



บทความวิจัย

เรื่อง ค่านิยมและรูปแบบชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น
จากการ์ตูนเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ ซากุระ

โดย

นางสาวกมลริน ปทุมพรรุจี

รหัสนักศึกษา 05550632

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์

บทความวิจัยเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 450 109 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2558

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ ในการตรวจสอบและให้คำแนะนำต่างๆ ในการศึกษาและเรียบเรียงบทความวิจัยเล่มนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่เสียสละเวลาเพื่อดูแลเอาใจใส่ วิจารณ์ และชี้แนะแนวทาง เพื่อเป็นความรู้แก่ตัวผู้ศึกษา และช่วยส่งเสริมให้บทความวิจัยเล่มนี้มีความเป็นระบบระเบียบตามแนวทางการทำบทความวิจัยที่เหมาะสม รวมไปถึงการแนะนำ การตรวจตราแก้ไข เพื่อความถูกต้องในเนื้อหาข้อมูล จนทำให้บทความวิจัยเล่มนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์จากใจมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในคณะอักษรศาสตร์ ทั้งภาควิชาปรัชญา และภาควิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับความกรุณาในการชี้แนะแนวทาง การอธิบายความรู้ต่างๆ ที่เอื้อต่อการทำบทความวิจัยเล่มนี้

ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัว ทั้งปะป๊า แม่ เจ้พลอย และทุกคนในบ้าน ที่คอยให้คำปรึกษา พุดคุยเพื่อสร้างกำลังใจ สร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะในช่วงเวลาที่เคร่งเครียด รวมไปถึงความเข้าใจในตัวผู้ศึกษา และแรงสนับสนุนในทุกๆ ด้าน

ขอบคุณมุกเซอร์เบท ปอนด์ นาดาชา และเพื่อนๆ คนอื่น ที่คอยรับฟังปัญหา และให้ความช่วยเหลือต่างๆ จนผู้ศึกษาผ่านพ้นอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ด้วยรอยยิ้ม

ทั้งนี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้ศึกษาขออภัยมา ณ ที่นี้ และขออน้อมรับความผิดพลาดเหล่านั้นแต่เพียงผู้เดียว โดยมีความหวังใจเป็นอย่างยิ่งว่าบทความวิจัยเล่มนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจในหัวข้อนี้หรือในเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป

ภูมรินทร์ ปทุมพรรุจิ

8 พฤษภาคม พ.ศ.2559

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อบทความวิจัย	ค่านิยมและรูปแบบชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น จากการ์ตูนเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ ซากุระ
ชื่อ-นามสกุลนักศึกษา	นางสาวกมลกรีน ปทุมพรรุจิ รหัสนักศึกษา 05550632
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรม และรูปแบบชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น ทั้งยังเพื่อศึกษาค่านิยมและทัศนคติของคนญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น ตลอดจนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยทั่วโลก โดยศึกษาจากการ์ตูนเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ซากุระ และเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ

จากการศึกษาพบว่า ความคิดความเชื่อและลักษณะการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น มีทั้งที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน และทั้งสืบทอดมาจากสังคมญี่ปุ่นดั้งเดิม ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปก็ผสมผสานเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นค่านิยมและวัฒนธรรมเฉพาะเช่นสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน โดยที่แนวความคิดที่ก่อเกิดเป็นความเชื่อของคนญี่ปุ่นทั่วไปนั้น ส่วนใหญ่แล้วรับเอามาจากประเทศจีนเป็นหลัก ตัวอย่างความเชื่อ เช่น แนวคิดธาตุทั้งห้า และหยิน-หยาง ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ซากุระนั้น เป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานความคิดมาจากโหราศาสตร์และลัทธิเต๋าของจีน ที่ถึงแม้ว่าในเวลาต่อมาลัทธิองเมียวจะมีบทบาทในสังคมญี่ปุ่นน้อยลงและกลมกลืนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาชินโต แต่หลายพิธีกรรมสำคัญก็ยังคงจำเป็นต้องพึ่งพานักพรตขององเมียวเป็นหลักนั่นเอง นอกจากนี้แล้ว ลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน และวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องนั้น ยังแสดงให้เห็นวิถีคิดซึ่งบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนชาติใดของประเทศญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี เช่น งานแข่งขันกีฬาที่แฝงแนวคิดรู้จักแพ้เพื่อพัฒนาตนเอง อันเป็นแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ของคนญี่ปุ่นอีกด้วย

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
สารบัญ	ง
บทที่	
1. บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
จุดประสงค์ของการศึกษา	3
ขอบเขตของการศึกษา	3
วิธีดำเนินการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2. ความเชื่อและค่านิยมของคณูปุ่นที่สะท้อนจากเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซากุระ	6
ความเชื่อทางศาสนาหรือลัทธิต่างๆ ของคณูปุ่น	6
- วิถีแห่งองเมียว	6
- ลัทธิเต๋า	9
- ความเชื่อเรื่องวิญญาณในวัตถุ	11
ค่านิยมของคณูปุ่น	13
- มิโกะ	13
- กระต่าย	15
3. ลักษณะการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของคณูปุ่นที่ปรากฏในเรื่อง	17
- งานแข่งขันกีฬา	17
- การเข้าชมรม	19

สารบัญ

	หน้า
- งานวัฒนธรรม	20
- การทำงานพิเศษ	21
4. ตัวละครที่สำคัญในการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซากุระ	23
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	31
บรรณานุกรม	32
ประวัติผู้ศึกษา	33

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หากพูดถึง การ์ตูน เชื่อว่าหลายๆคนจะต้องนึกถึงประเทศที่ได้รับบริการกล่าวขานว่าเป็นเสมือนเจ้าแห่งการ์ตูนอย่างประเทศญี่ปุ่นแน่นอน เพราะบรรดากา์ตูนต่างๆจากแดนอาทิตย์อุทัยไม่เพียงแต่ได้รับความนิยมาจากทุกเพศทุกวัยของผู้คนในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นที่ยึดและมีความเชื่อฝังใจในมาตรฐานระดับโลกอีกด้วย

การ์ดแคปเตอร์ ซากุระ (Cardcaptor Sakura : CCS) คือเรื่องราวของเด็กผู้หญิงชั้นประถมสี่คนหนึ่งชื่อว่า คิโนะโมโตะ ซากุระ ที่บังเอิญไปพบหนังสือที่ชื่อว่า เดอะ โคลว (The Clow) ในห้องทำงานชั้นใต้ดินของคุณพ่อ เมื่อซากุระเปิดหนังสือด้วยความใคร่รู้ การ์ดทั้งหมดที่ถูกผนึกอยู่ในหนังสือเล่มนั้นก็กระจัดกระจายหายไปตามที่ต่างๆในเมือง และนอกจากการ์ดที่ออกมาจากหนังสือแล้ว ยังมีสัตว์เวทสิทธิ์ลิ่งสี่มีปีกเล็กๆ ลักษณะเหมือนตุ๊กตาแมวขี้ดนู่นลอยออกมาจากในหนังสืออีกด้วย ซึ่งสัตว์เวทสิทธิ์นั้น มีชื่อว่า เค โรเซ็ง เป็นสัตว์เวทสิทธิ์แทนดวงอาทิตย์ หนึ่งในสองผู้พิทักษ์ที่สถิตอยู่บนหน้าปกหนังสือเดอะ โคลวอันเป็นคัมภีร์เวทมนตร์สำหรับเก็บบรรจุ โคลวการ์ด (Clow Card) การ์ดพิเศษที่นักเวท โคลว รี๊ด (Clow Reed) สร้างขึ้นมาในช่วงที่ยังมีชีวิตอยู่

ทั้งนี้ มิใช่ว่าใครก็สามารถเปิดหนังสือเดอะ โคลวนี้ได้ แต่จะต้องเป็นผู้ที่ถูกเลือกจากการทำนายเอาไว้ก่อนตายโดยนักเวท โคลว รี๊ดเท่านั้น เมื่อซากุระเปิดหนังสือออกได้จึงหมายความว่าผู้ที่ถูกเลือกก็คือ ซากุระนั่นเอง และด้วยเหตุที่การ์ดกระจัดหายไปจากการเปิดหนังสือของซากุระ ทำให้เค โรเซ็งที่เป็นเสมือนผู้ดูแลโคลวการ์ด ใช้เหตุนี้เป็นข้ออ้างในการขอร้องให้ซากุระรับผิดชอบด้วยการเป็นผู้ติดตามหาและรวบรวมการ์ดที่หายไปทั้งหมดให้กลับมารวมกันในหนังสือเดอะ โคลวดังเดิม และอีกหนึ่งเหตุผลที่ ซากุระจำเป็นต้องรับหน้าที่นี้ก็คือเพราะว่าโคลวการ์ดนั้นไม่ใช่การ์ดธรรมดาสามัญ แต่เป็นการ์ดพิเศษที่บรรจุพลังเวทมนตร์บางส่วนของโคลว รี๊ดเอาไว้ ทำให้การ์ดมีพลังวิเศษมหาศาลผนึกอยู่ หากไม่มีผู้ใดควบคุมการ์ดเอาไว้ก็จะเกิดเหตุเภทภัยต่างๆต่อโลกใบนี้ ดังประโยคที่ว่า “โคลวการ์ด ยามใดที่ผนึกนั้นคลายลง เมื่อนั้น เหล่าภัยพิบัติในโลกนี้จะบังเกิดขึ้น”

โดยที่การออกตามหาการ์ดแต่ละใบนั้น ซากุระจะต้องใช้พลังเวทมนตร์ที่ไม่เคยรู้ว่ามีมาก่อนในการต่อสู้กับเหล่าการ์ดที่มีนิสัยแตกต่างกันออกไป ก่อนจะทำการเปลี่ยนการ์ดให้กลับคืนสู่สภาพเดิม ซึ่งการต่อสู้กับการ์ดแต่ละใบก็คือบททดสอบผู้ครอบครองการ์ดคนใหม่ของโคลว รี๊ด เนื่องจากโคลวเป็นผู้มี

พลังเวทมนตร์และมีความมาสามารถในการทำนายอนาคตตราบดีว่า อีกไม่นาน คนที่แท้จริงแล้วก็เป็นเพียงมนุษย์โลกที่ไม่มีทางอยู่ค้ำฟ้าจะต้องสิ้นอายุขัยในที่สุด โคลวจึงทำการทำนายอนาคตแสวงหาผู้ที่เหมาะจะเป็นผู้ครอบครองและดูแลเหล่าโคลวการ์ดกับผู้พิทักษ์ทั้งสองที่โคลวรักเหมือนครอบครัว แม้ว่าเหล่านั้นจะเป็นเพียงเวทมนตร์ที่โคลวสร้างขึ้นมาก็ตาม ดังนั้น ถึงจะมีเคโรจังเป็นผู้ช่วย แต่การที่ซาคุระจะควบคุมการ์ดแต่ละใบและผ่านบททดสอบต่างๆของโคลวได้จึงไม่ใช่เรื่องง่ายๆ เพราะ โคลวต้องการทดสอบให้แน่ใจว่าผู้ที่จะมาเป็นผู้ปกครองการ์ดแทนตนเอง จะต้องเข้าใจนิสัยและรักในความเป็นตัวตนของเหล่าการ์ดรวมถึงสองผู้พิทักษ์อย่างแท้จริงเท่านั้น

ในการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซาคุระมีจุดที่น่าสนใจจำนวนไม่น้อยเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นอันเป็นหนึ่งในประเทศที่มีความหลากหลายทางด้านสังคม ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งกลุ่มนักวาดแกลมป์นำเสนอออกมาโดยการสอดแทรกเอาไว้อย่างแนบเนียนในเรื่องแต่ละตอน ไม่ว่าจะป็นแนวความคิดหรือทัศนคติที่แฝงอยู่ในชีวิตประจำวันตามแบบฉบับคนญี่ปุ่น หรือค่านิยมอันเป็นบ่อเกิดของพฤติกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่างๆของคนญี่ปุ่น

โดยที่ค่านิยมเหล่านั้น อาจกล่าวได้ว่ามีพื้นฐานมาจากคำว่า ชิคิตะริ (Shikitari) ซึ่งมีความหมายตรงตามตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นว่า *ทามา* หมายถึง ธรรมเนียม ประเพณีที่ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน ถือกำเนิดขึ้นตามประวัติศาสตร์อันยาวนานและยังดำเนินอยู่มาจนถึงคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน จนเกิดเป็นค่านิยมของคนในสังคมนั้นเอง โดยมีความเกี่ยวข้องกับทั้งเสื้อผ้า อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย การดำเนินชีวิตประจำวัน หรือแม้กระทั่งการคบหาสมาคมของผู้คนในสังคม

