



ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION:
วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย

โดย

นางสาวอรนัฏดา จันทรเจริญฤทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

(สตรี เพศสถานะ และเพศวิถีศึกษา)

วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ตัวละครอีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION:
วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย

โดย

นางสาวอรนัฏดา จันทรเจริญฤทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

(สตรี เพศสถานะ และเพศวิถีศึกษา)

วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

FEMALE ACTION HEROES IN COPPELION: AN ANALYSIS OF
GENDER ROLE IDEOLOGY AND PERSPECTIVE OF MALE READERS

BY

MISS ORNNADDA CHANCHAROENRITH

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF ARTS (WOMEN, GENDER AND SEXUALITY STUDIES)
COLLEGE OF INTERDISCIPLINARY STUDIES
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2018
COPYRIGHT OF THAMMASET UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วิทยาลัยสหวิทยาการ

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวอรนัตตา จันทร์เจริญฤทธิ

เรื่อง

ตัวละครฮีโร่หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง Coppelion: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศ
และมุมมองของผู้อ่านเพศชาย

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สตรี เพศสถานะ และเพศวิถีศึกษา)

เมื่อ วันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ. 2562

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุภูมิ ทัพคุณ)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ดร.โกสุม โอมพรนุวัฒน์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ดร.ชเนตติ์ ทินนาม)

คณบดี

(รองศาสตราจารย์ ดร.เดชา สังขวรรณ)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ตัวละครฮีโร่หญิงในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศ และมุมมองของผู้อ่านเพศชาย
ชื่อผู้เขียน	นางสาวอรนัตตา จันทรเจริญฤทธิ์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สตรี เพศสถานะ และเพศวิถีศึกษา วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร.โกสุม โอมพรนุวัฒน์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอนิเมชันที่มีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิง โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดและสร้างอุดมการณ์บทบาททางเพศผ่านตัวละครหลักหญิงในเรื่อง Coppelion และวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิง เรื่อง Coppelion ซึ่งมีฮีโร่เป็นผู้หญิงทั้งหมด โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องอุดมการณ์และบทบาททางเพศในการวิเคราะห์การเล่าเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวบท เพื่อเผยให้เห็นถึงการนำเสนอบทบาทของผู้หญิงในสถานะของการเป็นตัวละครฮีโร่ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอนิเมชัน รวมทั้งวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายเพื่อสะท้อนให้มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิง

จากการศึกษานี้พบว่า การ์ตูนเรื่อง Coppelion มีการนำเสนอภาพของผู้หญิงให้ดูแข็งแรง กล้าหาญ คอยช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งหากมองเพียงผิวเผินแล้วผู้หญิงเสมือนได้รับการยกสถานะมากขึ้นตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป แต่หากวิเคราะห์ลึกลงไปจะพบว่าตัวละครหญิงในเรื่องนี้ยังคงตกอยู่ภายใต้ระบบปิตาธิปไตย ที่มีผู้ชายคอยควบคุมผ่านภาพตัวแทนของความเป็นวิทยาศาสตร์และกองทัพทหารพร้อมสอดแทรกขนบความเป็นผู้หญิงที่ดีตามที่สังคมคาดหวังด้วยการสร้างคู่เทียบระหว่างฮีโร่หญิงและผู้ร้ายหญิง เพื่อเสนอให้เห็นว่าผู้หญิงที่สยบยอมให้กับระบบปิตาธิปไตยเท่านั้น ที่จะถูกยกย่องและเชิดชูให้เป็นฮีโร่หญิง และจากการวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายทำให้เห็นว่า ความเป็นฮีโร่ยังคงถูกผูกโยงเข้ากับบทบาททางเพศอย่างเป็นส่วนสำคัญ ทำให้การเป็นฮีโร่ของผู้หญิงยังไม่ถูกปลดปล่อยให้เป็นอิสระแต่กลับถูกกดทับและทำให้กลายเป็นวัตถุทางเพศเพื่อตอบสนองระบบชายเป็นใหญ่

คำสำคัญ: อุดมการณ์, บทบาททางเพศ, ฮีโร่หญิง, การ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น

Thesis Title	FEMALE ACTION HEROES IN COPPELION: AN ANALYSIS OF GENDER ROLE IDEOLOGY AND PERSPECTIVE OF MALE READERS
Author	Miss Ornnadda Chancharoenrith
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Women, Gender and Sexuality Studies College of Interdisciplinary Studies Thammasat University
Thesis Advisor	Kosum Omphornuwat, Ph.D.
Academic Years	2018

ABSTRACT

The objective of this research are to study the construction and transmission of gender role ideology through the main female characters in Japanese action cartoon, Coppelion, and to analyze the views of male readers towards female heroes characters about Coppelion. By using the concepts of ideology and gender roles, the narrative and various elements of the text were analysed to reflect the gender roles of female heroes in Japanese action cartoon. Interviews with male readers were analyzed to reflect the views of male readers towards female hero characters.

The results showed that the female heroes in Coppelion were represented as being strong, brave and willing to help others. Superficially, it might be able to view that women's status had been elevated. However, when analysed deeper, it was found that the female characters in this story fall under the patriarchic system where male supremacy takes controls through the representation of science and military forces and through the socially expected values of good women created by a binary opposition between female heroes and female villains. This is to suggest that only women who are willing to surrender to patriarchy would be praised and glorified as a female hero. From the analysis of male

readers' perspectives, hero is still tied to gender roles, making the female heroes were not yet independent but rather oppressed and objectified to fulfill the patriarchy system.

Keywords: Ideology, Gender Roles, Female Heroes, Japanese action cartoon

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย” นี้ เกิดจากการที่ผู้ศึกษาเองเป็นคนที่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น โดยที่ผ่านมาผู้ศึกษาไม่เคยตระหนักบทบาทของตัวละครหญิงชายที่สื่อการ์ตูนได้นำเสนอ ทำให้ตัวของผู้ศึกษาเองตกอยู่ภายใต้กรอบความคิดของระบบชายเป็นใหญ่ และมีการอ่านในแบบของผู้ชาย อย่างไรก็ตามการที่ผู้ศึกษาเข้ามาเรียนในสาขาสตรีศึกษา เพศสถานะ เพศวิถี ทำให้การอ่านการ์ตูนของผู้ศึกษาเปลี่ยนไป ผู้ศึกษามองเห็นถึงประเด็นปัญหาจากภาพของผู้หญิงที่ปรากฏในสื่อมากขึ้น

ขอขอบคุณ ดร.โกสุม โอมพรนุวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ที่ช่วยชี้แนะและให้คำปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณพี่ณัช นุก พียิว ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจตลอดการเรียนในหลักสูตรสตรีศึกษา เพศสถานะ เพศวิถี สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนในการเรียนเสมอมา

นางสาวอรนัตตา จันทร์เจริญฤทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(10)
สารบัญภาพ	(11)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	10
1.3 คำถามการวิจัย	11
1.4 ขอบเขตการวิจัย	11
1.5 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	11
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.1 ความหมายของการ์ตูน	13
2.1.1 ประเภทของการ์ตูน	14
2.2 การ์ตูนญี่ปุ่น	17
2.2.1 อิทธิพลของ Hokusai Katsushika (1760-1849)	18
2.2.2 อิทธิพลจากตะวันตก	19
2.2.3 ผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่ 2	20

2.2.4 อิทธิพลของ Tezuka Osamu (1928-1989)	21
2.2.5 ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนญี่ปุ่นกับการ์ตูนอเมริกา	21
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	29
2.4 แนวคิดอุดมการณ์	33
2.4.1 นิยามของอุดมการณ์	33
2.4.2 ประเภทของอุดมการณ์	33
2.4.3 การทำงานของอุดมการณ์	34
2.4.4 หน้าที่ของอุดมการณ์	35
2.5 แนวคิดบทบาทชาย-หญิง	35
2.6 เพศสถานะกับสื่อมวลชน	36
2.6.1 สตรีนิยมกับสื่อ	37
2.7 ทฤษฎีการผจญภัยของฮีโร่	37
2.7.1 ขั้นตอนการออกเดินทาง (Departure)	38
2.7.2 ขั้นตอนการครอบครอง (Initiation)	38
2.7.3 ขั้นตอนการเดินทางกลับ (Return)	39
2.8 ทฤษฎีวาทกรรมแนววิพากษ์	40
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
2.9.1 งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน	41
2.9.2 การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสตรีในสื่อมวลชน	47
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	49
3.1 การวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้ศึกษา	49
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	50
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	50
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4 บทวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง COPPELION	52
4.1 เรื่องย่อการ์ตูนเรื่อง COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์	53

4.2 กลุ่มตัวละคร	53
4.2.1 ตัวละครฮีโร่หญิง	53
4.2.2 ตัวละครคอปเพเลียนอื่น ๆ	55
4.2.3 ตัวละครอื่น ๆ	59
4.3 การสร้างอุดมการณ์ในตัวละครฮีโร่หญิง	61
4.3.1 อุดมการณ์ในหน้าที่	63
4.3.1.1 อุดมการณ์ทหาร	64
4.3.1.2 อุดมการณ์พยาบาล	65
4.3.2 อุดมการณ์วิทยาศาสตร์	70
4.3.2.1 การสร้างร่างกายฮีโร่หญิง	70
4.3.3 อุดมการณ์ความเป็นผู้หญิงดี	76
4.3.3.1 การสร้างตัวร้าย	76
4.4 การสร้างตัวละครชายขอบ	87
4.4.1 หญิงตั้งครรภ์	88
4.4.2 ผู้สูงอายุ	91
4.4.3 คนอ้วน	98
4.4.4 คอปเพเลียน	100
บทที่ 5 ผู้อ่านเพศชาย VS การ์ตูนฮีโร่หญิง	109
5.1 ข้อมูลผู้อ่านเพศชาย	109
5.2 ฮีโร่ในความหมายของผู้อ่านเพศชาย	111
5.3 ฮีโร่ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION	115
5.3.1 ความเป็นฮีโร่หญิงของ COPPELION	115
5.3.2 COPPELION ฮีโร่หญิงจากการช่วยเหลือผู้อื่น	119
5.3.3 COPPELION ฮีโร่หญิงจากการเป็นผู้นำ	120
5.3.4 “ฮีโร่” พื้นที่แห่งความเป็นชาย ผู้หญิงห้ามเข้าก่อนได้รับอนุญาต	122
5.3.5 เมื่อ COPPELION เป็นผู้ชาย	125
5.3.6 ฮีโร่หญิง ตัวละครหลักแห่งโลกแฟนตาซีของผู้อ่านเพศชาย	126
5.3.7 ฮีโร่หญิงในชุด Uniform	133
5.3.8 COPPELION ฮีโร่หญิงกับวิทยาศาสตร์	135

บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา	137
6.1 สรุปผลการศึกษา	137
6.2 อภิปรายผลการศึกษา	140
6.2.1 ตัวบทที่อยู่ภายใต้ระบบขายเป็นใหญ่	141
6.2.2 ความเป็นหญิงที่ถูกกดทับ	142
6.3 ข้อเสนอแนะ	144
6.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	144
รายการอ้างอิง	146
ภาคผนวก	151
ประวัติผู้เขียน	155

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงจำนวนตอนทั้งหมดของหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION	49
4.1 แสดงจำนวนตอนทั้งหมดของหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION	52
5.1 แสดงข้อมูลผู้อ่านเพศชาย จำนวน 5 คน	110
5.2 แสดงลักษณะของฮีโร่ชายและฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชาย	113
5.3 แสดงลักษณะของตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากการสัมภาษณ์	116
5.4 ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์	119

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กลุ่มนักวาดการ์ตูน CLAMP	4
1.2 การ์ตูนเรื่อง สึบาสะ สงครามเทพข้ามมิติ	4
1.3 การ์ตูนเรื่อง xxxHOLiC	5
1.4 การ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน	6
1.5 อุปกรณ์สำหรับแปลงร่างของเซเลอร์มูน	7
1.6 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน	7
1.7 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน (ต่อ)	7
1.8 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน (ต่อ)	8
1.9 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน (ต่อ)	8
1.10 การ์ตูนเรื่อง Coppelion สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์	9
2.1 รูปแบบที่มีหลากหลายของการ์ตูน	17
2.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง โดย Gustav Freytag	30
4.1 ภาพตัวละครนารูเสะ อิบาระ ตัวละครหลักหญิง	53
4.2 ภาพตัวละครโนมูระ ทาเอโกะ ตัวละครหลักหญิง	54
4.3 ภาพตัวละครฟูคาซาคุ อาโออิ ตัวละครหลักหญิง	55
4.4 ภาพตัวละครฮารุโตะ คุโรฮาวะ ตัวละครคอปเพเลียนที่เป็นมนุษย์โคลนของ ดร.คอปเพเลียส	55
4.5 ภาพตัวละครโอสึ คานอน ตัวละครคอปเพเลียนที่เป็นตัวร้าย	56
4.6 ภาพตัวละครโอสึ ชิง ตัวละครคอปเพเลียนที่เป็นตัวร้าย	57
4.7 ภาพตัวละครสึบุรายะ มานะ ตัวละครคอปเพเลียน	57
4.8 ภาพตัวละครอิจิคาวะ เมสะ ตัวละครคอปเพเลียน	58
4.9 ภาพตัวละครดร.คอปเพเลียส นักวิทยาศาสตร์ที่คิดค้นและสร้างคอปเพเลียน	59
4.10 ภาพตัวละครพันเอก มิซึมะ โอนิเฮะ ผู้บังคับบัญชาของหน่วยคอปเพเลียน	59
4.11 ภาพกลุ่มผู้รอดชีวิตที่ติดอยู่ในพื้นที่อันตรายจากสารกัมมันตภาพรังสี	60
4.12 ภาพกลุ่มผู้รอดชีวิตที่ติดอยู่ในพื้นที่อันตรายจากสารกัมมันตภาพรังสี	60
4.13 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต	62
4.14 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต (ต่อ)	62

4.15 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต (ต่อ)	63
4.16 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้บังคับบัญชา	65
4.17 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงต่อต้านคำสั่งของผู้บังคับบัญชา	66
4.18 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงต่อต้านคำสั่งของผู้บังคับบัญชา (ต่อ)	67
4.19 ภาพตัวละครหลักหญิงกล่าวถึงหน้าที่ความสำคัญของหน่วยพยาบาล	67
4.20 ภาพตัวละครหลักหญิงที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการที่มาปฏิบัติภารกิจ	68
4.21 ภาพการสนทนาของตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตการเชื่อมโยงคุณค่าของตนเองกับภารกิจที่ได้รับ	69
4.22 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงคอฟเฟเลียนไม่สามารถมีลูกได้	71
4.23 ภาพการสนทนาที่แสดงถึงความนึกคิดและจิตสำนึกให้กับตัวละครฮีโร่หญิงว่าวิทยาศาสตร์นั้น คือ แม่ที่ให้กำเนิด	72
4.24 ภาพการสนทนาที่แสดงถึงความนึกคิดและจิตสำนึกให้กับตัวละครฮีโร่หญิงว่าวิทยาศาสตร์นั้น คือ แม่ที่ให้กำเนิด (ต่อ)	72
4.25 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตที่กล่าวถึงเซลล์ร่างกายของคอฟเฟเลียนที่สามารถนำมาสกัดเป็นยา	73
4.26 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตที่กล่าวถึงเซลล์ร่างกายของคอฟเฟเลียนที่มีผลต่อสีผิว	74
4.27 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ที่ทำความรุนแรงต่อคอฟเฟเลียน	77
4.28 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ที่ทำความรุนแรงต่อคอฟเฟเลียน (ต่อ)	77
4.29 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ที่ทำความรุนแรงต่อคอฟเฟเลียน (ต่อ)	78
4.30 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ที่ทำความรุนแรงต่อคอฟเฟเลียน (ต่อ)	78
4.31 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ที่ทำความรุนแรงต่อคอฟเฟเลียน (ต่อ)	79
4.32 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่แสดงถึงการสยบยอมต่อวิทยาศาสตร์	79

4.33 ภาพโอสี ชีง ถูกนักวิทยาศาสตร์นำตัวไปทดลองเพื่อทดสอบความแข็งแรง ในตอนเด็ก	80
4.34 ภาพโอสี ชีง ถูกนักวิทยาศาสตร์นำตัวไปทดลองเพื่อทดสอบความแข็งแรง ในตอนเด็ก (ต่อ)	81
4.35 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงการต่อต้านอำนาจการกดขี่ของผู้ชาย	82
4.36 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงการต่อต้านอำนาจการกดขี่ของผู้ชาย (ต่อ)	83
4.37 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงทัศนคติที่ลดทอนการให้คุณค่าของการ มีชีวิตอยู่ของตนเอง	83
4.38 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย	84
4.39 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย (ต่อ)	85
4.40 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย (ต่อ)	85
4.41 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย (ต่อ)	86
4.42 ภาพการนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงซึ่งเป็นตัวละครร้าย	86
4.43 ภาพการนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงซึ่งเป็นตัวละครร้าย (ต่อ)	87
4.44 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์	88
4.45 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ)	89
4.46 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ)	89
4.47 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ)	90
4.48 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ)	90
4.49 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงผู้สูงอายุที่ถูกครอบครัวทอดทิ้ง	91
4.50 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ ขัดขวางการทำภารกิจ	92
4.51 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ ขัดขวางการทำภารกิจ (ต่อ)	92
4.52 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ ขัดขวางการทำภารกิจ (ต่อ)	93
4.53 ภาพ “แพลนเน็ต”	94
4.54 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ)	94
4.55 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ)	95
4.56 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ)	95

4.57 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ)	96
4.58 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ)	96
4.59 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี	97
4.60 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี (ต่อ)	97
4.61 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี (ต่อ)	98
4.62 ภาพแสดงถึงความอ้วนเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์	99
4.63 ภาพแสดงถึงความอ้วนเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ (ต่อ)	99
4.64 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2	101
4.65 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)	101
4.66 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)	102
4.67 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)	102
4.68 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)	103
4.69 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเฟเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)	103
4.70 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต	105
4.71 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	105
4.72 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	106
4.73 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	106
4.74 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	107
4.75 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	107
4.76 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)	108
5.1 ภาพเหตุการณ์เมื่อตัวละครนารูเสะ อิบาระ มีกำลังใจในการทำภารกิจ ส่งผลในตัวละครอื่นมีกำลังใจในการทำภารกิจตามไปด้วย	121
5.2 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง	129
5.3 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ)	129
5.4 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ)	130
5.5 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ)	130

5.6	ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ)	131
5.7	ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ)	131

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ภูมิทัศน์ของสื่อ (Media Landscape) มีการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของการขยายพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสาร โดยสื่อใหม่ ๆ ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มของผู้ส่งสารและผู้รับสาร เช่น หนังสือพิมพ์ออนไลน์ บทความออนไลน์ รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media Network) อย่างไรก็ตาม สื่อที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้บริโภคทุกเพศทุกวัยมาโดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ สื่อหนังสือการ์ตูน (ขมนาด บุญอารีย์, 2555) ที่เน้นการให้ความรู้ ความบันเทิงที่มีเนื้อหาค่อนข้างหลากหลาย ทั้งในด้าน กีฬา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประเพณีสังคมและวัฒนธรรม มีการจัดแบ่งเรื่องราวความหนักเบาของเนื้อหาไปตามกลุ่มผู้รับสารหรือผู้บริโภค ส่งผลให้การตูนสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ทุกเพศทุกวัย เอกลักษณะความน่าสนใจของการตูนมีความน่าสนใจ เนื่องจากหนังสือการ์ตูนมีลักษณะเป็นหนังสือภาพ ที่ผู้เขียนการ์ตูนสามารถเขียนให้มีความน่าสนใจได้หลายลักษณะ จากการเล่าเรื่อง รวมถึงลายเส้นการเคลื่อนไหวของตัวละครในการตูน (ถิรพันธ์ อนุวัชรวิวงศ์ และพิรุณ อนุวัชรวิวงศ์ 2553, น. 153) แม้ว่าปัจจุบันหนังสือการ์ตูนจะสามารถอ่านทางออนไลน์ได้ แต่ทางออนไลน์ยังคงรูปแบบการนำเสนอเหมือนหนังสือการ์ตูนเล่ม คือ เนื้อหาและการเรียบเรียง การจัดวางช่องการ์ตูนยังคงรูปแบบเหมือนกับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม เพียงแต่ถูกนำเสนออยู่ในโลกออนไลน์ ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมองว่าหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดและสื่อความหมายข้อความหรือระบบความคิดบางอย่างแก่ผู้บริโภค อันเนื่องมาจากหนังสือการ์ตูนมีการรองรับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและสามารถทำให้คนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย

ในช่วงปี พ.ศ. 2553 ถือได้ว่าเป็นยุคที่หนังสือการ์ตูนยังได้รับความนิยมสูงอย่างต่อเนื่อง พบว่ามีสูงถึงประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี (<http://www.komchadluek.net>, 2553) โดยที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่ขายดีที่สุดถึงร้อยละ 90 ขณะที่ยอดขายของหนังสือการ์ตูนไทยอยู่ที่เพียงร้อยละ 5 – 7 เท่านั้น ส่วนที่เหลือเป็นกลุ่มหนังสือการ์ตูนจากประเทศอื่น ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา เกาหลี ฮองกง เป็นต้น ส่วนใหญ่การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นจะเป็นการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นจะเป็นการ์ตูนที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง โดยนิยมเผยแพร่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุทัศน์เป็นหลัก (ปาริชาติ สุริยวพันธ์, 2549) นอกจากนี้ ตลาดหนังสือการ์ตูนในปี

พ.ศ.2553 มีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 5 -7 (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2553) แสดงให้เห็นว่า การตุนญี่ปุ่นเป็นที่ชื่นชอบในหมู่ผู้บริโภค

การที่การตุนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมจนกลายเป็นสินค้าส่งออกหลักของญี่ปุ่นนั้น ส่วนสำคัญเกิดจากการที่รัฐบาลญี่ปุ่นมองเห็นประโยชน์ของการนำการตุนซึ่งเป็นสินค้า Soft Power ส่งออกไปจำหน่ายและขยายในตลาดต่างประเทศ เพราะนอกจากจะสร้างผลกำไรให้ประเทศแล้ว การที่ชาวต่างชาตินิยมบริโภคการตุนญี่ปุ่นยังเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อประเทศญี่ปุ่นด้วย รัฐบาลญี่ปุ่นจึงได้มีการร่างยุทธศาสตร์ที่เรียกว่า Cool Japan (วาสนา ปานนวม, 2555) เพื่อใช้ในการวางแผนแนวทางการดำเนินการส่งเสริมการตุนอย่างแข็งขันและต่อเนื่อง โดยมีการร่วมมือกับภาคเอกชนในการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดนิทรรศการงานแสดง การจัดแคมเปญส่งเสริมการท่องเที่ยว การใช้การตุนเป็นสื่อ การแต่งคอสเพลย์¹ ในการประชาสัมพันธ์ในงานสำคัญต่าง ๆ รวมถึงมีการส่งเสริมด้านการสร้างบุคลากร โดยทั้งภาครัฐและภาคเอกชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างบุคลากรให้กับวงการการตุน มีการจัดตั้งหลักสูตรการตุนและการจัดฝึกอบรม ด้านการวิจัยและการจัดองค์ความรู้ นอกจากนี้ในปีพ.ศ. 2546 ภาครัฐได้มีการเร่งให้มีการขยายการเติบโตของวัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular Culture) ซึ่งได้แก่ การ์ตูน ภาพยนตร์ และเกมเพื่อช่วยในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นให้มีความเข้มแข็ง อีกทั้งยังมีการจัดตั้งทูตวัฒนธรรมการตุน (ญี่ปุ่นสาร, 2551) ซึ่งถือเป็นการเสริมสร้างกำลังให้กับเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาเบื้องต้น พบว่า การตุนญี่ปุ่นได้เข้ามามีบทบาทในเมืองไทยประมาณช่วงปี พ.ศ.2520 – 2525 และได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย เนื่องจากการที่ประเทศญี่ปุ่นได้มีการผลักดันธุรกิจด้านสื่อการตุนอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ธุรกิจหนังสือการ์ตูนเป็นอุตสาหกรรมหลักของประเทศ (ปาริชาติ สุริยวพันธ์, 2549) สาเหตุที่การตุนญี่ปุ่นได้รับความนิยมในหลาย ๆ ประเทศ คือ มีเนื้อหาสาระที่สนุกและมีความหลากหลาย มีการเล่าเรื่องคล้ายนิยาย และมีรูปภาพประกอบสามารถสื่อสารให้ผู้บริโภคสามารถเข้าใจได้ง่าย ตื่นเต้น รวมทั้งมีวิธีการนำเสนอที่เร้าใจ

ทั้งนี้ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยนั้น ส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ รองลงมาเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก (ธรา จันทรอน, 2551) นอกเหนือจากนี้ การตุนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ยังนิยมสอดแทรกสาระเกี่ยวกับหลักปฏิบัติในด้านศาสนา คติพจน์ ความเชื่อ ปรัชญา

¹ คอสเพลย์ (Cosplay) เป็นการผสมคำจากภาษาอังกฤษคำว่า Costume กับ Play ซึ่งหมายถึงการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ตัวการ์ตูน ศิลปิน ฯลฯ โดยอาจมีการแสดงท่าทางหรือบุคลิกตามตัวละครนั้น ๆ

และข้อคิดคำคมของบุคคลสำคัญด้านจิตวิทยา ความคิดและพฤติกรรมมนุษย์ ความพยายาม ความมุ่งมั่น และความสามัคคี

การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 5 กลุ่ม คือ เด็ก, เด็กวัยรุ่นหญิง, เด็กวัยรุ่นชาย, ผู้หญิง, ผู้ชาย ทั้งนี้แต่ละกลุ่มเป้าหมายจะมีความแตกต่างกันทั้งในด้านของเนื้อหา ลักษณะของรูปภาพ ภาษาที่ใช้ และความรุนแรง (ธรา จันทรอน, 2551) โครงสร้างการแบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นจึงไม่เพียงแต่มีการแบ่งตามประเภทของเนื้อหาของการ์ตูนเท่านั้น แต่ยังมีการจำแนกลึกลงไปถึงการแบ่งเพศของตัวผู้แต่ง ผู้อ่าน และประเภทของหนังสือการ์ตูนด้วย เช่น การ์ตูนที่แต่งขึ้นโดยผู้ชาย ประเภทของการ์ตูนจะเน้นไปที่แนวแอคชั่น สงคราม การต่อสู้ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี วีรบุรุษ โดยมีกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ชายที่อยู่ในช่วงอายุ 12-18 ปี แต่หากมีฉากที่มีความรุนแรง หรือมีเนื้อหาออกไปทางเชิงกามารมณ์ หรือเร้าอารมณ์ทางเพศ ก็จะเน้นที่กลุ่มผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ในขณะที่การ์ตูนที่แต่งขึ้นโดยผู้หญิง ประเภทของการ์ตูนจะเน้นไปที่แนวโรแมนติก เมโลดราม่า เกียรติยศ พันธะครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน เชิดชูวีรบุรุษ โดยมีกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงที่อยู่ในช่วงอายุ 12-18 ปี แต่หากเป็นกลุ่มผู้อ่านผู้หญิงที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จะเน้นย้ำความสัมพันธ์ โดยเฉพาะในด้านกามารมณ์ และความโรแมนติก (ธรา จันทรอน, 2551) จึงเห็นได้ว่าการ์ตูนที่ผู้หญิงแต่งหรือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิงจะถูกเชื่อมโยงเฉพาะเรื่องของการรัก และความสัมพันธ์ รวมถึงด้านเพศของตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ยังพบว่าส่วนใหญ่ตัวละครหลักเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

ต่อมาได้มีข้ามเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ของผู้แต่งเกิดขึ้น เช่น เรื่องกับตันชีบาสะ ภาค Reservoir Chronicle และเรื่องxxxHOLiC ผู้แต่งใช้นามปากกาชื่อ CLAMP โดย CLAMP คือกลุ่มนักวาดการ์ตูนที่เป็นผู้หญิงทั้งหมด 4 คน (จากซ้ายไปขวา) คือ เนโกะชิ ซึบากิ, โอคาเวะ อาเกะฮะ, อิการะชิ ซัทซึกิ และโมโคเนะ ซึ่งการ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้ แต่งโดยผู้หญิงแต่การ์ตูนถูกจัดอยู่ในประเภทการ์ตูนสำหรับผู้ชาย จึงเป็นการเผยให้เห็นว่าผู้หญิงสามารถข้ามเส้นแบ่งของการจัดหลักเกณฑ์ประเภทการ์ตูน โดยไม่ได้ยึดติดอยู่กับกรอบโครงสร้างการแบ่งประเภทแบบเดิม ๆ ที่ถูกจัดวางไว้



ภาพที่ 1.1 กลุ่มนักวาดการ์ตูน CLAMP จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/แคลมป์>, โดย วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.



ภาพที่ 1.2 การ์ตูนเรื่อง สึบาสะ สงครามเทพข้ามมิติ จาก https://th.wikipedia.org/wiki/สึบาสะ_สงครามเทพข้ามมิติ, โดย วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.



ภาพที่ 1.3 การ์ตูนเรื่อง xxxHOLiC จาก <https://anitime.in.th/news/xxxholic-rei-manga-last-4/>, โดย Anitime, 2016.

ผู้ศึกษาจึงตั้งข้อสังเกตว่า แม้การ์ตูนเรื่อง xxxHOLiC จะถูกแต่งขึ้นโดยผู้หญิง แต่นี้คือเรื่องที่ถูกถ่ายทอดออกมา ยังคงเป็นการนำเสนอการต่อสู้ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี วีรบุรุษ ของตัวละครชาย ซึ่งถือเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นชายผ่านงานเขียนของตัวผู้หญิงเอง จึงเกิดการตั้งคำถามว่า หากการ์ตูนที่นำเสนอการต่อสู้ สงคราม เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ของตัวละครหญิงจะมีการถ่ายทอดหรือสร้างอุดมการณ์ผ่านตัวละครหญิงออกมาเป็นอย่างไร

การ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน (Sailor Moon) โดยผู้แต่ง นาโอโกะ ทาเคอุจิ การ์ตูนที่มีตัวละครเอกเป็นผู้หญิงและมีบทบาทคอยช่วยเหลือ พิทักษ์ความยุติธรรม ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2535 และในปัจจุบันการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูนถูกสร้างขึ้นมาทั้งหมด 6 ภาค หรือ 226 ตอน โดยในการริเริ่มเขียนการ์ตูนนั้น นาโอโกะได้รับคำแนะนำจากบรรณาธิการ คือ ให้ลองเขียนการ์ตูนที่ตัวการ์ตูนสวมใส่ชุดนักเรียนกะลาสี จนกลายมาเป็นเรื่องเซเลอร์มูน



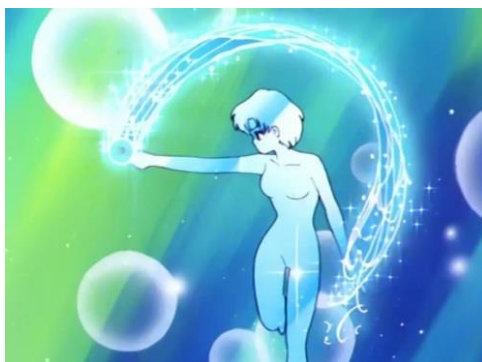
ภาพที่ 1.4 การ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน จาก http://sailormoonnews.com/2014/05/17/viz-media-to-release-all-200-episodes-of-sailor-moon-subbed-and-with-a-new-dub-on-dvd-blu-ray-and-streaming-starting-may-19th/sailor_moon_season_1_promotional_image/, โดย Sailor Moon News, 2014.

การ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูนถูกจัดเป็นการ์ตูนแนวโรแมนติก เล่าเรื่องราวของนักเรียนสาวชั้นมัธยมต้น มีลักษณะนิสัยซุ่มซ่าม เรียนไม่ดี กีฬาไม่เก่ง แต่ได้บังเอิญไปช่วยแมวประหลาด ที่สามารถพูดได้ ทำให้เธอได้รับพลังบางอย่างทำให้สามารถแปลงร่างเป็นเซเลอร์มูน เพื่อต่อสู้กับเหล่าร้าย รักษาความสงบ พร้อมทั้งได้รับการฝึกค้นหาเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิง แม้การ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูนจะเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาของการทำงานที่ผู้หญิงต้องเข้าไปต่อสู้และช่วยเหลือผู้อื่น แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อมีเหตุการณ์คับขันตัวละครหญิงแม้จะมีความสามารถมากแค่ไหนก็ยังต้องพึ่งพาตัวละครชาย เอกลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูนอีกประการหนึ่ง คือ การแปลงร่าง ซึ่งท่วงท่าในการแปลงร่างจะแสดงถึงความอ่อนของร่างกายหญิงสาว รวมถึง แขน ขา และนิ้วมือที่เรียวยาว รวมทั้งท่าทางในการต่อสู้ ยังคงมีท่วงท่าที่อ่อนโยน และอาวุธที่มีสีสันสดใส น่ารัก โดยตัวละครหญิงในเรื่องเซเลอร์มูนจะต้องมีการแปลงร่างก่อนการต่อสู้ทุกครั้ง เพราะในร่างปกติจะมีความอ่อนแอ และไม่สามารถที่ช่วยเหลือผู้อื่นได้ ดังนั้นเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้จึงยังคงมีความเชื่อมโยงในเรื่องของความสวยงาม และความรักของหนุ่มสาว การจินตนาการถึงความโรแมนติกของนางเอกที่มีต่อพระเอก



ภาพที่ 1.5 อุปกรณ์สำหรับแปลงร่างของเซเลอร์มูน จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=2VZDVwFto2o>, โดย Gunz Nuntawat, 2015.



ภาพที่ 1.6 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน จาก

<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/02/A11754703/A11754703.html>, โดย Barry Banana Caramel, 2555.



ภาพที่ 1.7 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน (ต่อ) จาก

<https://pantip.com/topic/35738345>, โดย Nihaoman, 2559.



ภาพที่ 1.8 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน (ต่อ) จาก <https://pantip.com/topic/30537029>, โดย Lemonade4-0, 2556.



ภาพที่ 1.9 ท่วงท่าการแปลงร่างของตัวละครในการ์ตูนเรื่องเซเลอร์มูน จาก <http://sailormoonnews.com/2012/12/17/countless-sailor-moon-references-in-ebiten/>, โดย Sailor Moon News, 2012.

ผู้ศึกษาทำสืบค้นการ์ตูนญี่ปุ่น ฉบับแปลภาษาไทยที่มีเนื้อหาประเภทแอคชั่น ที่มีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงทั้งหมด ซึ่งมีจำนวนน้อยมาก เนื่องจากส่วนใหญ่เมื่อเป็นการ์ตูนประเภทแอคชั่น ตัวละครที่เป็นตัวหลักมักจะผู้ชายอยู่เสมอ ส่วนการ์ตูนที่มีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงนั้น มักจะอยู่ในพื้นที่ของการ์ตูนประเภทโรแมนติกเป็นส่วนใหญ่

การ์ตูนประเภทแอ็คชั่นที่มีทั้งตัวละครหลักทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่ตัวละครหญิงจะถูกลดทอนสถานภาพให้กลายเป็นเพียงผู้ช่วยเหลือและคอยส่งเสริมตัวละครชายเพียงเท่านั้น จึงทำให้เห็นว่าพื้นที่ของผู้หญิงในหนังสือการ์ตูนประเภทแอ็คชั่นนั้นมีจำนวนน้อยมาก

จากที่ผู้ศึกษาสืบค้นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลภาษาไทย ที่มีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงในประเภทแอ็คชั่น ซึ่งได้แก่ หนังสือการ์ตูน เรื่อง *Coppellion* โดยหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ถูกจัดอยู่ในประเภทแอ็คชั่น และมีตัวละครหลัก 3 ตัว เป็นผู้หญิงทั้งหมด



ภาพที่ 1.10 การ์ตูนเรื่อง Coppellion สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ จาก <http://animepon.com/coppellion-สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์/>, โดย animepon, 2018.

การ์ตูนเรื่อง *Coppellion* เป็นผลงานของ โทโมโนริ อิโนะอุเอะ ตีพิมพ์เป็นภาษาญี่ปุ่นครั้งแรกในปี 2551 โดยบริษัท โคดันฉะ และตีพิมพ์เป็นฉบับภาษาไทยครั้งแรกในปี 2553 โดย วิบูลย์กิจ พับลิชชิง กรุ๊ป โดยมีชื่อเรื่องในฉบับภาษาไทยว่า *Coppellion สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์* เป็นการ์ตูนประเภทแอ็คชั่น² มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชายอายุ 18 ปีขึ้นไป ในช่วงแรกการ์ตูนเรื่อง *Coppellion* ได้ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร Weekly Young Magazine ในปี 2551 ต่อมาย้ายไปลงใน Monthly Young Magazine ในปี 2555 และได้ตีพิมพ์ออกมาเป็นรูปแบบของหนังสือการ์ตูน และการ์ตูนเรื่อง *Coppellion* ติดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มียอดขายดีที่สุดเป็นลำดับที่ 29 ของชาร์ตโอริ

² การจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาแปลเป็นภาษาไทยนั้น ได้ถูกแบ่งประเภทโดยสำนักพิมพ์ของทางประเทศญี่ปุ่น ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

คอน³ ในปี 2552 นอกจากนี้ในปี 2556 ได้มีการนำมาสร้างเป็นการตูนอนิเมชันฉายผ่านทางโทรทัศน์ ความยาว 13 ตอนจบ สร้างโดยสตูดิโอ GoHands (<https://en.wikipedia.org/wiki/Coppelion>) โดยผู้ศึกษาจะทำการศึกษาเนื้อหาในการ์ตูนเรื่อง Coppelion ฉบับภาษาไทย⁴ เป็นจำนวน 18 เล่ม

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นารรวมเอาพื้นที่ที่ถูกจัดให้เป็นพื้นที่ของผู้ชาย คือ กองทัพทหาร และ วิทยาศาสตร์ เข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่อง แต่ใช้ตัวละครหลักเป็นผู้หญิงทั้งหมด จึงทำให้เสมือนเป็นการสลายเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ความเป็นชายกับความเป็นหญิงให้หายไป ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาการ์ตูนเรื่อง Coppelion ในเรื่องของอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ผลิตซ้ำและถ่ายทอดผ่านตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ว่าเป็นอย่างไร เมื่อตัวละครหญิงได้เข้าสู่พื้นที่ของความเป็นชาย

จากที่กล่าวมาในข้างต้นจะเห็นได้ว่าการ์ตูนเป็นสื่อสำคัญที่มีอิทธิพลในการสร้างความหมายทางวัฒนธรรม หรือการสร้างอุดมการณ์หลักต่อสังคม มีการจัดวางและผลิตซ้ำจนก่อให้เกิดการตอกย้ำโครงสร้างทางความคิดทัศนคติ ค่านิยมต่าง ๆ ให้แก่ผู้บริโภค การ์ตูนจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือหนึ่งที่มีอำนาจในการส่งต่ออุดมการณ์ที่สังคมได้กำหนดบรรทัดฐานหน้าที่และความเป็นหญิงชายเอาไว้ ผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวที่ดูเป็นการจินตนาการแต่สามารถครอบครองพื้นที่ทางความคิดของผู้บริโภคได้

การศึกษานี้มุ่งเน้นวิเคราะห์การสร้างอุดมการณ์บทบาททางเพศของตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น และได้รับการตีพิมพ์ในประเทศไทย

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศที่ผลิตและผลิตซ้ำผ่านตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง Coppelion
2. เพื่อวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง Coppelion

³ “Oricon Chart” คือ ชาร์ตเพลงที่ถูกยกย่องว่าเป็นการจัดอันดับที่น่าเชื่อถือ และได้รับความไว้วางใจจากสื่อต่าง ๆ มากที่สุดเป็นอันดับ1 ในญี่ปุ่น รวมถึงการจัดอันดับการ์ตูนที่ได้รับความนิยม เริ่มก่อตั้งขึ้นในปี 1967 โดยบริษัท Original Confidence Inc. จุดประสงค์ของการก่อตั้งขึ้นเพื่อทำการตรวจสอบยอดขายและดูแลเรื่องการตลาดให้กับค่ายเพลงและสื่อต่าง ๆ โดยผลในการจัดอันดับมาจากการสำรวจยอดขาย ที่ทางร้านค้าในเครือข่ายรวบรวมให้

⁴ ซึ่งต่อไปนี้ผู้ศึกษาจะเรียกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ ในฉบับภาษาไทย ว่า Coppelion

1.3 คำถามการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่นที่มีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิง มีการถ่ายทอดหรือสร้างอุดมการณ์บทบาททางเพศ ผ่านตัวละครหลักหญิง เรื่อง Coppelion อย่างไร
2. ผู้อ่านเพศชายมีการรับรู้หรือมุมมองเกี่ยวกับอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ถ่ายทอดผ่านตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion หรือไม่ อย่างไร

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้ศึกษาเลือกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion เนื่องจากเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่จัดอยู่ในประเภทแอคชั่น⁵ และมีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิงทั้งหมด ผลงานผู้แต่งโดยโทโมโนริ อินะอุเอะ ฉบับภาษาไทย ตีพิมพ์โดย วิบูลย์กิจ พับลิชชิ่ง กรุ๊ป จำนวน 18 เล่ม เป็นจำนวนตอนทั้งหมด 180 ตอน และทำการคัดเลือกตอนที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจน โดยเงื่อนไขในการคัดเลือกเลือกตอนที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ คือ 1.) ตำแหน่งหน้าที่/ความรับผิดชอบของตัวละคร Coppelion 2.) พลังความสามารถของตัวละคร Coppelion 3.) ลักษณะนิสัยของตัวละคร Coppelion 4.) การเกิดขึ้น/การเกิดใหม่ของตัวละคร Coppelion 5.) ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร Coppelion ที่มีต่อตนเองและตัวละคร Coppelion ด้วยกันเอง ได้ออกมาเป็นจำนวน 54 ตอน

ขอบเขตด้านประชากร หมายถึง ผู้อ่านเพศชาย อายุ 18 ปีขึ้นไป และเคยอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ฉบับภาษาไทย จำนวน 5 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว (Saturation point)

1.5 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

1. ฮีโร่หญิง หมายถึง ตัวละครหลักหญิง ที่ได้รับการยกย่องว่ามีความกล้าหาญและเสียสละ
2. ตัวละครหลัก หมายถึง ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูน มีบทบาทเป็นตัวละครเอก มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องในการ์ตูน ซึ่งในการศึกษาการ์ตูนเรื่อง Coppelion ได้แก่ นารุสะ อิบาระ, ฟูกาซากุ อาโออิ, โนมูระ ทาเอโกะ

⁵ หมวดของการ์ตูนเรื่องนี้ที่ได้รับการจัดประเภทจากสำนักพิมพ์/ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น

3. Coppelion หมายถึง หนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion สามนางฟ้าผ่านโลกนิเวศลิยร์ ฉบับภาษาไทย

4. แอคชั่น หมายถึง เนื้อหาที่มีลักษณะของผู้มีพลังวิเศษ มีการไล่ล่า หรืออาจเป็นการช่วยเหลือ การต่อสู้ การหลบหนีวิกฤตที่เกิดจากการทำลายล้าง น้ำท่วม ระเบิด ภัยธรรมชาติ ฯลฯ (<http://www.filmsite.org/genres.html>)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้รู้เท่าสื่อที่มีการนำเสนอบทบาททางเพศของผู้หญิง ในฐานะตัวละครฮีโร่หญิง ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น
2. เพื่อให้ทราบถึงมุมมองความคิดของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิง ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น
3. เพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อผู้ผลิตสื่อในการเปลี่ยนแปลงความคิดด้านอุดมการณ์บทบาททางเพศที่มีต่อผู้หญิง

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง "ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย" มีแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความหมายของการ์ตูน
2. การ์ตูนญี่ปุ่น
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
4. แนวคิดอุดมการณ์
5. แนวคิดบทบาทชาย – หญิง
6. เพศสถานะกับสื่อมวลชน
7. แนวคิดทฤษฎีการเป็นฮีโร่
8. แนวคิดทฤษฎีวาทกรรมเชิงวิพากษ์
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของการ์ตูน

ความหมายดั้งเดิม

คำว่า การ์ตูน มาจากภาษาอังกฤษ คือ Cartoon ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาลีเลียน คือ Cartone และต่อมารับมาจากภาษาฝรั่งเศส คือ Carton ซึ่งแปลว่า กระดาษ หรือกระดาษการ์ด เดิมทีคำว่าการ์ตูน เป็นศัพท์ที่ใช้กันเฉพาะในวงการศิลปะ ซึ่งหมายถึง ภาพร่างบนกระดาษขนาดเท่าแบบก่อนจะนำไปถ่ายทอดลงสู่พื้นที่ทำงานจริง หรือชิ้นงานจริง สำหรับการทำงานจิตรกรรม ภาพผนังงานปักผ้าผ้าม่าน ฯลฯ

ความหมายใหม่

คำว่า การ์ตูน ได้เกิดความหมายใหม่ในความเข้าใจของผู้พูดหรือผู้ฟังแทนความหมายเดิม จากภาพร่างหรือแบบร่าง เป็นหลากหลายความหมายมากขึ้น ดังนี้

1. หมายถึง ภาพล้อและภาพขำขัน

ความหมายนี้เกิดจากในปีค.ศ.1843 ได้มีการประกวดภาพเขียนเปียกปูน (Fresco) ประดับผนังอาคารรัฐสภาหลังใหม่ของอังกฤษ ภาพร่างหรือภาพการ์ตูนที่ถูกส่งเข้ามาในงานนี้ ได้ถูก

นำมาแสดงในประชาชนได้ชม นิตยสารพังก์ (Punch) ซึ่งเป็นนิตยสารล้อเลียนและเสียดสี (Parody & Satire) จึงได้จับเอาเรื่องนิทรรศการภาพร่างหรือการ์ตูนนี้ มาเป็นประเด็นในการเขียนภาพการ์ตูนของตนเอง แต่เป็นการนำภาพจากนิทรรศการมาล้อเลียนเสียดสี

2. หมายถึง ภาพที่เรียบง่าย

เนื่องจากภาพล้อและภาพซ้ำกันมักมีลักษณะเรียบง่าย ดังนั้นภาพที่มีลักษณะนี้ แม้จะไม่ได้วาดขึ้นเพื่อล้อเลียนหรือเสียดสี ก็ถูกเรียกว่า การ์ตูนไปด้วย

3. หมายถึง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) แบ่งออกเป็น 2 แบบ แบบที่หนึ่ง คือ ภาพเคลื่อนไหวที่คนสามารถสร้างขึ้นได้เอง ซึ่งมีลักษณะแบบการ์ตูน ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวกับการ์ตูนจึงเป็นสิ่งเดียวกัน เป็นความหมายที่รับรู้กันก่อนที่เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวจะพัฒนามากขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งในปัจจุบัน ภาพเคลื่อนไหวมีการพัฒนาไปอย่างมาก จนลักษณะเหมือนจริงมากขึ้นทั้งมิติ และแสงเงา ซึ่งดูไม่เป็นการตลก (ภาพร่าง) อีกต่อไป และแบบที่สอง ซึ่งปัจจุบันรูปแบบของการ์ตูนที่คนคุ้นเคยมากที่สุด คือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) จากโทรทัศน์ ซึ่งสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและเร็ว ดังนั้น เมื่อคนรุ่นหลังเจอการ์ตูนส่วนใหญ่จากโทรทัศน์ จึงส่งผลให้เกิดความเข้าใจหรือนึกถึงคำว่าการ์ตูน ในรูปแบบ Animation ก่อนแบบอื่น

2.1.1 ประเภทของการ์ตูน

Roy Paul Nelson ได้จัดประเภทการ์ตูน ดังนี้

1. เกณฑ์เนื้อหา ได้แก่ Political

2. เกณฑ์รูปแบบ แบ่งออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

(1) Comic Strip โดยทั่วไปเป็นแบบ 3-4 ช่องจบ แต่ก็มีแบบต่างๆ อีก คือ

(1.1) Cartoon Panels คือ ช่องเดียวจบ

(1.2) Comic books คือ มีหลายช่องต่อเนื่องกัน จนเป็นเล่มหนังสือ

(1.3) Underground Comic คือ หนังสือการ์ตูนที่ต่อต้าน กำหนดมาตรฐาน หรือจรรยาบรรณการ์ตูน (Comic Code) ที่ออกโดยกลุ่มผู้จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนรายใหญ่ในสหรัฐอเมริกา และในปีค.ศ.1954 ได้มีการร้องเรียนจากสังคมเกี่ยวกับการควบคุมเรื่องต้องห้ามและความรุนแรงในหนังสือการ์ตูน

(2) Gag Cartoon การ์ตูนซ้ำกัน ซึ่งมักจะมีรูปแบบ คำบรรยายประกอบ หรืออาจไม่มีเลยก็ได้ คือ การ์ตูนใบ้ (Pantomime Cartoon)

(3) Sport Drawing คือ ภาพขนาดเล็ก มีความกว้างประมาณ 1 คอลัมน์ อาจเป็นการบรรยายประกอบเนื้อหาที่มีอยู่คู่กัน หรือเป็นภาพที่ใช้ประดับก็ได้

(4) Animation Cartoons คือ ภาพยนตร์การ์ตูน รวมทั้งการ์ตูนในแบบภาพสไลด์ (Slides) ที่ใช้ในการนำเสนอ (Presentation) ด้วย

3. เกณฑ์การสื่อสารหรือการใช้งาน แบ่งออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

(1) Illustrative Cartoons คือ การ์ตูนบรรยายภาพ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

(1.1) Illustrative for Editorial คือ ภาพประกอบเนื้อหา

(1.2) Illustrative for Advertisers คือ ภาพประกอบโฆษณา

(2) Greeting Cards คือ การ์ตูนในบัตรอวยพร ซึ่งมักเป็น 2 พับ คือ มีการ์ตูนกับข้อความด้านหน้า และมีข้อความด้านหลัง จึงมีลักษณะคล้ายกับการสื่อสารแบบการ์ตูน 2 ช่อง

(3) Chalk Talks คือ การ์ตูนที่เขียนขึ้นสดๆ พร้อมกับการ Talk Show

(4) Cartoon Creations คือ สิ่งสร้างสรรค์ในแบบการ์ตูน โดยในที่นี้หมายถึง การ์ตูนในรูปลักษณะอื่นๆ เช่น ตึกตา ของเล่น ฯลฯ

Randall P. Harrison ได้จัดประเภทการ์ตูน ดังนี้

1. ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน (Cartoon illustration) แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

(1) Sport เช่น หัวคอลลัมน์ หรือภาพประกอบเล็กๆ

(2) Instructional illustration คือ ภาพประกอบการสอน

(3) Story illustration คือ ภาพประกอบเรื่อง

(4) Advertising illustration คือ ภาพประกอบโฆษณา

2. การ์ตูนกรอบเดียว (Single - Panel Cartoon) แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

(1) การ์ตูนขำขัน (Humor Cartoon)

(2) การ์ตูนการเมือง (Editorial Cartoon)

(3) การ์ตูนกีฬา (Sport Cartoon)

(4) การ์ตูนกรอบเดียวในที่ต่างๆ

3. การ์ตูนศิลปะการเล่าเรื่อง (Narrative Art Cartoon) แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

(1) การ์ตูนช่อง (Comic Strip) แบ่งออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

(1.1) การ์ตูนช่องขำขัน (Humor Strip)

(1.2) ชุดนิยายภาพบู๊ - ผจญภัย (Serial Action - Adventure Strip)

(1.3) ชุดนิยายภาพเรื่งมย์ (Serial "Soap Opera" Strip)

(2) หนังสือการ์ตูน (Comic Book) แบ่งออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

(2.1) หนังสือการ์ตูนทั่วไป (Traditional Comic Books) ครอบคลุมเรื่องประเภทต่างๆ เช่น ขำขัน ผจญภัย นิยายวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม

(2.2) หนังสือการ์ตูนใต้ดิน (Underground Comic Books หรือ Comix) จัดพิมพ์โดยไม่นึกถึงเรื่องกติกากฎของคณะกรรมการจรรยาบรรณการ์ตูน (The Comics Code Authority)

(3) หนังสือนิยายภาพเรื่องสั้น (Graphic Short Story or Graphic Novel)

4. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated Cartoon)

(1) ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น (Animated Short)

(2) ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน (Animated Instructional Film)

(3) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว (Animated Feature Film)

(4) ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา (Animated Commercial)

5. สินค้าการ์ตูน (Cartoon Product)

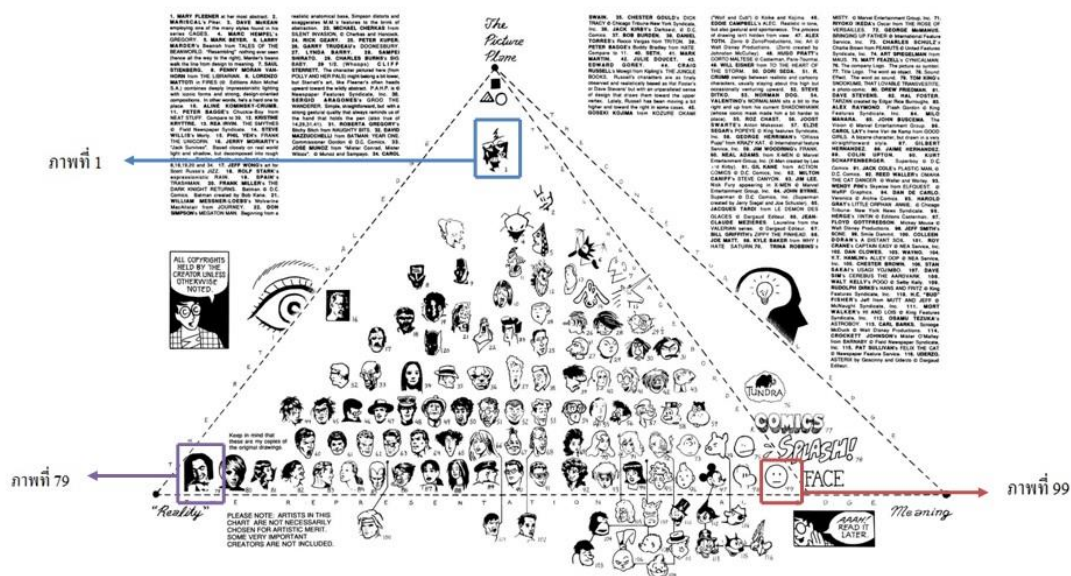
(1) บัตรอวยพร, เครื่องเขียน, โปสเตอร์

(2) เสื้อผ้า, เครื่องประดับ

(3) สินค้าการ์ตูนอื่นๆ

Scott McCloud ได้เขียนหนังสือ ชื่อ Understanding Comics ซึ่งว่าด้วยเรื่องของ Comics หรือนิยายโดยเฉพาะ Scott ได้อธิบายถึงเรื่องของการสื่อสารด้วยภาพว่ามี 3 ลักษณะ คือ ภาพที่ให้ความเป็นจริง (Reality), ภาพที่ให้ความหมาย (Meaning) และภาพที่เป็นแต่ภาพ (Picture Plane) หรือภาพนามธรรม (ศักดา วิมลจันทร์, 2548)

Scott ได้วางตำแหน่งรูปแบบที่มีหลากหลายของการ์ตูน ลงในพื้นที่สามเหลี่ยม การสื่อสารของภาพ เพื่อศึกษาว่า การ์ตูนที่เขียนกันอยู่นั้น อยู่ในตำแหน่งใดบ้าง ในพื้นที่สามเหลี่ยม โดย Scott ได้รวบรวมการ์ตูนเป็นจำนวน 116 ภาพ ซึ่งมีทั้งภาพเหมือนจริงที่ทำจากภาพถ่าย หรือ Photo Comic (ภาพที่ 79), ภาพเชิงสัญลักษณ์ หรือ Iconic (ภาพที่ 99), และภาพในนามธรรม หรือ Abstract (ภาพที่ 1) ซึ่งทำให้เห็นรูปแบบของการ์ตูนที่หลากหลาย และกว้างมากขึ้น ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงภาพล้อ ตามความเข้าใจเดิม และแสดงให้เห็นว่ารูปแบบของการ์ตูนนั้น ไม่ได้มีมาตรฐานที่ตายตัว (ศักดา วิมลจันทร์, 2548)



ภาพที่ 2.1 รูปแบบที่มีหลากหลายของการ์ตูน จาก *เข้าใจการ์ตูน* (น. 22-23), โดย ศักดา วิมลจันทร์, 2548, กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์

2.2 การ์ตูนญี่ปุ่น

ช่วงเวลาที่เริ่มจุดเริ่มต้นของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นยังไม่มีการระบุอย่างแน่ชัด โดยมีการกล่าวว่าการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มต้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 7 เนื่องจากมีการค้นพบภาพวาดล้อเลียนของคนและสัตว์บนกำแพงและเพดานวัด ที่วัดโทโรตาดจิ และวัดโฮเรียวจิ ในเขตเมืองนารา โดยในยุคนั้นราชสำนักญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของประเทศจีน และรับเอาพุทธศาสนาเข้ามานับถือ โดยส่วนใหญ่เป็นภาพวาดหยาบๆของใบหน้าคน (สุริยฉายา ทองรัตนาศรี, 2544) และในศตวรรษที่ 12 ได้มีการเขียนภาพในม้วนภาพ ซึ่งเป็นจุดตั้งต้นของศิลปะแบบแสดงลำดับเหตุการณ์ (Sequential art) ในญี่ปุ่น โดยเฉพาะที่เป็น Choju Giga¹ (การเขียนม้วนภาพเกี่ยวกับสัตว์) การเขียนภาพในม้วนภาพเป็นการเขียนภาพที่เป็นลำดับภาพต่อเนื่อง จากซ้ายไปขวา โดยไม่มีการแบ่งช่องภาพแบบการ์ตูนในปัจจุบัน จึงเป็นการเขียนต่อเนื่องไปตลอด และฉากเป็นรูปสัตว์ต่างๆ เช่น ลิง สุนัขจิ้งจอก กระต่าย

¹ Choju Giga มีการสร้างลายเส้น รูปทรง ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านทางสีหน้า ท่าทาง กิริยา และอริยาบถของการเคลื่อนไหว เป็นการแสดงถึงวิถีแบบญี่ปุ่นในการจัดการเกี่ยวกับพื้นที่ และการจัดวางสิ่งต่างๆ ลงในพื้นที่

และคางคก มีการแสดงออก มีอารมณ์ขัน มีการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการล้อเลียนแบบที่นักบวชและขุนนางกระทำกัน (บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์, 2558)

นอกจากนี้ พุทธศาสนิกายเซนได้ใช้การเขียนภาพม้วน เพื่อเป็นกิจกรรมสร้างสมาธิให้กับจิต และผลิตงานศิลป์ โดยการใช้เส้นแต่น้อย อย่างระมัดระวัง เขียนภาพที่มีเนื้อหาทางศาสนา นิทานสอนใจทางศาสนา และเรื่องผี ในเวลาต่อมา มีการขยายจากแวดวงสงฆ์ไปสู่ วัฒนธรรมของคนทั่วไป โดยมีเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น จากเนื้อหาเกี่ยวปีศาจ ไปสู่หญิงงาม และนักรบ

ศตวรรษที่ 16-17 มีการใช้ภาพพิมพ์จากบล็อกไม้ โดยภาพจะเป็นสไตล์เฉพาะ ที่เรียกว่า ukiyo-e (ภาพของโลกที่ล่องลอย) ในช่วงยุคโทซาวะ หรือยุคเอโดะ (1600-1867) เป็นช่วงที่ศิลปินสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับการเสพงานของคนทั่วไป โดยเฉพาะการพิมพ์ภาพจากบล็อกไม้ที่แกะสลักเป็นรูป ภาพจะมีลักษณะเป็นช่อง มีการจัดวางเส้นและรูปทรง เพื่อบันทึกชีวิตและกิจกรรมของ "โลกที่ล่องลอย" ของโยชิวาระ² ซึ่งสไตล์ภาพพิมพ์นี้ให้อิทธิพลกับมัง(ห)งะ ในด้านการล้อเลียน เสียดสี สงคราม และศิลปะแบบอีโรติก ที่ต่อเนื่องมาเป็นอีโรติกมัง(ห)งะ³

2.2.1 อิทธิพลของ Hokusai Katsushika (1760-1849)

Hokusai Katsushika (โฮคุโซ คัทซึชิคะ) เป็นผู้สร้างศัพท์ คำว่า "มัง(ห)งะ" (Manga) โฮคุโซ เป็นผู้เชี่ยวชาญศิลปะหลากหลายแขนง มีความสามารถในการใช้เส้นวาดรูปบุคคล หรือฉากสถานที่ โดยภาพที่ภาพที่ทำให้เขามีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จัก คือ ภาพคลื่นลูกใหญ่โถมคนนางาวะ (Konnagawa) ซึ่งเป็นภาพพิมพ์จากบล็อกไม้ ภาพที่โฮคุโซเขียนและรวบรวมไว้ในช่วง 1815 เขาเรียกภาพเหล่านี้ว่า "มัง(ห)งะ" หมายถึง ภาพร่าง ภาพที่แสดงความเพ้อฝัน หรือภาพจินตนาการ งานของโฮคุโซ เป็นรากฐานให้กับรูปแบบศิลปะหลากหลายรูปแบบในช่วงเวลาต่อมา

ช่วงเปลี่ยนจากศตวรรษที่ 18 แดบโอซากะมีหนังสือเชือกผูกที่มีการ์ตูน 20-30 หน้า โดยหนังสือเชือกผูกนี้ ถูกเรียกว่า โทบะเอะ (Toba-e) ตามชื่อผู้สร้าง Choju Giga ต่อมาเกิดหนังสือที่ชื่อว่า คิปปยอชิ (Kibyoshi) หรือหนังสือปกเหลือง เป็นหนังสือผูกเชือกที่ใช้เส้นวาดแบบลงน้ำหนัก เอาเรื่องนิทานจากหนังสือตลกจารีตสำหรับเด็ก มาทำให้เป็นเรื่องราวที่มีลักษณะสำหรับผู้ใหญ่ แสดงเรื่องราวในชีวิตประจำวันของชีวิตคนเมืองและมักมีการเสียดสี จึงทำให้รัฐบาลของโชกุนโทซาวะมักจะปฏิเสธงานเหล่านี้บ่อยครั้ง

² โยชิวาระ เป็นพื้นที่ในมุมหนึ่งของนครเอโดะ ที่มีร้านน้ำชา ร้านอาหาร โรงละครแบบจารีต และช่องระดับสูง โดยพื้นที่นี้ ถือเป็นศูนย์กลางของชีวิตกลางคืน

³ บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์, เอกสารประกอบการเรียนภาควิชาปรัชญากับการ์ตูน.

2.2.2 อิทธิพลจากตะวันตก

ช่วงค.ศ.1853 นายพลจัตวาเปอร์รี่ (Matthew Perry) นำเรือรบอเมริกามาจอดพักที่ Gorahama และกดดันรัฐบาลโชกุนให้เปิดเมืองท่าให้กับประเทศตะวันตกเข้ามาทำการค้า เหตุการณ์นี้ส่งผลกระทบต่อสังคมญี่ปุ่นอย่างรุนแรง รวมถึงวัฒนธรรมของญี่ปุ่นด้วย โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมี 2 เหตุการณ์ใหญ่ๆ ได้แก่

1. การปะทะกันระหว่างพวกจารีตนิยม กับพวกที่เปิดรับตะวันตก
2. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นแบบรุนแรง โดยเฉพาะเมื่อชนชั้นนำใหม่ของญี่ปุ่น ดันรนที่จะตามให้ทันเทคโนโลยีและความทันสมัยของตะวันตก เพื่อที่จะให้มีตำแหน่งแห่งที่ที่มีอำนาจในโลกใหม่

ญี่ปุ่นในยุคเมจิ (1868-1912)

ในยุคนี้ การหลั่งไหลของศิลปะตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลต่อศิลปะญี่ปุ่น และคนรุ่นต่อมามีความชอบในสไตล์ และรูปแบบที่พวกเขาเองได้เห็นเพียงแค่บางส่วนที่ถูกตัดมา

ภาพการ์ตูนล้อเลียน มีอารมณ์ขัน และเสียดสีการเมือง ที่ปรากฏในนิตยสาร Punch ของอังกฤษ⁴ ญี่ปุ่นเองได้มีการนำมาออกเป็นนิตยสารของญี่ปุ่นเองบ้าง โดยที่ศิลปินญี่ปุ่นยอมรับกับสไตล์การวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมือง และวัฒนธรรมในนิตยสารของตนเอง ชื่อว่า The Japan Punch (1962)⁵

ศิลปินญี่ปุ่นแม้จะรับสไตล์ตะวันตกมา แต่ก็รวมเอาสไตล์ และจารีตศิลปะแบบญี่ปุ่นเข้าไว้ จนเกิดรูปแบบผสม ในนิตยสาร Marumaru Chimbun (1877) เช่น ภาพคนญี่ปุ่นมองคนตะวันตก มีจมูกใหญ่ ร่างกายเหมือนนอสุรกาย ขณะที่คนญี่ปุ่น มองคนญี่ปุ่นว่าดูมีความสง่างาม มีบุคลิกที่ดี ขณะเดียวกันก็มีการวิพากษ์รัฐบาล ชนชั้นสูง และนักอุตสาหกรรม กลุ่มคนที่ควบคุมประเทศไว้ด้วย

มีการสร้างภาพบรรยายการ์ตูนที่เป็นแบบตะวันตกมากขึ้น เลียนแบบ The Yellowkid ซึ่งเป็น Comic stuips ที่มีชื่อเสียงสไตล์ Art deco ในนิตยสารของปารีสและนิวยอร์ก รวมกับวิธีการวางเลย์เอาแบบเรียบง่าย และการสร้างมุมมองที่มีอิทธิพลของ ukiyo-e แบบอื่น ๆ ของญี่ปุ่น ทำให้ยังคงภาพลักษณ์แบบญี่ปุ่นที่เด่นชัด

ช่วงราวสิ้นยุค 1920 การ์ตูนแบบช่องก็เป็นที่ยอมรับทั้งญี่ปุ่น นิตยสารสำหรับเด็กที่แพร่หลาย เช่น Shonen Club ยังคงมีตีพิมพ์จนถึงปัจจุบัน

⁴ ศักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน, กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์, 2548.

⁵ นิตยสาร The Japan Punch ก่อตั้งโดย Charles Wirgman ชาวอังกฤษ และต่อมาคนญี่ปุ่นได้มาซื้อไป

Shonen Club เดิมเป็นการรวมบทความสั้นๆของการ์ตูน เกมส์ สำหรับเด็กผู้ชาย และเมื่อการ์ตูนเป็นที่นิยมไปทั่ว เกือบทุกพื้นที่ของญี่ปุ่น จึงเริ่มมีการรวมการ์ตูนช่อง พิมพ์เป็นเล่มปกแข็ง ซึ่งได้รับการตอบที่ดีมากจากผู้อ่าน มีการขยายการพิมพ์หนังสือการ์ตูนนอกเหนือจากที่ลงในนิตยสาร โดยทำการ์ตูนออกมาเป็นหนังสือชุด ซึ่งเปิดเป็นเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น แตกต่างจากการ์ตูนของอเมริกา การ์ตูนช่องบางเรื่องได้ลงติดต่อกันเป็นระยะเวลายาวนาน เช่น Norakuro (1931-1941)

ต้นศตวรรษที่ 20 การ์ตูนช่องและการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมไปทั่ว แบบที่ ukiyo-e เคยเป็นที่นิยม การ์ตูนการเมืองแบบนิตยสารล้อเลียนการเมืองให้ขบขัน จึงได้เปิดทางไปสู่ การ์ตูนช่องที่ไม่เน้นการเมือง และเน้นเรื่องแบบที่เป็นที่นิยม⁶

2.2.3 ผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่ 2

ช่วงสงคราม

เกิดลัทธิเชิดชูทหาร และชาตินิยม ไม่ให้มีการเผยแพร่การ์ตูนในลักษณะเชิงวิพากษ์สังคม ทั้งนักเขียนและบรรณาธิการการ์ตูน ถูกข่มขู่ด้วยการกล่าวหาว่าไม่เชื่อฟังรัฐบาลทหาร ในช่วงนี้การ์ตูนถูกบังคับให้ผลิตออกมาเพื่อโฆษณาชวนเชื่อ และสนองความต้องการของรัฐบาล ซึ่งเน้น ความรักชาติ และความเป็นเอกภาพ จึงทำให้ศิลปินบางส่วนหยุดผลิตผลงาน หนีออกนอกประเทศ และบางส่วนยอมทำตามนโยบายรัฐ

ช่วงปลายสงคราม

เนื่องจากสงครามครั้งนี้ได้เกิดระเบิดนิวเคลียร์ที่เมืองฮิโรชิมา และนางาซากิ จึงส่งผลให้เนื้อหาในมัง(ห)งะ และอนิเมะขึ้นทุกวันนี้ ยังมีการโยงกลับไปถึงช่วงสงคราม และระเบิดนิวเคลียร์ต่างๆ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ซึ่งนำไปสู่การเสนอสารที่เป็นการต่อต้านสงคราม

หลังสงคราม

การผลิตมัง(ห)งะและอนิเมะขึ้นกลับมาฟื้นตัวอีกครั้ง พร้อมกับอุตสาหกรรมการ์ตูน และเนื่องจากโครงสร้างของอุตสาหกรรมการ์ตูนเดิมถูกทำลาย จึงเกิดศิลปินรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และกระตือรือร้นในการบุกเบิกและฟื้นฟูการ์ตูน มีการผลิตการ์ตูนเป็นหนังสือปกสีแดง เล่มเล็ก และมีราคาถูก โดยนักเขียนการ์ตูนที่โด่งดังจากหนังสือปกสีแดงคือ Tezuka Osamu

⁶ บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์, เอกสารประกอบการเรียนภาควิชาปรัชญากับการ์ตูน.

2.2.4 อิทธิพลของ Tezuka Osamu (1928-1989)

Tezuka Osamu (เทะสุกะ โอซามุ) ได้ชื่อว่าเป็น The God of the Modern Manga ซึ่งถือได้ว่าผู้มีอิทธิพลต่อนักเขียนการ์ตูนมัง(ห)งะ รุ่นต่อมา โดยมีทั้งคนที่ชอบและคนที่ต่อต้านรูปแบบการเขียนของเขา โดย เทะสุกะ โอซามุ ได้จัดวางลักษณะสำคัญให้กับมัง(ห)งะสมัยใหม่ดังนี้

1. แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์

วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์

(1) การใช้ช่องภาพแบบการมองออกจากกล้องถ่ายภาพยนตร์

(2) การใช้เทคนิคแบบภาพยนตร์ เช่น แพนภาพ ซูมภาพ ตัดฉากแบบกระโดดข้าม โดยใช้พื้นที่ระหว่างช่องภาพ เหมือนกับการเบรกระหว่างเฟรมของภาพยนตร์

(3) การใช้ซาวนด์เอฟเฟ็คในการ์ตูน เพื่อสร้างความสมจริง ไม่ใช่ในฉากการต่อสู้ แต่ในทุกๆเสียงในชีวิตประจำวัน เช่น เสียงฝนตก เสียงลมพัด

วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ส่งผลให้มีการใช้หน้ากระดาษที่เพิ่มมากขึ้น มีจำนวนหน้ายาวกว่าที่เคยทำมา และทำให้เกิดจารีตการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนเรื่องยาว

2. เรื่องเล่าทุกประเภท

(1) ช่องการ์ตูน ได้ถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องได้ทุกประเภท

(2) การสร้างเรื่องที่มีความยาว ส่งผลให้ตัวละครก็จะมีพัฒนาการในทางลึกลับ ดังนั้นการ์ตูนเหล่านี้ จะใส่ใจในเรื่องของเวลาที่ผ่านไป

(3) การเลียนแบบสไตล์ทางศิลปะ จากอนิเมชันของตะวันตก เช่น มีตาโตมากเป็นพิเศษ แต่รูปแบบยังเรียงง่ายตามแบบจารีตญี่ปุ่น มีการใช้พื้นที่แบบดราม่า จากภาพพิมพ์แบบ Ukiyo-e

การนำรูปแบบต่างๆมาปรับเปลี่ยน ผสมผสานการวาดดังกล่าว ส่งผลให้เกิดการปฏิวัติการสร้างรูปลักษณ์ตัวการ์ตูนที่เป็นแบบเฉพาะของญี่ปุ่น

2.2.5 ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนญี่ปุ่นกับการ์ตูนอเมริกา

ในปี 1954 รัฐบาลของอเมริกาได้มีการกำหนด The Comics Code ขึ้น โดยสมาคมนิตยสาร การ์ตูนแห่งอเมริกา เพื่อให้สำนักพิมพ์การ์ตูนมีการควบคุมเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงทำให้การ์ตูนส่วนใหญ่มุ่งเป้าหมายไปที่ผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเด็กผู้ชาย การ์ตูนที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่ จึงเน้นไปที่การ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ แต่ถึงแม้การ์ตูนจะมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเพศชาย แต่หนังสือการ์ตูนจะไม่ได้มีการระบุเพศไว้

การ์ตูนญี่ปุ่น จะมีการระบุเพศของหนังสือการ์ตูนไว้ ว่าเป็นการ์ตูนสำหรับเพศหญิงหรือเพศชาย ดังนี้

1. Shonen Manga (โชเนน มัง(ห)งะ) คือ การ์ตูนสำหรับเพศชาย เช่น นิตยสาร Shonen jump

2. Shojō Manga (โชโจ มัง(ห)งะ) คือ การ์ตูนสำหรับเพศหญิง เช่น นิตยสาร Shōjo Beat

3. Kodomo Manga (โคโดโมะ มัง(ห)งะ) คือ การ์ตูนสำหรับเด็กโดยเฉพาะ จะไม่มีการแบ่งเพศ แต่จะเป็นกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 10 ปี เช่น โดราเอมอน แอมทาโร่

Shonen Manga (โชเนน มัง(ห)งะ)

Shonen Manga จะเป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นโดยผู้ชาย และจะมีกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้ชาย ซึ่งอยู่ในช่วงอายุประมาณ 12-18 ปี โดยการ์ตูน Shonen จะเน้นไปที่แนวแอคชั่น สงคราม การต่อสู้ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี วีรบุรุษ ความรับผิดชอบต่อครอบครัว เพื่อนพ้อง และอารมณ์ขัน ส่วนธีมเรื่องจะเป็นแนวประวัติศาสตร์ แฟนตาซี ลึกลับ ผจญภัย กีฬา

ลักษณะตัวละคร เพศชายจะมี คิ้วหนา เข้ม และมีทัศนคติแบบไม่กลัวตาย ส่วนเพศหญิง จะมีหุ่นแบบนาฬิกาทราย สวมเสื้อผ้าชิ้นเล็กชิ้นน้อย ที่เน้นรูปร่างของผู้หญิงชัดเจน และมักจะมีหน้าที่คอยรับใช้

Shojo Manga (โชโจ มัง(ห)งะ)

Shojo Manga เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นโดยผู้หญิง และจะมีกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง อยู่ในช่วงอายุประมาณ 12-18 ปี โดยการ์ตูน Shojo จะเน้นไปที่แนวโรแมนติก เมโลดราม่า เกียรติยศ พันธะครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน เชิดชูวีรบุรุษ แต่ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ความสัมพันธ์มาเป็นอันดับแรก ส่วนธีมเรื่องจะเป็นแนวประวัติศาสตร์ ผจญภัยแบบแฟนตาซี กีฬา

ลักษณะตัวละคร เพศหญิง จะมีทัศนคติแบบยอมรับในชะตาที่กำหนด ชี้สั่งสาร เห็นอกเห็นใจ สนใจในเรื่องวัยรุ่นทั่วไป ส่วนเพศชาย จะมีหน้าตาสวย รูปร่างออร์ชร หุ่นบาง (ตัวละครชายที่มีลักษณะแบบนี้ จะเรียกว่า Bishonen (บิโชเนน))

การ Cross Over การข้ามกันระหว่าง Shonen กับ Shojo

การข้ามจาก Shonen ไป shojo เช่น เรื่อง Prince of Tennis, อินุยาฉะ, ซามูไรพเนจร แต่งโดยนักเขียนผู้หญิง แต่ผู้อ่านเป็นกลุ่มผู้ชาย ทั้งที่จากเดิมผู้ชายจะไม่อ่านการ์ตูนที่ผู้หญิงเขียน เพราะมองว่าการ์ตูนที่ผู้หญิงเขียนเป็นการ์ตูนผีนเพื่อง

การข้ามจาก Shojo ไป shonen เช่น เรื่อง D.N.Angel, กัปตันซึบาสะ ภาค Reservoir Chronicle แต่งโดย นักเขียนผู้หญิง แต่การ์ตูนถูกจัดอยู่ในประเภท Shonen หรือ การ์ตูนสำหรับผู้ชาย ซึ่งการที่ผู้หญิงเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของการเขียนการ์ตูน Shonen นี้ ส่งผลให้ตัวละครหญิงในการ์ตูน Shonen มีบทบาทมากขึ้น (มากกว่าการรับใช้)

สำหรับกลุ่มผู้อ่านทั้ง Shonen และ Shojō เมื่อมีอายุมากขึ้น ก็จะมีการ์ตูนอีก
ระดับมารองรับ

Seinen Manga (ไซเนน มัง(ห)งะ)

Seinen manga จะเป็นการ์ตูนสำหรับผู้ชายที่อยู่ในช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป (เริ่มเข้า
สู่มหาวิทยาลัย ไปจนถึงวัยทำงาน) โดยการ์ตูน Seinen จะเน้นไปที่แนวแอคชั่น หรือการสู้รบ
มีเนื้อหาออกไปทางเชิงกามารมณ หรือเร้าอารมณ์ทางเพศ มีอารมณ์ขัน มีความรุนแรงแสดงออก
ชัดเจน

ลักษณะตัวละครเอกชาย มีคิ้วหนา เข้ม มีทัศนคติแบบสโตอิก (Stoic)⁷ มีอดีตที่
คลุมเครือ ส่วนตัวละครหญิง จะมีรูปร่างแบบนาฬิกาทราย มีการแสดงออกท่าทางที่เน้นหุ่น สรีระของ
ผู้หญิง เช่น หน้าอก ก้น ต้นขา

Seinen Manga จะมีภาพและเนื้อหาที่ผู้ใหญ่ให้ความสนใจ เช่น เรื่องเพศ
ชีวิตแต่งงาน การงาน สงคราม อาชญากรรม ศีลธรรม ความรุนแรง แต่จะเน้นแนวแอคชั่น ลึกลับ
สืบสวนสอบสวน ประวัติศาสตร์

Josei Manga (โจไซ มัง(ห)งะ)

Josei Manga เป็นการ์ตูนสำหรับผู้หญิงที่อยู่ในช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป (เริ่มเข้าสู่
มหาวิทยาลัย ไปจนถึงวัยทำงาน) โดยการ์ตูน Josei จะเน้นย้ำความสัมพันธ์ โดยเฉพาะในด้านกาม
อารมณ์ และความโรแมนติก (แต่ให้ความสำคัญ เชิงข้อเท็จจริงมากขึ้นกว่าความฝันเพียง แบบ
Shojō) เนื้อหาแสดงออกชัดเจน เน้นตรงไปตรงมาแบบดิบๆ กับเรื่องโรแมนติก และกามารมณ

ลักษณะตัวละครเอกหญิง มีการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ความเป็นอิสระ
ความกระสับกระส่าย กระวนกระวายใจ และการดึงดูดทางเพศ ส่วนตัวละครชายจะมีลักษณะดึงดูด
และเซ็กซี่ มีหน้าสวย รูปร่างหนาขึ้นกว่า Bishonen แต่จะไม่ถึงกับมีกล้ามเนื้อ ตัวละครชายที่มี
ลักษณะแบบนี้จะเรียกว่า Biseinen (บิเซเนน)

Josei Manga จะมีแนวเรื่องคล้ายกับ shojō Manga คือ โรแมนติก แฟนตาซี
อิงประวัติศาสตร์ แต่จะมีการรวมถึงเรื่องที่ผู้หญิงที่โตขึ้น ให้ความสนใจ เช่น การทำงาน สมาคม
ชีวิตแต่งงาน ชีวิตโสด ครอบครัว เรื่องเกี่ยวแม่บ้าน หรือปัญหาแม่สามี รวมถึง เรื่องทางเพศที่มากกว่า
Seinen Manga

⁷ Stoic คือ การเชื่อว่าตนเองมีความสามารถเอาชนะใจตนเองได้ และเชื่อว่า ตนเองสามารถ
จัดการกับปัญหาต่างๆได้

Dojinshi (โดจินชิ)

Dojinshi ถือว่าเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่กลายเป็นอุตสาหกรรมที่ใหญ่ในญี่ปุ่น โดยเกิดจากกลุ่มแฟนการ์ตูน (Fan comics) ที่นำเอาการ์ตูนหรือตัวละครในการ์ตูนมาต่อเติม เขียนเรื่องต่อจากเดิม นำมาพลิกแพลงเนื้อหา หรือเขียนขึ้นใหม่ ให้แตกต่างจากเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้ว มาเขียนตามที่ตนเองจินตนาการหรืออยากให้เป็น และในบางครั้งนักเขียนมัง(ห)งะเอง ก็สร้าง Dojinshi จากงานที่ออกเผยแพร่แล้วของตนเองขึ้นมา เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ นั้น ถูกตัดออก หรือถูกให้ปรับเปลี่ยน โดจินชิมักจะมีการตีพิมพ์ในนิตยสารหรือออกเป็นเล่มการ์ตูน ซึ่งจะได้รับการตีพิมพ์โดยอิสระจากกลุ่มแฟนคลับ และเผยแพร่กันในแวดวงของกลุ่มแฟนคลับนั้นๆ

ส่วนกฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่น ได้มีการยินยอมให้ใครก็ได้ เขียนหรือวาดการ์ตูนเรื่องที่มีงานตีพิมพ์ หรือเผยแพร่ออกไปแล้ว โดยไม่ถือว่าผู้สร้างสรรค์งานดั้งเดิมจะสูญเสียลิขสิทธิ์ของตนเองไป

Yaoi (ยาโออิ)

Yaoi เป็นมัง(ห)งะที่นำเสนอเรื่องโรแมนติกระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย หรือที่เรียกกันว่า การ์ตูน Boys' Love เขียนขึ้นโดยผู้หญิง และสำหรับผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง เนื้อหาจะเป็นไปในทางเดียวกับ Shoujo Manga ที่จะเน้นเรื่องราวความสัมพันธ์ โดยส่วนใหญ่จะนำตัวละครมาจากสื่อตามกระแสหลักทั่วไป และจับคู่กัน Yaoi มักมีการดำเนินเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ คือ มีตัว Seme (เซเมะ) คือตัวละครหลัก และมีการแสวงหาคู่ของตนเอง ซึ่งเรียกว่า Uke (อุเคะ) หรือตัวรับ ตัวละครจะมีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคู่ชายกับชายที่ดึงดูดใจกัน และมักจะมีเนื้อหาแบบอีโรติกรวมอยู่ด้วย

ลักษณะตัวละครของ Yaoi หรือ Boys' Love จะเป็นผู้ชายที่มีรูปร่างบางเหมือนผู้หญิง หน้าตาสวย ตัวละครอาจจะมีช่วงอายุใดก็ได้นับจากวัยเจริญพันธุ์ จนถึงผู้ใหญ่ ซึ่งจะเรียกมัง(ห)งะประเภทนี้ว่า Sonen ai (โซเนน ไอ)⁸ แต่หากตัวละครเป็นเด็กผู้ชายก่อนวัยเจริญพันธุ์ จะเรียกว่า Shotacon (โชตาคอน)

Yaoi มีที่มาจาก 2 แหล่ง คือ

1. จากนิตยสารมัง(ห)งะ Shoujo ช่วงปี 1970 โดยเรื่อง Tanbi⁹ (ทันบิ) ซึ่งมีการแสดงความสัมพันธ์แบบ Platonic¹⁰ ระหว่างเด็กหนุ่ม และก่อนหน้านั้น ในช่วงปี 1961 Mori Mari

⁸ Sonen ai เป็นศัพท์ถูกสร้างขึ้นในช่วงปี 1970 โดยใช้สำหรับเรียก มัง(ห)งะประเภทชายรักชาย

⁹ Tanbi ภาษาญี่ปุ่น แปลว่า สุนทรียะ

¹⁰ Platonic คือ ความรักเชิงอุดมคติ บริสุทธิ์ ไม่มีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง

(โมริ มารี) เป็นนักเขียนคนแรกที่ได้มีการเตรียมพื้นที่ให้กับกลุ่ม The Magnificent 49ers ได้ทดลองเขียนธีมแบบ Homosexual ลงใน Shojo Manga มีงานของ Takemiya keiko เรื่อง Ringo no Tsumi (1968) และเรื่อง Natsu e no Tobira (1975) และในปี 1976-1984 งานของ Takemiya keiko ได้สร้างความนิยมให้กับการ์ตูนที่มีเนื้อหาแบบ Homosexual ด้วยเรื่อง Kaze to Kino Uta (จำนวน 17 เล่มจบ) และถูกนำไปสร้างเป็น Animation¹¹ ในปี 1987 ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้ ถือเป็นมังงะเรื่องแรกที่มีภาพเด็กหนุ่ม 2 คน มีความสัมพันธ์ทางเพศต่อกัน

ในปี 1972 Moto Hagio มีผลงานชื่อเรื่อง The November Gymnasium ซึ่งได้กลายมาเป็นเรื่อง The Heart of Thomas ในปี 1974 โดย Moto Hagio ได้ให้สัมภาษณ์ว่า "ที่เน้นความสัมพันธ์แบบ Homosexual ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย เพราะรู้สึกว่าคุณผู้ชาย 2 คนนั้น มีความเสมอภาคกัน สามารถรวมกันเป็นหนึ่งได้อย่างบริสุทธิ์ ในขณะที่ผู้หญิง 2 คน หากใกล้ชิดกันเกินไป จะเหนียวหนืดเหมือนกับนัตโตะ"¹²

2. เริ่มจากกลุ่ม Dojinshi ในช่วงปลาย 1970 โดย Yaoi เป็นการล้อเลียนเชิงกามารณ์ ต่อ Shonen ที่มีแพร่หลาย ทั้งเป็นมัง(ห)งะ และอนิเมะ¹³ และต่อมากลุ่ม Shojo Manga ได้เข้ามาสร้างสรรค์งานประเภท Yaoi

ช่วงปี 1980 ผู้หญิงได้เข้ามากำหนดธรรมเนียมของ Dojinshi ในเรื่องโรแมนติกของเพศชาย แบบ Homosexual โดยใช้ตัวละครจากเรื่อง Six God Combination Godmars และเรื่อง กัปตันชิบาสะ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความนิยมมาก และเมื่อ Sakata Yasuka ศิลปินมัง(ห)งะ ซึ่งเป็นมือสมัครเล่นเขียนเรื่อง Loveri (1980) จึงถูกจัดให้เป็นงานที่ขาดการพรณนา และเน้นเฉพาะผู้ชายมากเกินไป นักล้อเลียนอนิเมะ หรือที่เรียกว่ากลุ่ม Aniparo (อะนิปาโระ) ได้เริ่มต้นเรียกงานของพวกเขาว่า 'Yaoi' ซึ่งบางครั้งถูกตีความว่ามาจาก YAmetetel Oshiri Itai มีความหมายว่า Stop! My ass hurts. เพื่อลดคุณค่างานประเภทชายรักชาย ซึ่งทุกวันนี้ยังคงมีการใช้เรียกการ์ตูนประเภทนี้อยู่ รวมถึง Dojinshi ของนักเขียนมือใหม่ด้วย ในขณะที่งานที่ผลิตออกมาในเชิงพาณิชย์ ที่มีตัวละครที่นักเขียนสร้างขึ้นเอง จะถูกเรียกว่า Boys' Love

¹¹ Animation คือ การ์ตูนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว

¹² เหนียวหนืดเหมือนกับนัตโตะ เป็นการเปรียบเปรยของคนญี่ปุ่นว่า เข้ากันไม่ได้ ไม่ราบรื่น ซึ่งในที่นี้ Moto Hagio ต้องการจะสื่อว่า หญิงกับผู้หญิงไม่สามารถคู่กันได้ เนื่องจากผู้หญิงไม่มีความเสมอภาคเท่ากับผู้ชาย

¹³ อนิเมะ หรือ Anime เป็นภาษาญี่ปุ่น มีความหมายเดียวกับคำว่า Animation

ในญี่ปุ่น Yaoi เป็นศัพท์ที่ใช้เรียก Dojinshi ในเชิงล้อเลียน แต่สำหรับชาวตะวันตก ได้นำมาเป็นศัพท์ที่ใช้แบ่งประเภทของมัง(ห)งะ ว่าเป็นมัง(ห)งะ อนิเมะ นวนิยาย และนิยายของเพศหญิง ที่สร้างอุดมคติในเรื่องความสัมพันธ์แบบ Homosexual ระหว่างเพศชาย

Yuri (ยูริ)

Yuri เป็นมัง(ห)งะที่เกี่ยวกับความรักระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง โดยเน้นที่ด้านของอารมณ์ความรู้สึก หรือการอารมณ์ของความสัมพันธ์ หรือมีการนำเสนอทั้งสองด้าน เดิมที The wasei-eigo ได้สร้างศัพท์ที่เรียกการ์ตูนประเภทนี้ว่า Garuzu rabu (Girls' Love)

ส่วนของคำว่า Yuri¹⁴ นั้นเกิดขึ้นในปี 1971 โดยบรรณาธิการนิตยสารเกย์ Barazoku ได้นำคำว่า Yuri มาใช้ในการบรรยายถึงกลุ่มเลสเบี้ยนว่า ตรงข้ามกับเกย์ ซึ่งกลุ่มเกย์จะใช้ชื่อเรียกว่า Bara¹⁵ (บาระ) และในช่วงปี 1980 คำว่า Yuri ได้ถูกนำมาใช้เป็นกระแสในแวดวงภาพยนตร์ และสื่อต่างๆ ได้นำไปใช้ เป็นคำเรียกทั่วไป โดยให้ความหมายว่า เลสเบี้ยน จนในปี 1998 คำว่า Yuri ได้กลายเป็นการเรียกประเภทของมัง(ห)งะ และอนิเมะ จากการการ์ตูนเรื่อง Maria-sama ga Miteru

คำว่า Yuri ถูกให้ความหมายว่า เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มีลักษณะยอมจำนนทั้งสองคน ซึ่งถือว่า เป็นตัวแบบของเพศหญิง บางครั้งมีความหมายแฝงถึงการเป็นเลสเบี้ยน หรือบางเรื่องก็มีการแสดงออกแบบชัดเจนในแบบฮิโรติก

กลุ่มแฟนการ์ตูน Shojo มักใช้คำว่า Yuri ว่าหมายถึง ผู้ชายที่มีลักษณะเป็นตัวรับ (Uke) แบบยอมจำนน¹⁶ ในการจับคู่ของ Yaoi

Yuri แม้ในตอนเริ่มต้น จะเน้นเป้าหมายไปที่กลุ่มผู้อ่านเพศหญิง (กลุ่ม Shojo กับ Josei) แต่ในปัจจุบันกับปรากฏในงานที่เน้นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเพศชาย (กลุ่ม Shonen กับ Seinen) เช่นกัน

การ์ตูน Yuri ในช่วงปี 1970 เป็นช่วงแรกๆ ที่เริ่มปรากฏใน Shojo Manga นั้นมักจะจบแบบโศกนาฏกรรม ไม่สมหวัง แต่ต่อมาในช่วง 1990 งานประเภทนี้เริ่มพยายามปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิมที่จบแบบโศกนาฏกรรม ให้กลายเป็นจบแบบสมหวัง และเป็นความรักที่สามารถเปิดเผยได้ เช่น เรื่อง Revolutionary Girl Utena ของ Wakuni Akisato โดยเรื่องนี้ ได้ถูกยกให้เป็นผลงานที่ดีชิ้นหนึ่งในประเภทการ์ตูน Yuri

¹⁴ Yuri ในภาษาญี่ปุ่น แปลว่า ดอกลิลลี่

¹⁵ Bara ในภาษาญี่ปุ่น แปลว่า ดอกกุหลาบ

¹⁶ ในการ์ตูนประเภทชายรักชาย ตัวละครชายที่มีลักษณะยอมจำนนในการจับคู่ จะเรียกว่า Neko (เนโคะ)

Lolicon (โลลิคอน)

คำว่า Lolita มีที่มาจากนวนิยายเรื่อง Lolita (1955) ของ Vladimir Nabokov ซึ่งเป็นเรื่องของชายวัยกลางคนที่มีความสัมพันธ์กับเด็กสาวอายุ 12 ปี ในญี่ปุ่นคำว่า Lolita ใช้บรรยายถึง บุคคลที่มีความปรารถนาทางเพศต่อเด็กสาวก่อนวัยเจริญพันธุ์

คำว่า Lolita Complex ถูกนำเข้ามาใช้ในญี่ปุ่นเมื่อ เรื่อง The Lolita Complex (1966) ที่เขียนโดย Russell Trainer ได้มีการนำมาแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น และในงานของนักเขียนญี่ปุ่น ที่ชื่อ Kawabata Yasunari ซึ่งเป็นนักเขียนที่ได้รับรางวัลโนเบลในปี 1968 ได้เคยเขียนถึงความปรารถนาแบบ Lolicon เป็นเรื่องสั้นชื่อว่า I zu Dancer (1925) โดยเป็นเรื่องของผู้ชายที่หลงรักเด็กสาวก่อนวัยเจริญพันธุ์ แต่ในเรื่องนี้ จะไม่มีการแตะต้องหรือล่วงเกินเด็กสาว เนื่องจากต้องการที่จะปกป้องความบริสุทธิ์ของเด็กสาวคนนั้นไว้ ในส่วนของมัง(ห)งะ Wada Shinji เป็นคนแรกที่น่ามาใช้ในเรื่อง Stumbling Upon a Cabbage Field ซึ่งเป็นการเขียนล้อเลียนเรื่อง Alice in Wonderland

ส่วนคำว่า Lolicon ถูกนำมาใช้ในปี 1979 โดย Azuma Hideo ได้เขียนมัง(ห)งะ Dojinshi เรื่อง Cybele ซึ่งเป็นงานแบบ Lolicon ชิ้นแรกที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น และในปีเดียวกัน Miyazaki Hayao ได้สร้างอนิเมะ เรื่อง Lupin III : The Castle of Cagliostro โดยมีตัวละครเจ้าหญิง เป็นสาวน้อย ชื่อ Clarisse และตัวละครนี้ ได้ถูกยกให้เป็น Lolicon Idoru (โลลิคอน ไอโดรุ) หรือ Lolicon Idol

ปี 1980-1984 Lolicon ได้รับการตอบรับอย่างสูงสุด มีนิตยสาร Manga Burikko (1983-1986) และ Lemon People (1981-1988) ได้มีการตีพิมพ์ภาพแบบ Lolicon ออกมามากมาย

ในปี 1989 ได้เกิดคดีฆาตกรรมเด็กผู้หญิง 4 คน โดยผู้ลงมือฆาตกรรม คือ Miyazaki Tsutomu ซึ่งสื่อได้มีการกล่าวว่า Miyazaki Tsutomu เป็นกลุ่มแฟน Manga Lolicon ส่งผลให้องค์กร NGO ที่ชื่อว่า CASPAR ได้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุม Manga Lolicon แต่ในช่วงสิบปีภายหลัง ได้มีผู้สื่อข่าวได้เปิดเผยว่า คดีของ Miyazaki Tsutomu นั้น เป็นการจัดฉาให้มี Manga Lolicon วางอยู่บนชั้นหนังสือ และที่ต่างๆในห้องพักของ Miyazaki Tsutomu

จากเหตุการณ์คดีของ Miyazaki Tsutomu ส่งผลให้ Lolicon ถูกเข้ามาแทนที่ด้วย Bishojo (บิโชโจ) ในช่วงปี 1990 และต่อมาในปี 2000 ได้เกิดการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบของ Lolicon และ Bishojo เข้าด้วยกัน และเรียกว่า Moe (โมเอะ)

ปัจจุบัน Lolicon จะเป็นตัวละครหญิง คล้ายเด็ก อยู่ในวัยที่ยังไม่โตเต็มที่ แต่มีการเน้นสรีระของผู้หญิง เช่น มีหน้าอกใหญ่ มีการแสดงท่าทางแบบน่ารัก และอีโรติก หรือเรียกว่า Ero Kawaii (อีโระ คาวาอี้)

สไตล์ Kawaii¹⁷ และ Ero Kawaii เป็นที่นิยมอย่างมากในญี่ปุ่น เด็กสาววัยในวัยเรียน สวมเครื่องแบบโรงเรียน กลายเป็นสัญลักษณ์ แบบอีโรติกในญี่ปุ่น

ในการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มผู้นิยม Lolicon พบว่า คนกลุ่มนี้ถูกดึงดูดด้วยความงาม ความน่ารักของตัวละคร มากกว่าเรื่องอายุของตัวละคร

Bishojo (บิโชโจ)

Bishojo หมายถึง เด็กสาวน่ารัก (Pretty, Cute Girl) หรือหากแปลตามตัวอักษร ภาษาญี่ปุ่น จะแปลว่า เด็กสาวสวย ซึ่ง Bishojo จะเป็นประเภทของตัวละครใน Manga, Anime, Hentai, Gyaruge หรือ Galge¹⁸ โดย Bishojo ได้รับความนิยมมากในนิตยสารรายสัปดาห์ใน Dojinshi ที่มีตัวละครเด็กสาวน่ารัก รวมทั้งในเว็บไซต์ด้วย

Bishojo จะเป็นตัวละครหญิงที่ส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงวัยมัธยม และถูกสร้างขึ้นให้มีลักษณะ ที่เน้นไปที่สรีระของผู้หญิงอย่างชัดเจน เช่น มีขายาวมาก มีหน้าอกใหญ่

Moe (โมเอะ)

Moe หากแปลตามตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น แปลว่า ตุ่มขึ้น, แตกหน่อ Moe เป็นตัวละครที่ผสมผสานลักษณะของ Lolicon กับ Bishojo คือมีลักษณะเหมือนเด็ก ไม่เน้นสรีระ แต่จะมีจุดเด่น คือ ดวงตาที่ใหญ่มาก และเป็นประกาย โดยจุดดึงดูดของตัวละคร Moe คือ มีลักษณะที่ดูบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา และน่าเอ็นดูแบบเด็กๆ ส่วนใหญ่ตัวละครแบบ Moe จะอายุน้อย หรือดูเด็กกว่า ตัวละครแบบ Bishojo

จินตภาพแบบ Lolicon ในปัจจุบัน ถูกมองว่า จริ่งเกินไป และออกไปทางกามารมณ์มากเกินไป Moe จึงถูกใช้แทนที่ เพื่อนิยามถึงความปรารถนา หรือความรักแบบแฟนตาซี

Akamatsu Ken ผู้เขียนเรื่อง Love Hina เชื่อว่า Moe เป็นสัญชาตญาณแบบแม่ที่แฝงเร้นอยู่ในตัวของผู้ชาย ที่ต้องการปกป้อง เลี้ยงดูตัวละครตามจินตนาการเหล่านี้ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีการแสดงออกทางกามารมณ์รวมอยู่ด้วย

Shingo นักทฤษฎีออนไลน์ที่มีชื่อเสียง ได้กล่าวถึง Moe ในเว็บ The Heisei Democracy โดยแยกประเภทตัวละคร Moe เป็น 4 ประเภท จากฐานของจินตนาการ ได้แก่ Junai (จูไน) คือ รักบริสุทธิ์, Otomekei (โตะโตะเมะเค) คือ สไตล์เมด (สาวรับใช้), Denpa (เดนปะ) คือ พวกที่ชอบเคลือบไหว หรือมีพลังพิเศษ, Erokawaii (เอโรคะวาวะอิ) คือ น่ารัก แบบอีโรติก ทำให้ความหมายของ Moe เริ่มไม่ชัดเจน เมื่อคำศัพท์เหล่านี้มีความแพร่หลาย แต่คำว่า Moe ได้กลายเป็นหนึ่งในสิบคำ ที่ถูกสำรวจว่า มีอิทธิพลที่สุดในญี่ปุ่น

¹⁷ Kawaii เป็นภาษาญี่ปุ่น แปลว่า น่ารัก

¹⁸ Gyaruge หรือ Galge คือ เกม Simulator แนวเตทกับสาว เช่น Tokemeki Memorial

ปี 2005 ตลาด Moe ทั้งอนิเมะ มัง(ห)งะ และวิดีโอเกมส์ มีมูลค่าสูงถึง 880 ล้านดอลล

ปี 2007 Newsweek Japan ขึ้นปก The global impact of Moe

ปี 2008 The nation tourist agency ออกอากาศ และมีคู่มือสอนชาวญี่ปุ่นว่าจะอธิบายคำว่า Moe ให้กับชาวต่างชาติ เป็นภาษาอังกฤษอย่างไร

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม คนเราสามารถเรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ โฆษณา การ์ตูน และบทเพลง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ การลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เกิดการเรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเริ่มต้นและจบลงของเรื่องเล่า และสามารถที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังเป็นการเพิ่มประสบการณ์ในการรับรู้ ทำให้ผู้บริโภคสามารถตัดสินใจได้จากการแยกแยะบทบาทคนดีและคนเลว การเล่าเรื่องจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ และการเล่าเรื่องได้ถูกนำมาใช้ในการอธิบายโดยไม่จำกัดรูปแบบ ไม่จำกัดประเภทของสื่อ รวมถึงการพูดคุยในชีวิตประจำวัน การเล่าเรื่องจึงเป็นกลวิธีสำคัญที่ทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง เป็นการจัดระเบียบข้อมูลที่ทำให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รวมถึงการก่อร่างสร้างความคิดและค่านิยมในเรื่องราวต่าง ๆ (Pranchalee Intha, 2013) สำหรับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องสามารถวิเคราะห์ได้หลายวิธี คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ ที่ประกอบเข้าเป็นเรื่องหรือให้ความหมายอย่างละเอียด ซึ่งนับเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดในองค์ประกอบทั้งหมด (อิรวดี ไตลังคะ, 2543) โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

(1) การเริ่มเรื่อง เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละครแนะนำฉากหรือสถานที่ และอาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องราวน่าติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

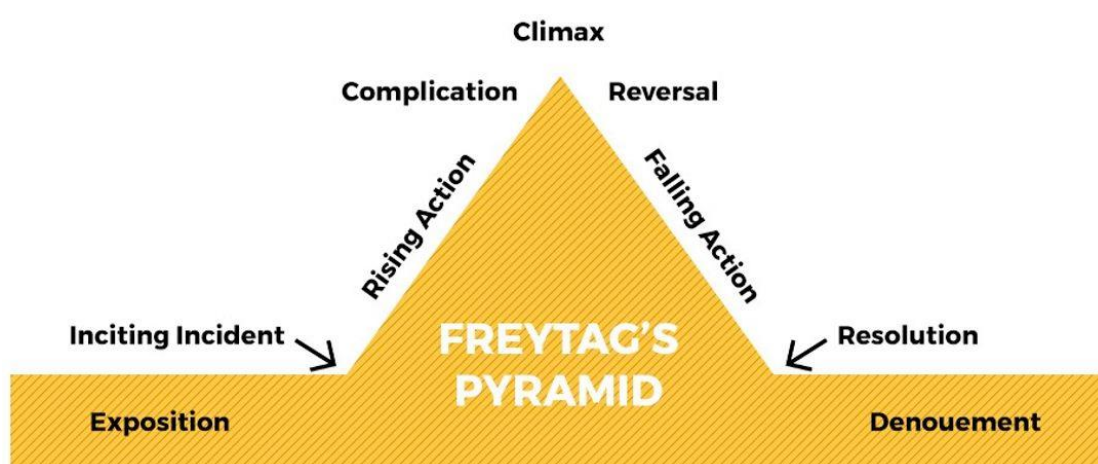
(2) การพัฒนาเหตุการณ์ คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผลปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งจะเริ่มมีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครเริ่มอยู่ในสถานการณ์ที่มีความยุ่งยาก

(3) ภาวะวิกฤติ จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องเลือกหรือตัดสินใจ

(4) ภาวะคลี่คลาย คือ เหตุการณ์หลังจากที่ผ่านพ้นภาวะวิกฤติ และปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการจัดออกไป

(5) การยุติเรื่องราว คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยตอนจบอาจเป็นเหตุการณ์ที่มีความสุข ความสูญเสีย หรือจบแบบทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิด

จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง Gustav Freytag นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องเป็นรูปตัววี ไว้ดังนี้



ภาพที่ 2.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง จาก <https://trends.futureskill.co/stories/future-leader/storytelling-freytag-pyramid/2131#jxa6mnbw90>, โดย ดร.ธีรศักดิ์ สหัสสพาศน์, 2018.

