้วยกัน แต่ต่อมายื่น ในขณะที่ SHIN น่าจะกำลังคุยกับผู้หญิงอื่นอยู่เชิงได้ก้าวเข้ามาในบ้าน เมื่ออันริขึ้นชั้น ไมกะจึงพยายามจะทำร้าย แต่ SHIN เข้ามาช่วยไว้ได้ทันเวลา



ภาพที่ 4.25 ผู้ร้าย

อุระเมะ โอะชิ (เล่ม 4 ตอนที่ 12 : เลิฟ เลิฟ สกูฟ No.1) ช่างภาพอิสระที่ต้องการถ่ายภาพของ SHIN กับอันริ เพื่อใช้สร้างชื่อเสียงแก่ตนเอง จึงจับตัวอันริไปและบังคับให้ SHIN ไปพบในขณะที่กำลังจะลวนลามอันริ SHIN ก็เข้ามาช่วยไว้ได้ทันเวลา



ภาพที่ 4.26 ผู้ร้าย

ฝ่าแฟดจี้หลี (เล่ม 6 ตอนที่ 20 : Trouble beat) เป็นตัวละครที่อันริ (นางเอก) ได้พบโดยบังเอิญ ซึ่งฝ่าแฟดคู่นี้ได้รู้ความสัมพันธ์ระหว่างอันริ และ SHIN จึงนำเรื่องดังกล่าวมาใช้แบล็คเมล์อันริให้ยอมนีเพศสัมพันธ์ด้วย แต่ SHIN เข้ามาช่วยไว้ได้ทันเวลา



ภาพที่ 4.27 ผู้ชาย

ยุกิ หุคิชิโภ (เล่ม 7 ตอนที่ 23 : Love Sick Baby) พี่เขยของ SHIN และเป็นหนึ่งในทีมงานของ SHIN พยายามข้อความรักของทั้งสอง โดยอ้างเรื่องงาน แต่ความจริงกลับต้องการมีเพศสัมพันธ์กับอันริ แต่ SHIN เข้ามาช่วยไว้ได้ทันเวลา



ภาพที่ 4.28 ตัวอิจนา

เอริกะ และ จูริ เป็นผู้ชายที่มีคุณลักษณะเป็น “ตัวอิจนา” (Jealous Character) ที่ไม่พอใจนางเอกเพราอิจนาที่ได้พระเอกเป็นแฟน หรือพยายามแย่งพระเอกมาครอบครอง



ภาพที่ 4.29 ตัวอิจนา

จูริ (เล่ม 7 ตอนที่ 22 : Love ceremony) หลงรักสาวที่มีหน้าตาคล้ายอันริ แกล้งเข้ามาดีสนิทเพื่อที่จะใกล้ชิดกับ SHIN และหวังแต่จะแย่ง SHIN มาเป็นของตน



ภาพที่ 4.30 พระเอกจอมปลอม

โซโนะ นากาหยูกิ เป็นผู้ชายในลักษณะ “พระเอกจอมปลอม” (False Hero) ที่ในตอนท้ายก็ได้เปิดเผยเจตนาที่ไม่ดีออกมา

โซโนะ นากาหยูกิ (เล่ม 4 ตอนที่ 11 : ไวท์ ฟอลลิ่ง เลิฟ) เป็นลูกพี่ลูกน้องของอันริ (นางเอก) ที่ทำเสมอคนอยู่ๆแลบกป้องอันริ โดยเจตนาที่แท้จริงคือต้องการครอบครองอันริเป็นของตน

#### (2.2.6) ตัวรอง (Second Character)

เนื่องจากการดำเนินเรื่องที่แบ่งออกเป็น 23 ตอน ดังนั้น ตัวรองที่พบในหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็งคุ้ย จึงมีเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้บทบาทในการนำเสนอ ในการจำแนกคุณลักษณะของตัวรองออกมาเป็นกลุ่ม ซึ่งจากการวิเคราะห์สามารถแบ่งคุณลักษณะของตัวรองที่พบในเรื่อง เก็งคุ้ย ได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. ตัวรองที่เป็น “ผู้ช่วย” (Helper) ได้แก่ตัวละครที่มีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือ บางอย่างแก่พระเอกหรือนางเอก ซึ่งพบในตัวละครต่อไปนี้



ภาพที่ 4.31 ตัวรอง (Helper)

ชาโอลิ ผู้ช่วยการส่วนตัวและพี่สาวแท้ๆ ของ SHIN เป็นตัวละครที่ปราศจากตัวอย่างสมำเสมอเกือบทุกตอน และมีบทบาทที่สำคัญในการที่ทำให้อันริ (นางเอก) ได้รู้ว่าผู้ชายที่ตนเองคบอยู่ เป็น SHIN ตัวจริง นอกจากนี้ยังเคยบอกให้อันริรู้ถึงลักษณะสัก และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับ SHIN



ภาพที่ 4.32 ตัวรอง (Helper)

คิมิกะ เพื่อนสนิทของอันริ เป็นตัวละครที่ปราศจากตัวอย่างสมำเสมอ คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษาและปลอบใจในเวลาที่อันริผิดหวัง

2. ตัวรองที่เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) ได้แก่ตัวละครที่เข้ามายืนทบทาในเนื้อเรื่อง ในแต่ละตอน ทำให้เกิดสถานการณ์คับขันต่างๆ หรือสร้างความสัมสัม ทำให้เกิดความเข้าใจผิด ระหว่างพระเอกและนางเอก ก่อนที่จะมาเข้าใจภายหลัง ได้แก่



ภาพที่ 4.33 ตัวรอง (Dispatcher)

อิงาราชิ คาซึชิ ผู้จัดการร้าน Any Miny ที่อันริไปทำงานพิเศษ เพื่อต้องการอยู่ใกล้ชิดกับ SHIN (เล่ม 3 ตอนที่ 8: Cool guy & Hot Girl) ทำให้ SHIN ไม่พอใจอันริ ก่อนที่จะมาถูกภายนอกลังว่าเป็นเกย์



ภาพที่ 4.34 ตัวรอง (Dispatcher)

เค (เล่ม 4 ตอน 13 : ปาร์ตี้ชีฟฟ์) แฟนเก่าเพื่อนของ SHIN ที่ชอบ มีความสัมพันธ์กับคนในวงการบันเทิง ทำให้อันริเข้าใจผิด คิดว่าเคเคยมีความสัมพันธ์กับ SHIN มา ก่อน ก่อนที่จะมาถูกความจริงภายนอกลัง



ภาพที่ 4.35 ตัวรอง (Dispatcher)

ลินดา (เล่ม 5 ตอนที่ 15 : ต่างหู Baby) เป็นนักร้องสาววัยรุ่นที่มี แผนร่วมงานกับ SHIN แต่สื่อไปลงกันว่าเป็นคนรักของ SHIN ทำให้อันริ เข้าใจผิด ก่อนที่ความจริงจะเปิดเผยในภายหลัง



ภาพที่ 4.36 ตัวรอง (Dispatcher)

อา基ระ (เล่ม 6 ตอนที่ 18 : Love Penalty) นักดนตรีขวัญใจ วัยรุ่น เพื่อนของ SHIN มีส่วนทำให้อันริเข้าใจผิดคิดว่าตนเองผลอไปมี ความสัมพันธ์ด้วยตอนมาไม่ได้สติ จนอันริกิคิดมากและเตี๊ยะ กระทั้งอัน ริมาถูกความจริงภายนอก หลังจากที่ SHIN ให้วันให้อาริกะแก่ลังทำให้ อันริเข้าใจผิดอีกครั้ง เพื่อทำให้อันริจำได้ว่าคืนนั้นอันริมีความสัมพันธ์กับ ตัว SHIN นั้นเอง

### (2.2.7) เค้าโครงเรื่อง (Plot)

เป็นเรื่องราวความรักของอันริทรุ่งสาววัยรุ่นธรรมชาติ คนหนึ่ง กับ SHIN นักร้องหนุ่ม รูปหล่อขวัญใจวัยรุ่น ที่อันริได้มอบความบริสุทธิ์ของตนแก่เขา และด้วยความรักที่ทุ่มให้ทั้งตัวและหัวใจแก่ชายที่ตนรักเพียงคนเดียว จึงทำให้สามารถพิชิตใจ หนุ่ม Playboy ที่มีสาวๆ รุมล้อมมากนายได้ในที่สุด

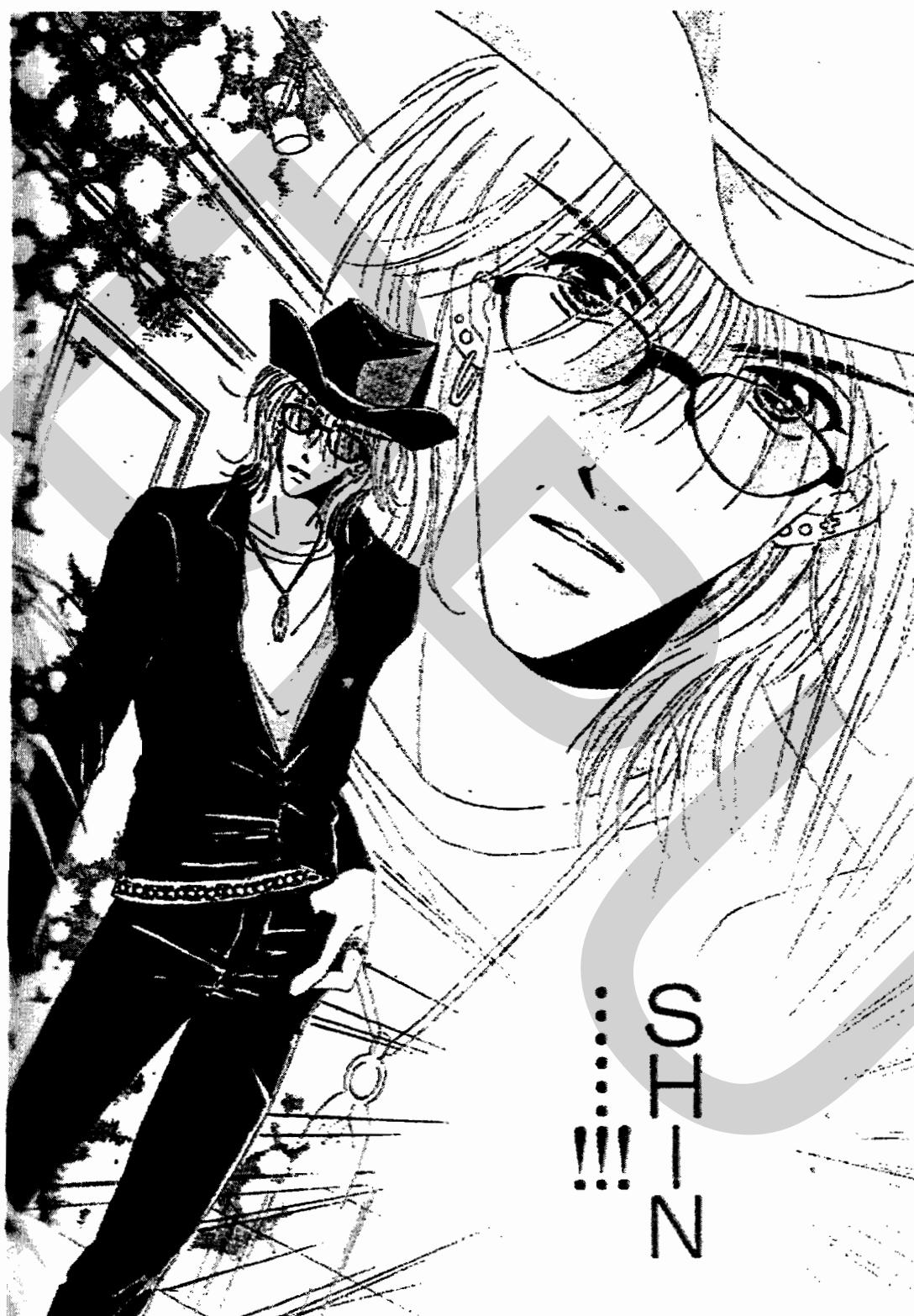
### (2.2.8) แก่นเรื่อง (Themes)

ความรักคือการทุ่มเทให้ทั้งตัวและหัวใจกับคนที่เรารักเพียงคนเดียว

### (2.2.9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

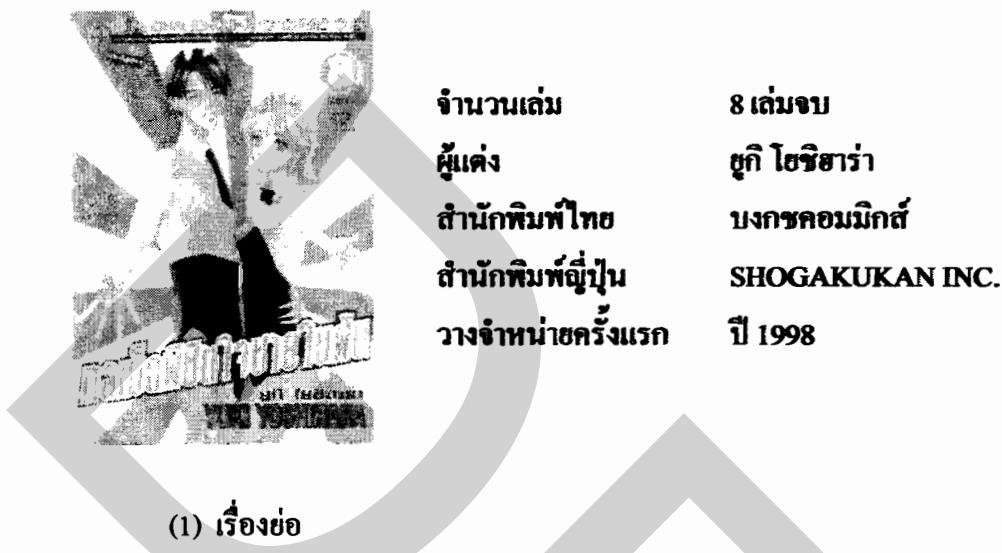
ลักษณะการแต่งกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ตัวละครทุกตัวจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามสมัยนิยม ตามบทบาทที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น มีเพียง SHIN พระเอกของเรื่อง ที่มีการแต่งกายในลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โคลคเด่นกว่าตัวละครอื่นๆ กล่าวคือ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะสวมเสื้อเชือก มัจฉารามแวนตาภันแดดแฟชั่น และสวมหมวกปีกแบบ Cowboy ซึ่งเป็นแต่งกายในสไตล์ของนักดนตรีrock

ลักษณะการแต่งกายในหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู ไม่มีลักษณะของการแต่งกายในลักษณะมุ่งเน้นที่จะนำเสนอความเข้มข้นของตัวละคร ตัวละครทุกตัวจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามสมัยนิยมและบทบาทที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น



ภาพที่ 4.37 เอกลักษณ์การแต่งกายของพระเอก

### 4.2.3 การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



เช๊กสีโภ สายน้อยผู้มีพ่อเป็นกิ๊ฟหญิงกิ๊ฟชาย มีกิจการบาร์เกย์ เขายอมสั่งผิดปกติทางร่างกายคือไร้ความรู้สึกทางเพศกับผู้ชายทุกคน จึงทำให้เธออุก贲ทึ้ง วันหนึ่งเธอไปช่วยพ่อที่บาร์เกย์ และได้พบกับคุณหมออทานาเบะ (พระเอก) ซึ่งมาเที่ยวที่บาร์เกย์แห่งนี้กับหมอนอนอ่นๆ และได้เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ทั้ง 2 คนใกล้ชิดกันจนเช๊กสีโภรู้สึกดึงอารมณ์ทางเพศที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน กับชายอื่น จึงเกิดหงุดหงิดทางานาเบะ ซึ่งต่อมามาได้พบว่าคุณหมออทานาเบะมาเป็นหมอบำรุงประจำบริษัทแทนหมอออิกคนที่เกย์ขออาชญา ทำให้ทั้งคู่มีโอกาสใกล้ชิดกันมากขึ้นและทดลองแต่งงานกัน หลังจากรู้จักกันได้ 1 เดือน หลังจากนั้นเรื่องราวชีวิตคู่ที่สนุกสนานจึงเริ่มขึ้น เมื่อเช๊กสีโภพยายามเออกเอาใจ และปรนนิบัติสามีให้ดีที่สุด โดยเฉพาะในเรื่องเพศสัมพันธ์ เพื่อรักษาความรักที่เกิดขึ้น ครั้งนี้ให้มั่นคงยั่วนาน โดยมีอุปสรรค และปัญหาต่างๆ ผ่านเข้ามาในชีวิตของทั้ง 2 คน เสมือนเป็นบทพิสูจน์ความรักของทั้งคู่ จนในที่สุดทั้งเช๊กสีโภและทานาเบะต่างก็รับรู้ว่าอีกฝ่ายรักตนเองมาก เท่าใด และได้วางแผนที่จะมีลูกเพื่อเติมเต็มชีวิตครอบครัวให้สมบูรณ์ในท้ายที่สุด

## (2) สูตรการนำเสนอ (Formula)

### (2.1) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

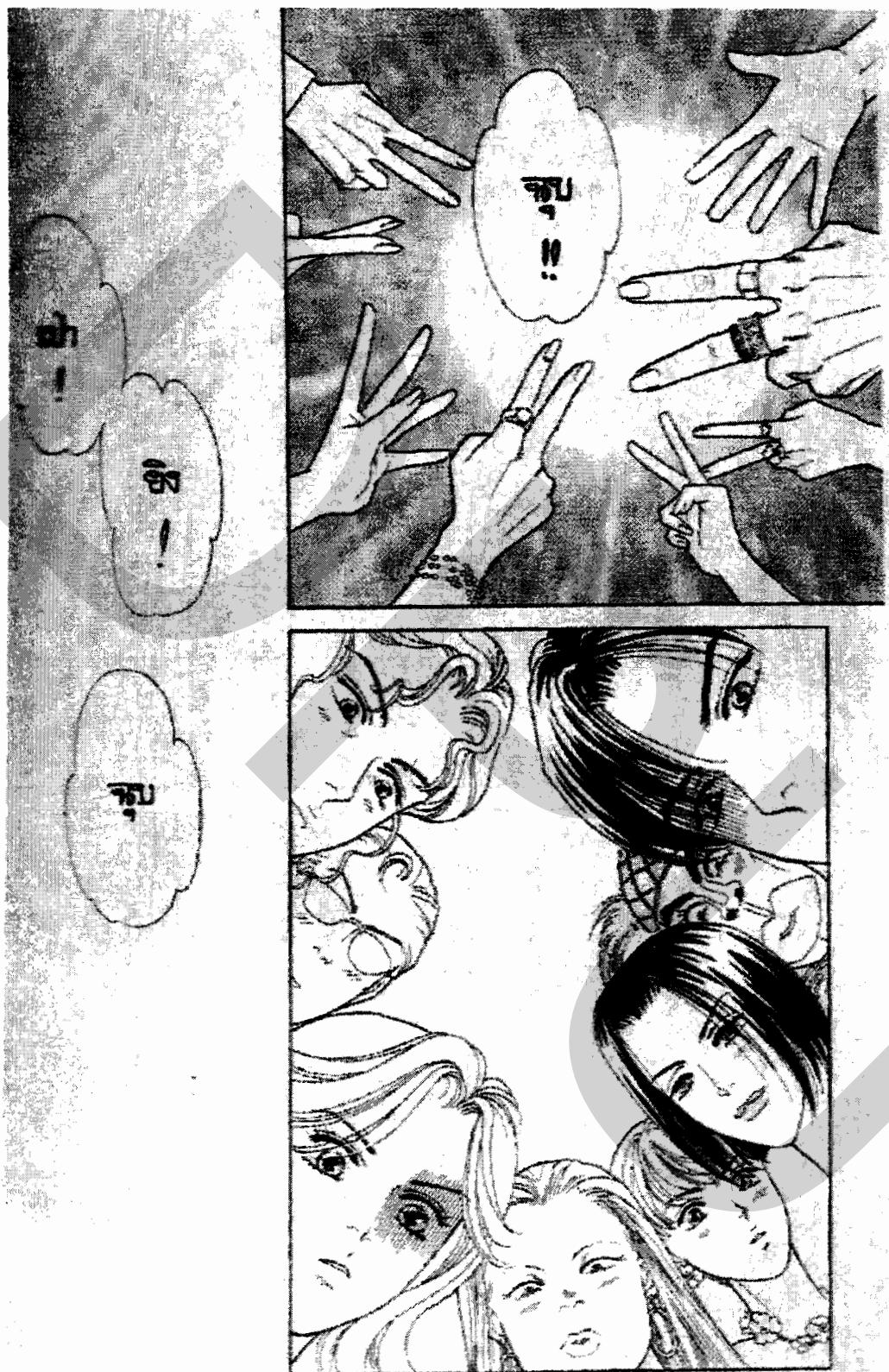
หนังสือการศุนเรื่องกลเม็ดพิชิตไขชาญในฝัน มีการแบ่งเนื้อหาเรื่องราวในการดำเนินเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ออกเป็น 40 ตอน โดยที่ผู้แต่งใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First Person Narrator) ได้แก่ เซ็ตสีโภค ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง โดยคำเนินเรื่องไปตามลำดับปฏิทิน (ตามลำดับเวลา) หรือตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลัง โดยเนื้อหาทั้ง 40 ตอน จะเกิดเหตุการณ์ หรือสถานการณ์รูปแบบที่ต่างกันออกไป ก่อนที่จะคลิกคลาย และจบลงไปในแต่ละตอน ซึ่งในแต่ละตอนจะมีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ระหว่างพระเอกและนางเอกสองแทรกรกอยู่เป็นระบบในเนื้อเรื่อง

ดังนั้นในขั้นด้าน ผู้วัยจึงทำการวิเคราะห์ขั้นตอนของการเล่าเรื่องที่นำเสนอในแต่ละตอนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงสรุปเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องทั้งหมด ดังมีรายละเอียดดังนี้

#### (2.1.1) ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)

อันเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อซักจุ่งความสนใจของผู้อ่านซึ่งจากการวิเคราะห์เรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการศุนเรื่องคลินิครักษ์ 12 ตอน พนวณว้มีการใช้วิธีการเริ่มเรื่องอยู่ 3 แบบ คือ

1. เริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร (ตอนที่ 3-6, 8-10, 12, 14-17, 19-28, 30-37 และ 39-40) การเริ่มเรื่องโดยใช้วิธีการกระทำของตัวละคร เป็นขั้นตอนการเริ่มเรื่องที่นิยมนิยมมากที่สุด ในหนังสือการศุนเรื่องนี้ โดยการกระทำของตัวละครในตอนเริ่มต้นจะเป็นการปูพื้นไปสู่เรื่องราวที่กำลังจะดำเนินต่อไป เพื่อให้ผู้อ่านทราบถึงที่มาที่ไปของเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง เช่น ในตอนที่ 8 เริ่มเรื่องด้วยการที่เซ็ตสีโภคได้รับโทรศัพท์แจ้งข่าวว่าคุณพ่อป่วย อันเป็นที่มาของภารกิจที่ท่านจะต้องไปช่วยงานที่บ้าน โดยการแต่งตัวเป็นสาวประเภทสอง เป็นต้น



ภาพที่ 4.38 เริ่มเรื่องด้วยการกระทำของตัวละคร

2. เริ่มเรื่องด้วยการบรรยาย (ตอนที่ 2, 7, 11,13,18,29 และ 38) เป็นการเริ่มเรื่องโดยใช้ การบรรยายด้วยตัวคำที่สื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร โดยคำบรรยายที่เขียนขึ้นมาบันทึก เช่น โง่ไปเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.39 เริ่มเรื่องด้วยการบรรยาย

3. เริ่มเรื่องคัมภีร์การแนะนำตัวละคร การเริ่มเรื่องลักษณะนี้จะพบได้ในตอนที่ 1 ซึ่งตอนที่เริ่มต้นของเรื่องราว เพียงตอนเดียวเท่านั้น



ภาพที่ 4.39 เริ่มเรื่องคัมภีร์การแนะนำตัวละคร

### (2.1.2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นขั้นตอนที่เนื้อเรื่องเริ่มมีความเข้มข้นมากขึ้น จากเรื่องราวที่นำเสนอด้วย 40 ตอน จะพัฒนาเป็นแบบของการพัฒนาเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ใช้รูปแบบการสร้างสถานการณ์ขึ้นมา ตั้งแต่ให้ทั้ง 2 คนมาพบกันด้วยความบังเอิญ ทำให้ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันมากขึ้นจนได้แสวงงานกัน ตลอดจนหลังจากนั้นเพื่อเอาอกเอาใจอีกฝ่ายหนึ่ง จึงก่อให้เกิดเหตุการณ์ที่อีกฝ่ายต่างก็คาดไม่ถึงมาก่อน
2. ใช้การสร้างตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามายื่นเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักในเนื้อเรื่อง ซึ่งตัวละครที่สอดแทรกเข้ามายื่นแสวงงานจะเป็นศัตรุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดปมปัญหาที่ เช่น สีโภคและท่านาเบะต้องคลี่คลาย

### (2.1.3) ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

จากเรื่องราวที่นำเสนอด้วย 40 ตอน ภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง จะเป็นเรื่องราวในลักษณะ “ล้วนกับฟัน” ที่เกิดขึ้นในการใช้ชีวิตร่วมกัน ที่อาจมีเหตุการณ์ หรือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งน้อยใจ หรือคิดว่าความรักของอีกฝ่ายจะหายใจลงไป เช่น ในตอนที่ 9 ที่ เชื้อสีโภคกลับบ้าน (จากการที่ก้มตรวจคนไข้แล้วบังเอิญไปโคน) เชื้อสีโภคจึงคิดว่า ท่านาเบะไปมีผู้หญิงคนอื่น จึงคิดที่จะนอกใจท่านาเบะบ้าง เป็นต้น

### (2.1.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นขั้นตอนที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เรื่องราวในหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในตอนที่ 40 ตอนที่นำเสนอด้วยรูปแบบของภาวะคลี่คลายที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง ใช้ความรักและเข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกันเป็นหลักในการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้นให้ผ่านพ้นไปด้วยดี เช่น ในตอนที่ 9 ที่ เชื้อสีโภคคิดอกใจท่านาเบะด้วยการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักเก่า แต่ไม่สามารถทำได้ เพราะเกิดความรู้สึกขยะแขยง เมื่อกลับมาน้ำบ้านท่านาเบะพบรอยจูบที่ตัวของเชื้อสีโภค เชื้อสีโภคจึงบอกความจริง แม้จะทำท่าทางโกรธแต่ด้วยคำพูดและการกระทำของท่านาเบะ ทำให้เชื้อสีโภครู้ว่าท่านาเบะไม่ได้รักตนน้อยลง หรือโกรธที่ตนทำตัวเช่นนั้นเลย เป็นต้น

### (2.1.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

เรื่องราวทั้ง 40 ตอน ในหนังสือการศูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ใช้รูปแบบของการจบเรื่องราวainแต่ละตอนเหมือนกันทุกตอน คือ จบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) อนواล์ไปด้วยอารมณ์แห่งความรักที่หวานชื่นของคู่รักคู่นี้ ซึ่งมักนำเสนอออกมาในลักษณะที่เป็นภาพของพระเอกและนางเอกกอดก่าย หรืออุบกันด้วยความสุขสดชื่น

จากที่ได้วิเคราะห์ถึงขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ที่นำเสนอในหนังสือการศูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝันทั้ง 8 เล่ม ผู้วิจัยสามารถสรุปออกมาเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องในส่วนของเนื้อหาโดยรวมทั้งหมด โดยได้นำเสนอในรูปแบบของตาราง ดังมีรายละเอียดดังไปนี้

ตารางที่ 4.20 ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)	1	เริ่มเรื่องด้วยการเกริ่นให้ผู้อ่านทราบถึงปัญหารွ่ลงไว้ อารมณ์ทางเพศของเซ็ตสีโภค ก่อนที่จะใช้เหตุที่ไม่คาดฝันถึง 3 เหตุการณ์ คือ พนทนาเบะในบาร์ในวันที่ตนบังเอิญไปช่วยพ่อทำงาน จากนั้นกีบังเอิญได้พบกับพนทนาเบะอีกครั้ง ในบริษัทที่ตนทำงานอยู่ และเมื่อถูกกลุ่มเพื่อนร่วมงานผู้หญิงที่ชอบพนทนาเบะเข่นกันรุนแรงต่อว่าในขณะที่เข้าไปสารภาพรัก พนทนาเบะก็ให้การช่วยเหลือด้วยการขอเซ็ตสีโภคแต่งงานต่อหน้าทุกคน
ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	2-40	ด้วยการที่ทั้งสองรักกันเพียง 1 เดือนก่อนที่จะแต่งงานกัน การพัฒนาความสัมพันธ์ของทั้งคู่จึงมาจากเหตุการณ์และปัญหาต่างๆ รวมถึงบุคคลที่ 3 ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตคู่ของบุคคลทั้งสอง ตั้งแต่ตอนที่ 2 เรื่อยมาจนถึงตอนที่ 40 ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองพัฒนาจากกรักแรกร้อน มาเป็นความรักหวานชื่นที่คุ้นเคยจะไม่มีวันจืดจางลงไป

ตารางที่ 4.20 (ต่อ) ตารางสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง	ตอนที่	เนื้อเรื่อง
ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	1-40	เมื่องจากหนังสือการคุณเรื่องนี้ นำเสนอเรื่องราวในรูปแบบของการสร้างสถานการณ์และจบสถานการณ์ เหล่านั้นลงไปและเนื้อหาของแต่ละตอนไม่มีความเชื่อมโยงถึงกัน จึงสามารถพนภภาวะวิกฤติได้ในทุกตอน โดยนำเสนอออกมายในรูปแบบของ “ลิ้นกับฟัน” ที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตร่วมกัน ในลักษณะของเหตุการณ์ หรือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทำให้อึกฝ่ายหนึ่งน้อบใจ หรือคิดว่าความรักที่มีให้กันลดลง
ขั้นภาวะคลื่นลาม (Falling Action)	1-40	ภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นทุกตอน จะคลี่คลายลงด้วยการใช้ความรัก และความเข้าอกเข้าใจจากอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งถือเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการใช้ชีวิตรู้ ทำให้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นสามารถผ่านพ้นไปได้ด้วยดี และช่วยเติมความสัมพันธ์ของทั้งสองให้มั่นคงยิ่งขึ้น
ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)	40	เรื่องราวความรักครั้งนี้จบลงอย่าง Happy Ending ด้วยการเดินเต็มชีวิตรู้ของเซ็ทส์โภและทานาเบะ ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยการที่ทั้งสองตกลงที่จะมีลูกคุ้ยกันหลังจากที่เด่งงานกันมาเป็นระยะเวลาพอสมควร และค่างกีรับรู้แล้วว่ารักกันมาเพียงใด

## (2.2) องค์ประกอบของส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์ด้วย (Text) เพื่อศึกษารูปแบบ (Genres) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน” ทั้ง 8 เล่ม พบรูปแบบในการนำเสนอต่อไปนี้

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Times)

ใช้ช่วงเวลาบุคปัจจุบัน ที่ผู้เขียนได้แต่งเรื่องนี้ขึ้นมา โดยจากที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศมักนำเสนอออกมานิช่วงเวลากลางคืน กล่าวคือเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครในเนื้อเรื่องซึ่งเป็นสามีภรรยา กันเดิกงานกลับบ้านมาพบกันนั่นเอง

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราวนิหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ที่พบในการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วย

- บ้านพักของพระเอกและนางเอก และห้องน้ำเป็นส่วนใหญ่ โดยจากที่ใช้ในเนื้อเรื่องจะเป็นบริเวณห้องนอน ซึ่งส่วนมากจะใช้ในฉากที่พระเอกกับนางเอกมีเพศสัมพันธ์กัน
- ที่ทำงาน ได้แก่ บริษัทที่พระเอกและนางเอกทำงานอยู่ด้วยกัน และโรงพยาบาลที่พระเอกประจำอยู่
- โรงเรียน ใช้เป็นสถานที่สำหรับเปลี่ยนบรรยากาศในการมีเพศสัมพันธ์
- สถานบันเทิง ได้แก่ บาร์เกย์ที่พ่อของนางเอกเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นฉากที่มีเรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้นมากมายรวมถึงการพบกันครั้งแรกของพระเอกและนางเอก
- สถานที่สาธารณะ ได้แก่ สถานที่ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ แหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

## (2.2) องค์ประกอบของส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์ดูบท (Text) เพื่อศึกษารูปแบบ (Genres) ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน” ทั้ง 8 เล่ม พนรูปแบบในการนำเสนอต้องคือไปใน

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Times)

ใช้ช่วงเวลาบุคปัจจุบัน ที่ผู้เขียนได้แต่งเรื่องนี้ขึ้นมา โดยจากที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศมักนำเสนอออกมานิช่วงเวลาถูกทางคืน กล่าวคือเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครในเนื้อเรื่องซึ่งเป็นสามีภรรยา กันเลิกงานกลับบ้านมาพบกันนั่นเอง

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราวนิหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ที่พบในการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วย

- บ้านพักของพระเอกและนางเอก และห้องน้ำเป็นส่วนใหญ่ โดยจากที่ใช้ในเนื้อเรื่องจะเป็นบริเวณห้องนอน ซึ่งส่วนมากจะใช้ในฉากที่พระเอกกับนางเอกมีเพศสัมพันธ์กัน
- ที่ทำงาน ได้แก่ ริมบที่พระเอกและนางเอกทำงานอยู่ด้วยกัน และโรงพยาบาลที่พระเอกประจำอยู่
- โรงเรียน ใช้เป็นสถานที่สำหรับเปลี่ยนบรรยากาศในการมีเพศสัมพันธ์
- สถานบันเทิง ได้แก่ บาร์เกย์ที่พ่อของนางเอกเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นฉากที่มีเรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้นมากมายรวมถึงการพบกันครั้งแรกของพระเอกและนางเอก
- สถานที่สาธารณะ ได้แก่ สถานที่ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ แหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