ที่เห็นได้ชัดคือรูปแบบเฉพาะในพฤติกรรมของคนญี่ปุ่น เช่น คำกล่าวที่ว่า “กลุ่มสำคัญกว่าปัจเจกชน” (kojin yori soshiki yuzen) อันหมายถึง ค่านิยมที่เห็นว่าความสมานฉันท์ในกลุ่มนั้นเป็นสิ่งสำคัญเหนือสิ่งอื่นใด เพราะคนญี่ปุ่นถูกหล่อหลอมให้มีค่านิยมที่เคารพต่อสังคมส่วนรวม มีการสร้างแรงจูงใจให้อยู่ร่วมกันหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นสังคมแห่งความเป็นอันหนึ่งอันเดียวที่โดดเด่นในเรื่องระบบความคิดแบบกลุ่ม และดำรงชีวิตอยู่ในระบบคุณค่าที่เหมือนกัน อย่างที่นักเขียนชื่อดังอย่าง ฮารุกิ มูรากามิ เคยกล่าวไว้ว่า “ญี่ปุ่น คือสังคมที่ปราศจากความแตกต่างและถูกจำกัดอย่างมาก มันคือการรวมกลุ่มของคน 120 ล้านคน ที่เหมือนกันอย่างกับเป็นคนๆเดียว” ทว่า *ความเหมือน* ในหมู่ประชากรญี่ปุ่นนั้น กลับเป็นความแตกต่างในหมู่ประชากรโลก

นอกจากนี้ ยังมีค่านิยมที่เรียกว่า “ความสัมพันธ์แนบตั้ง” (jouge kankei) ที่ปรากฏขึ้นในสังคมญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในสมัยเอโดะที่มีการแบ่งสถานภาพทางสังคมเป็นชนชั้นซามูไร ประชาชน พ่อค้า และช่างฝีมือ แต่เมื่อกาลเวลาผันผ่าน สถานภาพทางสังคมนี้ก็ถูกสลายหายไปกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ และ

แทนที่ด้วยความสัมพันธ์เชิงเคารพผู้อาวุโส มีจิตสำนึกในระบบรุ่นพี่รุ่นน้องอย่างแรงกล้า ซึ่งค่านิยมนี้ก็มีพื้นฐานมาจากพฤติกรรมของบรรพบุรุษในอดีตนั่นเอง

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยใคร่ศึกษา “ค่านิยมและรูปแบบชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น จากการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซากุระ” เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ให้เห็นความเป็นประเทศญี่ปุ่น ที่ไม่เพียงแต่ครอบงำภูมิภาคเอเชียตลอดมาทั้งในมิติทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ไปจนถึงค่านิยมและทัศนคติในแง่มุมต่างๆของคนส่วนใหญ่ แต่ญี่ปุ่นยังมีสิ่งที่สามารถถ่ายทอดไปยังพื้นที่วัฒนธรรมย่อยในประเทศต่างๆทั่วโลก ด้วยการทำให้ค่านิยมแบบญี่ปุ่นกลายเป็นสิ่งพิเศษเฉพาะตัว และเพื่อสะท้อนวิถีคิดการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ ให้เห็นถึงพื้นฐานของความเป็นประเทศญี่ปุ่น ผู้สร้างอำนาจด้วยการตราครุฑทำงาน แม้จะผ่านช่วงเวลาเลวร้ายของการเป็นประเทศผู้แพ้สงครามมาแล้วก็ตาม

จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม และรูปแบบชีวิตประจำวันทางสังคมของคนญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ค่านิยมและทัศนคติของคนญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นและวัฒนธรรมย่อยของโลก

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ณ ที่นี้ มุ่งศึกษาเฉพาะค่านิยม แนวความคิดความเชื่อ และรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมของคนญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์จากเนื้อหาที่กลุ่มนักวาดเคลมป์นำเสนอออกมาผ่านทางการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซากุระ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กำหนดขอบเขตของที่มาและความสำคัญของปัญหา
2. อ่านการ์ตูนเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ ซากุระ
3. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้อง และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการค้นคว้า
5. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบค่านิยม ความเชื่อ และแนวคิดต่างๆที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น
2. ทำให้ทราบรูปแบบการดำเนินชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น

3. เพื่อเปิดโลกทัศน์เกี่ยวกับความเป็นประเทศญี่ปุ่นอันมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น
4. ทำให้ทราบถึงที่มาที่ไปของค่านิยมหรือแนวคิดต่างๆของสังคมญี่ปุ่น

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดที่ใช้วิจัย ได้แก่ เอกสารเกี่ยวกับค่านิยมหรือแนวคิดในสังคมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

เอกสารเกี่ยวกับค่านิยมหรือแนวคิดในสังคมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น

คาทซึยุกิ ฮาเซงาวะ (2550) เขียนหนังสือเรื่อง “นี่แหละ! คนญี่ปุ่น” กล่าวถึง ความคิดและกฎเกณฑ์ที่ยึดถือปฏิบัติกันมาของคนญี่ปุ่น เพราะในประเทศญี่ปุ่นมีขนบธรรมเนียม หลักมารยาทในการปฏิบัติตัวอยู่มากมาย ซึ่งในหนังสือเล่มนี้ มิได้กล่าวเฉพาะแต่เรื่องเหล่านี้เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงหลักพื้นฐานของพฤติกรรมคนญี่ปุ่นที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา เช่น ค่านิยม หรือลักษณะนิสัย โดยหยิบยกขึ้นมาเป็นข้อควรรู้ที่ดีแก่คนญี่ปุ่น โดยคนญี่ปุ่น มีทั้งด้านการทำงาน และการติดต่อเจรจาธุรกิจตลอดจนรูปแบบการดำเนินชีวิตของสังคมคนญี่ปุ่นเพื่อการเรียนรู้และเข้าใจในความเป็น “คนญี่ปุ่น” อย่างแท้จริง

ชิเอโกะ อิโรตะ (2554) เขียนหนังสือเรื่อง “สิ่งมงคลญี่ปุ่น” กล่าวถึงสิ่งของมงคลต่างๆของคนญี่ปุ่นที่มีอยู่มากมาย มีทั้งที่ดูขึงขัง และที่ดูน่ารักสำหรับวัยรุ่น หรือแม้แต่ของใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้นว่า ไม้กวาด ซึ่งจะให้ข้อมูลทั้งที่มาที่ไป ความเป็นมงคลของสิ่งของนั้นๆ โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 บทใหญ่ คือ สิ่งมงคลสำหรับตกแต่ง สิ่งมงคลสำหรับอธิษฐาน สิ่งมงคลสำหรับพกติดตัว และสิ่งมงคลที่น่าชม่ากิน

มาซาโกะ ยานากิตะ (2548) เขียนหนังสือเรื่อง “ธรรมเนียมญี่ปุ่น” กล่าวถึง เรื่องราวที่ผู้เขียนกลั่นกรองมาจากความปรารถนาที่จะขจัดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้หมดไป แม้จะทำได้เพียงเล็กน้อยก็ตาม นอกจากนั้น ยังมีความต้องการสร้างความเข้าใจสังคมญี่ปุ่น เพื่อให้ผู้ที่เดินทางมาจากต่างประเทศสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวญี่ปุ่นได้ง่ายและสะดวกใจมากขึ้น โดยในช่วงจัดทำหนังสือนี้ ผู้เขียนได้ส่งแบบสอบถามไปยังผู้ที่เคยพำนักในประเทศญี่ปุ่น ผู้ที่อาศัยอยู่ในญี่ปุ่น และผู้ที่มีความสนใจในญี่ปุ่น เพื่อขอข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาต้องการรู้ จากนั้นจึงเลือกหัวข้อที่มีคำถาม หรือข้อสงสัยเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน แล้วจึงเรียบเรียงออกมาด้วยภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ ด้วยความหวังที่อยากจะมีส่วนช่วยในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมหรือค่านิยมในระดับนานาชาติ

ลิตเทิลธอทส์ (2555) เขียนหนังสือเรื่อง “Cool Japan ความเจ๋งมวลรวมประชาชาติ กับการเรียกคืนความแข็งแกร่งของญี่ปุ่น” กล่าวถึง การตั้งสมมติฐานว่า ขณะที่โลกาภิวัตน์กำลังหล่อหลอมเราทุกคนให้กลายเป็นประชากรโลกเหมือนกัน แต่เหตุใด “ญี่ปุ่นก็ยังคงเป็นญี่ปุ่น” โดยที่มีการแบ่งประเด็นด้วยหัวข้อน่าสนใจผ่านคำสำคัญในวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) ที่เรารู้จัก เคย อาทิ จิตวิญญาณและความเป็นมนุษย์ใน Ghibli Studio เครื่องแต่งกายเปลี่ยน โลกแบบ UNIQLO ศิลปิน AKB48 ของเหล่า Otaku ทั้งหลาย แมวใบ้ขวัญใจเด็กน้อยก่อนโลก Hello Kitty รวมถึง ประชญาจากคนญี่ปุ่นอย่างเรื่องความว่างเปล่า และ White is not White, Nothing and Everything เพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าเหตุใดญี่ปุ่นจึงเป็นชาติที่กลับมาผงาดง้าโลกได้ทุกครั้งหลังพบวิกฤตการณ์ ดังสุภาษิตญี่ปุ่นหลังปกที่กล่าวไว้ว่า “ล้มลงเจ็ดครั้ง ลุกขึ้นแปดครั้ง”

วิริยะ เพียรกิจจา (2550) เขียนหนังสือเรื่อง “นี่แหละ ญี่ปุ่น” กล่าวถึง “ความเป็นญี่ปุ่น” ในทุกแง่มุมที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม เพราะผู้เขียนคิดว่า การมองเพียงแค่ “ความสำเร็จ” ของชาวญี่ปุ่นดูจะมีค่าด้อยกว่าการมองเห็นถึงแก่นแท้ความเป็นญี่ปุ่น ผู้เขียนจึงค้นหาสาเหตุที่คนเสมือนกระเจงกเงาที่จะสะท้อนพฤติกรรมหลากหลายของคนญี่ปุ่น เช่น กระเป๋าดังพระจักรพรรดิ การ์ตูนญี่ปุ่นเค้าเป็นยังไงกัน สัตว์เลี้ยงธุรกิจล้าน...ล้าน สูตรสร้างความสุข 10 หรือโครงการทะยานสู่อวกาศ

สมพงษ์ งามแสงรัตน์ (2548) เขียนหนังสือเรื่อง “ใต้เสื่อตาดามิ” กล่าวถึง เรื่องราวน่ารู้ศัพท์เฉพาะวัฒนธรรมจากแดนอาทิตย์อุทัยที่ถ่ายทอดจากประสบการณ์ตรงของผู้เขียนเมื่อครั้งไปใช้ชีวิตทั้งด้านการเรียนและการทำงานในญี่ปุ่น และที่ค้นคว้าและจากการพูดคุยกับผู้คนในท้องถิ่นรวมเป็นหนังสือที่บรรจุด้วยหลากหลายเรื่องราวของญี่ปุ่น ทั้งวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมประเพณีที่ควรรู้ และอีกสารพัดเรื่องราวที่อาจจะยังไม่เคยรู้มาก่อน เช่น ลมนี้ของพระเจ้า ญี่ปุ่นกับถั่ง คนเถื่อนในสายตาดูญี่ปุ่น เป็นต้น

สมพงษ์ งามแสงรัตน์ (2555) เขียนหนังสือเรื่อง “ใต้ถุนร้าน... ญี่ปุ่น” กล่าวถึง สารพัดสารพันเกร็ดวันวานจากประสบการณ์เมื่อครั้งผู้เขียนอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่น ที่ล้วนแต่สะท้อนวิถีคิด ชีวิต และวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น เป็น 29 เรื่องเล่าพร้อมภาพประกอบสำหรับผู้ที่อยากรู้จักประเทศญี่ปุ่นให้มากขึ้น เช่น “จิง” แปลว่าจิ้งจอก ญี่ปุ่นต้นตม รอยเท้าแรกของพุทธในประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น

อนึ่ง ผู้วิจัยใคร่ศึกษา “ค่านิยมและรูปแบบชีวิตทางสังคมของคนญี่ปุ่น จากการ์ตูนเรื่องการ์ตูนแคปเตอร์ ซากุระ” เพื่อสร้างองค์ความรู้และขยายขอบเขตเกี่ยวกับการศึกษาค่านิยม แนวความคิดและรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมของคนญี่ปุ่นให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

ความเชื่อและค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่สะท้อนจากเรื่องการ์ตูนเคปเตอร์ ซากุระ

