

บทความวิจัย

เรื่อง “2 มั่งงะ” : ภาพและเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏใน(2)เล่ม

โดย

นางสาวชนัญญากานต์ มาประเสริฐ

รหัสนักศึกษา 05520705

เสนอ

อาจารย์นาคยา อยู่คง

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2555

ชื่อเรื่อง	“2 มังงะ” : ภาพและเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏใน(2)เล่ม
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวชนัญญากานต์ มาประเสริฐ รหัสนักศึกษา 05520705
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นาคยา อยู่คง
ปีการศึกษา	2555

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “2 มังงะ” : ภาพและเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏใน(2)เล่ม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของความรุนแรงและรูปแบบการนำเสนอความรุนแรงที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ได้รับการแปลในประเทศไทย โดยเลือกศึกษาจากหนังสือการ์ตูนที่แปลเป็นภาษาไทยแล้วจำนวน 2 เรื่อง คือ เรื่อง “ไลฟ์” (Life) และ เรื่อง “เบอร์เซิร์ก” (Berserk) ซึ่งมีวิธีการศึกษาด้วยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ อาทิ หนังสือ บทความจากวารสาร บทความทางวิชาการ และฐานข้อมูลสื่อออนไลน์ต่าง ๆ อีกทั้งได้นำกรอบแนวความคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์เรื่อง ความรุนแรง และ สัญวิหยามาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่อง อันได้แก่เรื่อง Life และ เรื่อง Berserk แม้ทั้ง 2 เรื่องจะมีความต่างในเรื่องของช่วงเวลา บริบททางสังคม การพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการผลิตอาวุธแตกต่างกัน โดยเรื่อง Berserk จะสะท้อนให้เห็นในบริบททางสังคม ในช่วงที่ยังค่อนข้างเป็นสังคมประเพณี ที่ยังมีการทำศึกสงครามด้วยอาวุธที่ไม่ได้ใช้กระบวนการด้านเทคโนโลยีมากนัก ในขณะที่ เรื่อง Life จะสะท้อนให้เห็นในช่วงเวลา บริบททางสังคมที่ค่อนข้างเป็นสังคมสมัยใหม่ ได้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีขึ้นมาแล้ว หากแต่สิ่งที่ถูกเรียกว่า “ความรุนแรง” ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมนั้น ๆ เรื่อยมา ซึ่งระดับของความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในทั้ง 2 เรื่องแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1. ความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรม (Direct or behavioral violence) คือ การกระทำทารุณกรรม และการทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ ถือเป็นความรุนแรงที่เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด โดยความรุนแรงทางตรงนี้ จะมีที่มา หรือถูกสร้างให้เกิดความชอบธรรมจากความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม 2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) เป็นโครงสร้างที่เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างคนที่มีตำแหน่งหน้าที่แตกต่างกันในโครงสร้างนั้น เกี่ยวข้องกับความแตกต่างในเรื่องชนชั้น และ อำนาจทั้งทางเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง หรืออำนาจทางการเมือง และ 3. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural violence) เป็นระดับความรุนแรงที่อยู่ลึกที่สุด เป็นเรื่องของระบบความเชื่อความหมายของสังคม มีคำอธิบายที่ทำให้เอาโรคเอาเปรียบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกายและจิตใจระหว่างบุคคลในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือต้องยอมรับได้ หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมเป็นตัวสร้างความชอบธรรมให้แก่ความรุนแรงทั้งสองประเภท ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น สำหรับรูปแบบการนำเสนอความรุนแรงที่ศึกษาจาก “มังงะ” ทั้งสองเรื่อง แบ่งได้เป็น 2 ประเด็นหลักคือ

1. รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงที่ปรากฏใน “มังงะ” อันนำไปสู่การวิเคราะห์เพื่อให้ได้คำตอบมาซึ่ง
2. รูปแบบการนำเสนอ “ประเภท” ของความรุนแรง โดยเรื่อง Life จะนำเสนอในรูปแบบสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาหรือ เปิดเผยต่อผู้รับสารอย่างชัดเจน เป็นส่วนหลัก ในขณะที่เรื่อง Bererk จะเป็นรูปแบบสื่อสารปกปิดโดยการใช้สัญลักษณ์แทน หรือ ผู้รับสารต้องใช้การตีความเป็นส่วนหลัก มากกว่าเรื่อง Life และจากที่ได้กล่าวข้างต้นแล้วว่าการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงที่ปรากฏใน “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่องนั้น นำมาซึ่งคำตอบของรูปแบบการนำเสนอประเภทของความรุนแรง กล่าวคือ สำหรับประเภทความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรมอันเป็นความรุนแรงที่เห็นและเข้าใจได้ง่ายว่าคือ อความรุนแรง จะเป็นการนำเสนอในรูปแบบสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาหรือ เปิดเผยต่อผู้รับสารอย่างชัดเจนเป็นส่วนสำคัญ ในขณะที่ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อันเป็นความรุนแรงที่อยู่ระดับลึกลงมาและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม อันเป็นความรุนแรงที่อยู่ระดับลึกที่สุด จะเป็นการนำเสนอในรูปแบบ สื่อสารปกปิดโดยการใช้สัญลักษณ์แทน หรือ ผู้รับสารต้องใช้การตีความเป็นส่วนสำคัญ

คำสำคัญ

“มังงะ” คือคำภาษาญี่ปุ่นสำหรับใช้เรียกหนังสือการ์ตูน หรือการ์ตูนช่องที่ถูกวาดขึ้นโดยนักวาดการ์ตูนญี่ปุ่น หากแปลตรงตัวจะแปลว่า “ภาพตามอารมณ์” โดยเทคนิคหรือองค์ประกอบของ “มังงะ” จะมีข้อแตกต่างอยู่บ้างกับหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆหรือหนังสือการ์ตูนตะวันตก

ความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรม (Direct or behavioral violence) คือ การกระทำทารุณกรรม และการทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ ถือเป็นความรุนแรงที่เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) เป็นโครงสร้างที่เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างคนที่มีตำแหน่งแห่งที่แตกต่างกันในโครงสร้างนั้น เกี่ยวข้องกับความแตกต่างในเรื่องชนชั้น และ อำนาจ

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural violence) เป็นระดับความรุนแรงที่อยู่ลึกที่สุด เป็นเรื่องของระบบความเชื่อความหมายของสังคม มีคำอธิบายที่ทำให้เอารัดเอาเปรียบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกายและจิตใจระหว่างบุคคลในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือต้องยอมรับได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	1
สารบัญ	3
บทนำ	4
ความเป็นมาและความสำคัญ	4
วัตถุประสงค์	7
วิธีการศึกษา	7
ทบทวนวรรณกรรม	8
ผลการวิจัย	
ข้อมูลทั่วไปของ “มังงะ”	18
ประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏใน “มังงะ”	22
รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงใน “มังงะ”	29
รูปแบบการนำเสนอประเภทความรุนแรงใน “มังงะ”	37
สรุปผลการวิจัย	38
บรรณานุกรม	40
ประวัติผู้ศึกษา	42

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูน เป็นคำกว้าง ๆ ที่ใช้เรียกแทนภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวซึ่งอาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายและได้นำไปเผยแพร่หรือแจกจ่ายในที่สาธารณะ ซึ่งการ์ตูนได้เริ่มต้นขึ้นที่ประเทศอังกฤษ ในศตวรรษที่ 17 ช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรม และในปี ค.ศ. 1760 การ์ตูนถูกผลิตออกมาโดยการใช้บล็อกไม้และพิมพ์ลายเส้นบนกระดาษ หรือลงบนวัสดุอื่น ๆ ขนาดใหญ่ ที่เรียกว่า “บรอดชีท” (broadsheet) แผ่นภาพที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่เป็นภาพบันทึกเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษในช่วงเวลานั้น โดยเฉพาะภาพที่ระลึกการประหารชีวิตในที่สาธารณะ อีกทั้งแผ่นภาพบางแผ่นที่คำบรรยายใต้ภาพมีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนา หรือที่เรียกว่า “บัลลูน” (balloon) หรือลายเส้นแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวและแสดงความเร็วที่เรียกว่า “สปีดไลน์” (speedline) องค์ประกอบทั้งหมดนี้เป็น “ไวยากรณ์ของภาษาการ์ตูน” นั่นเอง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายแรกของผู้ขายแผ่นภาพคือกลุ่มคนชนชั้นล่างที่ไม่ได้รับการศึกษาจากนั้นจึงค่อยๆเลื่อนระดับขึ้นมาสู่กลุ่มคนชนชั้นกลางที่ได้รับการศึกษา และรู้เรื่องการเมือง แผ่นภาพจึงเริ่มมีลักษณะเป็นแผ่นภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญของสังคมที่เรียกว่า “ภาพล้อเลียน” (caricature)

พัฒนาการของไวยากรณ์การ์ตูนที่เริ่มต้นจากแผ่นภาพเรียบง่าย ไปสู่แผ่นภาพที่มีสปีดไลน์ตามด้วยการเติมบัลลูนและในที่สุดก็เกิดคำบรรยายขึ้นเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตด้วย นั่นคือจากการผลิตด้วยแม่พิมพ์ไม้ก็เปลี่ยนเป็นแม่พิมพ์ทองแดง ซึ่งมีวิธีการโดย การลอกถ่าย แกะลายลงบนแผ่นทองแดงแล้วใช้กรดกัดตามด้วยการลงหมึก ทั้งนี้ ด้านการตลาดก็ได้พัฒนาไปพร้อมกันด้วยจากแผ่นภาพ ไปสู่นิตยสารรายวันและรายสัปดาห์

ขณะเดียวกัน ทางด้านประเทศฝรั่งเศส จากเหตุการณ์ทางการเมืองนับตั้งแต่ฝรั่งเศสกลายเป็นสาธารณรัฐในปี ค.ศ. 1792 จนกระทั่งนโปเลียนยึดอำนาจรัฐในปี ค.ศ. 1799 ได้สร้างนักเขียนภาพล้อเลียนจำนวนมากและได้รุ่งเรืองขึ้นเมื่อมีการปฏิวัติเพื่อล้มล้างระบอบกษัตริย์ในปีค.ศ.1830 จนกระทั่งเข้าสู่ศตวรรษที่ 19 การ์ตูนเริ่มแพร่หลายไปทั่วประเทศในยุโรป และ แพร่หลายไปยังอเมริกา จีน ญี่ปุ่น (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546:15-25)

การ์ตูน มีความสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เรื่องราวต่างๆ และเป็นสื่อลักษณะหนึ่งที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าใจได้ โดยอาศัยรูปภาพเป็นตัวสื่อความหมาย การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากคนทุกเพศ ทุกวัย

ในปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นที่เรียกกันว่า “มังงะ” (manga) เป็นที่รู้จักกันทั่วโลก ซึ่งมีลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมสิ่งพิมพ์ของญี่ปุ่นที่ไม่มีใครในโลกนี้เทียบเคียงได้ “มังงะ” เป็นธุรกิจสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์ และ รายเดือน

ทั้งหมดรวมกัน (Tasker 1987,120) การ์ตูนญี่ปุ่นเข้าถึงคนทั่วโลกผ่านการถ่ายทำเป็นเทปโทรทัศน์ สำหรับหนังสือการ์ตูน มีการตีพิมพ์ซ้ำเป็นภาษาต่างประเทศโดยไม่คำนึงถึงลิขสิทธิ์ในประเทศต่างๆ ที่สำคัญ ได้แก่ ใต้หวัน และไทย ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการ์ตูนเปรียบเทียบให้เห็นว่าสำหรับการ์ตูนของประเทศตะวันตก ผู้อ่านต้องให้ความสนใจขณะอ่าน แต่ “มังงะ” ของญี่ปุ่น ใช้การดูดซับเนื้อหาผ่านทางตา คนญี่ปุ่นพบว่าการอ่าน “มังงะ” เร็วกว่าและง่ายกว่าการอ่านนวนิยาย อีกทั้งสะดวกกว่าในการพกพา มากกว่าเครื่องรับโทรทัศน์ (Schodt1986,25) “มังงะ” จึงเหมาะที่สุดสำหรับสังคมที่ผู้คนแออัด ยึดเยียดอยู่ในเมือง ทำงานเช้าถึงดึก และเด็ก ๆ ที่ไม่มีที่เล่นนอกบ้านมากนัก ยิ่งกว่านั้นเมื่อเปรียบเทียบความตื่นเต้นที่ได้รับจาก “มังงะ” กับการลงทุนก็พบว่าดูถูกอย่างไม่น่าเชื่อ “มังงะ” จึงเป็นหนทางหลีกเลี่ยงจากความจริงที่กดดันในชีวิตประจำวัน คนญี่ปุ่นอ่าน “มังงะ” ได้ทุกเพศทุกวัย และ ทุกอาชีพ

ลักษณะของ “มังงะ” ส่วนใหญ่จะเน้นเส้นมากกว่ารูปทรง และการให้แสงเงาส่วนการจัดช่องภาพจะไม่ตายตัวเหมือนการ์ตูนสี่ช่องหรือการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ จุดเด่นอีกประการคือตัวละครใน “มังงะ” มีนัยน์ตาใหญ่จากความเป็นจริงมาซึ่งเกิดจากไอเดียของ นายโอซามุ เทซูกะ ผู้เขียนเรื่อง “แอสโตรบอย” (เจ้าหนูปรมาณู) ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของ “มังงะ” ในปัจจุบัน โดยได้ความคิดมาจากตัวการ์ตูนของดิสนีย์

สิ่งที่เป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งของ “มังงะ” คือ ต้นฉบับจะเขียนและให้อ่านจากขวามือไปซ้ายมือ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการอ่านของชาวญี่ปุ่น เมื่อนำมาเผยแพร่ในต่างประเทศจึงมีการเปลี่ยนรูปแบบการอ่าน โดยเริ่มจากซ้ายมือไปขวามือ ซึ่งทำให้นักเขียนการ์ตูนรวมถึงนักอ่านหลายท่านคัดค้าน ดังนั้นในปัจจุบัน สำนักพิมพ์ต่างๆ ในต่างประเทศแต่ละประเทศ (รวมทั้งประเทศไทย) ที่ได้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนของญี่ปุ่น ได้ตีพิมพ์ “มังงะ” ให้อ่านจากขวามือไปซ้ายมือตามต้นฉบับเดิม (ชาติ ประชาชื่น, 2553)

ในปัจจุบัน “มังงะ” มีหลากหลายประเภท แบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทหลักๆ ตามรูปแบบของการ์ตูน คือ

1. โชเนน (Shonen) การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย
2. โชโจ (Shojo) การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง
3. เซเนน (Seinen) การ์ตูนที่เน้นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายและผู้หญิง
4. เซจิน (Seijin) การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน

นอกจากนี้สามารถแบ่งระดับของการ์ตูนญี่ปุ่นโดยละเอียดได้อีก 8 ประเภท ดังนี้

1. H = Hentai (เฮนไต) แนวการ์ตูนลามก ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนทุกรูปแบบ

2. O = Obacon (โอบาคอน) การ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างลูกศิษย์กับอาจารย์
3. L = Lolicon (โลลิกอน) แนวการ์ตูนเกี่ยวกับบุคคลที่ชื่นชอบผู้ที่อายุน้อยกว่าตนเอง
4. Y = Yaoi (ยาโอย) แนวการ์ตูนเกี่ยวกับกลุ่มบุคคลที่ชอบเพศเดียวกัน
5. K = Kenshiro (เคนชิโร่) แนวการ์ตูนบ๊ापลัง
6. M = Maid (เมด) การ์ตูนที่นิยมสาวใช้ที่ใส่ชุดเมดเมืองผู้ดีอังกฤษเหมาะสำหรับพวกที่ชอบกดขี่ข่มเหงทางเพศ หรือชื่นชอบทาสรับใช้เป็นพิเศษ
7. N = Neko (เนโกะ) การ์ตูนที่ตัวเองมีลักษณะคล้ายแมว หรือใส่หูแมว ให้อารมณ์ของความน่ารักคลอเคลีย จี๋อ่อน ไร้เดียงสาและน่าทะนุถนอม
8. SM = Sadistic Masochism (ซาดีสต์) หรือ Slave Master แนวการ์ตูนที่เน้นความเก็บกด ความรุนแรง (ทิมข่าว, 2549: 53-55)

“มังงะ” มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเป็นที่ยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นวิจิตรศิลป์ และเป็นวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง แต่ปัจจุบัน กลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ ต่างวิพากษ์วิจารณ์ “มังงะ” อย่างกว้างขวางด้านเนื้อหาของความรุนแรงและเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่มาก ซึ่งประเทศญี่ปุ่นยังไม่มีกฎหมายจัดระเบียบ “มังงะ” โดยตรง มีเพียงกฎหมายฉบับหนึ่งที่กล่าวถึงลักษณะที่ว่า “ห้ามผู้ใดจัดจำหน่ายสื่อที่ขัดต่อความดีงามของสังคมจนเกินไป” เท่านั้น นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นจึงมีเสรีภาพที่จะเขียน “มังงะ” ที่มีเนื้อหาทุกแนวสำหรับผู้อ่านทุกกลุ่ม (ชาติ ประชาชื่น , 2553)