## (2.2.3) พระเอก (Hero)



ท่านาเบะ เคียวซึเกะ อายุ 28 ปี นายแพทย์หนุ่มน้ำตาดี เป็นที่หมายปองของผู้หญิงมากmany นิสัยสุภาพเรียบร้อย ทำงานบ้านเก่ง เป็นกับการที่ต้องอยู่คนเดียวแล้วมีผู้หญิงเข้ามาวุ่นวายในชีวิตไม่หยุดหย่อน ประกอบกับชอบในความมุ่งมั่นของนางเอก จึงตัดสินใจแต่งงานกับนางเอกหลังจากพบรักกันเพียง 1 เดือน

ภาพที่ 4.41 พระเอก

เป็นพระเอกที่ถูกนำเสนอออกมาในแบบที่ “นิอานาจสูงกว่าผู้อื่น” (คนธรรมชาต้าทั่วไป) กล่าวคือ รูปร่างหน้าตาดีเป็นที่หมายปองของผู้หญิงทั่วไป มีฐานะทางสังคมคือจากการที่มีอาชีพเป็นนายแพทย์ เป็นตัวละครฝ่ายชายเพียงตัวละครเดียวที่ถูกนำเสนอออกมาในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

## (2.2.4) นางเอก (Heroine)



มุราชา基 เร็ฟซ์โภะ อายุ 23 ปี พนักงานบริษัทธุรกิจ คุณหนึ่ง เพื่อนสนิทของเพราะปัญหาในเรื่องเพศสัมพันธ์ ที่เชื่อมโยงร่วมกับอิกฝ่ายหนึ่ง จนได้พบกับพระเอกโดยบังเอิญ ที่ทำให้เธอเกิดความรู้สึกอย่างหนึ่งที่เชื่อมโยงกับความรัก ไม่เคยรู้สึก และไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนกับผู้ชายทุกคนที่เคยคบหากันหน้านี้

ภาพที่ 4.42 นางเอก

เป็นนางเอกที่อยู่ในฐานะเดียวกับผู้อื่น (คนธรรมชาต้าทั่วไป) เป็นผู้หญิงธรรมชาติ คนหนึ่ง ที่ต้องการความรักความห่วงใยจากคนรัก เมื่อแต่งงานเชื่อถือทำทุกวิถีทางที่จะรักษาชีวิตคู่ และความรักที่เกิดขึ้นมาแบบไม่ทันตั้งตัวให้สุขสตชื่นตลอดไป เป็นตัวละครฝ่ายหญิงเพียงตัวละครเดียว ที่ถูกนำเสนอออกมาในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

### (2.2.5) ผู้ร้าย (Villain)

หนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในผืน ทั้ง 8 เล่ม ซึ่งแบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็น 40 ตอน จะปรากฏตัวละครที่มีคุณลักษณะเป็นผู้ร้ายในลักษณะเดียว คือ “ตัวอิจชา” (Jealous Character) ซึ่งจะพบในตัวละคร 3 ตัว ได้แก่



ภาพที่ 4.43 ผู้ร้าย

แม่พระเอก (เล่ม 1 ตอนที่ 4 : ลูกสะไภ้ที่ใช้ไม่ได้ และเล่น 3 ตอนที่ 15 : อีดอัดจะแบ่ญี่แล้ว) เกิดอาการหงุดหงิดเจ็บป่วยกลั้น แกลงนางเอก



ภาพที่ 4.44 ผู้ร้าย

อาชีวะ คโนมิยะ (เล่ม 3 ตอนที่ 14 : รถชาติที่ซ่อนเร้น) อดีต แฟนเก่าของพระเอก ที่ต้องเลิกกันไปเพราะไปศึกษาต่อต่างประเทศ เมื่อกลับมาจึงคิดถานความสัมพันธ์อีกรัง แต่พบว่าพระเอกแต่งงาน แล้วจึงพยายามจะย่างพระเอกกลับมาเป็นของตน



ภาพที่ 4.45 ผู้ร้าย

โนโระ (เล่ม 4 ตอนที่ 17 : ช็อคโกแล็ต) พนักงานบริษัท เดียวกับนางเอก อิจฉาพระเอกที่สาวๆ ในบริษัทให้ความสนใจมากกว่าตนเอง จึงส่งจดหมายขู่พระเอกไม่ให้มาทำงานที่บริษัทนี้อีก เพราะคิดว่าเมื่อพระเอกจากไป ผู้หญิงในบริษัทจะหันมาสนใจตนเอง



ภาพที่ 4.46 ผู้ร้าย

ทาเครุ (เล่ม 6 ตอนที่ 29 : เมาเหล้าเมารัก) น้องชายของพระเอกที่ไม่ได้พบกันนานนาน อิจฉานางเอกที่พระเอกให้ความสำคัญมากกว่าตนจึงพยายามจะทำให้ทั้งคู่เลิกกัน

#### (2.2.6) ตัวรอง (Second Character)

จากเรื่องราว 40 ตอน ในหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ทั้ง 8 เล่ม จะพบตัวรองที่มีคุณลักษณะเฉพาะอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ตัวรองที่เป็น “ผู้ช่วย” (Helper) เป็นตัวละครที่มีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือแก่พระเอกและนางเอกในบางเรื่อง และจะปรากฏตัวอย่างสม่ำเสมอเกือบทุกตอน ได้แก่



นารีลิน ลูกสาวที่ทำงานในบาร์เกี้ยของพ่อนางเอก ซึ่งจะมีบทบาทในการให้คำปรึกษาในบางเรื่องแก่นางเอก

ภาพที่ 4.47 ตัวรอง (Helper)



ชิยะชิ เพื่อนของพระเอกที่เป็นหมอออยู่ที่เดียวกัน ชอบกันพระเอกเป็นพิเศษ เป็นคนแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวแก่พระเอกและนางเอก (เล่ม 3 ตอนที่ 11)

ภาพที่ 4.48 ตัวรอง (Helper)

2. ตัวรองที่เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) ได้แก่ตัวละครที่เข้ามีบทบาทในเนื้อเรื่องแต่ละตอน ทำให้เกิดสถานการณ์ข้างๆ กับเนื้อเรื่อง อันส่งผลกระแทกต่อเรื่องราวที่จะดำเนินต่อไป พนได้ในตัวละคร 3 ตัว ได้แก่



ภาพที่ 4.49 ตัวรอง (Dispatcher)

นัชซีโอะ (เล่ม 2 ตอนที่ 8 : ตัวแทน) เพราะเข้าใจผิดคิดว่าพระเอกเป็นสาวประเภทสองที่ทำงานในบาร์เกย์ จึงตกหลุมรักพระเอก เป็นเหตุให้นางเอกเกิดความหึงหวง



ภาพที่ 4.50 ตัวรอง (Dispatcher)

โคลเมนิช (เล่ม 5 ตอน 24 : ของขวัญที่ดีที่สุด) น้องชายของมาเรลิน พานางเอกไปทำงานพิเศษในผับชุดชั้นใน ที่พนักงานต้องใส่ชุดชั้นในทำงาน เพื่อหาเงินซื้อของขวัญให้กับพระเอก ทำให้พระเอกไม่พอใจที่ภรรยาคนไปทำงานเช่นนั้น



ภาพที่ 4.51 ตัวรอง (Dispatcher)

ภรรยา พอ. โรงพยาบาลที่พระเอกทำงาน (เล่ม 5 ตอนที่ 25 : งานเดี่ยงเด่นรำ) เข้ามาผัวพันกับพระเอกจน นางเอกเกิดความไม่พอใจ

### (2.2.7) เค้าโครงเรื่อง (Plot)

เป็นเรื่องราวรักแรกพบของเซ็ตซีโกะ หญิงสาวธรรมศาสนานึงที่เพิ่งเลิกกับแฟน เพราะปัญหาเรื่องอารมณ์ร่วมขณะมีเพศสัมพันธ์ กับ ทานabe นายแพทย์หนุ่มรูปหล่อที่มีผู้หญิงสนใจมากนanya หลังจากที่พบรักกันเพียง 1 เดือนทั้งคู่ตกลงแต่งงานกัน เซ็ตซีโกะ จึงพยายามทำทุกอย่างรวมถึงการให้ความสุขในเรื่องของเพศสัมพันธ์อย่างเต็มที่ เพื่อให้ชีวิตรักของทั้งคู่ไม่เจิดจรัสไป

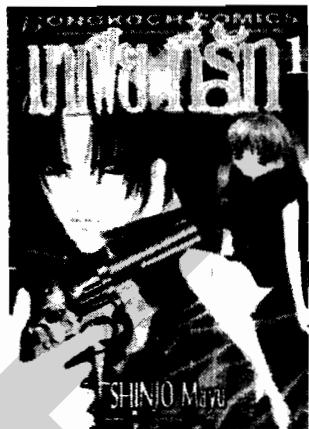
### (2.2.8) แก่นเรื่อง (Themes)

เซ็กส์ เป็นสิ่งที่ช่วยเติมเต็มความรักและชีวิตคู่ ให้มีความสุข และยั่งยืน

### (2.2.9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

ลักษณะการแต่งกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ตัวละครทุกตัวจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามสมัยนิยม ตามบทบาทที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น ไม่มีตัวละครตัวใดมีชุดแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงไม่มีการแต่งกายของตัวละครที่ผู้แต่งมุ่งเน้นที่จะนำเสนอภาพลักษณ์ความเซ็กซ์ของตัวละครแต่อย่างใด

#### 4.2.4 การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก



จำนวนเล่ม	9 เล่มจบ
ผู้แต่ง	ชินจิ มาซู
สำนักพิมพ์ไทย	บางกอกคอมมิคส์
สำนักพิมพ์ญี่ปุ่น	SHOGAKUKAN INC.
วันจำหน่ายครั้งแรก	2003

##### (1) เรื่องย่อ

เป็นเรื่องราวความรักของพระเอกที่เป็นเจ้าพ่อนามาเฟียหนุ่มรูปหล่อ ชื่อ “สังหลง” ซึ่งเป็นหัวหน้าพาร์คิวโอะ องค์กรมาเฟียที่ใหญ่ที่สุดในเมือง กับ อิคิโนะ คุรุนิ สาวไสสกูลปี 2 ที่ทำงานพิเกยและดูแลครอบครัว

เรื่องเริ่มต้นขึ้นในวันหนึ่งขณะที่คุรุนิเดินทางกลับบ้านกลางคืนหลังจากเลิกงาน ก็ถูกชายลึกลับชูปืนเพียงแค่ต้องการหลบการตามล่า เขาได้รับบาดเจ็บ คุรุนิจึงพามาที่บ้านเพื่อทำแผล ชื่อของเขาก็คือ “สังหลง” แล้วเขาเก็บจากไปเหมือนสายลม แต่เขาลับส่งคนมารับตัวเชือ คุรุนิได้พบสังหลง อิคิรังบันเครื่องบินส่วนตัวของสังหลงที่พาคุรุนิมาษ่อง กับทั้งคู่ได้มีความสัมพันธ์กันที่เมืองนั้นเอง ต่อมากุรุนิจึงรู้ว่าคนที่ตอนนี้อยู่ในหัวใจคือ “สังหลง” ของเมืองด้วย แต่ก็ไม่อาจตัดใจได้ จนต้องเข้ามาพัวพันในเรื่องราวร้ายต่างๆ มากมาย สังหลงเกิดความคิดว่าถ้าคุรุนิอยู่ข้างกาย คนจะเป็นอันตราย จึงบอกให้คุรุนิเป็นแฟนกับ “ฟุหลง” (ลูกน้องสังหลง) ทำให้คุรุนิชื่อ威名 เพราะไม่รู้เจตนาที่แท้จริงของสังหลง พาหลง (ลูกน้องอิคิรัง) ทนคุรุนิเจ็บปวดไม่ได้ จึงตัดสินใจช่วยให้คุรุนิเข้าไปสังหลง แต่เพราะความท้อแท้ และเหนื่อยล้าในความรัก ทำให้คุรุนิยอมเป็นของฟุหลง ก่อนที่จะรู้ความจริง ซึ่งต่อมามีอีกฝ่ายความจริงที่ไม่ยอมเชื่อใจสังหลง ทำให้ได้รับอุบัติเหตุจนสูญเสียความทรงจำ สังหลงดูแลคุรุนิ จนความจำคืนกลับมา หลังจากนั้นคุรุนิก็ถูกศัตรูของสังหลงจับตัวไปเพื่อต่อรองและถูกข่มขืน ซึ่งท้ายที่สุดสังหลงก็ได้ช่วยอุกมาได้ และขอคุรุนิแต่งงาน แต่ก่อนที่จะเข้าพิธีแต่งงาน สังหลง ก็ถูกยิงจนเสียชีวิต ความรักของทั้ง 2 จึงไม่อาจสมหวัง

## (2) สูตรการนำเสนอ (Formula)

### (2.1) ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

หนังสือการศุภเรื่องมาเพียท์รัก ดำเนินเนื้อเรื่องแบบบรรยายจบ 9 เล่ม โดยที่ไม่แบ่งออกเป็นตอนย่อยๆ ผู้แต่งใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First Person Narrator) โดยสลับกันบอกเล่าเรื่องราวะระหว่าง คุรุนิ (นางเอก) และชังหลง (พระเอก) ดำเนินเรื่องไปตามลำดับปัจจุบัน (ตามลำดับเวลา) หรือตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลัง โดยที่เนื้อหาจะเรื่องไปง่ายต่อเนื่องกันไปจนจบ ซึ่งจะมีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศลงไปในระหว่างการดำเนินเนื้อเรื่องเป็นระยะ ดังมีรายละเอียดของขั้นตอนการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

#### (2.2.1) ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)

ใช้รูปแบบการแนะนำตัวละคร เพื่อเป็นการเกริ่นนำให้ผู้อ่านได้รู้ถึงมูลเหตุในการที่คุรุนิ (นางเอก) ต้องทำงานพิเศษเพื่อเดียงคุณแม่ที่สุขภาพไม่ดี และน้องชาบูฝ่าเผด็จศึก 2 คน ทำให้ต้องกลับบ้านคืนจนได้พบกับพระเอกที่กำลังบากเจ็บ และหนีการตามล่าจนเกิดเป็นรักแรกพบที่ทำให้ชังหลงส่งคนนาพาตัวคุรุนิไปอยู่กับตนที่ช่องกง

#### (2.2.2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นขั้นตอนที่เนื้อเรื่องเริ่มทิวความเข้มข้นมากขึ้น เมื่อนางเอกถูกพาตัวมานาจากญี่ปุ่นมาอยู่กับพระเอกที่ช่องกง จนกระทั่งลงแขยหัวใจมีเพศสัมพันธ์กัน ต่อมาใช้วิธีการนำตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามาเกี่ยวข้องกับความรักของทั้งสอง เริ่มจากการประกูตัวของ ลิสตี้ รัม ที่ทำให้คุรุนิคิดว่าตนเองก็เป็นเพียงชู้รักคนหนึ่งเช่นเดียวกับผู้หญิงคนอื่นๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของชังหลง ไปจนถึงการประกูตัวของอี้ชังหยาง หัวหน้าพรรครสีขาวที่เห็นโอกาสในการกำจัดชังหลงโดยใช้คุรุนิเป็นเครื่องมือ เรื่อยไปจนถึงการที่ชังหลงเกิดความหึงหวงที่เห็นคุรุนิยอมให้ฟ้าหลังจับหน้าอก เพราะคิดว่าเป็นผู้หญิงเหมือนตน จนถึงกับพยายามที่จะมีเพศสัมพันธ์กับคุรุนิ เพื่อให้เป็นของตนเองเพียงคนเดียว ทำให้หลีลินเห็นและได้รู้ว่าชังหลงไม่ได้รักตนแต่รักคุรุนิ จึงเกิดเป็นความแค้นและวางแผนที่จะทำลายความสัมพันธ์ของทั้งคู่

### (2.2.3) ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ใช้ประเด็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครพระเอกและนางเอก เป็นแรงขับให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ลุกร้ายลง โดยอาศัยมูลเหตุจากตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 ดังเช่นในกรณีของครูนิ ที่ปรากฏในตอนที่ชั้นหงส์ ลงมือฆ่าหลินต่อหน้าครูนิ ทำให้ครูนิได้รับความกระแทกกระเทือนจิตใจเป็นอย่างมาก ที่คนที่ตนรักลงมือฆ่าคนที่ครูนิคิดว่าเป็นเพื่อนเพียงคนเดียวของตนอย่างเดือดเดือด ทำให้เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างความรักที่ตนมีให้กับชั้นหงส์ กับการกระทำการอันโหศร้ายของเข้า และในกรณีของชั้นหงส์ในตอนที่ ครูนิถูกอ้อชั้นหงส์จับตัวไปเพื่อบีบบังคับชั้นหงส์ เมื่อชั้นหงส์ช่วยครูนิออกมานำได้ จึงทำในสิ่งที่ขัดกับความต้องการของตนเอง โดยการยกครูนิให้เป็นผู้รักของ พุ่มพวง เพื่อให้ครูนิได้รับความความปลดปล่อยเพราะคิดว่าหากชั้นหงส์กับตนครูนิก็ยังจะต้องถูกกฎหมายเข่นนี้เรื่อยๆ

### (2.2.4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ยังคงอาศัยบทบาทของตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 ใน การช่วยคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น อันส่งผลให้ความสัมพันธ์ของพระเอกและนางเอกกลับคืนดีค้างเดิม โดยใช้นบทตัวรองที่เป็นผู้ส่งสารอย่างฟ้าหงส์ ในการบอกกล่าวความจริงแก่ครูนิ ทำให้เข้าใจในตัวของชั้นหงส์ และเข่นเดียวกันกับทางฝ่ายของชั้นหงส์ ที่ฟ้าหงส์ช่วยเตือนสติทำให้ชั้นหงส์คิดได้ว่าตนเองรักครูนิมากเพียงใด ทำให้ชั้นหงส์เลือกที่จะยอมเป็นคนทรยศต่อพ่อครัวของตน พร้อมทั้งยินดีที่จะถูกสักมังกรกลับหัวที่กลางหลังอันเป็นสัญลักษณ์ของคนทรยศซึ่งจะต้องถูกตามล่าไปตลอดชีวิต เพียงเพื่อขอให้ได้อยู่กับครูนิ

### (2.2.5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ตอนจบของหนังสือการ์ตูนเรื่องนาฬิกาที่รัก แม้ทุกอย่างกำลังจะสงบเรียบร้อยด้วยคำว่าดีคือความรักความเข้าใจของครูนิ และ ชั้นหงส์ที่กำลังจะแต่งงานกัน แต่สุดท้ายชั้นหงส์ก็ต้องมาจบชีวิตลงในขณะที่กำลังจะเดินทางไปแต่งงานกับครูนิ ถือเป็นลักษณะขั้นตอนการยุติเรื่องราวในแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) ที่สร้างความกระแทกกระเทือนให้ใจแก่ผู้อ่าน

## (2.2) องค์ประกอบข้อย่อส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

หนังสือการศุนเรื่อง “นาฬิกาที่รัก” ทั้ง 9 เล่ม ใช้วิธีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เล่มแรกจนถึงเล่มสุดท้ายแบบต่อเนื่อง ไม่แบ่งแยกออกเป็นตอน ซึ่งจากการวิเคราะห์องค์ประกอบข้อย่อส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์หัวบท (Text) เพื่อศึกษาฐานแบบ (Genres) ที่นำเสนออยู่ใน สามารถสรุปเป็นรูปแบบที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ดังต่อไปนี้

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Time)

ใช้ช่วงเวลาขุบปีจุบัน ในขณะที่ผู้เขียนได้แต่งเรื่องนี้ขึ้นมา โดยที่เนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศจะถูกนำเสนอดอกมาโดยไม่จำกัดความและโอกาส กล่าวคือสามารถพบเห็นได้ทั้งในช่วงเวลากลางวันและกลางคืน ตามแต่สถานการณ์และความต้องการของตัวละครในขณะนั้น

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราวนั้นเป็นเรื่องประกอบไปด้วย

- บ้านพักของพระเอกในช่องกง เป็นสถานที่ที่นางเอกและพระเอกใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ร่วมกัน อันเป็นสถานที่ส่วนใหญ่ที่พระเอกนางเอกมีเพศสัมพันธ์กัน
- โรงเรียน เป็นสถานที่ที่เกิดภาวะวิกฤตในเนื้อเรื่อง
- สถานที่สาธารณะ ได้แก่ สถานที่ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ แหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

## (2.2) องค์ประกอบข้อย่อส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

หนังสือการศูนเรื่อง “นาฬิกาที่รัก” ทั้ง 9 เล่ม ใช้วิธีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เล่มแรกจนถึงเล่มสุดท้ายแบบต่อเนื่อง ไม่แบ่งแยกออกเป็นตอน ซึ่งจากการวิเคราะห์องค์ประกอบข้อย่อส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องราว โดยการวิเคราะห์หัวบท (Text) เพื่อศึกษารูปแบบ (Genres) ที่นำเสนออยู่ใน สามารถสรุปเป็นรูปแบบที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ดังต่อไปนี้

### (2.2.1) ช่วงเวลา (Time)

ใช้ช่วงเวลาขุบปัจจุบัน ในขณะที่ผู้เขียนได้แต่งเรื่องนี้ขึ้นมา โดยที่เนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศจะถูกนำเสนอดอกมาโดยไม่จำกัดภาระและโอกาส กล่าวคือสามารถพบเห็นได้ทั้งในช่วงเวลากลางวันและกลางคืน ตามแต่สถานการณ์และความต้องการของตัวละครในขณะนั้น

### (2.2.2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ใช้สำหรับดำเนินเรื่องราวนั้นในเนื้อเรื่องประกอบไปด้วย

- บ้านพักของพระเอกในช่องกง เป็นสถานที่ที่นางเอกและพระเอกใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ร่วมกัน อันเป็นสถานที่ส่วนใหญ่ที่พระเอกนางเอกมีเพศสัมพันธ์กัน
- โรงเรียน เป็นสถานที่ที่เกิดภาวะวิกฤตในเนื้อเรื่อง
- สถานที่สาธารณะ ได้แก่ สถานที่ที่ตัวละครต่างๆ ดำเนินเรื่องประจำวันตามปกติ เช่น ถนนหนทาง สวนสาธารณะ แหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

## (2.2.3) พระเอก (Hero)

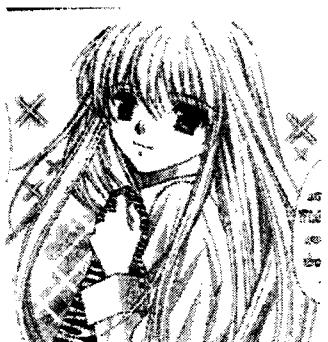


สังหลง อายุ 18 ปี หัวหน้าพาร์คริวโอ องค์กรมาเฟียที่ใหญ่ที่สุดในช่องกง มีความทะเยอทะยานสูงถึงขั้นคิดที่จะครอบโลก เป็นชายหนุ่มหน้าตาดี มีผู้หญิงมากมายในชีวิตแต่เคยเพียงเพื่อผลประโยชน์เท่านั้น ไม่เคยคิดจริงจังกับใคร จนได้พบกับครุณิ ภูยิงสาวผู้เดบช่วงชีวิตตนจากการตามล่าจากศัตรูในญี่ปุ่น

ภาพที่ 4.52 พระเอก

เป็นพระเอกที่ถูกนำเสนอออกมาในแบบที่ “มีอำนาจสูงกว่าผู้อื่น” (คนธรรมชาต้าทัวไป) กล่าวคือ รูปร่างหน้าตาดีเป็นที่หมายปองของผู้หญิงทัวไป มีอิทธิพลทั้งทางเศรษฐกิจ และในฐานะหัวหน้าแก๊งค์มาเฟีย เป็นตัวละครที่มีบทบาทอย่างมากในเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

## (2.2.4) นางเอก (Heroine)



อาทินะ ครุณิ นักเรียนไชสกูลปี 2 มีฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี ต้องทำงานพิเศษเพื่อคุ้มครองที่สุขภาพไม่แข็งแรง และน้องชายฝาแฝดอีก 2 คน เป็นเด็กสาวที่ขันขันแข็ง คืนหนึ่งระหว่างกลับบ้านได้พบกับสังหลงที่กำลังบาดเจ็บโดยบังเอิญ ทำให้วิถีชีวิตของเธอต้องเปลี่ยนแปลงไปสนับสนุนคืนนั้นเป็นต้นมา

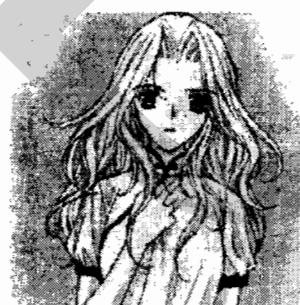
ภาพที่ 4.53 นางเอก

เป็นนางเอกที่อยู่ในฐานะเด็กกับผู้อื่น (คนธรรมชาต้าทัวไป) เป็นเด็กสาวธรรมชาต้าที่วันหนึ่งชีวิตต้องเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิงเมื่อถูกชายไปเป็นคนรักของหัวหน้าแก๊งค์มาเฟีย เป็นตัวละครที่มีบทบาทอย่างมากในเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ด้วยเช่นกัน

## (2.2.5) ผู้ร้าย (Villain)

หนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก ทั้ง 9 เล่น ปราภูตัวละครที่มีคุณลักษณะเป็นผู้ร้ายใน 2 ลักษณะเดียว คือ “ตัวอิจฉา” (Jealous Character) ซึ่งผู้ร้ายลักษณะนี้ในหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก จะเข้ามามีบทบาทเพื่อชิงรักหักสาวหาด ดังนั้นจึงเป็นตัวละครสมบทที่เข้ามามีบทบาทที่สำคัญ เช่นกันในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ จะพนในตัวละคร 2 ตัว ได้แก่

1. หลีหลิน เป็นผู้ร้ายในลักษณะของ “ตัวอิจฉา” (Jealous Character) ที่มีความหวังในความรัก จึงทำทุกวิถีทางเพื่อทำลายความรักของพระเอกและนางเอก



ภาพที่ 4.54 ผู้ร้าย

หลีหลิน คู่หูนั้นของชังหลง เมื่อได้รู้ว่าชังหลงรักคุณ尼 จึงเกิดความแค้น ถึงกับวางแผนฆ่าชังหลง เมื่อแผนที่วางไว้ล้มเหลว จึงหันมาคิดกับคุณ尼 เพื่อทำลายพระมหาธรรมยศของเธอ และใช้ชีวิตของตนเองแลกกับการทำลายความรักของทั้งคู่ ด้วยการวางแผนให้ชังหลงฆ่าตนของต่อหน้าคุณ尼

2. อี้ชังหยาง เป็นผู้ร้ายในแบบผู้ร้ายทั่วไป คือ อยู่ฝ่ายตรงข้ามกับพระเอก และทำทุกวิถีทางที่จะกำจัดพระเอกออกจากไป



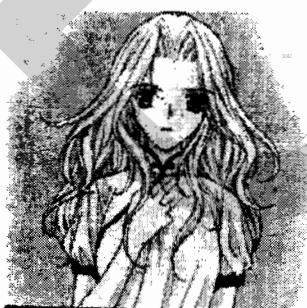
ภาพที่ 4.55 ผู้ร้าย

อี้ชังหยางหัวหน้าพารคเดือขาว องค์กรมาเฟียที่เป็นคู่ปรับของชังหลงที่เบ่งชิงความเป็นใหญ่กัน เมื่อเห็นโอกาสที่ชังหลงนี้ ใจอ่อนจากการหลงรักคุณ尼 จึงวางแผนจับตัวคุณ尼เพื่อนำมาเป็นเครื่องต่อรองรวมถึงทำการข่มขืนเธอ แต่แผนการกลับไม่เป็นดังคาด ถูกชังหลงซ้อนแผนจนองค์กรมาเฟียของคุณ尼ทำลายลงไป

## (2.2.5) ผู้ร้าย (Villain)

หนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก ทั้ง 9 เล่ม ปรากฏตัวละครที่มีคุณลักษณะเป็นผู้ร้ายใน 2 ลักษณะเดียว คือ “ตัวอิจฉา” (Jealous Character) ซึ่งผู้ร้ายลักษณะนี้ในหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก จะเข้ามามีบทบาทเพื่อชิงรักหักสาวาท ดังนั้นจึงเป็นตัวละครสมบทที่เข้ามามีบทบาทที่สำคัญ เช่นกันในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ จะพบในตัวละคร 2 ตัว ได้แก่

1. หลีหลิน เป็นผู้ร้ายในลักษณะของ “ตัวอิจฉา” (Jealous Character) ที่ผิดหวังในความรัก จึงทำทุกวิถีทางเพื่อทำลายความรักของพระเอกและนางเอก



ภาพที่ 4.54 ผู้ร้าย

หลีหลิน คู่หมั้นของชังหลง เมื่อได้รู้ว่าชังหลงรักคุณ尼 จึงเกิดความแค้น ถึงกับวางแผนฆ่าชังหลง เมื่อแผนที่วางไว้ล้มเหลว จึงหันมาคิดสนิทกับคุณ尼 เพื่อทำลายพระหมจรรย์ของเธอ และใช้วิชานองตอนแ棣กับการทำลายความรักของทั้งคู่ ด้วยการวางแผนให้ชังหลงฆ่าตอนเองต่อหน้าคุณ尼

2. อี้ชังหยาง เป็นผู้ร้ายในแบบผู้ร้ายทั่วไป คือ อญผ่ายตรงเข้ามายังกับพระเอก และทำทุกวิถีทางที่จะกำจัดพระเอกออกจากไป



ภาพที่ 4.55 ผู้ร้าย

อี้ชังหยางหัวหน้าพารคเสือขาว องค์กรมาเฟียที่เป็นคู่ปรับของชังหลงที่เบ่งชิงความเป็นใหญ่กัน เมื่อเห็นโอกาสที่ชังหลงนี้จุดอ่อนจากการหลงรักคุณ尼 จึงวางแผนจับตัวคุณ尼เพื่อนำมาเป็นเครื่องต่อรองรวมถึงทำการข่มขืนเธอ แต่แผนการกลับไม่เป็นดังคาด ถูกชังหลงซ้อมแผนจนองค์กรมาเฟียของตนถูกทำลายลงไป

## (2.2.6) ตัวรอง (Second Character)

บทบาทของตัวรองในหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก จะพบตัวรองที่ค่อนข้างมีบทบาทต่อการดำเนินเนื้อเรื่องอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ตัวรองที่เป็น “ผู้ช่วย” (Helper) เป็นตัวละครที่มีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือแก่พระเอกและนางเอก ซึ่งมักจะปรากฏตัวอย่างสม่ำเสมอในเนื้อเรื่อง ได้แก่



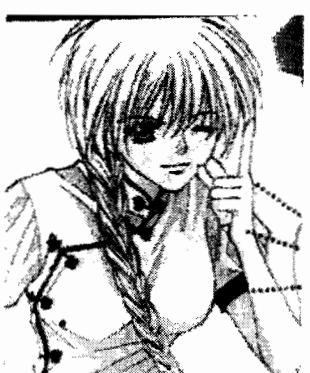
ภาพที่ 4.56 ตัวรอง (Helper)

ฟูหลง 1 ใน 4 จักรพรรดิแห่งพาราคริวโอล เป็นลูกน้องที่ซื่อสัตย์ของชังหลง ที่ส่งสัญญาตลาดอุดว่าทำไม้ชังหลงถึงได้รักผู้หญิงอย่างคุรุนิ จนวันหนึ่งเมื่อชังหลงยกคุรุนิให้เป็นคนรัก ก็เกิดหลงรักคุรุนิขึ้นมาจริงๆ จนมีเพศสัมพันธ์ด้วยก่อนที่ความสัมพันธ์ดังกล่าวจะจบลงเมื่อชังหลงนำคุรุนิกลับไป



ภาพที่ 4.57 ตัวรอง (Helper)

คาเฟ่ เด็กหนุ่มลูกเจ้าของร้านชาเขียวเดี่ยว ให้ความช่วยเหลือแก่คุรุนิเมื่อครั้งที่หนีชังหลงออกจากบ้าน ก่อนที่ชังหลงจะตามมาหาตัวกลับไป พร้อมกับคำหยาด “อยากรึไห้ไว้ไม่แต่ไป” เมื่อว่าจะประกฎตัวเพียง 2 ครั้ง แต่เป็นตัวละครที่มีบทบาทที่สำคัญอย่างมากในตอนจบ กล่าวคือในช่วงท้ายเล่ม ได้พบกับคุรุนิ และชังหลงอีกครั้ง และเข้าใจว่าคุรุนิถูกชังหลงกักขังด้วยบังคับให้อยู่ด้วย จึงลงมือชิงชังหลงจนเสียชีวิต



ภาพที่ 4.58 ตัวรอง (Helper)

ฟานหลง 1 ใน 4 จักรพรรดิแห่งพาราคริวโอล เป็นลูกน้องที่ซื่อสัตย์ของชังหลงอีกหนึ่งคน แอบหลงรักคุรุนิเช่นเดียวกัน แต่ไม่ได้ต้องการครอบครองหรือเป็นเจ้าของ มีส่วนสำคัญในการบอกความจริงแก่คุรุนิ เรื่องที่เกี่ยวกับการที่ชังหลงลงมือฆ่าหลีลินทำให้คุรุนิเข้าใจชังหลงและช่วยกระตุ้นเดือนชังหลงให้ยอมรับว่าตนเองต้องการคุรุนิมากเพียงใด จนชังหลงโอนอ่อน และทำตามที่หัวใจคน旁รารณา