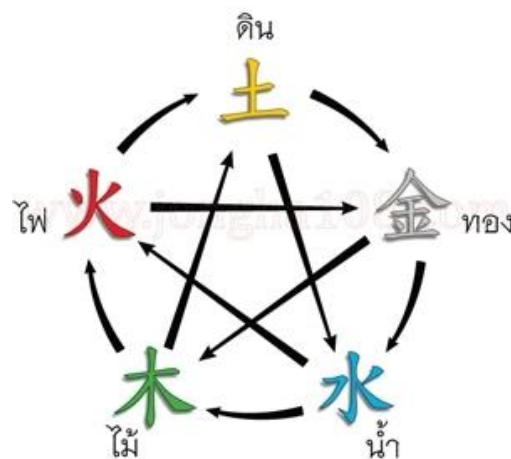
❖ ความเชื่อทางศาสนาหรือลัทธิต่างๆ ของคนญี่ปุ่น

1. วิถีแห่งองเมียว

การ์ตูนเคปเตอร์ ซากุระ การ์ตูนยอดคนนิยมผลงานของกลุ่มนักวาดเคลมปีที่น่าเสนอเรื่องราวในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่ ผ่านตัวละครเด็กผู้หญิงชั้นประถมที่ ใช้การ์ตูนพิเศษเป็นเครื่องมือในการรักษาความสงบและความสมดุลต่างๆ ของโลกใบนี้ไว้ ซึ่งหากกล่าวถึงการ์ตูนเรื่องนี้แล้ว ไม่ว่าจะใครก็ต้องนึกถึง “โคลวการ์ด” การ์ตูนพิเศษของนักเวทย์โคลวรีด อันเป็นจุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนี้เป็นลำดับแรก

โคลวการ์ด ในการ์ตูนเคปเตอร์ซากุระนั้น ผู้ศึกษาสันนิษฐานจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยเล่มนี้ พบว่ากลุ่มนักวาดอาจมีพื้นฐานความคิดมาจากวิถีแห่งองเมียวที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “องเมียวโด” (ญี่ปุ่น: 陰陽道 Onmyōdō) หรือที่ในประเทศไทยนิยมเรียกว่า “องเมียว”

วิถีแห่งองเมียว คือรูปแบบวิชาเวทมนตร์โบราณแขนงหนึ่งของญี่ปุ่น มีรากฐานมาจากโหราศาสตร์และลัทธิเต๋าของจีน คาดว่าเข้ามาสู่ญี่ปุ่นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 7 ก่อนจะผสมผสานเข้ากับ ความเชื่อ ขนบประเพณีดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่น จนเกิดเป็นศาสตร์รูปแบบใหม่ที่มีความเฉพาะตัว โดยลัทธิองเมียวเชื่อว่าสรรพสิ่งในโลกล้วนกำเนิดจากธาตุทั้งห้าเป็นหลัก อันได้แก่ ดิน น้ำ ไฟ ไม้ และทอง และมีพลังเป็นบวกหรือลบที่จะสร้างความสมดุล หรืออาจต่อต้านกันจนเกิดหายนะได้ ผู้ที่ศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้อย่างลึกซึ้งถ่องแท้ ย่อมเกิดเป็นพลังพิเศษในการหยั่งรู้และสามารถยึดพลังธรรมชาตินั้นมาเป็นอำนาจของตนได้



ธาตุทั้ง 5 - ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มหาวิทยาลัย (online)

ทั้งนี้ รูปแบบเวทมนตร์ของลัทธิองเมียวนั้นมีทั้งการทำพิธีปิดเป่าความชั่วร้าย โรกภัยไข้เจ็บ การทำพิธีบูชาเทพยดา ปลูกเสกยันต์ เครื่องราง ควบคุมภูตผีปีศาจ ตลอดจนการสาปแช่ง เป็นศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นในช่วงเวลานั้นเป็นอย่างมาก เช่น การเพาะปลูกโดยพึ่งพาการทำนายสภาพอากาศ การประกอบพิธีเพื่อความอุดมสมบูรณ์ของพืชผลทางการเกษตร รวมไปถึงการประกอบพิธีกรรมปิดเป่าสิ่งอัปมงคลที่ทำให้เกิดเภทภัยต่างๆ

และแม้ว่าจะเป็นเวลาหลายศตวรรษแล้วที่วิถีแห่งองเมียวค่อยๆ ลดบทบาทและกลมกลืนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาชินโต แต่ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน หลายๆ พิธีกรรมสำคัญยังจำเป็นต้องให้นักพรตองเมียวเป็นผู้ประกอบพิธี รวมไปถึงตำนาน เรื่องเล่า และความเชื่อเกี่ยวกับลัทธิองเมียวก็ยังคงเป็นค่านิยมที่เล่าสืบต่อกันมา ตลอดจนการประยุกต์เข้ากับโลกสมัยใหม่อย่างการปรากฏในการ์ตูนหรือภาพยนตร์ ถือเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการอนุรักษ์วัฒนธรรม โบราณและสะท้อนความเป็นญี่ปุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งในการ์ตูนเรื่องการ์ตูนแคปเตอร์ ซากุระนั้น สะท้อนความเชื่อวิถีแห่งองเมียวอย่างชัดเจนในหลายๆ รายละเอียด ที่เด่นชัดที่สุดคือบรรดาโคลวการ์ดต่างๆ ล้วนมาจากแนวคิดธาตุทั้ง 5 อันเป็นบ่อเกิดของสรรพสิ่งในโลก โคลวการ์ดจะมีการ์ดสายหลักที่มีพลังเยอะ มีบทบาทในเหตุการณ์สำคัญต่างๆ เป็นอย่างมาก โดยในเรื่องจะเรียกการ์ดสายหลักเหล่านี้ว่า **การ์ดธาตุ** อันได้แก่ The Earthy (地) การ์ดแห่งดิน The Watery (水) การ์ดแห่งน้ำ The Firey (火) การ์ดแห่งไฟ The Wood (樹) การ์ดแห่งต้นไม้ The Windy (風) การ์ดแห่งสายลม The Light (光) การ์ดแห่งแสงสว่าง The Dark (闇) การ์ดแห่งความมืด และการ์ดธาตุสายหลักเหล่านี้ก็จะแบ่งสายพลังย่อยออกไปเป็นการ์ดคุณสมบัติอื่นๆอีกที

โดยที่การ์ดแห่งแสงสว่างและการ์ดแห่งความมืดนั้น จะเป็นการ์ดพิเศษที่เป็นเสมือนหัวหน้าการ์ดที่เป็นตัวแบ่งการ์ดออกเป็นสองสายพลัง คือสายตะวัน ขึ้นอยู่กับผู้พิทักษ์เคลเบอร์อส (เค โระจัง) สัตว์อสูรที่สถิตอยู่บนปกหน้าคัมภีร์เวทมนตร์ของโคลวที่ใช้สำหรับบรรจุการ์ด ลักษณะคล้ายเสือมีปีก สัญลักษณ์คือดวงอาทิตย์ และสายจันทร์ จะขึ้นอยู่กับผู้พิทักษ์อีกคน นามว่า ผู้พิพากษาอายุอะ ชายหนุ่มผมยาวสีขาว มีสัญลักษณ์เป็นตัวแทนดวงจันทร์ สถิตอยู่บนปกหลังคัมภีร์เวทย์ โดยที่การ์ดทั้ง 2 สายนี้จะมีพลังคานอำนาจซึ่งกันและกัน รวมถึงตัวผู้พิทักษ์ทั้งสองก็จะมีพลังคนละขั้วอำนาจ ที่แม้ว่าจะขัดแย้งกันและกันอยู่ในทีแต่ก็ขาดฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดไปไม่ได้ สะท้อนถึงแนวคิดพลังบวกพลังลบของศาสตร์แห่งองเมียว ที่เชื่อว่าพลังด้านบวกจะช่วยสร้างสมดุลให้กับธรรมชาติบนโลกนี้ ในขณะที่เดียวกันพลังด้านลบก็สามารถเป็นสิ่งที่ทำลายล้างโลกได้เช่นกัน โดยที่การคงอยู่ของโลกจะต้องดำรงไว้ซึ่งสองสิ่งนี้ จะขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้ ทั้งนี้ โคลวการ์ดที่แบ่งพลังออกเป็นสายตะวันและสายจันทร์ดังกล่าว นอกจากวิถีแห่งองเมียวแล้วแท้จริงยังสะท้อนให้เห็นไปถึงแนวคิดหยิน-หยางจากลัทธิเต๋าที่จะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไปอีกด้วย

นอกจากประเด็นเรื่องชื่อการ์ดต่างๆ แล้ว อีกฉากหนึ่งที่สะท้อนแนวคิดธาตุทั้ง 5 ได้เป็นอย่างดี คือฉากที่ซาคุระจับการ์ดดิน (The Earthy) เนื่องจากเป็นหนึ่งในการ์ดธาตุที่มีพลังสูง เมื่อปรากฏออกมาจึงสร้างความเสียหายให้กับเมืองโทโมเอะเป็นอย่างมาก ในฉากนี้ ชู่ๆ ชาวเมืองก็รู้สึกถึงแรงสั่นสะเทือนบางอย่างจากใต้ดิน ทั้งๆ ที่ไม่มีการแจ้งเตือนภัยพิบัติหรือสัญญาณใดๆ จากศูนย์แผ่นดินไหวของรัฐ ทำให้ซาคุระรู้ได้ในทันทีว่าเหตุการณ์ประหลาดนี้เป็นฝีมือของโคลวการ์ดนั่นเอง

และเมื่อแรงสั่นสะเทือนเพิ่มความรุนแรงขึ้นจนกลายเป็นแผ่นดินไหว พวกซาคุระที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ของชาวเมืองไปหลบอยู่ที่ศาลเจ้าสิ๊กิมิเนะ (เป็นศาลเจ้าที่มีความเกี่ยวข้องกับโคลวการ์ดอยู่เล็กน้อย ทำให้มีเวทมนตร์ที่กั้นพวกซาคุระและศาลเจ้านี้ออกจากสายตาของชาวเมืองคนอื่น เหตุการณ์การจับการ์ดนี้คนทั่วไปจึงมองไม่เห็น) ก็ต้องเผชิญหน้ากับแท่งดินที่ผุดขึ้นมาจากพื้นจำนวนมาก ซาคุระใช้การ์ดใดๆ โจมตีก็ไม่เป็นผล จนในที่สุด ซาคุระก็สังเกตเห็นว่า ในขณะที่แท่งดินบ่อนทำลายสิ่งปลูกสร้างต่างๆ แต่ต้นไม้ทุกต้นกลับไม่มีต้นใดล้มลงเลย จึงทำให้ซาคุระฉุกคิดได้ว่าการ์ดที่จะจัดการกับดินได้ก็คือการ์ดวู้ด (ต้นไม้) นั่นเอง เนื่องด้วยตามแนวคิดที่ว่าทุกสรรพสิ่งสร้างขึ้นจากธาตุทั้ง 5 ที่มีความเกี่ยวโยงซึ่งกันและกัน “ไม้กำเนิดขึ้นเหนือผืนดิน ผืนดินเกี่ยวพันต้นไม้” ทั้งสองสิ่งนี้มีความเกี่ยวโยงกัน จึงทำให้ซาคุระที่สังเกตเห็นประเด็นนี้ใช้การ์ดต้นไม้ผนึกการ์ดดินได้ในที่สุด

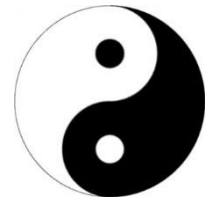


ที่มา : หนังสือการ์ตูนการ์ดแคปเตอร์ ซาคุระ เล่มที่ 6 (สนพ.วิบูลย์กิจ)

2. ลัทธิเต๋า

ลัทธิเต๋า หรือ ศาสนาเต๋า เป็นศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตอยู่กับธรรมชาติ แนวคิดสำคัญประการหนึ่งอันเป็นสัญลักษณ์ประจำลัทธิเต๋าคือ แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์หยิน-หยาง ซึ่งหมายถึงธรรมชาติที่เป็นของคู่ตรงกันข้าม เป็นอำนาจที่มีบทบาทต่อกันของจักรวาล นักปราชญ์จีนเชื่อว่า หยิน-หยาง เปรียบเสมือนตัวแทนของพลังแห่งจักรวาล 2 ด้าน