จากภาพแสดงให้เห็นถึงการดำเนินเรื่องราวเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ที่นำไปสู่ความขัดแย้ง และลำดับไปสู่จุดสุดยอดที่ปมปัญหาหรือภาวะวิกฤติ แล้วค่อย ๆ ผ่อนเรื่องราวให้จบลงภายหลังจากปมปัญหาหรือความขัดแย้งได้รับการแก้ไข

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร โดยปริญา เกื้อหนุน (อังกูร ธีรญา สังขพันธานนท์, 2539) ให้ความหมายของความขัดแย้ง คือ ความเป็นปรปักษ์ ความไม่ลงรอยของพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งเหตุการณ์ความขัดแย้งจะทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเรื่องเล่าคือการประสานเรื่องราวบนความขัดแย้งของเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละคร โดยความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท (สัญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล, 2557) ได้แก่

(1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายกัน

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครมีความสับสน หรือลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะลงมือกระทำบางอย่าง เช่น ความขัดแย้งระหว่างตนเองกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

(3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ ซึ่งความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีทิศทาง โดยเฉพาะหากเรื่องราวนั้นมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล มีที่มาที่ไปแน่นอน จะส่งผลให้เรื่องราวนั้นดำเนินเหตุการณ์ไปอย่างน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3. ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังรวมไปถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย (ัญญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล, 2557) โดย Swain (อ้างใน พรจันทร์ เสียงสอน, 2557) กล่าวถึงตัวละครแต่ละตัวจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ความคิดของตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละคร ความคิดของตัวละครจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญจึงจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง โดยสิ่งที่จะมากำหนดความคิดของตัวละครนั้นจะมาจากภูมิหลังของตัวละคร ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลมาจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร

4. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นความคิด คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง แก่นความคิดสามารถสังเกตได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ค่านิยม คำพูด ลักษณะพิเศษที่ปรากฏในเรื่อง หรือพัฒนาการของเรื่องและตัวละคร เมื่อเรื่องพัฒนามาถึงจุดจบ ซึ่งจะเผยให้เห็นว่าเรื่องนั้นได้ให้ข้อสรุปต่อผู้อ่านอย่างไรในตอนจบ

5. ฉากและสถานที่ (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบที่อยู่ในเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจะต้องเกิดขึ้นในสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่ง และในเวลาใดเวลาหนึ่ง รวมถึงรายละเอียดของชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม (อิรวดี ไตลังคะ, 2543) ประเภทของฉากในเรื่องเล่าแบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

(1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมของธรรมชาติที่รอบล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ลำธาร

(2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้านเรือน ข้าวของเครื่องใช้ สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ

(3) ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย คือ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ

(4) ฉากที่เป็นดำเนินชีวิตของตัวละคร คือ กิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือ ท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

(5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ธรรมเนียม ประเพณี

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

สัญลักษณ์พิเศษ เป็นการใช้เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ โดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ ซึ่งจะประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

(1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์กรประกอบที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต โดยสัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือ เป็นกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

(2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองในการเล่าเรื่อง คือ การมองเหตุการณ์ ซึ่งเป็นส่วนในการช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือผู้เล่ามองเหตุการณ์จากภายในหรือจากภายนอก ซึ่งมุมมองแต่ละจุดมีความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องจึงมีความสำคัญมาก เพราะจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้บริโภค มุมมองในการเล่าเรื่องถูกแบ่งไว้ 4 ประเภท คือ

(1) เล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง คือ การที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง โดยข้อดีของการเล่าเรื่องประเภทนี้ คือ ทำให้ตัวละครเอกกับตัวผู้บริโภคใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่อาจส่งผลเสียในเรื่องของการนำอคติส่วนตัวเข้ามาปะปนอยู่ด้วย

(2) เล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่สาม คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

(3) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง คือ มุมมองที่ผู้สร้างพยายามสร้างความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ ซึ่งการเล่าเรื่องประเภทนี้จะไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าจากภายนอกหรือคนนอก

(4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน คือ การเล่าเรื่องแบบไม่มีข้อจำกัด สามารถรับรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกอย่างไม่มีข้อจำกัด สามารถย้ายเหตุการณ์ เวลา และสถานที่ การเล่าเรื่องนี้ถูกนำไปใช้บ่อยกับการเล่าเรื่องประเภทภาพยนตร์

ทั้งนี้ นอกจากมุมมองในการเล่าเรื่องแล้ว เพศของผู้เล่านั้นก็ปัจจัยสำคัญในการทำให้การเล่าเรื่องมีความแตกต่างกันออกไป เนื่องจากผู้เล่าเรื่องที่ต่างเพศกัน จะส่งผลต่อค่านิยมและความคิดที่แตกต่างกันไปด้วย

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์อุดมการณ์และบทบาทของตัวละครหญิงในหนังสือการ์ตูน และได้้นำแนวคิดการเล่าเรื่องที่ถือเป็นแนวคิดสำหรับการวิเคราะห์ภาพยนตร์มาใช้ประกอบการทำวิจัย เนื่องจากองค์ประกอบของภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูนนั้น มีบางส่วนที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจะทำให้ผู้ศึกษาสามารถทำความเข้าใจและวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น

2.4 แนวคิดอุดมการณ์

2.4.1 นิยามของอุดมการณ์

อุดมการณ์ คือ ระบบความคิดที่ถูกออกแบบมาเพื่อชี้นำพฤติกรรมของคนในสังคม อุดมการณ์จึงเป็นเหมือนความเชื่อพื้นฐาน ที่สร้างกรอบความคิดและกำหนดการกระทำ อุดมการณ์จึงเป็นสิ่งเชื่อมโยงกับอำนาจ การครอบงำ การใช้ภาษา การสร้างความชอบธรรม และความเห็นพ้อง (ฤทธิณธ์ เชื้อทอง และ รุจิระ โรจนประภายนต์, 2559) ซึ่งกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์นั้นมีหลากหลาย ดังนั้น หากคนเราอยู่ใต้กรอบอุดมการณ์ที่ต่างกัน วิธีคิด ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ก็จะแตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) อุดมการณ์จึงทำหน้าที่กำหนดความคิดการกระทำของคนในสังคม โดยเฉพาะอุดมการณ์หลักที่ครอบงำอุดมการณ์อื่น ๆ โดยทำหน้าที่ในการสร้างคำจำกัดความให้กับทางสังคมว่าเป็นสิ่งที่ เป็นธรรมชาติหรือเป็นสากล การที่อุดมการณ์หลักสามารถนำเสนอและอธิบายความรู้ต่าง ๆ ว่าเป็นเรื่องธรรมชาติและเป็นสากลได้นั้น เพราะอุดมการณ์เหล่านั้นถูกผลิตซ้ำโดยผู้ที่อยู่ในตำแหน่งที่มีอำนาจ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2548) ซึ่งจะเห็นได้จากอุดมการณ์เรื่องความเป็นชายและความเป็นหญิง การกีดกันผู้หญิงออกจากตำแหน่งแห่งที่มีอำนาจและออกจากการผลิตสร้างความรู้ ซึ่งส่งผลให้อุดมการณ์ความเป็นชายถูกนำเสนอให้อยู่ในสถานะความรู้ที่เป็นสากล รวมถึงอุดมการณ์ความเป็นชายดำรงอยู่ได้เพราะผู้ชายได้เข้าไปอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ที่ถือว่าเป็นสามัญสำนึกหรือความรู้ที่เป็นพื้นฐานของการกระทำ

2.4.2 ประเภทของอุดมการณ์

อุดมการณ์ คือ กรอบวิธีคิดในการสร้างความหมายต่อตัวเราและสังคม ได้จำแนกประเภทของอุดมการณ์ไว้เป็น 3 ชุด คือ (1) อุดมการณ์หลัก ซึ่งเป็นผู้ผลิตและผลิตซ้ำเพื่อครอบงำให้คนเกิดการยอมรับและกลายเป็นกรอบความคิดที่เป็นกระแสหลักของสังคม และมีการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์หลัก (2) อุดมการณ์ทางเลือก คือ อุดมการณ์ที่โอนอ่อนกับระบบวิธีคิดที่เป็นกระแส

หลัก เป็นกรอบความคิดที่ถูกยอมรับในอุดมการณ์หลัก แต่ยังอยู่บนเงื่อนไขบางอย่าง (3) อุดมการณ์ตรงข้าม อุดมการณ์ต่อต้าน หรืออุดมการณ์ที่ปฏิเสธกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์หลัก (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551)

อุดมการณ์จึงเป็นระบบความเชื่อที่คนคิดว่าเป็นความจริง จนกลายเป็นการสร้าง ความหมายในทางสังคมจนเกิดขึ้นเป็นวัฒนธรรมและเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของระบบสังคม ได้แก่ โรงเรียน ศาสนา ครอบครัว การเมือง วัฒนธรรม ถึงอย่างไรก็ตาม แม้อุดมการณ์ในสังคมจะมีอยู่ มากมาย มีลักษณะพื้นฐานแหล่งที่มาแตกต่างกัน ทั้งโรงเรียน ครอบครัว รัฐบาล แต่ท้ายที่สุดแล้ว กลไกต่าง ๆ ก็ทำงานมุ่งสู่อุดมการณ์ชุดเดียวกัน หรือประสานงานและสอดคล้องกัน เพื่อปลูกฝัง แนวความคิดให้ทุกคนในสังคมรับรู้และเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันหรือที่เรียกว่าอุดมการณ์หลัก ร่วมกัน (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) โดยเฉพาะความแตกต่างทางกายภาพหรือ ทางอวัยวะต่าง ๆ ระหว่างเด็กผู้ชายกับเด็กหญิงซึ่งถูกยกให้เป็นสิ่งสำคัญที่สุดสิ่งหนึ่ง และวิถีทาง ของความแตกต่างเหล่านี้ถูกได้รับคำอธิบายที่นำไปสู่การอบรมบ่มนิสัยของผู้ชายและผู้หญิง ส่งผลให้ สังคมมองว่าพฤติกรรมตามเพศที่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรมที่สังคมให้คุณค่า ดังนั้นเมื่อพฤติกรรม ต่าง ๆ ของผู้ชายและผู้หญิงกลายเป็นสิ่งที่ถูกคาดหวัง หากผู้ชายและผู้หญิงไม่ทำตัวให้สอดคล้องกับ บทบาทนั้น จึงถูกวิพากษ์วิจารณ์ ถูกควบคุม และถูกตำหนิ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2548)

อย่างไรก็ตามในการศึกษาหนังสือการ์ตูนครั้งนี้ สิ่งสำคัญของตัวละครหลักที่เป็น ผู้หญิงนั้น ต้องเข้าไปอยู่ในพื้นที่กองทัพนึงซึ่งตามความเข้าใจพื้นฐานทั่วไปนั้น เป็นพื้นที่ของผู้ชายที่ต้องมี ภาพของความแข็งแกร่ง อดทน ดังนั้นเมื่อตัวละครหญิงเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้นแล้ว ส่งผลในตัวละคร ผู้หญิงจะต้องสวมบทบาทความเป็นชาย ซึ่งทำให้เกิดความย้อนแย้งของสังคม ที่มีการจัดแบ่งบทบาท ตามเพศที่สังคมคาดหวังไว้ ทั้งนี้แม้จะมีความขัดแย้งในภาพที่ถูกนำเสนอ แต่กลับลงตัวผ่าน กระบวนการดัดแปลงจากพื้นที่วิทยาศาสตร์เพื่อให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเป็น ธรรมชาติ ส่งผลให้ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ที่ผู้หญิงอาจไม่เป็นผู้หญิงอีกต่อไป

2.4.3 การทำงานของอุดมการณ์

อุดมการณ์เป็นสิ่งที่มีการปฏิบัติที่ที่จะทำให้อุดมการณ์ได้รับการผลิตซ้ำและ ดำรงอยู่ ซึ่งปฏิบัติการของอุดมการณ์มีลักษณะ ดังนี้ (1) การทำให้ดูเป็นธรรมชาติ คือ การที่ทำให้คน ในสังคมไม่ได้ตระหนักถึงหรือตั้งคำถามกับสิ่ง ๆ นั้น และรู้สึกว่าการกระทำนั้นเกิดขึ้นเองตาม ธรรมชาติหรือเป็นเรื่องปกติ (2) การผสมกันระหว่างความจริงกับจินตนาการ ซึ่งวิธีนี้จะเกี่ยวโยงกับ โลกของการสื่อสารอย่างมาก เนื่องจากด้านหนึ่งสิ่งที่เราสัมผัสผ่านสื่อ ถือได้ว่าเป็นโลกแห่งจินตนาการ และอีกด้านหนึ่งเราซึ่งอยู่ในฐานะผู้รับสาร ซึ่งเป็นโลกแห่งความจริง เช่น โฆษณา ที่แม้จะเป็นเรื่อง แต่ง แต่ก็สามารถทำให้ผู้บริโภคเข้าไปมีจินตนาการร่วม หรือเป็นหนึ่งเดียวกับชุดอุดมการณ์นั้นได้ (3) การสร้างชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ โดยการแบ่งข้อความหมายออกเป็นคู่ตรงข้าม และกำหนดชั้นของ

คุณค่าลงไปในช่วงความสัมพันธ์ 4.) การผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (พัชนี เขยจรรยา และ มาณิษา พิศาลบุตร, 2535)

2.4.4 หน้าที่ของอุดมการณ์

อุดมการณ์มีหน้าที่ในการให้คำอธิบายในแง่ของการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม โดยอุดมการณ์จะทำหน้าที่สร้างกรอบหรือให้คำอธิบายว่าทำไมความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงเป็นและไม่เป็นแบบนั้น โดยอุดมการณ์ยังทำหน้าที่ในการเรียกและกำหนดตัวตนหรืออัตลักษณ์ ซึ่งการเรียกเพื่อกำหนดตัวตน ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่มาจากการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เมื่อเราเข้าสู่ระบบความสัมพันธ์กับปัจเจกบุคคลและสังคมรอบตัว เราก็จะถูกเรียกเพื่อกำหนดตัวตนให้เป็นแบบต่าง ๆ เช่น เมื่อเราอยู่ในครอบครัว อุดมการณ์ครอบครัวก็จะกำหนดให้เราเป็นลูกที่ดี หรือภรรยาที่ดี เมื่อเราอยู่โรงเรียนก็จะกำหนดให้เราเป็นนักเรียนที่ดี ซึ่งเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อม หรือสังคมในที่นั้น ๆ และในปัจจุบันกลไกที่กำหนดและสร้างอัตลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดกลไกหนึ่ง คือ สื่อมวลชน (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) เนื่องจากสื่อเป็นพื้นที่ที่อุดมการณ์สามารถส่งผ่านได้ง่าย และรวดเร็วที่สุด

2.5 แนวคิดบทบาทชาย – หญิง

Connell (อ้างใน จักรกริช สังขมณี, 2554) กล่าวถึงความเป็นชายในตอนต้นว่าเป็นสิ่งที่ตั้งอยู่บนความเข้าใจของความสัมพันธ์และลักษณะของความเป็นชายและความเป็นหญิงในแบบชั่วคราวข้าม โดยความเป็นชายนั้นเกิดขึ้นจากการพัฒนาการแสวงหาความรู้แบบวิทยาศาสตร์การแพทย์ ซึ่งให้สาเหตุที่ผู้ชายกับผู้หญิงมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันอันเป็นผลมาจากเพศที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ลักษณะของความเป็นชายหมายถึงอะไรที่ไม่ใช่ความเป็นหญิง เช่น ถ้าผู้หญิงอ่อนแอ ผู้ชายต้องเข้มแข็ง หรือผู้หญิงต้องพึ่งพาผู้อื่น ผู้ชายต้องอิสระ ในขณะที่ Simone de Beauvoir ได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงเพศสถานะในงาน *The Second Sex* (1949) ว่า ผู้หญิงนั้นถูกทำให้เป็นอื่นจากกระบวนการสร้างความเป็นชาย จากการเชื่อมโยงเพศสถานะกับสถานการณ์และโครงสร้างทางสังคมมากกว่าที่จะเป็นเรื่องของบุคลิกภาพที่กำหนดอย่างตายตัวจากเพศ ต่อมา Connell ได้กล่าวถึงเรื่องบทบาทความเป็นชายที่ถูกยึดโยงอยู่กับเพศ (Sex Roles) ซึ่งดำรงอยู่ในโครงสร้างความสัมพันธ์ของเพศสถานะในแต่ละสังคม โดยสิ่งสำคัญของความเป็นชายและความเป็นหญิงเป็นเรื่องของการสร้างผ่านการนิยามตามความเข้าใจ ความคาดหวังของสังคม มากกว่าที่จะกำหนดมาแล้วตายตัว ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อการจัดระเบียบของสังคม บทบาทการเป็นชายหรือหญิงจึงเป็นเป้าหมายเพื่อการจัดระเบียบของสังคมโดยการนำชุดความคาดหวังของสังคมเข้าสู่ตัวบุคคลในสังคม ผ่านการแสดงออกตามเพศทางชีวภาพของตนเอง ความเป็นชายและหญิงจึงได้ถูกเผยแพร่และต่อยอดเรื่องบทบาทที่ยึด

โยงกับเพศอย่างแพร่หลายในสื่อต่าง ๆ ที่ชี้ให้เห็นว่าผู้ชายควรแสดงออกบทรบทางและมีภาพลักษณ์แบบใดและผู้หญิงควรมีหน้าที่อะไร ควรแสดงออกแบบไหน อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงบทบาทที่ยึดโยงอยู่กับเพศนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อสถาบันทางสังคมที่มีอำนาจสร้างความหวังใหม่ ๆ และถ่ายทอดความหวังเหล่านั้นให้กับบุคคลในสังคม ความคาดหวังของสังคมจึงกลายเป็นบรรทัดฐานของสังคมในการแสดงออกบทรบทางระหว่างชายหญิง แนวคิดบทบาทชายและหญิงจึงมีลักษณะที่กว้างและครอบคลุมประเด็นทางสังคมทั่วไปได้เป็นอย่างดี เนื่องจากแนวคิดนี้ส่งผลต่อการสร้างบรรทัดฐานและความเข้าใจในเรื่องของการประกอบอาชีพ การดำรงตำแหน่งทางการเมือง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และกิจกรรมทางสังคมอื่น ๆ จำนวนมาก

2.6 เพศสถานะกับสื่อมวลชน

เพศสถานะ ถือเป็นวัฒนธรรมที่มองเห็นได้ง่ายที่สุด ความแตกต่างระหว่าง เพศตามธรรมชาติ (sex) กับเพศสถานะ (gender) คือ เพศตามธรรมชาตินั้นเป็นลักษณะที่ติดตัวมาโดยธรรมชาติ คือ การมีอวัยวะเพศที่บ่งบอกว่าบุคคลนั้นเป็นผู้หญิงหรือชาย แต่เพศสถานะ เป็นลักษณะทางเพศที่เกิดจากการประกอบสร้างของสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นเพศสถานะจึงเป็นสิ่งที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม แต่ละยุคสมัย ในวัฒนธรรมหนึ่ง ผู้หญิงอาจถูกกำหนดให้มีลักษณะนิสัยที่อ่อนแอ อ่อนโยน ในขณะที่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง ผู้หญิงอาจถูกกำหนดให้แข็งแรง และกล้าหาญ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554) เพศสถานะจึงไม่ใช่ลักษณะที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่เกิดจากการประกอบสร้างของสังคมและวัฒนธรรมที่ทำงานผ่านระบบสถาบันและกลไกต่าง ๆ ของสังคม เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว โรงเรียน สถานที่ทำงาน ศาสนา รวมไปถึงสถาบันสื่อ วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเพศสถานะจึงเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ และจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาด้วยการกระทำของสถาบันทางสังคมและวัฒนธรรม

สื่อมวลชนมีหน้าที่ในการสะท้อนความจริงที่อยู่ในสังคมให้คนในสังคมได้รับรู้ แต่ในความจริงแล้วสื่อมวลชนไม่ได้เพียงแค่นำเสนอความจริง แต่มีการสร้างภาพแห่งความเป็นจริงของสังคมขึ้นมาใหม่ โดยเลือกว่าจะนำเสนอเนื้อหาใดและให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ อย่างไร (ระวีวรรณ ประกอบผล, 2535) ซึ่งในด้านการนำเสนอภาพระหว่างผู้ชายกับผู้หญิงผ่านสื่อนั้น เรามักจะเห็นแต่ภาพของผู้ชายที่มักจะบทรบทางเหนือกว่าผู้หญิง ซึ่งการสร้างภาพที่บิดเบือนของสื่อมวลชนได้ส่งผลกระทบอย่างกว้างขวาง เช่น ด้านความไม่เสมอภาคในครอบครัวที่ทำให้ผู้หญิงเกิดการยอมรับในความไม่เท่าเทียม จนกลายเป็นบรรทัดฐานและรูปแบบพฤติกรรมทางสังคม

การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทและหน้าที่ของเพศชายและเพศหญิง เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยทำให้ภาพลักษณ์ของเพศชายและหญิงถูกปรากฏ

ออกมาให้เห็นผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ในช่วงต้นปี พ.ศ.2533 คนส่วนใหญ่เน้นให้ความสนใจในบทบาทของเพศชาย แต่ในช่วงปี พ.ศ.2543 ความคิดและมุมมองเกี่ยวกับบทบาทของเพศหญิงในสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป (สินีนาฏ แสนพิทักษ์, มปป.) ผู้หญิงมีโอกาสดูการแสดงความรู้ความสามารถมากขึ้น ส่งผลให้ผู้หญิงถูกนำเสนอผ่านสื่อให้บทบาทที่หลากหลายได้มากขึ้น ในขณะเดียวกันหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งถือเป็นสื่อหนึ่งที่มีความนิยมนั้น ได้มีการนำเสนอบทบาทของผู้หญิงที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน

2.6.1 สตรีนิยมกับสื่อ

แนวคิดหลักของกลุ่ม Cultural Study ประการหนึ่งคือ ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เรียกว่า วัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) เช่น นิตยสารผู้หญิง หนังสือพิมพ์ ในผลงานเหล่านี้แม้จะมุ่งเน้นไปที่ความบันเทิง แต่เมื่อพิจารณาไปในเนื้อหาแล้ว ในวัฒนธรรมประชานิยมได้มีการแอบซ่อนการต่อต้านในรูปแบบการแสดงออกหลาย ๆ ระดับ ตั้งแต่การปฏิเสธ การหยาม การล้อเลียน ปะปนอยู่ด้วยเสมอ (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545)

แนวคิดของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม ได้นำเสนอเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่ถูกนำเสนอในสื่อโดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องบทบาททางเพศนั้น จะทำหน้าที่เป็นตัวแบบ (Role-Model) ดังนั้นงานวิจัยของกลุ่มสตรีนิยมจะเน้นวิเคราะห์ในเนื้อหาเชิงปริมาณของภาพผู้หญิงและผู้ชายในสื่อมวลชน การศึกษาเรื่องผู้หญิงกับสื่อมวลชนส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นศึกษาภาพของผู้หญิงที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ เนื่องจากสื่อจะมีมุมมองถึงบทบาททางเศรษฐกิจของผู้หญิงในฐานะผู้บริโภค (ระวีวรรณ ประกอบผล, 2535) ดังนั้นเรามักจะเห็นภาพของผู้หญิงอยู่ในโฆษณามากเท่ากับผู้ชาย แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปคือ ลักษณะของการนำเสนอ ผู้หญิงจะถูกนำเสนอในบทบาทที่บ้าน ในขณะที่ภาพของผู้ชายผู้นำเสนอบทบาทในด้านอาชีพหรือกิจกรรมนอกบ้าน และแม้จะมีการนำเสนอภาพของผู้หญิงในด้านอาชีพก็จะเป็นงานที่ผู้หญิงทำตามกรอบของสังคม หรือไม่อาจเป็นการนำเสนอภาพของผู้หญิงที่เน้นดึงดูดเพศตรงข้าม

2.7 ทฤษฎีการผจญภัยของฮีโร่

Joseph Campbell ได้สรุปวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษออกมาเป็นทฤษฎี Monomyth หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ” ไว้ในหนังสือ The Hero with a Thousand Faces ว่าการเดินทางของวีรบุรุษสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ คือ การออกเดินทาง (Departure) การครอบครอง (Initiation) และการเดินทางกลับ (Return) และใน 3 ขั้นตอนใหญ่ แบ่งออกเป็น 17 ขั้นตอนย่อย โดยกล่าวถึงการเดินทางของวีรบุรุษเพื่อค้นหาสิ่งที่ขาดหายไป ซึ่ง

ในการเดินทางจะต้องพบเจอกับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการเดินทางและได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม การผจญภัยของวีรบุรุษแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องปรากฏครบทุกขั้นตอน บางขั้นตอนอาจหายไปหรืออาจมีการสลับลำดับขั้นตอนได้

2.7.1 ขั้นตอนการออกเดินทาง (Departure)

2.7.1.1 เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The call to adventure)

จุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษจะประสบกับเหตุการณ์บางอย่างหรือได้พบบุคคลที่กระตุ้นให้วีรบุรุษออกผจญภัยซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต วีรบุรุษจะต้องเดินทางออกจากโลกที่คุ้นเคยและเข้าสู่โลกแห่งการผจญภัยที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนและไม่รู้ว่าจะเป็นอย่างไ

2.7.1.2 การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the call)

วีรบุรุษบางคนไม่เต็มใจที่จะออกผจญภัยและอาจปฏิเสธเสียงเรียกเข้าสู่การผจญภัย โดยมีสาเหตุมาจากความกลัวเนื่องจากไม่รู้ว่าจะเป็นอย่างไ แต่จะมีเหตุผลบางอย่างให้สุดท้ายแล้ววีรบุรุษต้องออกไปผจญภัย

2.7.1.3 ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural aid)

วีรบุรุษจะได้รับการปกป้องคุ้มครองและได้รับการช่วยเหลือจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจมาในรูปแบบของการให้การปกป้อง ให้คำปรึกษา หรือได้รับของขวัญ

2.7.1.4 การข้ามขีดจำกัดแรก (The crossing of the first threshold)

เมื่อวีรบุรุษเดินทางมาถึงเขตแดนหรือขีดจำกัดแรกที่จะเข้าสู่โลกที่เขาไม่คุ้นเคยเปรียบได้กับการข้ามขีดจำกัดแรก โดยปกติวีรบุรุษต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์เขตแดนเพื่อข้ามขีดจำกัดแรกเสียก่อนจึงจะสามารถเข้าสู่ขั้นถัดไป

2.7.1.5 การติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale)

เมื่อก้าวเข้าสู่ดินแดนของการผจญภัยก็เปรียบเสมือนว่าวีรบุรุษได้ตกอยู่ในสถานที่อันมืดมิดเหมือนอยู่ในท้องปลาวาฬ นำหวาดกลัวและเต็มไปด้วยอันตราย วีรบุรุษจะรู้สึกไม่มีทางออก

2.7.2 ขั้นตอนการครอบครอง (Initiation)

2.7.2.1 ถนนแห่งการทดสอบ (The road of trials)

เมื่อออกมาจากท้องปลาวาฬ วีรบุรุษจะถูกทดสอบหลายครั้ง แต่การทดสอบเหล่านี้เป็นเพียงการทดสอบเล็ก ๆ ที่ไม่มีการทดสอบที่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง

2.7.2.2 การพบกับเทพธิดา (The meeting with the goddess)

วีรบุรุษจะพบกับเทพธิดา โดย Cambell อธิบายว่า ผู้หญิง คือ ผู้ให้ บทเรียนที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในด้านความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนเกี่ยวกับชีวิตที่หลากหลายแง่มุม

2.7.2.3 ผู้หญิงในฐานะผู้ยั่ววน (Woman as the temptress)

ขั้นตอนนี้ ผู้หญิงในฐานะผู้ยั่ววนถือเป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษสามารถข้ามพ้นความลุ่มหลงทางกายไปสู่การชำระล้างด้านจิตใจได้หรือไม่

2.7.2.4 การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา (Atonement with the Father)

ขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะเผชิญกับการทดสอบอย่างสาหัสจากพลังหรืออุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ สำหรับวีรบุรุษ เนื่องจากพระบิดา คือ สัญลักษณ์แทนพลังและอำนาจสูงสุด บังคับและควบคุมสิ่งต่าง ๆ ทั้งหมด

2.7.2.5 การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apotheosis)

เมื่อวีรบุรุษผ่านบททดสอบอย่างสาหัสมาได้ ความคิดและมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลงไปเหมือนกับเขาได้เกิดใหม่ กลายเป็นอีกคนหนึ่งหรือราวกับเป็นเทพเจ้า เขาจะไม่มองเฉพาะผลประโยชน์ส่วนตนแต่จะคำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม

2.7.2.6 ความดีงามสูงสุด (The ultimate boon)

วีรบุรุษจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุด ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาออกไปผจญภัยและตามหา ความดีงามสูงสุดหรือสิ่งล้ำค่าสูงสุดของวีรบุรุษแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

2.7.3 ขั้นตอนการเดินทางกลับ (Return)

2.7.3.1 การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the return)

เมื่อวีรบุรุษค้นพบหรือได้รับสิ่งดีงามสูงสุดแล้ว วีรบุรุษบางคนอาจปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการและมีความสุขกับสถานะในขั้นตอนนี้

2.7.3.2 การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The magic flight)

สำหรับวีรบุรุษที่ตัดสินใจเดินทางกลับ หากเขานำสิ่งดีงามสูงสุดหรือความดีงามสูงสุดกลับมาโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่ง ๆ นั้น เขาจะถูกไล่ล่าจึงต้องหลบหนี โดยส่วนใหญ่จะใช้เวทมนตร์หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี

2.7.3.3 การช่วยเหลือจากภายนอก (Rescue from without)

สำหรับวีรบุรุษที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ จำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือจากภายนอก คือ จากสิ่งอื่นหรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจาก Cambell มองว่าผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้จะต้องนำสิ่งดีงามสูงสุดที่เขาได้รับ กลับมาให้กับโลกเดิมเพื่อให้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งนั้นด้วย

2.7.3.4 การข้ามสู่การกลับคืน (The crossing of the return threshold)

ขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิม ด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้อย่างปกติ

2.7.3.5 เจ้าแห่งสองโลก (Master of the two worlds)

เมื่อวีรบุรุษสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยและโลกเดิมได้โดยไม่ทิ้งบทเรียนหรือสิ่งที่เขาได้รับจากการผจญภัย มีการผสมผสานสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับโลกเดิมก่อนการผจญภัย เขาจะเปรียบเสมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสอง

2.7.3.6 อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to live)

เมื่อผสมผสานประสบการณ์จากโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมเข้าด้วยกันได้และเปรียบเสมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสอง สุดท้ายวีรบุรุษก็จะมีอิสระอย่างเต็มที่

2.8 ทฤษฎีวาทกรรมแนววิพากษ์

ทฤษฎีวิเคราะห์วาทกรรมแนววิพากษ์ของนอร์แมน แฟร์คลัฟ ในการวิเคราะห์ตัวบทได้แบ่งการวิเคราะห์วาทกรรมเป็น 3 ระดับ (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556) คือ

1. ตัวบท (text) คือ สนใจที่การผลิตสร้างความหมายขึ้นจากตัวบทเพื่อให้เป็นตัวแทนของสิ่งต่าง ๆ

2. ภาวปฏิบัติการของวาทกรรม (Discourse Practice) คือ การปฏิสัมพันธ์ในเชิงวิภาษวิธีการผลิตสร้างวาทกรรมในบริบททางสังคม การซึมซับรับความหมาย และการใช้ประโยชน์จากวาทกรรม

3. ปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) ได้แก่ ระบบระเบียบทางสังคมซึ่งเป็นผลผลิตที่มองเห็น รับรู้ได้ในรูปของการสื่อสาร เป็นแนวปฏิบัติ บังคับให้กระทำและห้ามไม่ให้กระทำ

ตัวบทจัดเป็นองค์ประกอบย่อยที่เล็กที่สุดของวาทกรรม ตัวบทเมื่อมาประกอบเข้าด้วยกันจะอยู่ในรูปคำ (Word) คำศัพท์ (Vocabulary) อนุประโยค (Clause) และประโยค (Sentence) ตัวบททำหน้าที่เป็นตัวแทนในการนำเสนอโลกทางสังคม และโลกทางกายภาพ เป็นสิ่งที่คนใช้ในกระบวนการสร้าง – ผลิตความหมายในเหตุการณ์ทางสังคม (Social Events) ซึ่งนอกจากจะใช้ตัวบทเป็นแนวทางหรือเป็นตัวแทนเสนอความหมายแล้ว ยังใช้ในการผลิตสร้างความหมายด้วย

ตัวบทมีความหมายใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ตัวบทที่บ่งบอกการกระทำ (Action) ซึ่งปรากฏในรูปของประเภทของตัวบท (Genres) เป็นการบ่งบอก ชี้แนะแนวทางให้กระทำ เช่น การลำดับเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น
2. ตัวบทมีลักษณะของการเป็นตัวแทน (Representation) คือ มีลักษณะเป็นวาทกรรมที่ครอบงำ และส่งผลต่อการรับรู้ของตน
3. การนิยาม (Identification) คือ ผลที่ตามมาจากการเป็นตัวแทน และการกระทำที่ฝังแน่น โดยสะท้อนให้เห็นในลักษณะรูปแบบเฉพาะ (Styles) เป็นกฎเกณฑ์ทางวาทกรรมของแนวทางที่เริ่มต้นที่จะเป็น และพัฒนาไปสู่อัตลักษณ์ (Identities)

การพิจารณาองค์ประกอบที่ถูกจัดระเบียบของวาทกรรม (Order of Discourse) ประการแรกจะแสดงให้เห็นถึงการมารวมกันของตัวบท ทั้งการจัดวาง การเลือกใช้คำศัพท์ การเรียงลำดับคำ โครงสร้างของประโยค รูปแบบของประโยค การเรียงประโยค และภาพรวมความเชื่อมโยงกัน รวมถึงการนำคำหรือตัวบทที่ถูกกล่าวถึงแล้วมาใช้ซ้ำ เปลี่ยนตำแหน่ง เพื่อเน้นย้ำหรือสร้างความหมายใหม่ และประการที่สอง พิจารณาการเชื่อมต่อกันระหว่าง เหตุการณ์ทางสังคม และการปฏิบัติการทางสังคมที่ตัวบทเสนอ (สามชาย ศรีสันต์, 2557)

การสร้างความเป็นตัวแทนและรูปแบบเฉพาะ มีเทคนิควิธีการในการสร้างจากการใช้วาทกรรมที่มีมาก่อนหน้า ทำการผลิตซ้ำ หรือเชื่อมโยงวาทกรรมหลากหลายเข้าด้วยกันเพื่อผลิตวาทกรรมใหม่ ๆ เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวาทกรรม (Intertextuality)

ส่วนการวิเคราะห์ประเภทของตัวบท (Genres) จะพิจารณาที่องค์ประกอบ การจัดวาง จังหวะ น้ำเสียง สีลา การปรากฏตัว การแต่งกาย รูปทรง ฉาก แสง ซึ่งประกอบรวมกันเข้าเพื่อสร้างความหมายบางอย่าง และจัดวางตำแหน่งของผู้อ่านให้มีสถานะแตกต่างกัน

ดังนั้น การวิเคราะห์การประกอบสร้างของตัวบท ภายใต้สถานการณ์เฉพาะที่เรียกว่า ภาวปฏิบัติทางวาทกรรม ซึ่งจะนำไปสู่ปฏิบัติการทางสังคม เป็นกระบวนการปะทะประสานที่เชื่อมโยงซ้อนทับกัน เพื่อค้นหาอำนาจที่แฝงอยู่ในปฏิบัติการทางสังคม (สามชาย ศรีสันต์, 2557)

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน

จากการทบทวนวรรณกรรมการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาในประเทศไทยเกี่ยวกับ "การ์ตูน" พบว่า ภาพรวมเป็นการศึกษาที่แบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวบท/เนื้อหา โดยมุ่งศึกษาในประเด็นของจริยธรรมในการ์ตูน เช่น การศึกษาของพสุ ชัยเวช (2549) ที่มุ่งวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนที่เสนอในรายการ

ช่อง 9 การ์ตูน โดยใช้เกณฑ์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูน 28 ข้อ ที่นำเสนอโดย กรรณิกา ศรีเจริญ, เบญจา บุญยสนธิกุล และสุรางค์ รุ่งเรือง (พ.ศ.2525) ซึ่งเกณฑ์ต่างๆเหล่านั้น ล้วนแต่มาจากข้อกำหนดทางสังคม เพื่อส่งเสริมสังคม และหากเนื้อหาการ์ตูนที่นำเสนอขัดต่อข้อกำหนดทางสังคม จะถือว่าเป็นการ์ตูนที่ต่อต้านและทำลายสังคม

ในการศึกษาของ จันทรา วงศ์เยาว์ฟ้า (2545) เรื่องการสื่อสารเรื่องจริยธรรมของหนังสือการ์ตูน: กรณีศึกษาการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน ได้มุ่งศึกษาภาพรวมของการนำเสนอ และการสื่อสารถ่ายทอดความหมายด้านจริยธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ได้กล่าวสรุปถึงเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนว่า แม้จะเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม แต่บางตอนก็ยังมีเนื้อหาที่ไม่ได้ปลอดภัยโดยสมบูรณ์แก่เด็ก ซึ่งอาจทำให้เด็กได้รับอิทธิพลในการทำลายระดับมาตรฐานทางจริยธรรมของจิตใจเด็ก ดังนั้น จันทราจึงมองว่าเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองที่ต้องคัดเลือกและกลั่นกรอง เลือกแต่หนังสือการ์ตูนที่มีมาตรฐาน ตามเกณฑ์ลักษณะของการ์ตูนที่ดี ในขณะเดียวกัน ลักษณะของการ์ตูนที่ดี ที่ได้มีการกล่าวถึงนั้น ได้มีข้อหนึ่งได้กล่าวว่า การ์ตูนที่ดีต้องมีเนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม และการนำเสนอเนื้อหาหลักคุณธรรมนี้ ไม่ควรที่จะใช้วิธีสอนโดยตรง เพราะจะทำให้หน้าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะถ้าแทรกในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึงทำให้เห็นถึงความย้อนแย้ง ว่าท้ายที่สุดแล้ว การ์ตูนที่มีลักษณะของการ์ตูนที่ดีก็ไม่สามารถที่จะเป็นการ์ตูนที่ปลอดภัยได้ เนื่องจากยังมีฉากที่ทำลายจริยธรรมอยู่ และการ์ตูนที่ปลอดภัยแบบที่ไม่มีฉากทำลายจริยธรรมเลย จะสามารถเป็นการ์ตูนที่ดีได้หรือไม่ เนื่องจากจริยธรรมหรือคุณความดีต่างๆ ล้วนแต่ถูกประกอบสร้างขึ้น ผ่านกระบวนการสร้างความหมายตรงข้าม ซึ่งหากไม่มีด้านลบหรือด้านที่ไม่ดี คนเราจะสามารถเข้าใจได้ว่าความดีคืออะไร

จันทราได้มีการเสนอแนะว่าการ์ตูนที่เด็กอ่าน ควรมีเนื้อหาที่เป็นเรื่องจริง ไม่ชวนฝัน ไม่ใช่เรื่องราวเกี่ยวกับอภินิหาร แต่ต้องดำรงไว้ซึ่งจริยธรรมอันดีงาม ซึ่งผู้ศึกษามองว่างานเล่มนี้มีความขัดแย้งในตัวเอง เนื่องจาก จริยธรรมอันดีงามเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากอุดมคติ และไม่สามารถสรุปได้ว่าอะไรคือความดีงาม ดังนั้นแล้วหากการ์ตูนต้องมีเนื้อหาที่มีจริยธรรมที่ดีงาม ก็ไม่ต่างอะไรกับการ์ตูนชวนฝันเรื่องหนึ่งเช่นกัน

2. วิเคราะห์ผู้รับสาร เพื่อแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของการ์ตูนหรือการตีความของผู้รับสาร เช่น การศึกษาของ พชรินทร์ นฤเบศกรีส (2551) ได้ศึกษาเรื่อง จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแมนติก โดยในการศึกษาวิจัยนี้ มีการพูดถึงผลการศึกษาของ Elizabeth M. Perse ว่า การที่ผู้หญิงใช้สื่อ Erotica เพื่อเสริมความรู้เรื่องเพศนั้น เป็นเพราะสังคมวางเรื่องเพศไว้ในตำแหน่งที่เป็นเรื่องหวงห้ามสำหรับผู้หญิง ซึ่งพชรินทร์ได้มองว่าสอดคล้องกับผลการศึกษาของตน เพราะผู้หญิงได้ให้เหตุผลว่า เลือกอ่านเพราะเหมาะสมกับตัวเองมากกว่า

ซึ่งเท่ากับว่าผู้หญิงตกอยู่ภายใต้กรอบที่สังคมกำหนด ที่ให้เรื่องเพศสำหรับผู้หญิงเป็นเรื่องต้องห้าม แต่ในมุมมองของผู้ศึกษาลับมองว่า ทั้งที่จริงแล้วมีสื่อมากมายที่สามารถเข้าถึงได้ แต่ผู้หญิงเลือกที่จะใช้สื่อที่เป็นการ์ตูน อาจเป็นเพราะความชอบของเธอเอง ไม่ใช่เพราะสังคมกำหนด แต่ในงานนี้ก็ไม่สามารถสรุปได้ว่าแท้จริงแล้วเธอเลือกสื่อที่เป็นการ์ตูนเพราะอะไร เนื่องจากการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จึงไม่สามารถทำให้รู้ถึงคำตอบที่แท้จริงของผู้หญิงที่ตอบแบบสอบถามเหล่านั้น

การศึกษาของ ปาริชาติ สุริยวพันธ์ (2549) เรื่อง ทศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง โดยการศึกษาเรื่องนี้ได้มีการเชื่อมโยงรายได้กับพฤติกรรมการเลือกซื้อหรือเช่าการ์ตูน แต่ไม่ได้มีการให้เหตุผลเนื่องจากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งในการศึกษาของ ลลิตา ศุภนิมิตวงศ์ (2555) เรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับหนังสือการ์ตูนประเภทชายรักชาย และความพึงพอใจของวัยรุ่นหญิง (15-25 ปี) ในกรุงเทพมหานคร ได้แย้งกับการศึกษาของปาริชาติ ว่ารายได้ไม่ได้มีผลต่อพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน เนื่องจากผู้อ่านมีวิธีการที่จะทำให้ตนเองได้อ่านหนังสือการ์ตูนที่อยู่นอกเหนือจากวิธีการซื้อหรือเช่าการ์ตูน เช่น การยืมเพื่อน แต่มีประเด็นที่สอดคล้องกับการศึกษาของปาริชาติ คือ ส่วนของเหตุผลที่ผู้อ่านเลือกอ่านการ์ตูน คือ เพื่อนหรือคนรู้จัก และในการศึกษาของลลิตายังเผยให้เห็นว่า ผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนชายรักชาย ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้หญิง การศึกษานี้จึงทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่า ตัวผู้หญิงนั้นไม่ได้ตกอยู่ภายใต้ของการแบ่งเพศ หรือมองว่าผู้ชายต้องคู่กับผู้หญิงเท่านั้น แต่ผู้หญิงมีการเปิดกว้างและยอมรับความจริงในเรื่องของความสับสนไหลทางเพศ และไม่ยึดติดกับความรักแบบเพศตรงข้าม เป็นแบบฉบับตายตัว

3. การศึกษาทั้ง 2 ลักษณะควบคู่กัน คือ วิเคราะห์ตัวบท ร่วมกับวิเคราะห์ผู้รับสาร โดยในส่วนเนื้อหา จะมุ่งศึกษาในประเด็นทางเพศ เช่น การศึกษาของ ณิชชา ถาวร (2545) เรื่องการเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่องเพศ¹⁹ ของเด็ก²⁰ ผ่านการสร้างสัญลักษณ์ทางเพศ ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกับแบบเรียนเพศศึกษา ที่มุ่งศึกษาเนื้อหาทางเพศในหนังสือการ์ตูนกับแบบเรียนเพศศึกษา พร้อมทั้งศึกษาการเรียนรู้ของเด็กเรื่องเพศผ่านหนังสือการ์ตูนกับแบบเรียนเพศศึกษา

การศึกษานี้ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องของเพศ ว่าเป็นสิ่งที่สังคมไม่ควรปิดกั้นความรู้ในด้านเพศกับเด็ก ว่าเป็นสิ่งไม่ดี ห้ามคิด ห้ามถาม การที่ไม่มีหลักสูตรเพศศึกษาในโรงเรียนก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กพยายามหาคำตอบเองจากสื่อต่างๆ ซึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องเพศ

¹⁹ การเรียนรู้เรื่องเพศ หมายถึง การตีความหมายของสัญลักษณ์ รหัส วัฒนธรรมทางเพศ และการถ่ายทอดเป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนและแบบเรียนเพศศึกษา

²⁰ เด็ก หมายถึง นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดลำปาง ที่อ่านหนังสือการ์ตูน

แบบไม่ถูกไม่ควร โดยกล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับเพศ คือ ปัญหาการตั้งครรภ์ในระหว่างเรียน ทำให้ต้องออกจากโรงเรียนกลางคัน ปัญหาการทำแท้งที่ผิดกฎหมาย ปัญหาเด็กถูกทอดทิ้ง มีสาเหตุมาจากการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งปัญหาที่ผู้เขียนกล่าวถึงนี้ จะกล่าวถึงแต่ผู้หญิง โดยใช้ให้เห็นว่า เด็กผู้หญิงเหล่านี้เป็นปัญหา และผลักให้ผู้หญิงกลุ่มนี้กลายเป็นคนที่แปลกแยกจากสังคม ซึ่งการศึกษาของณัชชา แม้จะต้องการให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองในเรื่องเพศ ว่าเป็นเรื่องธรรมชาติ ไม่ควรปิดกั้น แต่ก็ยังเผยให้เห็นถึงการผลิตซ้ำในเรื่องของการปฏิบัติตัวในเรื่องเพศของผู้หญิง ว่าควรจะต้องเป็นไปตามกรอบจริยธรรมที่สังคมกำหนด จึงสะท้อนให้เห็นว่า เรื่องเพศนั้น ยังเป็นพื้นที่ที่ต้องห้ามสำหรับผู้หญิง

4. การศึกษาคำร่ำในประเด็นที่เชื่อมโยงกับเพศสถานะ (gender) และเพศวิถี (sexuality) โดยผ่านการควบคุมความคิดเรื่องเพศของผู้หญิง ผ่านกลไกต่างๆ เช่น วิธีคิดในเรื่องการให้คุณค่าของผู้หญิง บทบาทหน้าที่หญิง-ชาย

(1) การวางตัวต่อเพศตรงข้าม

การศึกษาของ ณัชชา ถาวร (2545) เรื่องการเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็ก ผ่านการสร้างสัญลักษณ์ทางเพศ ในหนังสือการตื้นตันญี่ปุ่นกับแบบเรียนเพศศึกษา โดยมีการกล่าวถึงการวางตัวของเพศหญิงว่า

“การวางตัวของเพศหญิงนั้น จะต้องทำตัวให้เพศชายยกย่องและให้เกียรติ โดยฝ่ายหญิงจะต้องเข้าใจว่า ผู้ชายที่ดี หรือเป็นสุภาพบุรุษนั้น ต้องไม่ล่วงเกินผู้หญิง”

จากข้อความดังกล่าว ทำให้ผู้ศึกษาเห็นถึงการเลือกปฏิบัติ และแบ่งแยกการให้คุณค่ากับผู้หญิง กล่าวคือ หากผู้หญิงคนใดที่ไม่สามารถทำให้ผู้ชายยกย่องได้ ก็จะกลายเป็นว่าผู้หญิงคนนั้น ไม่จำเป็นต้องได้รับเกียรติจากผู้ชาย ส่งผลให้คุณค่าของผู้หญิง ขึ้นอยู่กับมาตรฐานการให้ค่าของผู้ชาย ผ่านการตัดสินจากผู้ชาย ผู้หญิงกลายเป็นเพศที่ต้องพยายามเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเอง ผ่านวาทกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม โดยคุณค่าเหล่านี้ผู้หญิงไม่สามารถเป็นตัวกำหนดให้ตัวเองได้เลย และนอกจากนี้ผู้หญิงยังต้องเข้าใจด้วยว่า ผู้ชายที่ดีเป็นอย่างไร จึงทำให้เห็นว่า มุมมองความสัมพันธ์ของผู้หญิงผู้ชายนั้น ได้กำหนดความคิดของผู้หญิงเอาไว้ ในขณะที่ผู้ชายสามารถที่จะคิดหรือปฏิบัติอย่างไรก็ได้

(2) การควบคุมเรื่องเพศ

หัวข้อการควบคุมเรื่องเพศ การศึกษาของณัชชา ได้มีการกล่าวถึงค่าของผู้หญิงว่า

“เด็กผู้หญิงคนหนึ่ง มองค่าของผู้หญิงว่าอยู่ที่ตัวของผู้หญิงเอง ที่เห็นคุณค่าในตัวเองหรือเปล่า และทำตัวให้มีค่าหรือเปล่า ค่าของผู้หญิงไม่ได้อยู่ที่ความสวยเสมอไป บางคนไม่สวยเลยแต่มีความมั่นใจในตนเอง การรู้จักแต่งตัวให้ดูดี การมีบุคลิกที่ดี การพูดและการวางตัว

ที่เหมาะสม ก็จะทำให้เรามีค่าขึ้น แม้ความสวยจะเป็นสิ่งสำคัญ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ สติปัญญาและความสามารถของผู้หญิง มีค่ากว่าความสวยมากนัก”

ในส่วนนี้ แม้นัชชาต้องการจะบอกว่า ความสวยไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุด แต่ยังสะท้อนให้เห็นว่าความสวยยังเป็นสิ่งที่สำคัญกับการให้คุณค่าของผู้หญิงอยู่ดี กล่าวคือ ผู้หญิงที่ไม่สวยจะต้องมีข้อกำหนดที่มากขึ้น จะต้องมีการปรุงแต่งร่างกายมากขึ้น และต้องปฏิบัติตามให้เป็นไปตามที่สังคมยอมรับ จึงจะทำให้ผู้หญิงกลุ่มนี้มีคุณค่ามากขึ้นและเป็นที่ยอมรับ เหมือนกับผู้หญิงคนอื่นๆ ที่สวย