2. ตัวรองที่เป็น ตัวรองที่เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) เป็นตัวละครที่ปรากฏตัวในเนื้อเรื่องเพียงช่วงสั้นๆ แต่มีบทบาทในการก่อให้เกิดความเข้าใจผิดระหว่างพระเอกและนางเอก ซึ่งตัวละครในลักษณะนี้ในเรื่องมาเฟียที่รักได้แก่



ภาพที่ 4.59 ตัวรอง (Dispatcher)

ลิสตี้ รัม นักร้องสาวชื่อดังสุดเซ็กซี่ของยุค ชู้รักของ สังหลง เพราะการปรากฏตัวของเธอทำให้ครูมิคิคิว่าคนองก์เป็น เพียงชู้รักคนหนึ่งของสังหลงเท่านั้น

#### (2.2.7) เค้าโครงเรื่อง (Plot)

เป็นเรื่องราวของรักแรกพบระหว่างของ ครูมิ เด็กสาวธรรมชาตานหนึ่งที่มีฐานะยากจน กับ สังหลง หัวหน้าองค์กรมาเฟียใหญ่แห่งยุค ที่ความสัมพันธ์ของทั้งสองต้องเผชิญกับอุปสรรค นานับประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร

#### (2.2.8) แก่นเรื่อง (Themes)

ไม่มีสิ่งใดมีค่าเท่ากับการได้อยู่ร่วมกับคนรัก

#### (2.2.9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

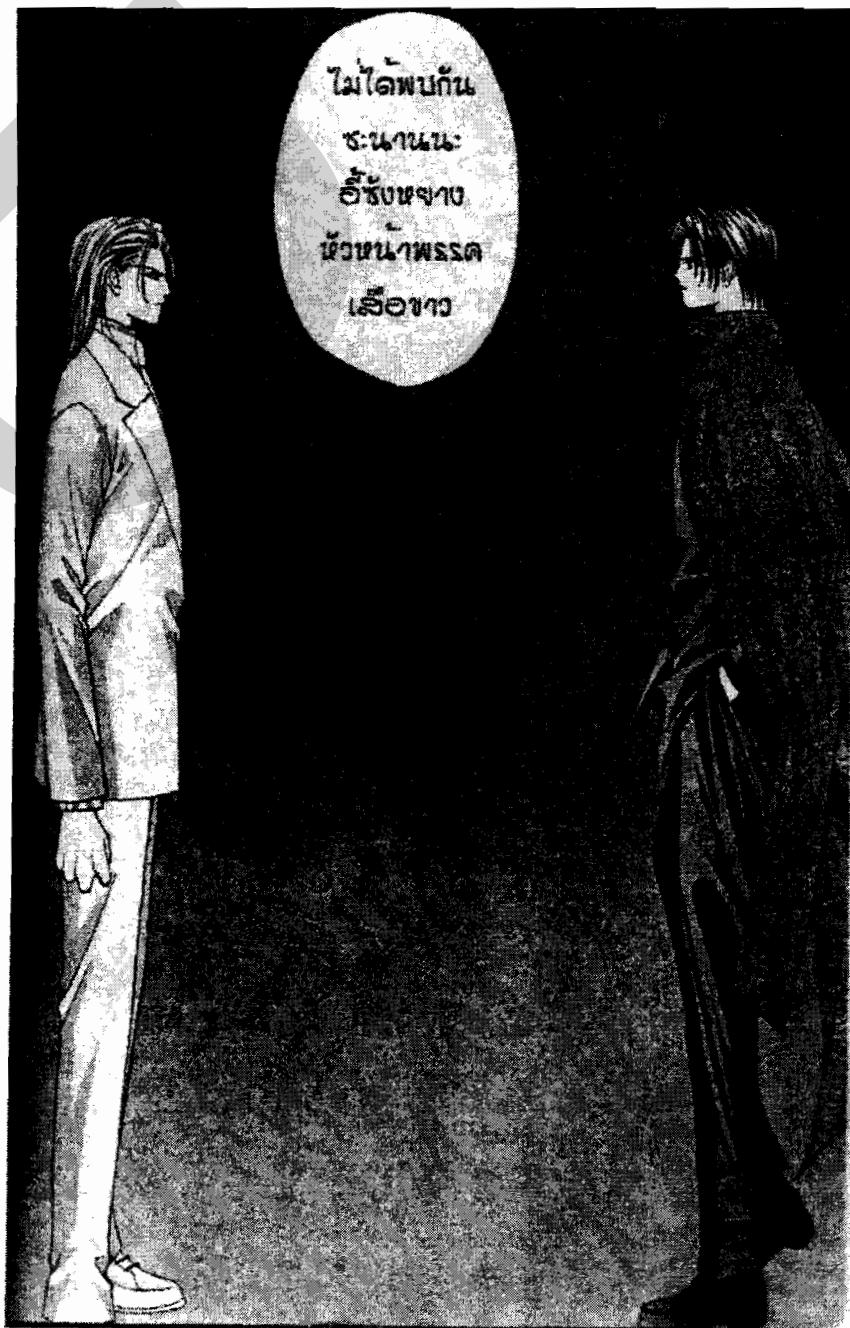
ลักษณะการแต่งกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก ตัวละครที่มีลักษณะการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่พับในการวิเคราะห์ได้แก่

1. พระเอก ด้วยความที่เป็นมาเฟีย เจ้าของฉายามังกรรณะ ชุดแต่งกายของชั้นหลวงจึงเน้นไปที่สีดำกำกับคลุมทั้งเรื่อง เพื่อให้คุณร่วงชรีน น่าเกรงขาม สมกับที่เป็นหัวหน้าองค์กรมาเฟีย



ภาพที่ 4.60 ชุดแต่งกายของพระเอก

2. ผู้ร้าย มีความตรงข้ามกับพระเอกในทุกเรื่องแม้แต่ในเรื่องของการแต่งกาย เสื้อผ้าที่  
อีซั่งหางส่วนใส่จะเป็นสีขาวโดยเฉพาะ เพื่อขับเน้นความตรงข้ามกับพระเอก และให้เข้ากับ  
บทบาทหัวหน้าพาร์คเสือขาว



ภาพที่ 4.61 ชุดแต่งกายของผู้ร้าย

ในหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก ชุดแต่งกายของตัวละครฝ่ายหญิงมักเน้นเสื้อผ้าที่  
รัก穿上袍子 ล้วนทำให้หน้าอกของตัวละครฝ่ายหญิงดูโอดเด่นขึ้นมาอย่างเห็นได้ชัด

## 4.2.5 สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 2 : สูตร (Formula) ในการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

การวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก 4 เรื่อง ดังที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้างต้น สามารถนำมากล่าวโดยสรุปไว้ ณ ที่นี่ เพื่อนำมาประมวลเป็น สูตร (Formula) ใน การนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้ ดังต่อไปนี้

### 4.2.5.1 ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง พบรูปแบบของการดำเนินเรื่องราวใน 2 ลักษณะ คือ

(1) ดำเนินเรื่อง โดยแบ่งออกเป็นบทหรือเป็นตอน โดยในการเริ่มเรื่อง (Exposition) ของแต่ละตอนจะใช้รูปแบบการแนะนำตัวละคร, การบรรยาย และใช้การกระทำของตัวละครเพื่อ เกริ่นนำถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในตอนนั้น และเริ่มพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) โดยการสร้าง ตัวละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักในเนื้อเรื่อง ซึ่งตัวละครที่สอดแทรก เข้ามานี้แต่ละตอนจะเป็นต้นเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดความหวาดระแวง และสร้างความเข้าใจผิดให้ เกิดขึ้นทำให้ความรู้สึกระหว่างพระเอกและนางเอกสั่นคลอน จนก่อให้เกิดภาวะวิกฤต (Climax) ที่ทำ ให้นางเอกตัดสินใจที่จะเลิกกับพระเอกและลองหันไปคบกับคนอื่น แต่ปั่นปัญหาดังกล่าวก็จะถูก คลี่คลาย (Falling Action) โดยพระเอกทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองกลับมาดังเดิม และจบลงด้วย ความสุข (Happy Ending) ในแต่ละตอนโดยไม่เกี่ยวน่อองไปถึงตอนอื่นๆ

(2) ดำเนินเรื่องด้วยแต่ต้นจนจบภายในตอนเดียว ซึ่งในแต่ละช่วงของเนื้อเรื่องจะมีการ สร้างตัวละครแทรกเข้ามาเพื่อกি�ດเป็นปั่นปัญหาให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไป ซึ่งปัญหาดังกล่าวจะถูกใช้ เชื่อมโยงเกี่ยวน่อองไปถึงตอนอื่นๆ ก่อนที่จะคลี่คลายและจบลงในตอนท้ายของเรื่อง

ซึ่งการดำเนินเรื่องทั้ง 2 รูปแบบ สามารถนำมาสรุปเป็นขั้นตอนของการเล่าเรื่องใน หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้ ดังต่อไปนี้

### (1) ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition)

ใช้วิธีการพบกันโดยบังเอิญของพระเอกและนางเอกเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราว และในตอนเริ่มต้นเรื่องนี้เอง ที่จะเกิดเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นการสร้างความประทับใจให้กับพระเอกหรือนางเอกจนเกิดหลงรักอีกฝ่ายหนึ่ง

### (2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

หลังจากที่ตกหลุมรัก เรื่องราวจะดำเนินต่อไปในลักษณะการพยาบานที่จะทำทุกวิถีทาง ที่จะพิชิตใจอีกฝ่ายหนึ่งให้รักตน (ซึ่งโดยส่วนมากนางเอกจะเป็นฝ่ายกระทำ ยกเว้นเรื่องมาเฟียที่รักที่พระเอกจะเป็นผู้กระทำ) จนลงเอยด้วยการมีเพศสัมพันธ์ของทั้งสองอันเป็นบทเริ่มต้นชีวิตรักของทั้งคู่ ก่อนที่จะมีคัวละครที่เป็นบุคคลที่สามเข้ามามีบทบาท ก่อให้เกิดความไม่แน่ใจหรือสร้างความเข้าใจผิด อันเป็นเหตุให้ความสัมพันธ์ของพระเอกและนางเอกสั่นคลอน

### (3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)

เรื่องราวจะดำเนินต่อมาจนถึงขั้นที่คัวละครต้องตัดสินใจ ทำอย่างใดอย่างหนึ่งลงไว้ ตามความคิด หรืออารมณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น อันส่งผลให้ความสัมพันธ์ของพระเอกและนางเอก ต้องสะ McClure หลุดลง

### (4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ปัญหาที่เกิดขึ้นได้รับการคลี่คลาย โดยพระเอกจะเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการคลี่คลายปัญหาทำให้ทั้งสองสามารถปรับความเข้าใจกันได้

### (5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ในตอนจบของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่อง พบรูปแบบในการจบเรื่องราวยู่ 3 รูปแบบ คือ

(5.1) จบแบบสุขนากธรรม (Happy Ending) เป็นการจบด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกันของพระเอกและนางเอก ที่จะได้ครองคู่อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข พนในเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝันและเรื่องเก็ตยู (Get You)

- (5.2) จบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) โดยการเสียชีวิตของพระเอก พนในเรื่องมาเป็นที่รัก
- (5.3) จบแบบหักมุม (Surprise Ending หรือ Twist Ending) เป็นการจบเรื่องในแบบที่พระเอกและนางเอกต้องแยกจากกันชั่วคราว เพื่อรอเวลาที่จะกลับมาพนกันอีกครั้ง พนในเรื่อง คลินิกรัก

#### 4.2.5.2 องค์ประกอบข้อบ่งส่วนต่างๆ ที่ใช้ประกอบสร้างขึ้นเป็นเรื่องราว

##### (1) ช่วงเวลา (Time.)

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เรื่อง ที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาใช้ช่วงเวลาในยุคปัจจุบันในการบอกเล่าและดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงมิติเชิงสังคมเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตและค่านิยมของคนญี่ปุ่นยุคใหม่ ที่เปิดรับเอวัฒนธรรมจากตะวันตกเข้ามามากขึ้น

##### (2) สถานที่ (Location)

สถานที่ที่ปรากฏในเนื้อหา การดำเนินเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เรื่อง จะวนเวียนอยู่ในบริบทของสังคมเมืองในสถานที่เพียงไม่กี่แห่ง ที่สะท้อนออกมากให้เห็นวิถีชีวิตของคนเมืองในปัจจุบัน ที่ชีวิตผูกพันธ์อยู่กับศึกษาเรียนรู้ ท่องเที่ยว ท่องถนนในเมืองใหญ่ ที่พัก และที่ทำงาน โดยมีสถานที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจเป็นสวนสาธารณะและสถานบันเทิงต่างๆ อีกสถานที่หนึ่งที่มีการกล่าวถึงในหนังสือการ์ตูนแนวอี-โรเมนติกทั้ง 4 เรื่อง นั่นคือ “โรงแรม” ถูกกล่าวถึงในสัญญาณ (Sign) ของสถานที่สำหรับการนิเทศสัมพันธ์ ที่ในเนื้อเรื่องสร้างขึ้นมาให้คุ้นเคยกันว่ามีอยู่ทั่วไป และเป็นเรื่องธรรมชาติสำหรับการเข้าไปใช้บริการ อันซึ่งให้เห็นถึงทัศนคติและค่านิยมทางเพศที่เปิดกว้างมากขึ้นของผู้คนในยุคปัจจุบัน

### (3) พระเอก (Hero)

พระเอกในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่อง อันได้แก่

- (3.1) มิยาซากิ โ哥โร่ จากเรื่อง คลินิครัก อายุ 25 ปี หมอนวดที่มีความเชี่ยวชาญ และมีรื่อเสียงอย่างมาก ทำให้มีลูกค้าของคิวແນ่นทุกวัน จนได้รับฉายาว่า “หมอนวดมือเทวดา”
- (3.2) ทานabeะ เดียวชีเกะ จากเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน อายุ 28 ปี นายแพทย์หนุ่มน้ำตาดี อันเป็นที่หมายปองของผู้หญิงมากมาย
- (3.3) มิชากิ ชิน หรือ SHIN จากเรื่อง เก็ตยู (Get You) นักร้องซื่อดัง หน้าตาดี เป็นที่คลั่งไคล้ออย่างมากในกลุ่มเด็กวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กผู้หญิง
- (3.4) ชังหลง จากเรื่อง มาเฟียที่รัก อายุ 18 ปี หัวหน้าองค์กรมาเฟียที่ใหญ่ที่สุดในช่องกง เป็นชายหนุ่มน้ำตาดี มีผู้หญิงรุ่นล้อมนามาก

ทุกคนเป็นพระเอกที่ถูกนำเสนอออกมา ในลักษณะของชายหนุ่มในอุดมคติของผู้หญิง (Idol) กล่าวคือมีฐานะทางสังคมเป็นที่ยอมรับ หน้าตาดี ทำให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้หญิงมากมาย มีบุคลิก ลักษณะในแบบ Playboy เป็นพระเอกที่รอคอยรักแท้จากใจรักคนที่รักตัวตนที่แท้จริงของคนเอง

### (4) นางเอก (Heroine)

นางเอกในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่อง อันได้แก่

- (4.1) โคลิเคะ มาริ จากเรื่อง คลินิครัก อายุ 20 ปี นักศึกษามหาวิทยาลัย ผู้ซึ่งมีปัญหาในเรื่องของความรู้สึกทางเพศ และเพิ่งจะเลิกراكับแฟนหนุ่ม เพราะปัญหาดังกล่าว
- (4.2) นุราชากิ เช็ฟชีโภะ จากเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน อายุ 23 ปี พนักงานบริษัท เพียงถูกไฟท์เพระปัญหาในเรื่องเพศสัมพันธ์ ที่เชื่อไม่มีอารมณ์ร่วมกับอีกฝ่ายหนึ่ง
- (4.3) ชิโอมะ อันริ จากเรื่อง เก็ตยู (Get You) นักเรียนมัธยมปลายธรรมชาติหนึ่งซึ่งหลงใหลคลังไคล์น์ในตัว SHIN อย่างมาก

(4.4) อาทิใน คุณมิ จากเรื่อง มาเฟียที่รัก นักเรียนไฮสคูลปี 2 ธรรมศาสตร์ หนึ่ง มีฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี ต้องทำงานพิเศษเพื่อคุ้มครองแม่ที่สูบภาพไม่แข็งแรง และน้องชายฝ่ายฝาแฝดอีก 2 คน

ทุกคนเป็นนางเอกที่ถูกนำเสนอด้วยความในลักษณะของ ผู้หญิงธรรมชาติ ทั่วไป ที่ไม่มีอะไรโടดเด่นเป็นพิเศษ มีแนวคิดแบบสาวบุญใหม่ของเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กับคนที่ตนเองรักไม่ใช่สิ่งที่ควรรับเสียหาย เป็นนางเอกที่มักมีปมด้อยในตัว เช่น มีปัญหาเกี่ยวกับความรู้สึกทางเพศ หรือฐานะทางงาน ที่ต้องการความช่วยเหลือจากพระเอก

#### (5) ผู้ร้าย (villain)

ลักษณะของผู้ร้ายที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เรื่อง จะพบได้ใน 3 ลักษณะ คือ

(5.1) ผู้ร้ายในแบบที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับพระเอก เพื่อช่วยเสริมบทบาทของพระเอกให้โดดเด่นขึ้น เช่น อาร์ชิ ในเรื่องคลินิครัก หรืออีซังหงาง ในเรื่องมาเฟียที่รัก เป็นต้น

(5.2) ผู้ร้ายในแบบของตัวอิจฉาที่จะพยายามขัดขวางความรัก ระหว่างพระเอกและนางเอก เช่น เอริกา ในเรื่อง เก็ตซู หรือ หลีหลิน ในเรื่องมาเฟียที่รัก เป็นต้น

(5.3) ผู้ร้ายในแบบพระเอกจนปลอม เพื่อสร้างภาพความเป็นวีรบุรุษให้กับพระเอกในการเข้าไปช่วยเหลือนางเอก เช่น โซโนะ มาชาญกิ ในเรื่อง เก็ตซู หรือ คาคาเซะ อาร์ยะ ในเรื่อง คลินิครัก เป็นต้น

#### (6) ตัวรอง (Second Character)

ลักษณะของตัวรองที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เรื่อง จะพบได้ใน 2 ลักษณะ คือ

(6.1) ตัวรองที่คอยเป็นผู้ช่วยของนางเอกหรือพระเอก (Helper)

(6.2) ตัวรองที่เข้ามานำบทบาททำให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) เช่น โดยส่วนมากจะเข้ามานำบทบาท เป็นคนที่ทำให้พระเอก-นางเอกเข้าใจผิดกัน

### (7) เต้าโครงเรื่อง (Plot)

หนังสือการคุณปูนปันแวนวอ-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง จะมีเต้าโครงเรื่อง (Plot) ที่เหมือนกัน กล่าวคือ เป็นเรื่องราวความรักของหญิงสาวธรรมชาติที่บังเอิญได้พบกับพระเอกหนุ่มรูปงาม และเกิด ตกหลุมรัก จนลงเอยด้วยการมีเพศสัมพันธ์กัน ซึ่งทั้งคู่จะต้องผ่านเหตุการณ์ และอุปสรรคที่เข้ามา เป็นระยะ อันเป็นเสมือนบทพิสูจน์ความรักที่ทั้ง 2 คนมีต่อกัน

### (8) แก่นเรื่อง (Themes)

ประเด็นที่เป็นปมสำคัญของการบอกเล่าเรื่องราว ที่นำมาใช้เป็นแก่นเรื่อง (Themes) ใน หนังสือการคุณปูนปันแวนวอ-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่

- (8.1) การมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก เป็นเสมือนการถ่ายทอดความรักภายใน ใจของคนสองคน และนั่นจึงเป็นความสุขที่แท้จริง ในเรื่องคลินิครัก
- (8.2) เชึกซ์ เป็นสิ่งที่ช่วยเติมเต็มความรักและชีวิตคู่ ให้มีความสุข และ ยั่งยืน ในเรื่อง กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน
- (8.3) ความรักคือการทุ่มเทให้ทั้งตัวและหัวใจกับคนที่เรารักเพียงคนเดียว ในเรื่อง เก็ตยู (Get You)
- (8.4) ไม่มีสิ่งใดมีค่าเท่ากับการได้อยู่ร่วมกับคนรัก ในเรื่อง มาเฟียที่รัก

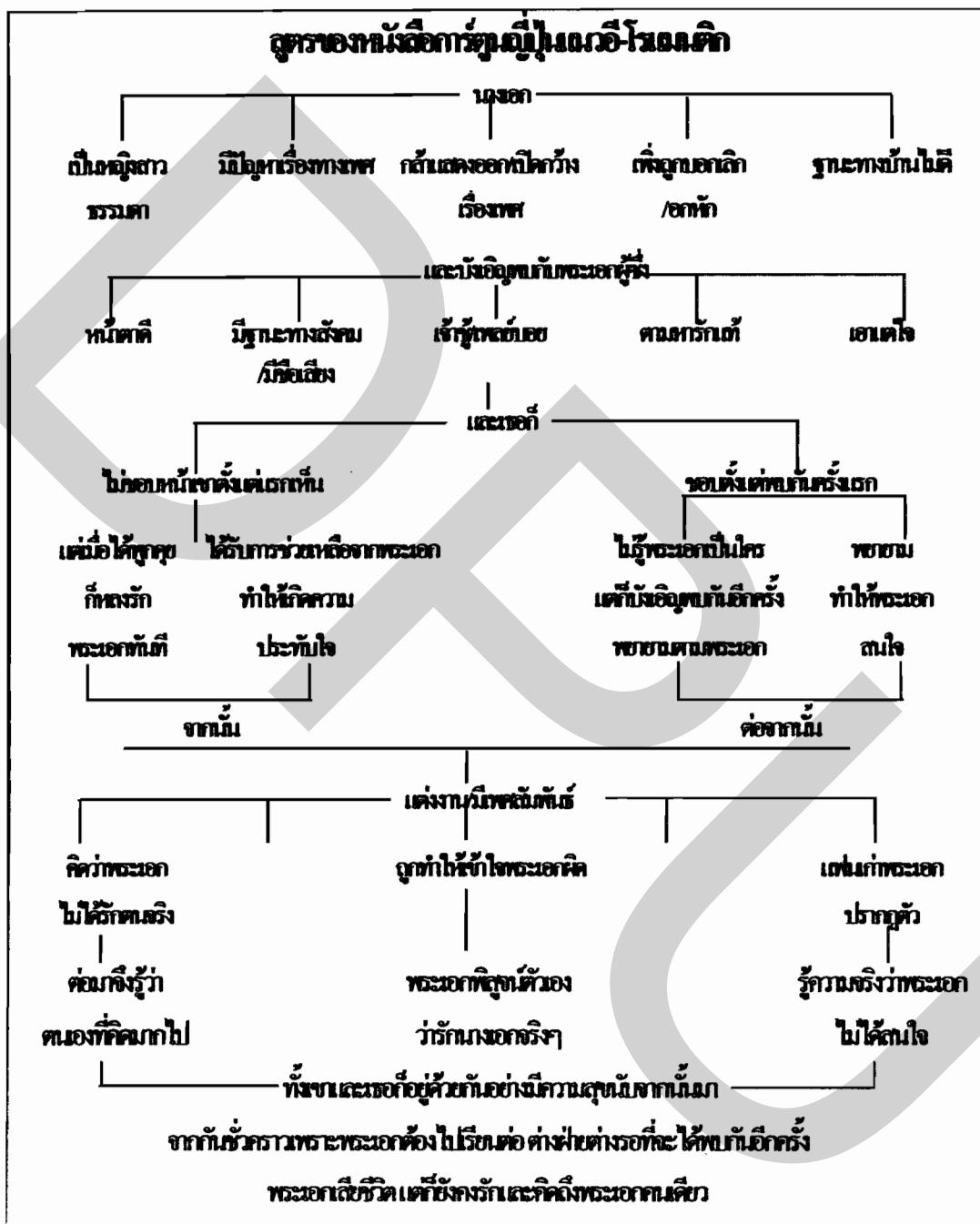
จากแก่นเรื่อง (Themes) ในหนังสือการคุณปูนปันแวนวอ-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง ตามที่ กล่าวมาข้างต้นนี้ จะสังเกตได้ว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ผูกปันในเนื้อเรื่องให้ความรักและการมีเพศสัมพันธ์เป็นสิ่งที่ต้องอยู่คู่กัน โดยใช้การมีเพศสัมพันธ์เข้ามาเป็นส่วนขยายความรักที่คน 2 คน มีต่อกัน เช่น ในเรื่องคลินิครักและเก็ตยู (Get You) ที่ใช้เป็นเสมือนการถ่ายทอดความรักให้อีก ฝ่ายหนึ่งได้รับรู้ หรือในเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ที่ใช้เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวและเติมเต็ม ความสุขแก่ชีวิตคู่ให้ยั่งยืนยาวนาน หรือในเรื่องมาเฟียที่รัก ที่ใช้เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงการมีความสุข เมื่อได้อยู่กับคนที่ตนเองรัก เป็นต้น

### (9) เครื่องแต่งกาย (Costumes)

ลักษณะการแต่งกายของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่อง ส่วนใหญ่ไม่ได้นุ่งเนื้นที่จะนำเสนอถึงความเชิงซึ่งของตัวละคร ส่วนใหญ่จะใช้เสื้อผ้าตามสมัยนิยม ตามแต่ละบทบาทของตัวละคร มีเพียงเรื่องนาฬิกาที่รักเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่เสื้อผ้าของตัวละคร ฝ่ายหญิงจะเน้นไปที่เสื้อเข้ารูปอันทำให้หน้าอกของตัวละครดูโอดดี้เด่นขึ้นมา

จากสรุปผลการวิเคราะห์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาสรุปเป็นสูตร (Formula) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้ ตามแนวคิดการวิเคราะห์สูตร (Formula) ของ J. Calwelti, 1971 (อ้างถึงใน กัญจนากวัฒน, 2547 : 185) ดังที่ได้แสดงไว้ในแผนภูมิต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 4.3 แผนภูมิแสดงสูตรการนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก



จากแผนภูมิดังกล่าวข้างต้น จะพบโครงสร้างและองค์ประกอบที่เรียกว่า “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (Logic of Narration) ซึ่งมีองค์ประกอบที่วิธีการส่งสารด้วยการเล่าเรื่องจะขาดเสียไม่ได้ ในสูตร (formula) การนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ดังที่กาญจนากี้วะเทพ (2547 : 188-189) ได้อธิบายไว้ว่า อันได้แก่

- (1) มีฝ่ายพระเอกนางเอก
- (2) มีฝ่ายผู้ร้าย
- (3) มีความขัดแย้งระหว่าง 2 ฝ่าย
- (4) มีผู้ช่วย หรือมือที่สาม
- (5) มี Magic

จากโครงสร้างและองค์ประกอบดังกล่าว ถูกนำมาเพิ่มเติมคุณลักษณะเฉพาะลงไปในองค์ประกอบของส่วนต่างๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่เนื้อเรื่อง จนเกิดเป็นรูปแบบ (Genres) การนำเสนอเรื่องราวที่มีลักษณะเฉพาะตัวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก กล่าวคือ

พระเอก (Hero) จะต้องมีภาพลักษณ์ของเพลย์บอย (Playboy) กล่าวคือเป็นชายหนุ่มหน้าตาดี มีผู้หญิงรุ่มล้อมหรือให้ความสนใจมากน้อย มีฐานะทางสังคมเป็นที่ยอมรับ เช่น เป็นชาุปเปอร์สตาร์ เป็นนายแพทย์ หรือเป็นผู้อิทธิพล เป็นต้น ลือเป็นพระเอกในลักษณะที่มีพลังอำนาจ เห็นอกว่าคนดู (คนธรรมชาตานั้นๆ) ตามแนวทางการแบ่งคุณลักษณะตัวเอก ของ Frye, 1957 (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2547: 192)

นางเอก (Heroine) จะต้องมีภาพลักษณ์ของสาวบุคลใหม่ที่กล้าแสดงออกทางเพศ กล่าวคือ มีทัศนคติในเรื่องเพศที่เปิดกว้างมากขึ้น กล้าที่จะเป็นฝ่ายรุกเข้าหาผู้ชายที่ตนเองชอบ หรือหลงรักมองเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กับคนที่ตนรักไม่ใช่เรื่องเสียหาย เป็นนางเอกที่ถูกนำเสนออุกมาในตัวແහน์เดียวกับคนดู ตามแนวทางการแบ่งคุณลักษณะตัวเอก ของ Frye, 1957 (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2547: 192) คือ เป็นผู้หญิงธรรมชาติ คนหนึ่งในสังคม ซึ่งถือเป็นการใช้ประโยชน์จากรูปแบบ (Genres) ในการทำนายการรับรู้ของผู้รับสาร (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 198) กล่าวคือ สร้างให้นางเอกอยู่ในฐานะเดียวกับผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นหญิงทั่วไป เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและจ่ายต่อผู้อ่านที่จะจินตนาการตามโดยการสรุปเรื่องเป็นนางเอกในเนื้อเรื่อง

ผู้ร้าย (Villain) ผู้ร้ายที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จะถูกนำเสนออุกมาใน 3 ลักษณะ คือ

- ผู้ร้ายที่มีลักษณะตรงข้ามกับพระเอก เป็นลักษณะของผู้ร้ายที่พบได้ทั่วไปในการส่งสารด้วยวิธีการเด่าเรื่อง ซึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จะพบเพียงเล็กน้อย และมีบทบาทเพียงเพื่อให้บทบาทของพระเอกดูโอดดีคู่กันเท่านั้น

- ผู้ร้ายในลักษณะของ “ตัวอิจฉา” (Jealous Character) เป็นตัวละครที่แทรกเข้ามาเพื่อสร้างปัญหาให้กับความรักของพระเอกและนางเอก อันเป็นบทบาทของผู้ร้ายที่มักจะพบได้ในเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก เช่นเดียวกันกับในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกที่จะพบผู้ร้ายในลักษณะนี้ทุกเรื่อง
- ผู้ร้ายในลักษณะของพระเอกของปลอม (False Hero) เป็นลักษณะของผู้ร้ายที่พนเพียงเล็กน้อยในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีบทบาทในการสร้างความเป็นวีรบุรุษให้กับพระเอก ในการช่วยเหลือนางเอกให้พ้นจากอันตราย

ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งที่นำเสนอด้วยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก อันนำไปสู่จุดหักเหของเนื้อเรื่อง เป็นความขัดแย้งในลักษณะของ “ความขัดแย้งภายในจิตใจ” ตามการจำแนกประเภทของกาญจนฯ แก้วเทพ (2547 : 191) กล่าวคือผูกปมของเนื้อเรื่องให้ตัวละครต้องตัดสินใจทำอย่างหนึ่งอย่างใดอันเป็นการขัดแย้งกับความรู้สึกของตนเอง

ตัวรอง (Second Character) ในบทบาทของผู้ช่วย หรือมือที่สาม ซึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก จะพบได้ใน 2 ลักษณะ คือ เป็นผู้ช่วยนางเอก (Helper) และตัวละครที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) ซึ่งมักจะพบในลักษณะที่เข้ามามีบทบาททำให้เกิดความเข้าใจผิด

Magic ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ได้แก่ เค้าโครงเรื่อง (Plot) ที่สร้างคุณลักษณะของพระเอกที่เป็นเสมือนชายในอุดมคติของผู้หญิง (Idol) หน้าตาดี มีฐานะ มีผู้หญิงรุ่นล้อມากมาย แต่กลับมาหลงรักนางเอกที่เป็นเพียงผู้หญิงธรรมดา คนหนึ่ง ประกอบกับจินตนาการทางเพศลักษณะต่างๆ ที่นำเสนอในเนื้อเรื่องผ่านพฤติกรรมการแสดงออกของพระเอกและนางเอก ในมิติของความรักระหว่างคนทั้งสอง อันเป็นแก่น (Themes) ของเรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

จากโครงสร้างและองค์ประกอบดังที่กล่าวมานี้ นำมาประกอบสร้างขึ้นเป็นเนื้อเรื่อง และถูกถ่ายทอดออกมายโดยวิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของนางเอก หรือวิธีการเล่าเรื่องโดยที่ผู้เล่ามองไปจากมุมมองของบุรุษที่ 1 (The First-Person Narration) ตามแนวคิดการวิเคราะห์จุดยืนของผู้เล่า ของ Giannetti, 1988 (อ้างถึงในกาญจนฯ แก้วเทพ, 2547 : 192) ซึ่งมีความหมายสมกับกลุ่มผู้อ่านที่ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นหญิง ในการทำความเข้าใจถึงเรื่องราว หรือพฤติกรรมของตัวละครที่ถูกถ่ายทอดออกมาย

เรื่องราวที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ใช้วิธีการดำเนินเรื่องไปตามลำดับปฏิทิน (ตามลำดับเวลา) หรือตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลัง ในรูปแบบที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ คือ เล่าเรื่องโดยการแบ่งเนื้อหาออกเป็นบทหรือตอน และเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบภายในตอนเดียว โดยมีขั้นตอนในการเล่าเรื่อง (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 189) ดังต่อไปนี้ ใช้การพับกัน โดยบังเอยของพระเอกและนางเอกเป็นจุดเริ่มต้นของเนื้อเรื่อง (Exposition) รวมถึงสร้างสถานการณ์อันเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความรักขึ้น ซึ่งเรื่องราจะพัฒนาต่อไป (Rising Action) ในลักษณะของการกระทำการของตัวละครเพื่อให้ความรักได้รับการตอบสนอง จนลงเอยด้วยการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก จากนั้นจึงเริ่มนัดละครที่เป็นบุคคลที่ 3 เข้ามานี่ส่วนเกี่ยวข้องอันเป็นต้นเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดความหวาดระแวง และสร้างความเข้าใจผิดให้เกิดขึ้น ทำให้ความรักระหว่างพระเอกและนางเอกสัมคลอนจนก่อให้เกิดภาวะวิกฤต (Climax) ที่ทำให้นางเอกตัดสินใจที่จะเดิกกับพระเอกและลองหันไปคบกับคนอื่น แต่ก็ไม่สามารถทำได้ เพราะความรักที่มีต่อพระเอก และแล้วปมปัญหาดังกล่าวก็จะถูกคลี่คลาย (Falling Action) โดยพระเอกทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองกลับมาดีดังเดิม และจบ (Ending) เรื่องราวดังซึ่งมีทั้งการจบเรื่องในลักษณะสุนานาฏกรรม (Happy Ending), โศกนาฏกรรม (Tragic Ending) และจบแบบหักมุม (Surprise Ending หรือ Twist Ending)