แม้ว่า “มังงะ” จะมีหลากหลายประเภท แต่เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับ ความรุนแรง หรือมีเรื่องเพศที่เด่นชัดมากขึ้น มีภาพโป๊เปลือย และ ภาพการร่วมเพศ และที่ร้ายแรงกว่าคือ ความลามกอนาจารที่รุนแรงมากขึ้น เช่น การมีเพศสัมพันธ์ฉ้อฉล ลูกศิษย์ข่มขืนอาจารย์ เป็นต้น ซึ่งบางเรื่องใช้การนำเสนอที่แอบซ่อน ปกปิดความรุนแรง

ความรุนแรงที่ปรากฏในสื่ออย่าง “มังงะ” หมายถึง การใช้กำลังหรืออุปกรณ์ใด ๆ เป็นอาวุธ คุกคาม หรือการทำร้าย ขว้างปา การตี การเตะต่อย ต่อสู้ การทำให้เกิดบาดแผล การทำให้เห็นเลือด การกระทำต่าง ๆ ต่อตัวละครในการ์ตูนที่เป็นเด็ก หรือ สตรี เป็นต้น อันส่งผลให้ผู้กระทำได้รับบาดเจ็บต่อร่างกาย หรืออาจถึงแก่ชีวิต หรือ ความรุนแรงต่อจิตใจ คือการกระทำใดๆซึ่งมีผลทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหาย หวาดกลัวหรือตกใจ ทั้งการใช้คำพูดหยาบ คำพูดข่มขู่ พฤติกรรมการบังคับ ความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าสนใจศึกษา โดยนำกรอบความคิด เรื่องความรุนแรงมาวิเคราะห์ว่ามีประเภทความรุนแรงอะไรบ้าง และมีการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงรูปแบบอะไร สำหรับการศึกษาวិ จัยการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผ่านมามีศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับ

ประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ของ “มังงะ” ความแตกต่างระหว่าง “มังงะ” กับคอมมิคส์ของอเมริกาหรืออิทธิพลของ “มังงะ” ต่อการ์ตูนไทย แต่ยังไม่มีการศึกษาประเด็น เนื้อหาความรุนแรงใน “มังงะ” ซึ่งจะศึกษาโดยมุ่งเน้น การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ยึดครองตลาดการ์ตูนในประเทศไทย เนื่องจากมีภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องหลากหลายประทับใจผู้อ่าน โดยเริ่มแรกเข้ามาในปี พ.ศ. 2463 คือเรื่อง “โซจังก๊ับกระรอก” แต่เริ่มได้รับความนิยมราวพ.ศ. 2504 –2505 (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541: 5)

โดยงานวิจัยจะเลือกศึกษาจากหนังสือการ์ตูน 2 เรื่องที่แปลในประเทศไทยแล้ว นั่นคือ

1. เรื่อง “ไลฟ์” (Life) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับรางวัล การ์ตูนยอดเยี่ยมของสำนักพิมพ์โคดันฉะ สาขาการ์ตูนผู้หญิง ครั้งที่ 30 ในปี พ.ศ. 2549
2. เรื่อง “เบอร์เซิร์ก” (Berserk) เป็นการ์ตูนแนววัยรุ่นผู้ชาย ที่มีจำนวนยอดขายอันดับต้นในประเทศไทยญี่ปุ่น ซึ่งหนังสือการ์ตูน 2 เรื่องนี้ มีเนื้อหาที่แตกต่างกันจึงทำให้ดิฉันสนใจนำมาศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอความรุนแรงในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย

วิธีการวิจัย

1. เก็บข้อมูลโดยใช้ข้อมูลแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ
 - 1.1. เก็บข้อมูลจากสื่อสิ่งตีพิมพ์หนังสือ
 - หนังสือ
 - บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2. เก็บข้อมูลจากฐานข้อมูลจากสื่อออนไลน์ (อินเทอร์เน็ต)
2. นำแนวความคิดและทฤษฎีทางสังคมมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล

บททวนวรรณกรรม

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะได้มองเห็นแนวทางในการศึกษา โดยการทบทวนวรรณกรรมจะนำแนวความคิด และทฤษฎีเป็นตัวตั้งและตามด้วย สื่อสิ่งตีพิมพ์หนังสือ บทความวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงฐานข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ทั้งเกี่ยวข้องโดยตรง และเกี่ยวข้องเฉพาะบางส่วน มาอธิบาย ดังนี้

แนวความคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์

1.แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรง: องค์การอนามัยโลก(WHO)

จาก http://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/report2_11_3.pdf

องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ให้ความหมายของการใช้ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกมาทางร่างกาย การขู่บังคับ การแสดงอำนาจ ต่อตนเอง บุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน เพื่อก่อให้เกิดความบาดเจ็บ การเสียชีวิต การสะเทือนใจ การสูญเสีย หรือการถูกทอดทิ้ง

การจำแนกความรุนแรง(Typology of violence)

องค์การอนามัยโลก(WHO) ได้แบ่งประเภทของความรุนแรงไว้ในเบื้องต้น ตามประเภทความรุนแรง (Typ of violence) และลักษณะของการใช้ความรุนแรง (Nature of violent acts) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประเภทความรุนแรง จำแนกจาก 3 กลุ่มที่แบ่งตามผู้ถูกกระทำความรุนแรงออกไปได้อีก ดังนี้

1. การกระทำความรุนแรงต่อตนเอง (Self-directed violence) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ
 - 1.1.การฆ่าตัวตาย(Suicidal behavior)
 - 1.2. การทำร้ายตนเอง(Self-abuse)
2. การกระทำความรุนแรงต่อผู้อื่น (Interpersonal violence) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ
 - 2.1. ความรุนแรงในครอบครัวและคู่ครอง (Family and intimate partner violence) พิจารณาความรุนแรงที่กระทำต่อสมาชิกในครอบครัว เช่น การใช้ความรุนแรงต่อบุตรหรือเด็ก การใช้ความรุนแรงต่อคู่ครอง หรือสตรี การใช้ความรุนแรงต่อผู้สูงอายุ เป็นต้น โดยปกติความรุนแรงประเภทนี้จะปรากฏที่บ้าน เป็นสำคัญ ดังนั้น จึงมีการเรียกความรุนแรงประเภทนี้ว่า “ความรุนแรงภายในครัวเรือน”
 - 2.2. ความรุนแรงในชุมชน (Community violence) พิจารณาความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ไม่ใช่สมาชิกในครอบครัว เช่น การใช้ความรุนแรงต่อคนในชุมชนหรือคนรู้จัก (Acquaintance)

การใช้ความรุนแรงต่อคนนอกชุมชนหรือคนแปลกหน้า (Stranger) เป็นต้น โดยปกติความรุนแรงประเภทนี้จะไม่ปรากฏในบ้าน เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน ลูก หรือโรงเรียนเด็ก เป็นต้น

3. ความรุนแรงในสังคม (Collective violence) เป็นการกระทำความรุนแรงโดยกลุ่มบุคคล (Large groups of individuals) หรือโดยรัฐ (States) โดยแต่ละกลุ่มแสดงการขับเคลื่อนทางสังคม (Social motive) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่ม หรือแข่งขันผลประโยชน์ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง

ประเภทความรุนแรงในสังคม สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท ตามผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องของ คือ

3.1 ความรุนแรงทางสังคม เช่น การต่อสู้ทางชนชั้น การก่อการร้าย

3.2 ความรุนแรงทางการเมือง เช่น สงคราม ปฏิบัติการทางกฎหมาย ความขัดแย้งระหว่างรัฐ

3.3 ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ เช่น การต่อต้านโดยการทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจหยุดชะงัก เช่น

การนัดหยุดงาน เป็นต้น

ลักษณะของการกระทำความรุนแรง

สามารถแบ่งได้ 4 รูปแบบ ตามวิธีการใช้ในการแสดงออกถึงความรุนแรง ได้แก่

1. ความรุนแรงทางร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การได้รับบาดเจ็บโดยผู้กระทำความรุนแรงในรูปแบบ การเมียนตี เตะ กัด หรือวิธีอื่น ทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บ เช่น กระดุกหัก เลือดออก ภายใน ฟกช้ำ แผลไฟไหม้ ได้รับสารพิษ รวมถึงการทะเลาะวิวาท ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงบริบทของแต่ละวัฒนธรรมด้วย และเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ใช่อุบัติเหตุ

2. ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำใดๆที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ผู้ถูกกระทำเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ หรือตกลงยินยอมร่วมและการกระทำนั้น อาจใช้กำลังบังคับ ชูเชิญ หรือ หลอกล่อ ชักชวน ให้สิ่งตอบแทน

3. ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ควบคุมบังคับอย่างไม่มีเหตุผล ทำให้ได้รับความอับอาย ความรู้สึกด้อยค่า หรือลดคุณค่าความเป็นมนุษย์

4. ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสียหรือละเลยหรือทอดทิ้ง (Deprivation or neglect) หมายถึง การไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ และการคุ้มครองอย่างเหมาะสมเพียงพอ รวมถึง การทอดทิ้งทางกาย (การทอดทิ้งทางกาย หมายถึง การไม่ให้อาหารอย่างเพียงพอ การไม่ดูแลสุขภาพ ไม่ดูแลเจ็บป่วย ไม่คุ้มครองจากอันตรายหรืออุบัติเหตุ ในที่นี้ได้แก่ 1. ทอดทิ้งไว้กับบุคคลรับจ้างเลี้ยงเด็กหรือที่สาธารณะ เช่น สถานรับเลี้ยงเด็ก สถานพยาบาล บ้านพักคนชรา เป็นต้น 2. ละทิ้งโดยไม่จัดให้มีการป้องกันดูแล สวัสดิภาพหรือการเลี้ยงดูที่เหมาะสม 3. จงใจหรือละเลยไม่ให้สิ่งจำเป็นแก่การดำรงชีพ หรือสุขอนามัย จนน่าจะเกิดอันตรายแก่กายหรือจิตใจและ / หรือปฏิบัติต่อผู้ถูกกระทำในลักษณะที่เป็นการขัดขวางการเจริญเติบโตหรือพัฒนาการของในแต่ละบุคคล โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน)

จากแนวคิดนี้ทำให้ทราบถึงประเภทของความรุนแรงที่แบ่งตามผู้กระทำความรุนแรง และลักษณะของความรุนแรงที่แบ่งตามวิธีการใช้ในการแสดงออกถึงความรุนแรง ซึ่งจากแนวคิดนี้สามารถเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์จุดประสงค์ข้อที่ 1 ที่ศึกษาประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย ว่าเนื้อหาของความรุนแรงในหนังสือการ์ตูนนั้นมีลักษณะหรือรูปแบบสอดคล้องกับที่องค์การอนามัยโลก(WHO) ใหไว้หรือไม่

2. แนวคิดสัญวิทยา(Semiology) : Charles Sanders Peirce

จาก การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค ของ กาญจนา แก้วเทพ

สัญญะเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจาก 3 ส่วน คือ

1. การสื่อสารหรือพาหนะที่เป็นตัวนำความคิดไปสู่จิตใจของผู้รับ เรียกว่า “representamen”
2. ความคิดที่แปลจากสัญญะ เรียกว่า “Interpretant” หรือ “ส่วนของความหมาย” นั่นเอง
3. วัตถุอ้างอิง(object หรือ referent) ที่ representamen สื่อถึงในฐานะเป็น “ภาพตัวแทน” ซึ่งอาจเป็น สิ่งของ หรือ สถานการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องสืบเนื่องมาจากการรับรู้ representamen นั้นๆ Interpretant จะรวมความหมายที่เกิดจากสัญญะและเกิดจากผู้สัมผัสสัญญะนั้น ๆ ด้วย Interpretant ไม่ใช่ ผู้แปลสัญญะ แต่เป็น “ผล” ของการที่สัญญะสัมผัสผู้ใช้จึงรวมเอาประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีต่อ “ของจริง” (object) เอาไว้ในความหมายด้วยการบวนการสร้างความหมาย (Signification) จึงเป็นผลรวมจาก ประสบการณ์ในโลกแห่งวัตถุและกระบวนการทางสมองที่ทำงานร่วมกัน องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้ สร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างกัน องค์ประกอบตัวหนึ่งสามารถเปลี่ยนไปอยู่ในฐานะขององค์ประกอบตัวอื่นได้

อย่างอิสระโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ (circumstances) สัญญะหนึ่งแปลไปสู่อีกสัญญะหนึ่ง และกระตุ้นให้เกิดสัญญะอื่นๆตามมากลายเป็นกระแสของเครื่องหมายและความหมายที่ไหลต่อเนื่องกันไปไม่จบสิ้น

Peirce ได้จัดแบ่งสัญญะออกเป็น 3 ประเภทตามความสัมพันธ์ของสัญญะกับความจริงที่ถูกแทนที่ ได้แก่

1. Icon หรือ “รูปเหมือน” เป็นเครื่องหมายที่มีรูปร่างลักษณะเหมือน (resemblance) หรือคล้ายกับของจริงหรือสิ่งที่มันบ่งถึง และเป็นที่ยอมรับได้ง่าย ตัวอย่างเช่น ภาพถ่าย แผนที่ ภาพวาด ภาพบนป้ายจราจรที่เป็นรูปจำลองของรถยนต์หรือจักรยานยนต์ กระทั่งคำพูดบางคำที่เป็นการเลียนเสียงคำพูดธรรมชาติ
2. Index/indices หรือ “ดัชนี” เป็นเครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงของจริงแบบเป็นเหตุเป็นผลกัน (causal connection) เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ควันไฟ เป็นเครื่องบ่งชี้ว่ามีไฟไหม้
3. Symbol หรือ “สัญลักษณ์” เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง แต่ไม่ได้คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้ ความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงที่มันอ้างอิงถึงนั้นไม่ใช่ความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติ แต่เป็นผลมาจากข้อตกลงของสังคม (Social convention) และอาศัยการเรียนรู้ เช่น ภาษา เครื่องหมายจราจร และเครื่องหมายทางด้านคณิตศาสตร์

ในบางครั้งสัญญะที่เราพบเห็นเพียงสัญญะเดียว อาจมีรูปแบบความสัมพันธ์กับของจริงได้หลายรูปแบบ เช่นในกรณีของป้ายจราจรดังตัวอย่างที่ได้ยกมาแล้วว่ารูปจำลองของรถยนต์หรือรถจักรยานยนต์จัดอยู่ในความสัมพันธ์แบบ Icon แต่ลักษณะของเส้นวงกลมสีแดงที่มีเส้นขีดทแยงบนพื้นสีขาวนั้นจะจัดเป็นรูปสัญลักษณ์ซึ่งเกิดจากการตกลงและเรียนรู้ว่ามัน หมายถึง “การห้ามกระทำบางสิ่งบางอย่าง” เป็นต้น

จากการทบทวนแนวความคิดดังกล่าวทำให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานของสัญญะ และประเภทของสัญญะซึ่งจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจภาพวาด คำพูด สัญลักษณ์ต่าง ๆ ใน “มังงะ” เพื่อที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ทั้ง จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 เพื่อให้ได้คำตอบ

2. แนวคิดสัญวิทยา(Semiology) : Ferdinand de saussure

จาก การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค ของ กาญจนา แก้วเทพ

สัญญะ (Sign) ประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ “รูปสัญญะหรือตัวหมาย” (Signifier) ที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น เสียงของคำพูดที่เปล่งออกมาและผู้รับสารได้ยิน กับ “ความหมายของสัญญะหรือความคิดที่ถูกหมาย” (Signified) ที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้รับ ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะตัวหนึ่งกับสัญญะตัวอื่น ๆ เกิดขึ้นโดยตรรกะว่าด้วยความแตกต่าง (the logic of difference) นั่นคือ สัญญะแต่ละตัวจะมี

ความหมายได้ก็จะเกิดจากการเปรียบเทียบว่าตัวมันแตกต่างกันไปจากสัญญะตัวอื่น ๆ ในระบบเดียวกัน หากปราศจากความต่าง ความหมายมีอาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งความต่างที่ทำให้ค่าความหมายเด่นชัดที่สุดคือความต่างแบบคู่ตรงข้าม การรวมตัวกันระหว่างรูปสัญญะ(ตัวหมาย)กับความหมายของสัญญะ(ความคิดที่ถูกหมาย)เป็นเรื่องของขนบทางวัฒนธรรม(Cultural convention)เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ หรืออธิบายไม่ได้ตามตรรกะ แต่เป็นเพียงการสมมุติขึ้นมา (arbitrary) จึงไม่มีเหตุผลสากลที่กำหนดให้รูปสัญญะ(ตัวหมาย)หนึ่ง ๆ ต้องใช้กับความหมายสัญญะ(ความคิดที่ถูกหมาย)หนึ่ง ๆ ซึ่งกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ อันซ่อนอยู่เบื้องหลังการจับคู่กันของรูปสัญญะ(ตัวหมาย)กับความหมายของสัญญะ(ความคิดที่ถูกหมาย) เรียกว่า รหัส (Code)