(3) ความอาย

ณัชชาได้กล่าวว่า ความอาย เป็นเครื่องมือหรือกลไกอีกอย่างหนึ่ง ที่สังคมใช้ในการควบคุมคนในสังคม ในการกระทำเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะการใช้เพื่อควบคุมความคิดเรื่องเพศของผู้หญิง ผู้หญิงจะถูกเลือกให้เป็นเพศที่ต้องอาย เป็นเพศที่ถูกผูกติดไว้กับระบบศีลธรรมจากประเด็นในเรื่องของความอายนี้ จึงทำให้ผู้ศึกษาสังเกตได้ว่า ทั้งระบบศีลธรรมและคุณค่าของผู้หญิงนั้น ถูกลำเลียงเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกัน โดยการอาศัยการตีความและให้ค่าจากสังคมจากบุคคลภายนอก มากกว่าที่ตัวผู้หญิงเองจะเป็นผู้กำหนด

ทั้งนี้ ในส่วนของการอธิบายผลเกี่ยวกับการที่เด็กมีความคิดเห็นสอดคล้องกับสาระที่แบบเรียนเพศศึกษานำเสนอ เช่น เรื่องบทบาทชายหญิง โดยทั้งเด็กผู้หญิงและผู้ชาย เห็นว่างานบ้านเป็นหน้าที่ของผู้หญิง ถึงแม้ว่าผู้หญิงและผู้ชายจะต่างออกไปทำงานนอกบ้าน แต่การทำงานบ้านต้องเป็นหน้าที่ของผู้หญิง การศึกษาของณัชชา จึงสะท้อนให้เห็นว่า แบบเรียนเพศศึกษาเป็นเครื่องมือ และกลไกอย่างหนึ่งในผลิตซ้ำความชอบธรรมในการสร้างความไม่เสมอภาคระหว่างผู้ชายกับผู้หญิง ผ่านระบบการศึกษา ที่คนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องที่ปลอดภัยกับเด็ก ส่งผลให้ผู้หญิงยอมรับภาระและการกดขี่ต่างๆ อย่างไม่มีเงื่อนไข เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ได้เข้ามาอยู่ในความคิดของพวกเขาแล้ว

(4) บทบาทชาย-หญิง

การศึกษาของ ภัทรหทัย มังคะตานะรา (2541) เรื่องการนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540) โดยมุ่งศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย ในเรื่องของลักษณะทางกายภาพ พฤติกรรม คุณธรรม และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ องค์ประกอบที่สำคัญในการดำเนินเรื่อง รวมถึงภารกิจและหน้าที่ของวีรบุรุษ ซึ่งได้มีการจัดประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีการนำเสนอวีรบุรุษในลักษณะแบบใดบ้าง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัยของวีรบุรุษ หรือสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัววีรบุรุษ แต่สิ่งที่สะท้อนให้เห็นจากการศึกษาชิ้นนี้ คือ ไม่มีวีรบุรุษที่เป็นผู้หญิงเลย แม้ว่าตัวละครวีรบุรุษนั้นจะเป็นคนหรือไม่ใช่คนก็ตาม ในบางเรื่อง บางตอน อาจมีบางสถานการณ์ ที่ทำให้ต้องกลายเป็นผู้หญิง แต่ก็ก็จะอยู่ในสถานะ

ที่เป็นเพศชายเป็นส่วนใหญ่ ด้านตัวละครผู้หญิงนั้น ในแต่ละเรื่องนั้น มักจะอยู่ในสถานการณ์ที่ได้รับ การช่วยเหลือเป็นส่วนใหญ่

การศึกษาของ แก้วจินดา หะทัยธรรม (2547) เรื่องภาพสะท้อนของสตรี ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้มีการชี้ให้เห็นถึงจุดที่น่าสนใจในเรื่องของ "เวลา" และ "สถานที่" ซึ่งเป็นสิ่งที่มีบทบาทอยู่ในวัฒนธรรมมาตลอด และยังเป็นตัวกำหนดว่า "ผู้หญิง" จะอยู่ที่ไหน กับใคร ในเวลาใด และทำอะไรบ้าง โดยการศึกษาี้เผยให้เห็นว่า ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูนก็ถูกกำหนดจากสังคม ในแต่ละยุคสมัยด้วย เช่น ผู้หญิงจะปรากฏในตอนกลางวันมากกว่าตอนกลางคืน และหากปรากฏในตอนกลางคืน ก็จะปรากฏในที่ที่พาดภัยมากกว่าในพื้นที่สาธารณะ และผู้เขียนยังชี้ให้เห็นอีกว่า แม้ปัจจุบันผู้หญิงจะมีบทบาทในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น แต่สิ่งสำคัญกว่านั้น คือ ผู้หญิงทำอะไร กับใคร ในที่สาธารณะซึ่งสิ่งที่ปรากฏ คือ ผู้หญิงในที่สาธารณะยังคงถูกเชื่อมโยงกับคุณสมบัติ "ความเป็นหญิง" อยู่เช่นเดิม การศึกษาของแก้วจินดา จึงชี้ให้เห็นว่า แม้การ์ตูนจะเป็นเรื่องของจินตนาการ แต่ผู้หญิงก็ยังคงถูกตีกรอบและถูกควบคุมโดยจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน ที่สะท้อนให้เห็นถึงระบบสังคมและวัฒนธรรมที่เข้ามาควบคุมความคิดของผู้เขียนการ์ตูนเอาไว้

การศึกษาของ ปิยะชาติ จรุงจิตรประชาธมย์ (2555) เรื่องการวิเคราะห์ บทบาทของผู้หญิงใน Animation แนวสาวน้อยพิทักษ์โลกของญี่ปุ่นเรื่อง Pretty cure ตามแนวคิดสตรีนิยม โดยมุ่งศึกษาบทบาทและภาพสะท้อนของผู้หญิงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน รวมถึงศึกษาอิทธิพลของสื่อที่มีต่อการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงต่อผู้รับสาร โดยการศึกษาครั้งนี้ ปิยะชาติต้องการชี้ให้เห็นว่า รูปแบบของผู้หญิงที่ส่งผ่านมาพร้อมกับการ์ตูนเรื่องนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก คือ ภาพของผู้หญิงที่ยังอยู่ในขอบเขตของคุณลักษณะแบบเก่า เช่น ผู้หญิงมีความอ่อนแอทางร่างกาย ใจดี มีเมตตา มีความเป็นแม่ ประเภทที่สอง คือ ภาพของผู้หญิงที่พ้นออกไปจากคุณลักษณะแบบเก่า เช่น ผู้หญิงเป็นเพศที่สามารถใช้เหตุผลได้ดี มีความกล้าหาญ เข้มแข็ง

การสร้างตัวละครเรื่องนี้จึงได้ถูกจำแนกเอาภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงที่มีอยู่ในสังคมออกเป็น 2 ส่วน คือ ภาพลักษณ์ที่จำเป็นต้องยึดติดกับทัศนคติทางสังคมแบบดั้งเดิม กับ ภาพลักษณ์ที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับทัศนคติทางสังคมแบบดั้งเดิม โดยผู้เขียนได้กล่าวว่า ภาพลักษณ์แบบแรกนั้นเป็นภาพลักษณ์ที่จำเป็นที่ตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิงทุกตัวต้องมี เนื่องจากภาพลักษณ์นั้นนับว่าเป็นพื้นฐานของความเป็นผู้หญิง ที่สังคมยอมรับ และหากไม่มีก็จะไม่ถูกนับว่าเป็นตัวละครที่เป็นแบบอย่างของผู้หญิงที่ดีตามทัศนะสังคม²¹ ส่วนภาพลักษณ์แบบที่สองนั้น

²¹ เนื่องจากตัวละครเอกของเรื่องพริตตี้เคียว นับได้ว่าเป็นตัวละครที่ผู้ผลิตสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นฮีโร่ ที่เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กผู้หญิงญี่ปุ่น

เป็นภาพลักษณ์แบบใหม่ที่ถูกตีความหมายใหม่ให้พ้นจากขอบเขตของความเป็นผู้หญิงแบบเดิม ซึ่งผู้เขียนมองว่า สังคมยอมรับภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่จากการศึกษาชิ้นนี้ ผู้ศึกษากลับมองว่าสังคมเปิดรับและยอมรับความเป็นผู้หญิงที่หลากหลายอย่าง ที่ผู้เขียนกล่าวจริงหรือไม่ เนื่องจากความเป็นผู้หญิงที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงก่อนหน้านี้ ยังคงถูกจำกัด ด้วยคำว่าภาพลักษณ์ที่ผู้หญิงจำเป็นต้องมี หากไม่มีสังคมจะไม่ยอมรับ และในส่วนภาพลักษณ์ที่สอง ที่ผู้หญิงจะมีหรือไม่มีก็ได้ นั่น ล้วนแต่ลักษณะที่เป็นภาพลักษณ์ของผู้ชาย ดังนั้นแล้วจากการศึกษา ของปิยะชาติ จึงทำให้ผู้ศึกษามองว่า สิ่งที่จะทำให้ผู้หญิงสามารถออกนอกขอบเขตความเป็นผู้หญิง ที่กล่าวถึงนั่นก็คือ การนำเอาลักษณะของความเป็นชายที่ได้รับการยอมรับมาผสมทับนั่นเอง

ขณะเดียวกันการศึกษาของปิยะชาติ ได้มีความขัดแย้งในตัวเอง เนื่องจาก ปิยะชาติได้กล่าวไว้ว่า ภาพลักษณ์แบบแรกนั้นเป็นภาพลักษณ์ที่จำเป็นที่ตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิง ทุกตัวต้องมี เพราะเป็นพื้นฐานของความเป็นผู้หญิงที่สังคมยอมรับ แต่ในการวิเคราะห์ลักษณะของ ตัวละครนั้น บางลักษณะที่ผู้เขียนกล่าวว่าจำเป็นต้องมีนั้น กลับไม่ได้มีในตัวละครเอกหญิงทุกตัว รวมถึงในการศึกษาครั้งนี้ผู้เขียนได้กล่าวในตอนต้นว่า ต้องการจะศึกษาอิทธิพลของสื่อที่มีต่อการ เสริมสร้าง อัตลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงต่อผู้รับสาร แต่กลับไม่ได้มีการศึกษาตัวผู้รับสารเลย จึงไม่สามารถทราบได้ว่าอิทธิพลของสื่อดังกล่าว มีผลต่อการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง ต่อผู้รับสารจริงหรือไม่

2.9.2 การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสตรีในสื่อมวลชน

มาติกา ยกกลิ่น (2543) ได้ศึกษาบทบาทของผู้ชายและผู้หญิงในรายการสาริต การทำอาหารทางโทรทัศน์จากมุมมองสตรีนิยม พบว่า ในรายการทำอาหาร ผู้ชมจะอยู่ในฐานะ ผู้สังเกตการณ์ ในขณะที่ตัวรายการเป็นผู้สาริต และบทบาทของผู้สาริตจะเป็นบทบาทของผู้ชาย มากกว่าผู้หญิง โดยจากการวิเคราะห์ถึงสาเหตุพบว่าอิทธิพลของความเชื่อในสังคม บทบาท ของผู้รับผิดชอบผลิตรายการ อิทธิพลของสปอนเซอร์ และกระแสความนิยมล้วนเป็นปัจจัยที่มีผล ต่อการกำหนดบทบาทของชาย-หญิง (gender role) ในรายการสาริตการทำอาหารทั้งสิ้น เช่น ด้านบทบาทการเป็นผู้ผลิตรายการพบว่า อาชีพการทำอาหารของผู้ชายได้รับการยอมรับมากกว่า การเป็นแม่บ้านและงานทำครัวของผู้หญิง ซึ่งเป็นผลมาจากคุณค่าของงาน เมื่อสังคมให้การยอมรับ และนับถือในอำนาจของผู้ชาย จึงเปรียบได้ว่าการยอมรับดังกล่าวเป็นความต้องการของผู้บริโภค

การศึกษาของมาติกาจึงเผยให้เห็นว่า ในรายการสาริตการทำอาหารนี้มีค่านิยม และทัศนคติทางเพศ คือ การยกย่องและการให้ความสำคัญกับเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดย ในรายการต้องการภาพความเป็นผู้นำ และความน่าเชื่อถือ ส่งผลให้บทบาทดังกล่าวตกเป็นของผู้ชาย

ในส่วนผลการศึกษาของมาติกา เมื่อมองผ่านมุมมองสตรีนิยมตามแนวทาง ของ Harbermas (1989) ที่กล่าวถึงพื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะ อาจกล่าวได้ว่า ผู้หญิงและ

งานครัวที่ถูกผูกติดกันไว้ในพื้นที่ส่วนตัว อาจเปลี่ยนไป เพราะเมื่อผู้หญิงและงานครัวได้ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะ คุณค่าของงานครัวได้ถูกให้คุณค่าเพิ่มมากขึ้นเมื่อผู้ชายเข้าไปแทนที่ งานครัวในพื้นที่สาธารณะจึงไม่ใช่งานสำหรับผู้หญิงอีกต่อไป เนื่องจากพื้นที่สาธารณะได้ให้อำนาจกับผู้ชายมากกว่าผ่านความเชื่อแบบชายเป็นใหญ่ จึงส่งผลให้งานครัวกลายเป็นงานสาธารณะที่ผู้ชายทำได้ดีกว่า และน่าสนใจกว่าในสายตาของผู้ชม

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ตัวละครไร้ผู้หญิงในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะศึกษาอุดมการณ์บทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนประเภทแอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีตัวละครไร้เป็นผู้หญิง พร้อมทั้งศึกษาผู้อ่านเพศชายว่ามีการรับรู้หรือมุมมองเกี่ยวกับตัวละครไร้ผู้หญิงหรือไม่ อย่างไร โดยแบ่งวิธีการศึกษาเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในหนังสือการ์ตูนประเภทแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง COPPELION ทั้งหมด 18 เล่ม และทำการคัดเลือกข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจน เพื่อทำการวิเคราะห์และเป็นแนวทางในส่วนที่ 2 คือ การสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายผู้อ่านเพศชาย อายุ 18 ปีขึ้นไป และเคยอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ฉบับภาษาไทย ในด้านการรับรู้และมุมมองเกี่ยวกับตัวละครไร้ผู้หญิงในหนังสือการ์ตูนประเภทแอนิเมชันญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากจำนวนหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 18 เล่ม

ตารางที่ 3.1

แสดงจำนวนตอนทั้งหมดของหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION

หนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion สามนางฟ้าฝ่าโลกนิเวศภัย		
ภาคที่	เล่มที่	จำนวนตอนทั้งหมด
1	1 – 2	21 ตอน
2	3 - 8	60 ตอน
3	9 - 18	99 ตอน
รวม	18 เล่ม	180 ตอน

จากการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ทั้งหมด พบว่าในบางตอนมีลักษณะของการสร้างตัวละครที่เหมือนกับสลายมิติของบทบาทของผู้หญิงในแบบเก่าให้หายไป

แต่ในขณะเดียวกันบทบาทผู้หญิงในแบบเก่าที่หายไปได้ถูกตั้งเงื่อนไขบางอย่างไว้กับตัวละครหญิง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ศึกษา เลือกใช้หลักเกณฑ์วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ แบบเจาะจง โดยผู้ศึกษาทำการคัดเลือกตอนที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจนผ่าน การเชื่อมโยงกันของตัวละคร Coppelion เพื่อเน้นวิเคราะห์การสร้างอุดมการณ์ผ่านการสร้างตัวละคร โดยตั้งเงื่อนไขในการเลือกตอนที่นำมาใช้ในการศึกษา คือ 1.) ตำแหน่งหน้าที่/ความรับผิดชอบของ ตัวละคร Coppelion 2.) พลังความสามารถของตัวละคร Coppelion 3.) ลักษณะนิสัยของตัวละคร Coppelion 4.) การเกิดขึ้น/การเกิดใหม่ของตัวละคร Coppelion 5.) ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร Coppelion ที่มีต่อตนเองและตัวละคร Coppelion อื่น ๆ

3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ คือ ผู้อ่านเพศชาย อายุ 18 ปีขึ้นไป และเคยอ่านหนังสือ การ์ตูนเรื่อง Coppelion จำนวน 5 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว (Saturation point) ซึ่งข้อมูลที่ได้ จากการสัมภาษณ์ เมื่อรวบรวมแล้วสามารถนำไปสู่ข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ และ ประสพชัย พสุนนท์, 2559) และใช้หลักเกณฑ์วิธีการคัดเลือกกลุ่ม ตัวอย่างที่ จะสัมภาษณ์แบบเจาะจง ผ่านการสอบถามจากคนรอบตัวหรือคนรู้จักที่เคยอ่านหนังสือ การ์ตูนเรื่องนี้

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion และวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ที่แสดงในเห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจน โดยใช้แนวคิดอุดมการณ์ แนวคิดบทบาททาง เพศ ในการอธิบายอุดมการณ์บทบาททางเพศที่สะท้อนผ่านตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในเรื่องนี้ และจัดทำ แบบสัมภาษณ์เบื้องต้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสนทนากับผู้ให้ข้อมูล

หลังจากนั้น ผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth-Interview) โดยขอสมัคร ใจจากคนรอบตัวหรือคนรู้จัก โดยอาสาสมัครจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ (1) เพศชาย (2) อายุ 18 ปี ขึ้นไป (3) เคยอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion

ลักษณะประเด็นคำถามสร้างขึ้นจากแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือญี่ปุ่น และการบทบาทของผู้หญิง โดยมีคำถามทั้งหมด 3 ส่วน เป็นจำนวน 30 ข้อ ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 คือ ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับอาสาสมัครและการอ่านการ์ตูน ส่วนที่ 2 คือ ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครฮีโร่

ในความคิดของอาสาสมัคร และส่วนที่ 3 คือ ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ไม่เกิน 1 ชั่วโมง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ใช้การสัมภาษณ์แบบเดี่ยวหรือรายบุคคล โดยเลือกเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเพศชาย อายุ 18 ปีขึ้นไป และเคยอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION ครบทั้ง 18 เล่ม เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และคำถามของการศึกษาวิจัย และการวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ศึกษาได้กำหนดขนาดตัวอย่างไว้ที่จำนวน 5 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว (Saturation point) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เมื่อรวบรวมแล้วสามารถนำไปสู่ข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (ประไพพิมพ์ สุธีวสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์, 2559) และในการสัมภาษณ์จะนัดสัมภาษณ์คนละ 1 ครั้ง ใช้เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง โดยผู้ศึกษาจะทำการพูดคุยเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนและจะตั้งประเด็นคำถามโดยยกตัวอย่างเหตุการณ์ในบางตอนของหนังสือการ์ตูน ซึ่งตอนหรือเหตุการณ์ที่ผู้ศึกษาได้ยกตัวอย่างเพื่อเข้าประเด็นคำถามนั้น จะเป็นส่วนที่ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกมาแล้วว่าเนื้อหาในตอนนั้น ๆ มีประเด็นที่เผยให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจน โดยประเด็นคำถามจะเกี่ยวข้องกับอุดมการณ์และบทบาทของตัวละครฮีโร่ผู้หนึ่งที่ผู้อ่านรับรู้หรือมีทัศนคติเกี่ยวกับผู้หญิงในฐานะของการเป็นฮีโร่จากการหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION

การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล โดยการสัมภาษณ์เจาะลึกซ้ำในประเด็นคำถามที่ต้องการความกระจ่าง เพื่อนำมาใช้ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาของผู้ศึกษา

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาตัวบททั้งหมดจำนวน 18 เล่ม และทำการคัดเลือกตอนที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดบทบาทชาย - หญิง และแนวคิดทฤษฎีการเป็นฮีโร่
2. จากนั้นทำการวิเคราะห์ตัวบทในตอนที่ได้คัดเลือก โดยใช้แนวคิดอุดมการณ์ แนวคิดบทบาทชาย - หญิง แนวคิดทฤษฎีการเป็นฮีโร่ และแนวคิดทฤษฎีวาทกรรมเชิงวิพากษ์
3. วิเคราะห์บทสัมภาษณ์ โดยใช้แนวคิดอุดมการณ์ แนวคิดบทบาทชาย - หญิง
4. นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทและการสัมภาษณ์มาทำการสังเคราะห์และสรุปผล

บทที่ 4

บทวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง COPPELION

บทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศที่ผลิตและผลิตซ้ำผ่านตัวละครไร้ผู้หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง COPPELION โดยผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION จากจำนวนหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 18 เล่ม

ตารางที่ 4.1

แสดงจำนวนตอนทั้งหมดของหนังสือการ์ตูน เรื่อง COPPELION

หนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์		
ภาคที่	เล่มที่	จำนวนตอนทั้งหมด
1	1 – 2	21 ตอน
2	3 - 8	60 ตอน
3	9 - 18	99 ตอน
รวม	18 เล่ม	180 ตอน

จากการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ทั้งหมด พบว่าในบางตอนมีลักษณะของการสร้างตัวละครที่เหมือนกับสลายมิติของบทบาทของผู้หญิงในแบบเก่าให้หายไป แต่ในขณะเดียวกัน บทบาทผู้หญิงในแบบเก่าที่หายไปได้ถูกตั้งเงื่อนไขบางอย่างไว้กับตัวละครหญิง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ศึกษา เลือกใช้หลักเกณฑ์วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์แบบเจาะจง โดยผู้ศึกษาทำการคัดเลือกตอนที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ชัดเจนผ่านการเชื่อมโยงกันของตัวละคร Coppelion เพื่อเน้นวิเคราะห์การสร้างอุดมการณ์ผ่านการสร้างตัวละคร โดยตั้งเงื่อนไขในการเลือกตอนที่นำมาใช้ในศึกษา คือ (1) ตำแหน่งหน้าที่/ความรับผิดชอบของตัวละคร Coppelion (2) พลังความสามารถของตัวละคร Coppelion (3) ลักษณะนิสัยของตัวละคร Coppelion (4) การเกิดขึ้น/การเกิดใหม่ของตัวละคร Coppelion (5) ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร Coppelion ที่มีต่อตนเองและตัวละคร Coppelion อื่น ๆ

4.1 เรื่องย่อการ์ตูนเรื่อง COPPELION สามนางฟ้าโลกนิเวศลีย์

ในพื้นที่หนึ่งของประเทศญี่ปุ่น มีเหตุการณ์ภัยพิบัติจากการที่ไม่สามารถควบคุมสารกัมมันตภาพรังสีที่ใช้ในการสร้างโรงงานนิวเคลียร์ได้ ส่งผลให้สารนี้แผ่ขยายปกคลุมในพื้นที่ ๑ แห่ง ทำให้พื้นที่นี้ต้องมีการควบคุมและกักบริเวณให้เป็นเขตอันตราย แต่ในพื้นที่นี้ยังมีผู้รอดชีวิตหลงเหลืออยู่ จึงต้องมีการลงสำรวจพื้นที่เพื่อช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในเมืองนี้ออกมา

ซึ่งการที่จะส่งคนเข้าไปช่วยในพื้นที่อันตรายจะต้องมีการปกปิดร่างกายด้วยชุดอุปกรณ์เพื่อป้องกันรังสี รวมถึงต้องมีถังออกซิเจนเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่นั้นได้ ทางวิทยาศาสตร์จึงได้มีการพัฒนาโดยการดัดแปลงพันธุกรรมขึ้น เพื่อให้กลุ่มคนเหล่านี้สามารถเข้าไปช่วยเหลือผู้รอดชีวิตได้ โดยที่ร่างกายสามารถป้องกันรังสีนี้ได้ 100 เปอร์เซ็นต์ อีกทั้งการลงไปในพื้นที่นี้ไม่สามารถรู้ได้ว่า จะเกิดอันตรายใด ๆ กับผู้ที่เข้าไปช่วยเหลือในพื้นที่นั้น กลุ่มผู้ที่ถูกสร้างขึ้นนี้จึงต้องมีการเข้ารับการฝึกฝนร่างกาย โดยถูกจัดเข้าสังกัดในหน่วยต่าง ๆ ของกองทหาร เพื่อสร้างความแข็งแกร่งและให้มีความเชี่ยวชาญในหน่วยของตนที่สังกัดอยู่ ซึ่งกลุ่มผู้ที่ถูกดัดแปลงพันธุกรรมจะถูกเรียกว่า “คอปเพลียน”

คอปเพลียน คือ เด็กที่มีภูมิคุ้มกันต้านต่อกัมมันตภาพรังสี โดยเกิดจากการดัดแปลงพันธุกรรม

4.2 กลุ่มตัวละคร

4.2.1 ตัวละครฮีโร่หญิง

(1) นารุเสะ อิบาระ



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวละครนารุเสะ อิบาระ ตัวละครหลักหญิง จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่านโลกนิเวศลีย์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อินะอุเอะ, 2011/2554.

ตัวละครคอปเพเลียนผู้หญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 3 มีตำแหน่งเป็นหัวหน้าหน่วยพยาบาล หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ มีความสามารถในการต่อสู้สูง มีความแข็งแรงทางกายภาพ ลักษณะนิสัย คือ มีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าในการที่จะช่วยผู้รอดชีวิต และตัวละครหลักหนึ่งในสามของกลุ่มคอปเพเลียนที่ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต

(2) โนมูระ ทาเอโกะ



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวละครโนมูระ ทาเอโกะ ตัวละครหลักหญิง จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพเลียนผู้หญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 1 สังกัดอยู่หน่วยพยาบาลฝ่ายเยี่ยวยา หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ มีความสามารถในการค้นหา มีความสามารถในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ในระยะไกลสามารถสื่อสารและเข้าใจสัตว์ต่าง ๆ ได้ ลักษณะนิสัย มองโลกในแง่ดี สุภาพ ตัวละครหลักหนึ่งในสามของกลุ่มคอปเพเลียนที่ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต

(3) ฟุคซาคุ อาโออิ



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวละครฟุคซาคุ อาโออิ ตัวละครหลักหญิง จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลก นิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพเลียนผู้หญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 1 สังกัดอยู่หน่วยพยาบาล หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต ความสามารถจากการตัดต่อพันธุกรรม คือ การลอยตัวกลางอากาศ พลังจิต และคลื่นแอฟ (การปล่อยพลัง) ลักษณะนิสัย ร่าเริง เป็นผู้สร้างบรรยากาศในหน่วยพยาบาล กินเก่ง ขี้บ่น คิดว่าตัวเองเป็นสาวน้อยน่ารัก มักจะชอบพูดจาเหมือนเด็ก ตัวละครหลักหนึ่งในสามของกลุ่มคอปเพเลียนที่ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต

4.2.2 ตัวละครคอปเพเลียนอื่น ๆ

(1) ฮารุโตะ คุโรซาวะ



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวละครฮารุโตะ คุโรซาวะ ตัวละครคอปเพเลียนที่เป็นมนุษย์โคลนของ ดร.คอปเพเลียส จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555.

ตัวละครคอปเพลียนผู้ชาย เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 3 มีตำแหน่งเป็นหัวหน้าหน่วยเก็บกวาด หน้าที่ของหน่วยเก็บกวาด คือ กำจัดของเสียหรือคอปเพลียนที่บกพร่อง ตัวละครฮารุโตะคุโรซาวะ เป็นคอปเพลียนที่ได้รับเซลล์ต้นกำเนิดในการตัดต่อพันธุกรรมจากดร.คอปเพลิอุสความสามารถจากการตัดต่อพันธุกรรม คือ พืชตัวระดับสูง ลักษณะนิสัย มีความสุขุม เยือกเย็น และมีมันสมองที่ปราดเปรื่อง งานอดิเรก คือ สร้างระเบิด ถูกส่งตัวเข้ามาในเมืองที่ปนเปื้อนสารกัมมันตรังสีภายหลังจากกลุ่มคอปเพลียนทั้ง 3 คน อยู่สภาวะซบซัน โดยได้รับการกิจให้รวมตัวกับหน่วยพยาบาล เพื่อให้ความช่วยเหลือกลุ่มคอปเพลียนทั้ง 3 คน ในการปฏิบัติภารกิจ

(2) โอสี คานอน (ซ้ายมือ)



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวละครโอสี คานอน ตัวละครคอปเพลียนที่เป็นตัวร้าย จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น. วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพลียนผู้หญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 3 สังกัดอยู่หน่วยเก็บกวาด หน้าที่ของหน่วยเก็บกวาด คือ กำจัดของเสียหรือคอปเพลียนที่บกพร่อง ตัวละครโอสี คานอน มีน้องสาวฝาแฝดชื่อ โอสี ชิง ความสามารถจากการตัดต่อพันธุกรรม ผ่านการนำ DNA มาจัดเรียงใหม่ คือ สามารถปล่อยไฟฟ้าได้ และสามารถตรวจจับอออนในร่างกายของสิ่งมีชีวิตได้ ลักษณะนิสัย ขอบรังแกสัตว์เล็ก ถูกส่งตัวเข้ามาในเมืองที่ปนเปื้อนสารกัมมันตรังสีพร้อมกับฮารุโตะ คุโรซาวะ และได้รับการกิจให้รวมตัวกับหน่วยพยาบาล เพื่อให้ความช่วยเหลือกลุ่มคอปเพลียนทั้ง 3 ในการปฏิบัติภารกิจ

(3) โอสี ชื่อง (ขวามือ)



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวละครโอสี ชื่อง ตัวละครคอปเพลียนที่เป็นตัวร้าย จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพลียนผู้หญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 3 สังกัดอยู่หน่วยเก็บกวาดหน้าที่ของหน่วยเก็บกวาด คือ กำจัดของเสียหรือคอปเพลียนที่บกพร่อง ตัวละครโอสี ชื่อง เป็นน้องสาวฝาแฝดของ โอสี คานอน ความสามารถจากการตัดต่อและตัดแปลงพันธุกรรม คือ มีร่างกายที่แข็งแรงมาก ลักษณะนิสัย ป่าเถื่อน และรักพี่สาวมาก ถูกส่งตัวเข้ามาในเมืองที่ปนเปื้อนสารกัมมันตรังสีพร้อมกับฮารุโตะ คุโรซาวะ และได้รับการฝึกให้รวมตัวกับหน่วยพยาบาล เพื่อให้ความช่วยเหลือกลุ่มคอปเพลียนทั้ง 3 ในการปฏิบัติภารกิจ

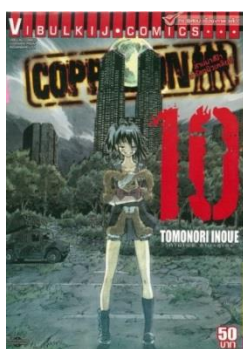
(4) สึบุรายะ มานะ



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวละครสึบุรายะ มานะ ตัวละครคอปเพลียน จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพเลียนผู้หญิง นักเรียนชั้นปีที่ 2 สังกัดอยู่หน่วยค้นหา หน้าที่ของหน่วยค้นหา คือ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเมืองโตเกียว (เมืองโตเกียวเป็นที่มีสารปนเปื้อนจากสารกัมมันตภาพรังสี) ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ สามารถปล่อยคลื่นพลังโจมตีได้ ทั้งนี้ ตัวละครสึบุรายะ มานะ ถูกจัดให้เป็นคอปเพเลียนที่มีความบกพร่อง เนื่องจากเป็นคอปเพเลียนที่ปล่อยรังสีนิวตรอนออกมาจากร่างกายในปริมาณที่มหาศาล ส่งผลให้เมื่อเข้าใกล้มนุษย์ จะทำให้มนุษย์เสียชีวิต ตัวละครสึบุรายะ มานะ เข้ามาในเมืองที่ปนเปื้อนสารกัมมันตรังสี โดยรับคำสั่งจาก ดร.คอปเพริอุส ที่ต้องการให้จับตัวคอปเพเลียนที่ชื่อ ฟุคาซากุ อาโออิ โดยจุดประสงค์ที่ทำตามคำสั่งของ ดร.คอปเพริอุส คือ ต้องการให้ดร.คอปเพริอุส แก้ไขข้อบกพร่องที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มคอปเพเลียนที่เป็นนักเรียนปี 2

(5) อิจิกาวะ เมสะ



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวละครอิจิกาวะ เมสะ ตัวละครคอปเพเลียน จาก *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลก นิวเคลียร์* (น. หน้าปก), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตัวละครคอปเพเลียนผู้หญิง นักเรียนชั้นปีที่ 2 สังกัดอยู่หน่วยค้นหา หน้าที่ของหน่วยค้นหา คือ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเมืองโตเกียว (เมืองโตเกียวเป็นที่มีสารปนเปื้อนจากสารกัมมันตภาพรังสี) ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ สามารถแยกสลายร่างกายตนเองได้ด้วยการแยกอนุภาค ลักษณะนิสัย ชอบเล่นเกมออนไลน์ และเป็นแฮกเกอร์ที่เก่ง ทั้งนี้ ตัวละครอิจิกาวะ เมสะ ถูกจัดให้เป็นคอปเพเลียนที่มีความบกพร่อง เนื่องจากเป็นคอปเพเลียนที่ปล่อยรังสีนิวตรอนออกมาจากร่างกายในปริมาณที่มหาศาล ส่งผลให้เมื่อเข้าใกล้มนุษย์ จะทำให้มนุษย์เสียชีวิต ตัวละคร อิจิกาวะ เมสะ เข้ามาในเมืองที่ปนเปื้อนสารกัมมันตรังสี โดยรับคำสั่งจากดร.คอปเพริอุส ที่ต้องการให้จับตัวคอปเพเลียนที่ชื่อ ฟุคาซากุ อาโออิ โดยจุดประสงค์ที่ทำตามคำสั่งของดร.คอปเพริอุส คือ ต้องการให้ดร.คอปเพริอุส แก้ไขข้อบกพร่องที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มคอปเพเลียนที่เป็นนักเรียนปี 2

4.2.3 ตัวละครอื่น ๆ

(1) ดร.คอปเพลิอุส (นักวิทยาศาสตร์)



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวละครดร.คอปเพลิอุส นักวิทยาศาสตร์ที่คิดค้นและสร้างคอปเพลเลียน จาก *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์*, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558.

นักวิทยาศาสตร์ผู้ชาย ที่เป็นผู้สร้างคอปเพลเลียน มีเป้าหมาย คือ พุคาซาคุ อาโออิ ซึ่งเป็นคอปเพลเลียนที่สมบูรณ์แบบ โดยใช้คอปเพลเลียนที่เป็นนักเรียนปี 2 เป็นเครื่องมือในการจับตัว พุคาซาคุ อาโออิ ด้วยข้อตกลงว่าจะแก้ไขข้อบกพร่องที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มคอปเพลเลียนที่เป็นนักเรียนปี 2

(2) พันเอก มิซึมะ โอนิเฮ (ทหาร)



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวละครพันเอก มิซึมะ โอนิเฮ ผู้บังคับบัญชาของหน่วยคอปเพลเลียน จาก *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์*, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

หัวหน้าหน่วยพิเศษกองกำลังที่ 3 ของกองกำลังป้องกันตนเองทางบก และเป็นอาจารย์ใหญ่โรงเรียนวิศวกรรมพิเศษ หน่วยที่ 3 ลักษณะนิสัย มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติภารกิจ บัญชาการด้วยความเข้มงวด โดยได้รับมอบหมายให้ดูแลแผนการช่วยเหลือผู้รอดชีวิต เป็นหัวหน้าของคอปเพลียนที่เป็นตัวละครหลักทั้ง 3 คน และมีความเป็นห่วงตัวละครคอปเพลียนทั้ง 3 อยู่เสมอ โดยคอปเพลียนจะเรียกว่า อาจารย์ใหญ่

(3) กลุ่มผู้รอดชีวิตในละแวกมิทากะ



ภาพที่ 4.11 ภาพกลุ่มผู้รอดชีวิตที่ติดอยู่ในพื้นที่อันตรายจากสารกัมมันตภาพรังสี จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

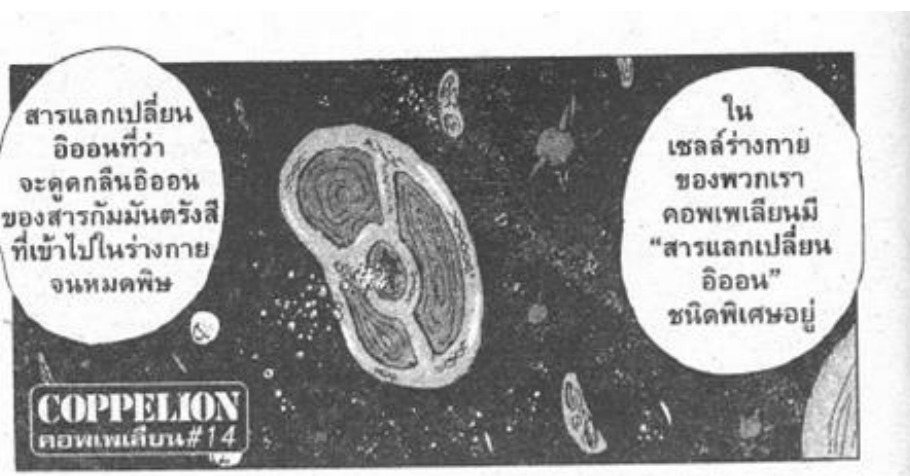
(4) กลุ่มผู้รอดชีวิตในละแวกชิบูยะ



ภาพที่ 4.12 ภาพกลุ่มผู้รอดชีวิตที่ติดอยู่ในพื้นที่อันตรายจากสารกัมมันตภาพรังสี จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

4.3 การสร้างอุดมการณ์ในตัวละครฮีโร่หญิง

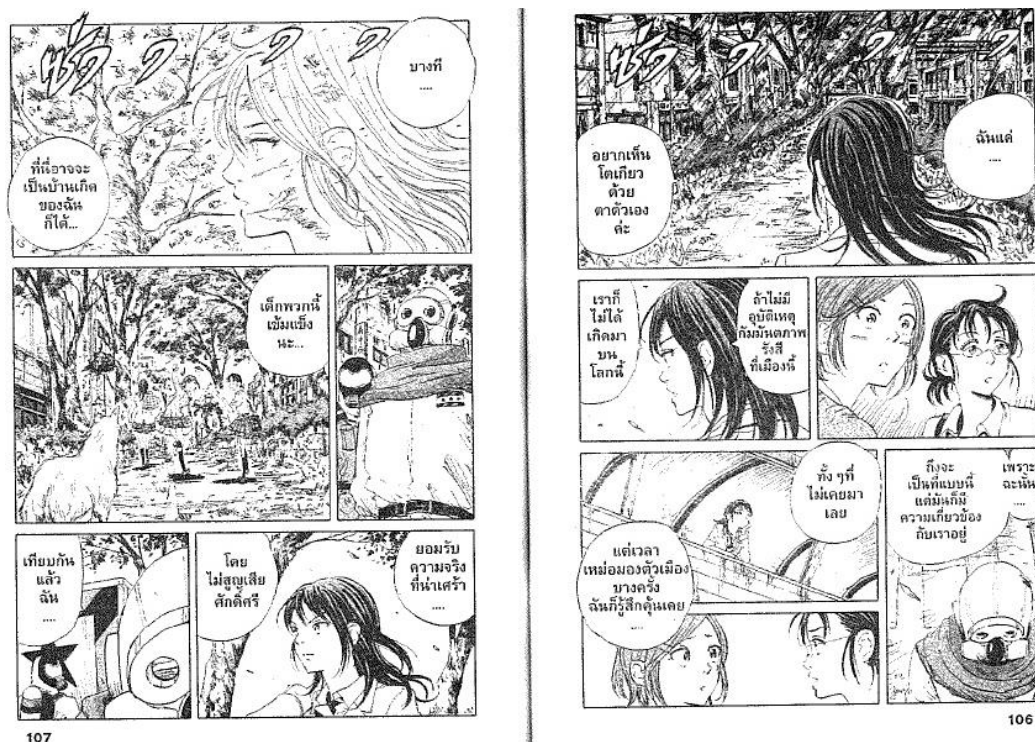
โดยทั่วไปเราจะเห็นว่าการนำเสนอภาพของผู้หญิงในสื่อที่ผ่านมานั้น ผู้หญิงมักจะถูกจัดให้อยู่ในบทบาทของการเป็นผู้ถูกกระทำหรือรอรับความช่วยเหลือจากผู้อื่นอยู่เสมอและผู้ที่จะมีบทบาทในการเข้ามาช่วยเหลือล้วน คือ ผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ จุดเริ่มต้นของการ์ตูนเรื่องนี้มีความแตกต่างออกไปจากการนำเสนอบทบาทของผู้หญิงที่เราคุ้นเคย คือ บทบาทของตัวละครหลักหญิง ได้แก่ (1) นารุสะ อิบาระ (2) โนมูระ ทาเอโกะ (3) ฟุคาซาคุ อาโออิ ซึ่งตัวละครทั้ง 3 ตัวได้รับมอบหมายหน้าที่ในการเข้าช่วยเหลือผู้คนที่ติดอยู่ในพื้นที่เขตอันตราย โดยตัวละครหลักหญิงมีความมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้รอดชีวิตอย่างไม่กลัวตาย ส่งผลให้ตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 ตัวเปรียบเสมือนฮีโร่ของเหล่าผู้รอดชีวิตที่ยังหลงเหลือติดอยู่ในพื้นที่เขตอันตราย อย่างไรก็ตามการที่ตัวละครผู้หญิงในเรื่องนี้จะมาเป็นฮีโร่ได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการปรับแต่งร่างกาย ซึ่งไม่ใช่เพียงการปรับแต่งร่างกายภายนอก แต่เป็นการปรับแต่งที่ลึกถึงระดับของพันธุกรรมโดยองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งสร้างทักษะในด้านความรู้ ความสามารถ โดยเชื่อมโยงเข้ากับสังกัดกองทัพอากาศที่คอฟเพเลียนแต่ละคนสังกัดอยู่ โดยปราศจากการเลือกหรือตัดสินใจของตัวผู้หญิงเองตั้งแต่ขั้นตอนการเริ่มต้นจนถึงขั้นตอนการเข้าสู่การทำภารกิจ กล่าวคือ เมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ที่นำเสนอฮีโร่ชายนั้น ส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนการตัดสินใจก่อนที่จะเข้าสู่การเป็นฮีโร่ เช่น เกิดจากตัวละครเองมีความฝันที่อยากจะทำบางอย่างในชีวิต หรือเป็นกฎเกณฑ์บางอย่างทำให้ฮีโร่เหล่านั้น เป็นผู้ถูกเลือกให้มีความสามารถ มีพลังพิเศษหรือบังเอิญเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์บางอย่างและตัดสินใจที่จะเข้าไปทำภารกิจนั้น ๆ ซึ่งไม่ว่าจะเกิดขึ้นเพราะเหตุใดส่วนใหญ่การเป็นฮีโร่ของตัวละครชายจะยังมีจุดที่นำเสนอว่าตัวละครนั้น ๆ ได้ตัดสินใจเป็นฮีโร่ด้วยตัวเอง ในขณะที่การเป็นฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ไม่ได้เกิดจากการตัดสินใจของตัวละคร แต่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นเครื่องมือในการทำภารกิจ ผ่านการนำร่างกายมาทดลองอย่างโหดร้าย แต่กลับไม่ได้ทำให้ตัวละครเกิดการลุกขึ้นสู้หรือต่อต้านความโหดร้ายนี้ พร้อมทั้งเข้าสู่กระบวนการยินยอมโดยระบบความคิดของตัวละครหลักหญิงเอง ว่าหากไม่มีเหตุการณ์หรือพื้นที่ภัยพิบัตินี้อาจไม่ได้ทำให้เขาเกิดมาซึ่งจะเห็นได้จากบทสนทนาระหว่างผู้รอดชีวิตกับคอฟเพเลียน



ภาพที่ 4.13 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ฟ้าโลกนิวเคลียร์ (น. 103), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.14 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ฟ้าโลกนิวเคลียร์ (น. 104-105), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.15 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิต (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 106-107), โดย โทโมโนริ อีโนะอุเอะ, 2011/2554.

“ถ้าไม่มีอุบัติเหตุตึกกัมมันตภาพรังสีที่เมืองนี้ เราก็ไม่ได้เกิดมาบนโลกใบนี้” จึงจะเห็นได้ว่า ตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้จะสยบยอมให้กับอำนาจของความเป็นวิทยาศาสตร์ที่แม้จะสร้างความโหดร้ายต่อร่างกายของผู้หญิงผ่านการทดลอง แต่ตัวละครฮีโร่หญิงกลับมองความผิดพลาดของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นเหมือนส่วนหนึ่งของการที่ทำให้เธอได้เกิดมา

4.3.1 อุดมการณ์ในหน้าที่

ลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของคอปเพลียนที่สะท้อนออกมาให้เห็นจากตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ คือ อุดมการณ์ของทหาร อุดมการณ์พยาบาล และการเชิดชูความเป็นวิทยาศาสตร์ ตัวละครในเรื่องนี้มีองค์ประกอบของกองทัพซึ่งเปรียบเสมือนเป็นโครงสร้างใหญ่ในการกำหนดหน้าที่ของคอปเพลียน โดยตัวละครคอปเพลียนจะต้องถูกส่งเข้าโรงเรียนของกองทัพทหารและจำแนกไปสังกัดต่าง ๆ เพื่อฝึกฝนและเรียนรู้หน้าที่ในสังกัดของตนเอง และนำสิ่งที่เรียนรู้มาใช้เมื่อได้รับการกิจ ซึ่งตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ถูกจัดอยู่หน่วย/สังกัดพยาบาล ในการนำเสนออุดมการณ์ทหารและอุดมการณ์พยาบาลในการ์ตูนเรื่องนี้ไม่ได้มีการนำเสนอถึงเรื่องราวตอนที่ตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 ตัว

ในตอนที่อยู่ในโรงเรียนทหารเลย แต่อุดมการณ์เหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดออกมาให้เห็นในรูปแบบของภารกิจ/หน้าที่ความรับผิดชอบ รวมถึงลักษณะนิสัยของตัวละครของแต่ละตัว

4.3.1.1 อุดมการณ์ทหาร

เมื่อต้องมีการนำเสนอภาพของผู้หญิงที่มีความมุ่งมั่น แข็งแกร่ง ต่อสู้กับความลำบากและรุนแรงอย่างไม่ท้อถอย การสร้างความแข็งแกร่งให้กับตัวละครโดยใช้บทบาทและอุดมการณ์ของบทบาทหน้าที่นั้น ๆ จึงเป็นจุดสำคัญในการนำเสนอเพื่อเชื่อมโยงให้ผู้บริโภครหรือผู้อ่านเกิดความเข้าใจและคล้อยตามไปกับตัวละครนั้น ซึ่งในเรื่องนี้เผยให้เห็นถึงอุดมการณ์ทหารที่แฝงอยู่ในตัวละครฮีโร่หญิง กล่าวคือ ทหารหรือกองทัพบกทหาร เป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่ง อดทน ปกป้อง ต้องยึดมั่นต่อหน้าที่และผลสำเร็จของภารกิจเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเสมือนข้อตรงข้ามกับภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่สังคมส่วนใหญ่มองว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ การที่จะลุกขึ้นมาปกป้องหรือต่อสู้เอาชนะขัดต่อภาพลักษณ์ที่สังคมคาดหวังกับเพศหญิงที่จะต้องเรียบร้อย อ่อนหวาน ดังนั้น การที่จะสร้างหรือเปลี่ยนภาพลักษณ์ผู้หญิงที่สังคมส่วนใหญ่มองว่าเป็นเพศที่อ่อนแอให้เป็นฮีโร่ที่แข็งแกร่งนั้น วิธีการหนึ่งคือการตุนเรื่องนี้นำมาใช้ในการประกอบสร้างฮีโร่หญิง คือการดึงเอาความเป็นชายที่อยู่ภายใต้บทบาทหน้าที่ของกองทัพบกทหาร ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดศูนย์รวมของความเป็นชายอย่างสูงสุดเข้ามาสวมทับให้กับผู้หญิง เมื่อบทบาทสำคัญของกองทัพบก คือ ความแข็งแกร่ง และการตุนเรื่องนี้ได้นำตัวละครหญิงเข้ามาผูกกับเข้ากับกองทัพบกทหาร จึงเป็นสิ่งที่สามารถทำให้ผู้บริโภครหรือผู้อ่านเกิดความคล้อยตามและไม่รู้สึกแปลกหรือขัดต่อสถานะของผู้หญิงที่ลุกขึ้นมาปกป้องผู้อื่นอย่างที่ตั้งการตุนเรื่องนี้ได้นำเสนอ

เมื่อจุดที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ คือ การยึดถืออุดมการณ์ทหารที่ฝังแน่นในตัวละคร จึงส่งผลต่อการกระทำ การนึกคิด กระบวนการตัดสินใจของตัวละคร ที่เป็นลำดับขั้นตอนระหว่างการทำภารกิจและการรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชา

ตัวละคร นารุเสะ อิบาระ ตัวละครนี้สะท้อนออกมาได้อย่างเด่นชัดในเรื่องของความมุ่งมั่นในการทำภารกิจและความแข็งแกร่งทางร่างกายมากกว่าตัวละครหลักหญิงอีก 2 ตัว อาจด้วยการกำหนดความสามารถจากการตัดต่อพันธุกรรม คือ มีความสามารถในการต่อสู้สูง มีความแข็งแรงทางกายภาพและแสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ทำให้ตัวละครนารุเสะ อิบาระ จึงเสมือนเป็นเสาหลักในการขับเคลื่อนภารกิจทั้งหมดที่พวกเธอได้รับ ตัวละครนารุเสะ อิบาระ เป็นละครที่ยึดมั่นในหน้าที่ของตัวเองและมีความมุ่งมั่นในการทำภารกิจต่อคำสั่งของผู้บังคับบัญชา คือ พันเอก มิซึมะ โอนิเฮ อย่างเคร่งครัด



ภาพที่ 4.16 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้บังคับบัญชา จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2010/2553.

จากรูปดังกล่าวจะเห็นได้ว่าตัวละครหลักหญิงจะได้รับคำสั่งจาก พันเอก มิซึมะ โอนิเซ ซึ่งเป็นผู้บังคับบัญชาของตนเองทางเครื่องมือสื่อสาร ซึ่งเป็นผู้ชาย อีกทั้งผู้ที่ควบคุมเครื่องมือสื่อสารและทำการสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา จึงสะท้อนให้เห็นได้ว่าตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 คน ที่เป็นเหมือนฮีโร่ ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้อื่น แต่ไม่ได้รับอิสระในการคิดและการตัดสินใจ แต่กลับถูกลดทอนให้อยู่ภายใต้อำนาจและคำสั่งของผู้ชายผ่านเครื่องมือสื่อสารและคำพูดของผู้ชาย โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีภาพของผู้ชายปรากฏในระหว่างขั้นตอนการออกคำสั่ง

4.3.1.2 อุดมการณ์พยาบาล

ดังที่ได้มีการกล่าวในข้างต้นถึงอุดมการณ์ทหารที่ฝังแน่นในตัวละคร ซึ่งมีส่งผลต่อการกระทำ การนึกคิด กระบวนการตัดสินใจของตัวละคร ที่เป็นลำดับขั้นตอนระหว่างการทำภารกิจและการรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชา แต่การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชานั้น ตัวละคร นารุสะ อิบาระ ไม่ได้มีการสยบยอมทุกครั้ง ตัวละครได้มีการต่อต้านหรือขัดคำสั่งของผู้บังคับบัญชา เพื่อที่จะช่วยเหลือผู้อื่นให้รอดชีวิต ซึ่งในเรื่องนี้ตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 ตัว แม้จะถูกฝึกลงในกองทัพ



ภาพที่ 4.18 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงต่อต้านคำสั่งของผู้บังคับบัญชา (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2010/2553.



ภาพที่ 4.19 ภาพตัวละครหลักหญิงกล่าวถึงหน้าที่ความสำคัญของหน่วยพยาบาล จาก COPPELION สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.