จากสูตร (Formula) การนำเสนอเรื่องราวนั้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ดังที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น เมื่อนำมาพิจารณาตามแนวคิด การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ (Intertextuality) ตามที่ กาญจนา แก้วเทพ (2547 : 193-194) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า ในทุกวันนี้แทบจะไม่มีตัวบท (Text) อันใดที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่เอี่ยมโดยไม่มีเนื้อหาหรือรูปแบบซ้ำรอยเดิมกับ Text ที่เคยมีมาในอดีต ดังนั้น Text ใหม่ๆ นี้จึงมักจะผลิตขึ้นกับของเก่า หยิบยืมของเก่า หรือดัดแปลงของเก่าอยู่เสมอ ในทำนอง “เหล้าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล้าใหม่ในขวดเก่า” ซึ่งเกิดเนื่องมาจากการลักษณะ “Repetition” หรือรูปแบบการนำเสนอแบบเดิมๆ (Convention) ที่ทั้งผู้ส่งสาร และผู้รับสารต้องการ ในการประดิษฐ์ 2 ฝ่ายต่างก็ต้องการ “Variation” หรือความเปลี่ยนใหม่ในเนื้อหา (Invention) ด้วยเช่นกัน

จากมุมมองนี้ทำให้สามารถเห็นได้ถึงความเชื่อมโยงแบบแนวราบ (Horizontal) หรือ การเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันที่ปรากฏในสื่อรسانามเดียวกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 194) ระหว่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรเมนติก กับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ซึ่งมีเค้าโครงเรื่อง (Plot) ในการนำเสนอที่เหมือนกันคือ บอกเล่าเรื่องราวความรักของชายหญิงสาว จะแตกต่างกันเพียงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีสร้างจินตนาการทางเพศเพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อเรื่อง

เท่านั้น ซึ่งในมุมมองของผู้ส่งสารหรือนักเขียนการคุณ สามารถอธิบายได้ว่า สูตร (Formula) การนำเสนอเรื่องราวของหนังสือการคุณญี่ปุ่นแนวอิ-โรเม็นติก เป็นกระบวนการสร้างผลงานที่ผู้ส่งสาร หรือนักเขียนการคุณใช้ส่วนผสมทั้ง “Convention” หรือเรื่องราวความรักในแบบเดิมๆ และ “Invention” อันได้แก่จินตนาการทางเพศที่เพิ่มเติมเข้ามาเพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้แก่เนื้อเรื่อง อันเป็นกระบวนการคาดเดาความต้องการ หรือความคาดหวัง ที่จะได้รับข่าวสารหรือความบันเทิง ของผู้รับสาร โดยมีพื้นฐานมาจากทัศนคติและค่านิยมทางเพศที่เปิดกว้างมากขึ้นในสังคม เพื่อ ประโยชน์ในเชิงธุรกิจหรือยอดขายหน่าย ดังเช่นที่ วัฒนา ปัชชาบุตร (สัมภาษณ์, ผู้จัดการรายวัน, 21 เมษายน 2544) นักเขียนการคุณไทยประจำสำนักพิมพ์บูรพัตน์ คอมมิค กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ในฐานะ ที่เป็นนักเขียนการคุณ ก็อยากระบุเรื่องของการที่การคุณต้องมี เรื่อง sex สอดแทรกเข้าไปนั้น มันเป็น กลไกทางตลาด เพราะคนชอบอ่านเรื่องแบบนี้กันมาก”

**4.3 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 3 : ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือ การศุนญ์ปูนแนวอี-โรแมนติก**

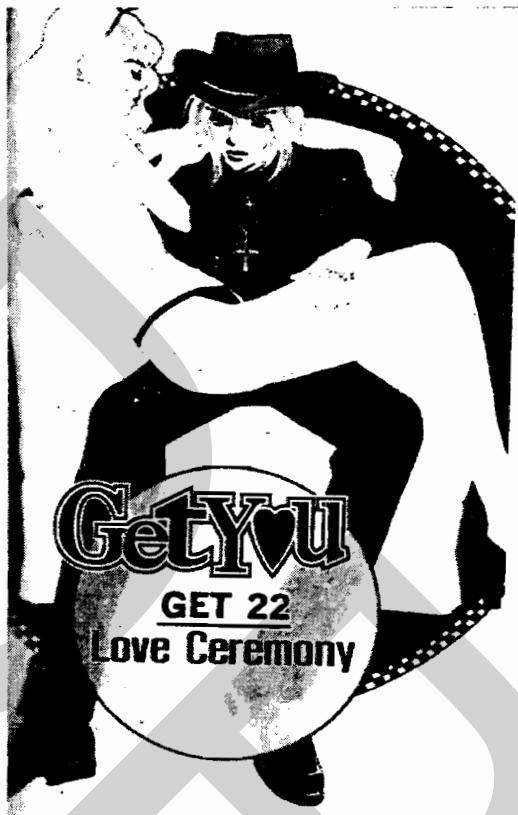
จากการวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างจินตนาการทางเพศ ที่ถูกสร้างและถ่ายทอด ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม ที่ปรากฏในตัวบท (Text) หนังสือการศุนย์ปูนแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ลักษณะของจินตนาการทางเพศได้ถูกสร้างขึ้นและถ่ายทอดออกมา ผ่านสัญลักษณ์ (Symbol) ภาษาคติที่ใช้แทนตัวละครในเนื้อเรื่องเป็นหลัก ซึ่งสามารถพบได้ใน 2 ลักษณะ คือ

- (1) ภาพประกอบที่นำมาแทรกไว้เพื่อความสวยงาม
- (2) ภาพที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่อง

(1) ภาพประกอบที่นำมาแทรกไว้เพื่อความสวยงาม ใช้สัญลักษณ์ในลักษณะของภาพ วาดตัวละครในเนื้อเรื่อง นำมาประกอบเข้ากับสัญลักษณ์ (Symbol) ลักษณะอื่นๆ อาทิเช่น ดอกไม้ ใบไม้ แสงเรืองรองของห้องห้อง เป็นต้น เพื่อให้ภาพดังกล่าวดูมีชีวิตชีวาขึ้นมา โดยภาพที่นำมาแทรกไว้เหล่านี้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องแต่อย่างใด ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.62 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอนจากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.63 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอนจากเรื่อง Get You.



ภาพที่ 4.64 ภาพประกอบการแนะนำชื่อตอนจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.65 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอน จากเรื่อง Get You



ภาพที่ 4.66 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอน จากเรื่องคลินิครัก



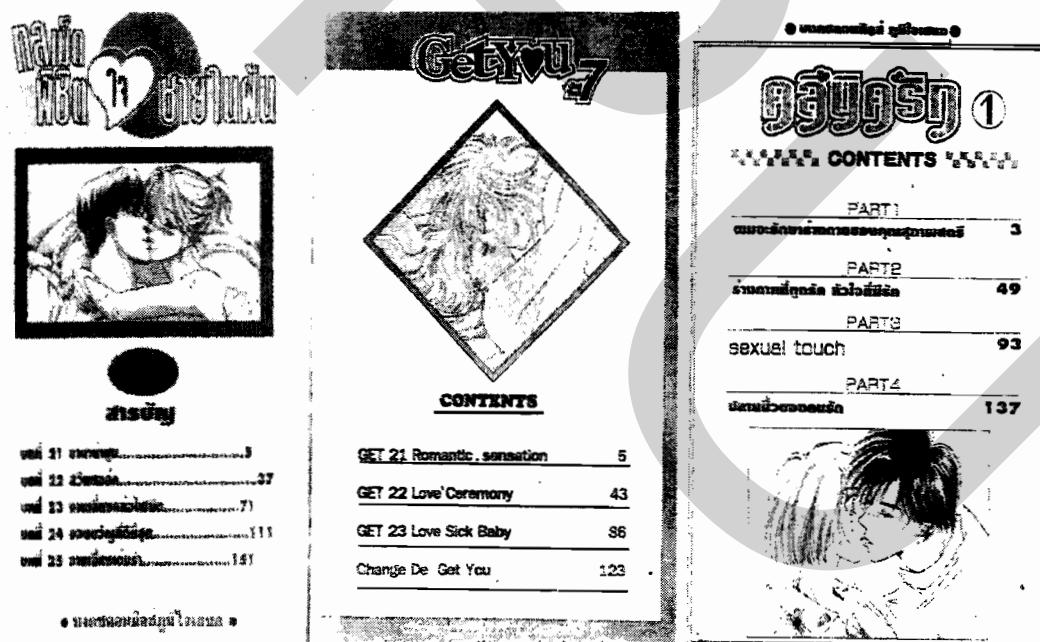
ภาพที่ 4.67 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอนจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.67 ภาพแทรกในตอนจบของแต่ละตอนจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



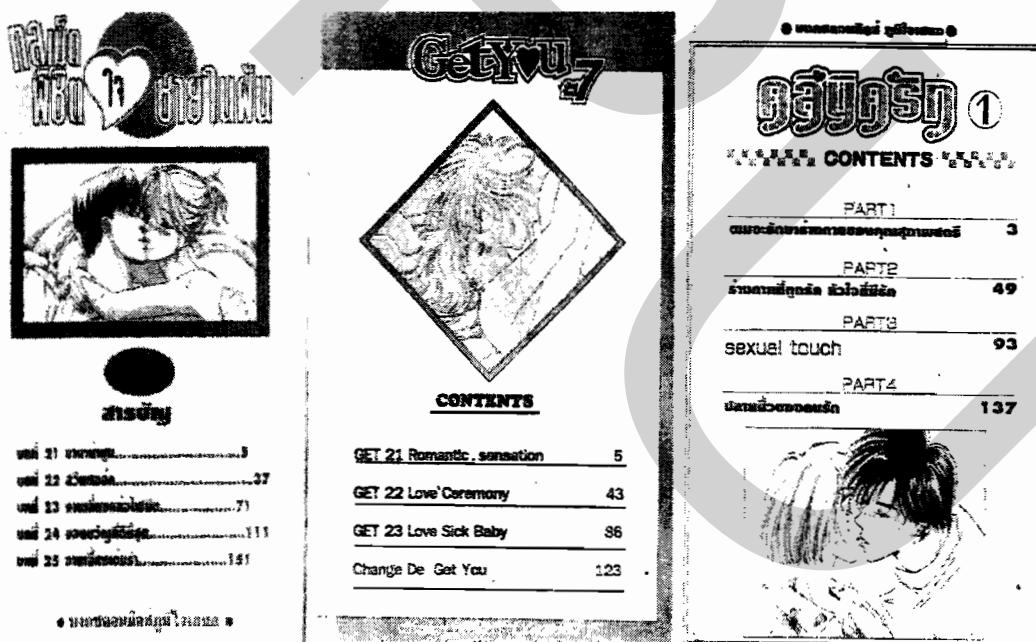
ภาพที่ 4.68 ภาพประกอบที่แทรกไว้ระหว่างเนื้อเรื่อง จากเรื่องมาเฟียรัก



ภาพที่ 4.69 ภาพประกอบที่แทรกไว้ในสารบัญจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน, Get You และคลีนิครัก



ภาพที่ 4.68 ภาพประกอบที่แทรกไว้ระหว่างเนื้อเรื่อง จากเรื่องมาเฟียรัก



ภาพที่ 4.69 ภาพประกอบที่แทรกไว้ในสารบัญจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน, Get You และคลินิครัก

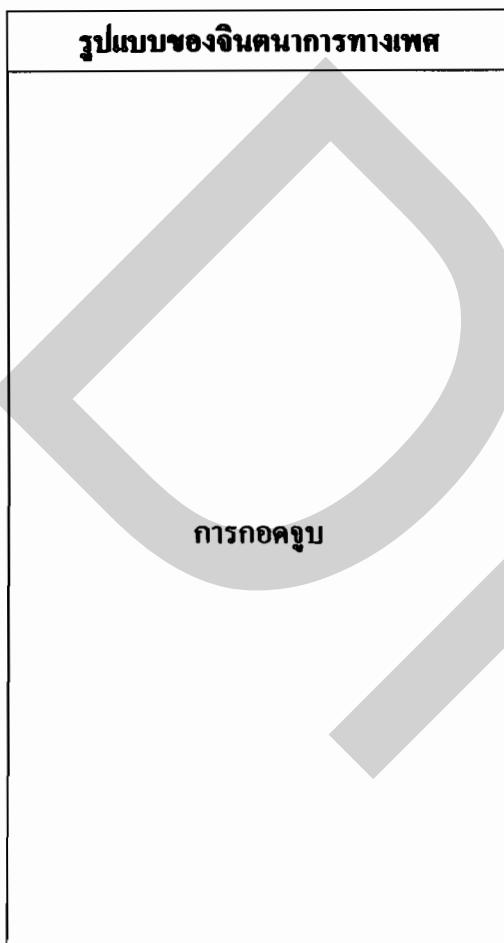
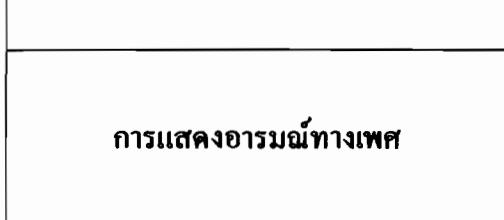
(2) ภาพที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่อง เป็นจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่องราวainในเนื้อเรื่อง โดยใช้รูปแบบของการสื่อความหมายร่วมกันทั้งภาพและภาษา เพื่อถ่ายทอดความหมายไปสู่ผู้อ่าน ซึ่งเป็นจินตนาการทางเพศที่พบมากที่สุดในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่องที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา โดยถ่ายทอดออกมารูปแบบที่เหมือนกัน กล่าวคือ ใช้สัญญาณ (Sign) ในลักษณะของสัญลักษณ์ (Symbol) ที่เป็นภาพของตัวละครในเนื้อเรื่อง กำลังแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศลักษณะต่างๆ ประกอบเข้ากับสัญลักษณ์ (Symbol) ลักษณะอื่นๆ รวมถึงสัญญาณในลักษณะของครรชนิ (Index) เพื่อถ่ายทอดและขยายความหมายของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาไปสู่ผู้อ่าน ให้สามารถรับรู้ในมิติของความเคลื่อนไหวจากการกระทำ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น

จากการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง โดยการลงบันทึกในแบบบันทึกการสำรวจ พนวจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องนี้ ถูกสร้างขึ้นมาด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปออกมายได้ 5 รูปแบบ กล่าวคือ

- (2.1) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการกอดชูบ
- (2.2) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ทางเพศ
- (2.3) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการขี้ข่วน
- (2.4) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการเล้าโลม
- (2.5) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์

ดังมีรายละเอียดที่พับในการวิเคราะห์ ซึ่งได้นำเสนอในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.21 ตารางแสดงจินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง  
ในหนังสือการคุณเรื่อง “คลีนิครัก”

รูปแบบของจินดานการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
	1	1 2 3 3 4 5 7 8 9 10 11 12	36 73 121 131 156 11 97 171-172 14-15 84 90 121 128 160 170-171 181-183
	1 2	1 2 5	40-43 50 36

ตารางที่ 4.21 (ต่อ) ตารางแสดงจำนวนการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่องในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “คลินิครัก”

รูปแบบของจินตนาการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
การขั้วyan	1	2 3	59 98 109-110
การเดาโฉม	1 2 2 2 2 3 3 3	2 4 5 5 7 10 10 11	78-79 176-179 40-42 49-50 112 68-70 86-88 97-99 129-130
การมีเพศสัมพันธ์	1 1 1 2 2 2 2 3 3 3	1 2 3 6 7 8 8 9 9 11 12	16 87-88 127-128 82-87 131-135 142 179-180 25-27 45-47 139-141 184-185

ตารางที่ 4.22 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง  
ในหนังสือการศุนเรื่อง “กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน”

รูปแบบของจินตนาการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
การกอดคุณ	1	2	87
	2	6	33-34
	2	7	74
	4	16	40
	5	25	188
	6	28	78-79
	7	31	31-32
	8	35	154-155
การแสดงอารมณ์ทางเพศ	1	1	15
	6	28	89
	6	28	95
	6	28	106
การขี้ข่วน	1	2	79-81
การเด้อโอม	2	9	120
	4	18	96-97
	5	23	107-108
	7	32	69-70
	7	34	138-141
	7	35	155
	8	36	36-38
	8	37	74-75

ตารางที่ 4.22 (ต่อ) ตารางแสดงจินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน”

รูปแบบของจินดานการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
 การมีเพศสัมพันธ์	1	3	118-121
	1	4	126-128
	2	9	156-159
	3	11	23-25
	3	12	74-76
	4	20	185-188
	5	21	10-11
	5	22	39-40
	5	24	146-149
	6	26	33-36
	6	27	66-68
	6	28	111-113
	7	33	100-101
	8	36	21
	8	38	96-97
	8	40	180-181

ตารางที่ 4.23 ตารางแสดงจินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง  
ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “เก็ตซู”

รูปแบบของจินดานการทางเพศ	เล่นที่	ตอนที่	หน้า
การกอดกูบ	1 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 5 5 5 6 6 6 7 7	1 1 1 2 4 5 6 7 8 9 12 14 15 17 18 19 20 22 23	19 67-68 91 97 43 76 124 49 92 137 95 29 93 75-79 44 87 133 80 122
การแสดงอารมณ์ทางเพศ	2	6	91-93

ตารางที่ 4.23 (ต่อ) ตารางแสดงขั้นตอนการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง ในหนังสือการศุนเรื่อง “เก็ตซู”

รูปแบบของจินตนาการทางเพศ	เข็มที่	ตอนที่	หน้า
การเล้าโลม	1	1	45-46
	1	2	129-130
	3	9	132
	3	10	142
	4	11	9
	4	12	72-74
	4	12	92-93
	5	14	11-12
	5	15	86-87
	5	17	148-150
	6	18	8
	6	19	59-60
	6	19	77-78
	7	21	6-8
การมีเพศสัมพันธ์	1	1	53
	1	2	84
	2	4	34-37
	2	5	80
	2	6	94-95
	3	7	12-13
	3	7	44-46
	3	8	54
	3	8	90-91
	3	9	98
	3	10	181-184
	4	11	46-47

ตารางที่ 4.23 (ต่อ) ตารางแสดงขั้นตอนการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง ในหนังสือการศูนเรื่อง “เก็ตบุ๊ก”

รูปแบบของขั้นตอนการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
การมีเพศสัมพันธ์ (ต่อ)			
	4	13	98
	4	13	136-137
	4	15	50-51
	5	15	60-61
	5	15	83
	5	16	136-138
	5	18	36-41
	6	19	47-49
	6	20	91-92
	6	20	117-119
	6	20	127-130
	6	21	38-40
	7	22	47-48
	7	22	84
	7	23	90
	7	23	110-111
	7		

ตารางที่ 4.24 ตารางแสดงจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพประกอบการเล่าเรื่อง  
ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “มาเฟียที่รัก”

รูปแบบของจินตนาการทางเพศ	เล่มที่	ตอนที่	หน้า
การกอดคุย	1 1 1 2 2 3 5 5 5 6 6 7 7 8 8 8 9 9 9		12 31-32 116 97-98 161 86 10-11 42 176 23-25 160-161 48-49 90-99 17 22 64 84-85 6-8 42 112-115
การแสดงอารมณ์ทางเพศ	9 9		41 43
การขี้ข่วน	3		60-61

ตารางที่ 4.24 (ต่อ) ตารางแสดงขั้นตอนการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของการประกอบการเล่าเรื่อง ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “นาฬิกาพิรุก”

รูปแบบของขั้นตอนการทางเพศ	ลำดับที่	ตอนที่	หน้า
การเด้าโอลม	1		117
	2		54-56
	2		134-136
	3		38-40
	6		75-78
	7		110-113
	9		17-18
การมีเพศสัมพันธ์	1		98-101
	1		164-166
	4		19-47
	4		113-117
	4		162-166
	5		32-38
	5		78-80
	5		109-111
	6		38-41
	6		91-100
	7		120-126
	7		169-170
	8		171-175
การเดาโอลม	9		32-39

รูปแบบ (Format) ของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 5 รูปแบบดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ได้ถูกนำเสนอออกมาน่าอ่านพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวละครในเนื้อเรื่อง ซึ่งผู้เขียนตั้งใจที่จะถ่ายทอดออกมายในบริบท (Content) ความรัก โรแมนติก ทำให้ภาพที่นำเสนอออกมามีความแตกต่างจากจินตนาการทางเพศ ที่สร้างขึ้นในสื่อประเภท Pornography ดังที่ผู้วิจัยจะได้อธิบายโดยละเอียดต่อไปนี้

### (2.1) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการกอดจูบ

จินตนาการทางเพศในรูปแบบนี้จะพบได้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่องที่ได้นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา และสามารถได้เก็บอยู่ทุกตอน ซึ่งจะถูกถ่ายทอดออกมายในลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าด้วยความเป็นภาพในระยะประชิด (Close-up) ของชายหญิงหลับตาพร้อมประคบริมฝีปาก และใช้วันภาษาในรูปของคำบรรยายเพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นไปสู่ผู้อ่าน ให้ได้รับรู้ถึงความรักสีกี้และความสุขในขณะนั้น เช่น “ริมฝีปากยังประทับหนักหน่วง ร่างแนบสนิทกัน เป็นๆๆ ร้อนที่ไม่รู้ขึ้นของเรารสองคน” (ภาพที่ 4.71 คำบรรยายประกอบภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตขูเล่ม 2 ตอนที่ 6 หน้า 124) หรือ “มนต์คิดถึงคุณตอนที่หลับตาอย่างมีความสุขมากแท้ในรั้วนี้ คุณคงไม่รู้เชิง” (ภาพที่ 4.72 บทสนทนาจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน เล่มที่ 2 ตอนที่ 6 หน้า 34)

ประกอบกับการเติมแต่งภาพด้วยสัญลักษณ์ (Symbol) ต่างๆ เพื่อถ่ายโอนความหมาย (Metaphor) ไปยังภาพของการจูบนั้น เป็นการสื่อความหมายให้ผู้อ่านรับรู้ถึงการจูบที่ดุดื่นของตัวละครทั้ง 2 เช่น ใช้รูป 5 เหลี่ยมหลาอยอันในขนาดที่แตกต่างกันที่ทำให้รู้สึกถึงความสว่าง สดใส (ภาพที่ 4.70) หรือใช้รูปคอกไม้ที่สวยงามเข้ามาประกอบ (ภาพที่ 4.71) อันเป็นการสร้างความหมายให้ผู้อ่านได้รู้ถึงอารมณ์ความรักสีกี้ของตัวละครในขณะนั้น เป็นต้น

ดังในภาพที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.70 ภาพการกอดชูน จากหนังสือการศุนเรื่องคลินิครัก

ภาพจากหนังสือการศุนเรื่องคลินิครัก เล่ม ที่ 3 ตอนที่ 9 หน้า 14-15 ในตอนที่มาริกำลังเกิดความท้อแท้จากการเรียนนวค ที่ตนเองนักจะถูกคำหนีว่าไม่สามารถเป็นหมอนวคที่ได้อยู่่เสมอ กอโรริจึงมาด้วยเพื่อให้กำลังใจ และได้นอกกับมาริว่าจะร่ายเวทมนต์ที่ทำให้มาริก่อชีน จากนั้นจึงประทับชูนมา蕊



ภาพที่ 4.71 ภาพการถือคุณ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู เล่ม 2 ตอนที่ 6 หน้า 124 เป็นภาพที่อันริเกิดความรู้สึกหวั่นใจ เพราะตนเป็นเพียงนักเรียนไฮสคูลธรรมชาติ คนหนึ่ง กลัวว่าความสัมพันธ์กับ SHIN นักร้องดังจะไม่ยั่ดยาวย แต่เมื่อ SHIN บอกว่าถ้าต้องการจะเลิกก็ไม่เป็นไรและกำลังจะเดินจากไป อันริงจะโกรนเรียก และบอกว่าไม่มีครรภ์ SHIN เท่าคนอื่นแล้ว SHIN จึงกลับมาพร้อมกับมอน ต่างหูอีกข้างของคนให้กับอันริ และบอกรักอันริ พร้อมกับคุณที่คุ้คดีน



ภาพที่ 4.72 ภาพการก่อครูน จากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

ภาพจากหนังสือการคุณเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน เล่มที่ 2 ตอนที่ 6 หน้า 34 เป็นภาพที่เซ็ตซีโภะได้รับบาดเจ็บจนต้องนอนพักที่โรงพยาบาลทำให้คิดถึงทานabeอย่างมาก จึงรบเร้าทานabeให้ขึ้นขอนให้ไปพักรักษาตัวที่บ้าน เมื่อรับเร็วมากๆ เข้าหานabeจึงได้ตัวดอออกไปว่าไม่ได้ออกจากโรงพยาบาล เซ็ตซีโภะเสียใจร้องไห้ ทานabeจึงตามไปขอโทษ เซ็ตซีโภะบอกว่าเหงามากที่ไม่ได้อยู่กับทานabe ทานabeจึงบอกกับเซ็ตซีโภะว่าตนเองก็เหงาเช่นกันที่ไม่มีเธอ แล้วก้มลงกูนเซ็ตซีโภะ

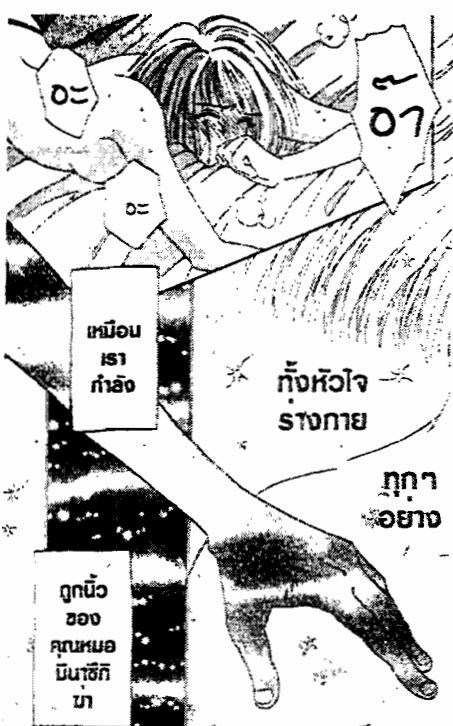


ภาพที่ 4.73 ภาพการอุบัติจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเพียที่รัก

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเพียที่รัก เล่ม 8 หน้า 64 เป็นฉากที่บ้านของครุนิที่ญี่ปุ่น ถูกฟูหลงถูกน้องกำของหงหลงลองบวงเพลิง หงหลงจึงจะกลับส่องกงเพื่อสะสาง ครุนิคิดว่าหงหลง จะทิ้งเธอไป จึงตัดพ้อว่าเคยสัญญาว่าจะไม่ทิ้งไปหนلاءทำไมยังจะไปอีก หงหลงจึงดึงครุนิมาจูบ พร้อมทั้งสัญญาว่าจะกลับมารับเธอไปอยู่ที่ส่องกงด้วยอย่างแน่นอน

## (2.2) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ทางเพศ

เป็นภาพที่แสดงถึงอารมณ์ทางเพศที่เกิดขึ้นของตัวละครในบริบทที่ไม่เกี่ยวข้องกับการมีเพศสัมพันธ์ จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในรูปแบบนี้สามารถพบได้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติกที่นำมาศึกษาทั้ง 4 เรื่อง โดยมีรูปแบบการสร้างและถ่ายทอดออกมายังลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าด้อกมาเป็นภาพของตัวละครหญิงหลับตาพริบ ใช้ครรชนิ (Index) ในรูปแบบของແສງເງາປະກອນຈາກ และลายเส้นหลายจีบนใบหน้าเพื่อถ่ายโอนความหมาย (Metaphor) ทางอารมณ์ อันเป็นการขยายสัมผัสของผู้อ่านให้รับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละคร ประกอบกับการใช้วันนากา ya ที่เป็นคำบรรยายหรือบทสนทนาระหว่าง “เหมือนเรากำลังถูกนิ้วของคุณหมอมิยาซากิพัก ทั้งหัวใจ ร่างกาย ทุกๆ อย่าง” (ภาพที่ 4.74 คำบรรยายภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก เล่มที่ 1 ตอนที่ 1 หน้า 40) หรือ “ไม่เป็นไรปล่อย เดอะ ฉันไม่ได้ใส่ชุดชั้นในนะ” (ภาพที่ 4.75 บทสนทนากาหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู เล่ม 2 ตอนที่ 6 หน้า 91) เป็นต้น และการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ในลักษณะของวันนากาในรูปของเสียงที่เปล่งอยู่ในลำคอ เช่น อะ หรือ อื้ อันเป็นการสื่อถึงอารมณ์ทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครในขณะนั้น ทำให้ภาพดังกล่าวถ่ายทอดความหมายของการแสดงอารมณ์ทางเพศของนายย่างสมบูรณ์ ดังนั้น ภาพที่ 4.74 จึงถือเป็นภาพที่แสดงถึงอารมณ์ทางเพศในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ทางเพศของนายย่างสมบูรณ์



ภาพที่ 4.74 ภาพการแสดงอารมณ์ทางเพศ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิครัก เล่มที่ 1 ตอนที่ 1 หน้า 40 ในภาพที่มาริได้รับการบำบัดด้วยการนวดจากโ哥โระ ความรู้สึกทางเพศที่เคยด้านชาของมาริกลับถูกการนวดของโ哥โระกระตุ้นปลุกขึ้นมาอย่างเกินจะห้ามใจ จนอคที่จะส่งเสียงร้องออกมากไม่ได้



ภาพที่ 4.75 ภาพการแสดงอารมณ์ทางเพศ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู เล่ม 2 ตอนที่ 6 หน้า 91 อันรือออกเดทกับ SHIN ด้วย การใส่ชุดบูคลาตะ คำขวัญที่ไม่ชนอันรังเดินสะคุคข้อเท้าเพลง SHIN จึงเข้าไปประคอง แต่คำขวัญเหตุที่การใส่ชุดนี้ให้คุณสาวดองไม่ใส่ชุดชั้นใน เมื่ออันริสัมผัสกับร่างกายของ SHIN จึงเกิดอารมณ์ทางเพศขึ้นมาอย่างห้ามไม่ได้



ภาพที่ 4.76 ภาพการแสดงอารมณ์ทางเพศ จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน เล่ม 1 ตอนที่ 1 หน้า 15 ในฉากที่ เชื้อสีโภดได้พบกับทานabeะครึ่งแรก ด้วยความที่ใจโลยก็จะทำเหล้าที่นำไปอุ่นจนร้อนคล่องบนหน้าอกตัวเอง ทานabeะซึ่งเป็นหมอยิ่งเข้าตรวจไปดู ด้วยความที่คิดว่าเชื้อสีโภดเป็นสาวประเภท 2 ทำให้อารมณ์ทางเพศของเชื้อสีโภดที่ไม่เคยเกิดขึ้นจากการสัมผัสนេอต้องตัวกับชายโดยมาก่อน แม้กระทั้งตอนมีเพศสัมพันธ์ เกิดลูกโขนขึ้นมา

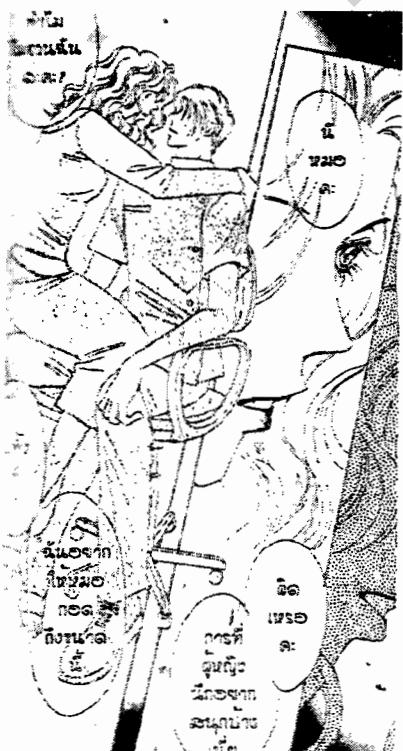


ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก เล่ม 9 หน้า 43 ในฉากที่สังหารจะต้องออกไปข้างนอก ก่อนออกไปสังหารได้จูบอย่างดุเดือดกับครูมิ ทำให้ครูมิเกิดความต้องการทางเพศขึ้นจนถึงกับยืนไม่ไหว