การสร้างและการสื่อความหมายตามแบบ Saussure นั้น อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า คือการใช้รหัสหรือการเลือกและการรวมสัญญะอย่างมีระบบระเบียบตามขนบหรือกติกาที่ชุมชนหรือสังคมหนึ่ง ๆ กำหนดไว้ เกิดเป็นความสัมพันธ์ที่มีความหมาย ความหมายสัญญะที่ถูกเลือกเกิดจากความหมายของสัญญะอื่น ๆ ที่ไม่ถูกเลือกและความหมายสัญญะที่ถูกจัดรวมเกิดจากความสัมพันธ์ของสัญญะหนึ่ง ๆ กับสัญญะอื่น ๆ ที่มาก่อน – หลัง หรือที่ปรากฏอยู่ในโครงสร้างเดียวกัน การเลือก – ไม่เลือกและการจัดรวมจึงเป็นการประกอบสร้างความหมาย

จากการทบทวนแนวความคิดดังกล่าวทำให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานของสัญญะ และ กระบวนการขั้นตอนในการคิดวิเคราะห์หาความหมายของสัญญะ ซึ่งจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจภาพวาดฉาก คำพูด ท่าทางตัวละคร สัญลักษณ์ต่าง ๆ ใน “มังงะ” เพื่อที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ทั้ง จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 เพื่อให้ได้คำตอบ

สื่อสิ่งตีพิมพ์หนังสือ

1. สื่อมวลชนในญี่ปุ่น ของ วิภา อุตมฉันท

“มังงะ” (manga) หรือการ์ตูนญี่ปุ่นที่วางตามแผงหนังสือเต็มไปด้วยภาพที่ ชอดท์ (Schodt 1986, 124) บรรยายว่า “ห้วงลึกลับกับพื้น ตาถูกควักหลุดออกมาและเลือดสาดกระเซ็น” ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงคือ “การข่มขืน การกระทำชำเรา การฆ่า การลักพาตัว ความรุนแรง และความหยาบช้ำทางเพศเป็นฉากที่พบเห็นบ่อยที่สุด” (Ito 1994,87) ผู้ชายมีการ์ตูนสำหรับผู้ชายและผู้หญิงก็มีการ์ตูนสำหรับผู้หญิงให้เลือกพร้อมร้อยเล่ม การจำแนกบทบาทระหว่างเพศแสดงออกชัดเจนที่สุดในสังคมญี่ปุ่น ผู้ชายอยู่ในฐานะ ครอบงำในวิชาชีพสื่อ ผู้หญิงคือ ผู้บริโภคสื่อที่สำคัญ คือวัตถุทางเพศ (sex object) ผ่านสื่อที่ถูกผู้ชายวาดขึ้นมา และที่น่าแปลกก็คือผู้หญิงเคยชินกับการบริโภคสื่อที่มีเนื้อหาตามที่เพศตรงข้ามกำหนดมาให้ การ์ตูนสำหรับผู้หญิงจำนวนไม่น้อยเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการทำทารุณกรรมทางเพศ และการข่มขืนในรูปของจินตนาการเพื่อฝัน ซึ่ง คริสทอฟ (Kristof 1995) เรียกว่า “rape fantasy” ในฐานะผู้บริโภค

สื่อให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับผู้หญิงในเมืองวัย 20 ปีเศษ มีงานทำแล้วแต่ยังอาศัยอยู่กับพ่อแม่ จึงมีรายได้เหลือเฟือและมีเสรีภาพที่ ยังไม่มีข้อผูกมัด คนกลุ่มนี้สามารถจับจ่าย ซื้อความสุข ที่มีให้อย่างมากมายจากสังคมเมืองใหญ่ของผู้ใหญ่

เนื้อหา “มังงะ” แต่ละประเภท

คนญี่ปุ่นอ่าน “มังงะ” ได้ทุกเพศทุกวัยและทุกอาชีพ ตลาด “มังงะ” เสนอสินค้าให้เลือกสำหรับคนอ่าน ทุกประเภท มีตั้งแต่เรื่องรักๆใคร่ๆ (Romantic Manga) เรื่องเพศผสม เรื่องพิลึกพิลั่น และตลกขบขัน (Erotic & Grotesque Manga) ญี่ปุ่นเรียกว่า “อีโร-กูโร” (ero-guro)

“อีโร-กูโร มังงะ” ซึ่งมีทั้งการมรณ ความรุนแรงและความวิปริตที่แสดงออกต่อเพศหญิง เป็น “มังงะ” ในตลาดของผู้ชาย แต่จากความพยายามต่อสู้ของกลุ่มแม่บ้านที่มองเห็นภัยอันตราย ต่อบุตรหลานของตน “มังงะ” ประเภทนี้จึงขอมติค้ายคำเตือนในภายหลัง “มังงะ” เล่มหนึ่งชื่อ “เรพแมน” (Rape-man) แปลตามตัวว่า “ชายที่ชอบข่มขืน” ในที่สุดต้องปิดตัวเองเพราะแรงกดดันของสังคม ซึ่งกล่าวหาว่า “ยกย่องสรรเสริญการข่มขืนทางเพศ”

แต่ก่อนไม่มีหนังสือการ์ตูนเฉพาะสำหรับผู้หญิง จนถึงปี 1980 เกิดการ์ตูนรายเดือน สอง เล่ม คือ “บีเลฟ (Be love)” และ “บีก คอมมิก ฟอว์ เลดี (Big comic for lady)” ในปี 1985 ผู้หญิงมีสิทธิเลือกการ์ตูน ที่ชอบได้จาก “มังงะ” ทั้งหมด 181 เล่ม ในปี 1995 “มังงะ” เล่มหนึ่งชื่อ อาร์มู (Amour) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ เพศอย่างเปิดเผย ตีพิมพ์ภาพวาดแสดงการข่มขืนอย่างรุนแรงไม่แพ้ “มังงะ” สำหรับผู้ชายถึง 90 หน้า จากทั้งหมด 316 หน้า “อาร์มู” อ้างว่า มียอดจำหน่ายถึง 40,000 ฉบับ (Kristof 1995,5) แต่ละเล่มแม่จะมีกลุ่มผู้อ่านที่ชัดเจน แต่ผู้อ่านนอกกลุ่มเป้าหมายก็เกิดขึ้นเป็นสิ่งปกติธรรมดา “มังงะ” สำหรับญี่ปุ่นผู้ใหญ่มักดึงดูดผู้อ่านได้ทั้ง สองเพศ ผลการสำรวจพบว่า การ์ตูนที่เด็กเก็บขบ ไปรดปรานที่สุดคือ โชนัน จัมพ์ เช่นเดียวกับวัยรุ่นอายุ 18 ปี และผู้ชายวัยกลางคนก็ชอบอ่าน โชนัน จัมพ์ (Tasker 1987,121) โดยปกติ การ์ตูนสำหรับผู้ชายมีนักเขียนภาพและนักประพันธ์เป็นชาย และการ์ตูนสำหรับผู้หญิงก็มักใช้นักเขียนผู้หญิง อุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนจึงให้ออกาสอย่างกว้างขวาง สำหรับศิลปินผู้หญิง การวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นมีการทำอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง แต่สิ่งหนึ่งที่พบว่าเป็นหลักประกันความสำเร็จของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็คือ ทุกฉบับต้องตั้งชื่อเป็น ภาษาอังกฤษ(Schodt 1986,13) การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายซึ่งเป็นตลาดที่กว้างใหญ่ที่สุด บรรจุเรื่องราวเกี่ยวกับ นักรบ ซามูไร ซูโม่ แก๊งยาภูเขา วีรบุรุษนักกีฬา สัตว์ประหลาด

แต่ไม่ว่าจากของเรื่องจะเป็นอะไร โครงเรื่องหลักมักเป็น การแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง ผิดปกติระหว่างคนต่อคนแสดงออกถึงความพึงพอใจทางปาก เช่น การรับประทานอาหาร การใช้คำพูดรุนแรงก้าวร้าว คำพูดเกี่ยวกับกามารมณ์ ความพึงพอใจทางทวาร เช่น การผายลมด้วยกริยาที่ต่ำทราม อวัยวะเพศชายปรากฏให้เห็นบ่อย ๆ ในลักษณะที่เห็นเป็นเรื่องข้านหรือช็อกมากกว่าอย่างอื่น

(Adam and Hiw 1991,122)

“มังงะ”สำหรับเด็กผู้หญิงเรื่องความรักในอุดมคติ โดยปกติมักใช้สีม่วงอ่อนและสีชมพูที่หน้าปก ตัวละครในเรื่องมีหน้าตาเกือบเหมือนกันหมด ต่างกันแต่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ออกแบบพิสดาร ต่างกันไปมากมาย พระเอกและนางเอกของเรื่องมักทำให้ที่หน้าตาเป็นฝรั่ง ดวงตากลมโตผิดธรรมชาติ ส่องประกายแวววาว หรือคลอหน่วยด้วยหยาดน้ำตา การ์ตูนสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ “เปียกปอน” ด้วยอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ปุถุชนที่อ่อนไหวจนเกินพอดี (Schodt1986,16)

จากการทบทวนหนังสือดังกล่าว ทำให้ทราบถึงลักษณะของสื่อญี่ปุ่นประเภท “มังงะ” ว่า “มังงะ” สามารถแบ่งโดยกว้างๆได้เป็น “มังงะ” สำหรับเด็กผู้ชายซึ่งโครงเรื่องหลักมักเป็นการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรงผิดปกติระหว่างคนต่อคน และสำหรับเด็กผู้หญิงซึ่งโครงเรื่องหลักจะเต็มไปด้วยอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์ปุถุชน ที่อ่อนไหวจนเกินพอดี

อีกทั้งยังทำให้ทราบการ์ตูนประเภท “อีโร-กูโร มังงะ” ซึ่งมีทั้งกามารมณ์ ความรุนแรงและความวิปริตที่แสดงออกต่อเพศหญิง ซึ่งจะในการทำความเข้าใจถึงประเภทของเนื้อหาความรุนแรงใน “มังงะ” อันเป็นจุดประสงค์ข้อที่ 1 ที่ศึกษาประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย

2. อารมณ์ชีวิต? แนวคิดเชิงวิพากษ์ว่าด้วยความรุนแรง ของ ชัยวัฒน์ สถาอานันท์

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของ Galtung หมายถึง ส่วนเสี้ยวของปริมณฑลเชิงสัญลักษณ์ในการดำรงชีวิตตัวอย่าง เช่น ศาสนาและอุดมการณ์ ภาษาและศิลปะ ที่ทำหน้าที่สนับสนุนรองรับความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นชนิดทางตรงหรือเชิงโครงสร้างก็ตาม ส่วนเสี้ยวของวัฒนธรรมมีที่ทำให้ความรุนแรงทั้งสองประเภทใหญ่กลายเป็น หรือทำให้ รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง หรืออย่างน้อยก็ไม่ใช่เรื่องผิดร้ายแรงอะไรที่เป็นเช่นนี้เพราะ Galtung เห็นว่าการศึกษาเรื่องความรุนแรงนั้นประกอบด้วยมิติสำคัญ สอง ด้าน คือ ว่าด้วยการใช้ความรุนแรง และกระบวนการให้ความชอบธรรมกับการใช้ความรุนแรง การศึกษาเรื่อง “ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม” จึงเป็นการพิจารณารูปแบบวิธีการ ที่ความรุนแรงนานาชนิดกลายเป็นเรื่อง

ชอบธรรม และเป็นที่ยอมรับในสังคมโดยรวม

Galtung เสนอภาพลักษณ์ “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง” ที่มีประโยชน์ในการเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และระดับวัฒนธรรม กล่าวคือ พวกสร้างภาพสามเหลี่ยมที่ให้ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอยู่ด้านบน และความรุนแรงทางตรง กับความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นฐานของสามเหลี่ยม Galtung เห็นว่าความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ทำหน้าที่เป็นตัวสร้าง ความชอบธรรมให้กับความรุนแรงที่เหลือ และหากวางภาพของ “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง” นี้ อีกลักษณะหนึ่งคือให้ความรุนแรงทางตรงเป็นยอดสามเหลี่ยม และ ดังนั้นความรุนแรงเชิงโครงสร้างและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม จึงกลายเป็นฐานซึ่ง Galtung เห็นว่าเป็น “ที่มา” ของความรุนแรง

จากการทบทวนหนังสือดังกล่าว ทำให้ทราบถึงลักษณะของความรุนแรงอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ต่างไปจาก องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้นิยามไว้ ซึ่งความรุนแรงของ Galtung ที่ได้อธิบาย และนำเสนอถึงความรุนแรง 3 รูปแบบ โดยให้ความสำคัญกับ “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง” ที่ได้เป็นความรุนแรงขั้นที่ลึกที่สุด ที่เป็นสนับสนุนหรือทำให้ความรุนแรงอีก 2 ประเภทนั้น กลายเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า “ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม” จะสามารถนำไปวิเคราะห์ จุดประสงค์ข้อที่ 1 ที่ศึกษาประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นไทยแล้ว ได้บ้าง **บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

1. บทความ “ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน” ใน เด็กไทยวัยกึ่ง

ของ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

ในระดับจิตใต้สำนึก การ์ตูนยังให้ประโยชน์โดยกระตุ้นให้เยาวชนใช้กลไกทางจิตที่ตีอีก 2 ข้อ คือ Humorism และ Altruism อันเป็นกลไกทางจิตสองข้อที่เรียกว่าเป็น Healthy Mental Mechanism ด้วยเหตุที่กลไกทางจิตส่วนใหญ่แล้วมักจะนำความสบายใจมาให้ผู้ใช้ชั่วครั้งชั่วคราว ก่อนที่จะก่อปัญหาที่ซับซ้อนมากกว่าเดิมตามมา แต่กลไกทางจิตทั้ง 2 ข้อนี้ กลับนำมาซึ่งประโยชน์ล้วนๆ โดยไม่มีภาวะแทรกซ้อน

Humorism คือ การใช้อารมณ์ขันเข้ากำจัดความไม่สบายใจ การ์ตูนจำนวนมากที่มีความรุนแรงหรือมีเรื่องทางเพศที่จะแจ้ง ถูกกลบเกลื่อนให้หายไปด้วย อารมณ์ขัน เหตุเพราะความรุนแรงและเรื่องเพศนั้นย่อมนำมาซึ่งความไม่สบายใจแก่เยาวชนผู้อ่าน ไม่มากนักน้อย แต่ศิลปินจะเขียนออกมาด้วยอารมณ์ขันเสียมาก ทำให้เยาวชนผู้อ่านได้รับอารมณ์ขันที่ว่าไปด้วย

อารมณ์ขันเป็นกลไกทางจิตหรือเครื่องมือที่สำคัญยิ่งยวดในการพาเราเผชิญหน้ากับเรื่องร้ายๆ ในชีวิตจริง ไม่มีใครทราบว่าอารมณ์ขันมาจากไหน จิตวิเคราะห์สามารถอธิบายที่มาที่ไปของกลไกทางจิตจำนวนมากว่า เกิดขึ้นได้อย่างไรตั้งแต่มนุษย์ถือกำเนิดมาแต่กลับไม่สามารถอธิบายอารมณ์ขันได้ชัดเจน ไอแซค อาซิมอฟ นักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์เลื่องชื่อ ถึงกับเคยเขียนนวนิยายที่สาธิตให้เห็นว่า มนุษย์ต่างดาว คือ ผู้นำอารมณ์ขันมาทดลองกับมนุษย์ การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นตัวอย่งที่ดีเลิศในการใช้อารมณ์ขันอย่างเต็มที่และไม่บันยะบันยัง

Altruism คือ ใช้การบำเพ็ญประโยชน์จัดความก้าวร้าว อันที่จริงความหมายของ Altruism นั้นกว้างไกล แต่เมื่อพูดถึง Altruism ในการ์ตูนดูเหมือนว่ามันจะถูกนำมาใช้กับเยาวชนผู้อ่านได้ดี ที่ประเด็นของการจัดหรือแปรเปลี่ยนความโกรธซึ่ง ความรุนแรง ความก้าวร้าวในใจให้ออกมาในรูป ที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ และสังคมยอมรับ ซึ่งก็คือกลไกทางจิตของตัวเองแทบทั้งหมดในโลกการ์ตูน