ตัวละคร โนมูระ ทาเอโกะ ตัวละครนี้มีบทบาทของการต่อสู้ไม่น้อยมาก โดยบทบาทของตัวละครโนมูระ ทาเอโกะ จะอยู่ในบทบาทของการช่วยเหลือและสนับสนุนตัวละคร นารุสะ อิบาระเป็นส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่มีบทบาทสนทนาหรือการตอบโต้กับตัวละครอื่น ๆ ก่อนหน้านั้น บทบาทของโนมูระ ทาเอโกะจะสะท้อนออกมาได้อย่างเด่นชัดในเรื่องของความเรียบร้อย มีลักษณะนิสัยโอปอ้อมอารีต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์ ฉากสำคัญของตัวละครโนมูระ ทาเอโกะ คือ ตอน “Mission.24 [การตัดสินใจของทาเอโกะ]” ในตอนนี้เป็นตอนที่ผู้รอดชีวิตชื่อ อิบูกิ เป็นผู้หญิง ตั้งครรภ์ใกล้คลอด ซึ่งในพื้นที่นั้นไม่มีใครที่มีความรู้หรือประสบการณ์ในการทำคลอด เว้นแต่ตัวละคร โนมูระ ทาเอโกะที่เคยผ่านการเรียนในด้านนี้มาบ้าง แต่ยังไม่มีความสามารถในการทำคลอดจึงทำให้ตัวละครโนมูระ ทาเอโกะขาดความมั่นใจในการรับหน้าที่นี้ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อ อิบูกิ ขอให้ช่วยเด็ก หรือลูกของเธอ ทำให้ตัวละครโนมูระ ทาเอโกะ ตัดสินใจที่จะทำเนื่องจากภารกิจของเธอ คือ การช่วยเหลือ เนื่องจากหากเธอปฏิเสธอาจทำให้เธอรู้สึกบกพร่องต่อหน้าที่และภารกิจของตนเอง ดังรูปภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.20 ภาพตัวละครหลักหญิงที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการที่มาปฏิบัติภารกิจ จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555.

อุดมการณ์ของตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ ส่วนใหญ่จะถูกเชื่อมโยงเรื่องหน้าที่และการกิจของตัวละครเข้ากับการให้คุณค่าตนเอง เนื่องจากความคิดของตัวละครหลักหญิง ถูกกล่อมเกลียดด้วยความคิดที่ว่าเธอถูกพวกเธอเกิดมานั้น เกิดมาเพื่อทำการกิจช่วยเหลือผู้อื่น ดังนั้นเธอจึงมีหน้าที่ในการทำภารกิจตามที่ได้รับ หากไม่มีหน้าที่หรือวัตถุประสงค์ที่ตนจะต้องทำ เท่ากับการที่เกิดมานั้นไม่มีความหมายหรือความจำเป็น ส่งผลให้เธอลดทอนคุณค่าผ่านจิตสำนึกของตัวเอง ซึ่งระบบความคิดของตัวละครฮีโร่หญิงนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงคุณค่าของการมีชีวิตอยู่ของตนเองกับหน้าที่ความรับผิดชอบในอาชีพอย่างฝังแน่น



ภาพที่ 4.21 ภาพการสนทนาของตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตการเชื่อมโยงคุณค่าของตนเองกับภารกิจที่ได้รับ จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 14-15), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

บทบาทที่ตัวละครหลักหญิงได้รับในเรื่องนี้จึงเป็นการซ้อนทับระหว่าง บทบาทความเป็นชายที่จะต้องเข้มแข็งอดทนเพื่อดำเนินภารกิจภายใต้คำสั่งของกองทัพ ในขณะเดียวกันบทบาทความเป็นผู้หญิงภายใต้ตำแหน่งหน้าที่ของพยาบาลที่ต้องอ่อนโยนพร้อม ที่จะช่วยเหลือผู้อื่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้

4.3.2 อุดมการณ์วิทยาศาสตร์

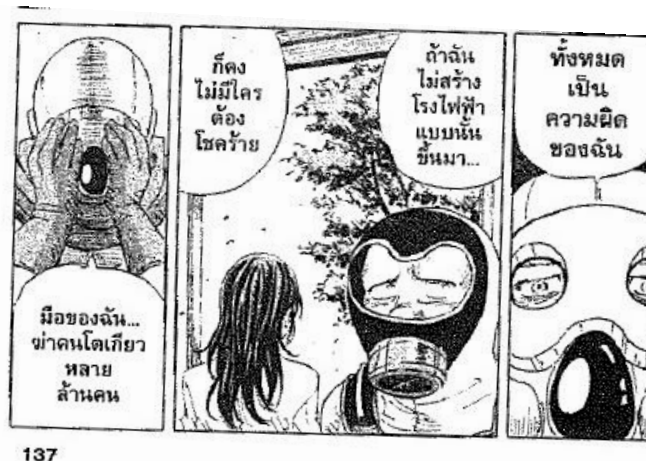
4.3.2.1 การสร้างร่างกายฮีโร่หญิง

การตูนเรื่องนี้นำเสนอการสร้างคอปเพลียนให้เกิดจากการตัดต่อ พันธุกรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในการต่อต้านสารกัมมันตรังสี โดยข้อจำกัดของการสร้างคอปเพลียน คือ ร่างกายของคอปเพลียนหญิงจะไม่มีมดลูก โดยให้เหตุผลว่ามดลูกเป็นอวัยวะส่วนเดียวที่ไม่สามารถตัดต่อพันธุกรรมให้เกิดการต่อต้านหรือทนต่อสารกัมมันตรังสีได้ ส่งผลให้คอปเพลียนหญิง จึงไม่สามารถให้กำเนิดลูกได้ ในการตูนเรื่องนี้มีการสร้างมนุษย์ขึ้น โดยทำให้มีความสามารถพิเศษต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการปล่อยพลังบางอย่างได้ หรือสร้างให้ร่างกายทนต่อสารบางอย่างได้ ซึ่งเป็นเรื่อง ของการจินตนาการหรือแฟนตาซีที่เกินความเป็นจริง แต่ท้ายที่สุดแล้ว ร่างกายของผู้หญิงยังคง ถูกลดทอนความสามารถบางอย่างโดยที่แม้แต่เรื่องในจินตนาการยังไม่สามารถก้าวข้ามผ่านได้ กล่าวคือ การมีลูกนั้นเป็นสมรรถนะเฉพาะของผู้หญิง แต่ผู้หญิงกลุ่มนี้กลับจะไม่สามารถให้กำเนิดลูกได้ เพื่อแลกกับการได้มาซึ่งความเป็นฮีโร่ ดังนั้นการสร้างฮีโร่หญิงจึงไม่ต่างอะไรไปจากการทำให้ร่างกาย ของผู้หญิงกลายเป็นผู้ชาย อีกทั้งการสร้างข้อกำหนดที่ให้เฉพาะมดลูกเป็นความอ่อนแอ ยังสะท้อน ให้เห็นถึงการสร้างสัญลักษณ์ให้ผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ ดังนั้นหากผู้หญิงจะกลายมาเป็นบุคคล ที่เข้มแข็งจึงต้องลักษณะเฉพาะนี้ออกไป



ภาพที่ 4.22 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงคอปเพลียนไม่สามารถมีลูกได้ จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 80-81), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

นอกจากการลดทอนและควบคุมร่างกายของผู้หญิงแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงการช่วงชิงความสามารถในการให้กำเนิดเสมือนว่าการให้กำเนิดไม่ใช่สิ่งที่ผู้หญิงเท่านั้นจะทำได้ กล่าวคือ นอกจากตัวละครคอปเพลียนหญิงในเรื่องนี้จะไม่สามารถให้กำเนิดได้ แต่การให้กำเนิดถูกแทนที่ด้วยกระบวนการวิทยาศาสตร์ ซึ่งเห็นได้จากการให้กำเนิดคอปเพลียนที่เกิดจากห้องทดลองวิทยาศาสตร์โดยนักวิทยาศาสตร์ที่เป็นผู้ชาย เสมือนกับความสามารถเฉพาะของการให้กำเนิดนั้น ไม่ใช่ลักษณะเฉพาะของผู้หญิงอีกต่อไป อีกทั้งยังสร้างความนึกคิดและจิตสำนึกให้กับตัวละครฮีโร่หญิงว่าวิทยาศาสตร์นั้น คือ แม่ที่ให้กำเนิด



ภาพที่ 4.23 ภาพการสนทนาที่แสดงถึงความนึกคิดและจิตสำนึกให้กับตัวละครฮีโร่หญิงว่าวิทยาศาสตร์นั้น คือ แม่ที่ให้งำเนิด จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 137), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.24 ภาพการสนทนาที่แสดงถึงความนึกคิดและจิตสำนึกให้กับตัวละครฮีโร่หญิงว่าวิทยาศาสตร์นั้น คือ แม่ที่ให้งำเนิด (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 138-139), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

อีกทั้งความสามารถในการให้กำเนิดของวิทยาศาสตร์ ยังสามารถหยิบจับ และคัดเลือกพันธุกรรมที่ดีและไม่ดี ได้ตามความต้องการของผู้ให้กำเนิด รวมถึงยังสามารถให้กำเนิดได้ ในปริมาณที่ต้องการ ความสามารถในการให้กำเนิดของความเป็นวิทยาศาสตร์จึงไม่ต่างไปจากโรงงาน การผลิตที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งลักษณะเฉพาะของผู้หญิงอีกต่อไป

นอกจากนี้เซลล์ร่างกายของคอปเพลียนยังสามารถนำมาสกัดเป็นยา ที่มีชื่อเรียกว่า “เอเรล” สำหรับฉีดเข้าร่างกายมนุษย์ เพื่อให้ร่างกายของมนุษย์ทั่วไปสามารถป้องกัน กัมมันตภาพรังสี “ยานี้มีฤทธิ์อยู่ได้ 10 นาที หลังจากได้รับรังสี เนื่องจากร่างกายของคอปเพลียนมี สารแลกเปลี่ยนอออนชนิดพิเศษ ที่จะดูดกลืน อออนของสารกัมมัตรังสีที่เข้าไปในร่างกายจนหมดพิษ” การเข้ามาช่วยเหลือของคอปเพลียนจึงไม่เป็นแค่ความสามารถเท่านั้นที่จะถูกนำมาใช้ ในการช่วยเหลือและปกป้อง แต่เซลล์ร่างกายของผู้หญิงยังถูกสร้างและอุทิศให้กับการเยียวยาและ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.25 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตที่กล่าวถึงเซลล์ร่างกาย ของคอปเพลียนที่สามารถนำมาสกัดเป็นยา จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 98-99), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.26 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับผู้รอดชีวิตที่กล่าวถึงเซลล์ร่างกายของคอปเพเลียนที่มีผลต่อสิ่ว จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 100-101), โดยโทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

อีกทั้งสารอูออนดังกล่าวยังส่งผลต่อสิ่วของคอปเพเลียนให้มีสิ่วที่ชาวซีต การที่ตัวละครคอปเพเลียนเป็นเหมือนตัวแทนของความก้าวหน้าหรือนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกพัฒนาและใช้สำหรับการช่วยเหลือ ซึ่งการที่กำหนดตัวละครคอปเพเลียนให้มีสิ่วที่ชาวซีต ยังสะท้อนให้เห็นถึงระบบชนชั้นที่ถูกนำมาแบ่งแยกโดยสิ่ว ให้ผู้มีสิ่วชาวเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่อยู่ในสถานะของการให้ความช่วยเหลือ และผู้ที่อยู่ในสถานะของการรับความช่วยเหลือมีสิ่วที่แตกต่างกันออกไป

การนำเสนอความเป็นวิทยาศาสตร์ผ่านตัวละครสำคัญในเรื่องนี้ ได้แก่ ดร.คอปเพริอุส ผู้ริเริ่มคิดค้นในการสร้างคอปเพเลียนและพยายามพัฒนาคอปเพเลียนให้เป็นผลของงานวิจัยที่สมบูรณ์แบบและให้ไม่มีข้อผิดพลาดหรือมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด แต่อย่างไรก็ตามคอปเพเลียนบางคนยังข้อผิดพลาดในเรื่องของการควบคุมพลังพิเศษหรือเมื่อลงพื้นที่ที่มีการปนเปื้อนของสารกัมมันตภาพรังสีในปริมาณมากกลับไม่สามารถต้านทานต่อสารดังกล่าวได้ และที่สำคัญข้อจำกัดของคอปเพเลียนที่มีเหมือนกันทั้งหมด คือ อายุขัยของคอปเพเลียน คอปเพเลียนแต่ละตัวไม่สามารถรู้ได้ว่าตัวเองจะมีชีวิตอยู่ได้นานเท่าไร ซึ่งดร.คอปเพริอุสไม่สามารถหาวิธีการแก้ไขข้อบกพร่องนี้ได้ ตัวละครดร.คอปเพริอุส ได้สร้างคอปเพเลียนที่เป็นร่างโคลนของตัวเองขึ้นมาโดย

ตัดต่อพันธุกรรมของตัวเองเข้าไปในตัวคอปเพลียนชื่อว่า ฮาร์โตะ คุโรซาวะ เป็นคอปเพลียนเพศชาย สิ่งที่ว่าตัวละครฮาร์โตะ คุโรซาวะได้รับการถ่ายทอดจากร่างต้นแบบ คือ ความฉลาด ตัวละครฮาร์โตะ คุโรซาวะได้รับการถ่ายทอดความรู้ในเรื่องของการตัดต่อพันธุกรรมและการสร้างคอปเพลียนเสมือนเป็นดร.คอปเพริอุสอีกคนหนึ่ง ซึ่งเป็นไปตามความตั้งใจของตัวดร.คอปเพริอุสเอง ที่ตั้งใจว่าหากตัวเองตายฮาร์โตะ คุโรซาวะจะเป็นตัวแทนหรือเป็นผู้สืบทอดเจตนารมณ์ในค้นคว้าพัฒนาคอปเพลียนต่อไป ความสามารถพิเศษที่ดร.คอปเพริอุสสร้างให้คอปเพลียนฮาร์โตะ คุโรซาวะ คือ ความสามารถในการฟื้นฟูร่างกายตัวเองได้หรือการเป็นอมตะ ดังนั้น ตัวละครฮาร์โตะ คุโรซาวะ จึงเสมือนว่าเป็นดร.คอปเพริอุสอีกคนหนึ่ง ความเป็นวิทยาศาสตร์ในเรื่องนี้ถูกนำเสนอพื้นที่ของความเป็นชายผ่านตัวแทนของตัวละครทั้งสองตัวละครนี้ สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของความเป็นชายที่จะยังคงอยู่และไม่ถูกทำลาย ดังเห็นได้จากการสร้างตัวละครคอปเพลียนชายและคอปเพลียนหญิง การคงอยู่ของผู้ชายและผู้หญิงถูกให้ความสำคัญแตกต่างกัน ในขณะที่คอปเพลียนฮาร์โตะ คุโรซาวะ ผู้เป็นตัวแทนของวิทยาศาสตร์ถูกสร้างให้คงอยู่และเป็นอมตะ แต่คอปเพลียนหญิงกลับไม่ถูกนำมาสร้างให้เป็นอมตะ แม้ว่าตัวละครหลักหญิงจะทำหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้อื่นก็ตาม แต่ถูกนำเสนอในส่วนของข้อบกพร่องทางอายุขัยและเป็นปัญหาที่ต้องหาที่ผู้ชายต้องหาทางแก้ไข

ในตอนสุดท้ายของเรื่องนี้ตัวละครนารุเสะ อิบาระ ตายเนื่องจากหมดอายุขัยของตัวเอง อย่างไรก็ตามตัวละครฮาร์โตะ คุโรซาวะ สามารถค้นคว้าสูตรยาและปรับปรุงยาที่จะช่วยคอปเพลียนที่หมดอายุไขให้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาได้ แต่มีเงื่อนไขว่าเมื่อคอปเพลียนรับประทานยานี้เข้าไปแล้วเมื่อฟื้นขึ้นมาจะกลายเป็นมนุษย์ทั่วไป คือ ร่างกายไม่สามารถต้านทานสารกัมมัทภาพรังสีได้ ในเรื่องนี้ตัวละครคอปเพลียนหญิงเปรียบเสมือนฮีโร่ที่เข้าไปต่อสู้และอุทิศตัวเองเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น ในขณะเดียวกันตัวละครคอปเพลียนชายกลับถูกยกให้เสมือนพระเจ้าที่ชุบชีวิตหรือฟื้นคือชีพให้กับตัวละครฮีโร่อีกทอดหนึ่ง ซึ่งตอนจบของเรื่องนี้ เมื่อภารกิจจบลงตัวละครนารุเสะ อิบาระ กลายเป็นมนุษย์ธรรมดา เสมือนกับว่าเมื่อภารกิจเสร็จสิ้น หน้าที่และสถานะความเป็นฮีโร่ของผู้หญิงก็จบลงด้วยเช่นกัน รวมถึงวิธีการในการช่วยเหลือ เมื่อการช่วยเหลือผู้อื่นของตัวละครหญิงในเรื่องนี้ถูกนำเสนอด้วยพลังกำลังที่เดิมเป็นเรื่องของความเป็นชายและจิตใจที่ต้องการช่วยเหลือที่เชื่อมโยงกับความเป็นหญิง การช่วยเหลือของตัวละครชายถูกนำเสนอด้วยความคิด การค้นคว้าและการวิเคราะห์ผ่านบทบาทของนักวิทยาศาสตร์แทนความรุนแรงด้านพลังกำลัง

บทบาทของฮาร์โตะ คุโรซาวะในเรื่องนี้ระหว่างการเดินทางภารกิจของตัวละครหลักหญิง ตัวละครฮาร์โตะ คุโรซาวะจะออกมามีบทบาทเฉพาะในช่วงสำคัญ เช่น ช่วงที่ตัวละครหลักหญิงอยู่ในจุดวิกฤตไม่สามารถผ่านเหตุการณ์นั้นไปได้ หรือในช่วงที่เฉลยปมเหตุการณ์สำคัญ เช่น เรื่องอายุไขของคอปเพลียน ความลับและจุดประสงค์ของการสร้าง

คอฟเพเลียนมาเพื่อเป็นเครื่องมือวิจัยที่แสดงถึงอำนาจความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ บทบาทของ ฮาร์โตะ คุโรซาวะ จึงเป็นกุญแจสำคัญในการไขความลับของการ์ตูนเรื่องนี้ ส่งผลให้บทบาทของตัวละครหลักหญิงเป็นเพียงแค่ผู้นำพาเรื่องราวไปสู่เหตุการณ์สำคัญ แต่เมื่อถึงจุด Climax ของเรื่อง บทบาทสำคัญกลับถูกส่งต่อให้ผู้ชายเป็นถูกล่อลวงและแก้ไขปัญหาลำพัง

4.3.3 อุดมการณ์ความเป็นผู้หญิงดี

การสร้างตัวละครหญิงให้กลายเป็นตัวร้าย ภายใต้อุดมการณ์ความเป็นผู้หญิงดี ในการ์ตูนเรื่องนี้ มี 2 แบบ แบบที่หนึ่ง คือ ตัวร้ายที่มาจากการตั้งคำถามและการขัดคำสั่ง และแบบที่สอง คือ ตัวร้ายที่มาจากแม่พันธุ์ (พันธุ์กรรม)

4.3.3.1 การสร้างตัวร้าย

แบบที่หนึ่ง ตัวร้ายที่มาจากการตั้งคำถามและการขัดคำสั่ง ในการ์ตูนเรื่องนี้จะมีตัวละครคอฟเพเลียนหญิง 2 คน ที่จะคอยขัดขวางไม่ให้ตัวละครฮีโร่หญิงทำภารกิจได้สำเร็จ หากพิจารณาในส่วนเป้าหมายของตัวละครฮีโร่หญิงที่ต้องการช่วยเหลือผู้รอดชีวิตให้ออกไปจากเมืองนี้อย่างปลอดภัย การที่ตัวร้ายในเรื่องนี้เข้ามาขัดขวางนั้น สามารถตีความได้ว่าเป็นตัวละครที่ไม่ดีหรือเป็นตัวร้าย หากแต่เมื่อพิจารณาในเป้าหมายของตัวร้ายแล้ว จะเห็นได้ว่าเจตนาของตัวละครร้ายกลุ่มนี้ ได้ไม่ต้องการขวางเพื่อความสนุกสนานหรือความสะใจ แต่เกิดจากการตั้งคำถามของการเกิดมาของตนเอง กล่าวคือ ตัวละคร โอสี คานอน เกิดตั้งคำถามและสงสัยว่าแท้จริงแล้วกลุ่มคอฟเพเลียนถูกสร้างขึ้นเพราะจุดประสงค์ของการช่วยเหลือผู้คนหรือแท้จริงแล้วเกิดมาเพื่อผลประโยชน์ของคนกลุ่มหนึ่ง อีกทั้งตัวละคร โอสี คานอน ยังได้รับรู้ว่าคอฟเพเลียนเป็นเพียงตุ๊กตามนุษย์ที่มีไว้สำหรับทดลองเพียงเท่านั้น รวมถึงคอฟเพเลียนมีอายุไขที่จำกัด ซึ่งแตกต่างจากมนุษย์ที่เกิดมาแล้วจะสามารถมีอายุไขที่ยืนยาว เมื่อตัวละครโอสี คานอนได้รับรู้ว่าตัวเองเป็นเพียงการทดลองที่ไม่ได้ถูกให้คุณค่าของการมีชีวิต ส่งผลให้เธอลุกขึ้นมาต่อต้านและขัดขวางการปฏิบัติการของของกลุ่มตัวละครฮีโร่หญิง ในขณะที่ตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้เชื่อฟังในสิ่งที่ผู้บังคับบัญชาหรือทางโรงเรียนฝึกของเธอ โดยปราศจากการตั้งคำถามใด ๆ



ภาพที่ 4.29 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ ที่ทำความรุนแรงต่อคอปเพเลียน (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.30 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ ที่ทำความรุนแรงต่อคอปเพเลียน (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.31 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่กล่าวถึงวิทยาศาสตร์ ที่ทำความรุนแรงต่อคอปเพลียน (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.32 ภาพการสนทนาระหว่างตัวละครหลักหญิงกับตัวร้ายที่แสดงถึงการสยบยอมต่อวิทยาศาสตร์ จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ในขณะที่ตัวละครร้ายชื่อ โอสี ช็อง ถูกทดลองจากการทรมาน ผ่านการช็อตไฟฟ้าด้วยพลังงานสูง เพื่อทดสอบความแข็งแกร่งของเขาตั้งแต่อายุน้อย ส่งผลให้สภาพจิตใจของตัวละครนี้เกิดการตั้งคำถามต่อการกระทำของคนกลุ่มนี้ (วิทยาศาสตร์) ว่าอาจไม่ใช่การสร้างคน แต่เป็นการสร้างอุปกรณ์หรือเครื่องมือบางอย่างที่มีความแข็งแกร่งตอบสนองต่อความต้องการหรือตอบสนองต่อความพอใจในผลการทดลองที่เกินขีดจำกัดเดิมที่นักวิทยาศาสตร์เคยทำได้



ภาพที่ 4.33 ภาพโอสี ช็อง ถูกนักวิทยาศาสตร์นำตัวไปทดลองเพื่อทดสอบความแข็งแกร่งในตอนเด็ก จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 141), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560.



ภาพที่ 4.34 ภาพโอสิ ชiong ถูกรักวิทยาศาสตร์นำตัวไปทดลองเพื่อทดสอบความแข็งแกร่งในตอนเด็ก (ต่อ) จาก *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์* (น. 142), โดย โทโมโนริ อโนะฮุเอะ, 2017/2560.

ทั้งนี้เมื่อตัวละคร โอสิ คานอน และโอสิ ชiong ค้นพบว่าตนกำลังเป็นเครื่องมือสำหรับการทดลอง จึงเลือกที่จะไม่ทำตามคำสั่ง และไม่ต้องการให้เป้าหมายของผู้บังคับบัญชาที่อาจมีเจตนาอื่นแฝงอยู่นั้นเป็นผลสำเร็จ ตัวละครหญิงสองตัวนี้ เผยให้เห็นถึงการที่ผู้หญิงลุกขึ้นมาต่อต้านอำนาจและคำสั่งของผู้ชาย ที่ตนเองรับรู้ถึงความไม่ยุติธรรมและการถูกกดทอนความเป็นมนุษย์ ซึ่งการต่อต้านของตัวละครหญิงทั้งสองได้ส่งผลให้เธอกลายเป็นตัวร้ายของเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่ไม่ประพฤติตนตามคำสั่งของผู้ชายหรือกรอบโครงสร้างที่ผู้ชายวางและกำหนดหน้าที่ไว้ จึงสะท้อนให้เห็นว่า เมื่อผู้หญิงไม่ทำตามคำสั่งหรือประพฤติตัวตามที่สังคมกำหนดไว้ ส่งผลให้ตัวละครหญิงทั้งสองตัว กลายเป็นตัวร้าย ในขณะที่ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ที่ทำตามคำสั่ง ไม่ออกกรอบกรอบที่ผู้ชายกำหนด ก็ได้รับการยอมรับและถูกยกย่องให้เป็นฮีโร่

อย่างไรก็ตามตัวละครโอสิ คานอนและโอสิ ชiong ยังมีทัศนคติที่ลดทอนการให้คุณค่าของการมีชีวิตอยู่ของตนเองว่าคอปเพลียนเป็นกลุ่มที่ไม่มีอนาคต เป็นเพียงตุ๊กตาที่ถูกสร้างขึ้น จึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้ตัวละครทั้งสองตัวจะลุกขึ้นต่อต้านอำนาจการกดขี่ของผู้ชาย

แต่ตัวละครยังคงตกอยู่ภายใต้กระบวนการ “กีดกัน” จากการแบ่งแยกและการจัดกลุ่มจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างตัวละครคอปเพลียนและตัวละครที่เป็นมนุษย์ทั่วไป ดังที่เราจะเห็นได้จากการให้คุณค่าของการใช้ชีวิตและการมีชีวิตอยู่ของตัวละครที่เปรียบเทียบกับสิ่งของต่าง ๆ ทำให้เกิดเป็นการแบ่งแยกและสร้างความเป็นชายขอบด้วยสำนึกทางความคิดของตัวละครคอปเพลียนเอง ซึ่งการแบ่งแยกและการให้คุณค่าตัวละครคอปเพลียนและตัวละครที่เป็นมนุษย์ทั่วไป ยังคงถูกกำหนดขึ้นโดยผู้ชายหรือตัวละครชายในเรื่อง



ภาพที่ 4.35 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงการต่อต้านอำนาจการกดขี่ของผู้ชายจาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 36-37), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.36 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงการต่อต้านอำนาจการกดขี่ของผู้ชาย (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 38-39), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.37 ภาพการสนทนาของตัวร้ายที่แสดงถึงทัศนคติที่ลดทอนการให้คุณค่าของการมีชีวิตอยู่ของตนเอง จาก COPPELION สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 40), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

แบบที่สอง คือ แม่พันธุ์เลว กล่าวคือ ตัวละครโอสี่ คานอน และโอสี่ ช็อง ได้เข้ามาขัดขวางตัวละครหลักหญิงที่กำลังพยายามจะไปช่วยเหลือผู้รอดชีวิต โดยในเหตุการณ์การต่อสู้ได้มีการกล่าวถึงพันธุกรรมของตัวละครโอสี่ คานอน และโอสี่ ช็อง ว่าได้รับมาจากนักแสดงหญิง โดยเบื้องหลังของนักแสดงหญิงคนนี้เป็นฆาตกรต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการสร้างเหตุผลสนับสนุนความเป็นผู้หญิงเลวในลักษณะของการโทษความเป็นแม่ ซึ่งในที่นี้ไม่ได้หมายถึงความเป็นแม่ที่ทำให้กำเนิดและการเลี้ยงดู แต่หมายถึงการเป็นแม่พันธุ์ อันเนื่องมาจากพันธุกรรมที่ตัวละครร้ายได้รับ จึงกล่าวได้ว่า การที่ตัวละครทั้ง 2 ตัวนี้กลายเป็นคนร้ายไม่ใช่เหตุผลทางความผิดพลาดหรือความรุนแรงทางวิทยาศาสตร์ แต่มาจากพันธุกรรมที่ไม่ดีมาตั้งแต่ต้นกำเนิด



ภาพที่ 4.38 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย จาก *COPPELION* สามนางฟ้า
ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.39 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.40 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงพันธกรรมของตัวละครร้าย (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2012/2555, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.43 ภาพการนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงซึ่งเป็นตัวละครร้าย (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าโลกนิวเคลียร์ (น. 25), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น. วิบูลย์กิจการพิมพ์.

4.4 การสร้างตัวละครชายขอบ

การตูนเรื่องนี้มีการจัดแบ่งความเป็นชายขอบอย่างชัดเจน กล่าวคือ มีการแบ่งพื้นที่ระหว่างภาพของเมืองที่มีคนใช้ชีวิตปกติทั่วไป มีฉากที่สะท้อนให้เป็นถึงความสำคัญ เช่น รัฐบาล กองกำลังทหาร ห้องวิทยาศาสตร์ ที่มีความปลอดภัย ที่แสดงถึงความสำคัญและเป็นศูนย์กลางของประเทศ ในขณะที่พื้นที่ที่มีการปนเปื้อนของสารกัมมันตภาพรังสี เป็นพื้นที่ที่ถูกจัดแยกไว้ให้เป็นเขตพื้นที่อันตราย ส่งผลให้ผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่นี้ขาดโอกาสในการเข้าถึง ไม่ได้รับความเป็นธรรม ถูกกีดกันออกจากระบบการต่อรองอำนาจ และสิทธิขั้นพื้นฐานหรือทรัพยากรต่าง ๆ ที่ควรได้รับ ทำให้พื้นที่นี้ยังกลายเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นชายขอบ ที่มีความน่ากลัวและเป็นภาระที่ต้องแก้ไข อีกทั้งตัวละครที่ปรากฏในพื้นที่อันตรายนี้ยังถูกสร้างขึ้นให้มีความเฉพาะเจาะจงที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นชายขอบ

ตัวละครที่มีความเป็นชายขอบในเรื่องนี้ มีทั้งตัวละครเพศชายและเพศหญิง และมีหลายช่วงอายุ โดยส่วนใหญ่การสร้างตัวละครชายขอบจะมีการสร้างตัวละครขึ้นมาเทียบและกำหนดบทบาทในการช่วยเหลืออย่างชัดเจน ซึ่งในเรื่องนี้ได้มีการกำหนดบทบาทที่ชัดเจนอย่างมากในการเป็นผู้ช่วยเหลือและผู้รับความช่วยเหลือ ดังจะเห็นได้จากการกำหนดบทบาทของตัวละครหลักหญิง มีหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในเมืองที่มีการปนเปื้อนของสารกัมมันตภาพรังสี และไม่เพียงแต่

สร้างตัวละครบุคคลทั่วไปให้มีบทบาทการรับความช่วยเหลือ แต่ยังมีการใส่สัญลักษณ์ผ่าน
อัตลักษณ์ทางร่างกายของตัวละครให้มีภาพของความเป็นผู้อ่อนแอหรือบุคคลที่แปลกแยกจากสังคม
กล่าวคือ กลุ่มผู้รอดชีวิต จะประกอบด้วย ผู้สูงอายุ หญิงตั้งครรภ์ คนอ้วน

4.4.1 หญิงตั้งครรภ์

เนื่องจากการช่วยเหลือของตัวละครหลักหญิง ต้องมีการปะทะกับผู้ขัดขวาง
และต้องมีขนย้ายผู้รอดชีวิตไปยังที่ปลอดภัย ตัวละครอิบูกิ เป็นตัวละครผู้หญิงท้องแก่และใกล้คลอด
มีลักษณะนิสัยที่เข้มแข็ง อดทน แต่ด้วยสภาพร่างกายของคนท้องที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้
คล่องแคล่วเหมือนคนอื่น และต้องเดินหรือเคลื่อนย้ายตนเองด้วยความระมัดระวัง ทำให้ต้องมีการ
ป้องกันและระมัดระวังมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ทำให้การเคลื่อนย้ายผู้รอดชีวิตจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุด
หนึ่งมีความล่าช้า ส่งผลให้ตัวละครอิบูกิ ซึ่งเป็นภาพของคนท้อง กลายเป็นความอ่อนแอ เป็นภาระ
และสร้างความยากลำบากให้กับผู้อื่น



ภาพที่ 4.44 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ จาก *COPPELION* สามนางฟ้า
ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.45 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า
ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.46 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า
ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.47 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.48 ภาพเหตุการณ์ขณะช่วยเหลือหญิงตั้งครรภ์ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ฝ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

4.4.2 ผู้สูงอายุ

ตัวละครผู้สูงอายุหรือคนแก่ ผู้สูงอายุเป็นหนึ่งในกลุ่มที่ถูกผลักดันให้กลายเป็นคนชายขอบ เนื่องด้วยผู้สูงอายุเมื่อมีอายุมากขึ้น มีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วย ร่างกายไม่แข็งแรง การเคลื่อนไหวที่ไม่คล่องแคล่ว และพึ่งพาตนเองได้น้อยลง อยู่สถานภาพของการเป็นผู้พึ่งพิง ซึ่งในเรื่องนี้ได้กล่าวถึงผู้สูงอายุที่ถูกครอบครัวทอดทิ้งโดยอาศัยเหตุการณ์อุบัติเหตุโรงไฟฟ้าจากโรงงานนิวเคลียร์ ส่งผลให้ผู้สูงอายุต้องทนอาศัยอยู่ในเมืองที่มีสารปนเปื้อน และเลือกที่จะไม่รับความช่วยเหลือให้ออกไปจากเมืองนี้ เพราะกลัวว่า เมื่อถูกส่งกลับไปหาครอบครัวของตนเอง จะทำให้เป็นภาระของครอบครัว ส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุถูกทำให้กลายเป็นคนชายขอบ



137



136

ภาพที่ 4.49 ภาพการสนทนาที่กล่าวถึงผู้สูงอายุที่ถูกครอบครัวทอดทิ้ง จาก *COPPELION* สามนางฟ้า
ผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 136-137), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครผู้สูงอายุในการ์ตูนเรื่องนี้จะจัดให้เป็นชายขอบของสังคม แต่ก็ยังไม่ได้เป็นตัวละครที่ไม่มีประโยชน์หรือไร้ความสามารถไปเสียทั้งหมด กล่าวคือ ตัวละครคุโรเบะ และตัวละครเก็นโน เป็นตัวละครผู้สูงอายุเพศชาย ที่ยังคงมีความแข็งแรงและสามารถช่วยตัวละคร

คอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ที่ขัดขวางการช่วยเหลือผู้รอดชีวิตคนอื่น ๆ ช่วยบอกเส้นทางลัดไปยังเขตอื่น ๆ เพื่อให้ไปยังพื้นที่ปลอดภัยได้เร็วขึ้น



ภาพที่ 4.50 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ขัดขวางการทำการกิจ จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.51 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพเลียนต่อสู้กับผู้ขัดขวางการทำการกิจ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.52 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศชายที่เข้ามาช่วยตัวละครคอปเพลเลียนต่อสู้กับผู้ที่ขัดขวางการทำงาน (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

รวมถึงตัวละครผู้สูงอายุเพศชายมีการสร้างนวัตกรรมที่อยู่อาศัยและอุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อช่วยเหลือผู้รอดชีวิตด้วยกันในช่วงที่คอปเพลเลียนยังไม่ถูกส่งมาทำภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในเมืองที่มีสารปนเปื้อนสารกัมมันตรังสี ทำให้ภาพของผู้สูงอายุที่เป็นชายขอบของสังคมไม่ได้เป็นผู้สูงอายุที่ไร้ความสามารถและอยู่ในสถานะของการพึ่งพาอาศัยผู้อื่นเพียงอย่างเดียว

ตัวละครผู้สูงอายุที่มีความรู้ความสามารถในการช่วยเหลือผู้อื่นรวมถึงสร้างเครื่องมือนวัตกรรมต่าง ๆ ขึ้น แต่ตัวละครผู้สูงอายุที่มีความรู้ความสามารถดังที่กล่าวในข้างต้นนั้นเป็นตัวละครผู้สูงอายุที่เป็นเพศชายทั้งหมด โดยที่อยู่อาศัยหรือที่ผู้รอดชีวิต เรียกว่า “แพลนเน็ต” นั้นซึ่งในเรื่องนี้ตัวละครได้มีการเปรียบแพลนเน็ตเป็นเหมือนโลกอีกหนึ่งโลก ที่สามารถอยู่อาศัยได้เสมือนพื้นที่ภายนอกทั่วไปที่ไม่มีการปนเปื้อนของสารกัมมัตภาพรังสี เป็นความทับซ้อนทางพื้นที่ที่แม้อยู่ในเมืองที่เป็นชายขอบของสังคม แต่ภายในพื้นที่ชายขอบนี้ได้มีจุดศูนย์กลางลึกลงไปอีกกล่าวคือ แพลนเน็ตกลายเป็นเหมือนเป็นศูนย์กลางของเมือง ที่มีความสะดวกสบาย มีน้ำ ไฟฟ้า ธรรมชาติ และอาหารการกินที่สมบูรณ์ ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ชายเพียงเท่านั้น ดังนั้น

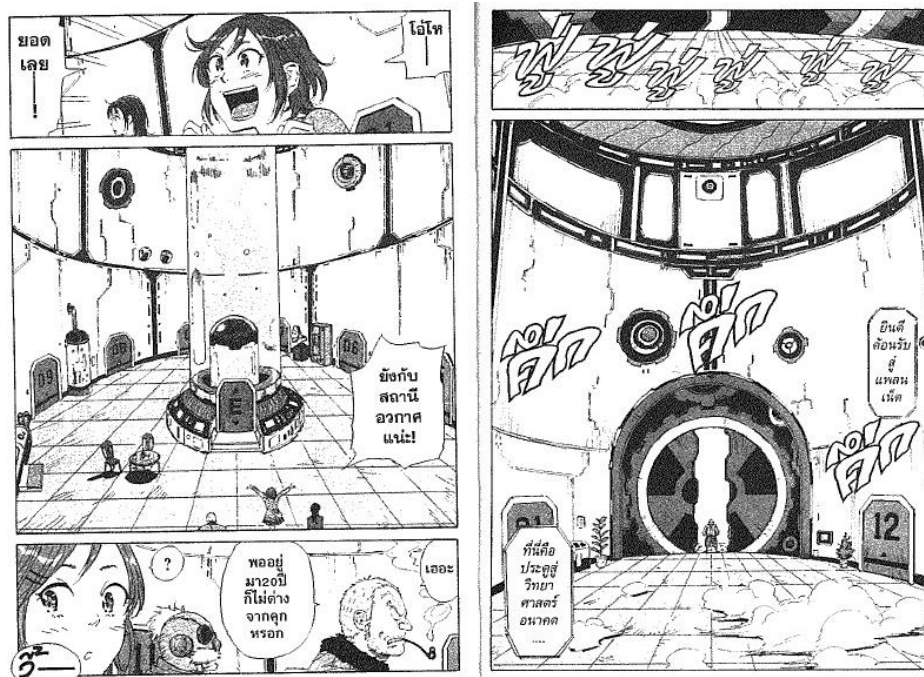
จึงเห็นได้ว่าในความทับซ้อนกันของพื้นที่ที่แม้จะเป็นพื้นที่ชายขอบ แต่เพศชายยังคงถูกยกสถานะให้เป็นผู้สร้าง ผู้ปกครอง และเป็นศูนย์กลางของพื้นที่นั้น ๆ



ภาพที่ 4.53 ภาพ “แพดเนต” จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.54 ภาพ “แพดเนต” (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.55 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ
อิโนะอุเอะ, 2011/2554.



ภาพที่ 4.56 ภาพ “แพลนเน็ต” (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ
อิโนะอุเอะ, 2011/2554.

ในขณะที่ผู้สูงอายุเพศหญิงกลับกลายเป็นอุปสรรคในการช่วยเหลือและไร้ความสามารถ กล่าวคือ ตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี จากความกังวลในเหตุการณ์ปั่นป่วนของสารกัมมันตภาพรังสี จึงเห็นได้ว่าตัวละครที่เป็นกลุ่มผู้สูงอายุ แม้จะถูกนำเสนอให้เป็นตัวละครชายขอบ แต่ในความเป็นชายขอบนั้น เมื่อมองลึกลงไปแล้ว เพศหญิง ยังคงถูกกลต้อนให้มีความเป็นชายขอบมากกว่าเพศชาย



ภาพที่ 4.59 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 86), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.60 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 86), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.61 ภาพตัวละครผู้สูงอายุเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของคนที่ไม่ดี (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 87), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

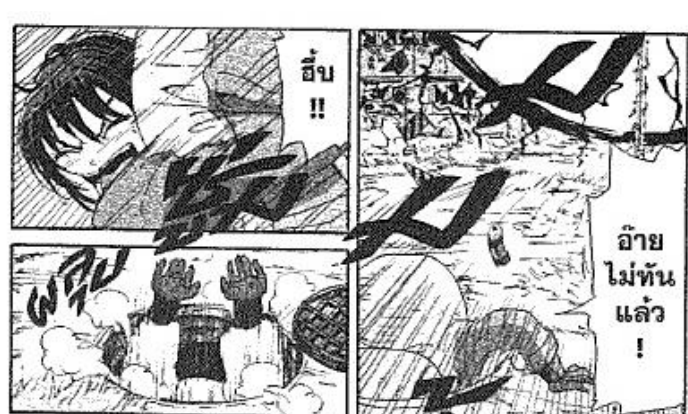
4.4.3 คนอ้วน

ตัวละครอาคิโกะ มามา เป็นตัวละครที่มีลักษณะภายนอกเป็นผู้หญิงที่มีรูปร่างอ้วน และมีเหตุการณ์ที่ต้องหลบหนี เพื่อหลีกเลี่ยงการต่อสู้หรือการปะทะกันฝั่งผู้ร้าย มักจะมีฉากที่แสดงให้เห็นว่าความอ้วนที่เป็นอุปสรรค จึงเป็นการสร้างภาพให้ความอ้วนนั้นเป็นภาระและเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ ส่งผลให้คนอ้วนเป็นตัวละครที่มีความเป็นชายขอบ



176

ภาพที่ 4.62 ภาพแสดงถึงความอ้วนเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 176), โดย โทโมโนริ อินะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.63 ภาพแสดงถึงความอ้วนเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้า ผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 176), โดย โทโมโนริ อินะอุเอะ, 2013/2556, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

4.4.4 คอฟเพเลียน

ตัวละครคอฟเพเลียน ตัวละครผู้เป็นฮีโร่ในการช่วยเหลือผู้รอดชีวิตที่ยังติดอยู่ในเมืองที่ปนเปื้อนไปด้วยสารกัมมันตรังสี เมืองร้างมีผู้คนไม่ต้องการ และเป็นความน่ากลัวที่เกิดจากผลของการรั่วไหลของสารกัมมัตภาพรังสีจากโรงงานนิวเคลียร์ ซึ่งการที่ทางรัฐบาลต้องการสร้างโรงงานนิวเคลียร์ส่วนหนึ่งเพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงให้ประเทศอื่น ๆ ได้เห็นว่าประเทศญี่ปุ่นเป็นเมืองแห่งมหาอำนาจ อย่างไรก็ตามเมื่อเกิดเหตุการณ์รั่วไหลของสารกัมมัตภาพรังสีและทางภาครัฐไม่สามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เกิดการความวุ่นวาย ทุกคนต้องรีบอพยพออกจากเมืองเพื่อเอาชีวิตรอด รวมถึงรัฐบาลเองที่เป็นศูนย์กลางอำนาจของประเทศต้องย้ายไปยังเมืองอื่นแทน ในช่วงแรกรัฐบาลได้มีการส่งกลุ่มทหารเข้ามาเพื่อค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต แต่ร่างกายของมนุษย์ไม่สามารถปรับสภาพร่างกายได้ทัน รวมถึงความก้าวหน้าของชุดป้องกันอาจยังไม่สมบูรณ์เพียงพอ ส่งผลให้การช่วยในครั้งแรกต้องยุติ แต่การพัฒนาเทคโนโลยีในเรื่องของโรงงานนิวเคลียร์ยังไม่ยุติ ดังนั้นการทดลองสร้างมนุษย์ที่ร่างกายสามารถต้านทานต่อสารกัมมัตภาพรังสีจึงได้ถูกพัฒนาต่อมาเรื่อย ๆ เพื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นและถูกนำมาทดลองใช้ในสถานที่จริง

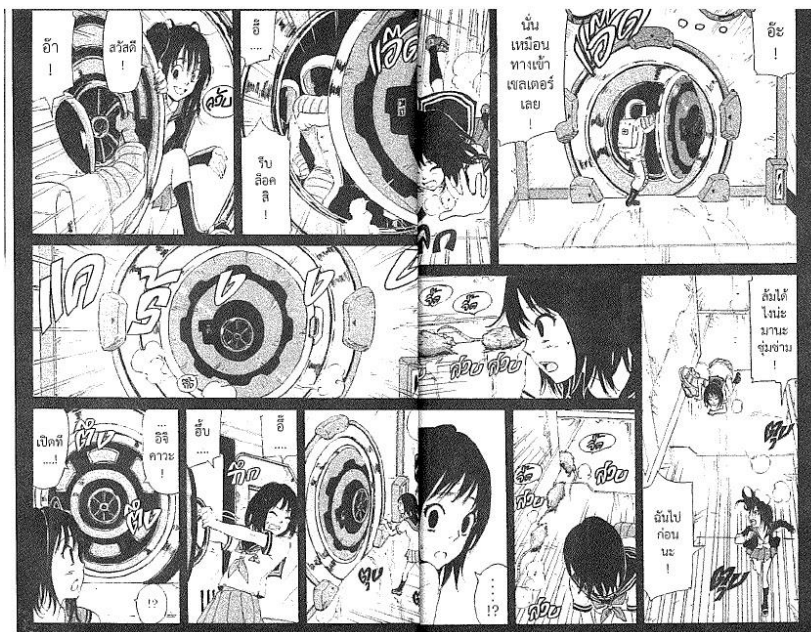
ตัวละครสีบุรุษะ มานะ และอิจิคาวะ เมสะ ตัวละครคอฟเพเลียนหญิง เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 2 สังกัดหน่วยค้นหา เป็นคอฟเพเลียนกลุ่มแรกที่ถูกส่งมาพื้นที่ที่มีสารปนเปื้อน โดยภารกิจที่ได้รับ คือ เก็บข้อมูลภายในเมืองโตเกียว (เมืองที่มีการปนเปื้อนของสารกัมมันตรังสี) เมื่อพบผู้รอดชีวิตตัวละครสีบุรุษะ มานะ และอิจิคาวะ เมสะ ต้องการที่จะช่วยเหลือผู้รอดชีวิต แต่ในเวลาเดียวกันกลับเกิดความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอฟเพเลียน นักเรียนชั้นปีที่ 2 คือ ร่างกายของสีบุรุษะ มานะ และอิจิคาวะ เมสะ ปล่องรังสีนิวตรอนออกมาจากร่างกายในปริมาณที่มหาศาล ส่งผลให้ผู้รอดชีวิตที่ตัวละครทั้ง 2 ตัว ต้องการช่วยเหลือคนนั้นต้องเสียชีวิต เพราะได้รับรังสีนิวตรอนในปริมาณมาก จากการเข้าใกล้ตัวละครอิจิคาวะ เมสะ เมื่อเกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น ตัวละครสีบุรุษะ มานะ และอิจิคาวะ เมสะ จึงต้องการให้ทางโรงเรียนแก้ไขความผิดปกติเหล่านี้ให้กับกลุ่มคอฟเพเลียนที่เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 2 ทั้งหมด แต่ตัวละครทั้งสองกลับไม่ได้ถูกรับการแก้ไข และถูกจัดกลุ่มให้เป็นคอฟเพเลียนที่มีความบกพร่อง จึงเห็นได้ว่าตัวละครทั้งสอง แม้จะมีเจตนาที่ดีในการตั้งใจช่วยเหลือผู้อื่นและปฏิบัติตามกฎระเบียบ แต่เมื่อสภาพร่างกายไม่สมบูรณ์แบบตามที่โรงเรียนกำหนดไว้ จึงเปรียบเสมือนกับตัวแทนของผู้ที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย ส่งผลในตัวละครสีบุรุษะ มานะ และอิจิคาวะ เมสะ ไม่ถูกให้คุณค่าและถูกละเลยจากสังคม จนกลายเป็นตัวละครชาย



ภาพที่ 4.64 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 156), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.65 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 157), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.66 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 158-159), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ,
2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.67 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 160-161), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ,
2017/2560, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.68 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพลเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 162), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560,
กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 4.69 ภาพเหตุการณ์ความผิดปกติกับ DNA ของกลุ่มคอปเพลเลียนนักเรียนชั้นปีที่ 2 (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 163), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2017/2560,
กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

จึงเห็นได้ว่าต้นเหตุเกิดจากความผิดพลาดของทางโรงเรียนหรือภาครัฐที่สร้างความเสียหายแก่ประชาชน สร้างความไม่เท่าเทียมและกีดกันการเข้าถึงสิทธิขั้นพื้นฐาน กล่าวคือ ตัวละครคอปเพลียนเกิดจากการสร้างขึ้นจากระบบการทางวิทยาศาสตร์ และคอปเพลียนก็จัดได้ว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่ง ที่เป็นพลเมืองหรือประชาชนซึ่งควรได้รับการเข้าถึงทรัพยากรหรือสิทธิขั้นพื้นฐาน แต่เมื่อตัวละครทั้งสองเรียกร้องเพื่อให้ตนเองได้รับสิทธิและความรับผิดชอบที่เกิดจากภาครัฐสร้างความเสียหายให้แก่ตนเอง ซึ่งคนกลุ่มนี้สมควรจะได้รับการรักษาและความรับผิดชอบในสิ่งที่เกิดขึ้น แต่กลับถูกกีดกันออกและไม่ให้เข้าถึงการรักษาโดยภาครัฐที่ไร้ความรับผิดชอบ ส่งผลให้ตัวละครต่าง ๆ กลายเป็นเพียงกลุ่มคนชายขอบ

ตัวละครคอปเพลียนที่เป็นตัวละครหลักหญิงของเรื่อง ประกอบด้วย นารูเสะ อิบาระ, โนมูระ ทาเอโกะ และฟูคาซาคุ อาโออิ ตัวละครทั้งสาม เป็นตัวละครที่มีภารกิจหลักในการช่วยเหลือผู้รอดชีวิต เป็นตัวละครที่มีลักษณะของความเป็นผู้ให้อยู่เสมอ ๆ เปรียบเสมือนฮีโร่ของเรื่อง หากมองความเป็นชายขอบแล้วตัวละครทั้งสามอาจเป็นตัวละครที่ไม่มีลักษณะของความเป็นชายขอบ อันเนื่องจากความเป็นชายขอบนั้น ส่วนใหญ่คือกลุ่มคนที่อยู่ชายขอบของสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจหลัก หรือเป็นคนกลุ่มน้อยที่ถูกผลักให้อยู่นอกของของคนกลุ่มใหญ่ ไม่ได้รับโอกาสในการเข้าถึง ไม่ได้รับความเป็นธรรม หรือถูกกีดกันออกจากการต่อรองอำนาจ ความมั่นคงในสังคม แต่ตัวละครหลักหญิงทั้งสามเป็นตัวละครที่เป็นตัวละครสำคัญในการปกป้องช่วยเหลือ และเป็นสื่อกลางระหว่างกลุ่มรัฐบาลและผู้รอดชีวิต จึงดูเหมือนว่าตัวละครทั้งสามนั้น เป็นเหมือนคนในสังคมหลักที่ทำการสื่อสารระหว่างคนกลุ่ม แต่อย่างไรก็ตามเมื่อนำส่วนของอุดมการณ์หน้าที่ความรับผิดชอบและความนึกคิดของตัวละครมาพิจารณาจะพบว่าตัวละครหลักหญิงนั้น เป็นเพียงกลุ่มคนชายขอบกลุ่มหนึ่งที่ไม่ถูกให้คุณค่าหรือถูกละเลยเมื่ออยู่ในกลุ่มสังคมหลัก กล่าวคือ ตัวละครหลักหญิงรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าเมื่อไม่ได้ทำหน้าที่ของตนเอง คือ การทำหน้าที่ของการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งมีเพียงพื้นที่ของเมืองที่มีสารปนเปื้อนของสารกัมมันตรังสี (พื้นที่ชายขอบ) เท่านั้น ที่จะทำให้ตัวละครหลักหญิงสามารถทำหน้าที่ของตนเองได้ และเมื่อตัวละครหลักหญิงอยู่ในพื้นที่ดังกล่าว จึงทำให้ตัวละครหลักหญิงเป็นเหมือนคนในสังคมหลักที่ถูกให้คุณค่าและมีบทบาทของความเป็นผู้นำ แต่เมื่ออยู่ในสังคมกลุ่มใหญ่หรือสังคมหลักที่เป็นเมืองหลวงหรือศูนย์กลาง ตัวละครหลักหญิงจะถูกทำให้กลายเป็นเพียงตัวละครชายขอบที่ปราศจากการให้คุณค่าและการเป็นฮีโร่ เป็นเพียงตัวละครหญิงที่อยู่ภายใต้การควบคุมหรืออำนาจของรัฐบาล กองทัพทหาร และความเป็นชายเพียงเท่านั้น จึงแสดงให้เห็นว่าตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้เป็นเสมือนตัวละครฮีโร่ในพื้นที่ชายขอบที่ถูกให้คุณค่าและมีบทบาทเมื่อพื้นที่นั้นไม่ได้เป็นพื้นที่หลักหรือสังคมหลัก รวมถึงเมื่อพื้นที่นั้นขาดตัวละครชายที่มีคุณลักษณะหรือคุณสมบัติที่คล้ายหรือใกล้เคียงกับตัวละคร

คอปเพเลียนที่เป็นตัวละครหลัก อีกทั้งยังมีการเชื่อมโยงความรู้สึกนึกคิดภายในกลุ่มระหว่างตัวละคร ผู้รอดชีวิตและตัวละครคอปเพเลียนให้มีความเข้าใจกันและกลมกลืนกันระหว่างคนชายขอบด้วยกัน



ภาพที่ 4.70 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.