### (2.3) จินดานการทางเพศในรูปแบบของการขี้ข่วน

จินดานการรูปแบบนี้ พับในหนังสือการตุนญี่ปุ่นแนวอิโรเม็นติกที่นำมาเป็นกอุ่นตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ คลินิครัก กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน และมาเฟียที่รัก และจะพนเพียงเด็กน้อยเท่านั้นเมื่อเทียบกับการสร้างจินดานการทางเพศในลักษณะอื่นๆ ทั้ง 3 เรื่องดังที่กล่าวมานั้น มีรูปแบบการสร้างจินดานการและถ่ายทอดออกมายังลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ ใช้ภาพและภาษา ในลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าด้วยกันเป็นภาพของตัวละครหญิงทั้งในแบบเปลือยกาย กึ่งเปลือย และไม่เปลือย เข้าไปโอบกอดคลอเคลียหรือไขว้เรือนร่างแก้อึกฝ่ายหนึ่ง ประกอบกับการใช้วัสดุภาษาในลักษณะของบทสนทนาระหว่างผู้อ่านทรายถึง เจตนาที่จะขี้ข่วนให้อึกฝ่ายหนึ่งมีเพศสัมพันธ์ด้วย โดยใช้คำพูดที่กระตุนให้อึกฝ่ายหนึ่งเกิดความต้องการทางเพศจะและมีเพศสัมพันธ์กับคน เช่น “ทำไมไม่ชวนฉันล่ะคะ ทั้งที่ฉันอยากรู้ว่าคุณมีอะไรอยู่ในหัวใจ” (ภาพที่ 4.77 บทสนทนากจากหนังสือการตุนเรื่องคลินิครัก เล่มที่ 1 ตอนที่ 2 หน้า 59) ซึ่งการกระทำเช่นนี้ในหนังสือการตุนทั้ง 3 เรื่อง ไม่มีเรื่องไหนเลยที่พระเอกกลุ่มนี้เพศสัมพันธ์ด้วย

ดังในจากที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องของหนังสือการตุนทั้ง 3 เรื่อง ดังต่อไปนี้



ภาพจากหนังสือการตุนเรื่องคลินิครัก เล่มที่ 1 ตอนที่ 2 หน้า 59 ในจากที่อิโรเม็น คนไข้สาวที่มีปัญหาทางครอบครัวเนื่องจากสามีทำตัวเหินห่าง พยายามขี้ข่วนโดยไม่มีเพศสัมพันธ์ด้วย แต่โดยพอจะทราบสาเหตุที่เธอจึงเป็นเช่นนี้ จึงพยายามที่จะหาวิธีช่วยเหลือ

ภาพที่ 4.78 ภาพการขี้ข่วน จากหนังสือการตุนเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.79 ภาพการขับขวน จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตไขชาญในฝัน

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตไขชาญในฝัน เล่มที่ 1 ตอนที่ 2 หน้า 80 ในภาคที่เชื้อสีโภค พยายามขับขวนท่านาเบะ ให้มีเพศสัมพันธ์ด้วยกายหลังจากแต่งงานกัน แต่ท่านาเบะปฏิเสธ เพราะความเข้าใจผิด



ภาพที่ 4.80 ภาพการข่วยวน จากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก เล่มที่ 3 หน้า 61 ในฉากที่สังหลงไปช่วยเหลือลิน ที่ขับขอนขายด้วยเพื่อแลกกับการล้างแค้นสังหลงที่ปฏิเสธความรักของคน แต่สังหลงไม่ต้องการมีอะไรกับเธออีก เพราะในใจมีครูมิเพียงคนเดียว

#### (2.4) จินตนาการทางเพศในรูปแบบการเด้าโعلوم

เป็นภาพพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงอารมณ์ และความต้องการทางเพศ ที่นำเสนอดอกมาในลักษณะของการกอดคุกคุมกัน แต่ไม่เกินเลยไปถึงขั้นการมีเพศสัมพันธ์ หรือผู้แต่งได้หยุดเรื่องราวแต่เพียงเท่านั้น ไม่นำเสนอต่อไปถึงภาพการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละคร จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะนี้ สามารถพบได้ในหนังสือการ์ตูนที่นำมาทำการศึกษา ทั้ง 4 เรื่อง โดยใช้รูปแบบการสร้างและถ่ายทอดดอกมาในลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ดักดอกรามเป็นภาพของตัวละครชายหญิงในสภาพเปลือย หรือกึ่งเปลือยกางตั้งกอดครั้งกัน เคล้าคลอและสัมผัสกัน ซึ่งผู้เขียนได้วาดให้เห็นการใช้มืออุบได้โอบกอด จับ และในส่วนของการใช้ใบหน้า ปาก จมูก แสดงการสัมผัสไปปั้งส่วนต่างๆ ทั่วร่างกาย ประกอบกับการใช้วัจนะภาษาที่เป็นบทสนทนา เช่นการเรียกชื่อของอีกฝ่าย หรือเสียงพูดที่กระทอนกระแทก เช่น “จะ...ฉัน” และอวัจนะภาษาในรูปของเสียงที่เปล่งออกมาร่วมด้วยอารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ เช่น อะ หรือ อื้ อ เป็นต้น

ดังในจากที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.81 ภาพการเด้าโعلوم จากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิกรัก

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องคลินิกรัก เล่ม 1 ตอนที่ 2 หน้า 78 ในจากที่ໂກໂร່ นัดเดท กับອิโรมิที่เ元件าบ้วยวนตนที่คลินิก เพราะໂກໂร່รู้ว่าวิธีเดียวที่จะรักษาเธอให้หายได้ คือกระตุ้น จิตสำนึกในการรักสามีของเธอกลับมา ซึ่งก็ถือว่าได้ผล เพราะเมื่อการเด้าโعلومโดยการสัมผัสร่างกาย ผ่านการโอบกอดและจูบ คำนิ่นไปช่วงระยะเวลาหนึ่งจะถึงขั้นมีเพศสัมพันธ์ อิโรมิ ก็เปลี่ยนใจ ไม่ขอที่จะทำต่อไป



ภาพที่ 4.82 ภาพการเล้าโลม จากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเก็ตซู เล่ม 4 บทที่ 12 หน้า 93 ซึ่งเป็นฉากที่อันรินและ SHIN กำลังมีความสัมพันธ์ทางเพศกัน ในฉากนี้ผู้เขียนได้หยุดการนำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ทางเพศ ไว้เพียงจากการเล้าโลม โดยนำมาใช้เป็นฉากในตอนจบ



ภาพที่ 4.83 ภาพการเด้าโลม จากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน เล่ม 2 บทที่ 9 หน้า 120 เป็นภาพที่ เช็คสีโภะ และท่านาเบะกำลังจะมีความสัมพันธ์ทางเพศ แต่กึ่งบังเพียงการเด้าโล้ม เพราะท่านาเบะ ที่ทำหนักมากทั้งวันผลอลับไปในขณะที่เด้าโลมอยู่นั่นเอง



ภาพที่ 4.84 ภาพการเล้าโลม จากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก

ภาพจากหนังสือการ์ตูนเรื่องมาเฟียที่รัก เล่มที่ 2 หน้า 135 ชั้งหลังหึงหวงคุณมิที่ยอนให้ฟ้าหลงจับหน้าอก เพราะคุณมิคิดว่าฟ้าหลงเป็นผู้หญิงเช่นเดียวกับคน ชั้งหลังจึงตามมาและพยายามที่จะมีเพศสัมพันธ์กับคุณมิ ซึ่งคุณมิไม่ได้ขัดขืน แต่บังเอิญฟุหลงเข้ามาตามเสียงก่อน ทำให้ความสัมพันธ์ทางเพศในลักษณะนี้จบลงแต่เพียงการเล้าโลม

## (2.5) จินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์

เป็นภาพที่แสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นจินตนาการทางเพศอีกลักษณะหนึ่งที่สามารถพบได้เกือบทุกตอน ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่นำมาใช้ทำการศึกษาทั้ง 4 เรื่อง นอกจากนี้ยังพบในบริบทของเนื้อหาที่หลากหลายแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์ตามบริบทที่ผู้แต่งได้สร้างขึ้น และนำเสนอออกมานำเสนอเป็น 5 ลักษณะ คือ

### (2.5.1) การมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก

เป็นจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์ ที่พบมากที่สุดในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง ถูกถ่ายทอดออกมายังลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าถ้าออกมานำเสนอภาพของชายหญิงแสดงอาการปั๊กหรือในทำทางต่างๆ เช่น เปิดอุ้ยปากอดก่ำยกัน โอบกอดกัน ตัวตัวกัน ประอบกับการใช้อ้วนภาษาในรูปของคำ หรือเสียงที่เปล่งออกมาร้อนเนื่องมาจากอารมณ์ทางเพศ เช่น อ้า ตลอดจนถึงคำที่สร้างขึ้นมาเองที่สื่อถึงการกระทำในขณะนั้นของตัวละคร เช่น ชื้น หนับ ควัน เป็นต้น

แต่ทั้งนี้ภาพของการมีเพศสัมพันธ์ที่นำเสนอออกมานั้น ผู้แต่งได้เลือกที่จะถ่ายทอดออกมายังบริบทของความรักที่ตัวละครมีต่อกัน กล่าวคือผู้แต่งใช้วันภาษาในลักษณะคำบรรยาย ที่สื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความรักของตัวละคร เช่น “สัมผัสรซึ่งกันและกันจนจื๊อ” อยู่ใกล้กันจนรู้สึกร้อน” (ภาพที่ 4.85) ประกอบกับการเดินเตร่ภาพด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อถ่ายทอดความหมาย (Metaphor) ไปยังภาพของการมีเพศสัมพันธ์ เช่น ใช้รูปดอกไม้ที่สดใสสวยงามถ่ายทอดความหมายให้ได้ผู้อ่านรับรู้ถึงกลิ่นอายของความรัก ความสุขสุดชั้นที่ตัวละครทั้ง 2 มีให้ต่อกัน รูปหัวเหลี่ยม ที่เสมือนแสงจากดวงอาทิตย์กำลังสาดส่องลงมาที่ทั้งคู่เพื่อถ่ายทอดความหมายถึงอารมณ์อันบรรเจิดเพรียวของตัวละครในขณะนั้น เป็นต้น

ดังตัวอย่างจากภาพต่อไปนี้



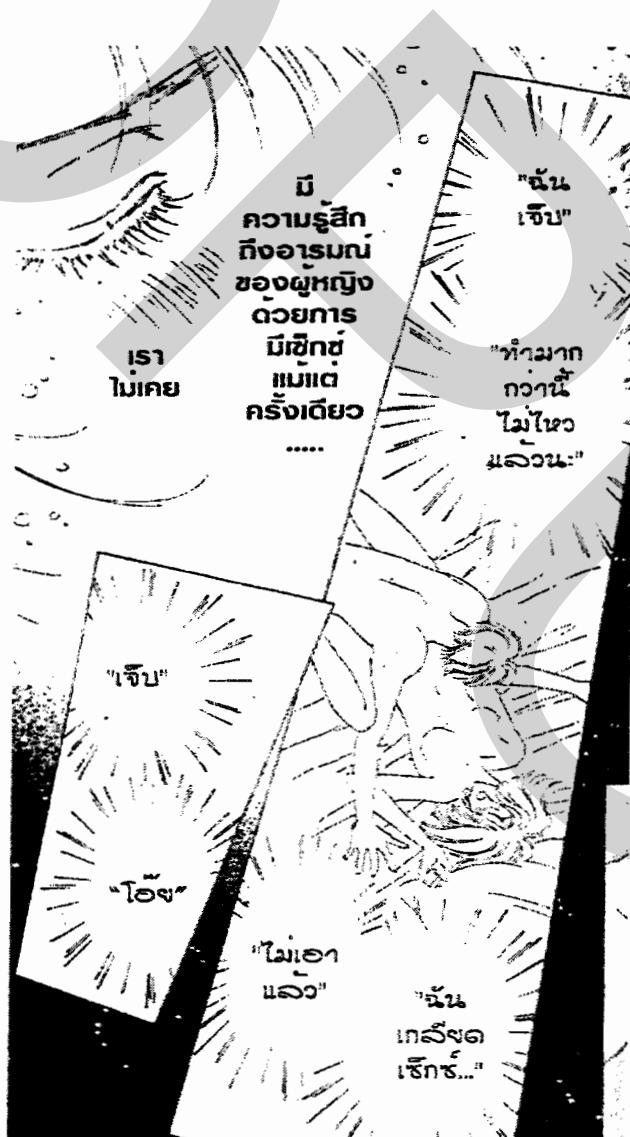
ภาพที่ 4.85 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก จากเรื่องคลินิกรัก



ภาพที่ 4.86 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก จากเรื่องเก็ตซู

### (2.5.2) การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก

เป็นจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์กับลักษณะหนึ่ง ที่พบในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนดิก ถูกถ่ายทอดออกมายังลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าถ้าออกมานี่เป็นภาพของชายหญิงเปลือยกางเกง กายกัน ประกอบกับการใช้วัสดุภายนอกในรูปของคำบรรยาย หรือความคิดคำนึง โดยที่ผู้แต่งเลือกที่จะถ่ายทอดออกมายังบริบทของเพศสัมพันธ์ที่ไม่มีความสุข ด้วยคำพูดหรือคำบรรยายที่แสดงให้เห็นถึงความอึดอัดขึ้นชัดเจน ซึ่งตรงข้ามกับจินตนาการในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก โดยสิ้นเชิง



ภาพที่ 4.87 ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก จากเรื่องคลินิครัก

### (2.5.3) การมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่แปลง

เป็นจินตนาการทางเพศในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจะพบเฉพาะกับเพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างพระเอกและนางเอก ในเรื่อง “เก็ตยู” โดยสถานที่ที่ผู้แต่งจินตนาการให้พระเอกและนางเอกไปมีเพศสัมพันธ์กัน ยกตัวอย่างเช่น ลานขอครรลองลิฟท์ บนรถ เป็นต้น เป็นจินตนาการที่ถูกสร้างและถ่ายทอดออกมายังลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าด้ออกมาเป็นภาพของชายหญิงกอดก่ายกันในลักษณะการมีเพศสัมพันธ์ ประกอบกับการใช้อวัณญาณรูปคำเตียงที่เปล่งออกมายังเนื้องจากอารมณ์ทางเพศ ทั้งนี้ด้วยบริบทด้านเนื้อหาทั้งหมดที่เป็นเพศสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก ภาพของมีเพศสัมพันธ์ที่นำเสนอออกมานั้น ผู้แต่งได้เลือกที่จะถ่ายทอดออกมายังบริบทของความรักที่ตัวละครมิต่องกัน กล่าวคือผู้แต่งใช้อวัณญาณในลักษณะคำบรรยาย ที่สื่อให้เห็นถึงความรักที่เติบโตเป็นไปด้วยความรักของตัวละคร ประกอบกับการเดินแต่งภาพด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น รูปดอกไม้ที่สดใสสวยงาม สัญลักษณ์หัวเหลี่ยมที่คล้ายกับแสงอาทิตย์สาดส่อง เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดความหมาย (Metaphor) ไปยังภาพของการมีเพศสัมพันธ์ ให้ได้ผู้อ่านรับรู้ถึงกลิ่นอายของความรัก และความสุขสุดชั้นที่ตัวละครทั้ง 2 มีให้ต่องกัน



ภาพที่ 4.88 ภาพการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่แปลง จากเรื่องเก็ตยู

## (2.5.4) การมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/บ่อมขืน

เป็นจินตนาการทางเพศที่พบทั้งในลักษณะของความพยาຍາมที่จะบังคับบ่อมขืน แต่ไม่สำเร็จ และที่บังคับบ่อมขืนสำเร็จ เป็นจินตนาการที่ถูกสร้างและถ่ายทอดออกมายในลักษณะของรหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ ว่าด้วยออกมานี่เป็นภาพของชายที่พยาຍາมจะมีเพศสัมพันธ์กับฝ่ายหญิงที่ขัดขืนไม่ขึ้นยอม ด้วยการถือความหมายผ่านวัฒนภยานาในรูปแบบของเสียงปฏิเสธ เช่น อย่า, ไม่ หรือโดยการตะโกนเรียกชื่อพระเอก เป็นต้น



ภาพที่ 4.89 ภาพการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/บ่อมขืน จากเรื่องเก็ตญู

(2.5.5) เพศสัมพันธ์ที่เกิดจากจินตนาการและการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง

การสร้างจินตนาการทางเพศในลักษณะของเพศสัมพันธ์ ที่เกิดจากจินตนาการของตัวละคร และการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง จะพบได้ในตัวละครที่เป็นนางเอกเท่านั้น เป็นจินตนาการที่ถูกสร้างและถ่ายทอดออกมายังลักษณะของ รหัสที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที (Presentation Code) คือ วิภาคออกมานี้เป็นภาพของชายหญิงในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์ โดยมีการใช้สัญลักษณ์ต่างเข้ามาช่วยถ่ายทอดความหมาย (Metaphor) เช่นเดียวกับกับจินตนาการที่สร้างขึ้น ในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก ในส่วนของการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ใช้ภาพเหมือน (Icon) รูปนี้อ นางสาวคู่กับรูปนางเอก เพื่อถ่ายทอดความหมาย (Metaphor) ให้ผู้อ่านรับรู้ถึงการกระทำของนางเอกในขณะนั้น แต่ทั้งนี้รูปที่โดยรวมของเนื้อเรื่องในตอนที่นำเสนอจินตนาการในลักษณะเช่นนี้ ยังคงตอบอย่างไรให้ผู้อ่านรับรู้ถึงสัมผัสทางเพศที่ได้รับจากพระเอกซึ่งเป็นความสุขที่แท้จริง



ภาพที่ 4.90 ภาพการสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง

### 4.3.1 สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 3 : ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า จินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ถูกถ่ายทอดและนำเสนอใน 2 ลักษณะ กล่าวคือ

(1) ภาพประกอบที่นำมาแทรกไว้เพื่อความสวยงาม เป็นภาพวาดตัวละครในอิริยาบที่มีการสัมผัสกันทางร่างกาย หรือแสดงสรีระทางร่างกายในลักษณะกึ่งเปลือย ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกนำมาแทรกไว้ในช่วงเริ่มต้นเรื่อง ระหว่างตอน และในตอนจบ โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่องแต่อย่างใด

(2) ภาพที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่อง เป็นภาพวาดตัวละครที่แสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศลักษณะต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่องราวในเนื้อเรื่อง ซึ่งจากการวิเคราะห์ พบรูปแบบของจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอออกมาน 5 รูปแบบ คือ การกอดจูบ การแสดงอารมณ์ทางเพศ การข้ำขวน การเด้าโกล และการนิเพศสัมพันธ์

จินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 2 ลักษณะดังที่กล่าวมานี้ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภาวะวิสัย (Objective) ถ่ายทอดออกมายังรหัสที่แสดงความหมายด้วยตัวเองทันที (Presentation Code) โดยนำเสนอออกมานในลักษณะของภาพระยะประชิด (Close-up) อาทิเช่นภาพเป็นภาพชายหญิงประอบบริมฝีปากกันหรือภาพเป็นภาพชายหญิงเปลือยกายนในอิริยาบที่มีการกอดก่ามสัมผัสกัน เป็นต้น ถือเป็นครรชนิร્ชีความหมายโดยตรง (Indexical) ที่ทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้ถึงพฤติกรรมทางเพศลักษณะต่างๆ (John Fiske, 1982 : 71 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 43) ที่ผู้วัดตั้งใจถ่ายทอดออกมาน อันเป็น “ความหมายโดยธรรมดា” (Denotative Meaning) หรือ “ความหมายตรง” ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมา ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายของจินตนาการทางเพศรูปแบบต่างๆ ได้ตามภาพและตัวอักษรที่นำเสนอออกมานำไปสู่ในทันที โดยไม่ต้องอาศัยการตีความใดๆ อีก (R.BARTHES, 1967 อ้างถึงในกาญจนากี้ว่าที่, 2543 : 34)

จากที่กล่าวสรุปข้างต้น เมื่อพิจารณาตามคุณสมบัติที่จำเป็น 3 ประการของสัญญาณ (Sign) ตามที่กาญจนากี้ว่าที่ (2541 : 3) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า “ความเรียงว่าด้วยสัญญาณวิทยาภัณฑ์ที่มีมวลชน” อันประกอบไปด้วยต้องมีรูปธรรม ต้องมีความหมายมาก ไปกว่าตัวเอง และผู้ใช้สัญญาณต้องทราบนักว่ารูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญญาณ สามารถถ่ายทอดความหมายได้ จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เป็นรูปแบบของการใช้สัญญาณ (Sign) โดยนักเขียนการ์ตูน เพื่อถ่ายทอดความหมายไปสู่ผู้อ่านนั่นเอง

#### 4.4 บทวิเคราะห์ส่วนที่ 4 : กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

ผลการวิเคราะห์ในส่วนที่ 3 ได้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบของจินตนาการทางเพศที่ถูกถ่ายทอด หรือนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ในลักษณะของสัญญาณ (Sign) ที่สามารถเข้าใจความหมายได้ในทันที หรือ “ความหมายโดยอรอรรถ” (Denotative Meaning) ซึ่งพบอยู่ด้วยกัน 5 รูปแบบ ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น การศึกษาขั้นตอนไปในส่วนที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะได้ทำการวิเคราะห์ลึกซึ้งไปถึง กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ให้กับจินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก โดยจะทำการวิเคราะห์ลงไปในส่วนของการใช้สัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ ที่ถูกคาดประกอบเข้ามาในภาพ เพื่อสร้างความหมายให้กับจินตนาการทางเพศทั้ง 5 รูปแบบ อันเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การถ่ายทอดความหมายไปสู่ผู้อ่านมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทั้ง 4 เรื่องที่นำมาเป็นคู่อ่าน ตัวอย่างในการศึกษา พบร่วมกับการใช้สัญญาณ (Sign) ในลักษณะที่หลากหลาย โดยคาดประกอบเข้าไปในภาพนอกราชนิธิจาก สัญลักษณ์ (Symbol) ที่เป็นภาพวาดของตัวละคร ซึ่งสัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ ที่พบในการวิเคราะห์ สามารถจัดแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม กล่าวคือ

- (1) ครรชนี (Index)
- (2) สัญลักษณ์พิเศษ (Spacial Symbol)

ดังนี้รายละเอียดในการวิเคราะห์ต่อไปนี้

- (1) ครรชนี (Index)

เป็นสัญญาณที่มีลักษณะเป็นคัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยการคิดหาเหตุผล ซึ่งในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง จะพบสัญญาณ (Sign) ในลักษณะของ คัชนี (Index) ที่ผู้เด่นนำมายืนใช้ในการถ่ายทอดความหมายของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา เพื่อทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น อยู่ 2 รูปแบบ คือ การใช้แสงเงา และการใช้เส้น

### (1.1) การใช้แสงเจา

การใช้แสงเจาเป็นปัจจัยอนุภาค หรืออนตัวละครสร้างความหมายขึ้นมาในบริบทของ จินตนารถทางเพศที่สร้างขึ้นมาในเนื้อเรื่อง สามารถบ่งบอกให้ทราบถึง บรรยายกาศ หรืออารมณ์ ของตัวละครในขณะนั้น ตัวอย่างเช่นการแสดงออกรับรู้ของใจ คุ้มค่ากับความสุขในช่วงร่วมเพศ



ภาพที่ 4.91 ภาพการใช้แสงเจา จากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.92 ภาพการใช้แสงเงา จากเรื่องเก็ตดู



ภาพที่ 4.93 ภาพการใช้แสงเงา จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.94 ภาพการใช้แสงเงา จากเรื่องนาฬิกาที่รัก

### (1.2) การใช้เส้นเพื่อสื่อความหมาย

การใช้เส้นประกอบเข้ามาในจากหรือบนใบหน้าของตัวละคร สามารถสร้างความหมายขึ้นมาเพื่อสื่อให้รู้สึก ความเคลื่อนไหว และความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น ด้วยย่างเข่น

(1.2.1) การใช้เส้นประกอบเข้ามาในจากเพื่อบ่งบอกความเคลื่อนไหว เช่น การแสดงอาการ โน้มตัวลงมาสูบอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 4.95 ภาพการใช้เส้นประกอบเข้ามาในจากเพื่อบ่งบอกความเคลื่อนไหว จากเรื่องคลินิครัก

(1.2.2) การใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้นบนใบหน้าของตัวละคร เพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น เช่น การแสดงอารมณ์เบินอาง หรือมีความสุขในรสสัมผัสแห่งการร่วมเพศ



ภาพที่ 4.96 ภาพการใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละคร  
จากเรื่องเก็ตยู



ภาพที่ 4.97 ภาพการใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละคร  
จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.98 ภาพการใช้เส้นขีดซ้อนกันหลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละคร  
จากเรื่องนาฬิกาที่รัก

## (2) สัญลักษณ์พิเศษ (Spacial Symbol)

หนังสือการศุนญ์ปุนแนวอี-โรเคนติก มีการนำสัญลักษณ์พิเศษ (Spacial Symbol) หลากหลายรูปแบบมาใช้ประกอบเข้าไปในภาพของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา เพื่อบาധ อารมณ์ความรักสีก หรือการกระทำของตัวละครในขณะนั้น ซึ่งสัญลักษณ์ต่างๆ เหล่านี้ทำให้ภาพ การศุนคุมชีวิตชีวารูปนี้ ถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการถ่ายทอดความหมายของ จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ไม่สูญเสียไป เป็นอย่างดี สัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ สามารถแบ่ง ออกได้เป็น 4 ประเภท คือ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความในใจ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนอารมณ์ สัญลักษณ์ที่ ใช้กำหนดเสียง และสัญลักษณ์ที่ใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความหมาย ดังนี้รายละเอียดต่อไปนี้

### (2.1) สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความในใจ

ใช้ตัวอักษรที่เป็นข้อความเพียงอย่างเดียว โดยไม่มีกรอบหรือช่องคำพูดแต่อย่างใด เพื่อ อธิบายความในใจ ความคิด หรือความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น



ภาพที่ 4.99 ภาพการใช้ตัวอักษรแทนความในใจ จากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.100 ภาพการใช้ตัวอักษรแทนความในใจ จากเรื่องเกี๊ย



ภาพที่ 4.101 ภาพการใช้ตัวอักษรแทนความในใจ จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

อยู่ใน  
อ้อมกอด  
อบอุ่น  
ของ  
คบคบนี้  
ไปตลอด  
ชีวิต...



ภาพที่ 4.102 ภาพการใช้ตัวอักษรแทนความในใจ จากเรื่องนาฬิกที่รัก

## (2.2) สัญลักษณ์แทนอารมณ์

เป็นการใช้สัญลักษณ์ลักษณะต่างๆ กัน เช่น ดอกไม้, เถ้าไม้, รูป 5 เหลี่ยมหรือวงกลม หรือแสงเรืองรองของหิ่งห้อย เป็นต้น เข้ามาประกอบภาพในระเบียบลึกลับ (Close up) เพื่อถ่ายทอด ความหมาย อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครที่ถ่ายทอดออกมาน่าทึ่ง จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้น ช่วยขยายความหมายที่สร้างจากภาพวาด และคำพูดคำบรรยาย ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยการเช่น

(2.2.1) การใช้สัญลักษณ์รูปดอกไม้ เข้ามาประกอบภาพในระเบียบลึกลับ (Close up) เพื่อสร้างอารมณ์ให้กับผู้อ่าน แทนอารมณ์หวานชื่นที่อบอวลด้วยกลิ่นอายของความสุข หรือแทนอารมณ์รัก缠绵 ใจในขณะมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 4.103 ภาพการใช้สัญลักษณ์รูปดอกไม้แทนอารมณ์หวานชื่นที่อบอวลด้วยกลิ่นอายของความสุข จากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.104 ภาพการใช้สัญลักษณ์ปุ่มกดไม้แทนอารมณ์เคลิบเคลิบขณะมีเพศสัมพันธ์  
จากเรื่องเกี๊ยบ



ภาพที่ 4.105 ภาพการใช้สัญลักษณ์รูปดอกไม้แทนอารมณ์หวานชื่น ที่อบอุ่นไปด้วยกลิ่นอาย  
ของความสุข จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.106 ภาพการใช้สัญลักษณ์รูปคอกไก่แทนอารมณ์ร้ายๆ ใจของมีเพศสันพันธ์  
จากเรื่องมาเฟียที่รัก

(2.2.2) การใช้รูปสัญลักษณ์รูปทรงเลขคณิต เช่น ห้าเหลี่ยมหรือวงกลม เป็นประกอบภาพในระบบใกล้ชิด (Close up) เป็นสัญลักษณ์เสริม่อนແ stag แห่งความสดใสที่สำคัญส่องลงมา ให้เห็นถึงความสุขคืบค่าชานซ่านไป ของตัวละครในขณะมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 4.107 ภาพการใช้สัญลักษณ์รูปทรงเลขคณิตห้าเหลี่ยม จากเรื่องคลินิกรัก



ภาพที่ 4.108 ภาพการใช้สัญลักษณ์รูปทรงเลขคณิตห้าเหลี่ยม จากเรื่องเก็ตขู



ภาพที่ 4.109 ภาพการใช้สัญลักษณ์ปูทรงเลขาคณิตวงกลม จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.110 ภาพการใช้สัญลักษณ์ปูทรงเลขาคณิตวงกลม จากเรื่องมาเพียที่รัก

### (2.3) สัญลักษณ์ที่ใช้คำแทนเสียง

การใช้คำแทนเสียงในภาพการตูนทำให้ภาพที่สื่อออกมามีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่เป็นการช่วยเพิ่มอรรถรสให้กับเนื้อเรื่อง โดยคำต่างๆ ที่นำมาใช้ เป็นสัญลักษณ์ทางภาษาที่ผู้อ่านสามารถรับรู้กันได้โดยทั่วไป ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

#### (2.3.1) การใช้คำที่เลียนเสียงตามธรรมชาติ

เป็นคำที่สร้างขึ้นมาในลักษณะการเลียนแบบเสียงตามธรรมชาติ อันเกิดจากการกระทำของมนุษย์ เพื่อแสดงถึงความเคลื่อนไหวในลักษณะการกระทำ หรือความรู้สึกของตัวละคร เช่น “ตีกตัก” แทนเสียงเดินของหัวใจ, “แขก” แทนเสียงหอบหายใจ, “ปี๊บ” แทนเสียงร่างกายสัมผัสกันเป็นต้น



ภาพที่ 4.111 ภาพการใช้คำที่เลียนเสียงตามธรรมชาติ “ตีกตัก” แสดงออกถึงเสียงเดินของหัวใจในความรู้สึกที่กำลังคืนเดิน ตะหนก จากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.112 ภาพการใช้คำที่เลียนเสียงความธรรมชาติ “แฮก” บ่งบอกถึงอาการเหนื่อยหอบหรือ  
กำลังเกิดความรู้สึกแห่งอารมณ์ทางเพศ จากเรื่องเก็ตซู



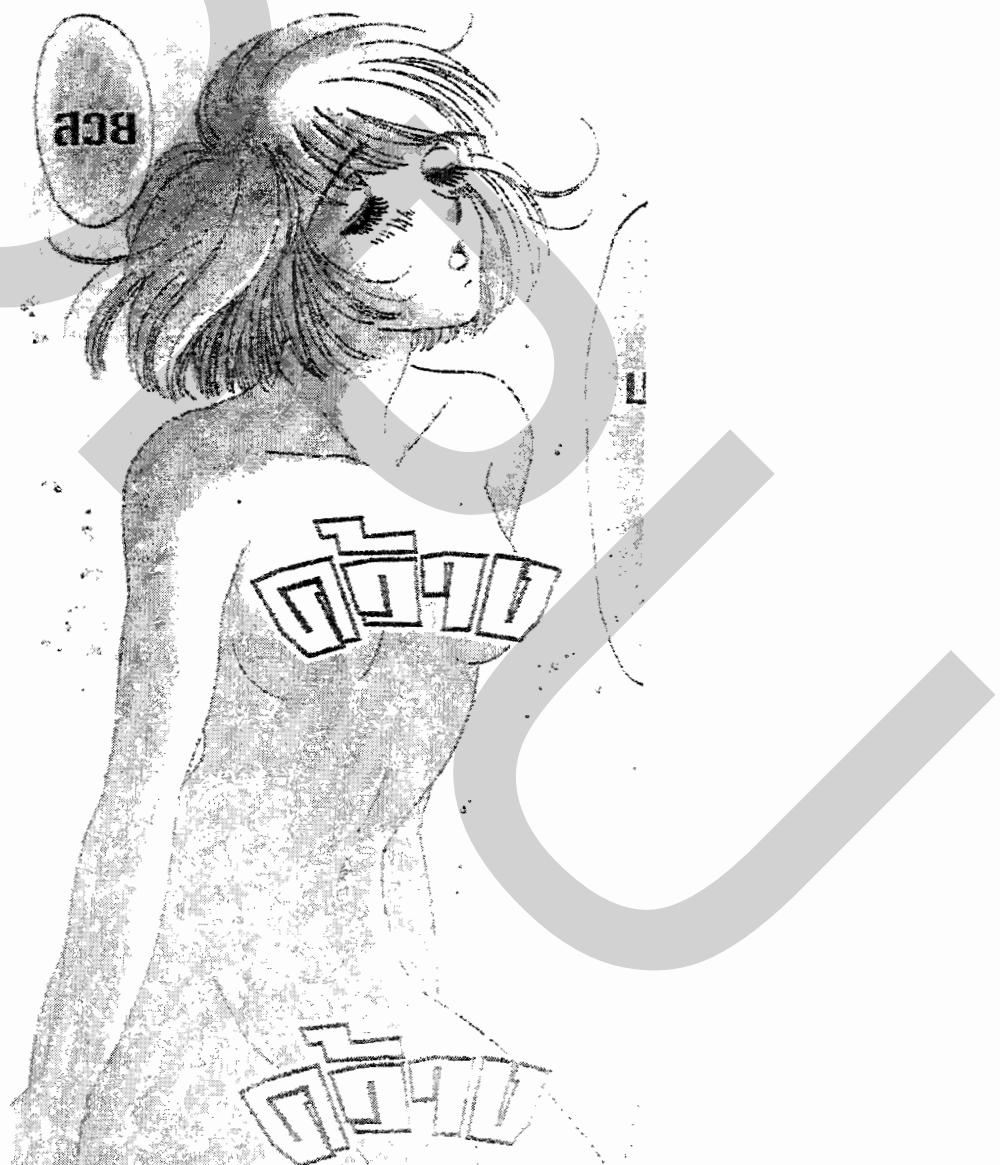
ภาพที่ 4.113 ภาพการใช้คำที่เลียนเสียงความธรรมชาติ “ปีป” แทนเสียงร่างกายสัมผัสหรือกระแทบ  
เสียดสีกันในขณะมีเพศสัมพันธ์ จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