การ์ตูนที่สาธิตเรื่องนี้ได้ดีและเป็นจริงเป็นจังคือการ์ตูนญี่ปุ่น ดอกเตอร์โนจูจิ อันเป็นเรื่องราวในชีวิตจริงของนายแพทย์ ฮิเดโยะ โนจูจิ ที่ได้เด้ามาจากครอบครัวชวานายากจนทั้งที่ตนเองมีมือพิการ แต่ก็อาศัยความโกรธและความอดทนเอาชนะอุปสรรคมากมายพาตนเองไปสู่โลกกว้างทาง การแพทย์ และตายในการต่อสู้กับโรคร้ายในที่สุด เช่นเดียวกับอารมณ์ขันที่เราพบว่าเป็นกลไกทางจิตที่ไม่สามารถอธิบายที่มาที่ไปหรือการก่อกำเนิดของมันได้ดีนักเมื่อเทียบกับกลไกทางจิตอื่นๆ อาเธอร์ ซี คล้าก นักเขียนนวนิยายวิทยาศาสตร์เลื่องชื่อก็คงได้เขียนเกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวที่มีรูปลักษณะเหมือนซาดานในวรรณกรรมลงมาโลกมนุษย์เพื่อควบคุมพฤติกรรมของมนุษยชาติโดยเฉพาะ เป็นสัญลักษณ์ว่าสิ่งที่จะควบคุมความชั่วร้ายของคนเราได้ กับมีรูปร่างหน้าตาเหมือนความชั่วร้ายเอง

จากการทบทวนบทความดังกล่าวทำให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานของการ์ตูนกับจิต ซึ่งมีการใช้กลไกทางจิต 2 สิ่ง คือ Humorism และ Altruism เพื่อปกปิดข้อเท็จจริงข้อเนื้อหาแง่ลบที่การ์ตูนได้นำเสนอ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์จุดประสงค์ข้อที่ 2 ที่ศึกษารูปแบบการนำเสนอ ความรุนแรงในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการแปลในประเทศไทย

2. วิทยานิพนธ์ “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น”

ของชไมพร สุขสัมพันธ์

สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสัญลักษณ์ ที่มีลักษณะเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นกฎหรือระเบียบ หรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกันโดยอาศัยการเรียนรู้สัญลักษณ์ ในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น สัญลักษณ์ที่ใช้ในการประกอบภาพ เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารใช้แทนบางสิ่งเพื่อสื่อสาร ซึ่งแสดงถึง อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดที่ผู้เขียนใช้แทน ในการอธิบายประกอบ กิริยาต่างๆ อารมณ์ ความต้องการของตัวละคร เนื่องมาจากการ์ตูนเป็นภาพที่อาศัยการสื่อสาร จึงใช้สัญลักษณ์ เป็นสื่อแทน และสามารถทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจ เมื่อเห็นสัญลักษณ์นั้น

สุชาติ พงศ์พานิช (อ้างถึง มาธิตา พิศาลบุตร 2533:122) ได้แบ่งสัญลักษณ์เป็น 2 ประเภท คือ

1. สัญลักษณ์ตามแบบแผน หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะซ้ำๆ จนเป็นที่เข้าใจ ง่ายแก่การตีความหมาย
2. สัญลักษณ์ส่วนตัว หมายถึง สัญลักษณ์ที่ถูกสมมติขึ้นแทนสิ่งที่ต้องการแสดง ใช้เป็นของตัวเอง โดยเฉพาะ ไม่แพร่หลายเหมือนสัญลักษณ์ตามแบบแผน สัญลักษณ์ส่วนตัวนี้เมื่อมีผู้อื่นนำไปใช้ตาม แบบอย่างที่เขาใจ สัญลักษณ์นั้นจะกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผนสามารถตีความหมายได้ง่ายขึ้น

สัญลักษณ์ที่ใช้กันในภาพการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. สัญลักษณ์แทนคำพูด หรือคำบรรยาย
2. การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมากเพื่อช่วยในการ แทนเสียงหรือการแสดงออกทางความคิดหรือความรู้สึกในลักษณะต่างๆของตัวละครทำให้ผู้อ่าน สามารถรับรู้ได้
3. การใช้คำแทนเสียง ในภาพการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นสัญลักษณ์ที่เพิ่มอารมณ์ให้กับภาพหรือตัวละคร รวมถึงการช่วยเพิ่มความน่าสนใจในภาพการ์ตูน และทำให้ภาพการ์ตูนมีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ทำให้เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านได้อีกทางหนึ่ง

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบถึงประเภทและลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ เฉพาะในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งสามารถนำไปใช้ทำความเข้าใจถึงภาพวาด คำพูด สัญลักษณ์ต่างๆใน “มังงะ” เพื่อที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ทั้ง จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของมังงะ (หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น) ที่นำมาใช้ในการศึกษา 2 เรื่อง ดังนี้

1.1 มังงะเรื่อง “BERSERK”

แต่งโดย เคนทาโร่ มิอุระอูระ สำหรับประเภทของหนังสือ นั้น หากใช้เกณฑ์การจัดหมวดหมู่ หรือประเภทตามหลักสากล “BERSERK” จัดเป็นหนังสือการ์ตูนประเภทแอ็คชั่น และ ดาร์กแฟนตาซี แต่หากใช้เกณฑ์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีการจัดแบ่งมังงะไว้ด้วยนั้น “BERSERK” ถูกจัดเป็นมังงะประเภท โชเนน (Shonen) คือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย อีกทั้งยังเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแรกที่ทำให้ให้นักอ่านการ์ตูนคนไทย รู้จักคำว่า “ดาร์กแฟนตาซี”

มังงะเรื่อง “BERSERK” เป็นมังงะที่มีเนื้อหายาว และมีหลายตอน ปัจจุบันในประเทศไทย มีถึงตอน(เล่ม) ที่ 38 และยังไม่มีการกำหนดจบ โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ “กัส” ผู้ที่เกิดมาจากแม่ที่เป็นศพแล้ว เขาถูกเก็บมาเลี้ยงโดยผู้หญิงที่ชื่อ “ซีส” หนึ่งในสมาชิกกลุ่มทหารรับจ้างมีหัวหน้ากลุ่มชื่อ “กัลวิโน” เมื่อ “ซีส” เสียชีวิต “กัลวิโน” ก็ฝึก “กัส” ให้ออกรบเพื่อหาเงิน “กัลวิโน” เกลียด “กัส” จึงพยายามฆ่า เขาได้หลบหนีแล้วตกลงแหวน ซึ่งเต็มไปด้วยมิฟุงหมาป่า เขาสลบแต่เผอิญมีคนผ่านมาจึงช่วยเหลือเขาไว้ 4 ปีต่อมา “กัส” ยังคงเป็นทหารรับจ้างที่ไร้สังกัด แต่ด้วยผลงานที่มีชื่อเสียงมากมายจากฝีมือที่เก่งกาจของเขา ทำให้ “กริฟิส” ผู้นำกองพันเหยี่ยวซึ่งเป็นกองทหารที่มีชื่อเสียงมาก สนใจและได้ขอให้เขามาร่วมกลุ่มด้วย กองพันเหยี่ยวขออาสา รับหน้าที่ทำการศึกครั้งสุดท้าย และได้รับชัยชนะมา เป็นที่พอพระทัยของพระราชินีเป็นอย่างมาก “กัส” ขอแยกตัวออกจากกลุ่ม แต่เพียงไม่นานเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้กองพันเหยี่ยวต้องถูกไล่ล่าจากคำสั่งของราชสำนักพร้อมกับขาดผู้นำ “กัส” ได้ข่าวจึงกลับมาช่วย พระราชินีจึงส่งกลุ่มทหารโจมตีมาไล่ล่า โดยกลุ่มทหารนี้แท้จริงแล้วมีหัวหน้าเป็นปีศาจ เช่นเดียวกับศัตรูในอดีตอย่าง “ซ็อด” นั่นเอง ทางด้าน “กริฟิส” ซึ่งถูกราชสำนักจับตัวอยู่นั้นก็เริ่มสิ้นหวังจากการรอคอยความช่วยเหลือจากพรรคพวก “กัส” จึงคิดฆ่าตัวตายแต่ก็ได้เจอกับ “ไขจักรพรรดิเบเฮริท” ที่น่าจะตกหายไปแล้วตอนลูกทรมาน ความพิเศษของมันคือ สามารถเรียก “เทวทูต” ได้ ซึ่ง “กริฟิส” จะได้เป็นเทวทูตคนที่ 5 โดยที่ “กริฟิส” จะบูชาบุญกองพันเหยี่ยวทั้งหมด ทุกคนในกลุ่มจะถูกตีตราเครื่องหมายและเป็นเหยื่อแก่ปีศาจทั้งหลาย “กริฟิส” จึงได้จุดเป็นปีศาจ ขณะที่ “กัส” ยังคงต่อสู้อยู่นั้น อัสวินกะโหลกผู้เป็นปฏิปักษ์กับปีศาจได้บุกเข้ามาช่วย “กัส” กับ “แอสก้า” หลังจากหนีมาได้ ทั้งสองมาพักอยู่ที่บ้านเกโด ช่างตีดาบฝีมือดี เกโดได้มอบดาบฆ่ามังกร ซึ่งทำขึ้นมาแล้วแต่ไม่มีใครใช้ได้ “กัส” กลับใช้มันได้อย่างคล่องแคล่ว “กัส” ออกเดินทางเพื่อปราบปีศาจโดยตัวละครมีดังต่อไปนี้

ตัวละคร	ลักษณะ	ความสำคัญ
กัซ	ผู้ที่มีดาบขนาดใหญ่กว่าตัวเป็นอาวุธ และมีปืนกดขนาดใหญ่แทนมือซ้ายที่เสียไป ภายนอกเย็นชา หากแต่ข้างในเป็นผู้เห็นอกเห็นใจผู้อื่น	เป็นตัวละครเอกของเรื่อง เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวการต่อสู้เพื่อล้างแค้นกับศัตรู
แพ็ค	เป็นแอลป์ตัวเล็ก ๆ มีปีกมีนิสัย ร่าเริง สดใส ขี้เล่น มีความสามารถพิเศษคือ รับรู้ถึงความรู้สึกของสิ่งต่างๆ จากจิตใจ และ รักษาแผลให้ได้อย่างรวดเร็ว	เป็นผู้ช่วยที่สำคัญของกัซในการรักษาบาดแผลต่างๆ และติดตาม คอยช่วยเหลือกัซ ยามที่เจอสถานการณ์ลำบาก ถือเป็นตัวละครที่ทำให้กัซยังคงดำเนินเรื่องต่อไป
แคสกา	ทหารหญิงที่มีความเก็บกด แข็งกร้าว หากแต่รักพวกพ้องและกล้าหาญ รัก(กัซ)ด้วยความจริงใจ ในช่วงตอนกลางของเนื้อเรื่อง ได้กลายเป็นคนเสียสติ และสูญเสียความจำและความสามารถในการพูดลดลง	เป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้กัซมุ่งมั่นที่จะแก้แค้นกรีฟิส เพื่อความรักของกัซที่มีต่อแคสกา
กรีฟิส (ปีศาจ เพมูโต้)	ผู้นำกองทัพที่มีเสน่ห์ มีหลายบุคลิกตามสถานการณ์ หยิ่งทะนง แต่เต็มไปด้วยมิตรภาพที่มีต่อเพื่อน เก่งกาจด้านการทำสงคราม มีความทะเยอทะยานสูง ทำทุกสิ่งเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ	เป็นตัวละครที่ทำให้ตัวเอกคือ กัซ เกิดความแค้นและความต้องการที่จะไล่ล่าเพื่อล้างแค้นซึ่งเป็นโครงร่างหลักของเรื่องนี้
ฟาลเนเซ่	เป็นขุนนางหญิง ภายนอกดูกล้าหาญแต่ภายในกลับขี้ขลาด มีความเชื่อ ศรัทธาต่อพระเจ้าอย่างแรงกล้า ไม่เชื่อเรื่องทูตกับปีศาจจนได้เจอกับ กัซ	เป็นผู้ติดตาม คอยเชื่อเหลือกัซในด้านการต่อสู้ และใช้เวทมนต์ช่วยเช่นกัน
นอสเฟอราดู ซ็อด	อดีตนักดาบแห่งตำนาน ได้รับพลังพิเศษจากเทพปีศาจทำให้เป็นอมตะแปลงกายได้และมีหน้าที่เป็นผู้คุมประมุขิตู(ประตูที่เชื่อมต่อกันระหว่าง โลกมนุษย์ และ โลกปีศาจ) หยิ่งทะนง เชื่อมั่นในตัวเอง	เป็นผู้ขัดขวาง กัซ ตรงประตูทางเข้า เพื่อไม่ให้ไปเจอกับ กรีฟิส ทำให้กัซต้องใช้เวลาในการดำเนินการต่อสู้เพิ่มขึ้น

	แข็งแกร่ง มีความสามารถด้านการต่อสู้	
นักรบ ห้าวหาญ	มีรูปร่างคล้ายยมทูต รู้ชะตาชีวิตของทุกคน มีความสามารถด้านการต่อสู้ไม่เคยแพ้ใคร ยึดถือความยุติธรรม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น มีม้าบินเป็นพาหนะ	เป็นกองกำลังที่สำคัญที่ช่วยเหลือก๊ซ ต่อสู้กับ ซ็อด และช่วยเหลือก๊ซจากการถูกสังเวท ทำให้ก๊ซรอดชีวิตมาได้

1.2. มังงะเรื่อง “ LIFE ”

แต่งโดย เคนทาโร่ มิอูระ สำหรับประเภทของหนังสือสั้น หากใช้เกณฑ์การจัดหมวดหมู่หรือประเภทตามหลักสากล “LIFE” จัดเป็นหนังสือการ์ตูนประเภทดราม่า แต่หากใช้เกณฑ์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีการจัดแบ่งมังงะไว้ด้วยนั้น “LIFE” ถูกจัดเป็นมังงะประเภท โชโจ (Shojo) คือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง อีกทั้งยังเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับรางวัล การ์ตูนยอดเยี่ยมของสำนักพิมพ์โคดันฉะ (ประเทศญี่ปุ่น) สาขาการ์ตูนผู้หญิง ครั้งที่ 30 ในปี พ.ศ. 2549 อีกด้วย

มังงะเรื่อง “ LIFE ” มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กนักเรียนผู้หญิงที่ชื่อ “ ชิเบะ आयุมุ ” ที่มีความตั้งใจจะสอบเข้าโรงเรียนมัธยมปลายแห่งหนึ่ง พร้อมกับเพื่อนสนิทที่เธอเรียกว่า “ ชิจัง ” แต่เมื่อผลสอบออกมาปรากฏว่า มีเพียง “ आयุมุ ” ที่สอบติด จึงทำให้มิตรภาพระหว่างเธอ และ “ ชิจัง ” ต้องสิ้นสุดลง “ आयุมุ ” รู้สึกผิดตลอดเวลาและเครียดกับสิ่งที่คิดว่าตัวเองเป็นผู้ที่ทำผิด จึงทำให้เธอต้องหันหน้าเข้าหา การกรีดข้อมือตัวเองเป็นต้นมา และเมื่อถึงเวลาเปิดเทอมใหม่ โรงเรียนแห่งใหม่ “ आयุมุ ” ได้สนิทกับเพื่อนๆ ในกลุ่มของ “ อันไซ มานามิ ” แต่แล้ว “ มานามิ ” เกิดความเข้าใจผิดว่า “ आयุมุ ” ได้ไปแย่ง “ ซาโกะ คาซึมิ ” นักเรียนผู้ชาย ซึ่งทุกคนที่โรงเรียนต่างเข้าใจว่า นอกจากจะหน้าตาดีแล้วยังเรียนหนังสือเก่งที่สุดในโรงเรียนและยังเป็นคนที่มีความจริงใจดีด้วย ทั้งที่ความจริงแล้วเขาไม่ได้มีลักษณะนิสัยเช่นนั้นเลย เป็นแฟนหนุ่มของ “ มานามิ ” เรื่องราวความเข้มข้นของการกลั่นแกล้ง รังแก และการวางแผนต่างๆ จึงเริ่มขึ้นเป็นต้นมา เริ่มแรก “ आयุมุ ” ทำได้เพียงแค่ว่า “ วิ่งหนี ” เท่านั้น แต่แล้วเธอก็ได้ ไปพบเจอกับ “ ฮาโตริ มิชิ ” นักเรียนผู้หญิงที่อยู่ห้องเดียวกัน ที่เป็นผู้ให้กำลังใจ และอยู่เคียงข้างคอยช่วยเหลือเธอ พร้อมๆ กับการช่วยเหลือของ “ โชนิโคะ ยูคิ ” นักเรียนผู้ชายห้องเดียวกันที่เคยถูกรังแกจากเพื่อนๆ เมื่อตอนเรียน โรงเรียนมัธยมต้นเช่นเดียวกัน