สีดำ คือ หยิน (陰) หมายถึง ดวงจันทร์ เป็นพลังด้านลบ มีลักษณะสีดำ เป็นพลังความมืด พบใน ทุกสิ่งทุกอย่างที่ทำให้ความหนาวเย็น ความดำมืด อ่อนนุ่ม ชื้นแฉะ ลึกลับ และมีความเปลี่ยนแปลง เช่น เงา มืด น้ำ เป็นต้น ส่วนสีขาว หมายถึง หยาง (陽) คือ ดวงอาทิตย์ เป็นพลังด้านบวกมี ลักษณะสีขาว เป็นพลังแสงสว่าง พบในทุกอย่างที่ทำให้ความอบอุ่น สว่างไสว มั่นคง และสดใส เช่น ดวงอาทิตย์ ไฟ เป็นต้น หยิน-หยาง จึงเปรียบเสมือนตัวแทน ความสมดุลของพลังในจักรวาล



เอกภพเกิดขึ้น โดยมีหยินและหยางเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ เมื่อพิจารณาถึงคุณสมบัติของ อำนาจหยินและหยาง ไม่มีวันที่ทั้งสองสิ่งนี้จะเหมือนกันหรือเป็นสิ่งเดียวกันได้ แต่เมื่อหยิน-หยางรวมเข้าด้วยกันแล้วก็จะเกิดเป็นความสมดุล ความพอดี แต่หากมีพลังหยินมากเกินไปทุกสิ่งทุกอย่างจะสงบนิ่ง มากไปจนคุกกลายเป็นความเฉื่อยชา และถ้ามีพลังด้านหยางมากเกินไป ทุกสรรพสิ่งก็จะเปลี่ยนมา เป็นความก้าวร้าว ความรุนแรง ซึ่งจะทำให้เกิดความโกลาหลขึ้นได้เช่นกัน ทว่า หยิน-หยางไม่ใช่ตัวแทนของ ความดีและความชั่วทั้งสองนี้มีความจำเป็นต่อกันและระเบียบของเอกภพ ทั้งสองนี้ไม่ใช่อยู่ในภาวะ ปะทะกันตลอดเวลา แต่ยามใดมีความสามัคคีกัน ทั้งสองอย่างนี้ก็เป็นสิ่งดีด้วยกัน

หากในเรื่องที่เห็นแนวความคิดหยิน-หยางได้ชัดเจนที่สุด คือจากที่ซาจู่ระจับการ์ดแห่งแสงสว่าง (The light) และการ์ดแห่งความมืด (The dark) โดยปกติแล้ว การ์ดแต่ละใบที่คล้ายผืนกเวทมนตร์ของ โคลวรีด และกระจัดกระจายซ่อนตัวภายใต้สิ่งของต่างๆ อยู่ทั่วเมืองโทโมเอเดะ จะปรากฏออกมาให้ ซาจู่ระผืนกที่ละใบ แต่ *เดอะไลท์* การ์ดได้บัญชาอันดับหนึ่งของ Sun รับพลังจากเคลเบอร์สมากที่สุด และ *เดอะดาร์ค* การ์ดได้บัญชาอันดับหนึ่งและได้รับการสืบทอดพลังจากยูเอะ (ยูเอะที่เป็นคำตรงกับคำว่า พระจันทร์ในภาษาจีน) มากที่สุด กลับปรากฏตัวต่อหน้าซาจู่ระพร้อมกัน และเมื่อซาจู่ระรู้ตัวตนของการ์ด แล้ว การ์ดทั้งสองใบยังขอให้ซาจู่ระผืนกทั้งคู่พร้อมกันอีกด้วย นอกจากนี้ ทั้ง *เดอะไลท์* และ *เดอะดาร์ค* ก็ไม่ได้ซ่อนตัวอยู่ตามสิ่งของเช่นการ์ดใบอื่นๆ แต่กลับหลบซ่อนอยู่ภายใน ‘จิตใจของซาจู่ระเอง’ สะท้อน ให้เห็นความเชื่อที่ว่า จิตใจของมนุษย์ต่างมีด้านสว่างและด้านมืดซ่อนอยู่ในใจด้วยกันทั้งสิ้น และการที่ การ์ดปรากฏตัวพร้อมกันและต้องการ โคนผืนกไว้ด้วยกันก็เป็นจุดที่แสดงให้เห็นว่า ดวงจันทร์อันเป็น

ตัวแทนของความดำมืดอย่างหยิน และ ดวงอาทิตย์ สัญลักษณ์แห่งแสงสว่างเช่นหยาง จะดำรงอยู่ในทุกแห่งหนของโลกใบนี้ไปพร้อมๆกันเพื่อสร้างความสมดุลของจักรวาลและธรรมชาติ โดยที่ไม่อาจจะทิ้งหรือขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปได้



The Light

The Dark

ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

ทั้งนี้ แสงสว่างเช่นดวงอาทิตย์ หรือความดำมืดเช่นยามราตรี ก็มีใคร่ตัวตัดสินว่าสิ่งนั้นๆ เป็นความดีงามหรือความชั่วร้าย เช่นเดียวกับสายพลังทั้งสองสายของ โคลนการ์ดที่การ์ดทุกใบจะมีรูปพระจันทร์อยู่ข้างล่าง พระอาทิตย์อยู่ข้างบน ไม่ว่าจะป็นสายตะวันหรือจันทร์ การจะตัดสินว่าการ์ดใบนั้นเป็นการ์ดที่มีพลังความดีหรือไม่ ไม่อาจแบ่งแยกกันได้ด้วยสายพลังอำนาจของเคลเบอร์อสหรือยูเอะ เพราะการ์ดทุกใบต่างมีคุณสมบัติแตกต่างกัน ซึ่งจะเป็นการ์ดที่ให้พลังความดี หรือการ์ดที่สร้างหายนะให้กับโลกใบนี้ขึ้นอยู่กับคำสั่งของตัวผู้ใช้การ์ด การ์ดไฟร์เออร์รี่ (การ์ดแห่งไฟ) อันเป็นการ์ดภายใต้บัญชาของเคลเบอร์อส ตัวแทนสายพลังด้านบวกของหยิน อาจสร้างดวงไฟที่ให้แสงสว่างนำทาง ในขณะที่เดียวกัน ก็สามารถสร้างกองเพลิงแห่งหายนะได้เช่นกัน

3. ความเชื่อเรื่องวิญญาณในวัตถุ

คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีความเชื่อที่สืบทอดกันมาว่า ทุกสรรพสิ่งในโลกนี้มีจิตวิญญาณแฝงอยู่ทุกหนแห่ง ไม่ว่าจะเป็นในธรรมชาติหรือในวัตถุสิ่งของที่ไม่มีชีวิตก็ตาม เห็นได้จากการที่ญี่ปุ่นมีพิธีกรรมที่ชนชาติอื่นมองว่าแปลกประหลาด แต่คนญี่ปุ่นกลับปฏิบัติกันอย่างแพร่หลายในสังคม เช่น พิธีขอบคุนเข้มเย็บผ้าหรือเรียกว่า พิธีฮาริคุโย (Harikuyo) อันเป็นพิธีกรรมที่ถ่ายทอดกันมารุ่นสู่รุ่นในญี่ปุ่น

ในอดีตกาล งานเย็บปักเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็นงานหนึ่งที่สำคัญมากสำหรับหญิงชาวญี่ปุ่น อุปกรณ์สำคัญที่ทำให้งานเย็บปักเครื่องนุ่งห่มสำเร็จคือเข็มเย็บผ้า ด้วยเหตุนี้ ชาวญี่ปุ่นจึงรู้สึกขอบคุนเข้มเย็บผ้า และจัดพิธีขอบคุนเข้มเย็บผ้าที่หักหรือชำรุดขึ้น เพื่อแสดงถึงความกตัญญูต่อสิ่งของอันเป็นต้นกำเนิดของพื้นฐานการดำรงชีพ โดยในวันที่ 8 กุมภาพันธ์ สำหรับพื้นที่ทางตะวันออก และวันที่ 8 ธันวาคม ในพื้นที่ทางตะวันออกของญี่ปุ่นจะมีผู้หญิงแต่งชุดกิโมโนไปรวมตัวกันที่ศาลเจ้า เพื่อนำเข็มที่ผ่านการใช้งานจนหักหรือชำรุดไปปักบนวัตถุอ่อนนิ่ม เช่น เต้าหู้ ก้อนบุก หรือเยลลี่ เพื่อแสดงความขอบคุนต่อเข็มที่ได้ทำงานหนักและถึงเวลาสมควรแล้วที่จะได้พักผ่อนบนวัตถุนุ่มสบาย ขณะเดียวกันก็เป็นการอธิษฐานขอให้ฝีมือการเย็บปักที่ดีขึ้นด้วย นอกจากนี้ในบางครั้ง หญิงชาวญี่ปุ่นผู้ใดที่มีความลับหรือความเจ็บปวดที่ไม่สามารถบอกเล่าให้ใครฟังได้ ก็จะคิดว่าเอาความลับและความเจ็บปวดเหล่านั้น ไว้ที่ปลายเข็มและขอให้เทพเจ้าช่วยกำจัดออกไปจากชีวิตอีกด้วย



ที่มา : anngle (Online)

การปฏิบัติต่อเข็มเย็บผ้าด้วยความรู้คุณเช่นพิธีกรรมนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนความเชื่อเรื่องวัตถุมีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ได้เป็นอย่างดี ซึ่งในเรื่องการ์ดแคปเตอร์ชากระก็มีความเชื่อลักษณะนี้แฝงอยู่ สังเกตได้จากการที่กลุ่มนักวาดมีการสร้างการ์ดที่มีชีวิต มีอุปนิสัยที่แตกต่างกันไป รวมถึงมีความคิดความอ่านเฉกเช่นมนุษย์ เสมือนว่าการ์ดมีวิญญาณสถิตอยู่ เห็นได้จากการอธิษฐานนิสัยของการ์ดเอาไว้ว่า การ์ดวินดี(สายลม) การ์ดวู้ด(ต้นไม้) และการ์ดฟลาย(ปีกลนก) จะเป็การ์ดที่มีนิสัยรักสงบ ไม่ชอบการต่อสู้ หากผู้ใช้การ์ดเลือกการ์ดประเภทนี้ในการสู้หรือเพื่อจับการ์ดอื่นๆ จะไม่สำเร็จ เพราะการ์ดกลุ่มนี้ไม่ถนัดการสู้กำลัง และการ์ดก็จะมีความรู้สึกไม่เต็มใจหรือต่อต้านผู้ใช้การ์ดที่มาบังคับให้ทำในสิ่งที่ไม่ชอบอีกด้วย

อีกฉากที่เห็นความเชื่อประการนี้ได้อย่างชัดเจน คือฉากที่ซาคุระจับการ์ด Shadow (การ์ดเงา) ซึ่งปรากฏตัวให้ซาคุระเห็นในร้านค้า โดยเป็นฉากที่ซาคุระเห็นเงาของคนหยิบได้เองและยังทำให้ชั้นวางของในร้านตกลงมาได้อีกด้วย รวมถึงการที่เค โระจิงอธิบายให้ซาคุระฟังว่าการที่การ์ดซาโดว์ทำเรื่องเช่นนี้ก็คือความตั้งใจของการ์ดที่ต้องการทดสอบซาคุระนั่นเอง



ที่มา : หนังสือการ์ตูนการ์ดแคปเตอร์ ซาคุระ เล่มที่ 2 และ 3 ตามลำดับ (สนพ.วิบูลย์กิจ)

เพราะโดยทั่วไปแล้ว ไม่มีทางที่เงาจะขยับเคลื่อนไหวหรือจะตัดสินใจทำอะไรได้เอง การที่การ์ดซาโดว์เคลื่อนไหวก่อนความวุ่นวายเพื่อล่อให้ซาคุระมาจับตน ประหนึ่งว่าการ์ดมีวิญญานและมีความคิดความอ่านราวกับมนุษย์ จึงเป็นจุดที่สะท้อนให้เห็นแนวคิดของคนญี่ปุ่นเรื่องวัตถุมิชีวิตได้เป็นอย่างดี

❖ ค่านิยมของคนญี่ปุ่น

1. มิโกะ

มิโกะ (巫女 - shrine maiden) คือบุตรธิดาของนักบวชที่ทำงานอยู่ในศาลเจ้าชินโต ในช่วงก่อนประวัติศาสตร์เป็นช่วงที่การนับถือเทพเจ้าและธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นยังแรงกล้า ชาวบ้านชาวเมืองนับถือเทพเจ้าและเชื่อว่าเทพเจ้าเป็นผู้บันดาลมาให้สิ่งต่างๆ เกิดขึ้นเช่น ความแห้งแล้ง ฝนตก น้ำท่วม แผ่นดินไหว ไฟป่า ฯลฯ สิ่งเหล่านี้คนในสมัยก่อนต่างก็เชื่อว่าเป็นสาส์นจากเทพเจ้าที่ส่งมาให้มนุษย์ได้รับรู้ ซึ่งบางครั้งอาจมาในรูปแบบสิ่งเหนือธรรมชาติ และด้วยการรับสาส์นจากเทพเจ้านั้นจำเป็นต้องมีคนกลางระหว่างเทพเจ้าและมนุษย์ธรรมดา ผู้ที่ทำหน้าที่รับสาส์นและแปลสาส์นจากเทพเจ้าจะต้องเป็นหญิงพรหมจารี (ไม่ข้องแวะกับชายใด) ที่เรียกกันว่า มิโกะ