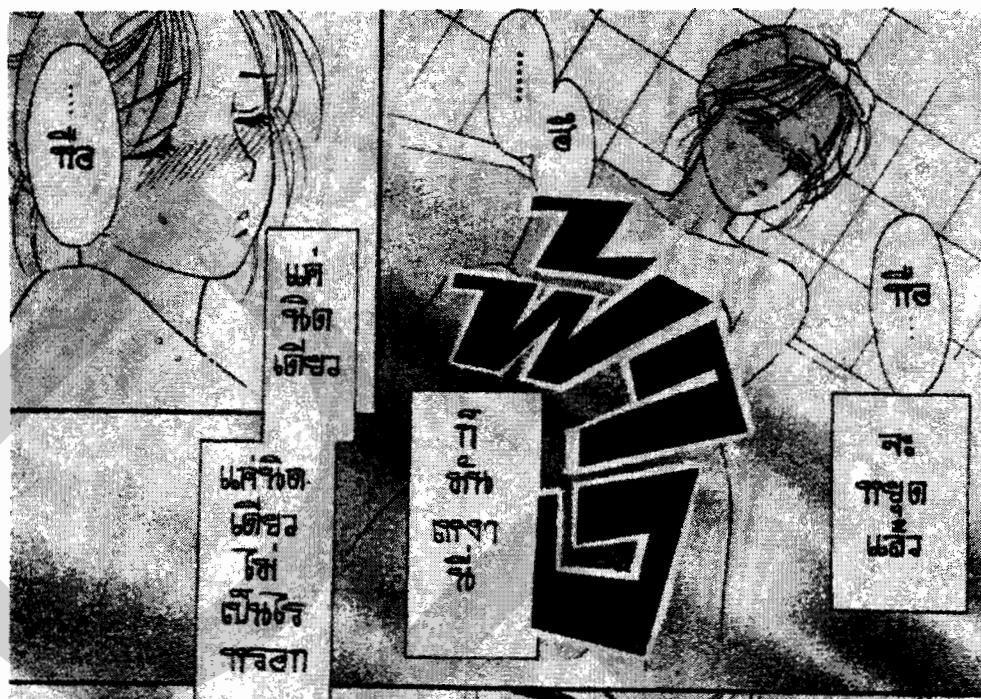
ภาพที่ 4.114 ภาพการใช้คำที่เลียนเสียงตามธรรมชาติ “กึ่ง กึ่ง” แทนเสียงสั่นของวัตถุที่เกิดจากการกระแทกในขณะกำลังร่วมเพศ จากเรื่องมาเฟียที่รัก

### (2.3.2) คำที่สร้างขึ้นมาเอง

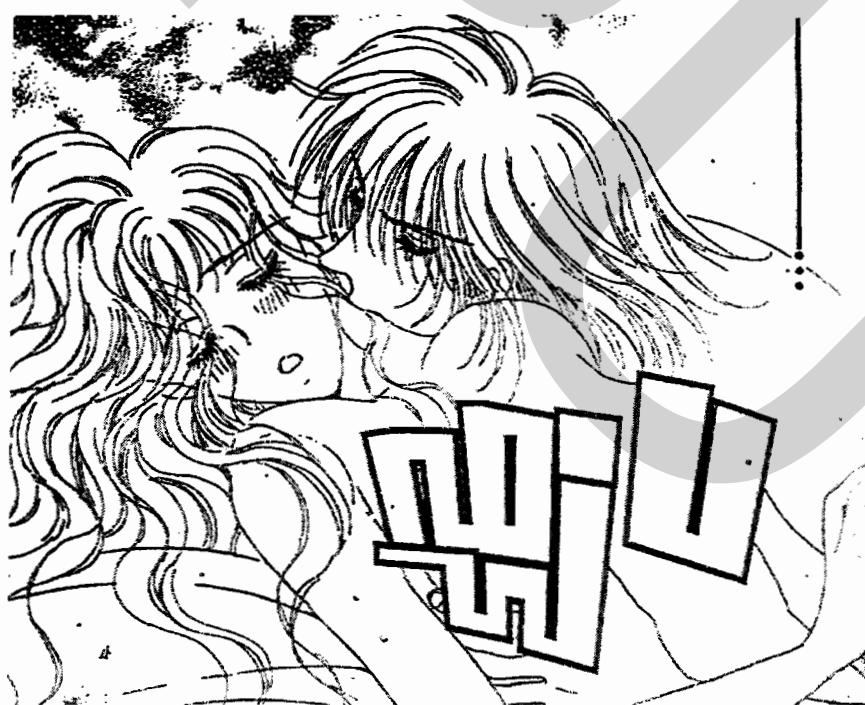
เป็นคำที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของอวัณยาที่นักเขียนการ์ตูนคิดขึ้นมา ซึ่งถ่ายทอดออกไปโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถือให้ผู้อ่านทราบถึงการกระทำ นอกเหนือไปจากนักเขียน (Censor) ที่ห้ามในส่วนที่พึงสงวนในภาพที่ตัวละครแสดงสัมภาระของร่างกายอย่างเปิดเผย หรือที่เรียกว่า “ยักรหีบธรรม” เพื่อให้ภาพของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาไม่เป็นภาพลามกหรือน่ารังเกียจ เช่น คำว่า “คว้ง”, “ฟื้ว”, “พีบ”, “หนับ” เป็นต้น



ภาพที่ 4.115 ภาพแสดงคำที่สร้างขึ้นมาเอง “คว้ง” แสดงถึงการเปิดเผยให้เห็นอย่างชัดเจน ถึงส่วนต่างๆ ของร่างกายที่พึงสงวน เช่น หน้าอกและอวัยวะเพศ จากเรื่องคลินิครัก



ภาพที่ 4.116 ภาพแสดงคำที่สร้างขึ้นมาเอง “พี่ว” บ่งบอกถึงอาการที่กำลังสอดใส่ เข้า-ออก ของสิ่งต่างๆ เข้าสู่อวัยวะเพศ จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.117 ภาพแสดงคำที่สร้างขึ้นมาเอง “พีบ” บ่งบอกถึงอาการปลดเปลื้องอาการณ์ หรือสิ่งกีดขวางให้หลุดออกไปเพื่อเผยแพร่ให้เห็นร่างกาย ได้อย่างชัดเจนจากเรื่องเกิดบู



ภาพที่ 4.118 ภาพแสดงคำที่สร้างขึ้นมาเอง “หนบ” แสดงอาการจับหน้าอก  
จากเรื่องมาเฟียที่รัก

#### (2.4) สัญลักษณ์ที่ใช้ภาษาเพื่อถ่ายโอนความหมาย

เป็นสัญลักษณ์ในลักษณะของการใช้ภาษา เช่น คำพูด หรือคำบรรยาย เพื่อถ่ายโอนความหมายให้สื่อไปถึง การมีเพศสัมพันธ์ และอวัยวะเพศ ซึ่งจากการวิเคราะห์หนังสือการศึกนี้ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ที่นำมาทำการศึกษาทั้ง 4 เรื่อง พบรูปแบบของสัญลักษณ์ที่ใช้ภาษาเพื่อถ่ายโอนความหมายใน 2 ลักษณะ คือ

(2.4.1) การอุปมา-อุปมัย (Metaphor) โดยการใช้คำที่สามารถสร้างภาพของ การมีเพศสัมพันธ์ ในการอธิบายแทนหรือเปรียบเทียบเพื่อสื่อไปยังผู้อ่านให้ทราบถึงการมีเพศสัมพันธ์ แทนการนำเสนอคัวขภาพ พนในหนังสือการศึกน 2 เรื่อง ได้แก่ กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน เล่มที่ 6 ตอนที่ 28: ผลไม้ของอีเคน ที่บรรยายถึงการกินผลไม้เพื่อสื่อไปถึงความสุขของการมีเพศสัมพันธ์ และในเรื่องเก็ตซู ที่บทสนทนากายองตัวละครในขณะเล่นพูล เพื่อสื่อความหมายไปถึงการมีเพศสัมพันธ์



ภาพที่ 4.119 ภาพแสดงการอุปมา-อุปมัย จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.120 ภาพที่ใช้แสดงการอุปมา-อุปมัย จากเรื่องเก็ตซู

(2.4.2) การใช้อุปลักษณ์ (Metonymy) โดยการใช้คำที่มีความหมายอื่น มาแทนที่ หรืออธิบายสื่อความหมายแทนอวบัะเพศ สามารถพบในหนังสือการ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน และเก็ตซู ยกตัวอย่างเช่น การใช้คำว่า “ชินน้อย” ในเรื่องเก็ตซู และคำว่า “ห้างน้อย” ในเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน แทนอวบัะเพศของพระเอก หรือ การใช้คำว่า “ถังเด็กเจ้า” แทนอวบัะเพศหญิงของนางเอก ในเรื่องเดียวกัน เป็นต้น



ภาพที่ 4.121 ภาพแสดงการใช้อุปลักษณ์ จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน



ภาพที่ 4.122 ภาพแสดงการใช้อุปลักษณ์ จากเรื่องเก็ตซู



ภาพที่ 4.123 ภาพแสดงการใช้อุปกรณ์จากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน

#### 4.4.1 สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 4 : กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

ในการศึกษาจัชครั้งนี้ พบว่าจินตนาการทางเพศในหนังสือการศุนญ์ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีการใช้สัญญาณ (Sign) ที่มีความ слับซับซ้อนมากกว่าลักษณะของการใช้สัญญาณในชีวิตประจำวัน ของคนทั่วไป ด้วยการผสมผสานสัญญาณหลากหลายลักษณะเข้ามาไว้ด้วยกันเพื่อถ่ายทอดความหมาย ไปสู่ผู้อ่าน อันถือเป็น “กระบวนการสร้างความหมาย” (Signification Process) ของนักเขียนการศุนย์ ตามแนวคิดของ Charles Saunders Peirce (อ้างถึงใน John Fiske, 1982 : 50; กิตติ กันภัย, 2535 : 41) โดยในการวิเคราะห์พบ สัญญาณ (Sign) ลักษณะอื่นที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความหมาย (Signification) ให้กับจินตนาการทางเพศ อยู่ด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ

(1) ตรรชนี (Index) ได้แก่ สัญญาณในลักษณะของการใช้แสงเงาเข้ามาระบกโอบจาก เพื่อบ่งบอกถึงบรรยายกาศในขณะนั้น ใช้ลายเส้นเพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหวของตัวละคร และการใช้ ลายเส้นขีดซ้อนกันบนใบหน้าของตัวละคร เพื่อใช้ถ่ายทอดและขยายความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก ในลักษณะของการถ่ายโอนความหมายจากสัญญาณตัวหนึ่งไปยังสัญญาณอีกด้วยหนึ่ง หรือ “Metaphor” (R.BARTHES, 1967 อ้างถึงในกาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 36-37) เพื่อสื่อถึงความรู้สึกหรือ อารมณ์ที่เกิดขึ้นของตัวละคร

(2) สัญลักษณ์พิเศษ (Spacial Symbol) ได้แก่ การเพิ่มเติมสัญลักษณ์บางอย่าง ประกอบเข้าไปในภาพ เพื่อเพิ่มเติมมิติด้านอารมณ์ หรือการกระทำให้กับสัญลักษณ์ (Symbol) ที่ เป็นภาพตัวละครในเนื้อเรื่อง ในลักษณะของการถ่ายโอนความหมายจากสัญญาณตัวหนึ่งไปยัง สัญญาณอีกด้วยหนึ่ง หรือ “Metaphor” (R.BARTHES, 1967 อ้างถึงในกาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 36-37) อันเป็นการขยายความหมายให้กับการกระทำ หรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น อาทิเช่น สัญลักษณ์รูปดอกไม้ เพื่อบอกถึงความงาม ความสดชื่น หรือสัญลักษณ์ รูปทรงเลขคณิต อาทิเช่น รูปห้าเหลี่ยม เพื่อบอกถึงความตัวละครที่บรรจิดเพรียว สว่างสดใส หรือรูปวงกลม เพื่อบอกถึงความอ่อนโยน รวมถึงการใช้อวจันภาษาในลักษณะของคำเดิมเสียงธรรมชาติ เช่น “กึง กึง” แทนเสียงดังของเตียง เพื่อสื่อถึงความ เคลื่อนไหวในขณะมีเพศสัมพันธ์ และคำที่คิดขึ้นมาเองเพื่อสื่อถึงการกระทำของตัวละคร เช่น “ควัง” เพื่อสื่อถึงการเปลือยกายของตัวละคร “ชีบ” เพื่อสื่อถึงการสอนใส่อวัยเพศ หรือ “หมับ” เพื่อสื่อถึงการจับต้องสัมผัสทางร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ ในลักษณะ ของภาษา เพื่อสื่อไปถึงการมีเพศสัมพันธ์ ในรูปแบบการอุปมา-อุปมัย (Metaphor) โดยการใช้คำ

บรรยายประกอบภาพที่ไม่ใช่ภาพการมีเพศสัมพันธ์ เช่น “ผลไม้ที่ห้ามกินคนเดียว มันหวานจนอดใจไม่ไหว แต่ว่ากินไม่อิ่น กินสองคนมีความสุขกว่ากินคนเดียว” เป็นต้น และการใช้อุปถักรณ์ (Metonymy) โดยใช้สัญลักษณ์ที่เป็นคำที่มีความหมายอื่นมาแทนที่ หรืออธิบายสื่อความหมายแทน อวบะะเพศ เช่น คำว่า “ชินน้อย” ในเรื่องเก็ตซู และคำว่า “ชังน้อย” ในเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนอวบะะเพศชาของพระเอก หรือ การใช้คำว่า “ถังเต้าเจี้ยว” ที่ใช้เป็น สัญลักษณ์แทนอวบะะเพศหญิงของนางเอก เป็นต้น

จากที่กล่าวสรุปมาทั้งหมดในข้างต้น การที่นักเขียนการตูนได้เลือกนำเสนอสัญลักษณะต่างๆ นารวมเข้าไว้ด้วยกันเพื่อถ่ายทอดไปสู่ผู้อ่าน กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ดังที่กล่าวมานี้ จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่ง ที่ทำให้ Jin ดำเนินการทางเพศในหนังสือ การตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก มีความแตกต่างจาก Jin ดำเนินการทางเพศที่นำเสนอในสื่อประเภท Pornography เพราะเป็นการช่วยสร้างความหมาย (Signification) ในมิติด้านความรัก ให้กับ Jin ดำเนินการทางเพศในหนังสือการตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ทำให้ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกไปสู่ผู้อ่านมีความนุ่มนวลด้านอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น ซึ่งถือเป็นการเลือกที่จะถ่ายทอดให้เป็น เช่นนั้น โดยนักเขียนการตูน

#### 4.5 ส่วนที่ 5 : ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้น และนำเสนอในหนังสือการ์ตูน อู้ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

จากการศึกษาในส่วนที่ผ่านมาทำให้ทราบได้ว่า จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนอู้ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้ผ่านกระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) โดยการผสมผสานสัญญาณ (Sign) ลักษณะต่างๆ เข้ามาไว้ด้วยกัน ด้วยเหตุนี้จินตนาการทางเพศทั้ง 5 รูปแบบที่พิบานในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงถูกแบ่งแต่ละแบบไว้ด้วย “ความหมายโดยนัย” (Connotative Meaning) หรือที่ R.BARTHES, 1967 (อ้างถึงในกาญจนฯ แก้วเทพ, 2543 : 34) เรียกว่า “ความหมายชั้นที่ 2” (Second Order) อันเป็นความหมายในระดับสังคม ที่ต้องใช้ประสบการณ์ทางสังคม ค่านิยม และความรู้สึกของแต่ละบุคคลในการตีความหมาย ซึ่งในกระบวนการวิเคราะห์ขั้นต่อไป ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาให้ลึกซึ้งไปในประเด็นนี้ตามแนวคิดทฤษฎีสัญญาณวิทยา (Semiology Theory) เพื่อ อธิบายถึงความหมายที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศรูปแบบต่างๆ ทั้ง 5 รูปแบบ ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการ์ตูนอู้ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ดังมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ต่อไปนี้

##### (4.5.1) การกอดคุณ



ภาพที่ 4.124 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการกอดคุณ

ผู้จัดเห็นว่าจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของการก่อคุย ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่พับ เป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 ถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของจินตนาการสร้างสรรค์ จากภาพตัวอย่างที่ยกขึ้นมาประกอบ จะเห็นได้ว่าบทโดยรวมของภาพการก่อคุย ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกทั้ง 4 เรื่อง ผู้แต่งได้เลือกที่จะนำเสนอออกมาในบริบทของความรักโรแมนติก ด้วยการใช้ภาพของดอกไม้ที่สวยงามแต่งเติมประดับเข้าไปในภาพ ทำให้ภาพที่นำเสนอออกมาแห่งไว้ด้วยกลิ่นอายของความโรแมนติก ความรัก และความห่วงหาอาหาร ที่คุณสองคนมีให้ต่อกัน โดยใช้การประทับริมฝีปากเป็นสื่อเพื่อบอกให้อีกฝ่ายรับรู้ถึงความรู้สึกที่มีให้ต่อกันภาพเหล่านี้ที่นำเสนอผ่านหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติก สะท้อนให้เห็นถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ ในเรื่องเกี่ยวกับค่านิยมในการแสดงออกทางเพศของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่เปิดเผยมากขึ้น อย่างเช่น การชูน ที่เรื่องราวและภาพในหนังสือการศูนที่นำเสนอออกมายังคงให้ร่องรอย ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน ที่อุ่นรัก สามารถกระทำได้อย่างเปิดเผยแม้แต่ในที่สาธารณะ ไม่ใช่สิ่งที่น่ารังเกียจ หรือพิงกระทำในที่ลับตาอีกต่อไป

ผู้จัดเห็นว่าจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของการก่อคุย ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศูนญ์ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่พับ เป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 ถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งได้ถ่ายทอดเรื่องราวความรักโรแมนติกออกมาสู่ผู้อ่านให้เคลิบเคลิ่มประทับใจไปกับความรักที่หวานชื่น และความห่วงหาอาหารที่ตัวละครมีให้ต่อกัน ถึงแม้ผู้ที่อ่านหนังสือการศูนเหล่านี้บางคนจะไม่เคยมีความรักมาก่อน ที่สามารถที่จะซึมซับได้ถึงรูปแบบความรักโรแมนติก โดยการสร้างจินตนาการขึ้นมาในใจตามเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาผ่านการกระทำของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดประกายชนในเรื่องการสร้างความสุนทรีย์ในจิตใจของผู้ที่อ่าน เป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียดที่ประสบในชีวิตประจำวัน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามสมมุติเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นมาในจิตใจ ก่อให้เกิดประกายชนในเรื่องช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

## (4.5.2) การแสดงอารมณ์ทางเพศ



ภาพที่ 4.125 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ทางเพศ

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะของการแสดงอารมณ์ทางเพศ ผู้แต่งสร้างขึ้นมาในบริบทของเนื้อเรื่องเพื่อสื่อให้เห็นถึงคุณลักษณะพิเศษที่มีเฉพาะในตัวของพระเอก ที่สามารถสร้างความหวั่นไหวให้กับตัวละครที่เป็นนางเอกได้ จินตนาการทางเพศลักษณะนี้ ได้สะท้อนให้เห็นถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ในเรื่องของ “สัมผัสพิเศษจากคนรัก” ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก ที่อ่อนไหวและละเอียดอ่อนของผู้หญิงที่มีต่อคนที่ตนรักหรือพึงพอใจ อันเป็นอารมณ์ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างความต้องการทางเพศและความรัก ที่ผู้หญิงจะให้ความสำคัญมากกว่าผู้ชาย ซึ่งจะเกิดขึ้นเฉพาะกับคนที่ตนรักเท่านั้น

เมื่อพิจารณาribบทโดยรวมของจินดนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะของการแสดงอารมณ์ทางเพศ ที่นำเสนอด้วยในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ที่ผู้แต่งจินดนาการสร้างขึ้นมาเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของพระเอก ที่ดูوانาเงอกใบในเนื้อเรื่องสามารถสัมผัสได้ เป็นจินดนาการที่สร้างขึ้นโดยให้น้ำหนักไปในเรื่องของความรักมากกว่าความใคร่ กล่าวคือพระเอกจะทำให้เป็นเช่นนั้น จึงถือได้ว่าเป็นจินดนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินดนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งได้ถ่ายทอดเรื่องราวออกแบบให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความพิเศษของสัมผัสถจากคนรัก ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินดนาการไปตามเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกแบบผ่านการกระทำของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดประโภชน์ในเชิงการสร้างความสุนทรีย์ในจิตใจของผู้ที่อ่าน เป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียดที่ประสบในชีวิตรประจำวัน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินดนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินดนาการตาม เสมือนเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นมาในจิตใจ ก่อให้เกิดประโภชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### (4.5.3) การขี้ข่วน



ภาพที่ 4.126 ภาพของจินดนาการทางเพศในรูปแบบของการขี้ข่วน

เมื่อพิจารณาบริบทโดยรวมของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะของการแสดงอารมณ์ทางเพศ ที่น้ำเสียงอยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ที่ผู้แต่งจินตนาการสร้างขึ้นมาเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของพระเอก ที่ดูوانาเงอกในเนื้อร้องสามารถสัมผัสได้ เป็นจินตนาการที่สร้างขึ้นโดยให้น้ำหนักไปในเรื่องของความรักมากกว่าความใคร่ กล่าวคือเพราความรักจะทำให้เป็นเช่นนั้น จึงถือได้ว่าเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันกษ, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งได้ถ่ายทอดเรื่องราวออกแบบให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความพิเศษของสัมผัสจากคนรัก ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการไปตามเนื้อร้องที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกแบบผ่านการกระทำของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดประทีบชั่นในเชิงการสร้างความสุนทรีย์ในจิตใจของผู้ที่อ่าน เป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียดที่ประสบในชีวิตประจำวัน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตาม เสมือนเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นมาในจิตใจ ก่อให้เกิดประทีบชั่นในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### (4.5.3) การขี้ข่วน



ภาพที่ 4.126 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการขี้ข่วน

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะของการเขียนขวนผู้ชายที่ตนเองชอบ หรือหลังรักให้มี เพศสัมพันธ์ด้วย ผู้แต่งสร้างขึ้นมาในบริบทของเนื้อเรื่อง เพื่อต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึง ความ เป็น “สุภาพบุรุษ” ของพระเอกที่ไม่ใส่ใจต่อการเขียนขวนของหญิงอื่น จินตนาการทางเพศแบบนี้ได้ แฟลงความหมายของความชื่อสั้นด้วยคำที่ตนเองรัก ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยประกอบชีวิตรักให้ มีความสุขหวานนาน

เมื่อพิจารณาบริบทโดยรวมของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในลักษณะของการเขียนขวน ที่น่าสนใจอยู่ในหนังสือการศูนย์ปูนแวงอี-โรแมนติก ที่ผู้แต่งใช้เป็นเครื่องมือในการ เสริมสร้างภาพของความเป็นพระเอกให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 ข้างล่างในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการ สร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งได้ถ่ายทอดเรื่องราวภาพความเป็น สุภาพบุรุษของพระเอกออกมาน ซึ่งถือเป็นประโยชน์ในเชิงการสร้างความสนุกเรียบทางจิตใจแก่ผู้อ่าน ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการเกี่ยวกับชายหนุ่มในอุดมคติ ซึ่งตรงกับความเห็นของ นักจิตวิทยารุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ เสมือน เป็นการสร้างบุคคลสมมุติขึ้นมาในโลกส่วนตัว ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลด ความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### (4.5.4) การเด้าโภม



ภาพที่ 4.127 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการเด้าโภม

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะของการเล่าโภม เป็นการแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศของตัวละครในบริบทของการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะ เช่นนี้ในหนังสือการ์ตูนอี-โรเมนติก ทั้ง 4 เล่มที่ทำการศึกษา เกือบทั้งหมดเป็นการกระทำของพระเอกและนางเอก และเป็นที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งว่าในหนังสือการ์ตูนอี-โรเมนติกที่แบ่ง การดำเนินเรื่องหาอุปกรณ์เป็นหลายตอน ผู้แต่งมักจะสร้างจินตนาการทางเพศในลักษณะของการเล่าโภมเอาไว้ในตอนจบของแต่ละตอน เพื่อเป็นการปิดฉากตอนที่นำเสนอนั้นด้วยความหวานชื่น ของพระเอกและนางเอก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ในแห่งของ “ค่านิยมเรื่องเพศและความรัก” ที่เป็นสิ่งที่คู่กัน กล่าวคือเมื่อทั้ง 2 อายุนี้เกิดขึ้นพร้อมกันทุกอย่างก็จะจบลงอย่าง มีความสุข เช่นเดียวกับเรื่องราวที่จบลงในหนังสือการ์ตูน

เมื่อพิจารณาบริบทโดยรวมของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในลักษณะของการเล่าโภมที่นำเสนอยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ที่ผู้แต่งมักจะใช้เป็นตอนจบของตอน ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันกัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originalive หรือ Creative Imagination) เพื่อสร้างความประทับใจในตอนจบด้วยภาพแห่งความสุขของพระเอกและนางเอก ช่วยกระตุ้นให้ ผู้อ่านเกิดจินตนาการไปตามเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาน่าผ่านการกระทำของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในการสร้างความสุนทรีย์ในจิตใจของผู้ที่อ่าน เป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียด ที่ประสบในชีวิตประจำวัน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตาม เสนื่อนเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นมาในจิตใจ ก่อให้เกิดประโยชน์ในการช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้น ตามธรรมชาติของวัย

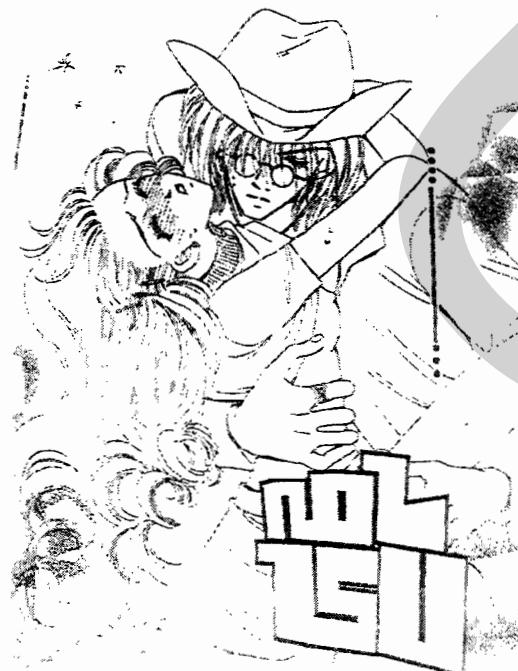
#### (4.5.5) การมีเพศสัมพันธ์

เป็นภาพที่แสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นจินตนาการทางเพศอีกลักษณะหนึ่งที่สามารถพบได้เกือบทุกตอน ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติกที่นำมาใช้ทำการศึกษาทั้ง 4 เรื่อง นอกจากนี้ยังพบในบริบทของเนื้อหาที่หลากหลายแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์ตามบริบทที่ผู้แต่งได้สร้างขึ้น และนำเสนอออกมานี้ได้เป็น 5 ลักษณะ คือ

- (1) การมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก
- (2) การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก
- (3) การมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่เปลก
- (4) การมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/บ่นขืน
- (5) เพศสัมพันธ์ที่เกิดจากจินตนาการ และการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง

ซึ่งผู้วัยจะได้ทำการวิเคราะห์เป็นรายลักษณะ เรียงตามลำดับ ดังนีรายละเอียดในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

- (1) การมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก



ภาพที่ 4.128 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก สะท้อนให้เห็นได้ อย่างชัดเจนถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ในเรื่องของ ค่านิยมและทัศนคติเรื่องเพศของผู้คนในบุคคลทั่วไปที่มองว่าการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานไม่ใช่สิ่งที่เสียหายหากเพศสัมพันธ์นั้นเกิดขึ้นกับคนที่รัก เพศสัมพันธ์กับคนรักจะช่วยเป็นการเดินเติมความรักให้แก่กันและกันให้มีความสุขมากขึ้น

จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศึกษาญี่ปุ่นแนวอิ-โรแมนติกที่พับ ผู้เขียนเห็นว่าเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งได้ถ่ายทอดเรื่องราวความรักโรแมนติก ในแบบมุมของความสุขอันเกิดจาก การมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก ช่วยทำให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการขึ้นมาในใจ ถึงอารมณ์ ความรู้สึก และความสุขที่เกิดขึ้นของตัวละครตามเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนถ่ายทอด ออกมาผ่านการกระทำของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดประทับใจในเรื่องการสร้างความสุนทรีย์ในจิตใจ ของผู้ที่อ่าน เป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียดที่ประสบในชีวิตประจำวัน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้ไม่ได้กระตุ้นให้เกิดความใคร่ แต่จะกระตุ้นให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการในเรื่องของความสุขของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก เสมือนเป็นการสร้างโลกส่วนตัวขึ้นมาในจิตใจ ก่อให้เกิดประทับใจในเรื่องช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

## (2) การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก



ภาพที่ 4.129 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก

จินดานการที่สร้างขึ้นในลักษณะของ การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนรัก สะท้อนให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ในเรื่องของ ความเชื่อมโยงระหว่าง ความรักกับการมีเพศสัมพันธ์ กล่าวคือ เพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับคนที่ไม่ได้รัก จะเป็นเพียงการตอบสนองต่ออารมณ์ความใคร่ ที่ไม่สามารถสัมผัสได้ถึงความรักของอีกฝ่ายหนึ่ง รวมถึงสัมผัส ไม่ได้ถึงความสุขที่แท้จริง

จินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ คนรัก ที่นำเสนอด้วยในหนังสือการศูนย์ปูนเนวอี-ໄรมแนดิกทิพบ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นจินดานการ ในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันกษ, 2535 : 21) ที่ผู้แต่งได้ ถ่ายทอดออกมาระบุเบรียบเทียบให้เห็นถึงความสำคัญของความรัก เพราะเมื่อปราศจากความรักแล้ว เพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นก็จะไม่สามารถสัมผัสได้ถึงความสุขเลย ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยา วัยรุ่นที่เห็นว่า จินดานการในลักษณะนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่าน เกิดจินดานการ ในเรื่องของความสุข ของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดัน จากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

### (3) การมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่เปลก

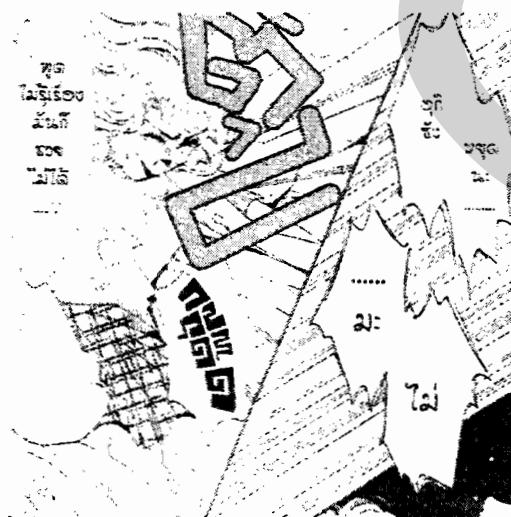


ภาพที่ 4.130 ภาพของจินดานการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่เปลก

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะนี้ ความหมายโดยนัยที่ซ่อนจะมีลักษณะเช่นเดียวกัน กับจินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก กล่าวคือชี้ให้เห็นถึงค่านิยม และทัศนคติเรื่องเพศของผู้คนในบุคปัจจุบัน ที่มองว่าการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก หรือการมี เพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน ไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย ขอเพียงเพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นอยู่บนพื้นฐานของ ความรักที่มีให้ต่อกัน การมีเพศสัมพันธ์จะช่วยเติมเต็มความรัก และความสุขให้แก่กันและกัน

เมื่อพิจารณาบริบทโดยรวมของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในลักษณะของการมี เพศสัมพันธ์ในสถานที่แฉลก ที่นำเสนอด้วยในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ผู้วิจัยเห็นว่าผู้ แต่งนำจินตนาการในลักษณะที่เป็น Fantasy มาใช้ในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ ค่อนข้างหัวใจกว่า เพศสัมพันธ์โดยทั่วไป เพื่อสร้างความแฉลกใหม่ให้แก่เนื้อเรื่องที่นำเสนอ แต่กระนั้นด้วย เพศสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในลักษณะนี้ จะเกิดขึ้นเฉพาะกับพระเอกและนางเอกในเนื้อเรื่องเท่านั้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า จินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นมาในลักษณะนี้เป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 ข้างถัดในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการ สร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งตั้งใจที่จะนำเสนอสิ่งใหม่ๆ ให้กับ ผู้อ่าน เป็นการเพิ่มเติมสีสันให้กับเนื้อเรื่องอันเป็นการช่วยเพิ่มอรรถรส และความบันเทิงให้กับ ผู้อ่าน ซึ่งถือเป็นประโยชน์ในเชิงสร้างความสุนทรีย์ทางจิตใจแก่ผู้อ่าน ซึ่งตรงกับความเห็นของ นักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่าน เกิดจินตนาการในเรื่อง ของความสุขของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรัก ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลด ความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### (4) การมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/ข่มขืน



ภาพที่ 4.131 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/ข่มขืน

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะนี้ ชี้ให้เห็นถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ได้อย่างชัดเจนถึงเรื่อง การก่อช่ำทางเพศทางสังคม ที่มองผู้หญิงว่าเป็นเพศที่อ่อนแอก และหากขาดซึ่งความระวังป้องกันอาจส่งผลร้ายต่อตนเอง