ภาพที่ 4.71 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ) จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.



ภาพที่ 4.72 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.



ภาพที่ 4.73 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.



ภาพที่ 4.76 ภาพเหตุการณ์ตัวละครหลักหญิงถูกยกเลิกภารกิจช่วยเหลือผู้รอดชีวิต (ต่อ)
จาก COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์, โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2014/2557.

นอกจากหน้าที่ของคอปเพเลียนจะถูกยึดโยงและผูกติดกับพื้นที่แล้ว พื้นที่ในการทำภารกิจของตัวละครหลักหญิงยังถูกเชื่อมโยงด้วยความเป็นพื้นที่บ้านหรือบ้านเกิด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้ตัวละครหลักหญิงยอมรับความไม่เท่าเทียมจากการถูกกดขี่ของทางภาครัฐที่นำร่างกายของผู้หญิงเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าโดยอ้างถึงเหตุผลและความชอบธรรมด้วยความก้าวหน้าและเพื่อพัฒนาประเทศชาติ อีกทั้งยังใช้วาทกรรมความเป็นแม่เพื่อครอบงำตัวละครในสำนึกของการเป็นผู้ให้กำเนิดเพื่อไม่ให้ตัวละครหลักหญิงเกิดการต่อต้านและท้าทายต่ออำนาจของผู้ชาย

บทที่ 5

ผู้อ่านเพศชาย VS การตีความอีโรติก

การวิเคราะห์ผู้อ่านเพศชาย ผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structure in-depth-Interview) โดยผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์จะต้องมีคุณสมบัติ คือ 1) เพศชาย 2) อายุ 18 ปีขึ้นไป 3) เคยอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ครบทั้ง 18 เล่ม จำนวน 5 คน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครอีโรติกในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง Coppelion ว่าผู้อ่านเพศชายมีการรับรู้หรือมุมมองเกี่ยวกับอุดมการณ์ บทบาททางเพศที่ถ่ายทอดผ่านตัวละครอีโรติกในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion หรือไม่ อย่างไร และการรับรู้ของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อภาพของผู้อ่านในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion นั้น ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสอดคล้องหรือขัดแย้งต่อระบบโครงสร้างการจัดวางบทบาทของผู้อ่านอย่างไร

ในบทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครอีโรติกในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง Coppelion โดยบทนี้จะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายมาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ อีโรในความหมายของผู้อ่านเพศชาย เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นว่าอีโรชายและอีโรหญิงในมุมมองของผู้อ่านเพศชายมีความแตกต่างกัน ซึ่งสำหรับผู้อ่านเพศชายแล้วลักษณะที่สำคัญของอีโรชาย คือ เรื่องของความสามารถ ในขณะที่อีโรหญิง ผู้อ่านเพศชายจะให้ความสำคัญกับเรื่องของรูปลักษณ์ภายนอกกว่าเรื่องของความสามารถ และส่วนที่สอง อีโรหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากคำตอบของผู้อ่านเพศชาย ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เป็นอีโรได้เพราะการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งเป็นลักษณะของความเป็นหญิงหรือ บทบาททางเพศที่สังคมคาดหวังต่อตัวผู้หญิง

5.1 ข้อมูลผู้อ่านเพศชาย

ผู้อ่านเพศชาย จำนวน 5 คน อายุของผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 25 – 40 ปี เริ่มอ่านการ์ตูนช่วงอายุประมาณ 7 – 15 ปี ช่วงอายุที่เริ่มอ่านหนังสือการ์ตูนจัดเป็นช่วงวัย ตั้งแต่ประถมต้นจนถึงวัยมัธยมต้น ซึ่งโดยเฉลี่ยแล้วประสบการณ์ในการอ่านการ์ตูนของผู้อ่านเพศชายทั้ง 5 คน มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนเกิน 10 ปีขึ้นไป อาชีพของผู้อ่านเพศชายประกอบด้วย พนักงานบริษัทเอกชน เจ้าของธุรกิจส่วนตัว และข้าราชการ ประเภทของการ์ตูนที่ผู้อ่านเพศชายชอบอ่านส่วนใหญ่ประเภทแอคชั่น การเริ่มอ่านการ์ตูนของผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มาจากคนใกล้ตัว เช่น

คนในครอบครัว เพื่อน และเหตุผลที่ชอบอ่านการ์ตูนเพราะสนุก ตื่นเต้น ลายเส้นสวยงามติดตามจากข้อมูลของผู้อ่านเพศชายจะเห็นได้ว่าช่วงวัยที่เริ่มอ่านการ์ตูนนั้นมีความใกล้เคียงกัน ประเภทของการ์ตูนที่ผู้อ่านเพศชายทั้ง 5 คนชอบอ่านตรงกัน คือ ประเภทแอคชั่น และในปัจจุบันผู้อ่านเพศชายทั้ง 5 คน อยู่ในช่วงวัยทำงานแต่ผู้อ่านเพศชายทั้ง 5 คน ยังชอบอ่านการ์ตูนอยู่ ซึ่งข้อมูลของผู้อ่านเพศชายทำให้เห็นว่า หนังสือการ์ตูนไม่ได้ถูกบริโภคอยู่เพียงแต่ในกลุ่มของเด็กเพียงเท่านั้น แต่ในวัยทำงานยังคงมีการบริโภคหรืออ่านหนังสือการ์ตูนอยู่เช่นกันและเป็นการอ่านอย่างต่อเนื่อง คือ เริ่มอ่านหนังสือการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กและปัจจุบันยังอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่

ตารางที่ 5.1

แสดงข้อมูลผู้อ่านเพศชาย จำนวน 5 คน

ข้อมูลของผู้อ่านเพศชายจำนวน 5 คน					
ผู้อ่าน	โจ	เต๋อ	บิว	แท	โก้
อายุปัจจุบัน	34	27	28	28	28
อาชีพ	เจ้าของธุรกิจส่วนตัว	พนักงานบริษัทเอกชน	พนักงานบริษัทเอกชน	พนักงานบริษัทเอกชน	ข้าราชการ
เริ่มอ่านการ์ตูนอายุ	7	13	15	13	14
เริ่มอ่านการ์ตูนได้อย่างไร	คนในครอบครัวอ่าน	เพื่อนอ่าน	ชอบดูการ์ตูนตั้งแต่เด็กเริ่มอ่านการ์ตูนตามนิตยสาร	ลองซื้อมาอ่าน	เพื่อนอ่าน
ประเภทของการ์ตูนที่ชอบอ่าน	แอคชั่น/ต่อสู้ผจญภัย	แอคชั่นตลก	ทุกแนว	แอคชั่นลึกลับ/ปีศาจกีฬาดราม่า	หลายแนวนเน้นแอคชั่นเป็นหลัก
เหตุผลที่ชอบอ่านการ์ตูน	ตื่นเต้นลายเส้นน่าติดตาม	สนุก	สนุก	สนุก	สนุก เข้าใจ ภาพสวย/ ลายเส้นสวย

5.2 ฮีโร่ในความหมายของผู้อ่านเพศชาย

“ฮีโร่ต้องมีความเป็นผู้นำ เก่ง เอกลักษณะไม่เหมือนตัวอื่นในเรื่องนั้น, มีความสามารถโดดเด่นออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ทำให้เราอ่านแล้วสามารถจดจำได้” (โจ, 34)

“ช่วยเหลือคนอื่น เน้นความถูกต้อง” (เต๋อ, 27)

“ก็มีพลังพิเศษ ช่วยเหลือผู้อื่น ... การช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอ” (บิว, 28)

“เก่ง ... ความสามารถที่คนอื่นไม่มี ตัวอย่างเช่น ใช้อะไรบางอย่างที่คนอื่นใช้ไม่ได้ ยกตัวอย่างว่าอาจจะมีอาวุธอะไรบางอย่างที่แจ่มมาก แต่ว่าไม่มีใครใช้ได้ พระเอกใช้ได้คนเดียว รู้สึกว่ามันพิเศษ” (แท, 28)

“ผู้ที่ต่อสู้เพื่ออุดมการณ์ของตัวเอง โดยที่อุดมการณ์นั้นต้องอยู่ในกรอบของความดี และอาจจะต้องมีพลังพิเศษอื่น ๆ นอกเหนือจากการเป็นคนธรรมดาด้วย ... พลังพิเศษ ความสามารถในการต่อสู้ คุณธรรม ความดี” (โก้, 28)

จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชาย จำนวน 5 คน ฮีโร่ในความหมายของผู้อ่านเพศชาย เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ เน้นคุณสมบัติของฮีโร่ ซึ่งคุณสมบัติของฮีโร่ในความหมายของผู้อ่านเพศชายมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ด้าน ดังนี้ ด้านที่หนึ่ง ด้านความสามารถ คือ เก่ง มีพลังพิเศษ/มีความพิเศษ มีความสามารถโดดเด่น ด้านที่สอง ด้านลักษณะนิสัย คือ ช่วยเหลือผู้อื่น ปกป้องผู้อื่น เน้นความ มีคุณธรรมความดี รักความสงบ

แต่เมื่อให้กล่าวถึงฮีโร่หญิงในความหมายของผู้อ่านเพศชาย ฮีโร่หญิงกลับมีคุณสมบัติที่เฉพาะเจาะจงเพิ่มขึ้น คุณสมบัติของฮีโร่หญิงในความหมายของผู้อ่านเพศชายมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน ดังนี้ ด้านที่หนึ่ง ด้านความสามารถ คือ เก่ง ต่อสู้ได้ แต่มีผู้อ่านเพศชายหนึ่งท่านให้คำตอบว่า “เข้มแข็ง ตัดสินใจได้ ไม่ต้องเก่งมากก็ได้ แต่พาทีมไปได้ ใช้ทีมได้ดีที่สุด” (เต๋อ, 27) ทำให้เห็นว่ามุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อฮีโร่หญิงนั้น จะเน้นไปที่ลักษณะนิสัยหรือจิตใจของฮีโร่ มากกว่าความสามารถ อาจเพราะในมุมมองของผู้อ่านเพศชายมองว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ โดยเฉพาะในด้านของจิตใจ ซึ่งไม่เหมาะสมกับการเป็นฮีโร่ ดังนั้น ผู้อ่านเพศชายจึงมองว่าเป็นลักษณะนิสัยหรือจิตใจเป็นส่วนที่ควรปรับปรุงมากที่สุด ส่งผลให้ความสำคัญของฮีโร่หญิงในเรื่องของความสามารถไม่ถูกให้ความสำคัญหรือถูกกล่าวถึงเป็นประเด็นหลักเมื่อเปรียบเทียบกับฮีโร่ชาย

ด้านที่สอง ด้านลักษณะนิสัย คำตอบของผู้อ่านเพศชายจะมีความแตกต่างกันไป มีทั้งมองว่าฮีโร่หญิงควรจะเป็นคนมีคุณธรรม ร่าเริง ตลก แต่ผู้อ่านเพศชายบางท่านมองว่า ไม่ต้องร่าเริง เงียบ มีความมุ่งมั่น/ไม่ยอมแพ้ หัวใจกล้า จะเห็นได้ว่าคำตอบของผู้ชายที่มีต่อฮีโร่หญิงนั้น จะให้ความสำคัญกับเรื่องของลักษณะนิสัยมากกว่าความสามารถของฮีโร่หญิง อีกทั้ง เมื่อนำลักษณะนิสัยของฮีโร่หญิงไปเปรียบเทียบกับลักษณะนิสัยของฮีโร่ชายจะเห็นได้ว่าลักษณะนิสัยของฮีโร่หญิง

จะถูกกล่าวไปในลักษณะนิสัยที่เป็นอื่นมากกว่าลักษณะของฮีโร่ ในขณะที่ลักษณะนิสัยของฮีโร่ชายจะถูกเชื่อมโยงและเสริมสร้างภาพลักษณ์ของความเป็นฮีโร่ ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าการกล่าวถึงฮีโร่หญิงของผู้อ่านเพศชายนั้น เน้นไปที่การตอบสนองความชื่นชอบของตนเอง มากกว่าความจำเป็นต่อการสวมบทบาทของการเป็นฮีโร่หญิง

ด้านที่สาม ด้านลักษณะทางกายภาพ คือ สวย น่ารัก หุ่นดี โดยผู้อ่านเพศชายให้คำตอบลักษณะของฮีโร่หญิงที่ควรมีหรือต้องมีว่า

“สวย แล้วก็มีคุณธรรม สวย หุ่นดี มีคุณธรรม ... ต้องหุ่นดีด้วย เป็นฮีโร่หญิงก็ต้องสวย ๆ ไม่จืดจางไม่มีใครอยากติดตาม มีผลมากมาย ... มีหุ่นดี ดูแล้วสดชื่นดี” (แท, 28)

“แข็งแรง กล้ามบึ้น แต่อยากให้เพิ่มว่าต้องสวย น่ารักด้วย ... แข็งแรง บู้ได้ เป็นผู้นำได้ และสวย” (โก้, 28)

คำตอบของผู้อ่านเพศชายในด้านลักษณะทางกายภาพของฮีโร่หญิงชี้ให้เห็นว่า แม้ผู้หญิงจะอยู่ในสถานะของเป็นฮีโร่ แต่รูปร่างและความสวยยังคงผูกโยงเข้าหาผู้หญิงอยู่เสมอ ดังนั้น แม้ว่าผู้หญิงจะเก่งหรือมีความสามารถแต่ความสวยยังคงเป็นสิ่งจำเป็น และความสามารถไม่สามารถทดแทนกับความสวยหรือรูปลักษณ์ภายนอกได้ อีกทั้ง ความสวยอาจจำเป็นมากกว่าความสามารถสำหรับการเป็นฮีโร่หญิง อันเนื่องมาจากคำตอบของผู้อ่านเพศชายมองว่า “เป็นฮีโร่หญิงก็ต้องสวย ๆ ไม่จืดจางไม่มีใครอยากติดตาม” (แท, 28) ในขณะที่ด้านความสามารถของฮีโร่หญิงผู้อ่านเพศชายมองว่า “ไม่ต้องเก่งมากก็ได้” (เต๋อ, 27) จึงอาจเป็นไปได้ว่าแม้จะเป็นฮีโร่ แต่การเป็นฮีโร่หญิงนั้นความสามารถอาจไม่สำคัญเท่ารูปลักษณ์ภายนอก

ตารางที่ 5.2

แสดงลักษณะของฮีโร่ชายและฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชาย

ลักษณะของฮีโร่ชายและฮีโร่หญิง						
ผู้อ่าน	ฮีโร่ชาย			ฮีโร่หญิง		
	ด้าน ความสามารถ	ด้าน ลักษณะนิสัย	ด้าน ลักษณะทาง กายภาพ ¹	ด้าน ความสามารถ	ด้าน ลักษณะนิสัย	ด้าน ลักษณะทาง กายภาพ
โจ	- เป็นผู้เฒ่า - เก่ง - มีความ สามารถ โดดเด่น			- เก่ง	- มีคุณธรรม - ร่าเริง - ตลก	
เต๋อ		- ช่วยเหลือ ผู้อื่น - เน้นความ ถูกต้อง			- เจียบ - ไม่ร่าเริงมาก - เมื่อต้องสู้ก็ ทำเต็มที่ - เข้มแข็ง - ตัดสินใจได้	
บิว	- มีพลังพิเศษ	- ช่วยเหลือ ผู้อื่น			- หัว - มั่นมั่น/ ไม่ยอมแพ้	
แท	- เก่ง - มีความ พิเศษ/มี ความสามารถ ที่คนอื่นไม่มี			- เก่ง	- มีคุณธรรม	- สวย - หุ่นดี
โก้	- มีพลังพิเศษ - มีความ สามารถใน การต่อสู้	- มีอุดมการณ์ - ปกป้องผู้อื่น - รักความสงบ - มีคุณธรรม ความดี		- ต่อสู้ได้	- กล้าบ้าบิ่น - แข็งแกร่ง - เป็นผู้เฒ่า	- สวย - น่ารัก

¹ ด้านลักษณะทางกายภาพของฮีโร่ชาย ในการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชาย ประเด็นเรื่อง
ลักษณะของฮีโร่ชาย ผู้อ่านเพศชายไม่มีการกล่าวถึงลักษณะทางกายภาพของฮีโร่ชาย

อย่างไรก็ตามเมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายมาเปรียบเทียบกับระหว่างฮีโร่ชายและฮีโร่หญิง ดังตารางที่ 5.2 ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่ชายและฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชาย พบว่า เมื่อให้ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงฮีโร่ ผู้อ่านเพศชายจะให้ข้อมูลที่เป็นกลาง เช่น ด้านความสามารถ จะต้องเก่ง ต้องมีพลังพิเศษ ซึ่งจะเป็นความสามารถที่เห็นได้ทั่วไปในตัวละครฮีโร่ ส่วนเรื่องลักษณะนิสัยของฮีโร่นั้น คำตอบของผู้อ่านเพศชายยังคงเป็นคำตอบที่เป็นลักษณะของการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับตัวละครฮีโร่ เช่น ช่วยเหลือผู้อื่น มีคุณธรรม มีความมั่นใจ น่าเชื่อถือ แต่เมื่อให้ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงฮีโร่หญิง คำตอบที่ได้รับจะเน้นไปที่ลักษณะนิสัยมากกว่าเน้นไปที่ความสามารถ อีกทั้งลักษณะนิสัยของฮีโร่หญิงที่ถูกกล่าวถึงนั้น ในบางส่วนยังเป็นลักษณะที่ไม่เชื่อมโยงกับความเป็นฮีโร่ แต่เชื่อมโยงกับเรื่องของอารมณ์เป็นหลัก กล่าวคือ เมื่อให้ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงฮีโร่หญิงในความคิดของตนเอง คำตอบที่ได้รับ คือ ร่าเริง ไม่ร่าเริง ตลก เจ็บปวด ฯลฯ ซึ่งลักษณะดังกล่าวไม่มีความเชื่อมโยงหรือชี้ให้เห็นว่าเป็นลักษณะของการส่งเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครฮีโร่หญิง แต่เน้นไปที่ลักษณะนิสัยที่เชื่อมโยงกับความชอบส่วนตัวของผู้อ่านเพศชายเอง อีกทั้งคำตอบของผู้อ่านเพศชายยังเผยให้เห็นว่าในความคิดของผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่ยังคงยึดติดกับบทบาททางเพศของตัวฮีโร่ คือ เมื่อกล่าวถึงฮีโร่หญิงผู้อ่านเพศชายยังเชื่อมโยงฮีโร่หญิงกับเรื่องของอารมณ์เป็นสำคัญ ส่วนในด้านความสามารถของฮีโร่หญิงยังคงเน้นในเรื่องของความเก่ง แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญมากกว่าความสามารถของฮีโร่หญิง คือ ลักษณะทางกายภาพ สวย หุ่นดี น่ารัก ดังที่ผู้อ่านเพศชายบางท่านมองว่าหากไม่สวยก็อาจทำให้รู้สึกไม่อยากติดตามการตูนเรื่องนั้น

เมื่อผู้ศึกษาถามถึงความแตกต่างระหว่างฮีโร่ชายกับฮีโร่หญิงในมุมมองของผู้อ่านเพศชาย คำตอบส่วนใหญ่ของผู้อ่านเพศชายยังคงมองว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้ฮีโร่ชายและฮีโร่หญิงแตกต่างกัน คือ เรื่องของอารมณ์และจิตใจ ที่ผู้อ่านเพศชายรู้สึกว้าฮีโร่หญิงยังคงแสดงออกถึงความอ่อนแอ ด้านจิตใจมากกว่าฮีโร่ชาย

“เท่าที่เห็นก็มีความแตกต่าง ... เรื่องพลังกำลัง ฮีโร่หญิงเหมือนยังด้อยอยู่ ด้อยกว่าในสื่อที่แสดงออกมา ... ด้านพลังกำลัง คือ ฮีโร่ผู้หญิงจะมีจุดที่โชว์ช่วงสภาวะที่อ่อนแอมากกว่าฮีโร่ผู้ชาย เพื่อแสดงถึงจุดความเป็นผู้หญิง เท่าที่เราเห็นในหลาย ๆ สื่อ เหมือนด้านอารมณ์ ยังมีความแปรปรวนมากกว่าผู้ชาย” (บิว, 28)

“มี คิดว่ามี เพราะว่า คิดว่าฮีโร่หญิงมีความ Sensitive ในเรื่องของอารมณ์มากกว่าเวลาจะตัดสินใจลงมือหรือจะทำอะไรที่อาจจะมีความเกี่ยวข้องกับการสูญเสีย คิดว่าฮีโร่ผู้หญิงน่าจะมีพลังมากกว่าในการที่จะลงมือทำ มากกว่าฮีโร่ผู้ชาย มีความคิดว่าฮีโร่ผู้ชายมีความพร้อมที่รับความสูญเสียได้มากกว่า ส่วนเรื่องกายภาพ คิดว่าไม่ต่าง เพราะว่ายังฮีโร่ก็ต้องเก่งอยู่แล้ว” (แท, 28)

“รู้สึกไม่แตกต่าง แตกต่างลึก ๆ คือ จิตใจ เวลากดดัน หรือต้องเสียอะไรไป ผู้ชายจะตัดสินใจได้ง่ายกว่า” (โก้, 28)

จากคำตอบของผู้อ่านเพศชาย จึงเป็นอีกส่วนที่น่าสนใจว่าตัวสื่อการ์ตูนอาจเป็นอีกส่วนสำคัญที่ทำหน้าที่ผลิตและผลิตซ้ำอุดมการณ์บทบาททางเพศ นำเสนอภาพของผู้หญิงคู่กับเรื่องของอารมณ์และจิตใจ ผู้หญิงยังคงเป็นเพศที่อ่อนแอหรือเป็นรองผู้ชายอยู่เสมอ ทำให้ผู้บริโภคหรือผู้อ่านเกิดการจดจำและทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติ แม้ว่าในปัจจุบันผู้หญิงอาจจะมีทางเลือกหรือสถานภาพที่ดีมากขึ้นกว่าในอดีต แต่ไม่ได้หมายความว่าภาพของผู้หญิงในสื่อจะถูกทำให้เปลี่ยนไปเสียทั้งหมด โดยเฉพาะเรื่องบทบาททางเพศระหว่างหญิงชายที่ยังถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจนภายใต้วิธีการนำเสนอของสื่อที่แบบยลมากขึ้น และการ์ตูนเรื่อง Coppelion เป็นสื่อการ์ตูนอีกหนึ่งเรื่องที่มีการนำเสนออุดมการณ์บทบาททางเพศของตัวละครที่มีความซับซ้อนมากขึ้น จากการจัดระเบียบพื้นที่ของตัวละครหญิงกับการเป็นฮีโร่ (หญิง) ถูกทำให้เป็นส่วนที่ผู้อ่านเพศชายรู้สึกยอมรับได้ โดยที่ยังไม่รู้สึกละอายเสียพื้นที่ความเป็น (ฮีโร่) ชาย เพราะการเป็นฮีโร่หญิงในเรื่อง Coppelion มาจากการดึงเอาบทบาททางเพศของผู้หญิงที่สังคมคาดหวังมาผลิตซ้ำในลักษณะของคุณสมบัติสำคัญของการเป็นฮีโร่หญิง ส่งผลให้ท้ายที่สุดแล้วการเป็นฮีโร่ของผู้ชายกับฮีโร่ผู้หญิงยังคงมีเส้นแบ่งอย่างชัดเจน

5.3 ฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion

5.3.1 ความเป็นฮีโร่หญิงของ Coppelion

ฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์ ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มีความเห็นต่อตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ว่าเป็นฮีโร่ โดยให้เหตุผลว่าตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 ตัว มีลักษณะนิสัยที่โดดเด่นในเรื่องของการช่วยเหลือและตัวละครหลักหญิง 1 ใน 3 ตัวมีความโดดเด่นในเรื่องของการเป็นผู้นำ จึงมองว่าตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เป็นฮีโร่ ทั้งนี้มีผู้อ่านเพศชายหนึ่งท่าน มองว่าตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ไม่ใช่ฮีโร่

“ทางกายภาพทั่วไปก็เป็นฮีโร่ เป็นฮีโร่ในแบบบทบาทที่ต้องทำ มีภารกิจที่ต้องทำ แต่ในด้านของความสามารถของตัวละครไม่เป็นฮีโร่สักเท่าไร เพราะไม่มีความพิเศษ แต่เรื่องนี้จะเน้นเรื่องจิตใจ ใส่ความเป็นผู้นำ เชื่อมโยงกับหน้าที่ของการช่วยเหลือคนอื่นมากกว่า โดยที่ไม่ต้องมีทักษะพิเศษอะไร ... ถ้ามองทางกายภาพก็เป็นฮีโร่ แต่ส่วนตัวอ่านแล้วไม่รู้สึกว่าเป็นฮีโร่สักเท่าไร เรามองว่าตัวละครฮีโร่ไม่จำเป็นต้องมีหลายตัว แต่ต้องมีความสามารถที่เด่นแบบที่อาจจะคาดเดาไม่ได้ แล้วด้วยเรื่องนี้เป็นวิทยาศาสตร์ มันสามารถที่จะใสความสามารถอะไรเข้าไปก็ได้ ให้เก่งให้ Over ได้ แต่เรื่องนี้จะเน้นการเติบโต การพัฒนาในเรื่องของความรู้สึกและจิตใจมากกว่า ไม่เน้นความสามารถ” (ใจ, 34)

กล่าวคือ ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เพียงแค่ดูเหมือนเป็นฮีโร่ อันเนื่องมาจากบทบาทหน้าที่และภารกิจที่ตัวละครหลักหญิงได้รับ คือ หน้าที่พยาบาลและภารกิจช่วยเหลือ

ผู้รอดชีวิต รวมถึงมีการเน้นเรื่องของจิตใจหรือลักษณะนิสัยของตัวละครหลักหญิงที่มีความเป็นผู้นำ และเน้นการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับหน้าที่และภารกิจของตัวละคร จึงทำให้ตัวละครหลักหญิงเหล่านี้เป็นเพียงแค่การดูเหมือนเป็นฮีโร่ เพราะในด้านความสามารถของตัวละครนั้น ตัวละครหลักหญิงทั้ง 3 ตัว ไม่เก่งและไม่โดดเด่นพอที่จะเป็นฮีโร่ได้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ปรากฏตรงกันกับผู้อ่านเพศชายท่านอื่น คือ เรื่องของความเป็นผู้นำและการช่วยเหลือผู้อื่น อันเป็นเหตุผลหลักที่ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มองว่าตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เป็นฮีโร่

ตารางที่ 5.3

แสดงลักษณะของตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION จากการสัมภาษณ์

ตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion					
ตัวละคร นารุสะ อิบาระ • นักเรียนชั้นปีที่ 3 • ตำแหน่ง หัวหน้าหน่วยพยาบาล • หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต • ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ มีความสามารถในการต่อสู้สูง มีความแข็งแรงทางกายภาพ • ลักษณะนิสัย มีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าในการที่จะช่วยผู้รอดชีวิต • ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต 					
ผู้อ่าน	โจ	เต๋อ	บิว	แท	โก้
ฮีโร่	ไม่เป็น	เป็น	เป็น	เป็น	เป็น
ด้าน ความสามารถ	ความสามารถ ไม่เด่น		แข็งแรง		
ด้าน ลักษณะนิสัย	มีความตั้งใจ มุ่งมั่น ช่วยเหลือผู้อื่น	มีความเป็น ผู้นำ	มีความเป็น ผู้นำ มั่นใจ เป็นที่พึ่งพา	เข้มแข็ง ร่าเริง มีความเป็น ผู้นำ มีความจริงใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีความเป็น ผู้นำ ลุยแต่ลุยไม่ เต็มที่

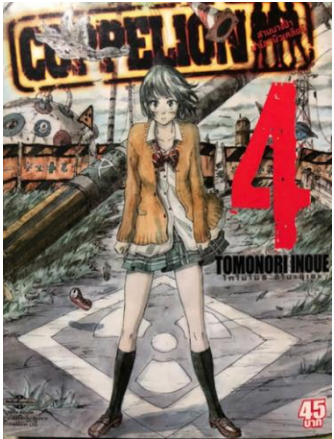
ตารางที่ 5.3

ตารางแสดงลักษณะของตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION จากการสัมภาษณ์
(ต่อ)

ตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion					
ตัวละคร โนมูระ ทาเอโกะ • นักเรียนชั้นปีที่ 1 • สังกัด หน่วยพยาบาล ฝ่ายเยียวยา • หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต • ความสามารถจากการตัดต่อพันธุกรรม คือ มีความสามารถในการค้นหา ความสามารถในมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ในระยะไกล สามารถสื่อสารและเข้าใจสัตว์ต่าง ๆ ได้ • ลักษณะนิสัย มองโลกในแง่ดี สุภาพ • ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต					
					
ผู้อ่าน	โจ	เต๋อ	บิว	แพ	โก้
ฮิโร่	ไม่เป็น	เป็น	เป็น	เป็น	เป็น
ด้าน ความสามารถ	ความสามารถ ไม่เด่น ไม่เก่ง	ไม่เก่งมาก ความสามารถ ดูกลาง ๆ			
ด้าน ลักษณะนิสัย	อ่อนแอด้าน จิตใจ	เจียบ เนิร์ด ช่วยเหลือผู้อื่น	ขาดความ มั่นใจ ช่วยเหลือผู้อื่น	เรียบร้อย สุภาพ อ่อนโยน ช่วยเหลือผู้อื่น	อ่อนโยน แม่บ้านแม่ เรือน

ตารางที่ 5.3

ตารางแสดงลักษณะของตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION จากการสัมภาษณ์
(ต่อ)

ตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion					
ตัวละคร ฟุคาซาคุ อาโออิ • นักเรียนชั้นปีที่ 1 • สังกัด หน่วยพยาบาล • หน้าที่ของหน่วยพยาบาล คือ ช่วยเหลือผู้รอดชีวิต • ความสามารถจากการติดต่อพันธุกรรม คือ การลอยตัวกลางอากาศ พลังจิต และคลื่นแฟร์ (การปล่อยพลัง) • ลักษณะนิสัย ร่าเริง เป็นผู้สร้างบรรยากาศในหน่วยพยาบาล กินเก่ง ขี้บ่น คิดว่าตัวเองเป็นสาวน้อยน่ารัก มักจะชอบพูดจาเหมือนเด็ก ได้รับการฝึกค้นหาและช่วยเหลือผู้รอดชีวิต 					
ผู้อ่าน	โจ	เต๋อ	บิว	แท	โก้
ฮีโร่	ไม่เป็น	เป็น	เป็น	เป็น	เป็น
ด้านความสามารถ		มีจุดเปลี่ยนทำให้เก่ง	มีจุดเปลี่ยนทำให้เก่ง	มีจุดเปลี่ยนทำให้เก่ง	มีจุดเปลี่ยนทำให้เก่ง
ด้านลักษณะนิสัย		ใจแข็ง เป็นสีสัน มีชีวิตชีวา	คลายเครียด ขี้บ่น ขี้กลัว ช่วยเหลือผู้อื่น	อ่อนแอ ช่วยเหลือผู้อื่น	

จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายเกี่ยวกับฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าลักษณะนิสัยของตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เน้นไปที่การช่วยเหลือ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวละครหลักหญิงเหล่านี้กลายเป็นฮีโร่ในมุมมองของผู้อ่านเพศชาย แม้ว่าตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้อาจจะไม่ได้เก่งหรือมีความสามารถที่โดดเด่น แต่ลักษณะของการมีจิตใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่นนั้นเป็นลักษณะสำคัญของการเป็นฮีโร่ และตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้มีลักษณะดังกล่าวทุกตัว

5.3.2 Coppelion ฮีโร่หญิงจากการช่วยเหลือผู้อื่น

เมื่อผู้ศึกษานำข้อมูลจาก ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงลักษณะของตัวละครหลัก หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากการสัมภาษณ์กับข้อมูลในตารางที่ 5.4 ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่าลักษณะนิสัยของฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion หรือที่ผู้อ่านเพศชายมุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือผู้อื่นนั้น กลับไม่มีการกล่าวถึงในลักษณะของฮีโร่หญิงเลย ซึ่งลักษณะนิสัยในส่วนของการช่วยเหลือนั้นจัดได้ว่าเป็นคุณสมบัติสำคัญของการเป็นฮีโร่ จึงอาจสะท้อนให้เห็นได้ว่าลักษณะของฮีโร่หญิงสำหรับผู้อ่านเพศชายนั้น เรื่องของการการช่วยเหลือผู้อื่นอาจไม่ได้ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบหลักหรือคุณสมบัติหลักของการเป็นฮีโร่หญิงที่ทำให้ผู้อ่านเพศชายนึกถึงเมื่อกล่าวถึงฮีโร่หญิงโดยเฉพาะเจาะจง

ตารางที่ 5.4

ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์

ผู้อ่าน	ฮีโร่หญิง		
	ด้าน ความสามารถ	ด้าน ลักษณะนิสัย	ด้าน ลักษณะทางกายภาพ
โจ	เก่ง	มีคุณธรรม ร่าเริง ตลก	
เต๋อ		เจียบ/ไม่ร่าเริงมาก เมื่อต้องสู้ก็ทำเต็มที่ เข้มแข็ง ตัดสินใจได้	
บิว		ห้าว มุ่นมั่น/ไม่ยอมแพ้	
แท	เก่ง	มีคุณธรรม	สวย หุ่นดี
โก้	ต่อสู้ได้	กล้าบ้าบิ่น แข็งแกร่ง เป็นผู้นำ	สวย น่ารัก

แต่เมื่อผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion เรื่องของการช่วยเหลือกลายเป็นคุณสมบัติสำคัญที่ทำให้ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้กลายเป็นฮีโร่ อันเนื่องมาจากการเชื่อมโยงลักษณะนิสัยของบทบาทความเป็นผู้หญิงที่ผู้อ่านเพศชายมองว่าเป็นลักษณะนิสัยของเพศหญิงโดยตรง คือ การมีจิตใจดี เห็นอกเห็นใจ และช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งเป็นลักษณะที่สังคมส่วนใหญ่มองว่าอยู่ในตัวของผู้หญิงทุกคน เป็นลักษณะที่ผู้หญิงทุกคนพึงมีอยู่แล้ว ดังนั้น เมื่อให้กล่าวถึงลักษณะของฮีโร่หญิงโดยเฉพาะเจาะจง การช่วยเหลือผู้อื่น จึงอาจไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นลักษณะเด่นหรือสิ่งสำคัญเมื่อกล่าวถึงฮีโร่หญิง จึงสะท้อนให้เห็นว่าลักษณะที่เชื่อมกับความเป็นหญิงหรือสิ่งผู้หญิงจะต้องมีอยู่แล้วตามที่สังคมกำหนดนั้น ไม่ได้ถูกให้คุณค่าหรือควรค่าแก่การนึกถึง เมื่อให้ผู้อ่านเพศชายนิยามหรือกล่าวถึงฮีโร่หญิง

5.3.3 Coppelion ฮีโร่หญิงจากการเป็นผู้นำ

จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายพบว่า เรื่องการเป็นผู้นำของตัวละครหลักหญิงในเรื่อง Coppelion เป็นอีกหนึ่งคุณสมบัติที่ทำให้ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่รู้สึกว่าตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เป็นฮีโร่ โดยลักษณะของการเป็นผู้นำจะถูกกล่าวถึงเฉพาะตัวละครชื่อนารุเสะ อิบาระ เพียงเท่านั้น โดยผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่รู้สึกว่าเป็นลักษณะเด่นของตัวละครนารุเสะ อิบาระ และทำให้ตัวละครตัวนี้เป็นฮีโร่มากที่สุดเมื่อเทียบกับตัวละครหลักหญิงอีก 2 ตัว ตามตารางที่ 5.3 ตารางแสดงลักษณะของตัวละครหลักหญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion จากการสัมภาษณ์

“ตัวแรกประธานนักเรียน (นารุเสะ อิบาระ) เป็นผู้นำ อยู่ในสงคราม เป็นแกนหลัก ... ประธานนักเรียน (นารุเสะ อิบาระ) มีความเป็นผู้นำ ไม่ได้เก่งสุด แต่เป็นคนที่ตัดสินใจได้ สามารถนำทีมผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปได้” (เต๋อ, 27)

“ตัวละครอิบาระ (นารุเสะ อิบาระ) แข็งแรงที่สุด เป็นรุ่นพี่ มีความเป็นผู้นำ มั่นใจ มีความเป็นพี่พี่ของตัวละครอีกสองตัวในกลุ่ม เป็นรุ่นพี่ต้องเป็นผู้นำ ... ตัวละครอิบาระ (นารุเสะ อิบาระ) มีความเป็นฮีโร่มาก ชัดเจน แข็งแรง มีความเป็นผู้นำ” (บิว, 28)

“อิบาระ (นารุเสะ อิบาระ) ท่านประธาน รู้สึกว่าอิบาระเป็นคนร่าเริงนะ เข้มแข็ง มีความเป็นผู้นำสูงมาก แล้วก็มีความจริงใจต่อเพื่อนทุกคนหรือแม้กระทั่งต่อศัตรูด้วย เพราะฉะนั้นเลยทำให้เขาได้รับการยอมรับจากทุกคนให้เขาเป็นผู้นำ มีความรู้สึก ว่า ถึงแม้อิบาระจะไม่เก่ง แต่ก็ยังเป็นผู้นำได้อยู่ดีด้วยความสามารถตรงนี้ มีความจริงใจต่อเพื่อนทุกคนหรือแม้กระทั่งต่อศัตรู” (นายแท, 28)

“อิบาระ มีความเป็นผู้นำ สายลุย แต่ก็ลุยไม่สุด ลุยแบบมาตรฐาน แต่มีความเป็นผู้นำสูง” (นายโก้, 28)

ความเป็นผู้นำของตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ ผู้อ่านเพศชายให้เหตุผลว่า “เพราะว่าเขา (นารุเสะ อิบาระ) จะเป็นคนตัดสินใจว่าจะทำอะไรและทุกคนยอมรับ ทุกคนก็ร่วมแรงร่วมใจ มีกำลังใจ มันแสดงให้เห็นว่ามีความเป็นผู้นำสูง ทุกคนเชื่อใจเขามากและหวังพึ่งเขา” (แท, 28)



ภาพที่ 5.1 ภาพเหตุการณ์เมื่อตัวละครนารุเสะ อิบาระ มีกำลังใจในการทำภารกิจ ส่งผลในตัวละครอื่นมีกำลังใจในการทำภารกิจตามไปด้วย จาก *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์* (น. 152-153), โดย โทโมโนริ อีโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ความเป็นผู้นำเป็นอีกหนึ่งลักษณะที่ผู้อ่านเพศชายไม่ได้ระบุในลักษณะของฮีโร่หญิง (ตามตารางที่ 5.4 ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์) อาจเพราะผู้อ่านเพศชายไม่ได้คาดหวังหรือมองว่าบทบาทของการเป็นผู้นำนั้นเป็นเรื่องของผู้หญิง จึงทำให้คุณลักษณะของการเป็นผู้นำไม่ได้ถูกกล่าวถึง แต่ด้วยสถานภาพของตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ยังเป็นนักเรียนและตัวละครนารุเสะ อิบาระ มีตำแหน่งในโรงเรียน คือ ประธานนักเรียน ส่งผลตัวละครนารุเสะ อิบาระได้รับการยอมรับจากผู้อ่านเพศชายในฐานะผู้นำ โดยอาจเป็นการยอมรับการเป็นผู้นำในฐานะที่เธอเป็นประธานนักเรียนมากกว่าการเป็นผู้นำในฐานะของฮีโร่หญิง ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้อ่าน

เพศชายส่วนใหญ่กล่าวถึงตัวละครนารูเสะ อิบาระ ผู้อ่านเพศชายจะใช้คำว่า ประธานนักเรียน ท่านประธาน แทนการเรียกชื่อหรือเรียกชื่อและตามด้วยตำแหน่งประธานนักเรียน จึงทำให้การเป็นผู้นำของตัวละครนารูเสะ อิบาระ ถูกผู้อ่านเพศชายจำกัดการเป็นผู้นำในฐานะของการเป็นประธานนักเรียน และจากตารางที่ 5.4 ตารางแสดงลักษณะของฮีโร่หญิงจากการสัมภาษณ์ ลักษณะของการเป็นผู้นำนั้น มีผู้อ่านเพศชายเพียงหนึ่งท่านที่กล่าวถึง ฮีโร่หญิงว่าต้องมีลักษณะของการเป็นผู้นำ ส่วนผู้อ่านเพศชายอีกสี่ท่านไม่มีการกล่าวถึงลักษณะของผู้นำ จึงอาจเป็นไปได้มากขึ้นว่าการเป็นผู้นำของตัวละครนารูเสะ อิบาระ มาจากการที่เธอเป็นประธานนักเรียนมากกว่าการเป็นผู้นำอันเนื่องมาจากลักษณะของการเป็นฮีโร่

5.3.4 “ฮีโร่” พื้นที่แห่งความเป็นชาย ผู้หญิงห้ามเข้าก่อนได้รับอนุญาต

เมื่อการเป็นฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ถูกผู้อ่านเพศชายกล่าวซ้ำ ๆ ถึงการเป็นฮีโร่ของตัวละครหลักหญิงนี้ได้เพราะลักษณะของจิตใจที่เน้นการช่วยเหลือเป็นหลัก แม้ว่าตัวละครหลักหญิงบางตัวละครผู้อ่านเพศชายไม่ได้รู้สึกว่าเขามีความสามารถที่เก่งพอที่จะช่วยเหลือหรือปกป้องผู้อื่น แต่เมื่อตัวละครหลักหญิงเหล่านั้นมีจิตใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่นเท่านั้นก็เพียงพอต่อการได้ชื่อว่าเป็นฮีโร่หญิงแล้ว จึงสะท้อนให้เห็นว่าบทบาททางเพศของตัวละครมีผลต่อการสร้างฮีโร่หญิงเป็นอย่างมาก กล่าวคือ แม้ตัวละครหญิงต้องการข้ามเส้นแบ่งของบทบาททางเพศในลักษณะของผู้ได้รับบทบาทของการเป็นฮีโร่ แต่ฮีโร่หญิงยังคงต้องมีลักษณะที่คงไว้ซึ่งความเป็นหญิงที่สังคมคาดหวังอย่างสมบูรณ์ อีกทั้งยังคงเป็นเรื่องยากในมุมมองของผู้อ่านเพศชายหากไม่มีคำอธิบายหรือเหตุผลที่ทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกยอมรับที่มาของการให้ผู้หญิงได้ขึ้นมาสู่บทบาทของการเป็นฮีโร่

“มุมมองทางด้านเพศ ผู้ชายมีความเป็นผู้นำ ความแข็งแกร่ง สัญลักษณ์ของความแข็งแกร่ง คือเขามองฮีโร่ไปทางนั้น ต้องแข็งแกร่งแข็งแรง ต่อสู้ น่าจะเป็นเรื่องของผู้ชายมากกว่าผู้หญิง” (บิว, 28)

“เพราะว่าพื้นฐานคนอ่านจะรู้สึกว่า ฮีโร่ต้องเป็นผู้ชาย ถ้าหาญ ต่อสู้ แต่พอจะเขียนเป็นฮีโร่หญิงจะต้องมีคำอธิบายเยอะ เพื่อให้คนอื่นเชื่อว่าผู้หญิงที่เป็นฮีโร่ในเรื่องนี้นั้นเก่งจริง ๆ ต้องอธิบายเยอะว่าด้วยเหตุผลอะไรทำให้ตัวละครหลักถึงต้องเป็นผู้หญิง อาจจะด้วยเรื่องของสภาพร่างกาย ด้วยเรื่องของอะไรบางอย่าง พอจินตนาการถึงฮีโร่ผู้ชายมันก็ยอมรับได้ไปส่วนหนึ่งแล้ว เพราะว่ามันมีภาพว่าผู้ชายจะต้องเสียสละใช้ไหม ยกตัวอย่าง ทหาร พอพูดถึงทหารก็มีแต่ผู้ชายเต็มไปหมด ต้องไปรบไปสู้ ทหารหญิงก็ทำแต่เรื่องของเบื้องหลัง คอย Support บางทีพอจะต้องเป็นเรื่องที่เอาผู้หญิงเข้ามาเป็นกองหน้าก็ต้องคิดเยอะ ทำให้ผู้ชายไม่มีแล้วหรือ อะไรประมาณนี้ ... ยิ่งก็ยังมีความรู้สึกว่าภาพของฮีโร่ยังคงต้องเป็นผู้ชายอยู่ดีแหละ อาจจะด้วยความรู้สึกเรื่องศักยภาพทางร่างกาย ความอดทนหรืออะไรต่าง ๆ มันอาจจะแบบ พอขึ้นชื่อว่าฮีโร่จะต้องไปช่วยเหลือคน

มันไม่มีสบาย มันจะต้องเจอสถานการณ์ที่มันลำบาก เพราะฉะนั้นพอเป็นผู้ชายมันน่าจะเหมาะกว่า มีข้อจำกัดในการปฏิบัติอะไรหลาย ๆ อย่างน้อยกว่า ... มันดูขัดแย้งไหม ? หมายถึงว่า Story มันต้องมีเหตุผล เพราะฉะนั้นในอนาคต (อีโร่) ผู้หญิงอาจจะเยอะกว่าก็ได้นะ แต่มันต้องอธิบายเยอะ ให้เชื่อว่าทำไม อีโร่ผู้หญิงต้องเยอะเพราะอะไร เพราะโลกในอนาคตบรรยากาศมันเปลี่ยน เราส่งแต่ผู้หญิงเข้าไปได้อย่างเดียวอะไรแบบนี้ก็โอเค ถ้าอยู่ ๆ เกณฑ์มาอยากได้แต่ผู้หญิงอย่างเดียว ทำไมห่วยละ ถ้าอธิบายไม่เคลียร์เรารู้สึกว่าประเด็นนี้ไม่ผ่าน ... ถ้าเป็นผู้ชายก็ไม่ต้องอธิบายเยอะ เพราะเรารู้สึกอยู่แล้วว่า การปฏิบัติภารกิจอะไรที่มันดูแล้วจะต้องยากลำบากมันควรจะเป็นผู้ชาย ใจจะเรียกผู้ชายมา 10 คนก็ได้ ไม่มีผู้หญิงเลยก็ไม่ใช่ไร อาจจะผู้หญิงเข้าไปด้วยก็ได้ ถ้าเป็นหน่วยพยาบาล ก็ไม่ได้รู้สึกตะขิดตะขวงใจ เพราะว่าเหมือนเป็นหน่วย Backup มีความรู้สึกว่าคุณผู้หญิง ในภารกิจต่าง ๆ น่าจะทำได้ดีถ้าเป็นหน่วยสนับสนุน แต่ถ้าต้องลุย ต้องบุกเข้าไปเสี่ยงอันตราย มันมีความรู้สึกทำให้ผู้ชายทำดีกว่าไหม” (แท, 28)

“ถ้าเป็นผู้ชายมันง่ายกว่าผู้หญิง เพราะเชื่อว่าผู้ชายแข็งแกร่งในด้านจิตใจ มากกว่าผู้หญิง แล้วการดันแอคชั่นสร้างมาเพื่อตอบโจทย์ตัวละครผู้ชายเป็นหลัก มีแรงบันดาลใจ ในการต่อสู้ แนวคิด แบบอย่าง” (โก้, 28)

คำตอบของผู้อ่านเพศชายสะท้อนให้เห็นถึงการสว่นพื้นที่ความเป็นชาย ทางความคิดในกระบวนการเป็นอีโร่ผ่านบทบาททางเพศระหว่างหญิงชายอย่างชัดเจน การเป็นอีโร่ ของตัวละครชายไม่จำเป็นต้องอธิบายหรือเหตุผลที่มาในการที่ผู้ชายจะเข้าสู่บทบาทการเป็นอีโร่ ด้วยคำว่าเพศชาย (ในทางชีวภาพ) อาจเพราะผู้อ่านเพศชายมีภาพที่ยึดติดกับความเป็นชาย ว่าผู้ชายเข้มแข็งซึ่งเชื่อมโยงกับบทบาททางเพศที่สังคมคาดหวัง ในขณะที่เมื่อผู้หญิงเข้าสู่บทบาท ของการเป็นอีโร่ ผู้หญิงต้องผ่านข้อจำกัดที่ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มองว่าผู้หญิงอ่อนแอ เมื่อผู้หญิง เข้าสู่บทบาทของอีโร่จึงต้องปรับปรุง เปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์และบทบาทของผู้หญิงด้วยการสวมทับ บทบาทความเป็นชายจากอาชีฟ ซึ่งในเรื่อง Coppelion เลือกอาชีฟทหารซึ่งเป็นการเชื่อมโยง กับความเป็นชายสูงสุดได้อย่างชัดเจน อาชีฟทหารจึงเสมือนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่าน เพศชายรู้สึกยอมรับการเข้ามาของผู้หญิงได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อผู้หญิงเข้าสู่บทบาทของอีโร่ โดยสวมบทบาทความเป็นชายจากการเป็นทหาร ผู้หญิงยังคงถูกถูกกีดกันไม่ให้เข้าสู่พื้นที่ ความเป็นชายอย่างสมบูรณ์ พื้นที่ความเป็นชายถูกแบ่งย่อยและทับซ้อน ผู้หญิงสามารถเข้าสู่ ความเป็นชายได้อย่างมีข้อจำกัดในขอบเขตที่ผู้ชายอนุญาตและรู้สึกว่ายอมรับได้

“ต้องแข็งแกร่งแข็งแรง ต่อสู้ น่าจะเป็นเรื่องของผู้ชายมากกว่าผู้หญิง” (บิว, 28)

“มันต้องอธิบายเยอะให้เชื่อว่าทำไม ... พอจะเขียนเป็นอีโร่หญิงจะต้อง มีคำอธิบายเยอะ เพื่อให้คนอื่นเชื่อว่าผู้หญิงที่เป็นอีโร่ในเรื่องนี้มันเก่งจริง ๆ ต้องอธิบายเยอะว่า ด้วยเหตุผลอะไรทำให้ตัวละครหลักถึงต้องเป็นผู้หญิง ... พอจินตนาการถึงอีโร่ผู้ชายมันก็ยอมรับได้

ไปส่วนหนึ่งแล้ว ... บางทีพอจะต้องเป็นเรื่องที่เอาผู้หญิงเข้ามาเป็นกองหน้าก็ต้องคิดเยอะ ทำไมผู้ชายไม่มีแล้วหรือ อะไรประมาณนี้ ... ถ้าอยู่ ๆ เกณฑ์มาอยากได้แต่ผู้หญิงอย่างเดียว ทำไมล่ะ ถ้าอธิบายไม่เคลียร์เรารู้สึกว่าประเด็นนี้ไม่ผ่าน” (แท, 28)