มิโกะ ที่มา : pinterest (online)

หญิงสาวที่เป็นมิโกะจะต้องผ่านการฝึกฝนอย่างหนักเพื่อที่จะมารับหน้าที่ต่างๆ อันได้แก่ การดูแลความเรียบร้อยภายในศาลเจ้า การร่ายรำบูชาเทพเจ้าในงานเทศกาล หรือการช่วยงานนักบวชในพิธีกรรมทางศาสนา เช่น การแต่งงาน(คนญี่ปุ่นนิยมแต่งงานแบบชินโต) รวมไปถึงมีความสามารถในการทำนายอนาคตด้วย

ในปัจจุบัน ขนบประเพณีและความเชื่อแต่อดีตหล่อหลอมเข้ากับความเป็นสังคมสมัยใหม่ ชินโตก็ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตคนญี่ปุ่นที่แยกกันไม่ออก แต่วิถีแบบโบราณก็มีการวิวัฒนาการ มิโกะส่วนหนึ่งมาจากพิธีกรรมที่สืบทอดกันมา แต่มิโกะสมัยใหม่ส่วนใหญ่มาจากการทำงานพิเศษ หรือมาจากอาสาสมัคร หน้าที่หลักๆของมิโกะเหล่านั้นก็จะเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม ในขณะที่มิโกะแบบเดิมจะยังคงภาระหน้าที่ดั้งเดิม นอกจากนี้ ในช่วงต้นได้กล่าวว่ามีโกะนั้นจะต้องเป็นสาวพรหมจารี (สาวบริสุทธิ์) แต่ก็ได้หมายความว่ามิโกะจะแต่งงานไม่ได้ เมื่อหญิงสาวที่เป็นมิโกะแต่งงานออกไปแล้ว นั่นหมายถึงหญิงสาวเหล่านั้นได้ละซึ่งหน้าที่หลักของศาลเจ้าแล้ว และจะออกไปปรนนิบัติดูแลสามีและครอบครัวของเธอแทน

ในเรื่องซาคุระ มีตัวละครหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ คือหญิงสาวที่เป็นทั้งอาจารย์ประจำชั้นของซาคุระและเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายจากโคลว ริดให้ทำภารกิจบางอย่างเพื่อช่วยเหลือซาคุระ หญิงคนนั้นชื่อว่าอาจารย์มิซึกิ คาโสะ

เนื่องจากโคลวเป็นผู้ที่มีความสามารถในการทำนายอนาคต จึงทำให้มองเห็นเหตุการณ์หรือบุคคลที่เขาต้องการเห็นได้ ซาคุระจึงปรากฏในภาพนิมิตทำให้โคลวรู้ว่าใครจะเป็นผู้สืบทอดหน้าที่ในการดูแลโคลวการ์ดคนต่อไป รวมถึงผู้ช่วยที่จำเป็นของซาคุระด้วย มิซึกิก็เป็นหนึ่งในบรรดาผู้คนที่โคลวมองเห็นจากการทำนาย

นอกจากการเป็นอาจารย์แล้ว มิซึกิ คาโสะยังเป็นลูกสาวคนเดียวของศาลเจ้าใหญ่ประจำเมืองโทโมเอตะอย่างศาลเจ้าซึกิมิเเนะอีกด้วย หน้าที่ของเธอคือการเป็นมิโกะ คอยทำหน้าที่ต่างๆ และดูแลศาลเจ้าภารกิจที่โคลวมอบหมายให้เธอทำคือการเป็นผู้ช่วยซาคุระในการฝึกโคลวการ์ด และจะเป็นผู้ส่งมอบกระดิ่งเวทมนตร์ให้กับซาคุระในเวลาที่เหมาะสม

กระดิ่งเวทมนตร์ดังกล่าวเป็นกระดิ่งโบราณที่มิซึกิบอกว่าเป็นสิ่งที่ตกทอดกันมาในศาลเจ้าซึกิมิเเนะที่เรียกว่า *กระดิ่งจันทรา* แต่แท้จริงแล้วเป็นกระดิ่งเวทมนตร์ที่โคลวเห็นว่าจะมีความจำเป็นต่อซาคุระในอนาคต ในช่วงขณะที่เวลาสิ้นอายุขัยของโคลวใกล้เข้ามา เขารู้ตัวว่าไม่อาจมอบกระดิ่งจันทรานี้ให้ซาคุระได้ด้วยตนเอง เกลเบรอสและยูเอะก็จะต้องโดนผนึกอยู่กับคัมภีร์เวทหลังเขาตายจนกว่าจะได้รับการปลดผนึกจากเจ้านายคนใหม่ โคลวจึงทำการพยากรณ์เสาะหาผู้ที่จะสามารถรับหน้าที่ส่งมอบกระดิ่ง

เวทย์อันนี้ให้กับชากระได้ในอนาคต ภาพนิมิตที่โคลวเห็นคือ มิซึกิ คาโสะ ผู้มีคุณสมบัติพิเศษพร้อมด้วย เป็นผู้ที่มีพลังเวทย์จากการเป็นมิโกะของศาลเจ้าศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ในเมืองโทโมเอะอันเป็นเมืองที่ชากระอาศัยอยู่ มิซึกิจึงเป็นผู้เดียวที่เหมาะสมกับหน้าที่นี้

ดังนั้น การที่ตัวละครสำคัญนี้เป็นมิโกะจึงสะท้อนให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักเชื่อว่า มิโกะคือ ผู้ที่มีพลังพิเศษบางอย่างที่จะสามารถทำสิ่งที่บุคคลทั่วไปไม่อาจทำได้ บางคนอาจสงสัยว่าจริงๆแล้ว หน้าที่ที่เป็นเพียงแค่การส่งมอบสิ่งของจะให้ตัวละครที่ไม่ใช่มิโกะทำก็ได้ แต่เพราะค่านิยมของคนญี่ปุ่นที่ เชื่อว่ามีโกะคือผู้ที่มีความสามารถพิเศษในการติดต่อกับเทพเจ้า ทำให้มีพลังพยากรณ์ รวมถึงมีพลังเวทมนตร์ ดังนั้น ตัวละครที่จะต้องดูแลกระดิ่งจันทราอันเป็นสิ่งที่ยังคงด้วยพลังเวทย์ส่วนหนึ่งของ โคลวจึง ต้องเป็นตัวละครที่มีอาชีพเป็นมิโกะนั้นเอง

2. กระจ่าย

นอกจากภาพลักษณ์การเป็นสัตว์เลื้อยง่ารักแล้ว กระจ่ายสำหรับคนญี่ปุ่นยังมีนัยยะรวมไปถึงการ เป็นสัตว์ในความเชื่อของชาวญี่ปุ่นอีกด้วย โดยมีเรื่องเล่าที่นิยมในหมู่คนญี่ปุ่นว่า ครั้งหนึ่ง ลิง กระจ่าย และสุนัขจึงจอกเป็นเพื่อนรักกัน จนคุณลุงบนดวงจันทร์เกิดความใคร่รู้ว่าตัวไหนใจดีที่สุด จึงแปลงร่างลงมาเป็นขอทานขออาหารจากสัตว์ทั้งสาม ซึ่งลิงก็รีบไปหาผลไม้มาให้ ส่วนสุนัขจึงจอกรีบไปหาปลา แต่ กระจ่ายนั้นหาอะไรไม่ได้เลย มันจึงขอร้องให้เพื่อนทั้งสองก่อกองไฟให้แล้วบอกกับขอทานว่า ตัวมันไม่สามารถหาอะไรมาให้ได้ จึงขอเสียดละตัวเองให้ขอทานเผาตัวมันเพื่อเป็นอาหารแทน แต่ในขณะที่ กระจ่ายจะกระโดดลงไปกองไฟ ขอทานได้เห็นความใจดีของเจ้ากระจ่าย จึงแปลงร่างกลับเป็นคุณลุงบนดวงจันทร์ และอุ้มกระจ่ายขึ้นไปอยู่บนดวงจันทร์ด้วยกัน

กระจ่ายตามความเชื่อของคนญี่ปุ่น จึงถือเป็นสัญลักษณ์ของความมีเมตตา ความ โชคดี การสมหวังในความรักและความสุขนั่นเอง ดังนั้น การมอบสิ่งของที่เป็นรูปกระจ่ายจึงมีความหมายแฝงว่าเป็นการอวยพร มอบความปรารถนาดีให้แก่ผู้รับ เพื่อให้สมหวังในด้านความรัก มีความสุข หรือเป็นการมอบความโชคดีให้แก่กัน

ทั้งนี้ ในการ์ตูนเรื่องการ์ตูนเคปเตอร์ชากระก็มีฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมนี้ของชาวญี่ปุ่นเช่นกัน โดยปรากฏออกมาในรูปแบบการสื่อความด้วยสัญลักษณ์ เป็นฉากที่ชากระและเพื่อนๆ ไปงานเทศกาลที่ศาลเจ้าซึมิเนะ ชากระได้รับตุ๊กตากระจ่ายจากโทยะพี่ชาย และเครื่องราง (Omamori) จากเพื่อนของพี่โทยะที่เชื่อว่ายูกิโตะอีกด้วย

ในขณะที่ยูกิโตะยื่นเครื่องรางให้ นั่น ซากุระก็กอดตุ๊กตากระดาษเอาไว้ด้วย ฉากนี้จึงมีตุ๊กตากระดาษ เครื่องราง และคำอวยพรจากยูกิโตะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งผู้ศึกษามีความคิดเห็นว่า การที่กลุ่มนักวาดนำเสนอเรื่องราวโดยสื่อความด้วยสัญลักษณ์ในลักษณะนี้ ก็เพราะเนื่องมาจากค่านิยมที่กระดาษเป็นเสมือนสื่อกลางแห่งความโชคดี ความสมหวัง ตุ๊กตากระดาษในฉากนี้ก็คือสัญลักษณ์ที่จะทำให้ซากุระสามารถสมหวังได้ดังคำอวยพรของยูกิโตะนั่นเอง



ที่มา : หนังสือการ์ตูนการ์ตูนแคปเตอร์ ซากุระ เล่มที่ 4 (สนพ.วิบูลย์กิจ)

บทที่ 3

ลักษณะการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของคนญี่ปุ่นที่ปรากฏในเรื่อง

1. งานแข่งขันกีฬา

งานแข่งขันกีฬา หรือที่เรียกกันว่า อุโนโดไค (Undoukai : 運動会) คือการจัดงานแข่งขันกีฬาประจำปีของโรงเรียนญี่ปุ่น มักจะจัดขึ้นในช่วงเดือนกันยายนและตุลาคม หรือเดือนพฤษภาคมและมิถุนายน เพราะเป็นช่วงฤดูใบไม้ผลิและฤดูใบไม้ร่วง ท้องฟ้าแจ่มใส อากาศปลอดโปร่ง บรรดาโรงเรียนอนุบาล ประถม มัธยม มหาวิทยาลัย อีกทั้งบริษัท ห้างร้านต่างๆ ของญี่ปุ่นมักจะใช้โอกาสอันดีนี้ในการเสริมสร้างมิตรภาพและความสามัคคีระหว่างเพื่อนหรือครอบครัว นอกจากนี้จะมีความสุขสนุกสนานแล้ว ยังทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง ทั้งยังเป็นการลดความตึงเครียดที่มีมาตลอดทั้งปีจากการเรียน การทำงานอีกด้วย ถึงแม้ว่าด้วยภาวะเศรษฐกิจไม่ค่อยดีในปัจจุบันอาจทำให้บริษัท ห้างร้านต่างๆ มีการแข่งขันกีฬาลดน้อยลง แต่ตาม โรงเรียนส่วนใหญ่ยังคงจัดกิจกรรมนี้ไว้ดังเดิม

ความแตกต่างระหว่างงานกีฬาสีของไทยเรากับงานแข่งขันกีฬาของญี่ปุ่น คือ ถ้าเป็นประเทศไทย จะมีการแบ่งทีมออกเป็นหลายๆ สี ทั้งเขียว ฟ้า ชมพู แดง ฯลฯ แต่สำหรับงานแข่งขันกีฬาในญี่ปุ่นแล้วนั้น ถ้าเป็นกีฬาเด็กๆ ระดับอนุบาล-ประถม ก็จะใส่หมวกเก็บแบ่งทีมเพียงแค่ 2 สี คือ สีขาว กับสีแดง (สามารถกลับด้านเป็นอีกสีหนึ่งได้ด้วย) อันเนื่องมาจากตอนสงครามสมัยเฮอัน ทหารแต่ละฝ่ายจะมีการแบ่งฝ่าย คือ ฝ่ายหนึ่งใช้ธงสีแดง และอีกฝ่ายหนึ่งใช้ธงสีขาว ตั้งแต่นั้นมาคนญี่ปุ่นจึงมีความรู้สึกถึงการแบ่งทีมสีว่าจะต้องเป็น 2 สีนี้ และนำเอามา



ที่มา : marumura (online)

ใช้กับงานแข่งขันกีฬาในปัจจุบัน ทั้งนี้ อาจมองได้อีกมุมหนึ่งว่าการแบ่งออกเป็นทีมแค่ 2 สี คือการสะท้อนยามแข่งขันในเชิงว่า *ไม่แพ้ก็ชนะ* จะไม่มีการเอื้อต่อการแก้ต่างว่าอย่างน้อยก็ได้ที่ 2 หรือที่ 3 ผลการแข่งขันมีแค่เป็นฝ่ายได้รับชัยชนะ หรือเป็นผู้พ่ายแพ้เท่านั้น หากแพ้ก็ต้องคิดว่าการแพ้ครั้งนี้คือบทเรียนสอนให้พยายามมากขึ้น ไปอีกในการแข่งขันครั้งต่อไป เพื่อจะได้เป็นการกระตุ้นการพัฒนาตัวเองของเด็กให้ดียิ่งขึ้น เห็นได้ว่าคำพูดติดปากที่คนญี่ปุ่นมักจะพูดกันคือ “ครั้งต่อไปจะพยายามให้มากกว่านี้”



ที่มา : Subajogu (online)

ส่วนประเภทกีฬาที่โรงเรียนส่วนมากมักจะจัดแข่งขันกันก็มีทั้งวิ่งแข่ง(กรีฑาประเภทลู่วิ่ง) วิ่งผลัด ชักเย่อ แข่งกั๊กขนมปัง แข่งโยนบอล วิ่งสามขา ต่อด้วยมินนาสติก เป็นต้น ซึ่งกีฬาทุกประเภทจะเป็นการแข่งขันกันเป็นทีม นับคะแนนรวม ไม่มีการแบ่งเป็นรางวัลเดี่ยว หากชนะก็จะได้รับรางวัลกันทั้งทีม ส่วนเด็กนักเรียนที่ไม่ได้ลงแข่งก็จะมาทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยกรรมการ หรือเป็นผู้คอยประสานงานจัดการแข่งขัน เด็กทุกคนจะมีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมา แล้วร่วมด้วยช่วยกันเพื่อนำชัยชนะมาสู่ทีมตัวเอง ซึ่งจุดนี้เองที่สะท้อนให้เห็นระบบความคิดความสามัคคีกันในกลุ่มสำคัญเหนือสิ่งอื่นใดอันเป็นบ่อเกิดของพฤติกรรมอื่นๆที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในหมู่คนญี่ปุ่น เห็นได้ชัดว่าความคิดในด้านความสามัคคี การทำงานร่วมกันเป็นทีมของชาวญี่ปุ่นนั้นได้รับการปลูกฝังพฤติกรรมลักษณะนี้มาตั้งแต่วัยเด็กแล้วนั่นเอง

นอกจากนี้ ในบางโรงเรียนจะมีการแข่งขันพิเศษที่ให้ผู้ปกครองสามารถเข้าร่วมได้อีกด้วย ซึ่งในเรื่องการ์ดแคปเตอร์ซากระมีบทหนึ่งที่น่าสนใจเรื่องภายในงานแข่งขันกีฬานี้ ห้องของซากระอยู่ที่ทีมสีแดง โดยที่ซากระเป็นผู้ลงแข่งวิ่งผลัดไม้สุดท้าย และคุณพ่อของซากระก็ลงแข่งกีฬาวิ่ง 100 เมตรของผู้ปกครอง ร่วมกับผู้ปกครองของเด็กคนอื่นๆ หนึ่งในนั้นมีคุณแม่ของโทโมโยะ เพื่อนสนิทซากระด้วย



ที่มา : หนังสือการ์ตูนการ์ดแคปเตอร์ ซากระ

เล่มที่ 2 (สนพ.วิบูลย์กิจ)

2. การเข้าชมรม

Bukatsu (部活) คือ ชมรมหรือคลับ ที่โรงเรียนในญี่ปุ่นจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการฝึกการเข้าสังคม การทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งเด็กๆ สามารถเลือกสมัครเข้าชมรมใดชมรมหนึ่งที่ตนเองสนใจ โดยที่ชมรมของญี่ปุ่นจะแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

2.1) บุงคะบุ (文化部) ชมรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม เช่น ชมรมวงชา ชมรมจัดดอกไม้ ชมรมติกลอง หรือชมรมวรรณคดี เป็นต้น

2.2) อุนโดบุ (運動部) ชมรมกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เบสบอล บาสเก็ตบอล วายน้ำ ฯลฯ

2.3) โคโคไก (同好会) ชมรมที่ผู้ที่สนใจยื่นคำร้องขอจัดตั้งขึ้นมาเอง เช่น ชมรมค้นคว้าเรื่องการ์ตูนและเกมส์ ชมรมตอบปัญหา เป็นต้น



ที่มา : JEducation (online)

ทั้งนี้ นักเรียนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะทุ่มเทให้กับชมรมที่ตนเลือกชมรมใดชมรมหนึ่งตลอดเวลา การศึกษา ไม่นิยมย้ายหรือเปลี่ยนชมรมกลางคัน และยังให้ความสำคัญกับชมรมเป็นอย่างมากอีกด้วย เด็กที่มีชมรมทุกคนจะตั้งใจฝึกซ้อม มีความกระตือรือร้นที่จะเข้าชมรม แม้กระทั่งตอนปิดภาคเรียน หากมีตารางซ้อมที่กำหนดไว้ก็จะมาเข้าร่วมตลอดไม่มีการโดดซ้อมเด็ดขาด

ในเรื่องการ์ดแคปเตอร์ชาๆเอง ตัวละครเกือบทุกตัวต่างเข้าร่วมชมรมของทางโรงเรียนกัน เช่น ชาๆระ อยู่ชมรมเชียร์ลีดเดอร์ (กลุ่มเพื่อนของชาๆระทั้งจิฮารุ นาโอโกะ ก็อยู่ชมรมเชียร์ฯเช่นกัน) โทโมโยะอยู่ชมรมคอร์ส หรือโทยะที่อยู่ชมรมฟุตบอล และมีฉากหนึ่งกล่าวถึงการเข้าชมรมระหว่างปิดเทอมของพวกชาๆระ เป็นจุดที่เน้นให้เห็นความสำคัญของชมรมในความคิดของคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่นั้นเอง

ที่มา : หนังสือการ์ตูนการ์ดแคปเตอร์ ชาๆระ เล่มที่ 1 (สนพ.วิบูลย์กิจ)



3. งานวัฒนธรรม

งานวัฒนธรรม (Cultural Festival) หรือที่เรียกว่า บุงกะไซ (文化祭) คืองานเทศกาลประจำปีของโรงเรียนญี่ปุ่น สืบเนื่องมาจากการเข้าชมรมเป็นกิจกรรมที่คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ในวันงานวัฒนธรรมนี้เองที่ทางโรงเรียนจะหยุดทำการเรียนการสอน (บางโรงเรียนจัดในวันหยุดเสาร์อาทิตย์) เพื่อจัดกิจกรรมที่ทุกคนจะได้สนุกสนานกับการเที่ยวชมงานที่มีการจัดแสดงผลงานต่างๆ ของนักเรียนแต่ละชมรม รวมไปถึงการแสดง การออกร้าน เกมส์ ร้านขายของต่างๆ ตลอดจนอาหารและเครื่องดื่ม ที่นักเรียนแต่ละห้อง แต่ละชั้นปีช่วยกันจัดขึ้น อาทิ บ้านผีสิง ร้านขายทาโกะยากิ เมคคาเฟ่ ร้านขายเครื่องรางทำมือ เป็นต้น ซึ่งงานวัฒนธรรมของบางโรงเรียนเปิดให้คนนอกเข้าร่วมฟรี หรือบางแห่งก็อาจจะมีการขายบัตรเข้าชมล่วงหน้า เพื่อนำเงินรายได้มาสมทบทุนให้กับนักเรียนทุกกลุ่มในการจัดงาน



ที่มา : Metros.events (online)

โดยที่ในเรื่องการ์ดแคปเตอร์ซากุระนั้น ห้องของซากุระและเพื่อนๆ ได้ช่วยกันจัดแสดงละครเวทีเรื่องเจ้าหญิงนิทราขึ้นในงานวัฒนธรรม มีการซ้อมซื้อคัดเลือกนักแสดงโดยไม่มีการแบ่งแยกชายหญิง ซากุระได้รับบทเจ้าชาย ส่วนลิ เซารันได้รับบทเจ้าหญิงออโรรา นักเรียนที่ไม่ได้แสดงก็รับหน้าที่ในการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น โทโมโยะ รับหน้าที่ตัดชุดของซากุระและลิ เซารันด้วยตนเอง โดยมีคุณครูประจำชั้นเป็นที่ปรึกษา ซึ่งจากนี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงงานวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นการจัดและดำเนินการทั้งหมดด้วยตัวนักเรียน เป็นงานแสดงผลงานของนักเรียนอย่างแท้จริง

โทษะใช้เวลาหลังเลิกเรียนและช่วงปิดเทอมทำงานพิเศษมากมายหลายประเภท จนในที่สุดก็สามารถเก็บเงินซื้อมอเตอร์ไซค์ได้ด้วยน้ำพักน้ำแรงของตนเอง รวมไปถึงมีเงินไปเที่ยวงานเทศกาลโดยออกเงินเลี้ยงขนมหรือของเล่นอื่นๆ ให้น้องสาวตัวเองอย่างซากระ และเพื่อนๆ ของน้องได้อย่างสบายๆ อีกด้วย ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้ในเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นถึงลักษณะความคิดในการใช้ชีวิตของวัยรุ่นญี่ปุ่นที่นิยมพึ่งพาตนเองให้มากที่สุดด้วยการทำงานพิเศษนั่นเอง

สรุป ลักษณะการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของคนญี่ปุ่นมักเป็นการใช้ชีวิตภายใต้ความคิดความเชื่อหรือค่านิยมที่ได้รับการปลูกฝังเริ่มต้นมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเป็นลักษณะการคิดที่สืบทอดต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน จนก่อเกิดเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมของชนชาติญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นของชนชาติญี่ปุ่นจนพูดได้ว่า หากกล่าวถึงประเทศญี่ปุ่น ผู้คนจำนวนมากเป็นต้องนึกถึงวิถีชีวิตเหล่านี้ของคนญี่ปุ่นอย่างแน่นอน

บทที่ 4

ตัวละครที่สำคัญในการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ ซากุระ

1. คิโนะโมโตะ ซากุระ (木之本桜 Kinomoto Sakura)

สาวน้อยชั้นประถม 4 โรงเรียนประถมโทโมเอเดะ ผู้ชื่นชอบวิชาดนตรีและพลศึกษา แต่ไม่สนใจวิชาคณิตศาสตร์ หวาดกลัวสิ่งลึกลับจำพวกผี วิญญาณเป็นที่สึด แต่กลับต้องมาเป็นผู้ที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้รวบรวมโคลวการ์ด รับหน้าที่ที่ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆมากมาย

ซากุระเป็นเด็กที่ร่าเริงสดใส เป็นมิตรกับผู้อื่น เข้มแข็ง ทั้งยังมีน้ำใจและมั่นใจในตัวเอง คนรอบข้างเธอต่างบอกว่าซากุระมีคาถาไร้เทียมทานที่เอาชนะอุปสรรคได้ทุกอย่าง นั่นก็คือคำพูดประจำตัวที่ว่า “ไม่เป็นไรแน่นอน” และในตอนที่ยอมรับการ์ดได้ครบทุกใบแล้วกำลังจะถูกทดสอบว่าเหมาะจะเป็นผู้ถือครองโคลวการ์ดคนใหม่หรือไม่นั้น ซากุระที่กำลังบาดเจ็บจากการทดสอบ กลับยิ้มทั้งใบหน้าที่เหนื่อยล้า แล้วบอกกับผู้พิพากษาอายุเฒ่าว่า ไม่อยากเป็นเจ้านายหรือเจ้าของใดๆทั้งนั้น แต่ซากุระอยากจะเป็นเพื่อนกับทั้งเหล่าการ์ด เคลเบอร์สและยูเอะต่างหาก ซึ่งคำพูดประโยคนี้อเองที่ทำให้ยูเอะมองเห็นและรับรู้ได้ถึงจิตใจที่บริสุทธิ์อ่อนโยน จึงตกปากตกลง เอ่ยรับพันธสัญญา ขอมรับซากุระเป็นผู้ถือครองโคลวการ์ดคนใหม่ในที่สุด