เมื่อพิจารณา Ribit โดยรวมของจินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมา ในลักษณะของการมีเพศสัมพันธ์โดยการบังคับ/ข่มขืน ที่นำเสนออยู่ในหนังสือการศุนญ์ปูนแวนอี-โรแมนติก จะเห็นได้ว่าผู้แต่งมีความตั้งใจที่จะนำเสนอภาพลักษณ์ความเป็น “วีรบุรุษ” ของพระเอก ในการเข้าไปช่วยเหลือนางเอกให้รอดพ้นจากอันตราย ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจินตนาการในลักษณะนี้เป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันกับ, 2535 : 21) ในลักษณะของจินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แต่งตั้งใจที่จะสร้างประเด็นให้กับเนื้อเรื่อง เพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นวีรบุรุษของพระเอก ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มอรรถรส และความบันเทิงให้กับผู้อ่าน ด้วยการสร้างภาพ “วีรบุรุษ” ในแบบของพระเอกขึ้นมาขาวที่เคยปกป้องช่วยเหลือนางเอกขึ้นมา ซึ่งถือเป็นประโยชน์ในเชิงสร้างความสุนทรีย์ทางจิตใจแก่ผู้อ่าน ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาว่ายุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการเสมือนเป็นการสร้างบุคคลสมมุติขึ้นมาในโลกส่วนตัว ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### (5) เพศสัมพันธ์ที่เกิดจากจินตนาการ และการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง



ภาพที่ 4.132 ภาพของจินตนาการทางเพศในรูปแบบของเพศสัมพันธ์ที่เกิดจากจินตนาการ และการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง

จินตนาการที่สร้างขึ้นในลักษณะนี้ ชี้ให้เห็นถึงความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ ในเบื้องของความต้องการทางเพศ ที่เกิดขึ้นมาของความธรรมชาติ และการตอบสนองต่อความต้องการของตนเอง นั้นแม้ว่าจะสามารถกระทำได้ แต่จะย่างไรก็ยังคงไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง ความสุขที่แท้จริงคือการที่ต้องมีไกรสักคน ที่สามารถถ่ายทอด และเดินความรักให้แก่กันและกัน

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจินตนาการในลักษณะนี้เป็น เป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ที่ผู้แสวงตั้งใจที่จะนำเสนอบุคคลที่มองความรักจากชายอันเป็นที่รักคนหนึ่งว่ามีค่านางเพียงใด ซึ่งตรงกับความเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่นที่เห็นว่า จินตนาการในลักษณะนี้ไม่ได้กระตุ้นให้เกิดความใคร่ แต่กระตุ้นให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการถึงชายในฝันของตน เสมือนเป็นการสร้างบุคคลสมมุติขึ้นมาในโลกส่วนตัว ก่อให้เกิดประโภชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความกดดันจากแรงบันดาลใจทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย

#### 4.5.1 สรุปผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 5 : ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก

จากการศึกษาความหมายโดยนัย (Connotative meaning) ที่ແengอยู่ในจินตนาการทางเพศทั้ง 5 รูปแบบ สามารถสรุปได้ว่าจินตนาการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก มีความหมายโดยนัยที่สะท้อนภาพของ “ความสัมพันธ์ในเชิงบวก” ระหว่างเรื่องของความรักและเพศสัมพันธ์ กล่าวคือ การแสดงออกทางเพศของตัวละครที่นำเสนอออกมาในเนื้อเรื่องจะเป็นอยู่บนพื้นฐานของความรักเป็นหลัก เพื่อบ่งชี้ให้เห็นถึงความสุขที่แท้จริงจากที่ได้อยู่ร่วมกับคนรัก

คำยเหตุนี้เองผู้วิจัยจึงเห็นว่า จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นและนำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกเป็นจินตนาการในทางเสริมสร้าง (กันยา สุวรรณแสง, 2532 : 124-125 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2535 : 21) ในลักษณะของ จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) ของผู้แสวงตั้งใจถ่ายทอดออกมานี้ ผู้อ่าน ซึ่งความเห็นของผู้วิจัยในเรื่องนี้ เมื่อได้นำไปตรวจสอบกับนักจิตวิทยาวัยรุ่น พบร่วมกับความคิดเห็นไปในทางเดียวกันกล่าวคือ นักจิตวิทยาวัยรุ่นเห็นว่า จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นและนำเสนอออกมาทั้ง 5 รูปแบบนี้ ภาพหรือภาษาที่นำเสนอออกมาไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิดความใคร่ ในทางกลับกันภาพและภาษาที่นำเสนอออกมาร่วมกับความสามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการของตนขึ้นมา เสมือนเป็นการสร้างสถานการณ์ หรือบุคคลสมมุติขึ้นมาในโลกส่วนตัว ก่อให้เกิดประโภชน์ในเชิงช่วยให้ผ่อนคลาย และลดความ

กอดคันจากแรงขับทางเพศที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย เมื่อพิจารณาตามข้อสรุปเช่นว่านี้ สามารถกล่าวได้ว่าสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติก ได้ทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในด้านให้ความบันเทิง (Entertainment) หลักหนึ่งความเครียด สร้างสุนทรีย์ให้แก่ผู้รับ (McQuail et al., 1972 ยังถึงใน พิริ จิร โภษพ, 2529 : 11)

นอกจากที่กล่าวมาทั้งหมดแล้วนั้น ในการศึกษาผู้วิจัยยังพบรหัสพจน์ติกธรรม (Code of Behavior) และรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งชี้ให้เห็นการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลดปล่อย และทัศนคติเรื่องเพศในเชิงปัจเจกบุคคล กล่าวคือ

- รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ (Product Codes) จากเรื่องคลินิครัก และกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน มีการกล่าวถึงถุงยางอนามัย อันเป็นการชี้ให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลดปล่อย โดยในเรื่องคลินิครักจะเห็นได้จากการที่ โกริ พระเอกในเรื่องคลินิครัก ที่เป็น uom เจ้าชู้ มีความสัมพันธ์กับผู้หญิงมากมายที่เนื้อเรื่องจะกล่าวถึงการใช้ถุงยางอนามัยในการมีเพศสัมพันธ์เพื่อเป็นการป้องกัน และจากเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน จะพบว่าทานเบะ และเซ็ตสีโภค พระเอก-นางเอกในเนื้อเรื่องจะกล่าวถึงการให้ความสำคัญกับการใช้ถุงยางอนามัยทุกครั้งที่มีเพศสัมพันธ์ เพื่อเป็นการคุณกำเนิด

การใช้รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ (Product Codes) ในรูปของถุงยางอนามัยนี้ ถือได้ว่าเป็นการกระตุ้นเดือนให้ผู้อ่านเห็นถึงประไชชน์ในการใช้ถุงยางอนามัยขณะมีเพศสัมพันธ์ ได้เป็นอย่างดี

- รหัสเกี่ยวกับบุคคล (Personal Codes) เรื่องราวที่นำเสนอดอกมา ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเมนติกทั้ง 4 เรื่อง ได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงค่านิยมเรื่องเพศของวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบัน ที่มีความเปิดกว้างมากขึ้น มองเรื่องของการมีสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน ไม่ใช่สิ่งเสียหาย ดังจะเห็นได้จาก “นาริ” นางเอกในเรื่องคลินิครักที่มีเพศสัมพันธ์มาแล้วกับอดีตแฟนเก่าทั้ง 2 คน แต่ไม่มีความสุข เพราะขาดความเข้าใจเจิงเลิกรังกันไปจนมาพบกับพระเอก หรือ “เซ็ตสีโภค” นางเอกในเรื่องกลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน ที่เนื้อเรื่องตอนต้นได้กล่าวถึงว่าเคยมีสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ชายมาแล้วหลายคน ก่อนหน้าที่จะพบกับพระเอก และ “อันริ” นางเอกในเรื่องเก็ตยู ที่คล่องไคล์ส์ในตัว SHIN นักร้องหนุ่มน้ำ ซึ่งคงจะถึงขั้นประกาศที่จะยอมรับบริสุทธิ์ให้ อีกทั้งยังสามารถเห็นได้จากตัวละครประกอบอื่นๆ ที่จะคล่องไคล์ส์ในตัวของพระเอกในเนื้อเรื่อง และต้องการที่จะมีเพศสัมพันธ์ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในเนื้อเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศที่เกิดขึ้นระหว่างพระเอกและนางเอก ในเรื่องคลินิครัก และเก็ตยู ก็ไม่มีช่วงไหนที่กล่าวถึงความต้องการที่จะแต่งงาน ซึ่งถึงแสดงให้เห็นถึงการเปิดกว้างใน

เรื่องเพศของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันได้ขัดเจนขึ้น ในขณะที่อีกฝ่ายมุ่งหน้าที่นำเสนอด้วยน้ำเสียงในหนังสือ การคุยเรื่องเก็ตซู ในเดือน 6 ตอนที่ 19 ที่ในริตะ โนเอะ มองการกระทำของนางเอกที่ไปมีเพศสัมพันธ์ กับนักร้องหนุ่มว่าไม่ถูกต้องและไร้ยางอาย ด้วยพระลักษณะการอบรมเลี้ยงดูทางครอบครัวของ โนริตะ โนเอะ ที่ปลูกฝังค่านิยมในเรื่องเพศดังเช่นที่เคยเป็นในอดีต

การใช้รหัสเที่ยวกับบุคคล (Personal Codes) ในรูปของความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันนี้ เป็น การสะท้อนมุมมองในเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักว่าไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง หรือเหมาะสมเสมอไป เพราะในอีกมุมหนึ่งของสังคมที่เปิดกว้างในเรื่องเพศ เช่น ปัจจุบัน ยังมีอีกฝ่ายมุ่งทางความคิด ของวัยรุ่นอีกกลุ่มนึง ที่ยังมีคิดกับค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมในเรื่องเพศแบบเดิมๆ คือ ผู้หญิงต้องรักนวลสงวนตัว และความต้องการทางเพศเป็นสิ่งที่ฟังเก็บไว้เฉพาะตัวไม่สมควรแสดง ออกต่อสาธารณะ ความขัดแย้งทางความคิดเช่นนี้ที่นำเสนอด้วยภาษาเป็นเสียงมีอ่อนไหวให้ผู้อ่านเห็นถึง มุมมองค้านตรงข้ามที่ขัดแย้งกันให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งอาจมีประโยชน์ในการพิจารณาถึงความ เหมาะสมของการแสดงออกทางเพศที่กระทำต่อกันรัก

## บทที่ 5

### อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ Jinuman การทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เกิดขึ้นจากการที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตถึง การนำเสนอข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนแขนงต่างๆ เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกับเรื่องเพศ หรือที่ผู้วิจัยได้ให้คำ จำกัดความในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เดิมใหม่ว่า “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” ที่ทุกสื่อเลือก ที่จะนำเสนอออกมายังประชาชน “การนำเสนอเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูน” เพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็น เพียงส่วนประกอบหนึ่งในเนื้อเรื่อง เพื่อต้องการซึ่งให้เห็นถึงอิทธิพลในทางลบอันอาจจะเกิดขึ้นกับ กลุ่มวัยรุ่นหญิง อันเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ให้กลายเป็น “สื่อลามก” (Pornography) โดยที่มิได้มองถึงบริบทโดยรวมของเนื้อหาที่ถูกนำเสนอออกมายัง เป็น การนำเสนอข้อมูลข่าวสารในมิติค้านลบเพียงด้านเดียวของสื่อมวลชน ที่ละลายข้อเท็จจริงที่ว่าทุกสิ่ง ทุกอย่างบนโลกใบมนีล้วนมี 2 ด้าน อันส่งผลกระทบโดยตรงต่อสำนักพิมพ์ผู้ผลิตและจำหน่าย รวมถึงกลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ ”

ดังนั้นเพื่อสร้างความชัดเจนในลักษณะการนำเสนอเนื้อหา ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติก รวมถึงเปิดมุมมองในอีกด้านหนึ่งซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่มิได้ถูกกล่าวถึงในสื่อ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ โดยแบ่งขอบเขตในการดำเนินการศึกษาวิจัยออกเป็น 5 ส่วน คือ

1. ความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
2. ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
3. ลักษณะของจินตนาการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
4. กระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ของจินตนาการทางเพศที่ สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก
5. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ที่แฝงอยู่ในจินตนาการทางเพศรูปแบบ ต่างๆ ที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 5 ส่วน สามารถนำมาอภิป্রายผล เพื่อตอบคำถามน้ำวิจัยที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ได้ดังต่อไปนี้

### 5.1 อภิป্রายผล

จากผลการศึกษา สามารถถกถ่วงได้ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เป็นหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มวัยรุ่นหญิง โดยมีสาเหตุที่สำคัญมาจากการวัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่เห็นว่า การสอดแทรกเรื่องราวทางเพศลงไปในเนื้อเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติก มีความเร้าใจ สนุกสนาน ดื่นเด้น มากกว่าหนังสือการ์ตูนแนวโรแมนติกทั่วไป ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของจิตima เพชรรัตน์ (2541) ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์” ที่พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยส่วนใหญ่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาทางเพศ และมีความชอบที่จะอ่านการ์ตูนประเภทดังกล่าว ปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นหญิงเกิดความรู้สึกเช่นนี้ สมควรเป็นเพราะแรงขับทางเพศ ที่กระตุ้นให้เกิดความต้องการและอยากรู้อยากเห็นเรื่องทางเพศ ซึ่งเกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย ในมุมมองเช่นนี้สื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก จึงจัดเป็นสื่อหนึ่งที่ทำหน้าที่ในการตอบสนองด้านความบันเทิงให้แก่ผู้อ่าน ตามกรอบวิเคราะห์หน้าที่สื่อในระดับปีเจกบุคคล ของ McQuail et al., 1972 (อ้างถึงใน พิระ จิร โสกณ, 2529, หน้า 11) ที่กล่าวถึง การทำหน้าที่ของสื่อในด้านความบันเทิง เพื่อหลักหนึ่นความเครียด หาสนุกหรือให้กับตนเอง (Entertainment)

นอกจากนี้ในการศึกษายังพบว่า วัยรุ่นหญิงบางส่วนใช้สื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลความรู้เรื่องเพศอีกด้วย ทั้งนี้ เพราะเมื่อเปรียบเทียบกับสื่อทางเพศอื่นที่มีอยู่ในสังคมปัจจุบัน ทั้งหนังสือ วีดีโอ หรืออินเตอร์เน็ต วัยรุ่นหญิงกลุ่มนี้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก มีความเหมาะสมสมกับต้นเรื่องมากกว่า ในด้านของเนื้อหาและภาพที่นำเสนอที่ไม่รุนแรง (Hard Core) เกินไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Elizabeth M. Perse, 1994 (อ้างถึงใน ปราณี แซ่จัง, 2544 : 18-21) ที่พบว่า การใช้สื่อ Erotica เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศ (Sexual enhancement) นั้น เพาะสังคมบังคับวางแผนที่เป็นเรื่องหัวห้ามสำหรับผู้หญิง และงานในวิจัยของ McElroy, et al., 1990 (อ้างถึงใน จงกลม โภสกุลวงศ์, 2542 : 45) ที่พบว่าสื่อทางเพศอาจเป็นประโยชน์ต่อเพศหญิงมากกว่าเป็นโทษ คือ สื่อทางเพศช่วยจัดหาข้อมูลทางเพศให้กับผู้หญิง สื่อทางเพศสามารถอ่อนโยนให้ผู้หญิงสนุกสนานไปกับฉากรและสถานการณ์ที่ไม่สามารถจะเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงได้

ในประเด็นเรื่องการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อมวลชนแขนงต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศที่มีอยู่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก ที่นำเสนอออกมานั่นเองว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนว “สื่อถูกกฎหมาย” (Pornography) ประเภทนี้ ซึ่งผลกระทบจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติกมีการนำเสนอเรื่องเพศในเนื้อเรื่องจริง โดยสามารถพนับจินดานการทางเพศที่เป็นรูปธรรม หรือในลักษณะของความหมายโดยรอบ (Denotative Meaning) ที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้ในทันทีที่เห็นอยู่คู่กัน ๕ ลักษณะ คือ การก่อคุย การแสดงอารมณ์ทางเพศ การขี้ข่วน การเด้าโตาม และการมีเพศสัมพันธ์ แต่ทั้งนี้จินดานการทางเพศคงกล่าวว่านั้นนำเสนอออกมานั่นในบริบทเรื่องราวความรักของวัยรุ่นหนุ่มสาว ที่ต้องผ่านพบชุบประคามายอันเป็นเสน่ห์ของการพิสูจน์ความรักของทั้งสอง ซึ่งในระหว่างการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ก็จะมีฉากที่เป็นเรื่องราวทางเพศระหว่างตัวละคร ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวของพระเอกและนางเอกสอดแทรกเข้ามาอยู่เป็นระยะ โดยนำเสนอออกมานั่นฐานของความรัก ความเข้าใจ และความสุขของคนสองคนที่ได้อยู่ร่วมกัน อีกทั้งลักษณะของภาพที่นำเสนอออกมานี้ได้ผ่านกระบวนการสร้างความหมาย (Signification Process) ที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงอารมณ์ไปถึงความรักโดยเมตตา คือการใช้สัญญาณ (Sign) หลากหลายลักษณะเพิ่มเติมเข้าไปในองค์ประกอบของภาพ อาทิ เช่น รูปคลอกไม้ที่สวยงาม ประกอบกับบทบรรยายหรือบทสนทนาในลักษณะการถ่ายทอดความในใจ เช่น “ผู้ชายดึงคุณตอนคุณหลับตาอย่างมีความสุขมากแค่ไหนรู้ไหม คุณคงไม่รู้ซินะ” (กลเม็ดพิชิตใจชายในพื้น เล่มที่ 2 ตอนที่ 6 หน้า 34) นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญญาณ (Sign) ในลักษณะของภาษา ทั้งในแบบคำที่ใช้แทนเสียงและคำที่คิดขึ้นมาเองเพื่อทำหน้าที่เป็น “อักษรศิลธรรม” ในการปิดบังสิริระหว่างภายใน ด้วยกระบวนการสร้างความหมายเหล่านี้ ทำให้ภาพของจินดานการทางเพศที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก มีความแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับที่นำเสนอในสื่อประเภท Pornography ที่มีการนำเสนอออกมาย่างโง่งแจ้งเพื่อกระตุ้นอารมณ์ทางเพศของผู้เปิดรับเท่านั้น

จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอิ-โรเมนติก ที่นำเสนอออกมานั้น ลักษณะเช่นว่านี้ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับหลักเกณฑ์ในการพิจารณาสื่อที่มีเนื้หาจัดว่าเข้าข่ายพฤติกรรมลามกอนาจาร หรือมีลักษณะชั่วชุลมุน ตามกฎหมายระเบียบค่าสั่งว่าด้วยการโฆษณา (ข้อบังคับใน ประวัติ ๒๕๔๔ : ๑๒) ที่ว่า สื่อถูกอนุมัติให้แก่ ภาพ หนังสือ หรือวัสดุอันมีลักษณะที่ทำให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางอารมณ์ และกำหนด กล่าวโดยย่อคือ ภาพ หนังสือ หรือวัสดุนั้น ได้จัดทำขึ้นให้มีลักษณะอนามาจารเพื่อการอนามาจารโดยเฉพาะ โดยความหมายของลามกอนาจาร ก็คือที่อวัยวะบางอย่าง กิจกรรมทางเพศหรือประเวณี ซึ่งได้เขียนหรือทำขึ้นเพื่อปลุกปั่นจุใจให้รู้สึกไปในทางคำหยาดและมักมากในการ โดยมิได้แห่งความเป็นศีลป์ไว้แต่อย่างใด จากที่กล่าว

มานั้นจะเห็นได้ว่าหนังสือการคุณภูมิปุนเนวอี-โรเมนติก ไม่สมควรถูกจัดอยู่ในหลักเกณฑ์เช่นว่านี้ แต่หากจะจัดประเภทของหนังสือการคุณภูมิปุนเนวอี-โรเมนติกกันแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าหนังสือการคุณประเททนี้เหมือนสมที่จะจัดอยู่ในกลุ่มของสื่อประเภท Erotic โดยพิจารณาจากคำนิยามสื่อ Erotic ของ McNair (1996 : 128-130) ที่ได้กล่าวถึงสื่อ Erotic ไว้ว่า เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ ซึ่งเป็นความต้องการทางธรรมชาติแก่ผู้หญิง ในแบบที่ผู้หญิงต้องการ กล่าวคือ ไม่จำเป็นต้องมีการแสดงภาพอวบะะเพศ หรือภาพการมีเพศสัมพันธ์ที่เร่าร้อนรุนแรง ไม่มีการแสดงออกถึงการก่อชั่ว หรือลดทอนคุณค่าของเพศหญิงดังเช่นสื่อทางเพศของผู้ชายอย่าง pornography ที่ได้นำเสนอออกมานั้นเองของสื่อ Erotica จะนำเสนอด้วยเพศออกมานอกมิติ หนึ่ง อาทิเช่น สุขภาพ การมีเพศสัมพันธ์ในลักษณะที่ปลดปล่อย รวมไปถึงเรื่องราวความสัมพันธ์ทางเพศในบริบทของความรักโรเมนติก และตามคำจำกัดความของ Gloria Steinem (Erotica and Pornography : a clear and present difference, 1980 : 38) ที่ได้ให้คำจำกัดความเพื่อชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสื่อ Erotic กับ Pornography ไว้ว่า Erotic เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างชายและหญิง ส่วน Pornography เป็นเรื่องของอ่าน saja และการมองผู้หญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศ

กระบวนการศึกษาในลำดับต่อมา ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความหมายโดยบนข้อ (Connotative Meaning) ซึ่งแห่งอยู่ในจินตนาการทางเพศทั้ง 5 ลักษณะที่พูน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า จินตนาการทางเพศในหนังสือการคุณภูมิปุนเนวอี-โรเมนติก ได้เชื่อมโยงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรักและเพศสัมพันธ์ กล่าวคือสะท้อนออกมายังรูปถึงความสุขที่แท้จริงจากความสัมพันธ์ทางเพศที่เกิดขึ้น โดยมีพื้นฐานมาจากความรักของคนสองคนที่มีต่อกันเป็นสำคัญ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจินตนาการทางเพศที่นำเสนอออกมานั้น เป็นจินตนาการทางเพศในลักษณะ “จินตนาการสร้างสรรค์” (Originative หรือ Creative Imagination) ของผู้แต่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่บนพื้นฐานของความรัก ซึ่งตามความคิดเห็นของนักจิตวิทยาวัยรุ่น ดร.จิตรา ดุษฎีเมธा ประธานโครงการศูนย์ให้คำปรึกษาและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ ซึ่งท่านได้กรุณาให้สัมภาษณ์และได้แสดงความคิดไว้ในประเด็นนี้ว่า ผลลัพธ์ของการหนังสือการคุณประเททนี้ จะช่วยทำให้ผู้อ่านเกิดความผ่อนคลายจากแรงกระตุ้นเรื่องเพศ อันเกิดขึ้นตามวัย ทำให้ความต้องการอยากรู้อยากเห็นได้รับการตอบสนอง เป็นการกระตุ้นการสร้างจินตนาการ หรือโลกส่วนตัวทางความคิด ความฝัน ถือได้ว่าหนังสือการคุณประเททนี้มีประโยชน์ต่อผู้อ่านในเชิงสุนทรีย์ทางอารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาในอดีตของ Elizabeth M. Perse, 1994 (อ้างถึงใน ปราภี แซ่จัง, 2544 : 18-21) ที่พบว่า การใช้สื่อ Erotica เพื่อผ่อนคลายทางเพศ (Sexual release) นั้นจะช่วยให้เพื่อสร้างฝันและจินตนาการเพียงลำพังคนเดียว (Solitary Fantasy) และการผ่อนคลายทางเพศ มีความเกี่ยวข้องกับการยอมรับเรื่องการข่มขืน (Rape Myth)

ในระดับที่ค่า แรงจูงใจนี้สะท้อนวิธีการหนึ่งในการมีเพศสัมพันธ์ที่ปลดปล่อย การใช้สื่อ Erotica ในลักษณะนี้อาจจะไม่ได้สร้างเนื้อหาที่มีความเสี่ยงให้กับผู้หญิงหรือสังคม

จากมุมมองดังกล่าวเมื่อนำมาพิจารณาประกอบกับ “แนวคิดการศึกษาสื่อมวลชนเชิงพัฒนกิจกรรม” (Functionalism Approach) ถือว่าเป็นการทำหน้าที่ของสื่อในการให้ความบันเทิง เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ สามารถหลีกหนี หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาและความกดดันต่างๆ ในชีวิตจริง ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและปลดปล่อยอารมณ์ ในระหว่างการเปิดรับ (ศิริรัช ศิริกาษะ และกาญจนा แก้วเทพ, 2531 : 108) แต่ทั้งนี้ผลการศึกษาดังที่ได้อธิบายมาทั้งหมดข้างต้นนี้ เป็นมุมมองทางด้านบวกที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อเพิ่มเติมมุมมองในอีกด้านหนึ่งของหนังสือการศึกษา “ปูนผู้หญิง”-โรแมนติก ที่มีได้มีการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพในสื่อมวลชน โดยที่ผู้วิจัยไม่ได้ทำการศึกษาไปถึงผลในด้านลบอันอาจเกิดขึ้นจากอิทธิพลของสื่อที่มีต่อผู้รับสารดังที่เป็นข้อวิtocกังวล แต่จากการดำเนินการศึกษาวิจัยทั้งหมดที่ผ่านมาในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถตั้งข้อสังเกตในประเด็นนี้ได้ว่า ภาพและลักษณะการนำเสนอของหนังสือการศึกษา “ปูนผู้หญิง”-โรแมนติก ไม่น่าจะเป็นค่าสอนเชิงสีให้แก่วัยรุ่นหญิง หรือไม่น่าที่จะไปกระตุ้นความต้องการทางเพศให้แก่วัยรุ่นหญิงได้ แต่ผลทางด้านลบอันอาจจะเกิดขึ้นนั้นสมควรเป็นเรื่องของ “การสร้างภาพความเป็นจริงทางสังคม” (Social Construction of Reality) ในเรื่องของความรักให้แก่กลุ่มวัยรุ่นหญิง ตามแนวคิดทฤษฎีการปลูกฝังความเป็นจริง (Cultivation Theory) ของ Gemper , 1970 (อ้างถึงใน กาญจนा แก้วเทพ, 2543 : 275) ที่กล่าวถึงอิทธิพลและบทบาทของสื่อในการทำหน้าที่ “ปลูกฝัง” หรือ “สร้างโลก” ที่เมื่อเวลาไม่ตรงกับโลกแห่งความเป็นจริง ให้กลยุทธ์เป็นความเป็นจริงของบุคคลตามหลักที่ว่าพระผู้รับสารเชื่อว่าเป็นจริง ซึ่งในกรณีของหนังสือการศึกษา “ปูนผู้หญิง”-โรแมนติก ได้แก่ การสร้างความจริงในเรื่องของความรักและการตัดสินใจมีสัมพันธ์ทางเพศกับคนรักให้แก่วัยรุ่นหญิง ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงแล้วผู้ชายในแบบของพระเอกในหนังสือการศึกษา คงไม่ได้เป็นสิ่งที่สั่งวัยรุ่นหญิงสามารถที่จะพบได้ทุกคน ซึ่งในประเด็นนี้ คร.จิตรา ศุภภิญญา ได้แสดงความเห็นไว้อย่างน่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยขอนำกล่าวไว้โดยสรุปไว้ ณ ที่นี่ ก็คือ เนื้อหาและภาพที่นำเสนอในหนังสือการศึกษา “ปูนผู้หญิง”-โรแมนติก เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อที่นำเสนอเรื่องเพศอื่นๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออินเตอร์เน็ต ถือได้ว่านำเสนออย่างมีประสิทธิภาพในระดับของความรุนแรงที่น้อยมาก ซึ่งไม่น่าที่จะไปกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความต้องการทางเพศได้ แต่สิ่งที่น่ากังวลสำหรับหนังสือการศึกษา “ปูนผู้หญิง”-โรแมนติก คือเรื่องของการให้กรอบ (Frame) ความคิดในเรื่องของความรักแก่วัยรุ่นหญิงที่เขื่อมโยงรื่องของการมีเพศสัมพันธ์เข้าไปด้วย

จากที่ได้อภิปรายผลมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปสำหรับการศึกษาวิจัยเรื่อง “jin cana การทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” ดังต่อไปนี้ การนำสื่อหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกซึ่งเป็นสื่อ Erotic จัดรวมเข้าไปไว้ในกลุ่มของ “สื่อ Lamak” (Pornography) โดยมิได้พิจารณาถึงความแตกต่างด้านเนื้อหาและการนำเสนอ เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่า ขังไม่เหมาะสมนัก ทั้งนี้ เพราะจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก แม้จะมีการสร้าง jin cana การทางเพศสอดแทรกเข้าไปในเนื้อเรื่อง แต่ก็เป็น jin cana การทางเพศที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความรักโรแมนติก โดยที่ภาพและลักษณะของเรื่องราวที่นำเสนอ ออกมาไม่รุนแรง (Hard Core) ดังเช่นในสื่อ Pornography หรือกล่าวได้ออกนัยหนึ่งคือ หนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกเป็นสื่อที่มีรูปแบบการนำเสนอ (Format) เรื่องของความรักโรแมนติก โดยมีลักษณะของการนำเสนอ (Content) ออกมาในแบบ Erotic นั่นเอง การสั่งห้ามจำหน่ายหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้เพียงเพราะเหตุที่มีการนำเสนอเรื่องเพศอยู่ในเนื้อหาเท่านั้น สมควรทำการ ทบทวนโดยรอบของอีกรั้ง ซึ่งในความเห็นของผู้วิจัยเห็นว่า สมควรจัดแยกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น แนวอี-โรแมนติกออกมาเป็นหนังสือการ์ตูนหมวดใหม่ต่างหากจากหนังสือการ์ตูนแนวอื่น เพื่อ ความชัดเจน และเพื่อความสะดวกในการอحكامตราการเพื่อควบคุมความเหมาะสมสมด้านเนื้อหา ต่อไป

ในส่วนของประเด็นเรื่องผลกระทบด้านลบอันอาจเกิดขึ้นกับผู้รับสาร แม้ว่าจากผลการ ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเห็นว่าเนื้อหาและเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกที่ นำเสนอออกมา มีส่วนสร้างประโภชน์ให้แก่ผู้อ่าน แต่ก็ไม่ปฏิเสธถึงผลกระทบด้านลบจากอิทธิพลของ สื่อที่มีต่อผู้รับสารอันอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นหญิง เพียงแต่ในเบื้องต้นนี้ผู้วิจัยมี ความเห็นว่าประเด็นเรื่องผลกระทบด้านลบ ขังคงมีปัจจัยและตัวแปรในส่วนภูมิคุณภาพของปัจจัย บุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องอีกหลายประการ ดังนั้นในเรื่องนี้จึงสมควรที่จะทำการศึกษาโดยละเอียด ต่อไป เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่แน่ชัด โดยในขณะที่ยังไม่สามารถหาข้อสรุปในเรื่องนี้ได้ สมควรมี มาตรการในการควบคุมที่เหมาะสม ในอันที่จะไม่ส่งผลกระทบถึงสิทธิในการแสดงทางข้อมูล ข่าวสารของกลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ รวมถึงไม่กระทบถึงการดำเนินงานทาง ธุรกิจของสำนักพิมพ์ ซึ่งได้ซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มาดำเนินการแปลและจัด จำหน่ายอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

### 5.2.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก” เป็นการสร้างความเข้าใจในอิกุมุมของหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เกี่ยวกับเรื่องราวเนื้อหาที่นำเสนอภายในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ในลักษณะของบริบทโดยรวม ช่วยทำให้ทราบถึงข้อมูลอีกในด้านหนึ่งที่ไม่เคยมีการนำเสนอผ่านสื่อมวลชน ซึ่งสามารถช่วยให้ “ภาพลักษณ์” ของสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกมีความชัดเจนและครบถ้วนยิ่งขึ้น กล่าวคือ

(5.2.1.1) กลุ่มวัยรุ่นหญิงที่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เป็นกลุ่มผู้รับสารที่มีลักษณะ Active กล่าวคือ เลือกที่จะเปิดรับเนื้อหาจากสื่อได้สื่อหนังสือตามความต้องการ ข้อมูลข่าวสารหรือความสนใจของตนเอง ซึ่งจากการศึกษาในบุ珉ของผู้อ่านชี้ให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติกได้ตอบสนองต่อความต้องการด้านความบันเทิง และความรู้ ในเรื่องเพศแก่กลุ่มผู้อ่านกลุ่มนี้ อันเป็นการทำหน้าที่อย่างหนึ่งของสื่อมวลชน ซึ่งในความเห็นของนักจิตวิทยารุ่น ภาพและเรื่องราวที่นำเสนอออกมากในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ ไม่ได้กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความใคร่ แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้อ่านสร้างจินตนาการในจิตใจ อันเป็นเสมือนการมีความสุขในโลกส่วนตัวที่ผู้อ่านแต่ละคนสร้างขึ้นมา แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยก็มิได้ปฏิเสธถึงผลกระทบในเชิงลบ อันอาจเกิดขึ้นตามที่สื่อมวลชน bergen ค่างๆ ได้นำเสนอเพียงแต่เห็นว่าสมควรที่จะมีการศึกษาในประเด็นนี้ให้มีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้ เพราะจากการศึกษารังนี้วัยรุ่นหญิงที่อ่านหนังสือการ์ตูนแนวนี้ส่วนหนึ่งรับรู้ และติดตามเนื้อหาที่นำเสนอออกมาก ว่าเป็นเพียงการ์ตูนและใช้เพื่อตอบสนองด้านความบันเทิงเท่านั้น อันเป็นการชี้ให้เห็นถึงปัจจัยประกอบด้านอื่น ที่เป็นตัวแปรถึงผลกระทบอันอาจเกิดขึ้น ประกอบกับความเห็นของนักจิตวิทยารุ่นที่ว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้เป็นเพียงสื่อที่เป็นส่วนขยายสื่อที่นำเสนอเรื่องเพศอื่นๆ อย่างเช่นหนังสือโป๊ หนังโป๊ หรืออินเทอร์เน็ต กล่าวคือ สื่อ Pornography เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความต้องการทางเพศขึ้นมา โดยที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้จะเป็นส่วนที่สร้างความจริงทางสังคมผ่านเรื่องราวที่นำเสนอ ในบริบทของการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักซึ่งผลกระทบดังกล่าวจะเกิดขึ้นหรือไม่ หรือมีมากน้อยเพียงใด ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับตัวแปรด้านสภาพแวดล้อม ทัศนคติ และการอบรมเตือนดูของผู้อ่านแต่ละคนอีกด้วย