โดยตัวละครใน “มังงะ” เรื่อง Life มีดังต่อไปนี้

ตัวละคร	ลักษณะ	ความสำคัญ
ชิบะ อายุมุ	เด็กผู้หญิงที่มีความฉลาด อุดมทุน ภายนอกดูร่าเริง สดใส แต่ภายในกลับมีปมร้าวเกี่ยวกับมิตรภาพระหว่างเพื่อน ทำให้กลัวการถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยวจากเพื่อนจึงต้องยอมทำทุกอย่างที่เพื่อนขอ แต่ในท้ายเรื่องกลับเป็นคนที่มีความกล้าเผชิญหน้าและกล้าทำทนาย	เป็นตัวดำเนินเรื่องหลักในฐานะ “ผู้ถูกระงับ” เป็นผู้ที่ทำให้เห็นภาพถึงความทรนทาน, การต่อสู้กับการรังแก, การหลีกเลี่ยงจากเรื่องเลวร้าย โดยการกรีดข้อมือตัวเองและเป็นตัวที่ทำให้เกิดความคิดในการแก้ปัญหาเรื่องการรังแก
อันไซ มานามิ	เด็กผู้หญิงที่เอาแต่ใจเพราะเป็นลูกสาวคนเดียวของนัก CEO ที่ร่ำรวยเธอหลุมหลงแฟนของเธอมาก และสนใจในเรื่องราคา มักใช้ประโยชน์จากสิ่งนั้นหลอกลวงทำร้ายผู้อื่นเสมอ เสแสร้งกลั่นแกล้งคนอื่นภายใต้การแสดงด้วยท่าทีที่ อ่อนโยน น่ารัก และเป็นมิตร	เป็นตัวดำเนินเรื่องหลักในฐานะ “ผู้กระทำ” การรังแก กลั่นแกล้งต่างๆ ภายใต้แผนการที่คิดอย่างแยบยลซึ่งมักจะนำเอาผู้อื่นมาติดร่างแหด้วยไม่วินแม้แต่อาจารย์ และพ่อของตนเอง
ฮาโตรี มิกิ	เด็กผู้หญิงที่สวยและฉลาด มีความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง รู้จักคิดและจัดการกับสิ่งต่างๆรวมทั้งความรู้สึกตัวเองด้วยมีแรงผลักดันในตัวเองให้ทำสิ่งต่างๆมากมาย ไม่ใส่ใจกับการรังแกกลั่นแกล้งที่ตัวเองได้รับจากเพื่อนๆ	เป็นผู้ที่คอยแนะนำ ช่วยเหลือ ผลักดัน และอยู่เคียงข้าง อายุมุ (ตัวเอก) เสมอ ถือเป็นกำลังใจที่สำคัญของอายุมุในการต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย
ซาโกะ คาซึมิ	ภายนอกเป็นเด็กผู้ชายที่สุภาพและจิตใจดี เรียนหนังสือเก่งเป็นที่คาดหวังของคุณครู...แต่ความจริงแล้ว มีนิสัยชอบบังคับ สั่งผู้อื่น หลงใหลในอำนาจเรื่องทาส โดยการบังคับ ช่มชู้ในทำตามความต้องการของตนเอง อีกทั้งยังเป็นเด็กที่เก็บกด ขาดความอบอุ่น จากการที่พ่อแม่ไม่ใส่ใจในการเลี้ยงดูกลับบังคับลูกให้ทำตามความต้องการตนเอง	เป็นตัวละครที่ทำให้เกิดจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้ง อายุมุ จาก มานามิ เนื่องจาก ตัวละครตัวนี้ พยายามบังคับให้อายุมุ เป็นทาสของตนเอง จึงคอยตาม ช่มชู้ ทำให้มานามิ เกิดความหึงหวงและเกลียด อายุมุ เป็นต้นมา
คุณครู โทตะ	คุณครูประจำชั้นของอายุมุ เป็นผู้ที่ไม่กล้าเผชิญหน้ากับปัญหา ไม่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ต้องเดินตาม “เส้นทาง” ที่คนอื่นขีดเอาไว้, ไม่รักในอาชีพตนเอง,	เป็นตัวที่ทำให้เรื่องการรังแก กลั่นแกล้ง ยังคงดำเนินต่อไปในโรงเรียนอย่างไม่สิ้นสุด เพราะการเพิกเฉยต่อสิ่งเหล่านี้

มีหลักไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา	และไม่คิดที่จะค้นหาความจริงแต่ในตอนท้ายก็ออกมาเปิดเผยความจริงทั้งหมด
-------------------------------------	--

จากที่กล่าวข้างต้นมาทั้งหมดนั้น กล่าวได้ว่า

“เนื้อหาของมังงะ” 2 เรื่องนี้ แม้เหตุการณ์การดำเนินเรื่องใน “มังงะ” จะเกิดช่วงเวลาและบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน กล่าวคือ มังงะ” เรื่อง “BERSERK ” จะสะท้อนให้เห็นในบริบททางสังคมในช่วงที่ยังค่อนข้างเป็นสังคมประเพณี ที่ยังมีการทำศึกสงครามด้วยอาวุธที่ไม่ได้ใช้กระบวนกา รด้านเทคโนโลยีมากนัก และมอง อาวุธ ที่เรียกว่า “ปืนกล” เป็นอาวุธล้ำค่า ขณะที่ “มังงะ” เรื่อง “LIFE ” จะสะท้อนให้เห็นในบริบททางสังคมและช่วงเวลาที่ค่อนข้างเป็นสังคมสมัยใหม่ ได้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีขึ้นมาากแล้ว อุปกรณ์ที่สามารถใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของความรุนแรงจึงได้เริ่มเปลี่ยนไป อย่างเช่น การถ่ายรูปด้วยโทรศัพท์มือถือ และเกิดการกระทำความรุนแรงรูปแบบใหม่ ที่เรียกว่า “แบล็กเมลล์” ขึ้นมาด้วย หากแต่ “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่องนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่า แม้จะมีความต่างในเรื่องของ บริบททางสังคม การพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการผลิตอาวุธแตกต่างกัน อีกทั้งวิธีการก่อความรุนแรงจะมีรูปแบบใหม่เพิ่มขึ้น แต่สิ่งที่ถูกเรียกว่า “ความรุนแรง” ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมนั้นๆทุกยุคสมัยเรื่อยมา

2. โดยประเภทของความรุนแรงที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น แบ่งได้ดังนี้

2.1. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural violence) เป็นความรุนแรงส่วนที่ลึกที่สุด กล่าวได้ว่าเป็นฐานสำคัญให้แก่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างและและการปรากฏของความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรม ที่ซึ่งหมายถึง ระบบความเชื่อความหมายของสังคม มีคำอธิบายที่ทำให้เอิร์ดเอาเปริยบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกายและจิตใจระหว่างบุคคลในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือต้องยอมรับได้ วัฒนธรรม ในฐานะที่เป็นกรอบความหมายที่มนุษย์เราใช้ทำความเข้าใจตนเอง และ ชีวิตทางสังคม มีแง่มุมที่ให้ ความชอบธรรมต่อความรุนแรงหลายรูปแบบทำให้ปรากฏการณ์ที่เป็น ความรุนแรงทางตรง หรือ พฤติกรรม และ ความรุนแรงทางโครงสร้าง “กลายเป็นที่ยอมรับได้หรือเป็นเรื่องถูกต้อง” หลายสิ่ง หลายอย่าง จึงไม่ถูกจัดหรือมองเห็นเป็นความรุนแรง

จากการวิเคราะห์และศึกษาประเภทของความรุนแรงจาก “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่อง ทำให้เห็นปรากฏการณ์ของความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของ “มังงะ” เรื่อง “BERSERK” คือ

1. เรื่องระบบความเชื่อและความศรัทธา ให้ความเคารพ เทิดทูนต่อชนชั้นกษัตริย์ที่ยังรำลึกอยู่ในจิตใจของประชาชน
2. ระบบสถาบันทางการทหารและความมั่นคงแห่งชาติ ที่เมื่อมีศึกสงคราม ไพ่พลและชาวบ้านต่างเชื่อฟังและปฏิบัติตามโดยไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ และยอมรับถึงบทลงโทษที่ตนเองได้รับอย่างต้องไม่มีข้อสงสัยนั่นเองที่ทำให้ การกระทำที่โหดร้าย ทารุณดำเนินต่อเนื่องเรื่อยมา
3. ระบบความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ ที่ชาวบ้าน ยังคงเชื่อถือในเรื่องความมีอำนาจลึกลับของปีศาจ นั่นทำให้มนุษย์ต้องยอมอ่อนข้อให้กับสิ่งเหล่านั้นเสมอ
4. การมีทัศนคติคิดว่าเพศชายเป็นใหญ่ แข็งแกร่งและ มีอำนาจเหนือเพศหญิง ซึ่งจะเป็นตอกย้ำ ทำให้เพศชายรู้สึกว่าเป็นไปตามทัศนคตินั้นเข้มข้นขึ้น และทำให้การข่มเหงรังแกเพศหญิงเป็นเรื่องง่าย

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของ “มังงะ” เรื่อง “LIFE” คือ

1. เรื่องระบบการให้ความหมายแก่สถาบันทางการศึกษา ทั้งการให้สิทธิ หรือ อำนาจ ที่ครูพึงมีและปฏิบัติต่อนักเรียน
2. การให้ความหมายแก่สถาบันครอบครัว ข้อปฏิบัติต่างที่บุคคลอันเป็นหัวหน้าครอบครัวหรือผู้เป็นพ่อและแม่ ทั้งหน้าที่ สิทธิต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้บุคคลเหล่านี้ มีอำนาจที่จะจัดการกับผู้ที่ (จะ) ถูกกระทำอย่างไรก็ได้

โดยที่ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ได้เป็นสิ่งที่สนับสนุนหรือสร้างความชอบธรรม ให้แก่ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

2.2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) อันหมายถึง โครงสร้างที่ ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างผู้ที่มีตำแหน่งหน้าที่ที่แตกต่างกันในโครงสร้างนั้น กล่าวคือ ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าสามารถที่จะเอาเปรียบผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า ซึ่งส่งผลกระทบต่อการอยู่รอดและความเป็นอยู่ของผู้เสียเปรียบในโครงสร้าง โดยคู่ความสัมพันธ์ของความรุนแรงเชิงโครงสร้าง มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ผู้มีอำนาจมากกว่า ได้แก่ กลุ่มชนชั้นผู้ปกครอง และ เพศชาย

โดยกลุ่มผู้มีอำนาจใน “มังงะ” เรื่อง “Berserk” เป็นกลุ่มชนชั้นสูง หรือชนชั้นปกครอง ได้แก่ พระราชขุนนาง หัวหน้ากองทัพปีศาจ และเพศชาย ที่มีอำนาจเหนือเพศหญิง อันเกิดจากความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ให้คุณค่าแก่ระบบความเชื่อและความศรัทธา ให้ความเคารพ เทิดทูนต่อชนชั้นกษัตริย์ที่ยังรำลึก

อยู่ในจิตใจของประชาชน และการมีทัศนคติคิดว่าเพศชายเป็นใหญ่ แข็งแกร่งและมีอำนาจเหนือเพศหญิง ในขณะที่กลุ่มผู้มีอำนาจใน “มังงะ” เรื่อง “Life” จะเป็นกลุ่มชนชั้นสูงที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจ และกลุ่มบุคคลในสถาบันทางสังคม รวมไปถึง เพศชาย อันเกิดจากการความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ให้คุณค่าความหมายแก่ สถาบันต่าง ๆ ในสังคม รวมไปถึง การยกย่องเชิดชูบุคคลที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจ

2. ผู้มีอำนาจน้อยกว่า(ด้อยอำนาจ) ได้แก่ กลุ่มชนชั้นกลาง เพศหญิง และ เด็ก

โดยกลุ่มผู้ด้อยอำนาจใน “มังงะ” เรื่อง “Berserk” เป็นกลุ่มชนชั้นกลางอย่างชาวบ้านทั่วไปหรือกลุ่มบุคคลที่อยู่ภายใต้การปกครองในสถาบันทางการทหารและความมั่นคงแห่งชาติ และกลุ่มชนชั้นล่างเช่น ข้าทาส บริวาร

ในขณะที่กลุ่มผู้ด้อยอำนาจใน “มังงะ” เรื่อง “Life” จะเป็นกลุ่มชนชั้นกลางและเพศหญิง กับเด็กที่มีอำนาจอ่อนแอกว่าเพศชาย โดยผู้ที่มีอำนาจมากกว่าใช้อำนาจที่ได้มาจาก ตำแหน่งสถานะทางสังคม เช่น ขศฐาบรรดาศักดิ์ ความมีอิทธิพลในสังคมนั้นอีกทั้งยังได้จากสถานะทางเศรษฐกิจที่สูงอีกด้วย

ดังจะแสดงในตารางต่อไปนี้

เรื่อง “ Berserk”

ผู้กระทำ (ผู้มีอำนาจ)	ลักษณะและที่มาของอำนาจ	ผู้ถูกระทำ (ผู้ด้อยอำนาจ)
1. ชนชั้นผู้ปกครอง ได้แก่ พระราชา ขุนนาง ผู้นำกองทัพ(นักรบ)	สถานะและตำแหน่งทางสังคมที่สูงโดย พระราชาได้มาจากการสืบทอดราชบัลลังก์ ส่วนผู้นำนักรบ ได้มาจากการต่อสู้ด้วยฝีมือ เก่งกาจจนเป็นที่ยอมรับ	ไพร่พล บริวารของตน และ ชาวบ้านทุกเพศ ทุกวัยในเมืองนั้น
2. เทพปีศาจ	ใช้พลังเหนือธรรมชาติ ที่ได้คิดตัวมา	ชาวบ้านที่มีเชื่อและนับถือ
3. เพศชาย	ทัศนคติที่คิดว่าเพศชายเป็นใหญ่ เป็นตัว- ส่งเสริมให้ผู้ชายตระหนงตัวและหิมเกริมมากขึ้น	เพศหญิงทั้งวัยเด็ก วัยสาวและ วัยผู้ใหญ่

เรื่อง “Life”

ผู้กระทำ (ผู้มีอำนาจ)	ลักษณะและที่มาของอำนาจ	ผู้ถูกระทำ ผู้ด้อยอำนาจ
1. ชนชั้นคนรวย (นายทุน)	สถานะทางการเงินที่มีมาก และชื่อเสียงในสังคมและการเข้าไปมีส่วนร่วม ทางการเมืองที่มากขึ้น	ชนชั้นกลาง ทั้งบุคคลากรใน สถาบัน โรงเรียนและนักเรียนเอง
2. บุคลากรทางการศึกษา	สิทธิและหน้าที่ตามหลักที่พึงปฏิบัติต่อสถาบัน	นักเรียนและผู้ปกครองขอ นักเรียน
3. ผู้นำครอบครัว	สิทธิและหน้าที่ตามหลักที่พึงปฏิบัติต่อครอบครัว	ลูก
4. เพศชาย	ทัศนคติที่คิดว่าเพศชายเป็นใหญ่เป็นตัวส่งเสริม ให้ผู้ชายตระหนงตัวและหิมเกริมมากขึ้น	เพศหญิงทั้งวัยเด็กและ วัยผู้ใหญ่

ดังที่กล่าวไว้แล้ว ความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นนั้น ต่างก็มีที่มา และ หรือ ได้รับความสนับสนุน หรือได้รับความชอบธรรมอันเนื่องมาจากความรุนแรงเชิงโครงสร้างอันเกิดมาจากระดับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

2.3. ความรุนแรงทางตรง หรือ พฤติกรรม (Direct or behavioral violence) คือ การกระทำทารุณกรรม และการทำร้ายร่างกายต่าง ๆ หรือ การฆ่าฟันกันของผู้คน ซึ่งถือเป็นเรื่องของความรุนแรงทางตรงที่เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด เป็นความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นได้ชัดเจนจากร่องรอยที่อยู่บนพื้นที่ (ร่างกาย) ของ “ผู้ถูกระทำ” ในรูปแบบของบาดแผล เลือดเนื้อ หรือการสูญเสียชีวิต รวมทั้งก่อให้เกิดความเสียหายต่อวัตถุและทรัพย์สินของผู้คน อีกทั้งการกระทำที่อาจจะไม่ได้ทำให้เกิดการบาดเจ็บทางร่างกายจิตใจหรือการสูญเสียชีวิตในทันที หากแต่กระทบต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ อย่างเช่น การบังคับ ยัดเยียด กล่อมกลา ปลุกฝังระบบความเชื่อ ความหมาย และ วิถีชีวิตที่เฉพาะเจาะจงต่อกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง (ชลิดาภรณ์, 2545:144-148) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้าน ดังนี้

2.3.1. ด้านร่างกาย คือ การใช้กำลังหรืออุปกรณ์ใดๆเป็นอาวุธ และมีผลทำให้ผู้ถูกระทำบาดเจ็บต่อร่างกาย เช่น การตบ ผลัก ตี ต่อย เตะ กรีด แทะ ยิง ขวางปาระเบิด เป็นต้น รวมทั้งการกระทำใดๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ผู้ถูกระทำเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ หรือการกระทำนั้นอาจใช้กำลังบังคับ ชูขี้ขี้ หรือหลอกล่อ ชักชวนโดยให้สิ่งตอบแทน เป็นต้น