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

2. ลี เซารัน (李小狼 Lee Shaoran)

เด็กชายจากฮ่องกงผู้มีเชื้อสายของโคลวรีด มีพลังเวทมนตร์ที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างการต่อสู้ของจีน ดาบ และยันต์คาถา ชื่อของเขาในเสียงจีนอ่านว่า หลี่ เสี่ยวหลง เดินทางจากบ้านเกิดมาที่เมืองโทโมเอเดะเพราะเชื่อมั่นว่าตนคือผู้ที่จะสามารถรวบรวมและครอบครองโคลวการ์ดได้ ปรากฏตัวครั้งแรกในชั้นเรียนเดียวกับซากุระและตั้งตนเป็นคู่แข่งกับเธอ เซารันเป็นเด็กที่เอาจริงเอาจัง ไม่ยอมแพ้กับอุปสรรคง่ายๆ แม้ว่าภายนอกอาจดูเหมือนเป็นคนไม่มีมนุษยสัมพันธ์ แต่เนื้อแท้ภายในจิตใจเป็นคนอ่อนโยนที่ซื่อสัตย์ ทั้งยังคอยเป็นห่วงเป็นใยคนรอบข้างอยู่เสมอๆ แต่เขาก็ปากแข็งเกินกว่าจะยอมรับออกมาตรงๆ

หลังจากที่ซาคุระผ่านบททดสอบและได้รับการยอมรับจากทั้งเคลเบรอสและยูเอะเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เซารินก็มีได้หาเรื่องขัดขวางซาคุระในการครอบครองการ์ด เขาล้มเลิกความคิดที่จะเอาชนะและกลายมาเป็นเพื่อนกับซาคุระ โดยที่มิโซว่าเขาขอยอมแพ้แต่อย่างใด แต่เพราะเซารินทราบดีว่านี่ไม่ใช่การแข่งขันเพื่อหาผู้ถือครองโคลวการ์ดคนใหม่ แต่เป็นสิ่งที่ชะตาสวรรค์ได้กำหนดไว้แล้วว่าซาคุระคือผู้ที่เหมาะสม ซึ่งในระหว่างที่ซาคุระกำลังรวบรวมการ์ดนั้น เซารินก็มองเห็นความพยายามและจิตใจที่มีความมุ่งมั่นที่จะปกป้องทุกคนจาก ภัยพิบัติ ของ โคลวการ์ด จึงได้ให้ความช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้นที่เขาคิดว่าเป็นคู่แข่งของตน โดยไม่รู้ตัว แสดงให้เห็นถึงน้ำใจนักกีฬา จิตใจที่มีความเอื้ออารีย์ที่ซ่อนอยู่ภายใต้ท่าทีที่แข็งแกร่งต่าง นอกจากนี้ ในช่วงหลังของเรื่อง ซาคุระและลี เซารินต่างก็มีความรู้สึกดีๆ ให้แก่กัน ถึงแม้ว่าจะต้องห่างกันไปเพราะเซารินจำเป็นต้องกลับประเทศ แต่สุดท้ายแล้วทั้งคู่ก็ได้กลับมาเจอกันอีกครั้งและตกลงคบหากันฉันท์คนรักในที่สุด



3. ไดโดจิ โทโมโยะ (大道寺知世 Daidouji Tomoyo)

เพื่อนสนิทที่สุดของซาคุระ มีงานอดิเรกคือตามถ่ายวิดีโอซาคุระทั้งตอนไปเที่ยวเล่นด้วยกันในที่ต่างๆ และตอนเก็บรวบรวมการ์ด ทั้งยังชื่นชอบการออกแบบ ตัดเย็บชุดให้ซาคุระไว้ใส่ตอนจับการ์ด รวมถึงโอกาสพิเศษอื่นๆ เช่น ตอนแสดงละครในงานวัฒนธรรม



โทโมโยะเป็นเด็กสาวที่ไม่มีพลังเวทแม้แต่น้อย แต่เธอมีสายตาที่แหลมคมและจิตใจอันละเอียดอ่อนที่เข้าอกเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง โทโมโยะมักจะยืนยิ้มอยู่เงียบๆ แต่กลับสามารถมองเห็นเหตุการณ์รอบตัวได้ชัดเจน ความรักที่โทโมโยะมีต่อซาคุระนั้นลึกซึ้งเกินกว่าจะนิยามคำใดๆ ได้ ความปรารถนาหนึ่งเดียวในชีวิตของเธอคือได้อยู่ข้างๆซาคุระ และได้เฝ้ามองซาคุระมีความสุขตลอดไป

4. ผู้พิทักษ์เคลเบอร์อส หรือเคโรจัง (ケルベロス Kerberos)

หนึ่งในสองผู้พิทักษ์โคลวการ์ดที่โคลวรีดสร้างขึ้นมาจากพลังเวท มีหน้าที่ปกป้องเหล่าการ์ดและเป็นผู้คัดเลือกผู้ที่เหมาะสมจะครอบครองโคลวการ์ดคนใหม่ สัญลักษณ์และพลังประจำตัวคือดวงอาทิตย์ชื่อเคลเบอร์อส มีที่มาจากเซอร์เบอร์ัส สุนัขสามหัวในเทพปกรณัมกรีก ร่างจริงมีลักษณะคล้ายเสือมีปีก แต่เนื่องจากถูกผนึกให้สถิตอยู่บนปกหน้าของคัมภีร์เวทโคลวหลังจากที่โคลวรีดผู้เป็นเจ้านายสิ้นอายุขัย เมื่อถูกซาคุระปลุกให้ตื่นขึ้นจากการหลับใหลอันยาวนาน ร่างจึงหดเล็กลงจนกลายเป็นร่างแปลงที่มีลักษณะคล้ายตุ๊กตาด้านสีเหลืองส้ม และจะกลับคืนสู่ร่างจริงได้ก็ต่อเมื่อซาคุระรวบรวมการ์ดได้มากขึ้นหรือมีพลังเวทที่กล้าแข็งขึ้น



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

เคโรจังมีภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูน่าเกรงขามแต่กลับเป็นผู้ที่รักการกินของหวานเป็นชีวิตจิตใจ ทั้งยังเป็นห่วงเป็นใยซาคุระด้วยน้ำใจจริง แม้ว่าเจ้านายคนใหม่จะเป็นแค่เด็กประถมตัวเล็กๆ แต่เคโรจังก็ให้ความภักดีและพร้อมจะปกป้องซาคุระด้วยพลังทั้งหมดที่มีของตนได้ทุกเมื่อ อีกทั้งยังคงระลึกถึงโคลวรีดด้วยความอาลัยรักตลอดเวลา แม้ว่าโคลวจะตายไปนานแล้วก็ตาม เป็นจุดที่แสดงให้เห็นความซื่อสัตย์ได้อย่างชัดเจน

5. ผู้พิพากษายูเอะ (月 Yue)

ยูเอะ ตรงกับคำว่าพระจันทร์ในภาษาจีน ชายหนุ่มผมยาวสีขาวผู้มีดวงจันทร์เป็นสัญลักษณ์และพลัง มีหน้าที่ปกป้องโคลวการ์ดเช่นเดียวกับเคลเบรอส อีกหนึ่งหน้าที่คือเป็นผู้ตัดสินว่าผู้ถือครองโคลวการ์ดคนใหม่ที่เคลเบรอสคัดเลือกมานั้น มีความเหมาะสมและผ่านการทดสอบหรือไม่ และเนื่องจากพลังเวทของซาคุระยังไม่แข็งแกร่งพอ ยูเอะจึงต้องอยู่ในร่างแปลงเช่นเดียวกับเคลเบรอส ต่างกันตรงที่ร่างแปลงของยูเอะก็คือ ยูกิโตะเพื่อนสนิทของโทยะ พี่ชายของซาคุระนั่นเอง

ยูเอะมีความรักและภักดีมั่นคงต่อโคลวรีด ผู้เป็นเจ้านายคนเก่าอย่างมาก แม้จะรู้ดีอยู่แก่ใจว่าโคลวคนเดิมไม่มีทางฟื้นคืนจากความตายขึ้นมาได้ แต่ยูเอะก็ยังคงเฝ้ารอให้โคลวกลับมาอยู่เคียงข้างเขาดังเดิม โดยที่หลังจากใช้จิตวิญญาณและร่างกายร่วมกับยูกิโตะมาเป็นเวลานาน ยูเอะก็สามารถกลับคืนสู่ร่างจริงได้เมื่อซาคุระรวบรวมการ์ดได้ครบ เพราะยูเอะคือผู้พิพากษาที่จำเป็นต้องทดสอบว่าซาคุระมีคุณสมบัติเพียงพอต่อการมารับหน้าที่ดูแลเหล่าการ์ดหรือไม่ แต่ด้วยความรักที่มีต่อโคลว ยูเอะจึงไม่มีท่าทีที่จะยอมรับซาคุระแต่อย่างใด เพราะเขามั่นใจว่าไม่มีใครจะมาแทนที่โคลวรีดได้ ทว่า สุดท้ายแล้ว ความจริงใจและความพยายามของซาคุระก็ทำให้ยูเอะยอมรับในตัวซาคุระได้ในที่สุด



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

6. จีคิชิโร่ ยูกิโตะ (月城雪兎 Tsukishiro Yukito)

เพื่อนสนิทที่สุดของโทยะ พี่ชายของซาคุระ ยูกิโตะเป็นสุภาพบุรุษที่อ่อนโยน ที่โรงเรียนเขาไม่ได้เข้าร่วมกับชมรมใดชมรมหนึ่ง แต่หากชมรมใดกำลังเดือดร้อน ยูกิโตะก็พร้อมจะให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจเสมอ ยูกิโตะเป็นคนที่เพียบพร้อมด้วยความสามารถทั้งในด้านการเรียนและด้านกีฬา โดยเฉพาะการเล่นบาสเก็ตบอล กับทักษะการยิงธนูที่ดงาม

ทว่า แท้จริงแล้วยูกิ โตะไม่ใช่มนุษย์ธรรมดา เพราะร่างที่แท้จริงของเขาคือยูเอะที่สร้างขึ้นโดยโคลวรีด ซึ่งในระหว่างที่เป็นยูกิ โตะ ยูเอะจะมองเห็นและจำเหตุการณ์ทุกสิ่งทุกอย่างจากภายในจิตใจของยูกิ โตะได้ แต่หากยูเอะปลดผนึกกลับสู่ร่างจริง เมื่อกลับสู่ร่างแปลง ยูกิ โตะจะไม่หลงเหลือความทรงจำใดๆ ที่ดำเนินอยู่ตอนเป็นยูเอะเลย

ยูกิ โตะเป็นคนที่ยินยอมอย่างมาก แต่ที่จริงแล้วเป็นเพราะยูเอะที่อยู่ในต้องการสิ่งที่มาทดแทนพลังเวทที่อ่อนกำลัง เพราะซาคุระยังเป็นแค่เด็กประถม ถึงแม้ว่าจะมีศักดิ์เป็นผู้ถือครองการ์ดคนใหม่ แต่การจะแบ่งพลังออกเป็นสองส่วนให้ทั้งเคลเบอร์อสและยูเอะก็ยังถือเป็นเรื่องที่น่าแปลกว่าแรงของซาคุระอยู่ดี ดังนั้น ยูเอะจึงต้องหาพลังงานมาทดแทนพลังเวทด้วยการให้ยูกิ โตะรู้สึกหิวและกินมากกว่าคนปกติ นั่นเอง



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

7. คิโนโมโตะ โทยะ (木之本桃矢 Kinomoto Tōya)

หนุ่มสุดซดที่ชายคนเดียวของซาคุระ เรียนอยู่มัธยมปลายปีสอง โรงเรียนมัธยมเซย์โจที่อยู่ข้างๆ โรงเรียนประถมของซาคุระ โทยะมักจะมองหางานพิเศษทำในเวลาเลิกเรียนและช่วงปิดเทอมเป็นประจำ มีเป้าหมายคือทำงานเก็บเงินสำหรับเป็นค่าเทอมเรียนต่อมหาวิทยาลัย โทยะมักจะปั่นจักรยานไปรับยูกิ โตะที่บ้าน แล้วไปโรงเรียนพร้อมกับซาคุระที่วิ่งไปด้วยโรลเลอร์เบรด