(5.2.1.2) จากผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาในหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก ไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาอย่างหยาบโลน หรือเป็นภาพที่อุชาดดา ลังชั่นในหนังสือโป๊ หรือการ์ตูนโป๊แต่อย่างใด ไม่มีภาพที่แสดงให้เห็นถึงอวัยวะเพศอย่างโจ่งแจ้ง ภาพที่เลือกถ่ายทอดออกมานั้นไปที่ความสวยงาม ด้วยองค์ประกอบที่แต่งเติมเข้าไปในภาพอย่าง គอกไม้ แสงดาว หรือแสงตะวัน อันสืบถึงความโรแมนติก มิได้นุ่งเนียนไปที่การกระตุ้นอารมณ์ทาง เพศอย่างเช่นในสื่อลามก (Pornography) อีกทั้งบริบทด้านเนื้อหาโดยรวมก็ไม่ได้นำเสนอไปที่เรื่อง เพศเป็นหลัก จินตนาการทางเพศที่สร้างขึ้นมาเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่ง ในเนื้อเรื่องที่นำเสนอ เกี่ยวกับเรื่องราวของความรักเป็นหลัก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้จึงสมควรถูกจัดอยู่ในกลุ่มของ สื่อ Erotica มากกว่าที่จะเป็นสื่อลามก (Pornography)

(5.2.1.3) แนวทางในการแก้ปัญหาสำหรับสำนักพิมพ์ หรือผู้ดำเนินธุรกิจหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก เพื่อลดปัญหาข้อวิตกกังวลและสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้เพื่อเอื้อประโยชน์ด้านการดำเนินธุรกิจ สำนักพิมพ์ควรพิจารณาเนื้อหาใน หนังสือการ์ตูนให้มีความรักคุณขึ้น โดยตัดตอนเนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับจินตนาการทางเพศใน ส่วนที่ไม่จำเป็น หรือไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของอุปกรณ์ไป อันเป็นการแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อ สังคมด้วยการเขียนเชอร์ตัวเอง และเพื่อลดข้อวิตกกังวลของหลายฝ่าย รวมถึงจัดประเภทหนังสือ การ์ตูนแนวนี้ให้มีความชัดเจน เพื่อแยกหนังสือการ์ตูนแนวนี้ออกจากภาพลักษณ์ของสื่อลามก (Pornography) โดยการระบุลงในหน้าปกหนังสือการ์ตูน รวมถึงจัดชั้นวางแยกออกจากเด็ก จากหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ ซึ่งนักจากจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ให้มีความชัดเจนแล้ว ยังเป็น การควบคุมอาชญากรรมกลุ่มผู้อ่านในทางอ้อม และเป็นการสะท้อนในการเลือกซื้อสำหรับผู้อ่านที่สนใจ หนังสือการ์ตูนแนวนี้

### 5.2.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

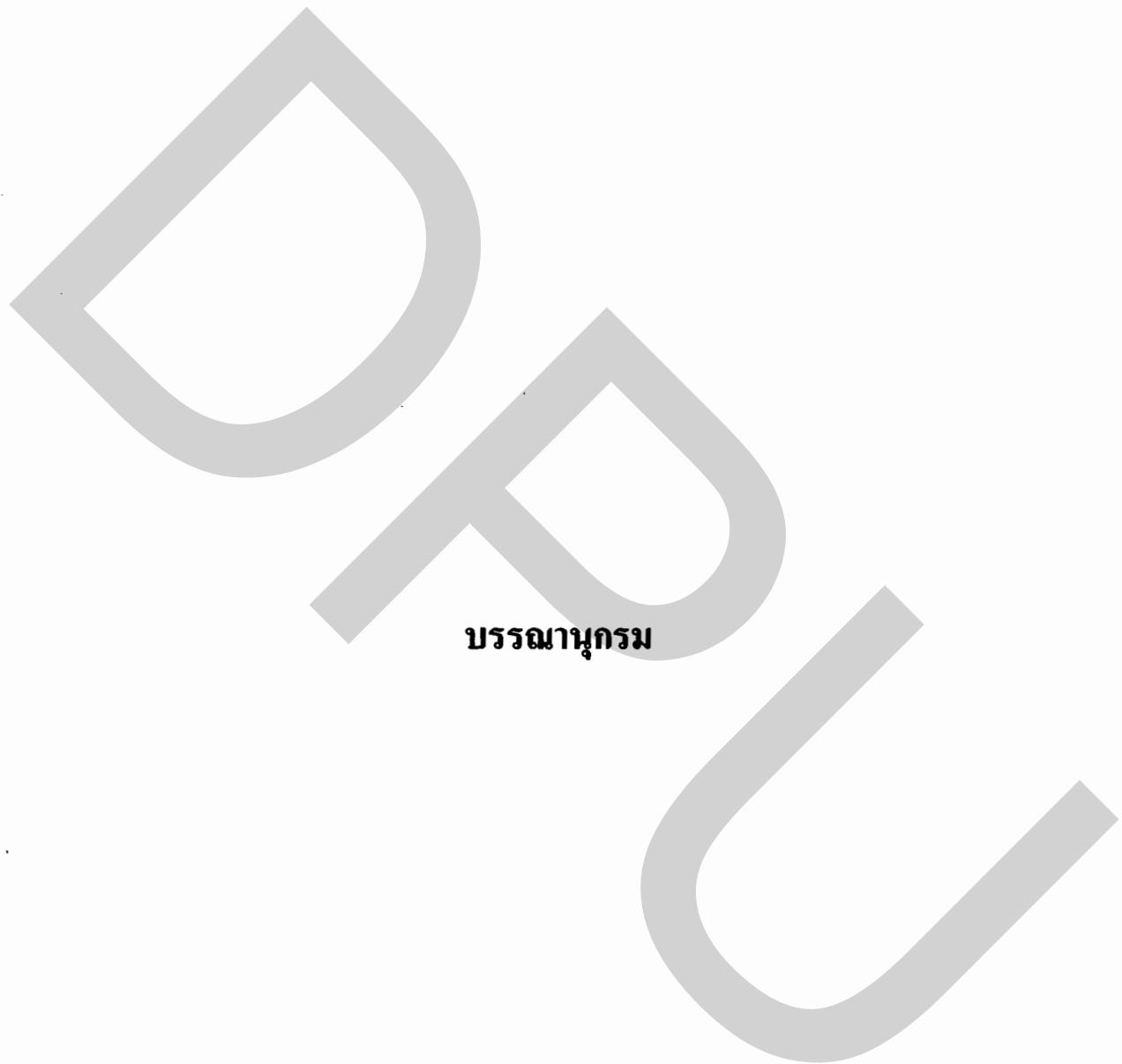
เพื่อให้การศึกษาวิจัยเรื่อง “จินดานการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก” มีความละเอียดครบถ้วนมากขึ้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอ 4 ประการ สำหรับผู้สนใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในครั้งต่อไป กล่าวคือ

(5.2.2.1) การศึกษาเพิ่มเติมถึงเรื่องความพึงพอใจและใช้ประโยชน์ (Use and Gratification) ด้านเนื้อหาของสื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก จะช่วยทำให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีส่วนทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

(5.2.2.2) การศึกษาในเรื่องของ การรับรู้ การจดจำ และตีความของกลุ่มผู้อ่าน เกี่ยวกับ จินดานการทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นมาจะช่วยอธิบายถึงบทบาทของจินดานการทางเพศในการถ่ายทอด อุดมการณ์ (Ideological Dimension) ทางสังคมให้กับกลุ่มผู้อ่านได้อย่างชัดเจนขึ้น

(5.2.2.3) การศึกษาในเรื่องนี้เปรียบเทียบกับสื่อที่นำเสนอเรื่องเพศอื่นๆ ที่กลุ่มวัยรุ่น ญี่ปุ่นเปิดรับ จะช่วยอธิบายถึงความต้องการข้อมูลข่าวสารเรื่องเพศในกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นได้ละเอียดขึ้น อันจะช่วยชี้ให้เห็นได้ถึงบทบาทการทำหน้าที่ในการให้ข่าวสารความรู้ และความบันทึกเรื่องเพศ ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรเม็นติก สำหรับกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นได้ชัดเจนขึ้น

(5.2.2.4) การศึกษาจินดานการทางเพศ ที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการนำเสนอเรื่องเพศประเภทอื่น เช่น การตูน H (Hentai) การตูน L (Lolicon) หรือ การตูน Y (Yaoi/Yaoi) จะเป็นการขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับจินดานการทางเพศที่สร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ให้มีความครบถ้วนมากขึ้น



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

#### หนังสือ

- วิภา อุดมฉันท์. (2541). **สื่อมวลชนในญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: ที.พี.พรินท์ จำกัด.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). **การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีพากย์**. กรุงเทพฯ: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). **การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการ  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). **ความเรียงว่าด้วยสัญญาณวิทยา กับสื่อมวลชน**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการ  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุบลรัตน์ ศิริขุ้นศักดิ์. (2547). **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม สังคม**. กรุงเทพฯ:  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย ศิริกาษะ และกาญจนาแก้วเทพ. (2531). **ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการ  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระ จิร โสกณ. (2529). **ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน**. หน่วยที่ 1. นนทบุรี:  
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสูงทักษิณราช.
- \_\_\_\_\_\_. (นปป.). **ปรัชญาในเทคโนโลยี และทฤษฎีการสื่อสาร**. หน่วยที่ 10. นนทบุรี:  
บัณฑิตศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสูงทักษิณราช.
- ชวรัตน์ เชิดชัย. (2527). **ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อสารมวลชน**. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- สุภาพร โพธิ์แก้ว. (2541). **สื่อเพศพารณิชย์ การกลยุทธ์ของคาราโอเกะ**. กรุงเทพฯ:  
โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มล.ตุ้ย ชุมสาย. (2504). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยวิชาการศึกษา.

#### บทความ

การ์ตูนلامกภัยเงยบของเยาวชน (2540, 27 เมษายน). หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. หน้า 12

## วิทยานิพนธ์

- จิตima สุรัฐมาลย์. (2544). การศึกษานักอิทธิภาพของตัวการ์ตูนนำ้ชาอยในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เจมส์ เหลืองศุภกรณ์. (2545). จินตนารถทางเพศของผู้หญิงผ่านนิยายสารวัชรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสารสนเทศ. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติ กันกัย. (2535). อักษรฆะของการสร้างผู้คนจินตนารถทางเพศในสื่อมวลชนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทยา พงศ์พากย์. (2544). การสื่อสารเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทรงพล สร้อยสุวรรณ. (2541). อักษรฆะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- จิตima เพชรรัตน์. (2541). การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศอย่างวัยรุ่นในเขต กกม. กับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสารสนเทศ. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจนาศ เป็ญจพรกุลพงศ์. (2544). การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจัง ในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพนิต พ่วงกิจญ์ โภ. (2531). บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวรัตน์ มาเสถียร. (2546). พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ จากนิยายสารเสริมความรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็ก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษา นิตยสาร Student Weekly และนิตยสาร Nation Junior. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ปราภี แซ่จัง. (2544). ภาษาของผู้หอยิงไทยในสื่อที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศและการรับรู้ภาพผู้ชาย  
ของผู้ชายที่มีต่อผู้หอยิง. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาการ สื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คงกลณี โศสกุลวงศ์. (2542). การให้ความหมายสื่อสิ่งพิมพ์ตามกของ 9 สถาบันในสังคมไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะกรรมการค่าสารศาสตร์และ  
สื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชัยพร ศุขสัมพันธ์. (2541). การวิเคราะห์สัญญา รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการศูนย์ปูน.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ  
สื่อสารมวลชน. กรุงเทพ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

#### สารสนเทศจากสื่ออาชีวกรรมนิกร

การศูนย์ปูน : เรื่องเบาๆ ราคាបันล้าน. (2537, มิถุนายน). นิตยสารผู้จัดการ.

สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2549, จาก [www.gotomanager.com/news/details.aspx?id=5193](http://www.gotomanager.com/news/details.aspx?id=5193)  
Sex ในหนังสือการศูน. (2544, 21 เมษายน). ผู้จัดการรายวัน. สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2549,  
จาก <http://www.kapook.com/hilight/3/1698.html>

ระวัง 7 การศูนอันตรายพบพิรุธกล้ายเป็นคำาร斯ันเช็คซ์. (2549, 12 มกราคม).

หนังสือพิมพ์ดิชน. สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2549,

จาก <http://webboard.mthai.com/5/2006-01-12/185865.html>

เรตติ้ง เช็คส์ ความรักบนหน้ากระดาษ. (2549, 16 ตุลาคม). ผู้จัดการรายวัน

สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2549,

จาก <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9490000128394>

Imagination. Wikipedia encyclopedia. สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2549,

จาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Imagination>

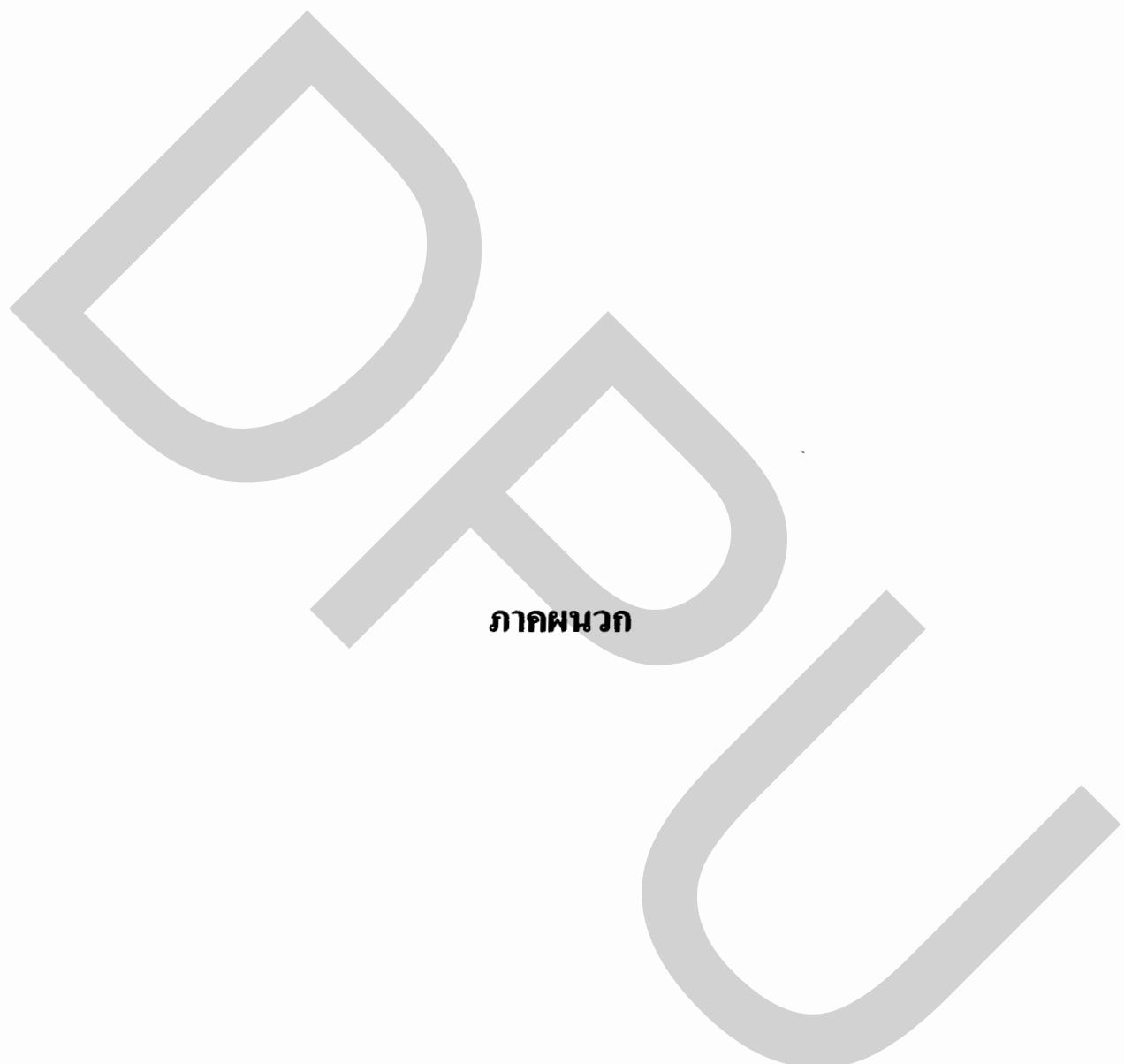
Fantasy. Wikipedia encyclopedia. สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2549,

จาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

## ภาษาต่างประเทศ

### BOOKS

- Becker, S. (1978). **Discovering Mass Communication.** Illinois:  
Scott Foresman and Company Glenview.
- McNair (1996). **Mediated Sex Pornography and Postmodern Culture.** New York:  
St Martin's Press Inc.,.
- Meese, E. (1986). **Report of the U.S. Attorney General's commission on pornography.**  
Washington: U.S. Department of Justice.
- Rodgerson, G. and Wilson, E.,eds. (1991). **Pornography and Feminism: the case against  
censorship.** London: Lawrence and Wishart.
- Steinem, G. (1980). **Erotica and pornography: a clear and present difference.** In Lederer, ed..



ภาคผนวก

## พฤติกรรมการเปิดรับ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก”

### ของวัยรุ่นหญิงในเขต กกม.

#### คำชี้แจง

1. โปรดทำเครื่องหมาย  ในช่อง  ที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด

2. โปรดตอบคำถามทุกข้อ เพราะจะเป็นประโยชน์อย่างแท้จริง

#### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความนิยมของกลุ่มวัยรุ่นหญิง ที่มีต่อ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก”

#### ส่วนที่ 1 อักษณะทางประชากรศาสตร์

1. อายุ ..... ปี

2. การศึกษา  มัธยมศึกษาตอนปลาย  อุดมศึกษา

อื่นๆ .....

#### ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก”

##### 3. ปกติ คุณเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวใดบ้าง

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> แนว公约款 <input type="checkbox"/> แนวต่อสู้/สงคราม                                  | <input type="checkbox"/> แนวสืบสาน/สถาบัน <input type="checkbox"/> แนววิทยาศาสตร์  |
| <input type="checkbox"/> แนวรักโรแมนติก <input type="checkbox"/> แนวรักโรแมนติกที่มีเรื่องเพศในเนื้อเรื่อง | <input type="checkbox"/> แนวแฟนตาซี/สำหรับเด็ก <input type="checkbox"/> แนวคลอกบน  |
| <input type="checkbox"/> แนวเกี่ยวกับสัตว์ <input type="checkbox"/> แนวกีฬา/การใช้ทักษะ                    | <input type="checkbox"/> แนวเรื่องเนื้นไปปั้งเรื่องราวทางเพศ รวมถึงนำเสนอภาพของมีเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งแจ้ง (H : Hentai /L: Lolicon) |
| <input type="checkbox"/> แนวชายหญิงรักร่วมเพศ (Y: Yoi/Yaori) <input type="checkbox"/> แนวอื่นๆ .....       |  |

4. คุณเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนววรักโรมแคนดิกสำหรับเด็กผู้หญิงที่มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับกับเพศ เช่น การก่อครั้ดพิเศษ เวช การจุนพิศด้วยอารมณ์ไคร์ การเปลือยกาย การกระทำชำยุ่งอารมณ์ทางเพศ หรือการมีเพศสัมพันธ์ หรือไม่

- เคย (ต่อข้อ 5)       ไม่เคย (จบการสัมภาษณ์)

5. คุณคิดว่าหนังสือการ์ตูนดังกล่าวเหมาะสมกับวัยของคุณหรือไม่

- เหมาะสม       ไม่เหมาะสม

เพราะ.....  
.....

6. คุณอ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าวนานี่ มาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

- น้อยกว่า 3 เดือน       มากกว่า 3 เดือน – 6 เดือน  
 มากกว่า 6 เดือน – 1 ปี       มากกว่า 1 ปี – 2 ปี  
 มากกว่า 2 ปี

7. ปัจจุบัน คุณยังคงอ่าน (หรือหากมีโอกาสก็จะอ่าน) หนังสือการ์ตูนดังกล่าวนั้นหรือไม่

- อ่าน (ต่อข้อ 8)       ไม่อ่าน (จบการสัมภาษณ์)

8. คุณอ่านหนังสือการ์ตูนดังกล่าวนานี่ บ่อยแค่ไหน

- ทุกวัน       1-2 ครั้ง/สัปดาห์  
 1-2 สัปดาห์/ครั้ง       2-3 สัปดาห์/ครั้ง  
 เดือนละครั้ง       นานกว่า 1 เดือน/ ครั้ง

9. หนังสือการ์ตูนดังกล่าวนั้น ที่คุณอ่านได้นาอย่างไร

- ซื้อเองตามแพงหนังสือ       ฝากเพื่อน/บุคคลอื่นซื้อ  
 ยืมเพื่อน       เช่าจากร้านเช่ายืมหนังสือ  
 จากพี่น้อง หรือญาติ       อื่นๆ .....

10. คุณซื้อบหนังสือการ์ตูนดังกล่าวในระดับใด

- ชอบมาก       ชอบ       ปานกลาง/เฉยๆ  
 ไม่ชอบ       ไม่ชอบมาก

11. หากต้องเลือกระหว่างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกทั่วไปที่ไม่มีเรื่องเพศ กับ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกที่มีเรื่องเพศในเนื้อเรื่อง คุณจะเลือกอ่านเล่นได้

- หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกทั่วไปที่ไม่มีเรื่องเพศ
- หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติกที่มีเรื่องเพศในเนื้อเรื่อง

เพราะ .....

12. คุณเคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นคังต่อไปนี้ เรื่องใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> คลินิครัก           | <input type="checkbox"/> กลเม็ดพิชิตใจชายในฝัน |
| <input type="checkbox"/> เก็ตยู (Get you)    | <input type="checkbox"/> มาเพียทรัก            |
| <input type="checkbox"/> แรงรัก แรงปรารถนา   | <input type="checkbox"/> แวนดอนอย (Bad Boy)    |
| <input type="checkbox"/> ไฟกะนักบุญปราบปีศาจ |  |

13. ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก (หนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่นแนวรักโรแมนติก ที่มีการนำเสนอเรื่องเพศในเนื้อเรื่อง)

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## 7 การศุนอันตราย พนพิรุษกด้ายเป็น"ตำราสอนเช็ค"

เมื่อสิ่งที่ควร "ปกปิด" ถูก "กระแสหลักจากตะวันตก" ผลักดันให้วัยรุ่นเปลี่ยนแนวความคิด

**"ถ้ารักต้องมีเพศสัมพันธ์"!!!** ซึ่งการเรียนรู้นั้นวนกเรื่อง "เช็ค"

ถูกถ่ายทอดไปสู่เยาวชนได้ง่ายมาก

ที่สุด ผ่านช่องทางที่หลายคนคิดว่าสนใจสูก็

### "การศุน"

บอยครึ่ง ที่เห็นข่าวหรือประเดิมถูกเดียง กรณีเนื้อหาอันไม่เหมาะสมของการศุน ที่เต็มไปด้วยการ

กระตุนให้เกิดการ "อยากรู้อยากลอง" การมีเพศสัมพันธ์ และการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ

ที่ไม่ต่างไปจากอาชญากร สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็น "ด้านแบบ" ใน "คัดลอก" พฤติกรรมของวัยรุ่นได้

อย่างดีที่สุด!

เพราะไม่เพียงแค่ "ดัวอักษร" เท่านั้นที่ถูกฟังเข้าไปความคิดของเยาวชน แต่ยังมี "ภาพ" ที่ "เร่ง

เร้า" ให้uhnวนการ "บ่มเพาะ" ตามบูรณาแบบยิ่งขึ้น!!!

การศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการศุนจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ เก็ตยู (Get You), แรงรัก...แรงปรารถนา,

คลินิครัก, ไงจะนักบุญปราบปีศาจ, แบด บอย (Bad Boys), นาฬิกาที่รัก และกลเม็ดพิชิตใจชายใน

ฝัน โดย "กลุ่มศูนปักครองผู้รักชาติ รักเอกราช และพิทักษ์ความมั่นคงของชาติ" พน "ซิงมิคปักดิ"

ที่หล่อหลอมให้เยาวชนนำไปในการที่มิตรไม่น้อยที่เดียว ซึ่งกระบวนการถ่ายทอด "เรื่องราว"

ถึงขั้นเป็น"ตำรา"!!!!

เริ่มตั้งแต่ "สอนเด็กนักเรียนชายหญิงให้มีเพศสัมพันธ์" ผ่านวิธีการปฏิบัติตัวของพระเอกและ

นางเอกที่เป็นคู่รักดังเช่นในเรื่อง "แรงรักแรงปรารถนา" เมื่อเป็นเพนกวันต้องชอบดูแลและช่วยเหลือ

ไปส่งบ้าน ไปส่งที่ห้องขึ้นเล่นกีฬา ไปส่งห้องสมุด แอบทคลองมีเพศสัมพันธ์ในที่สาธารณะ

ระหว่างที่ช่วยกันแล้วโกรกพ่อแม่ว่าไปทำการบ้านที่บ้านเพื่อน

"การสอน" "โซเมลีค่าสคร์" วิธีทางการผูกมัดชาย ที่เป็นเป้าหมายต้องด้วยการแต่งงานและการมี

เพศสัมพันธ์เพื่อเพื่อเจ้าศึกให้ฝ่ายชายลุ่มหลงในการตัณหาที่หอบยื่นให้ อย่างเรื่อง "กลเม็ดพิชิตใจ

ชายในฝัน"

เรื่องราวของ "เชื้อกสีโภค" ลูกสาวเข้าของร้านบาร์เกย์ที่ทำทุกวิถีทาง เพื่อให้มองหาบุ่มหล่อหลังรัก และมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งเนื้อหา มีทั้งคำพูดและรูปภาพ ที่เป็นการบอกเล่าถึงรายละเอียดการมีเพศสัมพันธ์อย่างโถ่แจ้ง

"สอนวิธีการแก้ปัญหาการไร้ความรู้สึกทางเพศ" ที่เป็นความต้องเนื่องจากหลังพฤติกรรมสำส่อนทางเพศใน "คืนครั้ง" หมอนวดบุ่มใช้ความหล่อและใช้ศาสตร์แห่งการนวด เป็นเครื่องช่วยให้เกิดความต้องการเพศ ซึ่งเปรียบเสมือนหลักสูตรอบรมเด็กชายหญิง ให้รู้ทักษะในการให้บริการทางเพศและวิธีนำบุคคลเมื่อเกิดอาการ ไร้ความรู้สึกทางเพศ"

"หลักสูตรการเป็นโสดเกมีคือในครรานั้นก็เรียนและเป็นมือเก็บ" "เก็ต ยู" เสนอเรื่องราวของ "อันริ" เด็กสาวหน้าตาดีทันสมัยที่หลงใหลคลังไกด์ "ชิน" นักร้องบุ่มถึงขั้นต้องการมีสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง และมิจิตใจหมอกบุ่มอยู่กับลีลาและความรู้สึกจากเพศสัมพันธ์ของเชือและขา ซึ่งนอกจากรูปภาพ ที่ออกมากในลักษณะแสดงการร่วมเพศแล้ว ภาษาที่ใช้ยังเป็นภาษาสอง方言 สองภาษา เช่น ชินกำลังสอน อันริในการฝึกหัดเดียดด้วยภาษาตามกว่า "ลองหัดแบบของแรงอีกหน่อย อย่างเช่น... นึกถึงตอนที่จำเจกับฉันกี่ได.." "อะ...ที่แบบนี้ จะไปคิดถึงเรื่องนั้นได้ยังไง..." "จันเหรอ? ฉันว่าน่าจะคิดออก ก็มีลิสต์นี่ ตาต้องมองลูก เคลื่อนไหวไม่ที่จะแท้จริง เลิ่งเป้าหมายเหมือนเรื่องนั้นเป็นเลย... ความรู้สึกเดียวกับตอนแยกขาเชืออกอ...แต่ก็เดี๋ยง นึกให้ออกสิ...หรือว่าต้องช่วยทำให้นึกออก" เป็นต้น

นอกจากการปลูกฝังเรื่องเพศแล้ว การศึกษารั้งนี้ยังระบุถึง "อันตราย" ที่แฝงมา กับการตุนอิกชนิด คือ ความรุนแรงในการก่อคดีอาชญากรรมทางเพศ การค้ายาเสพติด การจีบลวนโนยรรถ การฉกพาก ตัวการคุ้มครอง

รวมถึงการประسانเครือข่ายของแก๊งกวน กับขบวนการอาชญากรรมภายในประเทศและระหว่างประเทศ ดังเช่นเรื่อง "แบม บอยส์" ที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นเปิดกิจการขายวิชิโอ และต้องการสร้างยอดขาย ให้มากขึ้น จึงลง工夫ให้ไว้เพื่อให้มาถ่ายวิดีโอลามก อีกทั้งยังพบว่า การตุนเหล่านี้มีการเชิดชูภูมิใจอาษาจักรที่ยังไหอยู่อภิมหาเศรษฐี เชิดชูความหรูหรา ร่าเริง และความยิ่งใหญ่ เช่น "มาเฟียที่รัก" ที่ตัวเอกมีอิทธิพลทางเศรษฐกิจสามารถตัดต่อกับองค์กรอำนาจจารชูไม่ว่าตำรวจหรือทหาร สามารถก้าวเข้า去做 กิจการทุกอย่างที่สามารถหาซื้อได้แต่ก็ยังได้รับการเชิดชูให้เป็นพระเอก และเป็นคนที่นักเรียนยกย่องบุคคลหัวใจ แม้เป็นคนที่มีคุณมีความสามารถด้วยตัวเองอย่างโดดเด่น

ทั้งหมดนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า สื่อย่างการศุนที่คุณมีจะไม่มี "พิษภัย" กำลังเป็นเครื่องมือของ "ผู้ไม่หวังดี" หวังเพียงแค่ใช้ "ความอยากรู้อยากเห็น" ของเด็กและเยาวชนเพื่อสร้างรายได้และกำไรเข้ากระเบื้องย่างเห็นแก่ตัว ทว่าสิ่งที่ต้องการทำอย่างเร่งด่วนที่สุด นอกจากการถกเถียงความไม่เห็นชอบ คือ มาตรการการปราบปรามและความคุ้ม "สื่อตามกระแส" ลักษณะนี้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ขณะเดียวกันคงถึงเวลาแล้วที่ผู้ปกครองจะให้เวลาใส่ใจกับสิ่งที่ลูกอ่านอย่างเข้าใจและมีเหตุผล

สกู๊ฟช่าว “ระวัง 7 การศุนอันตรายพบพิธีกรลายเป็นคำรามอนเซอร์”

หนังสือพิมพ์มติชน 12 มกราคม 2549 หน้า 36

สืบค้นจาก

<http://webboard.mthai.com/5/2006-01-12/185865.html>

ทั้งหมดนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า สื่อย่างการศุนที่คุณมีจะไม่มี "พิษภัย" กำลังเป็นเครื่องมือของ "ผู้ไม่หวังดี" หวังเพียงแค่ใช้ "ความอยากรู้อยากเห็น" ของเด็กและเยาวชนเพื่อสร้างรายได้และกำไรเข้ากระเบื้องย่างเห็นแก่ตัว ทว่าสิ่งที่ต้องการทำอย่างเร่งด่วนที่สุด นอกจากการถกเถียงความไม่เห็นชอบ คือ มาตรการการปราบปรามและความคุ้ม "สื่อตามกแฟง" ลักษณะนี้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ขณะเดียวกันคงถึงเวลาแล้วที่ผู้ปกครองจะให้เวลาใส่ใจกับสิ่งที่ลูกอ่านอย่างเข้าใจและมีเหตุผล

ถูกไฟช่าว “ระวัง 7 การศุนอันตรายพบพิธีกลางไทยเป็นคำรามเสื้อกซู”

หนังสือพิมพ์มิติชน 12 มกราคม 2549 หน้า 36

สืบค้นจาก

<http://webboard.mthai.com/5/2006-01-12/185865.html>

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวพัชรินทร์ นฤเบศไกรสีห์

ประวัติการศึกษา

เกิดเมื่อวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2513

ตำแหน่งงานปัจจุบัน

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีคณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิเคราะห์ ภาษาไทย จากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ เมื่อปีการศึกษา 2538 และศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะนิเทศศาสตร์ สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ในปีการศึกษา 2547

ปัจจุบันทำงานที่บริษัท SUMITOMO ELECTRIC INDUSTRIES, LTD. WLL PROJECT OFFICE ในตำแหน่ง Asst. Manager General Affair / Purchasing