ใน “มังงะ” เรื่อง “Berserk” ได้ปรากฏความรุนแรงทางร่างกายในลักษณะของการใช้พลังกำลังที่แข็งแกร่งทำการต่อสู้ หรือฆ่าฝ่ายตรงข้ามแบบตัวต่อตัว ไม่ว่าจะเป็น การเตะ ต่อย การล้วงละเมิดทางเพศหรือการทำสงครามที่ยิ่งใหญ่ และการนำอาวุธมาใช้ เช่น มีด ดาบ หอก ธนู ปืนกล หรือแม้แต่การต่อสู้เชิงไสยศาสตร์ที่มีเวทมนต์คาถาเป็นอาวุธ อันเป็นลักษณะสำคัญของเรื่องนี้ ทั้งนี้เองก็สืบเนื่องมาจากอำนาจของชนชั้นผู้ปกครอง รวมไปถึงเพศชายที่อันเกิดมาจากการให้คุณค่า เรื่องระบบความเชื่อและความศรัทธาให้ความเคารพ เทิดทูนต่อชนชั้นกษัตริย์ที่ยังรากลึกอยู่ในจิตใจของประชาชนและการมีทัศนคติต่อเพศชายเป็นใหญ่ แข็งแกร่งและมีอำนาจเหนือเพศหญิง จำทำให้เกิดปรากฏการณ์ของความรุนแรงเช่นนี้

ในขณะที่ “มังงะ” เรื่อง “Life” ได้ปรากฏความรุนแรงทางร่างกายในลักษณะที่ไม่เน้นการใช้พลังกำลัง ในทางตรงกันข้าม กลับใช้วิธีที่หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าซึ่งกันและกัน หรือการล้วงละเมิดทางเพศ อีกทั้งยังเป็นในลักษณะของการกลั่นแกล้งที่รุนแรงอีกด้วย โดยอาวุธที่นำมาใช้ในการทำร้ายร่างกายนั้นล้วนเป็นวัตถุสิ่งของที่มีหน้าที่หลักคือเป็นของใช้สำหรับชีวิตประจำวัน อันเป็นลักษณะสำคัญของเรื่องนี้ ทั้งนี้ก็สืบเนื่องมาจากผู้ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจในสังคม และ ผู้ที่มีสิทธิและหน้าที่ที่พึงปฏิบัติต่อสถาบันทางสังคม อันเกิดมาจากการให้คุณค่าความหมายแก่ สถาบันต่างๆ ในสังคม รวมไปถึงการยกย่องเชิดชูบุคคลที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจนั่นเอง

2.3.2. ด้านจิตใจ คือ การทำร้ายจิตใจ ควบคุมบังคับอย่างไร้เหตุผล ทำให้ได้รับความอับอาย ความรู้สึกด้อยค่าหรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ อีกทั้งยังรวมถึง การทอดทิ้ง เพิกเฉย ไม่ดูแล ไม่ใส่ใจ ไม่ให้เกียรติ การทำร้ายจิตใจที่มีผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหาย เสียสิทธิและเสรีภาพ เช่น การพูดจาดูหมิ่น พูดจาข่มขู่ ให้รู้สึกหวาดกลัว พูดเหยียดหยามเพศหญิง พูดข่มเหง ถากถาง ชาวบ้านที่ด้อยกว่าตน เป็นต้น

โดย “มังงะ” เรื่อง “Berserk” ได้ปรากฏความรุนแรงทางด้านจิตใจในลักษณะของการควบคุมบังคับใช้คำพูดหยาบคาย และแข็งกร้าว ขู่เข็ญ เพื่อบังคับฝ่ายตรงข้ามให้ทำในสิ่งที่ตนต้องการ อันส่งผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหาย และเสียสิทธิและเสรีภาพที่ตนพึงมี

ในขณะที่ “มังงะ” เรื่อง “Life” ได้ปรากฏความรุนแรงทางร่างกายในลักษณะของการพูดจาข่มขู่ ข่มเหง ถากถาง หรือในลักษณะของการไม่ดูแลเอาใจใส่ ไม่สนใจ อันส่งผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหาย ทำให้ได้รับความอับอาย ก่อเกิดเป็นความรู้สึกด้อยค่าในชีวิตตนเอง

นอกจากนั้น สำหรับ “มังงะ” เรื่อง “Berserk” ความรุนแรงที่ปรากฏในเรื่องนี้ เป็นการปรากฏที่เด่นชัดในระดับระดับปัจเจกบุคคล คือ การที่ปัจเจกบุคคลกระทำต่อตนเอง และ ระดับสังคม คือการที่สมาชิกใน

สังคมเป็นผู้กระทำซึ่งกันและกัน และกระทำกระทำต่อ สังคมอื่น ๆ ซึ่งเป็นความรุนแรงที่เกิดในความสัมพันธ์ระหว่างประชาชนกับประชาชน ประชาชนกับรัฐ

สำหรับ “มังงะ” เรื่อง “Life” ความรุนแรงที่ปรากฏในเรื่องนี้ เป็นการปรากฏที่เด่นชัดในระดับครอบครัวและเครือญาติ คือการกระทำที่เกิดขึ้นและเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว ซึ่งเป็นความรุนแรงที่เกิดในความสัมพันธ์ระหว่างประชาชนกับประชาชน ประชาชนกับนายทุน และประชาชนกับนักการเมือง

ดังจะแสดงในตารางต่อไปนี้

เรื่อง “ Berserk”

ผู้กระทำ	ลักษณะของความรุนแรงทางตรง หรือเชิงพฤติกรรม		ผู้ถูกกระทำ
	ด้านร่างกาย	ด้านจิตใจ	
ชนชั้นผู้ปกครอง (พระราชา , ขุนนาง)	วิธี - ทำการสู้รบ ฆ่าฟัน อาวุธ - ดาบ ธนู หอก	บังคับและเกณฑ์พลเมืองให้เข้าร่วมสงคราม และบังคับให้ส่งเครื่องราช-บรรณาการหากไม่ส่งก็จะถูกลงโทษ	ไพร่พลทหารในสังกัด , ชาวบ้านทั้งเด็กและ ผู้ใหญ่
ชนชั้นนักรบ (ทั้งฝ่ายมนุษย์และ ปีศาจ)	วิธี - ใช้กำลังต่อสู้ทั้ง ต่อย เตะ แทะ ฟัน ยิง และ ขว้างระเบิด อีกทั้ง การล่องละเมิดทางเพศ อาวุธ - ดาบ หอก ธนู ปืนกล ระเบิด คาถาอาคม	พุดจาหยาบคายและแข่งกร้าว , พุดจาเหยียดหยาม ดูหมิ่น ความสามารถผู้อื่น, พุดจาขู่เข็ญ บังคับให้สังเวชชีวิตแต่เทพปีศาจ	พลเมืองทั้งเด็กและ ผู้ใหญ่ต้องสังเวชชีวิต และร่วมการทำสงคราม อีกทั้งเด็กและเพศหญิง จะถูกล่องละเมิดทางเพศ และถูกเหยียดหยาม บ่อยครั้ง
กลุ่มโจร	วิธี- ใช้ต่อสู้กับศัตรูริค ไถ ชิงทรัพย์ อาวุธ - มีด ดาบ และ ปืน	พุดจาข่มขู่กรร โขกให้รู้สึกกลัว หรือหวาดระแวง	ชาวบ้านทั่วไป

ผู้ใหญ่ (เพศชาย)	วิธี- ใช้กำลังทำร้ายหรือใช้ไม้ตี อาวุธ – ไม้	พุดจาทำร้ายจิตใจ บังคับให้ทำตามความต้องการของตน เป็นที่รอนรับและปลดปล่อยอารมณ์มิใช่แค่ทางเพศ	เด็กทั้งเพศหญิงและเพศชาย
---------------------	---	--	--------------------------

เรื่อง “Life”

ผู้กระทำ	ลักษณะของความรุนแรงทางตรง หรือเชิงพฤติกรรม		ผู้ถูกกระทำ
	ด้านร่างกาย	ด้านจิตใจ	
ชนชั้นคนรวย (นักเรียนฐานะร่ำรวย)	วิธี – ใช้ไล่แทง ฟาดตี หรือเอาเข็มกรอกปาก และการแบล็กแมลล์ รังแกกลั่นแกล้งต่างๆ อาวุธ – มีด ไม้ถูพื้น เข็มกรรไกร โทรศัพท์มือถือ	พุดจาข่มขู่ให้เพื่อนคนอื่นรู้สึกหวาดกลัว , พุดหลอกวางให้ผู้อื่นหลงเชื่อ , เอาเรื่องน่าอับอายของคนอื่นมาเผยแพร่ , ควบคุมบังคับเพื่อนให้ทำสิ่งต่าง	เพื่อนนักเรียนผู้หญิงร่วมห้องซึ่งมีฐานะดีกว่า
ชนชั้นนายทุน	วิธี – ใช้กำลัง ทั้งการเตะและต่อย	พุดจาข่มขู่เพื่อให้ปิดบังเรื่องบางอย่าง , พุดจาที่ทำให้ผู้อื่นรู้สึกหมดคุณค่าในตัวเอง	สถาบันองค์กรทางการศึกษา(ผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการ)
บุคลากรในสถาบันการศึกษา	ไม่มี	พุดจาขู่เข็ญและบังคับนักเรียนอย่างไร้เหตุผล , พุดหลอกวางคนอื่นจนทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียใจเมื่อรู้ความจริงภายหลัง, ไม่สนใจและเพิกเฉยต่อการรังแกที่เกิดขึ้นในโรงเรียน	ตัวนักเรียนและผู้ปกครองรวมทั้ง นักข่าว
เพื่อนนักเรียนชาย	วิธี – เอาเชือกมัดไว้ที่ผู้ถูกกระทำ ใช้มีดในการต่อสู้	พุดจาข่มขู่ให้เพื่อนรู้สึกกลัว , สั่งบังคับให้ทำตามความต้องการ	เพื่อนนักเรียนหญิง และ

	บ้าง และ แบล็กเมลต์ อาวุธ – เชือก มีด โทรศัพท์มือถือ	ของตนเอง, หลอกต่อและชักชวน เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางเพศ	คุณครูผู้หญิง
--	--	---	---------------

หากกล่าวถึงการนำเสนอเนื้อหาของสื่อแต่ละประเภทนั้นต่างก็ล้วนมีวิธีการนำเสนอ ถ่ายทอดเนื้อหาที่แตกต่างกันไป ไม่เว้นแม้แต่สื่อสิ่งพิมพ์อย่าง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือที่เรียกว่า “มังงะ” โดยประเภทของ “มังงะ” นั้น ก็มีแตกต่างหลากหลายประเภทตามกลุ่มผู้อ่านหรือเนื้อหาของ “มังงะ” แต่ถึงอย่างไร สิ่งที่เรียกว่า “ความรุนแรง” ล้วนประกอบสร้างอยู่ใน “มังงะ” ทั้งสิ้น หากแต่ผู้แต่งได้มีกลวิธีการนำเสนอภาพ หรือเนื้อหาความรุนแรงที่แตกต่างกันไป อันส่งผลต่อผู้รับสาร หรือผู้อ่านในการรับรู้ หรือตระหนักถึงความรุนแรงที่ปรากฏใน “มังงะ” ได้แตกต่างกันไป รวมถึง “มังงะ” เรื่อง “Berserk” และ “Life” ที่ปรากฏในงานวิจัยครั้งนี้

ซึ่งรูปแบบการนำเสนอความรุนแรงของมังงะ สามารถวิเคราะห์ ออกมาได้เป็น 2 รูปแบบคือ

- 1.1. สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาหรือเปิดเผยต่อผู้รับสารอย่างชัดเจน และ
- 1.2. สื่อสารอย่างปกปิดโดยการใช้สัญลักษณ์แทนหรือผู้รับสารต้องใช้การตีความ

และจากรูปแบบดังกล่าวนี้ สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ การนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงได้ 2 ประเด็น ดังนี้

1. รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงของ “มังงะ” (การ์ตูนญี่ปุ่น) และ
2. รูปแบบการนำเสนอประเภทความรุนแรงของ “มังงะ” (การ์ตูนญี่ปุ่น)

1. รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงของ “มังงะ” (การ์ตูนญี่ปุ่น)

โดยเครื่องมือที่ได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ นั้นได้นำ องค์ประกอบด้าน “มังงะ” มาใช้ ดังนี้

เรื่อง **BERSERK**

1. “คำพูดของตัวละคร” -

1.1. ตัวอักษรประกอบเป็นคำพูดหรือบทสนทนา จะมิอยู่ในทุกตอน ทุกหน้าของมังงะเรื่องนี้ และส่วนสำคัญจะเป็นไปในลักษณะตรงไปตรงมา โฟกัส ชัดเจน และรุนแรงในคำพูดนั้นๆ เช่น คำสั่ง จากเบื้องบนให้ทำการสงคราม ผู้รบ และ ฆ่า , คำพูดข่มขู่ทำร้ายร่างกาย เป็นต้น และเป็นส่วนน้อย ที่จะมีการใช้คำพูดอ้อมค้อม หรือบ้ายเบี่ยง

1.2. คำพูดหรือบทสนทนาจะอยู่ภายในกรอบคำพูด หรือ Balloon ในลักษณะที่แตกต่างกันโดย ลักษณะของกรอบคำพูดจะสอดคล้องกับอารมณ์ที่แฝงในคำพูดนั้นๆ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงและเข้าใจ คำพูดนั้นได้มากขึ้นและโดยง่าย ซึ่ง “มังงะ” เรื่องนี้ ในหนึ่งหน้าจะประกอบด้วยกรอบคำพูดจำนวนมากที่สุด 5 - 6 กรอบคำพูด ซึ่งถือเป็นจำนวนตามหลักองค์ประกอบของ “มังงะ” ที่ในหนึ่งหน้า ควรมี กรอบคำพูดไม่เกิน 6 - 7 กรอบคำพูด ซึ่ง กรอบคำพูดใน “มังงะ” เรื่องนี้ ได้แก่ กรอบคำพูดแบบเส้นขีดยก ที่ใช้กับคำพูดที่แสดงเสียงสั้น ซึ่งถือถึงคำพูดที่แฝง อารมณ์หวาดกลัว จิตตก ประหมา หรือร้องไห้สะอึกสะอื้น และกรอบคำพูดแบบหยัก ๆ คล้ายก้อนเมฆที่ใช้กับคำพูดที่มีการใช้เสียงดังแต่ไม่ถึงกับตะโกน และเป็นคำพูด ที่แฝงอารมณ์มากขึ้นกว่าปกติ หรือกรอบคำพูดแบบขีดยกเส้นแหลมที่ใช้กับคำพูดที่ตะโกนเสียงดัง ซึ่ง 2 กรอบคำพูดลักษณะหลังนี้ จะสื่อถึงคำพูดที่แฝงอารมณ์ โกรธเคือง และ เดือดดัน เกรียดเค้น เป็นต้น

1.3. มีการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) ประกอบ หรือ แทนคำพูดที่แฝงด้วยอารมณ์ ตกใจ เป็นจำนวนมาก โดย “มังงะ” เรื่องนี้จะใช้กรอบคำพูดสอดรับกับ (อารมณ์) คำพูดหรือบทสนทนา ได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม

2. “อารมณ์และท่าทางของตัวละคร” - อารมณ์อันเป็นพื้นฐานที่อ้างอิงจากข้อเท็จจริงในตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงความรุนแรงลักษณะต่าง ๆ นั้น จำแนกได้ 3 ชนิด คือ ความโกรธ ความกลัว ความพึงพอใจ (สนใจ) ส่วนอารมณ์อื่นๆ นั้น เป็นผลที่เกิดจากอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งหรือมากกว่า ของอารมณ์ทั้งสามนี้ เช่น รังเกียจ เดือดดัน เกรียดเค้น เป็นรูปแบบของอารมณ์โกรธ ความโศกเศร้าเป็นการรวมกันของ อารมณ์กลัว และ โกรธ (Novabizz : 2012) โดยจะถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการวาดลวดลายของ คิ้ว ตา และ ปาก บนใบหน้า เป็นหลัก ในรูปแบบที่แตกต่างกันให้เห็นชัดเจน อีกทั้งการแสดงอารมณ์ของตัวละครในมังงะ เรื่องนี้ จะเกิดขึ้นและ ดำเนินควบคู่ไปกับ “คำพูด” ของตัวละครเป็นสำคัญ

3. “องค์ประกอบของตัวละคร” - องค์ประกอบของตัวละครที่ได้นำมาวิเคราะห์ใน “มังงะ” เรื่องนี้ กล่าวได้ว่าเป็นไปในลักษณะที่เป็น “ รูปธรรม ” เป็นสำคัญ กล่าวคือ เป็นไปในลักษณะที่ มองเห็นได้ชัดเจน และเข้าใจง่าย ได้แก่

3.1. เพศ - จะให้ความสำคัญกับเพศชายที่เป็นผู้กระทำความรุนแรง หรือเป็นผู้วางแผน ริเริ่ม และก่อให้เกิด หรือนำไปสู่เหตุการณ์ หรือ สถานการณ์ที่ร้ายแรง

3.2. วัย - วัยที่เป็นผู้กระทำหรือก่อให้เกิดความรุนแรงมักเป็นช่วงวัยผู้ใหญ่

3.3. ขนาดและรูปร่างของตัวละคร - “มังงะ” เรื่องนี้จะวาดขนาดและรูปร่างของตัวละครที่เป็นผู้กระทำหรือก่อให้เกิดความรุนแรงได้ชัดเจนแยกขาดจากตัวละครซึ่งกันและกัน ได้แก่ นักรบนักต่อสู้ที่สำคัญจะมีขนาดตัวที่สูงใหญ่ ลำสัน บึกบึน มีอวัยวะบางส่วนที่ใหญ่เกินความเป็นจริง เช่น มือ และ กล้าม หรือแขนขาที่ยาว รวมถึงตัวละครที่มีรูปร่างเป็นสัตว์ประหลาดที่น่ากลัวโดยอิงจากสัตว์ร้ายในความจริง เช่น งู สิงโต ปลาหมึกยักษ์ หรือแม้แต่อิงจากความเชื่อเรื่อง ความตาย ภูตผี วิญญาณ ได้แก่ ผีโศรกกระดูก ปีกาจ เป็นต้น

3.4. เสื้อผ้า - ตัวละครที่เป็นผู้กระทำหรือก่อให้เกิดความรุนแรงในเรื่องนี้ ได้แก่ กษัตริย์ ขุนนาง นักรบ ปีกาจ ซึ่งลักษณะของเครื่องแต่งกายจะมีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะเจาะจง โดยจะสอดคล้องกับองค์ประกอบต่อไปคือ

3.5. อาวุธประจำกาย - ตัวละครดังกล่าวมีอาวุธประจำกายที่เฉพาะตน ได้แก่ นักรบ จะมี ปืนกล ธนู ดาบ หอก มีด ส่วนปีกาจจะมีเวทมนตร์เสริมด้วย

ถึงกระนั้นองค์ประกอบของตัวละครใน “มังงะ” เรื่องนี้ยังมีลักษณะที่เป็น “นามธรรม” อยู่ประการหนึ่ง คือ

3.6. แรงจูงใจของตัวละคร - เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ร้ายแรงต่าง ๆ นั้น เป็นผลมาจากความต้องการแก้แค้นในตัวละครอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งจุดนี้ถือเป็นแก่นหลักของเนื้อเรื่อง “มังงะ” เรื่องนี้ นอกจากนั้นยังมีแรงจูงใจจากความต้องการในอำนาจของหัวหน้านักรบปีกาจอีกด้วย

4. “การกระทำของตัวละคร” - เหตุการณ์รุนแรงต่าง ๆ ใน “มังงะ” เรื่องนี้จะวาดดำเนินเรื่องโดยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเป็นขั้นตอนของเหตุการณ์นั้นๆ อย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ตั้งแต่จุดเริ่มต้นดำเนินเรื่อง ไปยังจุดจบ ได้แก่

4.1. ฉากการทำสงคราม ที่เริ่มตั้งแต่การส่งมอบคำสั่งจากหัวหน้า นักรบเตรียมอาวุธของไพร่พลทหาร การรวม กองทัพ การต่อสู้ปะทะในสนามสงคราม ไปยังจุดจบของสงครามที่ตัวละครมีทั้งผู้แพ้ ผู้ชนะ ผู้รอดชีวิต ผู้บาดเจ็บ ผู้เสียชีวิต

4.2. ฉากการดวลต่อสู้ ที่เริ่มตั้งแต่ การพูดท้าดวล การต่อสู้ใช้กำลังแบบตัวต่อตัว จนกระทั่งสิ้นสุดการต่อสู้

4.3. ฉากการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ได้เกิดจากความยินยอมของอีกฝ่ายจากสาเหตุด้วยเงื่อนไขหรือพันธะสัญญาโดยเริ่มตั้งแต่การที่เพศชายจุดประกายเพศหญิงหรือเพศชายที่อ่อนแอกว่า จนกระทั่งฉากที่ทั้งคู่นอนทับกัน(แต่จะไม่ได้วาดให้เห็นถึงอวัยวะเพศหรือวาดถึงขั้นตอนของการสอดใส่อวัยวะเพศ) ลูบไล้หรือประกบ (บดขยี้) ริมฝีปาก

5. “ฉากและบรรยากาศของฉาก”

5.1. มั้งะเรื่องนี้มีการวาดโดยใช้เทคนิคภาพมุมกว้าง หรือมุมสูง (Bird’s eye view) กับฉาก “ สงคราม ” เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพรวมความยิ่งใหญ่ของการต่อสู้ปะทะกันในสงครามขณะเดียวกัน “ ฉากการควดต่อสู้แบบตัวต่อตัว ” จะวาดโดยใช้เทคนิคภาพมุมประชิด หรือภาพระยะใกล้ (Close-up) และระยะใกล้มาก (Extreme Close-up) เพื่อแสดงให้เห็นถึงสีหน้าที่โกรธเคืองและเจ็บปวด และให้เห็นถึงบาดแผลและเลือดที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน

5.2. ใช้เทคนิคการลงแสงแทนปรากฏการณ์ต่างๆ ได้แก่ “ ไฟ ” จากฉากระเบิดจะใช้แสงสีขาว , สีดำ หรือแสงสีขาวเป็นหลักและผสมแสงสีดำ และ “ ควันไฟ ” จะใช้แสงสีเทา หรือแสงสีขาวปนแสงสีดำโดยให้น้ำหนักการลงแสงที่เท่ากัน

5.3. พื้นหลังของฉากส่วนใหญ่ หากเป็นฉากที่มีบรรยากาศอึมครึม หรือต้องการแสดงให้เห็นถึงสภาวะการเข้าสู่เหตุการณ์ที่เลวร้าย จะใช้การลงแสงสีดำ, สีเทา และใช้การวาดเส้นเฉียงในอัตราที่ถี่ และ ดูทึบ

5.4. มีการใช้คำเลียนเสียงหรือแทนเสียงธรรมชาติ ประกอบฉากโดยไม่ได้อยู่ในกรอบคำพูดและลักษณะของตัวอักษรจะเป็นตัวหนาสีขาวตัดขอบสีดำเป็นส่วนใหญ่ และมั้งะเรื่องนี้จะใช้ คำลักษณะนี้ในจำนวนมาก เพื่อเป็นการเพิ่มอรรถรสและเพิ่มความเข้าใจให้แก่ผู้รับสาร

เรื่อง LIFE

1. “คำพูดของตัวละคร”

1.1. ตัวอักษรประกอบกันเป็นคำพูดหรือบทสนทนาบ่อยมาก หรือเป็นคำพูดที่สั้นๆ มีการใช้คำพูดลักษณะคลุมเครือ ไม่สามารถเข้าใจได้ในทันทีที่ได้อ่าน เป็นจำนวนมาก และคำพูดมีการใช้เครื่องหมายหัพภาค (.) 3 ตัวขึ้นไป (...) โดยจะวางไว้ในตำแหน่งขึ้นและลงท้ายคำพูดหรือข้อความนั้นๆ เป็นหลักซึ่งผู้รับสารจะต้องใช้ความคิดหรือตีความคำพูดหรือความหมายของคำพูดนั่นเอง

1.2. คำพูดหรือบทสนทนา ไม่สอดคล้องหรือขัดแย้งกับการกระทำ หรือเป้าหมายการกระทำจากคำพูดของตัวละคร เป็นหลัก

1.3. คำพูดหรือบทสนทนาจะอยู่ภายในกรอบคำพูดหรือ balloon น้อยลักษณะ กล่าวคือ “มั้งะ” เรื่องนี้ พบการใช้รูปแบบกรอบคำพูดที่ไม่สอดคล้องกับอารมณ์ที่แฝงในคำพูดนั้นๆ แทบทุกตอน ไม่ว่าจะด้วยอารมณ์โกรธเคือง ก็ยังคงใช้เพียงกรอบคำพูดแบบธรรมดา ซึ่งจะเป็นกรอบคำพูดที่ใช้สำหรับคำพูดทั่วไป หากแต่ก็ยังมีการใช้ในรูปแบบที่สอดคล้องเช่นกัน ซึ่งถ้าเป็นลักษณะที่สอดคล้องเช่นนี้ ผู้เขียนจะวาดให้กรอบคำพูดนั้นมีขนาดใหญ่มาก และเด่นชัด ในฉากของหน้านั้น แสดงถึงความสำคัญของคำพูดที่มีต่ออารมณ์และความรู้สึกรุนแรงของตัวละครที่พูดคำพูดนั้น

1.4. ตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นประโยคความคิดของตัวละครที่แสดงถึงความรู้สึกกลัว หดหู่ หวาดผวา นั้น มิได้อยู่ในกรอบคำพูดสำหรับใส่ความคิด แต่จะอยู่ลอย ๆ โดด ๆ ประกอบฉาก และมีบ้าง ที่ความคิดนั้น มิได้อยู่ในช่องเดียวกับตัวละครที่เป็นเจ้าของความคิด แต่จะอยู่ประกอบกับวัตถุ สิ่งของหรือ สถานที่ที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับความคิดนั้น ได้แก่ ความคิดเกี่ยวกับการทำร้ายร่างกาย ตัวอักษรความคิดนั้น จะอยู่ประกอบกับวัตถุต่างๆ เช่น คัทเตอร์ หรือ อยู่ประกอบกับร่องรอยของบาดแผล เป็นต้น ซึ่งผู้รับสาร ต้องใช้การตีความและพยายามเข้าใจในประโยคความคิดนั้น

2. “อารมณ์และท่าทางของตัวละคร” - อารมณ์อันเป็นพื้นฐานที่อ้างอิงจากข้อเท็จจริงในตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงความรุนแรงลักษณะต่าง ๆ นั้น จำแนกได้ 3 ชนิด คือ ความโกรธ ความกลัว ความพึงพอใจ (สะใจ) ส่วนอารมณ์อื่นๆ นั้น เป็นผลที่เกิดจากอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งหรือมากกว่า ของอารมณ์ทั้งสามนี้ เช่น รังเกียจ เคียดแค้น เกรียดแค้น เป็นรูปแบบของอารมณ์โกรธ ความโศกเศร้า เป็นการรวมกันของอารมณ์กลัวและโกรธ (Novabizz : 2012) โดยส่วนใหญ่จะถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการวาดลวดลายของ กิ้ว ตา และปาก บนใบหน้าในรูปแบบที่แตกต่างกันให้เห็นชัดเจน อีกทั้ง “มังงะ” เรื่องนี้ยังให้ความสำคัญกับเทคนิคการลงแรงเงา ลงแสง หรือ เส้นเฉียงมุมใดมุมหนึ่งบนใบหน้า ซึ่งผู้รับสารต้องสามารถตีความและเข้าใจได้จึงจะทำให้เข้าถึงอารมณ์นั้นอย่างเข้มข้นขึ้น อีกทั้ง “มังงะ” เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นว่า “ไม่มีความจำเป็นที่การแสดงอารมณ์จะต้องดำเนินควบคู่ไปกับคำพูดของตัวละคร” เสมอไป ผู้รับสารสามารถตีความ และ เข้าใจอารมณ์ประกอบ กับท่าทางของตัวละครได้ โดยปราศจากคำพูด

3. “องค์ประกอบของตัวละคร” - องค์ประกอบของตัวละครที่ได้นำมาวิเคราะห์ใน “มังงะ” เรื่องนี้ กล่าวได้ว่า เป็นไปในลักษณะที่เป็น “นามธรรม” เป็นสำคัญ กล่าวคือ เป็นไปในลักษณะที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ ตีความ มากขึ้นเพื่อจะได้รับความรู้และเข้าใจถึงสิ่งๆ นั้น ได้แก่ “ปัจจัยภายใน” ดังนี้

3.1. ภูมิหลังของตัวละคร - การเลี้ยงดูอย่างตามใจของผู้ปกครอง , ตัวละครขาดความอบอุ่น ถูกละเลย ไม่ได้รับการใส่ใจจากผู้ ปกครอง , ความไม่สมบูรณ์แบบของครอบครัว , การมีปมด้อยที่ฝังใจ เป็นต้น

3.2. บุคลิก(นิสัย) - ได้แก่ หวาดระแวง ขี้กลัว ไม่มีความกล้าหาญ ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง หรือ นิสัยที่เอาแต่ใจตนเอง ชอบเสแสร้ง อิจฉาริษยาผู้อื่น เป็นต้น และ “ปัจจัยภายนอก” ดังนี้

3.3. สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม - บางตัวละครมีฐานะที่ร่ำรวยเงินทอง ครอบครัวเป็นที่รู้จักในสังคม ในขณะที่บางครอบครัวมีฐานะปานกลาง ถึงยากจน และ เป็นพลเมืองธรรมดาๆ กระนั้นองค์ประกอบของตัวละครใน “มังงะ” เรื่องนี้ยังมีลักษณะที่เป็น “รูปธรรม” อยู่ คือ

- 3.4. เพศ - มีทั้งเพศหญิงและชายที่ เป็นผู้กระทำความรุนแรง หรือเป็นผู้วางแผน ริเริ่ม และก่อให้เกิด หรือ นำไปสู่เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ร้ายแรง
- 3.5. วัย-วัยที่ เป็นผู้กระทำความหรือก่อให้เกิดรุนแรงตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นไปจนถึงช่วงวัยผู้ใหญ่
- 3.6. วัตถุประสงค์ของเครื่องใช้ - “มังงะ” เรื่องนี้ได้ นำวัตถุมาเป็นตัวที่ทำหน้าที่สนับสนุน เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เลวร้ายได้อย่างดี ได้แก่ วงเวียน (ใช้ส่วนปลายแหลม), คัทเตอร์, เหล็กเส้นเล็ก, เข็ม, เชือก(สำหรับมัดร่างกาย), ปืน และ โทรศัพท์ (สำหรับถ่ายรูปไปเปลี่ยนของผู้หญิงเพื่อใช้แบล็กเมล์) เป็นต้น

4. “การกระทำของตัวละคร” - เหตุการณ์ความรุนแรงใน “มังงะ” เรื่องนี้จะวาดโดยไม่แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนกระบวนการต่างๆ แต่จะเน้นไปในลักษณะที่เป็นภาพแสดงจุดเริ่มต้น และ หรือ ตัดข้ามมายังภาพที่แสดงให้เห็นถึงผลอันเกิดจากการกระทำก่อนหน้า กล่าวอีกนัยคือ “มังงะ” เรื่องนี้ได้มีการใช้ “สัญญาะ” เพื่อทดแทนกระบวนการขั้นตอนของเหตุการณ์ร้ายแรงต่างๆ ได้แก่ รอยบาดแผล รอยฟกช้ำ เลือด (แทนด้วยแสงสีดำ) ที่หยดไหลออกมาจากแผล หรือภาพร่างกายของตัวละครนอนอยู่บนเตียงผู้ป่วย เหล่านี้ ทดแทนกระบวนการขั้นตอนของเหตุการณ์การทำร้ายร่างกายทั้งตนเองและผู้อื่น การกลั่นแกล้ง หรือรูปถ่ายไปเปลี่ยนเพื่อการแบล็กเมล์ ทดแทนขั้นตอน การบังคับให้ถอดเสื้อ การจับผูกมัดด้วยเชือก และการบีบบังคับ บังให้เป็นแบบถ่ายรูป เป็นต้น

5. “ฉากและบรรยากาศของฉาก”

5.1. ฉากใน “มังงะ” เรื่องนี้ ไม่ว่าจะอยู่ในสถานที่ใดหากกำลังเข้าสู่ภาวะหรือ อยู่ในสถานการณ์ที่ร้ายแรง หรือ บรรยากาศที่อึมครึมน่ากลัว ผู้เขียนจะใช้การลงแสงสีดำ, สีเทา และใช้การวาดเส้นเฉียงในอัตราที่ถี่ และ คูทึบ

5.2. มีการใช้คำเลียนเสียงหรือแทนเสียงธรรมชาติ ประกอบฉากโดยไม่ได้อยู่ในกรอบคำพูดหรือ balloon และลักษณะของตัวอักษร จะเป็นตัวอักษรสีดำธรรมดาขนาดมีทั้งปานกลางไปจนถึงใหญ่

จากที่วิเคราะห์มาทั้งหมดข้างต้นนั้น “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่อง มีลักษณะเหมือนร่วมกัน ดังนี้

1. มีการใช้คำพูดประกอบการบรรยายรูปภาพ
2. มีการวางคำพูดให้อยู่ในกรอบคำพูดหรือที่เรียกว่า Balloon
3. มีการนำรูปแบบอารมณ์และเทคนิคการวาดเพื่อแสดงสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร
4. มีการนำเทคนิคการลงแสงสีดำ, สีเทา และใช้การวาดเส้นเฉียงในลักษณะเส้นถี่ และคูทึบเพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่อึมครึม หรือ กำลัง เข้าสู่สภาวะหรือเหตุการณ์ที่ร้ายแรง

5. มีการใช้คำเลียนเสียงหรือคำแทนเสียงธรรมชาติประกอบรวมในแต่ละฉาก

และ “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่อง มีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน ดังนี้

1. “คำพูด”

Berserk : มีการใช้คำพูดจำนวนมากและคำพูดที่ปรากฏมีลักษณะที่ชัดเจน ตรงไปตรงมาเป็นส่วนหลัก

Life : มีการใช้คำพูดเพียงเล็กน้อย สั้นๆ กระชับและคำพูดที่ปรากฏมีลักษณะคลุมเครือ อ้อมค้อมเป็นส่วนหลัก

2. “กรอบคำพูด หรือ Balloon”

Berserk : มีการใช้กรอบคำพูดที่สอดคล้องกับอารมณ์ที่แอบแฝงอยู่ในคำพูดนั้น ๆ

Life : กรอบคำพูดที่ใช้ไม่สอดคล้องหรือมีความขัดแย้งกับอารมณ์ที่แฝงในคำพูดนั้นเป็นส่วนสำคัญ

3. “เครื่องหมายประกอบคำพูด”

Berserk : มีการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) ประกอบคำพูดที่แฝงอารมณ์ตกใจ แปลกใจ สงสัย หรือแทนอารมณ์ตกใจ

Life : มีการใช้เครื่องหมายหัพภาค 3ตัวขึ้นไป (...) ขึ้นต้นหรือลงท้ายคำพูดหรือประโยคที่ตัวละครแสดงความคิด

4. “อารมณ์และท่าทาง”

Berserk : การแสดงอารมณ์ของตัวละครจะดำเนินควบคู่ สัมพันธ์กันกับ คำพูดนั้นๆเป็นส่วนหลัก

Life : ให้ความสำคัญกับการลงแรงเงา ลงแสง และเส้นเฉียงบนใบหน้าเพื่อสื่อถึงอารมณ์ และการแสดงอารมณ์ของตัวละครไม่(จำเป็น) ดำเนินควบคู่ สัมพันธ์กันกับ คำพูดนั้นๆเป็นส่วนหลัก

5. “องค์ประกอบของตัวละคร”

Berserk : สามารถวิเคราะห์ ตีความได้จากสิ่งที่เป็น “รูปธรรม” เป็นสำคัญที่สุด

Life : สามารถวิเคราะห์ ตีความได้จากสิ่งที่เป็น “นามธรรม” เป็นสำคัญที่สุด และวัตถุดิบของที่มีความสมัยใหม่มากขึ้น

6. “การกระทำของตัวละคร”

Berserk : มีการ วาดภาพเพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการขั้นตอนของสภาวะหรือเหตุการณ์ที่ร้ายแรง เป็นส่วนหลัก

Life : มีการนำสัญญาณ (สัญลักษณ์) มาใช้เพื่อทดแทนกระบวนการขั้นตอนของการเกิดเหตุการณ์ที่รุนแรง

7. “ฉากและบรรยากาศของฉาก”

Berserk : ให้ความสำคัญกับการวาดฉากที่เน้นความยิ่งใหญ่ขณะเดียวกัน ก็เน้นรายละเอียดระยะเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดในฉากที่มีการควบคู่กัน

Life : ไม่นั่นที่ฉากหรือบรรยากาศแต่ให้ความสำคัญกับการลงแสง การวาดเส้นที่ตัวละครเป็นหลัก

8. คำเลียนเสียงหรือแทนเสียงธรรมชาติ

Berserk : ลักษณะของตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำเลียนเสียงนั้น โดยส่วนใหญ่เป็นอักษรตัวหนาสีขาว ตัดขอบสีดำ

Life : ลักษณะของตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำเลียนเสียงนั้น โดยส่วนใหญ่เป็นอักษรสีดำธรรมดา ขนาดมีทั้งปานกลางจนถึงขนาดใหญ่

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของ “มังงะ” ทั้ง 2 เรื่อง กล่าวได้ว่า

“มังงะ” เรื่อง “Berserk” มีรูปแบบของการนำเสนอคือ “อย่างตรงไปตรงมาหรือเปิดเผย ต่อผู้รับสารอย่างชัดเจน ” เป็นรูปแบบหลักของเรื่องนี้ กล่าวคือ ลักษณะองค์ประกอบของ “มังงะ” ที่ง่ายต่อการเข้าใจ และ ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ทันที เป็นลักษณะที่ผู้รับสารสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นจุดเด่นของ “มังงะ” เรื่องนี้ แม้กระนั้น “มังงะ” เรื่องนี้ก็มีสิ่งที่ต้องใช้การตีความอยู่ด้วยแต่จะปรากฏเป็นส่วนน้อย

ในทางตรงกันข้าม “มังงะ” เรื่อง “Life” มีรูปแบบการนำเสนอที่ “ปกปิดแอบซ่อนโดยการ

ใช้สัญลักษณ์แทน) หรือเป็นสื่อที่ผู้รับสารต้องใช้การตีความ” เป็นส่วนสำคัญ กล่าวคือ ลักษณะองค์ประกอบของ “มังงะ” ที่ผู้รับสารต้องใช้ความคิดและการตีความในแต่ละฉากเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เขียนได้นำสัญลักษณ์ต่างๆ เข้ามาทดแทนเพื่อย่นย่อ หรือ ลดทอน ภาพของเนื้อหาบางส่วนไปอยู่มาก และแม้ว่าบางฉาก จะมีการใช้คำพูดที่ตรงไปตรงมาและรุนแรงแต่ก็เป็นในรูปแบบการสื่อสารที่เปิดเผยเพียงเล็กน้อย หากเปรียบเทียบกับเรื่อง “Berserk”

2. รูปแบบการนำเสนอประเภทของความรุนแรง มี 2 ประเด็น คือ

2.1. การนำเสนอสื่อในรูปแบบ “สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาหรือ เปิดเผยต่อผู้รับสารอย่างชัดเจน” จะเกี่ยวข้องกับประเภทความรุนแรงเชิงพฤติกรรม โดยวิเคราะห์ได้จากองค์ประกอบด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. “คำพูด” – การใช้คำพูดในลักษณะที่บังคับบัญชา , พุดจาเหยียดหยามดูหมิ่น , พุดข่มขู่กรรโชก , ใช้คำพูดทำร้ายจิตใจฝ่ายตรงข้าม
2. “สีหน้าอารมณ์” – ใช้เทคนิคการวาด ที่เน้น คิ้ว ตา และปาก บนใบหน้า สื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร และเกิดขึ้นไปพร้อมกับคำพูดของตัวละครอย่างชัดเจน
3. “การกระทำของตัวละคร” – วาดรายละเอียดของการะบวนการขั้นตอนต่างๆ เช่น การทำสงคราม การทำควลต่อสู้ การใช้กำลังต่อสู้ การบังคับให้มีเพศสัมพันธ์ ให้เห็นเป็นลำดับอย่างชัดเจน

2.2. การนำเสนอสื่อในรูปแบบ “ปกปิดโดยการใช้สัญลักษณ์แทน หรือ ผู้รับสารต้องใช้การตีความ ” จะเกี่ยวข้องกับ ประเภทความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม โดยวิเคราะห์ได้จากองค์ประกอบ ด้านต่างๆดังต่อไปนี้

1. “องค์ประกอบของตัวละคร” – สามารถตีความจากสิ่งที่เป็น “รูปธรรม” ได้ ดังนี้
 - 1.1. เพศ – เพศชายมักเป็นผู้กระทำหรือก่อให้เกิดความรุนแรง เนื้อเพศหญิง
 - 1.2. วัย - วัยผู้ใหญ่มักเป็นผู้มีอำนาจในการกระทำต่างๆซึ่งนำไปสู่เหตุการณ์ร้ายแรงเป็นสำคัญ
 - 1.3. วัตถุสิ่งของเครื่องใช้(อาวุธ) – ผู้ที่ได้ครอบครองอาวุธร้ายแรง หรือสิ่งที่มีค่าอันนำมาซึ่งอำนาจ มักเป็นตัวละครต้นเหตุของเหตุการณ์ร้ายแรงเป็นสำคัญ และสามารถตีความจากสิ่งที่เป็น “นามธรรม” ได้ ดังนี้
 - 1.4. ภูมิหลัง – ต้นกำเนิดหรือตระกูลที่มีอิทธิพลในสังคมมักเป็นผู้ได้รับความเคารพยกย่อง เชิดชู และน้อมทำตามทุกสิ่ง

1.5. แรงจูงใจ – ความต้องการในทรัพย์สินเงินทอง และความมีอิทธิพลอำนาจในสังคมหรือกลุ่มคนหนึ่ง ๆ

1.6. สถานภาพทางเศรษฐกิจ ที่ความร่ำรวย และสถานภาพทางสังคมที่มีผู้นับถือ

2. “การกระทำของตัวละคร” – การที่ตัวละครใดตัวละครหนึ่งมีผู้แสดงความเคารพยกย่องและการมอบน้อมให้ ทั้งการทำท่าทางโค้งตัว หรือก้มหน้าต่ำ เป็นต้น

3. “ฉากและสถานที่” – การนำสถานที่ที่มีความศักดิ์สิทธิ์ หรือ มีคุณค่าในระดับสูงมาเป็นสิ่งชูความมีอำนาจหรือ สถานภาพของตัวละครใดตัวละครหนึ่งให้สูงส่งยิ่งขึ้น เช่น สถานที่อันศักดิ์สิทธิ์อย่างพระราชวัง , วิหาร , ดินแดน แห่งทวยเทพ, หรือ สถานที่สำคัญอย่างโรงเรียน และ บ้าน (หรือฉากครอบครัว) เป็นต้น

สิ่งเหล่านั้นล้วนแล้วแต่เป็นตัวแทนของแหล่งที่สั่งสมอำนาจ หรือแหล่งที่ทำให้อำนาจ ของกลุ่มคน (ชนชั้นสูง) เหล่านั้นยังคงอยู่

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ “มังงะ” หรือ การ์ตูนญี่ปุ่นที่ประเทศไทยได้ซื้อลิขสิทธิ์นำมาแปล กับความรุนแรงนั้น พบว่า แม้ว่าเนื้อหาของ “มังงะ” ที่มีโครงเรื่อง หรือการดำเนินเรื่องจะมีหลากหลาย หลากประเภท และผู้แต่งเอง ได้สร้างสรรค์เรื่องขึ้นมาโดยมุ่งเจาะกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันในเรื่องของเพศและวัย อันเกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยัง เรื่องราวของวิถีชีวิต กิจวัตรประจำวัน หรือความชอบความสนใจของกลุ่มเป้าหมายนั้น ก่อเกิดเป็นเรื่องราวของ “มังงะ” ที่มีความแตกต่าง แต่ถึงกระนั้นเมื่อพิจารณาจากคำอธิบายที่ถูกสร้างขึ้นให้แก่ “ความรุนแรง” แล้ว สิ่งที่เรียกกันว่า “ความรุนแรง” จะถูกประกอบสร้าง สอดแทรก หรือแอบซ่อนขึ้นใน “มังงะ” ทุกประเภทแม้แต่ ประเภทของ “มังงะ” ที่ดูเหมือนไม่น่าจะมี “ความรุนแรง” ประกอบอยู่อย่างเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก หรือที่มีความตลกขำเป็นสำคัญ “มังงะ” เรื่องหนึ่ง ๆ อาจไม่ปรากฏความรุนแรงที่เห็นได้ชัดเจน อย่างความรุนแรงทางตรง หรือ ความรุนแรงเชิงพฤติกรรม ที่ใช้การนำเสนออย่างเปิดเผย ผู้รับสารสามารถเข้าใจ ตระหนัก รับรู้กับเนื้อหาของ ความรุนแรงนั้น ๆ แต่ “มังงะ” อาจมีเนื้อหาที่เป็นไปในลักษณะของความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อันเนื่องมาจาก ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม โดยจะไม่ปรากฏให้เห็นภาพหรือ เนื้อหาของความรุนแรงทางตรง หรือ เชิงพฤติกรรม แต่อย่างใด นั่นหมายถึง การที่ผู้แต่งวิธีการแยบยล ในการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงที่สอดแทรกอยู่อย่างปกปิด โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์แทนที่เรื่องราวเหล่านั้น ส่งผลให้ผู้รับสารรับเรื่องราวความรุนแรงเหล่านั้นไปโดยปริยาย

นอกจากนั้นเนื้อหาเรื่องราว ภาพวาด ที่ปรากฏใน “มังงะ” มีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับสภาพสังคม ที่แท้จริง ดังจะเห็นได้จากการนำเครื่องมือเครื่องใช้ อาคารบ้านเรือน ถนน การแต่งกาย ระบบองค์กรในสังคม แม้ว่าจะมีการขัดเกลา ลดทอน กลบเกลื่อนความเป็นจริงลง อาจกล่าวได้ว่า เนื้อหา เรื่องราวที่ดำเนิน ในลักษณะ ของ “มังงะ” จะเป็นสิ่งที่ผู้แต่งเองได้รับแรงบันดาลใจ จากบริบททางสังคม สภาพแวดล้อมในช่วงเวลานั้นของ

ผู้แต่งเอง โดยเป็นไปในลักษณะที่ต้องการถ้อยทอด นำเสนอผ่านมุมมองของตน หรือ ในลักษณะที่ต้องการตอกย้ำ
 ขณะเดียวกัน จากการศึกษาเรื่องราวของ ความรุนแรงที่ปรากฏใน “มังงะ” นั้นทำให้ทราบว่า
 “มังงะ” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงนั้น ได้ถูกต่อต้านจากกลุ่มต่างประเทศที่ได้ซื้อลิขสิทธิ์ และตีพิมพ์
 ออกจำหน่ายอยู่หลายประเทศ รวมทั้งในประเทศญี่ปุ่นเอง “มังงะ” ก็ถูกต่อต้าน จากกลุ่มนักวิชาการ และกลุ่มพลัง
 สังคม แต่ในภาคส่วนอื่น ๆ ของสังคมกลับ เป็นไปในลักษณะที่มีท่าทีวางเฉย ปราศจากปฏิกิริยา ทั้งใน
 เชิงบวกและลบ ซึ่งมีความเป็นไปได้ ว่า เป็นเพราะสังคมญี่ปุ่นมีแรงต้านทานและรับความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อ
 ของญี่ปุ่นได้มากกว่าชาติอื่น ๆ อันเนื่องมาจากพื้นฐานความเข้าใจในประวัติศาสตร์และสังคมวัฒนธรรมของ
 ญี่ปุ่นได้ดี แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาทำวิจัย ถึงทัศนคติ ความรู้สึก และการรับมือของคนญี่ปุ่นต่อปรากฏการณ์
 ความรุนแรงในสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่น ที่ยังไม่ได้รับความสนใจ หากเปรียบกับสื่ออื่น ๆ
 อย่างเช่น สื่อรายการโทรทัศน์ เป็นต้น ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญนัก

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส

โปรดักส์.

ชัยวัฒน์ สถาอานันท์. (2546). อารมณ์ชีวิต? แนวคิดเชิงวิพากษ์ว่าด้วยความรุนแรง กรุงเทพฯ:

ฟ้าเดียวกัน.

ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัส

ในการ์ตูนญี่ปุ่น.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาศาสตร์บัณฑิตย

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิมข่าว. (2549). สื่อลามก. กรุงเทพฯ: เฮลโล่ วันฟ้าใส.

นาคยา อยู่คง. (2555). สื่อมวลชนกับโลกยุคข้อมูลข่าวสาร. เอกสารการสอนประกอบรายวิชา

450 386 ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). ตามหาคำตอบ. กรุงเทพฯ: มติชน.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2547). “ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน.” ใน เด็กไทยวัยกึก,

167-182. จูไรรัตน์ แสนใจรักษ์, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ:

อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2553). การ์ตูนแห่งชาติ ชนชั้น ชีวิต. กรุงเทพฯ: มติชน.

เพ็ญจันทร์ ประดับมุข-เซอร์เรอร์ และคณะ. (2554). รูปแบบการจัดการทางสังคมเพื่อแก้ไข

ปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชน กรุงเทพฯ: เจริญดีมั่นคงการพิมพ์.

วิภา อุดมฉันท. (2541). **สื่อมวลชนในญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: ที.พี.พี.ริ้นท์.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2551). **อำนาจรัฐในไทย**. กรุงเทพฯ: พื้นฐาน.

ข้อมูลออนไลน์ ภาษาไทย

ชาติ ประชาชื่น. (2553). **มังงะ**. เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.khaosod.co.th/view_news.php?newsid=TURONWlzVXdNakEwTURZMU13PT0=§ionid=Y25Wd11XbHRiMIJs&day=TWpBeE1DMHdOaTB3TkE9PQ==

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2551). **บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรง**. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม. เข้าถึงได้จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2551/phil0351cs_ch2.pdf

หนังสือและเอกสารภาษาต่างประเทศ

Tasker, Peter. (1987). **Inside Japan : Wealth, Work and Power in the New Japanese**

Empire. London: Sidgwick & Jackson.

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชนัญญากานต์ มาประเสริฐ
วัน/เดือน/ปีที่เกิด	วันที่ 7 เดือนเมษายน พ.ศ.2534
ประวัติการศึกษา	สำเร็จชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนศรีธรรมราชศึกษา สำเร็จชั้นมัธยมศึกษาจากโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์