โทยะเป็นพี่ชายที่รักและห่วงน้องสาวมาก เนื่องจากคุณแม่ของทั้งคู่เสียชีวิตไปตั้งแต่ตอนซาคุระอายุ 3 ขวบ คุณพ่อก็ต้องทำงานหนักด้วยหน้าที่ของอาจารย์มหาวิทยาลัย ดังนั้น คนที่รับหน้าที่ดูแลสว่นน้อยซาคุระก็คือ โทยะที่ขณะนั้นอายุเพียงแค่ 10 ขวบนั่นเอง ทว่า ถึงแม้จะรักน้องสาวมากขนาดไหน แต่ด้วยความที่เป็นคนกวนๆ ดิจะปากหนัก จึงไม่ค่อยแสดงท่าที่รักใคร่กับน้องสาว และมักจะแกล้ง พุดแซวว่าซาคุระเป็นสัตว์ประหลาดอยู่เรื่อย แต่ถึงกระนั้นก็ยังคอยปกป้องและไม่ยอมให้ใครเข้ามาทำร้ายน้องสาวของเขาได้ง่ายๆ อย่างเช่นตอนเซารันย้ายมาเรียนกับซาคุระแรกๆ โทยะบังเอิญไปเห็นตอนที่ซาคุระและเซารันมีปากเสียงกัน นับแต่นั้นมา โทยะก็เอาแต่ข่มเซารัน และไม่ยอมให้เข้าไปใกล้ซาคุระ

นอกจากนี้ โทยะยังมีความสามารถอีกอย่างคือมีสัมผัสพิเศษมองเห็นวิญญาณได้ (การที่ซาคุระกลัวผีมากก็เพราะถูกพี่ชายแกล้งบอกว่ามีผีอยู่รอบตัวนั่นเอง) ทั้งยังมีพลังเวทที่แข็งแกร่งไม่แพ้ น้องสาวอีกด้วย ซึ่งในขณะที่ยูเอะ(หรือก็คือยูกิ โตะสำหรับโทยะ) กำลังจะจางหายไปเพราะพลังเวทไม่เพียงพอ โทยะที่รู้ว่าเพื่อนสนิทของเขาไม่ใช่มนุษย์ก็สมัครใจที่จะมอบพลังทั้งหมดที่มีของเขาให้กับยูเอะ ถึงแม้ว่าการ

ทำเช่นนี้จะทำให้สัมผัสพิเศษของเขาหายไป และจะทำให้เขาไม่สามารถรับรู้ได้ถึงอันตรายที่อยู่รอบตัว ซาคุระได้อีกแล้วก็ตาม แต่เพราะยูกิโตะคือเพื่อนคนพิเศษ หากโทยะไม่ทำเช่นนี้ ยูกิโตะก็จะเลื่อนหายไปจากชีวิต ดังนั้น โทยะจึงขอให้ยูอะรับปากว่า เพื่อแลกกับการมอบพลังเวททั้งหมดให้ ยูอะจะต้องคอยปกป้องดูแลซาคุระน้องสาวอันเป็นที่รักของเขาแทนตัวเองที่กำลังจะกลายเป็นคนไร้พลัง เพราะในโลกใบนี้ ไม่มีใครที่จะสำคัญกับโทยะเทียบเท่ากับคนในครอบครัวและเพื่อนสนิทเพียงคนเดียว อย่างซาคุระและยูกิโตะอีกแล้ว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เห็นว่า ภายนอกที่ดูเคร่งขรึมและไม่แยแส โลกของโทยะนั้น กลับซ่อนความอาหวนที่เต็มไปด้วยความอ่อนโยนอยู่ภายใน เพราะถึงจะต้องเสียพลังพิเศษที่มีประโยชน์ไป แต่ถ้าแลกกับการช่วยเพื่อนและปกป้องน้องสาวไปในตัวได้ โทยะก็ยินยอมอย่างเต็มใจ



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

8. มิซึกิ คาโฮะ (観月 歌帆 Mizuki Kaho)

อาจารย์คณิตศาสตร์ของซาคุระ ซึ่งเป็นบุตรสาวของเจ้าของศาลเจ้าซึกิมิเนะ ทำหน้าที่เป็นมิโกะในศาลเจ้า ทั้งยังได้รับมอบหมายจากโคโลรีดให้เป็นผู้ช่วยซาคุระในการรวบรวมการ์ด และเป็นผู้ส่งมอบกระดิ่งเวทมนตร์ที่โคลวฝากไว้ที่ศาลเจ้าที่ชื่อว่า กระดิ่งจันทร ให้กับซาคุระในเวลาที่เหมาะสม เป็นผู้มีพลังเวทที่มีอำนาจจากดวงจันทร์ มีพลังด้านการทำนายอนาคตที่แจ่มกล้า



9. โคลวรีด (クロウ・リード Clow Reed)

จอมเวทย์ที่มีพลังมากที่สุด เป็นผู้สร้าง โคลวการ์ดขึ้นด้วยการผสมผสานกันระหว่างเวทมนตร์ ตะวันตกและเวทมนตร์ตะวันออก เขาคือผู้ที่สร้างเคลเบรอสและยูเอะขึ้นมาเพื่อคอยปกป้องเหล่าการ์ด โคลวรักทั้งเคลเบรอสและยูเอะมาก วันสุดท้ายที่เขาใช้ชีวิตอยู่ในฐานะ โคลวรีดนั้น โคลวได้บอกเล่าความจริงทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในอนาคตกับผู้พิทักษ์ทั้งสองที่เขารักเหมือนชีวิต และร้ายเวทมนตร์ผนึกทั้งสองไว้ที่ปกหน้าและปกหลังของคัมภีร์เวท เพื่อรอเวลาที่เขาคิดว่าจะตื่นขึ้นมาใช้ชีวิตเจ้านายคนใหม่อีกครั้งในอนาคต แต่เพราะโคลวรู้ดีอยู่แก่ใจว่าทั้งเคลเบรอสและยูเอะจะไม่มีทางยอมรับกับสิ่งเหล่านี้ได้ เขาจึงร่ายมนตร์เปลี่ยนความทรงจำให้กับทั้งสอง ให้จดจำว่าได้อยู่เคียงข้าง โคลวจนจบจนลมหายใจสุดท้ายของชีวิตแทน



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

คัมภีร์เวทมนตร์ของโคลว



ตัวอย่างโคลนการ์ด



ที่มา : Cardcaptor Sakura wiki (online)

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่ขึ้นชื่อในด้านความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของชนในชาติที่มีความเป็นระเบียบสูงอันหาได้ยากยิ่งในชนชาติอื่นๆ หรือจะเป็นวัฒนธรรมอันโดดเด่นที่แพร่ขยายออกไปสู่นานาประเทศ เกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยในทุกหย่อมหญ้าของโลก ซึ่งหนึ่งในยุทธวิธีที่ทำให้สายเลือดจากดินแดนอาทิตย์อุทัยสามารถนำเสนอความเป็นชาติญี่ปุ่นต่อสายตาประชาโลกได้นั้นก็คือ การส่งออกวัฒนธรรมในรูปแบบของสื่อบันเทิงนานาชนิด ทั้งอุตสาหกรรมเพลง เกมส์ อนิเมชัน และภาพยนตร์ หรือวงการสื่อสิ่งพิมพ์ อาทิ การ์ตูน นิตยสาร นวนิยาย ฯลฯ ซึ่งการ์ตูนเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ซากระ ก็เป็นหนึ่งในอาวุธแห่งการเผยแพร่วัฒนธรรม เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในประเทศญี่ปุ่น และในต่างประเทศอย่างเช่นประเทศไทย มีการดัดแปลงเป็นรูปแบบอนิเมชัน และแน่นอนว่าผู้ที่ได้อ่านหรือรับชมการ์ตูนเรื่องนี้ก็จะต้องได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นชาติญี่ปุ่นที่แฝงไว้ในเรื่องมากมายโดยไม่รู้ตัว

โดยที่ในเรื่องการ์ดแคปเตอร์ซากระนั้นมีการสะท้อนวิถีคิดและความเชื่อของชาวญี่ปุ่นเอาไว้มากมาย อาทิ แนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากลัทธิเต๋าของจีนตั้งแต่อดีตกาล หรือแนวคิดทางโหราศาสตร์ของลัทธิของเมียว ที่ในปัจจุบันถูกกาลเวลาหล่อหลอมให้รวมเข้ากับศาสนาชินโตจนแยกจากกันไม่ออก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าศาสนาชินโตเป็นศาสนาที่มีอิทธิพลต่อสังคมญี่ปุ่นมากที่สุด เนื่องจากเป็นศาสนาที่แสดงถึงความสอดคล้องกับวัฒนธรรมและการดำรงชีพของชาวญี่ปุ่น อันมีแนวคิดหลักเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเทพเจ้าหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ นอกจากนี้ยังปรากฏแนวคิดจากตะวันตกในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับเวทมนตร์โบราณอีกด้วย ซึ่งแนวคิดต่างๆดังกล่าว เป็นจุดที่แสดงให้เห็นว่าญี่ปุ่นมีการรับวัฒนธรรมจากหลากหลายชาติ แต่มีการรับมาศึกษา ปรับปรุง ดัดแปลงให้สอดคล้องกับความเป็นญี่ปุ่น และผสมผสานรวมกับวัฒนธรรมดั้งเดิม จนก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่มีอัตลักษณ์อันโดดเด่นเฉพาะในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน

นอกจากการ์ตูนเรื่องการ์ดแคปเตอร์ซากระแล้วยังมีการ์ตูนญี่ปุ่นอีกหลายเรื่องที่มีการสอดแทรกข้อมูลความเป็นญี่ปุ่นเอาไว้อย่างแนบเนียน เช่น Ask the star for help วัยรุ่นรุ่นเก็นพิคคิ คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา หรือ โคนันยอดนักสืบ ซึ่งนอกจากจะได้รับความบันเทิงแล้วยังสามารถเก็บเกี่ยวสาระจากญี่ปุ่นได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้มีระยะเวลาจำกัด ในบางประเด็นอาจอธิบายไว้ไม่ครบถ้วน สามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปสืบค้นเพิ่มเติมเพื่อต่อยอดทางการศึกษาได้

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารที่ตีพิมพ์เป็นภาษาไทย

- คาทซึยุกิ ฮาเซงาวะ. (2550). **นี่แหละ! คนญี่ปุ่น**. แปลโดย อัจฉรา โททรภวานนท์ และอุภาวรรณ เบ็ญจโกรี. กรุงเทพฯ: ภาษาและวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ชิเอโกะ อิโรตะ. (2554). **สิ่งมงคลญี่ปุ่น**. แปลโดย กิ่งดาว ไตรยสุนันท์. กรุงเทพฯ: ภาษาและวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- มาซาโกะ ยานากิตะ. (2548). **ธรรมเนียมญี่ปุ่น**. แปลโดย มณฑา พิมพ์ทอง. กรุงเทพฯ: ภาษาและวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ลิตเทิลชอทส์. (2555). **Cool Japan : ความเจ๋ง มวลรวมประชาชาติ กับการเรียกคืนความแข็งแกร่งของญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: ลิตเทิลชอทส์.
- วิริยะ เพียรกิจจา. (2550). **นี่แหละญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: ร่วมด้วยช่วยกัน.
- สมพงศ์ งามแสงรัตน์. (2548). **ใต้เสื่อตาคามิ**. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.
- สมพงศ์ งามแสงรัตน์. (2555). **ใต้ถุนร้าน... ญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.
- Clamp. (2543). **การ์ดแคปเตอร์ ซากุระ**. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.

ข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต

ภาษาไทย

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มหาวิทยาลัย. [ออนไลน์]. **เครื่องหมายหิน-หยาง**. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.finearts.go.th/mahavirawongmuseum/parameters/km/item/เครื่องหมายหิน%20-%20หยาง>
- วิกิพีเดีย. [ออนไลน์]. **ซากุระ มือปราบไฟทาร์ต**. เข้าถึงเมื่อ 12 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ซากุระ_มือปราบไฟทาร์ต
- วิกิพีเดีย. [ออนไลน์]. **ลัทธิต้ำ**. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิต้ำ>

ภาษาต่างประเทศ

- Cardcaptor Sakura Wiki**. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 22 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://cardcaptorsakura.wikia.com/wiki/Cardcaptor_Sakura_Wiki

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวภุมริน ปทุมพรรุจี	
วัน/เดือน/ปีเกิด	21 มิถุนายน พ.ศ.2537	
ที่อยู่	434/1 ซอยวัดกันตะยาราม ถนนเทอดไท แขวงตลาดพลู เขตธนบุรี กทม. 10600	
ประวัติการศึกษา		
2559	ปริญญาตรี	อักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2555	มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์
2542	มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์
2549	ประถมศึกษา	โรงเรียนกมลจิงจั่น