“ถ้าเป็นผู้ชายมันง่ายกว่าผู้หญิง เพราะเชื่อว่าผู้ชายแข็งแกร่งในด้านจิตใจมากกว่าผู้หญิง” (ไ้, 28)

แม้ว่าผู้หญิงสามารถเข้าสู่พื้นที่ความเป็นชายโดยที่ผู้อ่านเพศชายอนุญาตและ/หรือรู้สึกว่ายอมรับได้ แต่ผู้หญิงกลับไม่สามารถสวมบทบาทความเป็นชายหรือแสดงออกถึงความเป็นชายในพื้นที่ความเป็นชายได้อย่างสมบูรณ์ แต่ต้องดึงบทบาทของผู้หญิงของมาใช้เมื่ออยู่ในพื้นที่ความเป็นชาย อาจเพราะเมื่อผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่ของผู้ชายแล้ว หากผู้หญิงสามารถแสดงออกหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนหรือเทียบเท่ากับผู้ชายทั้งหมด ภาพบทบาทระหว่างชายหญิงที่เคยชัดเจนอาจถูกทำให้เลือนหายไป จนส่งผลให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกสูญเสียตัวตนและพื้นที่ที่ซึ่งเคยสงวนไว้เฉพาะสำหรับผู้ชาย

หนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion เป็นไปตามข้อกำหนดของผู้อ่านเพศชายได้อย่างดี เมื่อผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่ความเป็นชายได้หยิบยกเอาลักษณะนิสัยของบทบาทความเป็นผู้หญิงที่ผู้อ่านเพศชายมองว่าเป็นลักษณะนิสัยของเพศหญิงโดยตรง คือ การมีจิตใจดี เห็นอกเห็นใจ และช่วยเหลือผู้อื่น มาเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารความเป็นฮีโร่หญิงให้กับผู้อ่านเพศชาย โดยใช้บทบาทหน้าที่ของพยาบาลและทหารเข้าสู่กระบวนการสร้างฮีโร่หญิงได้อย่างแนบเนียน โดยที่ผู้อ่านเพศชายไม่รู้สึกติดขัดในการอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิงทั้งหมด รวมทั้งรู้สึกว่าเหมาะสมและไม่รู้สึกว่าความเป็นฮีโร่ของตัวละครหญิงในเรื่องนี้เป็นการยึดครองพื้นที่อำนาจความเป็นชาย อาจเพราะการเข้าสู่ความคิดของผู้อ่านเพศชายของตัวละครหญิงยังอยู่ในกรอบที่ผู้อ่านเพศชายรู้สึกว่าไม่ล่วงล้ำเข้ามาในพื้นที่ของความเข้มแข็งมากเกินไป กล่าวคือ การเข้ามาสู่พื้นที่ความเป็นชายหรือการเป็นฮีโร่ของตัวละครหลักหญิงในเรื่อง Coppelion นี้ต้องเข้าสู่พื้นที่สงคราม การที่จะให้ผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่สงคราม ต้องมีการจับอาวุธ ต่อสู้ นั่น อาจเป็นเรื่องที่สวนทางกับความคิดของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อผู้หญิง ดังนั้น เมื่อให้ตัวละครหลักหญิงอยู่ในพื้นที่สงครามโดยที่ไม่ทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกสวนทางต่อความคิด การให้สวมบทบาทของการเป็นทหารจึงทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกยอมรับได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การให้ผู้หญิงสวมบทบาททหารซึ่งเป็นอาชีพที่แสดงถึงความเป็นชายอย่างมากนั้น หากผู้หญิงสามารถทำได้อย่างสมบูรณ์อาจส่งผลให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกสูญเสียพื้นที่ความเป็นชายไป บทบาทที่เคยถูกมองว่าเป็นบทบาทเฉพาะของผู้ชายอาจถูกทำให้จางไป จึงมีบทบาทของการเป็นพยาบาลเข้ามาเชื่อมโยงกับตัวละครที่ต้องเข้ามาเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น ตัวละครหลักหญิงในเรื่อง Coppelion จึงสวมบทบาทของหน้าที่ของพยาบาลที่ยังยึดโยงความเป็นหญิงเอาไว้และความเป็นชายจากบทบาทหน้าที่ทหารที่ตัวละครนำมาสวมทับ ส่งผลให้การเข้าสู่พื้นที่ความเป็นชายของตัวละคร

หญิงนั้น ไม่ใช่การนำความเป็นชายมาสมทบทั้งหมด แต่ยังคงแบกรับความเป็นหญิงเข้าสู่พื้นที่ความเป็นชายเช่นกัน

“คิดว่าเพราะเป็นการปฏิบัติการที่เข้าไปค้นหาและเข้าไปช่วยเหลือ บางทีถ้าสมมติว่าคนที่ติดอยู่ข้างในนาน ๆ แล้วเขามีความกังวล มีความตกใจ ถ้าเป็นกลุ่มผู้หญิงเข้ามาช่วยอาจจะให้ความรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น เชื่อกันว่าคนพวกนี้มาช่วยจริง ๆ ยกตัวอย่าง เหมือนพยาบาลที่เข้ามาช่วยเหลือคนไข้ ถ้าเป็นกลุ่มผู้หญิงมันอาจจะให้ความรู้สึกถึงความอ่อนโยนเพราะว่าผู้หญิงก็เป็นเพศแม่ ก็มีความอ่อนโยนมากกว่า มีความรู้สึกที่จะเมตตามากกว่า มันก็เลยทำให้พอทีมงานนี้เป็นผู้หญิงพอเข้าไปเจอผู้ชายหรือผู้หญิงมันก็เข้าหากันได้ง่าย ถ้าเป็นผู้ชายเข้าไปช่วยอาจจะรู้สึกวามช่วยเหลือจริง ๆ หรือเปล่า คิดร้ายหรือเปล่า” (แท, 28)

การ์ตูนเรื่อง Coppelion นี้ ใช้หน้าที่ของบทบาทพยาบาลและทหารเพื่อปฏิบัติการเข้าไปค้นหาและเข้าไปช่วยเหลือ จึงเป็นเหมือนคำอธิบายเพื่อให้ผู้อ่านเพศชายยอมรับและอนุญาตให้ผู้หญิงเข้าสู่บทบาทของการเป็นฮีโร่ได้อย่างไม่รู้สึกต่อต้าน

5.3.5 เมื่อ Coppelion เป็นผู้ชาย

เมื่อผู้ศึกษาปรับเปลี่ยนให้ตัวละครหลักหญิงในเรื่อง Coppelion เป็นเพศชาย แต่ยังคงลักษณะนิสัยและความสามารถแบบตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ คือ มีจิตใจเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือผู้อื่น และไม่ได้เก่งมาก ตามลักษณะที่ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงตัวละครหลักหญิงและมองว่าพวกเธอเป็นฮีโร่ ผู้อ่านเพศชายกลับรู้สึกว่าตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้หากเป็นผู้ชายต้องมีการเปลี่ยนแปลงทั้งความสามารถและลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงอุปสรรคหรือภารกิจที่ตัวละครได้รับ

“ถ้าผู้ชายเป็นฮีโร่ใส่พลังเต็มที่ ให้โดดเด่นมากกว่านี้ แต่พอเป็นตัวละครผู้หญิงเรื่องนี้เลยไปเน้นที่จิตใจและความรู้สึกมากกว่า” (โจ, 34)

“ถ้าตัวละครพอเพี้ยนเป็นผู้ชาย ก็คิดว่าเอาใจผู้ชาย แต่ถ้าถามว่าอ่านแล้วจะรู้สึกแตกต่างไหม แตกต่างนะ คือ เนื้อเรื่องก็สนุก แต่ถ้าตัวละครเป็นผู้ชายเราก็จะไม่ได้เสพตัวละคร” (เต๋อ, 27)

“ถ้าเป็นตัวละครผู้ชายคงจะไม่มีใครจะเอื้อเฟื้ออ่อนน้อมหรือใส่ใจมากขนาดนี้ ถ้าเป็นตัวละครมาลักษณะแบบนี้ ความน่าสนใจน่าจะน้อยลง เป็นผู้หญิงน่าจะดีกว่า” (บิว, 28)

“อาจจะมีส่วนช่วงบางตอนที่ใครบางคนหายไปและต้องไปตามหา ถ้าเป็นฮีโร่ชายอาจเลือกไม่ตามหาก็ได้ เพราะคิดว่าถ้าตามหาแล้วจะมีผลกระทบต่อคนอื่น เช่น ถ้าไปช่วยแล้วกลับมาไม่ทันอาจจะกระทบคนอื่น อาจจะเลือกไม่ช่วยเลย เพราะหายไปเองก็ทิ้งไป ในเรื่องนี้มันดูต้องช่วยและเอาคนอื่นเขามาเสี่ยงมาก ส่วนอื่นก็รู้สึกว่าไม่มีอะไรแตกต่าง ... เปลี่ยน มันน่าจะมีความ Drama น้อยลง หมายถึง ฉากที่จะต้องเข้าไปช่วย แล้วฉากที่จะต้องมีความสูญเสียอะไรแบบนี้

มันน่าจะไม่มีดื้อเยื่อ เพราะพอเป็นผู้หญิงมันจะต้องห่วงคนโน้นคนนี้ด้วย เพราะถ้าเป็นผู้ชาย บางทีหาไม่เจอก็ไปแล้ว ไม่รอแล้ว” (แท, 28)

“ภารกิจต้องโหดกว่านี้ คือ ถ้าเป็นผู้ชาย คาแรคเตอร์ของความเป็นผู้นำ (แบบตัวละครอับบาระ) ก็ยังคงใช้ได้อยู่ แต่คาแรคเตอร์ของคนที่รักสัตว์ (แบบตัวละครทาเอโกะ) หรือ เอาแต่ร้องไห้วิ่งกอดพี่ (แบบตัวละครอาโออิ) ถ้าเปลี่ยนมาเป็นตัวละครผู้ชายมันก็คงดูแปลก ถ้าให้เลือกตัวละครชาย 3 คน อยากให้มีคาแรคเตอร์ คือ 1. ผู้นำ 2. อัจฉริยะนักวางแผน 3. ขาโหดมทะลุบู๊แหลก” (โก้, 28)

จากคำตอบผู้อ่านเพศชาย สิ่งที่เปลี่ยนไปเมื่อตัวละครฮีโร่ในเรื่อง Coppelion เป็นผู้ชาย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ส่วนแรก คือ ด้านความสามารถ เมื่อผู้สวมบทบาทฮีโร่ เป็นผู้ชายสิ่งที่ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าต้องเปลี่ยน คือ เรื่องของความสามารถที่ต้อง โดดเด่นมากขึ้น ส่วนที่สอง คือ ด้านลักษณะนิสัย การเน้นที่จิตใจนั้น เมื่อตัวละครเป็นผู้หญิงส่งผลให้ ผู้อ่านเพศชายรู้สึกคล้อยตามและยอมรับได้ อันเนื่องมาจากผู้อ่านเพศชายมองว่าการมีจิตใจเอื้อเพื่อ ช่วยเหลือผู้อื่นเป็นลักษณะของผู้หญิง แต่เมื่อเป็นตัวละครผู้ชาย การที่พยายามตามหาหรือช่วยเหลือ ผู้อื่นมากเกินไป กลับกลายเป็นเหตุการณ์ที่อาจสร้างความเสี่ยงต่อบุคคลอื่น เนื่องจากขาดความ เด็ดเดี่ยวหรือเด็ดขาด และกลายเป็นความอ่อนแอด้านจิตใจ ซึ่งผู้อ่านเพศชายมองว่าไม่เหมาะสม เมื่อฮีโร่เป็นผู้ชาย และส่วนที่สาม ด้านความรู้สึกของผู้อ่านเพศชาย “ถ้าตัวละครเป็นผู้ชาย เราก็จะไม่ได้ “เสฟตัวละคร” จากคำตอบของผู้อ่านเพศชายแสดงให้เห็นว่าตัวละครฮีโร่ที่เป็นผู้หญิง มีส่วนในการสร้างการบริโภคทางด้านความรู้สึกบางอย่างที่มากกว่า ความสนุกสนาน ตื่นเต้น ไปกับเรื่องราวของฮีโร่

5.3.6 ฮีโร่หญิง ตัวละครหลักแห่งโลกแฟนตาซีของผู้อ่านเพศชาย

“มีผลมากในการเลือกอ่านการ์ตูน โดยเฉพาะตัวละครผู้หญิง แบบน่ารัก เท่ มีทักษะ แบบนี้นั้นดูน่าสนใจ มันมีผลมากในการเลือก คือ ไม่แอคชั่นก็อ่าน ถ้า Character ได้ ... เท่ดี คือ เราเป็นคนชอบฮีโร่ผู้หญิงมากกว่าผู้ชายนะ ก็เราเป็นผู้ชายและก็ชอบอ่านตัวละคร ที่เป็นผู้หญิงมากกว่า พออ่านแล้วเห็นผู้หญิงเก่ง เราารู้สึกว่ามันเท่ดี ชอบ ... ด้วยเพศสภาพเรา เราเป็นผู้ชายก็ชอบดูตัวละครผู้หญิง ชอบตัวละครที่ฮีโร่เป็นผู้หญิงมากกว่า ... ถ้าตัวละครคอปเพเลียน เป็นผู้ชาย ก็คิดว่าเอาใจผู้ชาย เพราะการ์ตูนแอคชั่นชายผู้ชาย แต่เรื่องนี้ตัวละครคอปเพเลียน เป็นผู้หญิง ก็ขายผู้อ่านที่เป็นผู้ชาย แล้วก็จะได้ขายผู้หญิงได้ด้วย ... มันก็จะมีคนกลุ่มหนึ่งที่ชอบ ตัวละครที่ฮีโร่เป็นผู้หญิง อย่างเราเอง Figure (Model การ์ตูน) ที่สะสมอยู่ ก็เป็นผู้หญิงทั้งหมด ... ก็น่ารัก เก่ง คือ ตัวละครผู้หญิง ด้วยรูปลักษณ์ Character ก็มีผลในการเลือกอ่าน แล้วยังตัวละคร ผู้หญิงที่เก่ง ๆ ดูแล้วก็รู้สึกว่ามันเท่ นะ ผู้หญิงที่เก่งมันดูเท่ดี ... ไข่ ๆ ก็ดูน่ารักด้วย ส่วนตัวก็ชอบ ตัวละครที่ดูน่ารัก อิม บอกไม่ถูกเหมือนกัน จริง ๆ ก็ดูรวม ๆ ไม่ได้เจาะจงว่าต้องผมสั้นหรือผมยาว

แต่ก็ดูรวม ๆ มากกว่า ดูภาพรวมแล้วดูโอเค น่ารัก ... อย่างที่บอกว่าถ้าตัวละครคอปเพลียนเป็นผู้ชาย ก็คิดว่าเอาใจผู้ชาย แต่ถ้าถามว่าอ่านแล้วจะรู้สึกแตกต่างไหม แตกต่างนะ คือ เนื้อเรื่องก็สนุก แต่ถ้าตัวละครเป็นผู้ชายเราก็ไม่ได้เสพตัวละคร ... ก็ถ้าเป็นตัวละครผู้หญิง เราอ่านเราก็รู้สึกชอบ เพราะเราเป็นผู้ชายก็ต้องดูตัวละครผู้หญิง แล้วมันก็องค์ประกอบอื่น ๆ ... เรื่องนี้มีฉาก Service น้อยมากนะ น้อยมากกกก ไซ้ใหม่ ... แต่มันก็เป็นเด็กนักเรียนใน War zone มันก็มีอะไร ... มันขายได้นะ มันเป็นจุดขายส่วนหนึ่งเลย ... ก็เป็นเด็กนักเรียน แต่เข้าไปอยู่ในสงคราม มันก็น่าสนใจนะ” (เต๋อ, 27)

“รู้จัก “ซินเดอเร” ไหม ? ... เหมือนแบบแสดงอารมณ์ไม่ตรงแบบที่คิด มันจะเป็น Type หนึ่ง พุดไม่ตรงกับใจ คือ พุดว่าไม่ชอบแต่จริง ๆ คือ ชอบ ทำตัวไม่ตรงกับที่พุด ซึ่งญี่ปุ่นจะมองเรื่องแบบนี้เป็นความน่ารักอย่างหนึ่ง ไม่ชอบนะ แต่พุดแบบจีน ๆ ... ไซ้ เป็น Type หนึ่ง เกือบทุกเรื่องจะต้องมีตัวละครคล้าย ๆ ที่เขาเรียกว่า ซินเดอเร” (บิว, 28)

“มีฮีโร่ผู้หญิงขึ้นมาให้เป็นสี่ส้นบ้างก็ดี ... สวย แล้วก็มีความน่ารัก สวย หุ่นดี มีความน่ารัก ... ไซ้ ต้องหุ่นดีด้วย เป็นฮีโร่หญิงก็ต้องสวย ๆ ไม่งั้นไม่มีใครอยากติดตาม มีผลมากเลย ... มีหุ่นดี ดูแล้วสดชื่นดี ... เอาแบบว่าใส่ชุดทหาร เท่ ๆ ถือปืน มีความสามารถในการวางแผนการใช้อาวุธ แต่ยังคงสวย หุ่นดีเหมือนเดิม ... ถ้าไม่สวยไม่อ่านไหม มันคงทำให้ความน่าสนใจน้อยลงไหม คือ อาจจะเป็นคนอคติหรือ Bias ในเรื่องแบบนี้ก็ได้มั้ง ดู Coppelion สี เขียนออกมาน่ารักทุกคนเลยนะ” (แท, 28)

“ไม่ต่างจากฮีโร่ชาย คือ ต้องแข็งแกร่ง กล้าบ้าบิ่น แต่อยากให้เพิ่มว่าต้องสวย น่ารักด้วย ... ไม่ต่างจากที่ตอบไปก่อนหน้านี้ แข็งแกร่ง บู้ได้ เป็นผู้นำได้ และสวย ... ถ้ารูปลักษณ์ก็เป็นสาวญี่ปุ่นหรือสาวจีนก็ได้ เพราะเราชอบสไตล์นี้ ผมสันปะบ่า ใส่ชุดยูนิฟอร์มนักเรียนหญิง กระโปรงสั้น หรือไม่ก็ชุดกีฬา อันนี้ความชอบส่วนตัว ลักษณะนิสัยก็ชอบแบบบ้าพลังสุด ๆ บู้หนัก ๆ เลย” (ไก้, 28)

จากสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิง คำตอบของผู้อ่านเพศชายจะกล่าวถึงฮีโร่หญิงในเรื่องรูปลักษณ์ของตัวละครฮีโร่หญิงตามแบบที่ผู้อ่านเพศชายชอบ มากกว่าลักษณะที่สนับสนุนการเป็นฮีโร่ ไม่ว่าจะเป็น สวย น่ารัก หุ่นดี รวมไปถึงแม้กระทั่งลักษณะนิสัยของตัวละคร การอ่านการ์ตูนแอคชั่นที่มีฮีโร่เป็นผู้หญิงในมุมมองของผู้อ่านเพศชายจึงไม่ใช่เพียงการบริโภคหรืออ่านเรื่องราวของตัวละคร เพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น แต่มีสิ่งที่ลึกลงไปกว่าการบริโภคเรื่องราวของฮีโร่หญิง คือ การบริโภคตัวละครฮีโร่หญิง หรือที่ผู้อ่านเพศชาย เรียกว่า **“การเสพตัวละคร”**

การเสพตัวละคร สำหรับผู้อ่านเพศชายแล้วการที่ได้อ่านการ์ตูนแอคชั่นที่มีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิงเป็นเหมือนการเติมเต็มความรู้สึกในเรื่องเพศหรือแฟนตาซีเรื่องเพศ

ให้แก่ตัวผู้อ่านเพศชาย ผ่านคำอธิบายลักษณะต่าง ๆ ของฮีโร่หญิง ไม่ว่าจะเป็นคำว่า สวย น่ารัก หุ่นดี ฯลฯ ทุกอย่างล้วนสื่อให้เห็นถึงความสนใจในเรื่องรูปลักษณ์ของตัวละครหญิงที่ทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกพึงพอใจเมื่อตัวละครที่ผู้อ่านเพศชายได้บริโภคมีลักษณะหรือเรือนร่างในแบบที่ผู้อ่านเพศชายต้องการ ประกอบกับภาพอิริยาบถต่าง ๆ ของตัวละครหญิงที่การตูนนำเสนอหรือที่ผู้อ่านเพศชายเรียกว่า “ฉาก Service” หรือ “Fan service”

ฉาก Service หรือ Fan service ในความหมายของผู้อ่านเพศชาย คือ “เป็นฉาก วับ ๆ แวม ๆ หรือไม้ก๊วโซว์เลย หรืออีกอย่างก็คือ โหมเม้นกูก๊กกักของคู่พระนาง หรือพระพระ หรือนางนาง ... ฉาก Service อยู่คู่กันแน่นอนตัวตัวละครผู้หญิงอย่างที่เราเห็น ๆ กัน” (โก้, 28) ฉาก Service หรือ Fan service ในความหมายของผู้อ่านเพศชาย แบ่งได้ออกเป็น 2 แบบ แบบที่หนึ่ง การนำเสนอเรื่องเพศ โดยอาจนำเสนอเป็นฉากโป๊เปลือยหรือฉากที่แสดงให้เห็นเรือนร่างของผู้หญิงซึ่งอาจมีทั้งมากและน้อยแล้วแต่การนำเสนอของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ และแบบที่สอง การนำเสนอเรื่องความรักหรือ Romantic love ซึ่งการนำเสนอเรื่องความรักในความเห็นของผู้อ่านเพศชาย อาจเป็นความรักระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย ผู้ชายกับผู้ชาย และผู้หญิงกับผู้หญิง จึงแสดงให้เห็นว่าคำตอบของผู้อ่านเพศชายไม่ได้ยึดติดกับเรื่องของการรักต่างเพศ ว่าจะต้องความรักระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายเพียงเท่านั้น แต่สิ่งที่น่าสนใจก็ลงไปจากคำตอบของผู้อ่านเพศชาย คือ “ฉาก Service อยู่คู่กันแน่นอนตัวตัวละครผู้หญิง” (โก้, 28) คำตอบของผู้อ่านเพศชายแสดงให้เห็นว่าไม่จำเป็นว่าการนำเสนอในรูปแบบใดในมุมมองของผู้อ่านเพศชาย ผู้หญิงล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญหรือเป็นตัวละครหลักของการ Service ผู้บริโภคหรือผู้อ่านเพศชาย

การที่ผู้อ่านเพศชายให้ความเห็นว่าการ Service เป็นเรื่องที่อยู่คู่กับผู้หญิง แสดงให้เห็นถึงการลดทอนสถานะของผู้หญิงให้กลายเป็นเพียงวัตถุ การบริการถูกจำกัดให้เป็นเรื่องของผู้หญิงแม้กระทั่งในสื่อการ์ตูน ผู้หญิงถูกกำหนดให้กลายเป็นตัวละครหลักในการนำเสนอเรื่องของเพศ เช่น ฉากอาบน้ำ ฉากเปลี่ยนเสื้อผ้า หากเป็นฉากในการต่อสู้ อาจจะเป็นฉากที่ยกขาเตะที่ทำให้เห็นชุดชั้นในผู้หญิง หรือฉากหลังการต่อสู้ที่เสื้อผ้าฉีกขาดทำให้เห็นเรือนร่างของผู้หญิง แต่การนำเสนอในฉากต่าง ๆ เหล่านี้จะลื่นไหลไปกับเรื่องราวที่ดำเนินอยู่ ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าการที่ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงลักษณะของตัวละครฮีโร่หญิง ผู้อ่านเพศชายจึงเน้นไปที่เรื่องของลักษณะนิสัยและลักษณะทางกายภาพมากกว่าด้านความสามารถ เพราะในการบริโภคการ์ตูนแอคชั่นที่มีผู้หญิงเป็นฮีโร่ นั้น มากกว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาในการ์ตูน คือ การที่ผู้อ่านเพศชายได้เสพตัวละครฮีโร่หญิงที่สวยงาม น่ารัก และหุ่นดี ที่มาพร้อมกับฉาก Service ไม่ใช่แค่เรื่องความสามารถหรือความเก่งของตัวละครฮีโร่หญิง



ภาพที่ 5.2 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 20), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



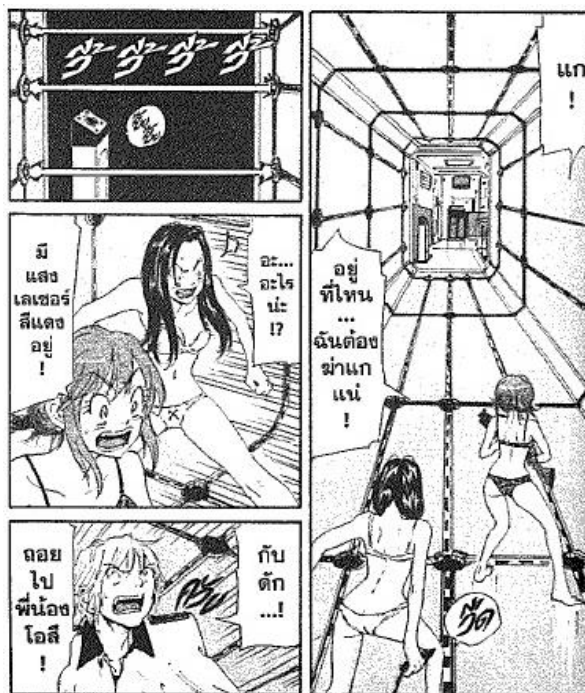
ภาพที่ 5.3 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 25), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 5.4 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 26), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 5.5 ภาพโป๊เปลือยของตัวละครหญิง (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าฝ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 36), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 5.6 ภาพไปเปลี่ยนของตัวละครหญิง (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 39), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.



ภาพที่ 5.7 ภาพไปเปลี่ยนของตัวละครหญิง (ต่อ) จาก *COPPELION* สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์ (น. 40-41), โดย โทโมโนริ อิโนะอุเอะ, 2015/2558, กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ในขณะที่ตัวละครฮีโร่ชาย เรียกได้ว่าเป็นตัวละครที่ผู้อ่านเพศชายบริโภคหรืออ่านเพื่อเป็น “ต้นแบบ” การที่ได้อ่านการ์ตูนฮีโร่ที่เป็นผู้ชายนั้น นอกจากการอ่านเพื่อความสนุกแล้ว สำหรับผู้อ่านเพศชายรู้สึกว่าการเหล่านั้นเป็นเหมือนต้นแบบของตัวเอง โดยเฉพาะตัวละครที่เริ่มต้นจากการที่ตนเองไม่ได้มีความสามารถหรือเก่งพอที่จะเป็นฮีโร่ แต่ท้ายที่สุดแล้วตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาตนเองจนนำไปสู่สถานะของการเป็นฮีโร่ได้ “คิดง่าย ๆ ว่าเวลาเราอ่านเราก็จินตนาการว่าเราเป็นตัวละครตัวนั้นส่วนใหญ่การ์ตูนฮีโร่ตัวละครมันจะได้เก่งมาก แต่มันจะค่อย ๆ เก่งขึ้นเรื่อย ๆ มันเลยทำให้เรารู้สึกเข้าถึงมากกว่า” (เต๋อ, 27) จะเห็นได้ว่าการอ่านการ์ตูนฮีโร่ชายของผู้อ่านเพศชายนั้น เป็นการอ่านโดยการจินตนาการจากการนำตัวตนของผู้อ่านเองเข้าสู่เรื่องราวในการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เมื่อตัวละครเหล่านั้นที่ผู้อ่านเพศชายนำตัวเองเข้าไปแทนที่สามารถทำภารกิจ ฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ และกลายเป็นฮีโร่ ทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกราวกับว่าตนเองสามารถเป็นฮีโร่ได้เช่นเดียวกับตัวละคร ดังนั้น การอ่านการ์ตูนฮีโร่ผู้ชายจึงเสมือนเป็นการอ่านเพื่อสร้างต้นแบบให้กับตัวผู้อ่านเพศชายเอง

“คิดว่าน่าจะเป็นเพราะกลุ่มผู้อ่าน โดยส่วนมากแล้วการ์ตูนแนวฮีโร่หรือพวกการ์ตูนแอคชั่น มีผู้ชายอ่านมากกว่าผู้หญิง เลยทำให้ผู้เขียนเน้นนำเสนอเชิดชูฮีโร่ผู้ชายเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ชาย ... โดยส่วนใหญ่ผู้หญิงจะอ่านการ์ตูนแนวตลก หวาน โรแมนติก เลยทำให้ตัวละครฮีโร่ไม่ค่อยมีผู้หญิงหรือว่ามีน้อยมากกว่าฮีโร่ผู้ชาย” (โจ, 34)

“น่าจะด้วยภาพลักษณ์ของฮีโร่ เลยอาจทำให้ฮีโร่เป็นผู้ชายมากกว่า แล้วก็ส่วนใหญ่เน้นขายผู้ชายเป็นหลัก สนับสนุนความรู้สึกผู้อ่านที่เป็นผู้ชาย คิดง่าย ๆ ว่าเวลาเราอ่านเราก็จินตนาการว่าเราเป็นตัวละครตัวนั้นส่วนใหญ่การ์ตูนฮีโร่ตัวละครมันจะได้เก่งมาก แต่มันจะค่อย ๆ เก่งขึ้นเรื่อย ๆ มันเลยทำให้เรารู้สึกเข้าถึงมากกว่า” (เต๋อ, 27)

“กลุ่มลูกค้า กลุ่มวัยมัธยม 10 กว่า – 30 ปี วัยที่ใกล้กับผู้อ่าน ทำให้เข้าถึงได้เป็นเด็กผู้ชาย นึกภาพเด็กอายุ 15 ปี มาช่วยโลกแบบนี้ อ่านแล้วอินมาก” (บิว, 28)

“การ์ตูนแอคชั่นสร้างมาเพื่อตอบโจทย์ตัวละครผู้ชายเป็นหลัก มีแรงบันดาลใจในการต่อสู้ แนวคิด แบบอย่าง” (โก้, 28)

ทั้งนี้ผู้อ่านเพศชายยังมีการเชื่อมโยงถึงเหตุผลที่การ์ตูนฮีโร่ส่วนใหญ่เป็นผู้ชายนั้น อาจเป็นเพราะกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนฮีโร่นั้นเป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง รวมถึงมองว่าผู้หญิงส่วนใหญ่ไม่อ่านการ์ตูนประเภทแอคชั่น “เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงส่วนใหญ่ไม่อ่านการ์ตูนประเภทแอคชั่น เลยทำให้การ์ตูนแนวฮีโร่เชิดชูผู้หญิงมีน้อย ... โดยส่วนใหญ่ผู้หญิงจะอ่านการ์ตูนแนวตลก หวาน โรแมนติก” (โจ, 34) จึงเป็นเรื่องน่าสนใจว่าในมุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อผู้อ่านเพศหญิงนั้น ยังยึดโยงผู้หญิงกับเรื่องของอารมณ์ ความรัก ความสัมพันธ์ และอาจมองว่าเรื่องของการต่อสู้

ไม่ใช่เรื่องที่ผู้หญิงสนใจ จึงสอดคล้องกับการจัดแบ่งประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นกับเพศของผู้อ่าน ว่าการ์ตูนประเภทโรแมนติคจะเน้นเรื่องอารมณ์ ความรัก ความสัมพันธ์ สำหรับกลุ่มผู้อ่านเพศหญิง

5.3.7 ฮีโร่หญิงในชุด Uniform

“เรื่องนี้มีฉาก Service น้อยมากนะ น้อยมากกกก ไซ้ใหม่ ... แต่มันก็เป็นเด็กนักเรียนใน War zone มันก็มีอะไร ... มันขายได้นะ มันเป็นจุดขายส่วนหนึ่งเลย ... ก็เป็นเด็กนักเรียนแต่เข้าไปอยู่ในสงคราม มันก็ดูน่าสนใจนะ ... แล้วใส่ชุดนักเรียนด้วย ... ชุดนักเรียนก็มีผลมาก ... อืมบอกไม่ถูก แต่มันมีผล มีผลมากด้วย ... ถ้าเป็นชุดอื่นก็ได้ แต่ถ้าเป็นชุดเครื่องแบบมันขายได้มากกว่า คือ เครื่องแบบก็เป็นจุดขายอย่างหนึ่ง ... เป็นจุดขายที่ชัดเจนมาก มันดูเท่ แล้ว Character ก็ชัด คือหนึ่ง การเอาตัวละครผู้หญิงมาสู้รบ มันมีความเท่ แต่ผู้หญิงอยู่ในพื้นที่ของ War zone มันก็ดูเท่แล้วสอง มันดูเป็น Girl group ... ไซ้ มันดูเป็น Girl group อย่างนี้ แล้วก็อยู่ในชุดเครื่องแบบ ... (จำเป็นต้องเป็นเครื่องแบบนักเรียนไหม ถ้าต้องเป็นเครื่องแบบเพราะมันขายได้ เป็นเครื่องแบบอื่นได้ไหม เช่น เครื่องแบบทหาร เพราะเรื่องนี้ก็อยู่ในสงคราม ?) ... ก็ได้ แต่ถ้าเป็นเครื่องแบบทหารมันก็จะไม่ Support background ของตัวละคร เพราะเรื่องนี้ตัวละครจริง ๆ ก็ยังเป็นเด็กนักเรียนอยู่ถึงแม้จะเข้าไปในสงครามเพื่อช่วยเหลือคนอื่น ๆ เพราะฉะนั้นการที่ใส่ชุดนักเรียนมันก็ช่วย Support background ทำให้ Character ของตัวละครชัด และที่สำคัญมันเป็นจุดขาย ... (ทำไมต้องเป็นชุดเครื่องแบบ ?) ... มันขายได้นะ เราก็ชอบ จะอธิบายยังไงดี แต่มันขายได้ มันจะมีคนกลุ่มหนึ่งที่เขาชอบ ... ชุดอื่นก็ได้ แต่ถ้าเป็นเครื่องแบบมันขายได้มากกว่า เพราะมันจะมีกลุ่มคนที่เขาชอบ ... เขาเรียกว่า เซฟชุด Uniform ... ไซ้ มันก็จะมีคนที่เขาชอบ ชุด Uniform มันก็มีหลายอย่างชุดพยาบาล ชุดนักเรียน ชุดMaid อย่างเราเอง ถ้าให้เลือกเราชอบชุดMaid มากที่สุด ... น่ารักดีไม่รู้ บอกไม่ถูกเหมือนกัน” (เต๋อ, 27)

“อย่าง Coppelion ก็การ์ตูนนักเรียน ใส่ชุดนักเรียนก็เป็นกึ่ง ๆ เป็น Fan service เพราะมีฐานลูกค้าที่เขาชอบแบบชุดนักเรียนญี่ปุ่น จะเห็นว่ามีบางฉากที่โชว์เห็นกางเกงใน เขาเรียกว่าเป็น Fan service แต่เราไม่ได้ชอบแบบนั้น ไม่จำเป็นต้องมี Fan service เหมือนมันเน้นไปทางด้านเพศเกินไป ... มีผล ชุดก็เหมือนภาพลักษณ์ ความน่าสนใจของตัวละคร แต่งตัวธรรมดาที่ดูจี๊ดจ๊าด แต่งตัวให้เป็นธีมของเรื่อง” (บิว, 28)

“พอเป็นชุดนักเรียนญี่ปุ่นกระโปรงมันก็สั้น ๆ อาจจะต้องการวาดให้มันดูออกมาน่ารัก เพราะชุดกระโปรงนักเรียนญี่ปุ่นก็ดูน่ารักไซ้ใหม่ ... ชุด Uniform มันก็ดูน่ารัก ... เอาแบบว่าใส่ชุดทหาร เท่ ๆ ถือป็น มีความสามารถในการวางแผนการใช้อาวุธ แต่ยังคงสวย หุ่นดีเหมือนเดิม” (แท, 28)

“เป็นสิ่งที่ผู้ชายชอบ เป็นจุดขาย เห็นแล้วมันกะข่มกระชวย น่ารัก แล้วก็ Sexy ... เรามองว่าชุด Uniform ของญี่ปุ่นออกแบบมาได้สวย พวกชุดนักเรียนหรืออะไรพวกนั้นมันทำออกมา

ได้ดูสวย ดูน่ารัก แต่ต้องของญี่ปุ่นนะ ... จริง ๆ อาจจะเป็นเพราะว่าเราชอบความเป็นญี่ปุ่นมากกว่า มันไม่ได้หมายความว่าพอเป็นชุดนักเรียนมาแล้วเราจะชอบ อย่างชุดนักเรียนไทย เราก็มองไม่ค่อยเห็นแล้วก็เฉย ๆ อันนี้เป็นความเห็นส่วนตัวนะ เหมือนเป็นความชอบของเราที่เราชอบความเป็นญี่ปุ่น มันเลยทำให้เราอินกับสิ่งต่าง ๆ ที่ญี่ปุ่นเขานำเสนอออกมา เลยคิดว่าเราน่าจะชอบความเป็นญี่ปุ่นมากกว่า ... ส่วนตัวไม่ได้คิดว่าชุด Uniform เป็นส่วนหนึ่งของการ Service ผู้อ่าน แต่ก็มีคนอ่านไม่น้อยที่ชอบตัวละครในชุด Uniform ชุดMaid ชุดพยาบาล ชุดตำรวจ ชุดเกราะ ชุดนักเรียน แต่ส่วนตัวไม่คิดว่ามันคือการ Service นะ ... ถ้ารูปลักษณ์ก็เป็นสาวญี่ปุ่นหรือสาวจีนก็ได้ เพราะเราชอบสไตล์นี้ ผมสั้นปะบ่า ใส่ชุดยูนิฟอร์มนักเรียนหญิง กระโปรงสั้น หรือไม่ก็ชุดกีฬา อันนี้ความชอบส่วนตัว” (โก้, 28)

ชุดเครื่องแบบกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion กล่าวคือ แม้ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มองว่าชุดเครื่องแบบไม่สำคัญเท่าเนื้อเรื่องที่สนุก แต่เมื่อให้ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงลักษณะของฮีโร่หญิงที่ผู้อ่านเพศชายต้องการให้เป็นนั้น นอกจากรูปร่างหน้าตาที่ต้องสวยและหุ่นดีแล้ว เครื่องแบบก็เป็นหนึ่งสิ่ง que ผู้อ่านเพศชายยังคงอยากให้มี เนื่องจากชุดเครื่องแบบกลายเป็นอีกหนึ่งส่วนของการเสพตัวละคร หรือที่ผู้อ่านเพศชายเรียกย่อยลงไปว่า **“การเสพชุด Uniform”**

การ์ตูนเรื่อง Coppelion มีการนำเสนอเรื่องราวในเรื่องของบทบาทหน้าที่ของตัวละครอย่างชัดเจน ผ่านชุด Uniform โดยเรื่องนี้เลือกใช้ชุดนักเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอตัวละคร Coppelion แม้ตัวละคร Coppelion ในเรื่องนี้จะเข้าสู่พื้นที่ที่เปรียบเสมือนสงคราม แต่ตัวละคร Coppelion ยังคงสวมชุดนักเรียน การนำเสนอตัวละคร Coppelion ผ่านเครื่องแบบนักเรียน กลายเป็นจุดสำคัญหลายประการ ประการแรก เป็นการ Support background ของตัวละคร เนื่องจากตัวละคร Coppelion แม้จะเข้าสู่พื้นที่สงคราม ได้รับการฝึกในโรงเรียนทหาร สังกัดหน่วยพยาบาล แต่ตัวละคร ยังคงอยู่ในสถานะนักเรียน ดังนั้น เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้อ่านยังจดจำสถานะของตัวละคร เครื่องแบบนักเรียนจึงเป็นสัญลักษณ์หนึ่งในการแสดงสถานภาพของตัวละคร

ประการที่สอง เป็นส่วนประกอบของโลกแฟนตาซีของผู้อ่านเพศชาย “เป็นเด็กนักเรียนใน War zone มันก็มีอะไร ... มันขายได้นะ มันเป็นจุดขายส่วนหนึ่งเลย ... ก็เป็นเด็กนักเรียน แต่เข้าไปอยู่ในสงคราม มันก็ดูน่าสนใจนะ ... แล้วใส่ชุดนักเรียนด้วย ... ชุดนักเรียนก็มีผลมาก ... อืมบอกไม่ถูก แต่มันมีผล มีผลมากด้วย ... ถ้าเป็นชุดอื่นก็ได้ แต่ถ้าเป็นชุดเครื่องแบบมันขายได้มากกว่า คือ เครื่องแบบก็เป็นจุดขายอย่างหนึ่ง ... เป็นจุดขายที่ชัดเจนมาก ... มันดูเป็น Girl group ... ใช่ มันดูเป็น Girl group อย่างนี้ แล้วก็อยู่ในชุดเครื่องแบบ” (เต๋อ, 28) การให้เด็กนักเรียนผู้หญิงอยู่ในพื้นที่สงคราม ซึ่งเป็นพื้นที่ของความรุนแรงกลับกลายเป็นเรื่องตื่นเต้นและน่าสนใจสำหรับผู้อ่าน

เพศชาย และการที่ตัวละคร Coppelion ใส่ชุดเครื่องแบบนักเรียน ใส่กระโปรงสั้น เข้าสู่พื้นที่สงคราม การต่อสู้ แม้การดูเรื่องนี้อาจจะต้องการใช้ชุดนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงกับบทบาทและสถานภาพของตัวละครที่ยังเป็นเด็กนักเรียนมัธยม ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการเจริญเติบโตหรือในวัยเจริญพันธุ์ เมื่อเข้าฉากการต่อสู้ ที่ต้องมีการตะต่อยทั้งที่ยังใส่กระโปรง หรือต่อสู้จนชุดนักเรียนฉีกขาด จะทำให้น่าสนใจส่วนร่างกายต่าง ๆ ของผู้หญิงที่เป็นเด็กผู้หญิงในช่วงวัยเจริญพันธุ์ได้อย่างดี ชุดนักเรียนจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งในโลกแฟนตาซีเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชายที่ต้องการเสพชุด Uniform

5.3.8 Coppelion ฮีโร่หญิงกับวิทยาศาสตร์

“เดาว่า อาจจะเพราะผู้หญิงสามารถ Cloning ได้ง่ายกว่า ใส่ทักษะได้ง่ายกว่า ก็เลยมีผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย ... อย่างที่บอกว่าในเรื่องนี้วิทยาศาสตร์สามารถสร้างคอปเพลียนขึ้นมาใหม่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการให้กำเนิดแบบมนุษย์ เหมือนตุ๊กตาใช้เสร็จก็ทิ้ง ดังนั้นถ้าจะตัดความสามารถนี้ออกไปได้ก็ไม่ได้มีผลกระทบอะไร อยากได้ก็สร้างใหม่ แล้วในเรื่องนี้มีการกล่าวถึงว่า ตัวคอปเพลียนมีอายุไขสั้น แล้วคอปเพลียนก็มีภารกิจในการช่วยเหลือ ดังนั้นถ้าจบภารกิจก็ไม่จำเป็นต้องใช้ต่อ หรือถ้ามีความจำเป็นต้องใช้ก็สร้างใหม่ได้” (ใจ, 34)

“คิดว่าสมเหตุสมผล เพราะว่า Coppelion เกิดขึ้นจากการดัดแปลงพันธุกรรม ซึ่งคิดวาก็ไม่รู้ว่สิ่งที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงพันธุกรรมในระยะยาวจะส่งผลกระทบอะไรบ้าง เพราะฉะนั้นส่วนตัวเองว่าถ้าเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่จะสร้าง Coppelion ขึ้นมา ก็คงที่จะไม่อยากให้เกิดความเสี่ยงขึ้น เพราะฉะนั้นก็เลยตัดสินใจให้ Coppelion ไม่สามารถมีบุตรได้ เป็นหมัน และอีกอย่างในเรื่องนี้เด็ก ๆ (Coppelion) ก็เป็นคนจะต้องเข้าไปปฏิบัติภารกิจ ซึ่งมันอาจจะมีความรัก อาจเจอคนที่ชอบ ถ้าสมมติเกิดแบบท้องขึ้นมาอะไรแบบนี้ บางทีมันอาจจะเป็นอุปสรรคในการทำงาน” (แท, 28)

การช่วงชิงความสามารถในการให้กำเนิดของวิทยาศาสตร์ ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันทั้งหมดว่าเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผลในการที่กำหนดให้ Coppelion ที่เป็นผู้หญิงไม่สามารถให้กำเนิดลูกได้ โดยมองว่าการที่มีข้อกำหนดเรื่องนี้ขึ้นมานั้น เพราะต้องการให้ตัวละครดูน่าสงสาร อย่างไรก็ตามคำตอบส่วนใหญ่ของผู้อ่านเพศชายไม่ได้มองว่าการให้กำเนิดลูกไม่ได้ของตัวละครหญิงในเรื่องนี้เป็นเรื่องร้ายแรงหรือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับตัวละครหญิงในเรื่องนี้ เพราะด้วยเหตุผลของการเกิดมาของตัวละครมุ่งเน้นไปที่การทำภารกิจ ส่งผลให้การตั้งข้อจำกัดของผู้หญิงให้ไม่สามารถให้กำเนิดลูกไม่ใช่เรื่องสำคัญ รวมถึงในมุมมองของผู้อ่านเพศชายมองว่าการถูกสร้างขึ้นจากวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องปกติที่การทดลองอาจไม่ได้ทำให้ผลผลิตนั้นออกมาเหมือนของจริงทั้งหมด 100 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นถ้าการที่ตัวละครจะให้กำเนิดลูกไม่ได้จึงไม่ใช่เรื่องแปลกหรือน่าตกใจ แต่เป็นเพียงเรื่องที่น่าสงสารและน่าเห็นใจเท่านั้น

เรื่องความสามารถในการให้กำเนิดนั้นมีผู้อ่านเพศชายหนึ่งท่าน ให้ความเห็นว่า เพราะการ์ตูนเรื่องนี้มีวิทยาศาสตร์ที่สามารถทำหน้าที่ในการให้กำเนิดได้แล้ว เพราะฉะนั้น ความสามารถในการให้กำเนิดจากผู้หญิงจึงไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป “อย่างที่ยกไว้ในเรื่องนี้ วิทยาศาสตร์สามารถสร้างคอปเพลียนขึ้นมาใหม่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการให้กำเนิดแบบมนุษย์ เหมือนตุ๊กตาใช้เสร็จก็ทิ้ง ดังนั้นถ้าจะตัดความสามารถนี้ออกไปได้ก็ไม่ได้มีผลกระทบอะไร อยากได้ก็สร้างใหม่” (โจ, 34) จึงสะท้อนให้เห็นว่าสำหรับผู้อ่านเพศชายนั้นการช่วงชิงความสามารถ ที่เป็นความสามารถเฉพาะของผู้หญิงเป็นใจเรื่องสำคัญอีกต่อไป พื้นที่ความเป็นหญิงที่เคยถูกสงวนไว้ กับผู้หญิงโดยเฉพาะถูกยอมรับได้ เมื่อวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นภาพแทนของผู้ชายยกตนเองขึ้นมาในฐานะ ของการพัฒนาและความก้าวหน้าเข้ามาเพื่อช่วงชิงพื้นที่ที่เคยเป็นพื้นที่เฉพาะผู้หญิง เนื่องจากการให้กำเนิดในการ์ตูนเรื่อง Coppelion ไม่ใช่แค่ให้สิทธิวิทยาศาสตร์ในการให้กำเนิด แต่ยังลดทอน สิทธิผู้หญิงให้ไม่สามารถให้กำเนิดได้ ภาพการให้กำเนิดของผู้หญิงในฐานะแม่ถูกทำให้จางหายไป กลายเป็นเพียงเครื่องจักรในโรงงานผลิตที่ไม่ถูกให้คุณค่า

จากประเด็นเรื่องการให้กำเนิดมีผู้อ่านเพศชายอีกท่านหนึ่ง ให้ความเห็นว่า การสร้างตัวละครฮีโร่หญิงให้ไม่สามารถให้กำเนิดได้เป็นเรื่องสมเหตุสมผลอันเนื่องมาจากภารกิจ ที่ตัวละครได้รับ “ในเรื่องนี้เด็ก ๆ (Coppelion) ก็เป็นคนจะต้องเข้าไปปฏิบัติการกิจ ซึ่งมันอาจจะมีความรัก อาจเจอคนที่ชอบ ถ้าสมมติเกิดแบบท้องขึ้นมาอะไรแบบนี้ บางทีมันอาจจะเป็นอุปสรรคในการทำงาน” (แท, 28) จึงสะท้อนให้เห็นถึงประเด็นการคุมกำเนิดถูกผลักดันให้เป็นหน้าที่ของผู้หญิง ที่ต้องป้องกันหรือระมัดระวัง มากกว่าการสร้างควมรับผิดชอบหรือการให้เกียรติผู้หญิง รวมถึงตัวละครในเรื่อง Coppelion ยังเป็นนักเรียน การให้กำเนิดอาจเป็นเรื่องที่สังคมยอมรับไม่ได้ หากมีภาพของเด็กผู้หญิงท้องในวัยเรียน การกำหนดให้ตัวละครหญิงในเรื่องนี้ให้ไม่สามารถให้กำเนิดได้ สำหรับผู้อ่านเพศชายจึงมองว่าเป็นเรื่องที่เหมาะสม

คำตอบของผู้อ่านเพศชายเผยให้เห็นว่าผลจากการนำเสนอบทบาททางเพศ ของตัวละครฮีโร่หญิงในการ์ตูนเรื่อง Coppelion เป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบในการนำเสนอผู้หญิงที่ตกอยู่ในกรอบอำนาจที่สยบยอมให้กับอำนาจความเป็นชายได้อย่างดี ผู้อ่านเพศชายมีความเห็นที่คล้อยตาม และเห็นด้วยกับเรื่องราวของตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ การ์ตูนเรื่อง Coppelion จึงกลายเป็นสื่อหนึ่ง ในการผลิตและผลิตซ้ำอุดมการณ์บทบาททางเพศภายใต้กรอบโครงสร้างระบบชายเป็นใหญ่ ที่มีความแยบยลมากขึ้น ผู้หญิงถูกนำเสนอให้เป็นตัวละครหลักในการเชิดชูความเป็นชาย และเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่สังคมต้องการ

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง "ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย" มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศที่ผลิตและผลิตซ้ำผ่านตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่น เรื่อง Coppelion และเพื่อวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่นเรื่อง Coppelion

6.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาหนังสือการ์ตูนประเภทแอคชั่นเรื่อง Coppelion จำนวน 18 เล่ม หรือ 180 ตอน พบว่า การ์ตูนเรื่อง Coppelion มีการผลิตและผลิตซ้ำอุดมการณ์บทบาททางเพศโดยใช้ตัวละครฮีโร่หญิงเป็นสื่อกลางในการนำเสนอและถ่ายทอดบทบาททางเพศผ่านอุดมการณ์ทหาร อุดมการณ์พยาบาล และอุดมการณ์ผู้หญิงดี ซึ่งอุดมการณ์ทหารถูกนำมาใช้เพื่อเป็นกุญแจสำคัญในการเลื่อนสถานะของผู้หญิงเข้าสู่การเป็นฮีโร่ในการ์ตูนประเภทแอคชั่น จากเดิมผู้หญิงในสื่อการ์ตูนประเภทแอคชั่นไม่ได้ถูกยกให้เป็นตัวละครหลัก อันเนื่องมาจากหนังสือการ์ตูนประเภทแอคชั่นถูกจัดแบ่งให้เป็นพื้นที่ของผู้ชาย ผู้หญิงในการ์ตูนแอคชั่นจึงเป็นได้เพียงตัวละครที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนตัวละครชายเท่านั้น ส่วนพื้นที่ของการ์ตูนที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลักจะถูกจัดให้อยู่ในประเภทความรัก ความสัมพันธ์ ดังนั้น เมื่อการ์ตูนประเภทแอคชั่นจะนำเสนอตัวละครฮีโร่ที่เป็นผู้หญิง จึงต้องนำความเป็นชายเข้ามาสวมทับให้กับตัวละครหญิง เพื่อให้สอดคล้องกับพื้นที่ของการ์ตูนประเภทแอคชั่นที่เคยมีเฉพาะแต่ผู้ชายเท่านั้น

อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครหญิงในเรื่องนี้เข้าสู่พื้นที่ของความเป็นชาย เป็นตัวละครฮีโร่หญิง แต่หน้าที่ของบทบาทความเป็นหญิงที่สังคมคาดหวังยังคงผูกติดอยู่กับตัวละครหญิง โดยใช้อุดมการณ์พยาบาลเป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอบทบาทความเป็นหญิงที่สังคมคาดหวัง และถูกทำให้ชัดเจนขึ้นเมื่อผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่ความเป็นชาย โดยตัวละครฮีโร่หญิงต้องแสดงออกถึงลักษณะของความเป็นหญิงในด้านของจิตใจมากขึ้น ทั้งการมีจิตใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น อ่อนโยน เห็นอกเห็นใจผู้อื่น รวมถึงตัวละครฮีโร่หญิงยังไม่ได้รับอิสระจากการเป็นฮีโร่ แต่ถูกยังคงอยู่ภายใต้ระบบปิตาธิปไตยที่มีผู้ชายเป็นผู้ตัดสินใจและออกคำสั่ง ดังนั้นผู้หญิงในการ์ตูนเรื่องนี้ยังเป็นการนำเสนอให้ผู้หญิงอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ชาย

ส่วนผู้หญิงที่ไม่เชื่อฟัง ตั้งคำถาม คัดค้านหรือต่อต้านอำนาจของระบบปิตาธิปไตย จะถูกนำเสนอให้ผู้หญิงเหล่านี้กลายเป็นผู้ร้ายหรือผู้หญิงเลว ตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ จึงเป็นการนำเสนอลักษณะของผู้หญิงที่สังคมคาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ผู้หญิงดีเข้ามา เพื่อเปรียบเทียบและนำเสนอให้เห็นว่าผู้หญิงที่อยู่นอกเหนือจากการปฏิบัติตามสิ่งที่ผู้ชายกำหนด จะถูกทำให้กลายเป็นผู้ร้ายหรือผู้หญิงเลว ผู้หญิงที่จะได้รับการยอมรับ คือ ผู้หญิงที่ทำตามบทบาทที่สังคมคาดหวัง อีกทั้งยังมีการเชิดชูความเป็นชายโดยใช้วิทยาศาสตร์เป็นตัวแทนของผู้ชาย ตัวละครชายถูกนำเสนอให้อยู่ในสถานะของการเป็นผู้สร้างและผู้เป็นเจ้าขององค์ความรู้ โดยนำเสนอผ่านความเป็นวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้ถูกนำเสนอในฐานะของผู้ช่วยเหลือ โดยเชื่อมโยงกับลักษณะนิสัยหรือความเป็นธรรมชาติที่คนในสังคมมองว่าผู้หญิงต้องมีจิตใจดี โอบอ้อมอารี ชอบช่วยเหลืออื่น

ในส่วนของการวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชายที่มีต่อตัวละครฮีโร่หญิง ในการดูเรื่อง Coppelion ที่ได้จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า ลักษณะนิสัยของตัวละครหลักหญิงมุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้เป็นฮีโร่ แม้ว่าในมุมมองของผู้อ่านเพศชายมองว่าตัวละครหญิงในเรื่องนี้ ไม่ได้มีความสามารถที่โดดเด่น แต่ลักษณะของการมีจิตใจช่วยเหลือผู้อื่นเป็นลักษณะสำคัญของการเป็นฮีโร่ แต่ในขณะเดียวกันหากการดูเรื่องนี้มีตัวละครหลักเป็นผู้ชายในมุมมองของผู้อ่านเพศชายอาจไม่ถูกยอมรับในฐานะของการเป็นฮีโร่ เนื่องจากความสามารถไม่เก่ง และมีจิตใจที่มุ่งเน้นเรื่องการช่วยเหลือผู้อื่นมากเกินไปจนกลายเป็นความอ่อนแอ จึงทำให้เห็นว่าในมุมมองของผู้อ่านเพศชายการเป็นฮีโร่ระหว่างฮีโร่หญิงกับฮีโร่ชายถูกให้คุณค่าที่ต่างกัน การที่ฮีโร่หญิงถูกให้คุณค่าในเรื่องของจิตใจนั้น อาจมีผลมาจากมุมมองในเรื่องของบทบาททางเพศที่ผู้อ่านเพศชายมีต่อเพศหญิง โดยเชื่อมโยงผู้หญิงเข้ากับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึก ดังนั้น เมื่อตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิงทำให้ผู้อ่านเพศชายไม่ได้ให้คุณค่าผู้หญิงในเรื่องของความสามารถ แต่ผู้หญิงถูกให้คุณค่าต่อเมื่อมีลักษณะนิสัยความเป็นหญิงแบบที่สังคมคาดหวัง

สำหรับผู้อ่านเพศชาย ฮีโร่กลายเป็นพื้นที่เฉพาะสำหรับผู้ชายเท่านั้น บทบาทการเป็นฮีโร่ในมุมมองของผู้อ่านเพศชายถูกเชื่อมโยงเข้ากับเพศทางชีวภาพอย่างที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ จะเห็นได้ว่าการเป็นฮีโร่ได้นั้น เพียงแค่เป็นเพศชาย (ทางชีวภาพ) ก็สามารถไปสู่การเป็นฮีโร่ได้ ซึ่งแตกต่างจากผู้หญิงที่ผู้อ่านเพศชายมองว่าถ้าฮีโร่จะเป็นผู้หญิงจะต้องมีคำอธิบายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกถึงเหตุผลอันสมควรที่จะอนุญาตให้ผู้หญิงขึ้นมาอยู่ในสถานะของการเป็นฮีโร่ อันเนื่องมาจากบทบาททางเพศที่แตกต่างกันระหว่างหญิงชาย สำหรับผู้อ่านเพศชายแล้ว ลักษณะของความเป็นผู้นำ ความแข็งแกร่งเป็นลักษณะของผู้ชาย และฮีโร่ถูกเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องของความแข็งแกร่ง ดังนั้นผู้อ่านเพศชายจึงมองว่าการเป็นฮีโร่จึงเป็นเรื่องของผู้ชายไม่ใช่เรื่องของผู้หญิง

แต่เมื่อผู้หญิงจะเข้าสู่สถานะของการเป็นฮีโร่ ผู้หญิงจึงกลายเป็นเพศที่ต้องปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง เพื่อต่อสู้กับอุดมการณ์บทบาททางเพศที่ผู้อ่านเพศชายยึดถือ อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครหลักหญิงในเรื่องนี้สามารถทำให้ผู้อ่านเพศชายยอมรับได้จากการสวมบทบาทความเป็นชายด้วยบทบาทหน้าที่ทหาร แต่ในขณะเดียวกันตัวละครหลักหญิงยังคงต้องแบกรับบทบาทความเป็นหญิงที่สังคมคาดหวัง ผู้หญิงไม่สามารถละทิ้งความเป็นหญิงได้แม้จะอยู่สถานะของการเป็นฮีโร่

ประเด็นสำคัญที่ผู้อ่านเพศชายมีต่อตัวละครฮีโร่หญิง คือ เรื่องของรูปลักษณะของตัวละครฮีโร่หญิง เรื่องของรูปลักษณะกลายเป็นประเด็นสำคัญเมื่อให้ผู้อ่านเพศชายกล่าวถึงฮีโร่หญิง ผู้อ่านเพศชายส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณะของฮีโร่หญิงมากกว่าความสามารถของตัวละครฮีโร่หญิง อันเนื่องมาจากการที่ผู้อ่านเพศชายกำหนดลักษณะให้ตัวละครฮีโร่หญิงในลักษณะที่ตนเองอยากให้เป็น คือ มีหุ่นดี สวย น่ารัก เท ซึ่งผู้อ่านเพศชายจะเน้นไปที่รูปลักษณะของตัวละครเป็นสำคัญ เพราะเมื่อตัวละครฮีโร่หญิงมีลักษณะดังกล่าว ทำให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกได้เสพตัวละครฮีโร่หญิงไปด้วย ดังนั้น ฮีโร่หญิงในการ์ตูนประเภทแอคชั่นจึงอาจถูกทำให้เป็นเพียงรูปแบบหนึ่งในการตอบสนองอารมณ์หรือแฟนตาซีเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชาย ด้วยรูปลักษณะของฮีโร่ประกอบกับภาพอิริยาบถต่าง ๆ ของตัวละครหรือที่ผู้อ่านเพศชาย เรียกว่า ฉาก Service หรือ Fan service ซึ่งเป็นฉากโป๊เปลือยหรือฉากที่แสดงให้เห็นเรือนร่างของผู้หญิงซึ่งอาจที่ทั้งมากและน้อยและแต่การนำเสนอโดยฉาก Service หรือ Fan service จะถูกนำเสนอไปตามเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ เช่น ฉากต่อสู้จนทำให้เสื้อผ้าฉีกขาด ฉากอาบน้ำ ฯลฯ โดยผู้อ่านยังให้ความเห็นว่า ฉาก Service หรือ Fan service เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับตัวละครหญิง การที่ผู้อ่านเพศชายมีความเห็นว่าการ Service เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับผู้หญิงทำให้เห็นว่าการอ่านการ์ตูนนั้น บทบาทสำคัญอย่างหนึ่งของผู้หญิงในสื่อการ์ตูน คือ การบริการผู้อ่าน โดยผู้หญิงมีหน้าที่ในการใช้รูปลักษณะและเรือนร่างของผู้หญิงเป็นสื่อในการตอบสนองผู้อ่านเพศชาย

นอกจากรูปลักษณะของฮีโร่หญิง ที่มาพร้อมกับการ Service ให้แก่ผู้อ่านเพศชายแล้ว ชุด Unifrom หรือชุดเครื่องแบบกลายเป็นเหมือน Option เสริมให้กับโลกแฟนตาซีของผู้อ่านเพศชาย เพราะนอกจากการที่ผู้อ่านเพศชายจะได้เสพตัวละครผ่านฉาก Service ต่าง ๆ แล้ว การที่ตัวละครฮีโร่หญิงใส่ชุดเครื่องแบบหรือชุด Unifrom ยังเป็นอีกหนึ่งในการตอบสนองแฟนตาซีเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชาย

จากการวิเคราะห์อุดมการณ์บทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion และผลจากการวิเคราะห์มุมมองของผู้อ่านเพศชาย พบว่าการ์ตูนประเภทแอคชั่นเรื่อง Coppelion เป็นเครื่องมือหนึ่งในการกดทับและรับใช้อำนาจของระบบปิตาธิปไตย 2 ส่วน ส่วนแรก คือ ทำหน้าที่ผลิตและผลิตซ้ำอุดมการณ์บทบาททางเพศของผู้หญิงภายใต้ระบบชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงยังคงได้รับบทบาทที่อยู่ภายใต้อำนาจของชายเป็นใหญ่ที่มีความแยบยลมากขึ้น กล่าวคือ

การที่การ์ตูนแอคชั่นมีผู้หญิงขึ้นมาเป็นตัวละครหลัก เป็นผู้ดำเนินเรื่องราว และมีสถานะเป็นฮีโร่หญิง เป็นเหมือนการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับผู้หญิง แต่ในขณะเดียวกันบทบาทของผู้หญิงภายใต้การเป็นฮีโร่ไม่ได้ทำให้ผู้หญิงเป็นอิสระจากระบบชายเป็นใหญ่ แต่ยังคงทำหน้าที่รับใช้และส่งต่อความเป็นหญิงแบบที่สังคมคาดหวัง รวมทั้งเชิดชูความเป็นชายในฐานะผู้คิดค้น ผู้สร้าง และผู้พัฒนาในองค์ความรู้ต่าง ๆ พื้นที่ของผู้หญิงในสื่อการ์ตูนแอคชั่นจึงไม่ใช่การเปิดรับให้ผู้หญิงได้เข้ามาเพื่อสลายเส้นแบ่งพื้นที่บทบาทความเป็นหญิงและความเป็นชายอย่างแท้จริง แต่เป็นเพียงให้เข้ามาเพื่อใช้ผู้หญิงเป็นเครื่องมือในการส่งต่ออำนาจความเป็นชายในรูปแบบใหม่

ส่วนที่สอง คือ ทำหน้าที่รับใช้ผู้อ่านเพศชาย การนำเสนอผู้หญิงในฐานะของฮีโร่กลายเป็นเพียงรูปแบบหนึ่งในการบริการแฟนตาซีเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชาย ผู้หญิงถูกทำให้กลายเป็นวัตถุเพื่อตอบสนองเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชาย ผ่านบทบาทของตัวละคร รูปลักษณ์ของตัวละคร และเครื่องแบบที่ตัวละครหญิงสวมใส่ ทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหญิงในเรื่อง Coppelion ถูกทำให้กลายเป็นเครื่องมือของระบบปิตาธิปไตย ที่เน้นการนำเสนออุดมการณ์บทบาททางเพศ ทั้งบทบาทของตัวละครฮีโร่หญิงที่ต้องสยบยอมให้กับอำนาจความเป็นชายเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม ทั้งการที่ผู้หญิงจะถูกยกย่องให้เป็นฮีโร่ได้นั้น คือ ต้องทำตามบทบาทหน้าที่ที่สังคมกำหนด และในขณะเดียวกันผู้อ่านเพศชายรู้สึกเห็นด้วยและคล้อยตามกับบทบาทที่ผู้หญิงได้รับ ซึ่งยิ่งทำให้การนำเสนอบทบาททางเพศในการ์ตูนเรื่อง Coppelion แม้จะเป็นเรื่องของจินตนาการ เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น แต่ได้ทำหน้าที่ผลิตซ้ำและถ่ายทอดอุดมการณ์บทบาททางเพศให้กับผู้อ่านเพศชายมีจินตนาการร่วมไปกับเรื่องราว รวมถึงตอบรับอุดมการณ์บทบาททางเพศเข้าสู่พื้นที่ทางความคิดอย่างฝังลึก

ดังนั้น หนังสือการ์ตูนแอคชั่นเรื่อง Coppelion จึงเป็นเครื่องมือในการผลิตและผลิตซ้ำอุดมการณ์บทบาททางเพศโดยใช้ตัวละครฮีโร่หญิงเป็นผู้นำเสนอ ในขณะเดียวกันผู้อ่านเพศชายได้ตอบรับอุดมการณ์บทบาททางเพศที่การ์ตูนเรื่อง Coppelion ได้นำเสนอได้อย่างลงตัว

6.2 อภิปรายผลการศึกษา

อภิปรายการศึกษาโดยอ้างอิงแนวคิดอุดมการณ์และแนวคิดบทบาททางเพศ สิ่งสำคัญที่พบจากการศึกษา คือ ความเป็นหญิงถูกทำให้ผูกติดอยู่กับร่างกาย เพื่อตอบสนองผู้อ่านเพศชายและรับใช้ระบบปิตาธิปไตย ผ่านตัวบทในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion

6.2.1 ตัวบทที่อยู่ภายใต้ระบบขายเป็นใหญ่

จากการศึกษาตัวบทของหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ได้ข้อสรุปว่า ตัวบทของการ์ตูนเรื่องนี้หัวใจหลัก คือ การผลิตสร้างและการจัดวางบทบาททางเพศ (ทางชีวภาพ) ด้วยบทบาทหน้าที่ทางอาชีพ ซึ่งเมื่อไรก็ตามที่ตัวละครหญิงนั้นได้รับบทบาทหน้าที่ใดและทำตาม บทบาทหน้าที่นั้น โดยยังอยู่ใต้กรอบของบทบาททางเพศที่สังคมกำหนด จะทำให้ตัวละครหญิง ได้รับการยอมรับหรือเป็นฮีโร่

1. บทบาทหน้าที่ในอาชีพ เป็นเครื่องมือที่ช่วยสะท้อนบทบาททางเพศและ ควบคุมพื้นที่ระหว่างชายหญิง เพราะอาชีพทำหน้าที่เชื่อมโยงบทบาทที่สังคมคาดหวังในอาชีพนั้น ๆ ซึ่งในแต่ละอาชีพยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของเพศหญิงและเพศชายในทางชีวภาพ เพื่ออธิบายและ จำกัดอำนาจในการแสดงออกของตัวละคร ซึ่งแม้ว่าตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้มีการซ้อนทับบทบาท หน้าที่ทางอาชีพที่หลากหลาย ทั้งทหารและพยาบาล แต่ตัวละครฮีโร่หญิงจะถูกนำเสนอในเฉพาะ บทบาทที่เชื่อมโยงกับความคาดหวังของสังคมกับตัวผู้หญิง ผ่านเหตุการณ์จำลองที่ดูเหมือน เป็นจินตนาการและน่าตื่นเต้น แต่ในจินตนาการเรื่องราวเหล่านั้นยังกำหนดรูปแบบพฤติกรรม ที่พึงประสงค์ของชายหญิงในสังคม

ฉลาดชาย รมิตานนท์ ได้กล่าวถึงอุดมการณ์ที่สอดคล้องกับบทบาททางเพศ อันมาจากความแตกต่างทางกายภาพระหว่างหญิงชายที่ถูกนำมาแยกให้เป็นประเด็นสำคัญ ความแตกต่างของเพศทางชีวภาพส่งผลให้ได้รับคำอธิบายต่าง ๆ ที่นำไปสู่การอบรมเพื่อสร้างลักษณะ ระหว่างหญิงชาย ส่งผลให้พฤติกรรมตามเพศทางชีวภาพเป็นเรื่องที่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรม ที่สังคมยอมรับและให้คุณค่า ดังนั้น พฤติกรรมที่สอดคล้องกับบทบาทจึงเป็นที่สังคมคาดหวัง และเมื่อผู้ชายและผู้หญิงไม่ประพฤติตนตามบทบาทนั้น ๆ ทำให้เกิดกีดกัน และถูกควบคุม

ความเป็นชายสามารถเชื่อมโยงเข้าสู่ความเป็นทหารได้อย่างชัดเจน อันเนื่องมาจากพฤติกรรมที่สังคมกำหนด ทหารจะต้องเข้มแข็ง อดทน สู้รบในสงคราม ขณะเดียวกัน ในพื้นที่สงคราม การ์ตูนเรื่อง Coppelion ได้นำชุดโครงสร้างความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามเข้ามาใช้ ในการอธิบายบทบาทของผู้หญิง ในลักษณะของผู้ช่วยเหลือ ความอ่อนโยน และนำเสนออย่าง เป็นธรรมชาติ ในบทบาทของพยาบาล ผู้หญิงกับการช่วยเหลือผู้อื่น ผู้หญิงกับความอ่อนแอ ความเป็น ทหารจึงเป็นเพียงใบเบิกทางให้กับตัวละครหญิงเข้าสู่พื้นที่สงครามและเข้าสู่การเป็นฮีโร่ แต่ไม่ได้หมายความว่า จะเป็นฮีโร่ในรูปแบบที่แตกต่างไปจากบทบาททางเพศที่สังคมกำหนด ทำให้เรื่องราวของตัวละครหญิงที่มีสถานะเป็นฮีโร่ แม้จะไม่มีความสามารถ แต่สามารถทำให้ผู้อ่าน ชายไม่ตระหนักหรือตั้งคำถามต่อความอ่อนแอของฮีโร่ เมื่อตัวละครฮีโร่ถูกรับบทโดยผู้หญิง และมองว่าความอ่อนแอของฮีโร่หรือการที่ฮีโร่ไม่เก่ง มีที่มาจากตัวตนของผู้หญิงซึ่งเป็นเรื่องปกติ

ดังนั้น ผู้หญิงจะได้รับการยอมรับในสถานะของการเป็นฮีโร่จึงเป็นเพียงผู้หญิงที่ทำตามขนบหรือวิถีทางที่สังคมกำหนดไว้

2. บทบาทหน้าที่ของนักวิทยาศาสตร์ เป็นการสะท้อนการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ที่ใช้นำเสนอเพศชายในสถานะของเจ้าขององค์ความรู้ที่เป็นสากล Connell (อ้างในจักรกริช สังขมณี, 2554) กล่าวว่า ความเป็นชายนั้น เกิดจากการพัฒนา การแสวงหาความรู้แบบวิทยาศาสตร์การแพทย์ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ผู้ชายและผู้หญิงมีพฤติกรรมแตกต่างกันเป็นผลมาจากเพศที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ลักษณะของความเป็นชายหมายถึงอะไรที่ไม่ใช่ สำหรับการตูนเรื่อง Coppelion ตัวละครชายถูกนำเสนอด้วยนักวิทยาศาสตร์ที่เป็นผู้สร้างคอปเพลียน และคอปเพลียนที่ถูกสร้างขึ้นให้เป็นอมตะและมีเพียงตัวเดียว ซึ่งเป็นคอปเพลียนชาย และสร้างขึ้นจากพันธุกรรมของตัวนักวิทยาศาสตร์ผู้สร้างคอปเพลียน วิทยาศาสตร์กลายเป็นศูนย์รวมอำนาจ ทั้งการเป็นผู้สร้าง การให้กำเนิด และการคงอยู่ ถูกดึงเข้าสู่ความเป็นชายสูงสุด แม้สถานะของการเป็นผู้ช่วยเหลือจะถูกนำเสนอจากตัวละครผู้หญิง แต่อย่างไรก็ตามฮีโร่หญิงไม่ได้ถูกทำให้เป็นอิสระ อันเนื่องมาจากการที่ตัวละครฮีโร่หญิงยังต้องอยู่ในกรอบและบรรทัดฐานที่สังคมกำหนด และยังอยู่ในสถานะของการพึ่งพานักวิทยาศาสตร์หรือผู้ชาย

3. บทบาทของการเป็นแม่ ดังที่กล่าวไว้ในส่วนของบทบาทหน้าที่นักวิทยาศาสตร์ที่สถาปนาความเป็นชายให้อยู่ในกลายเป็นผู้ปกครอง ความเป็นหญิงจึงตกอยู่ภายใต้การควบคุมร่างกายของผู้หญิงถูกกลืนและจำกัดความสามารถ ทั้งด้านการให้กำเนิดที่ตัวละครหญิงถูกรีดลอนสิทธิในเนื้อตัวร่างกายของตนเองให้ไม่สามารถมีลูกได้ด้วยการตัดมดลูกออกไป อันเนื่องมาจากคำอธิบายของวิทยาศาสตร์ที่กล่าวหาและจำกัดความให้มดลูกเป็นความอ่อนแอ เมื่อผู้หญิงจะเข้าสู่การพัฒนาและเลื่อนสถานะเป็นฮีโร่ อย่างไรก็ตามการที่ผู้หญิงต้องละทิ้งบทบาทความเป็นแม่ในฐานะของผู้ให้กำเนิดที่เคยเป็นเฉพาะของผู้หญิง แต่บทบาทของความเป็นหญิงที่เชื่อมโยงกับลักษณะของความเป็นแม่ กลับถูกนำเสนอและยึดโยงในเป็นลักษณะเด่นของการเป็นฮีโร่เพื่อช่วยเหลือตามที่ผู้อ่านเพศชายได้เปรียบเทียบว่าการที่ฮีโร่ที่ทำหน้าที่เข้าไปช่วยเหลือผู้คน การเลือกฮีโร่ที่เป็นผู้หญิงมีความเหมาะสม อันเนื่องมาจากผู้หญิงมีความอ่อนโยนและความเมตตาเพราะผู้หญิงมีความเป็นเพศแม่ ดังนั้น บทบาทของความเป็นแม่จึงไม่ใช่เรื่องของการให้กำเนิด แต่บทบาททางเพศกลายเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความเป็นแม่ แม้ว่าผู้หญิงจะไม่ใช่ผู้ให้กำเนิดแล้วก็ตาม

6.2.2 ความเป็นหญิงที่ถูกกดทับ

ไม่เพียงแต่บทบาทของผู้หญิงที่ทำหน้าที่รับใช้ระบบชายเป็นใหญ่ผ่านอุดมการณ์ บทบาททางเพศ แต่ร่างกายของผู้หญิงถูกทำให้กลายเป็นวัตถุด้วยการนำเสนอเรือนร่างของผู้หญิงด้วยชุดเครื่องแบบ

1. ความเป็นหญิงกับการรับใช้ผู้อ่านเพศชาย Joseph Cambell กล่าวถึงการเดินทางของวีรบุรุษ เพื่อค้นหาสิ่งที่ขาดหายไป ซึ่งต้องพบเจอต่ออุปสรรคในระหว่างการเดินทาง อย่างไรก็ตามการเดินทางของวีรบุรุษ ผู้หญิงได้ถูกจัดวางในฐานะของความดีงามของรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และผู้หญิงในฐานะของผู้ช่วยวนซึ่งเป็นบททดสอบในการพิสูจน์รักแท้ ซึ่งเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องราวของวีรบุรุษและเป็นเรื่องราวที่สะท้อนถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความรักเป็นสำคัญ แต่ในเรื่อง Coppelion ตัวละครหญิงถูกนำเสนอในรูปแบบที่ต่างออกไป ถูกนำเสนอในสถานะใหม่ ผู้หญิงกลายเป็นตัวละครหลักและเป็นฮีโร่ อย่างไรก็ตามการเป็นฮีโร่หญิงกลับไม่ได้ถูกตัดขาดหรือถูกแยกออกจากเรื่องของอารมณ์และความรู้สึก ฮีโร่หญิงยังถูกเชื่อมโยงต่อกันและผลิตซ้ำผู้หญิงในเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นไปตามบรรทัดฐานของสังคม ให้กลายเป็นฮีโร่ รวมถึงตัวละครหญิงแม้จะเป็นฮีโร่แต่ยังอยู่ในฐานะของผู้ช่วยวนผู้อ่านเพศชาย ผ่านการนำเสนอเรือนร่างของตัวละคร การแต่งกายของตัวละคร ผู้หญิงถูกลดคุณค่าในกลายเป็นเพียงวัตถุทางเพศเพื่อตอบสนองแฟนตาซีเรื่องเพศให้กับผู้อ่านเพศชาย ดังนั้นการนำเสนอของตัวละครฮีโร่หญิงในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่นเรื่อง Coppelion จึงเป็นการนำเสนอตัวละครหญิงในรูปแบบใหม่ที่ดูแยบยลและทันสมัย แต่อุดมการณ์ของตัวละครหญิงที่สื่อแนะนำไม่ได้ถูกทำให้เปลี่ยนไปภาพของผู้หญิงในด้านบทบาทหน้าที่ในอาชีพยังเป็นงานที่ผู้หญิงทำตามกรอบของสังคม และผู้หญิงที่ทำหน้าที่ในการดูแลเพศชาย

ภาคปฏิบัติทางสังคม (Social Practice) ที่เป็นผลจากการส่งต่ออุดมการณ์บทบาททางเพศผ่านตัวบท ถูกสะท้อนให้เห็นผ่านผลผลิตอันเป็นความคิดและการรับรู้ของผู้อ่านเพศชาย โดยเข้ามาจัดระเบียบทางความคิดของผู้อ่านในสถานะของบทบาทที่เหมาะสม มีการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ที่สอดคล้องกับบทบาทอีกทอดหนึ่ง การมองเห็นประเด็นต่าง ๆ ดังข้างต้นที่นำไปสู่การกดทับผู้หญิงในสื่อการ์ตูน แม้ว่าจะเรื่องจินตนาการและเพื่อความบันเทิงแต่อย่างไรก็ตามการรับสารจากสื่อที่เกิดขึ้นและนำเสนอนี้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสืบทอดอำนาจอุดมการณ์บทบาททางเพศที่เอื้อประโยชน์ให้แก่ระบบปิตาธิปไตยให้เข้มแข็งและฝังแน่นมากยิ่งขึ้น สื่อจึงเป็นส่วนสำคัญที่ควรตระหนักถึงและหลีกเลี่ยงการสืบทอดอำนาจที่สร้างความไม่เท่าเทียมให้กับผู้หญิง

การ์ตูนเรื่องนี้แม้เป็นเรื่องของจินตนาการแต่สามารถนำพาผู้บริโภคหรือผู้อ่านเข้าสู่จินตนาการและเป็นหนึ่งเดียวกับอุดมการณ์บทบาททางเพศ การ์ตูนเรื่อง Coppelion จึงเป็นการผลิตซ้ำและสืบทอดอุดมการณ์บทบาททางเพศในตำแหน่งแห่งที่ที่สังคมจัดวางตามพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับเพศหญิงชาย (ทางชีวภาพ)

2. ความรัก (แบบรักต่างเพศ) ของฮีโร่หญิง Coppelion จากการวิเคราะห์ตัวบทในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ประเด็นที่ปรากฏให้เห็นน้อยในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ คือ เรื่องความรัก (แบบรักต่างเพศ) ของตัวละครฮีโร่หญิง โดยเรื่องนี้มีตัวละครคอปเพลียนชาย คือ

ฮารุโตะ โครซาวะ ที่เปรียบเสมือนพระเอกของเรื่องนี้ และมีตัวละครฮีโร่หญิง คือ ตัวละครนารุสะ อิบาระ ที่จะมีฉากปรากฏในเรื่องของความรักกับตัวละครฮารุโตะ โครซาวะ แต่อย่างไรก็ตาม ฉากความรักและความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวละครมีปรากฏค่อนข้างน้อย และจะปรากฏในลักษณะที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับการกีดกันหน้าที่ของตัวละคร เช่น การทำภารกิจที่เสี่ยงอันตรายจนถึงชีวิต ตัวละครจะมีการแสดงออกทางสีหน้า แววตา หรือคำพูดที่แสดงถึงความเป็นห่วง และเมื่อปรากฏจะปรากฏในสถานการณ์ที่ตัวละครฮีโร่หญิงเป็นรองและ/หรืออยู่ภายใต้ตัวละครชาย เช่น ไม่สามารถทำภารกิจนั้นได้ด้วยตนเองต้องอาศัยตัวละครชาย ตัวละครชายเสียสละเสี่ยงชีวิตเข้าไปทำภารกิจแทน

จึงเป็นข้อสังเกตว่าเมื่อบทบาทของการเป็นฮีโร่จากเดิมที่เป็นบทบาทของผู้ชาย เมื่อถูกถ่ายโอนไปสู่ผู้หญิงประเด็นเรื่องความรักและความสัมพันธ์กลับถูกทำให้จางหายไปและถูกเชื่อมโยงเข้ากับบทบาทหน้าที่แทนความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชาย จึงอาจเป็นไปได้ว่าตัวละครฮีโร่หญิงนอกจากจะถูกนำเสนอในลักษณะของการเป็นวัตถุทางเพศของผู้อ่านเพศชายแล้ว การตัดตัวละครฮีโร่หญิงออกจากฉากรักหรือฉากความสัมพันธ์ต่อคู่ครองหรือตัวละครพระเอกนั้น อาจเป็นผลมาจากต้องการสงวนตัวละครฮีโร่หญิงไว้เฉพาะให้กับผู้อ่านเพศชาย เพื่อให้ผู้อ่านเพศชายรู้สึกตัวตัวละครฮีโร่หญิงถูกสร้างมาเพื่อคู่กับผู้อ่านเพศชาย มิใช่คู่กับตัวละครชายหรือพระเอกของเรื่อง

6.3 ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ผู้ศึกษาเห็นว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีการส่งต่ออุดมการณ์บทบาททางเพศที่เป็นไปตามโครงสร้างของระบบปิตาธิปไตย ที่เน้นนำเสนอผู้หญิงให้อยู่ในกรอบของบทบาทที่สังคมกำหนดซึ่งมาจากผู้ชาย จึงอาจเป็นผลให้ผู้อ่านเพศชายมีมุมมองที่สอดคล้องกับโครงสร้างสังคม แต่หากผู้อ่านเป็นผู้อ่านเพศหญิง ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านเพศหญิงยังมีการสอดคล้องหรือเปลี่ยนแปลงไปจากมุมมองของผู้อ่านเพศชายหรือไม่

6.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การศึกษาหนังสือการ์ตูนเรื่อง Coppelion ทั้งด้านตัวบทและกลุ่มผู้อ่านเพศชาย ทำให้ผู้ศึกษามีความเห็นการ์ตูนเรื่อง Coppelion มีการนำเสนอภาพของผู้หญิงในรูปแบบใหม่ คือ การกำหนดให้การ์ตูนแอคชั่นมีตัวละครเป็นผู้หญิงหลักทั้งหมดและเป็นฮีโร่ ซึ่งที่ผ่านมาส่วนใหญ่การ์ตูนญี่ปุ่นประเภทแอคชั่นจะมีตัวละครหลักหรือตัวละครฮีโร่ที่เป็นผู้ชาย หรือมีตัวละครหลักที่มีทั้งชายและหญิง แต่ผู้หญิงจะอยู่ในสถานะที่เป็นรองและ/หรือสนับสนุนตัวละครชาย แต่เรื่องนี้มีการสร้างตัวละครหลักเป็นผู้หญิงทั้งหมด ซึ่งสำหรับผู้ศึกษาแล้ว หากมองเพียงผิวเผินสถานะ

ของผู้หญิงดูเหมือนว่าจะเปลี่ยนไป ผู้หญิงถูกเชิดชูให้เป็นฮีโร่ได้เช่นเดียวกับผู้ชาย แต่อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนสถานะของผู้หญิงให้เป็นฮีโร่ นั้น กลับกลายเป็นเพียงวิธีการสร้างและนำเสนอผู้หญิงรูปแบบใหม่ที่อยู่ภายใต้ชนบของสังคมให้ดูแยบยลมากขึ้น การเป็นฮีโร่ของตัวละครหญิงในการ์ตูนเรื่อง Coppelion จึงไม่ใช่การปลดแอกให้กับผู้หญิงอย่างแท้จริง แต่การเป็นฮีโร่หญิงกลายเป็นกรอบและข้อกำหนดในการให้การยอมรับและ/หรือยกย่องเฉพาะกลุ่มผู้หญิงที่ประพฤติตนตามที่สังคมคาดหวัง

นักศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อผู้ผลิตสื่อที่ต้องการชี้ชวนให้ตระหนักถึงการส่งเสริมบทบาทของผู้หญิงให้มีความเป็นอิสระมากขึ้น ผู้หญิงควรมีสติและทางเลือกของผู้หญิงในการที่จะกำหนดคุณค่าและความเป็นฮีโร่ในแบบของตนเอง ส่งเสริมให้ผู้หญิงมองเห็นคุณค่าของตัวเองในแบบที่ตนเองรู้สึกพึงพอใจ ผู้หญิงทุกสามารถเป็นฮีโร่ได้โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กรอบอำนาจของระบบชายเป็นใหญ่

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *สื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2545). *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*. กรุงเทพฯ: ออလိုแบทปริ้นท์.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2556). *วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์: แนวคิดและการนำมาศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2552). *การ์ตูน: มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. ปทุมธานี: นาคร.
- พัชนี เขยจรรยา และ มาณิชา พิศาลบุตร. (2535). *ภาพลักษณ์ของผู้หญิงในสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิจัย ฝ่ายวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยูริ (บรรณาธิการ). (2553-2560). *COPPELION สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคลียร์* (ล. 1-18). กรุงเทพฯ: ห.ส.น.วิบูลย์กิจการพิมพ์.
- ศักดา วิมลจันทร์. (2548). *เข้าใจการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.
- อิราวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บทความวารสาร

- ชมนาด บุญอารีย์. (2555). *นิยายภาพ: การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน*. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, 29(1), 111-138.
- ญี่ปุ่นสาร. (2551). *Cool Japan. JAPAN letter*, 58, 11-15.

- ประไพพิมพ์ สุธีวินนันทน์ และ ประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. *วารสารปาริชาติ*, 29(2), 42.
- ฤทธิณันท์ เชื้อทอง และ รุจิระ โรจนประภาณต์. (2559). ค่านิยม อุดมการณ์ และรูปแบบการสื่อสารที่แสดงถึงลักษณะทางวัฒนธรรมของคนไทย. *วารสารนิดาภาษาและการสื่อสาร*, 21(29), 110-143.
- วาสนา ปานนวม. (2555). การส่งเสริมการทุนของญี่ปุ่น: เครื่องมือเพิ่ม Soft Power และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 29(1), 76-85.

วิทยานิพนธ์

- ณัชชา ถาวร. (2545). *การเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็กผ่านการสร้างสัญลักษณ์ทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกับแบบเรียนเพศศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาวิจัยและสถิติการศึกษา.
- ธรา จันทอรุณ. (2551). *การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ.2544-2550*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, คณะศิลปศาสตร์, สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์สารนิเทศศาสตร์.
- ธัญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล. (2557). *การนำเสนอวัฒนธรรมอเมริกันทางการเมืองผ่านทางภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ได้รับรางวัลออสการ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ.
- ปัทมกัฏฐ อรรถกวีนิพนธ์ และ บาร์ณี บุญทรง. (2556). *การผจญภัยของวีรบุรุษ: กรณีศึกษาจากพระอภัยมณี*. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, คณะมนุษยศาสตร์, สาขาวิชาคติชนวิทยา.
- พัชรินทร์ นฤเบศกรัณสี. (2551). *จินตนาการทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวอี-โรแทนติก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชานิเทศศาสตร์.
- พรจันทร์ เสี่ยงสอน. (2557). *การนำเสนอผู้หญิงและความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะภาษาและการสื่อสาร, สาขาวิชาการสื่อสารประยุกต์.
- ภัทรหทัย มังคะดานะรา. (2541). *การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.

- มาติกา ยกกลิ่น. (2544). *การวิเคราะห์บทบาทหญิงชายในรายการสาธิตการทำอาหารทางโทรทัศน์ จากมุมมองสตรีนิยม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ.
- สุภิญญา ทองรัตนาศรี. (2544). *การตูนญี่ปุ่นในฐานะสื่อ: ศึกษาเฉพาะกรณีการ์ตูนเกย์ เรื่อง N.Y.N.Y..* (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์.

งานวิจัย

- กาญจนา แก้วเทพ และวิลาสินี พิพิธกุล. (2539). *รายงานการวิจัยเรื่อง การสำรวจสถานภาพแห่งองค์ความรู้เรื่องสตรีกับสื่อมวลชนในประเทศไทย พ.ศ.2520-2535*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สามชาย ศรีสันต์. (2557). *รายงานการวิจัยเรื่อง วิถีวิทยุวิเคราะห์วาทกรรมแนวพหุภาษาในการศึกษาการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: กองทุนวิจัยประจำปี 2557 วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สารนิพนธ์

- แก้วจินดา หะทัยธรรม. (2547). *ภาพสะท้อนของสตรีในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น*. (สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, ภาควิชาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์.
- จันทร์หา วงเยาว์ฟ้า. (2545). *การสื่อสารเรื่องจริยธรรมของหนังสือการ์ตูน: กรณีศึกษาการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน*. (สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, ภาควิชาบริการการสื่อสาร.
- ปิยะชาติ จรุงจิตระประหารมย์. (2555). *เรื่องการวิเคราะห์บทบาทของผู้หญิงใน Animation แนวสาวน้อยพิทักษ์โลกของญี่ปุ่นเรื่อง Pretty cure ตามแนวคิดสตรีนิยม*. (ภาคินิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะรัฐศาสตร์, สาขาวิชาการปกครอง.
- ปาริชาติ สุริยวรรณ. (2549). *ทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นตอนกลางที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง*. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, ภาควิชาการบริหารสื่อสารมวลชน.

พสุ ชัยเวช. (2549). *การวิเคราะห์เนื้อหารายการ 'ช่อง 9 การ์ตูน'*. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคล
ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, ภาควิชาการบริหารสื่อสารมวลชน.

ลลิตา ศุภนิมิตวงศ์. (2550). *พฤติกรรมกาเปิดรับหนังสือการ์ตูนประเภทชายรักชาย และความพึงพอใจของวัยรุ่นหญิง (15-25 ปี) ในเขตกรุงเทพมหานคร*. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคล
ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, ภาควิชาการบริหารสื่อสารมวลชน.

เอกสารประกอบการสอน

ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2548). *อุดมการณ์ “ลูกผู้ชาย” และ “ลูกผู้หญิง”*. เอกสารประกอบการสอน
สตรีศึกษา. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะสังคมศาสตร์, ศูนย์สตรีศึกษา.

บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์. (2558). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาปรัชญากับการ์ตูน*. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะอักษรศาสตร์, ภาควิชาปรัชญา.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ความรู้. (2553). *ต้นการ์ตูนไทยแข่งญี่ปุ่นขยายฐานเด็กอ่านการ์ตูนไทย*. สืบค้นจาก
<http://www.komchadluek.net/news/knowledge>

ธีรศานต์ สหสพาศน์. (2018). *Freytag's Pyramid สดุดีเคล็ดลับ ของนักเล่าเรื่องระดับโลก*.
สืบค้นจาก <https://trends.futureskill.co/stories/future-leader/storytelling-freytag-pyramid/2131#jxa6mnbw90>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2549). *แคลมป์*. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/แคลมป์>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2550). *สึบาสะ สงครามเทพข้ามมิติ*. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/สึบาสะ_สงครามเทพข้ามมิติ

Animepon. (2018). *Coppelion สามนางฟ้า ผ่าโลกนิวเคลียร์*. สืบค้นจาก <http://animepon.com/coppelion-สามนางฟ้าผ่าโลกนิวเคล/>

Anitime. (2016). [NEWS] *นับถอยหลังมังงะ 'xxxHOLiC: Rei' เหลืออีกเพียง 4 ตอนเท่านั้น*. สืบค้น
จาก <https://anitime.in.th/news/xxxholic-rei-manga-last-4/>

Barry Banana Caramel. (25 กุมภาพันธ์ 2555). *****[Sailor Moon] >>>>>VOTE<<<<< ทำแปลงร่างของอัศวินเซเลอร์ในระบบสุริยะคนไหนที่สวยงามโดนใจคุณมากที่สุด?***** [กลุ่มสนทนา]. สืบค้นจาก <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/02/A11754703/A11754703.html>

Lemonade4-0. (27 พฤษภาคม 2556). [Spoil] Haiyore Nyarukosan W ตอน 7 และแล้วตอนนั้นก็มา "ซูดว้ายน้ำ" \ (◡ ◡ ◡ \) SAN値 ! (/ ◡ ◡ ◡) / ピンチ ! [กลุ่มสนทนา]. สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/30537029>

Nihaoman. (26 ตุลาคม 2559). ถ้า "คุณแปลงร่างเป็นเซเลอร์มูนได้" คุณจะยอมออกไปช่วยผู้คนไหมครับ ? [กลุ่มสนทนา]. สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/35738345>

Pranchalee Intha. (2013). ผู้หญิงบนแผ่นฟิล์ม: การวิเคราะห์ภาพของความเป็นผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน MEDIARTS AND DESIGN NEW SPACE FOR THINKING. สืบค้นจาก http://www.mediaartsdesign.org/project_detail.php?project_id=144

Sailor Moon News. (2014). Sailor Moon season 1 promotional image. สืบค้นจาก http://sailormoonnews.com/2014/05/17/viz-media-to-release-all-200-episodes-of-sailor-moon-subbed-and-with-a-new-dub-on-dvd-blu-ray-and-streaming-starting-may-19th/sailor_moon_season_1_promotional_image/

Sailor Moon News. (2012). Countless Sailor Moon references in Ebiten. สืบค้นจาก <http://sailormoonnews.com/2012/12/17/countless-sailor-moon-references-in-ebiten/>

Tin Dirks. (ม.ป.ป.) Main Film Genres. สืบค้นจาก <http://www.filmsite.org/genres.html>

Toei Animation (ผู้สร้าง), Munehisa Sakai (ผู้กำกับ). (2555). เซเลอร์มูนคริสตัล [การ์ตูนอนิเมชัน]. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=2VZDVwFto2o>

Book

Joseph Cambell, J. (2004). *THE HERO WITH A THOUSAND FACES*. New Jersey: United States of America: University Press Distal Monticxlllo.

ภาคผนวก

คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิจัย

เรื่อง ตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง COPPELION: วิเคราะห์อุดมการณ์
บทบาททางเพศและมุมมองของผู้อ่านเพศชาย

1. ข้อมูลทั่วไป

- 1.1 อายุ
- 1.2 ท่านเริ่มอ่านการ์ตูนเมื่ออายุเท่าไร และเหตุผลที่ท่านเริ่มอ่านการ์ตูน
- 1.3 ท่านชอบอ่านการ์ตูนประเภทไหน
- 1.4 เหตุผลที่ท่านเลือกอ่านการ์ตูนประเภทดังกล่าว
- 1.5 ทำไมท่านถึงชอบอ่านการ์ตูน

2. ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครฮีโร่

- 2.1 ฮีโร่ในความคิดของท่านเป็นอย่างไร
 - 2.1.1 ท่านคิดว่าจุดเด่นที่ฮีโร่ควรมีคืออะไร
- 2.2 หากกล่าวถึงตัวละครฮีโร่ ท่านจะนึกถึงตัวละครอะไรเป็นตัวแรก
 - 2.2.1 ตัวละครฮีโร่ดังกล่าวเป็นตัวละครฮีโร่ที่ท่านชอบใช้หรือไม่ และเหตุผลที่ท่านชอบตัวละครดังกล่าว
- 2.3 ปกติท่านเคยเห็นหรือเคยอ่านการ์ตูนที่มีตัวละครฮีโร่เป็นผู้หญิงนอกเหนือจากการ์ตูนเรื่องนี้หรือไม่
 - กรณีตอบว่า เคยอ่าน
 - 2.3.1 เนื้อหาของเรื่องเป็นอย่างไร
 - 2.3.2 ตัวละครฮีโร่หญิงนั้นมีลักษณะอย่างไร (ทั้งลักษณะนิสัยและลักษณะทางกายภาพ)
- 2.4 ท่านคิดอย่างไรกับตัวละครฮีโร่ที่เป็นผู้หญิง
- 2.5 ในมุมมองของท่านฮีโร่ผู้หญิงต้องมีหรือควรมีลักษณะอย่างไร
 - 2.5.1 ท่านคิดว่าจุดเด่นที่ฮีโร่หญิงควรมีคืออะไร
- 2.6 ท่านคิดว่าระหว่างฮีโร่ผู้หญิงกับฮีโร่ผู้ชายมีความแตกต่างกันหรือไม่
 - กรณีตอบว่า มีความแตกต่าง
 - 2.6.1 ท่านคิดว่าบทบาททางเพศของตัวละครส่งผลต่อความแตกต่างระหว่างฮีโร่ผู้หญิงกับฮีโร่ผู้ชายหรือไม่ อย่างไร
- 2.7 ในมุมมองของท่าน ท่านคิดว่าเพราะอะไรตัวละครฮีโร่ส่วนใหญ่ถึงเป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง

3. ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนเรื่อง COPPELION

3.1 ในเรื่องนี้มีการ์ตูนตัวละครหลักอยู่ 3 ตัว ขอให้ท่านอธิบายถึงลักษณะของตัวละครทั้ง 3 ตัว

3.2 สำหรับท่านตัวละครหลักทั้ง 3 หรือตัวใดตัวหนึ่งเป็นฮีโร่หรือไม่

3.2.1 กรณีตอบว่า เป็นฮีโร่

3.2.1.1 ให้อธิบายถึงตัวละครที่ท่านเลือกกว่ามีความเป็นฮีโร่อย่างไร

3.2.1.2 ท่านคิดว่าตัวละครที่ท่านเลือกกว่ามีความเป็นฮีโร่นั้น ควรเพิ่มเติมอะไรหรือไม่ อย่างไร

3.2.1.3 หากเปลี่ยนตัวละครดังกล่าวที่ท่านเลือกเป็นผู้ชาย ท่านคิดว่าตัวละครควรจะต้องเปลี่ยนแปลงอะไรหรือเพิ่มเติมอะไรหรือไม่ อย่างไร

3.2.2 กรณีตอบว่า ไม่เป็นฮีโร่

3.2.2.1 เพราะอะไรตัวละครทั้ง 3 ถึงไม่มีความเป็นฮีโร่

3.3 ท่านชอบตัวละครไหนในเรื่องนี้ เพราะเหตุใดท่านจึงชอบตัวละครนี้

กรณีเลือกตัวละครที่ชอบไม่ตรงกับคำตอบข้อ 3.2.1

3.3.1 ท่านคิดว่าตัวละครที่ท่านชอบมีความเป็นฮีโร่หรือไม่

3.4 ท่านชอบตอนไหนในเรื่องนี้ และเหตุผลที่ท่านชอบ

3.4.1 ในเนื้อหาของตอนที่ท่านชอบ ท่านคิดว่าการสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์บทบาททางเพศหรือไม่ อย่างไร

3.5 ท่านไม่ชอบตัวละครไหนในเรื่องนี้ และเหตุผลที่ท่านไม่ชอบตัวละครนี้

3.6 ท่านคิดว่าจุดที่น่าสนใจในเรื่องนี้คืออะไร

3.7 ท่านคิดว่าเรื่องนี้มีความแตกต่างกับการ์ตูนแอคชั่นเรื่องอื่นหรือไม่ อย่างไร

3.8 ท่านคิดว่าการเกิดขึ้นของตัวละครและเงื่อนไขของตัวละครฮีโร่หญิงในเรื่องนี้ มีความสมเหตุสมผลหรือไม่ อย่างไร (ผู้ศึกษาจะทำการยกตัวอย่างเนื้อหาในบางส่วนหรือบางตอนของเรื่อง)

3.9 ท่านคิดว่าเพราะเหตุใดตัวละครคอปเพลียนในเรื่องนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นผู้หญิง

3.10 ในมุมมองของท่าน ถ้าการ์ตูนเรื่องนี้เปลี่ยนเป็นตัวละครฮีโร่เป็นผู้ชายจะมีความแตกต่างหรือไม่ อย่างไร

3.11 ท่านรู้สึกอย่างไร หากต้องเข้าไปอยู่ในสถานะที่เป็นผู้ได้รับความช่วยเหลือจากผู้หญิง

3.12 หากให้ท่านเลือกตัวละครหนึ่งตัว ที่อยู่ในสถานะของผู้รอดชีวิตที่ติดอยู่ในเขตพื้นที่อันตราย ท่านจะเลือกเป็นตัวละครตัวไหน เพราะเหตุใด

3.13 ท่านมีความเห็นอย่างไรกับการที่ตัวละครคอปเพลียนในเรื่องนี้เมื่อเข้าสู่พื้นที่ของการต่อสู้ แต่ยังคงอยู่ในรูปแบบนักเรียน

- 3.13.1 ท่านคิดว่าชุดเครื่องของตัวละครมีผลการต่อการเลือกอ่านการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ หรือไม่ อย่างไร
- 3.14 ท่านคิดว่าเพราะเหตุใดตัวละครคอปเพลียนที่เป็นผู้หญิงจะต้องมีข้อจำกัดเฉพาะของร่างกายในเรื่องของการให้กำเนิด
- 3.15 จากคำถามข้อ 3.14 หากเปลี่ยนให้ตัวละครคอปเพลียนที่เป็นผู้ชายจะต้องมีข้อจำกัดเฉพาะของร่างกายในเรื่องของการให้กำเนิด ท่านคิดอย่างไรกับฮีโร่ผู้ชายที่ไม่สามารถให้กำเนิดได้
- 3.16 ท่านคิดว่าความสามารถในการให้กำเนิดส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการเป็นฮีโร่ (ทั้งในกรณีฮีโร่ชายและฮีโร่หญิง) หรือไม่ อย่างไร
- 3.17 ในอนาคตท่านอยากเห็นตัวละครฮีโร่ผู้หญิงในลักษณะอย่างไร
- 3.18 ท่านคิดอย่างไรหากในอนาคตจะมีตัวละครฮีโร่ผู้หญิงที่เพิ่มขึ้นและเป็นที่ยอมรับมากกว่าตัวละครฮีโร่ผู้ชาย
- 3.19 ท่านคิดว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่ในอนาคต เมื่อกล่าวถึงคำว่าฮีโร่จะนึกถึงภาพของผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวอรนัฏดา จันทร์เจริญฤทธิ์
วันเดือนปีเกิด	23 กันยายน 2535
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2557: ธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ตำแหน่ง	นักจัดการงานทั่วไป ปฏิบัติการ วิทยาลัยพัฒนามหานคร
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ. 2559-2562: นักจัดการงานทั่วไป ปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช